

## REGOLE AVANZATE

La versione avanzata si differenzia principalmente per due aspetti, uno correlato alla **preparazione delle offerte** attorno alla ruota e l'altro ai **marinaio**. Inoltre vengono aggiunte al gioco alcune nuove **tessere speciali**. Tutte le altre regole rimangono invariate.

## ASTA PER IL GIOCATORE INIZIALE

Per preparare le offerte attorno alla ruota, il giocatore iniziale prende 13 vichinghi dal sacchetto, li divide per colore ma non li piazza ancora attorno alla ruota.  
A Questo punto inizia l'asta per il segnalino primo giocatore.

### L'asta

Le scommesse possono essere fatte solamente con oro. Se un giocatore non ha abbastanza oro o non ne ha completamente, può scambiare punti per oro (rapporto 1:1). Il giocatore scommette per primo o passa. Ora, in senso orario, i giocatori possono scommettere uno alla volta. Se un giocatore non vuole (o non può) offrire di più del giocatore precedente, passa ed è fuori dall'asta. L'asta continua finché nessun altro giocatore offre un'offerta più alta; quindi il giocatore che ha fatto l'ultima offerta riceve il segnalino primo giocatore e paga l'oro offerto alla banca.

### Ora il giocatore iniziale:

- Riceve il segnalino **primo giocatore**.
  - Sceglie uno dei 13 vichinghi e lo rimuove dal gioco (non va rimesso nel sacchetto). Rimangono quindi 12 vichinghi.
  - Solamente ora il giocatore iniziale piazza le 12 tessere attorno alla ruota. (secondo le regole del gioco base)
  - Quindi il giocatore iniziale prende tutti i vichinghi di un colore e li piazza attorno alla ruota partendo dal numero 11, quindi il 10, il 9 e così via.
- Successivamente il prossimo giocatore alla sua sinistra sceglie tutti i vichinghi di un colore restante e li piazza a seguire di quelli precedentemente posizionati sulla ruota. Questa procedura continua finché tutti i vichinghi sono stati piazzati.
- Alla fine il giocatore iniziale inizia ad acquistare un'offerta (secondo le regole base)

Una **nuova manche** ha inizio; durante questa i giocatori vanno ad acquistare le differenti offerte secondo le regole del gioco base.

## MARINAIO

Un **marinaio**, durante la fase di conteggio maggiore può trasportare **un solo vichingo**.

## TESSERE SPECIALI

Le 25 tessere speciali vengono mischiate e posizionate in 2 pile che vengono piazzate sulle caselle appropriate. Il giocatore iniziale prende 4 tessere da queste pile e le mette a faccia scoperta sulle apposite caselle prima di iniziare l'asta per il primo giocatore.

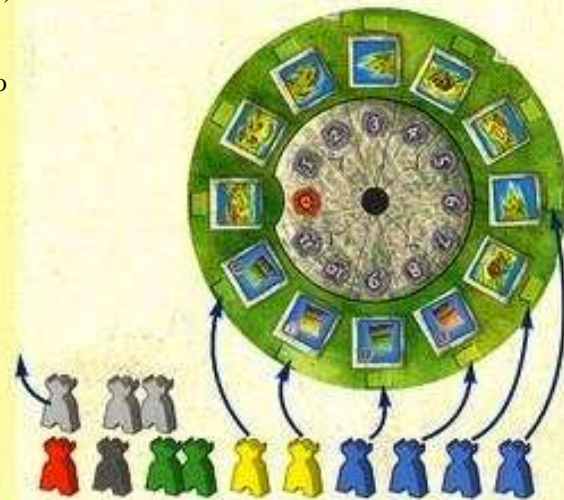
### Prendere una tessera speciale

Quando un giocatore compra la combinazione più cara in quel dato momento (che può essere quella di costo 1 se è la sola rimasta accanto al numero 0!) può scegliere una delle 4 tessere speciali. La tessera speciale è piazzata, a seconda della sua funzione, a sinistra o sopra la patria. Se un giocatore acquisisce l'offerta sullo 0 della ruota, non prende alcuna tessera speciale. Durante ciascun round ci sono solamente 4 tessere speciali disponibili.

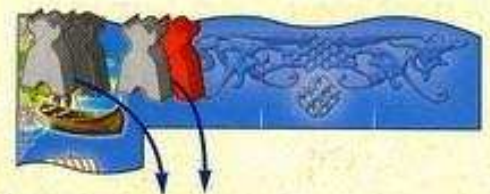
Alcune tessere speciali hanno rappresentato un carattere; queste tessere non hanno bisogno di essere approvvigionate dai **pescatori**.

Questa versione avanzata di Wikinger offre nuove possibilità tattiche ed una maggiore varietà di gioco.

**Esempio 1:** il primo giocatore scarta un marinaio e lo ripone nella scatola. Raggruppa i vichinghi per colore accanto alla ruota. Poi pone gli **orafi** sulle caselle 11 e 10. il giocatore seguente piazza i **pescatori** sulle caselle 9,8,7 e 6 e così via ...



**Esempio 2:** 2 marinaio trasportano 2 vichinghi.



Casella di pesca delle tessere speciali



Caselle per le 4 tessere speciali visibili.

**Esempio 3:** Il giocatore acquista l'offerta più cara e riceve una tessera speciale a sua scelta.





## Dettaglio tessere speciali

Numero	Tessera	Realizzazione	Dettaglio della tessera
1		<b>Immediato</b>	Il giocatore riceve <b>5 pezzi d'oro</b> . La tessera viene quindi rimossa dal gioco.
<b>Piccolo e grande conteggio</b>			
2			Questa tessera va piazzata sulla <b>Patria</b> alla sinistra della linea dell' <b>Orafo</b> . Durante il conteggio piccolo o grande, il giocatore riceve <b>1 oro extra</b> per ogni <b>orafa</b> non minacciato da un Drakar.
1			Questa tessera va piazzata sulla <b>Patria</b> alla sinistra della linea dell' <b>Orafo</b> . Durante il conteggio piccolo o grande, il giocatore riceve <b>2 ori extra</b> per ogni <b>orafa</b> non minacciato da un Drakar.
<b>Grande Conteggio</b>			
6			Il giocatore in possesso di questa tessera può applicare le regole del gioco base per il <b>marinaio</b> (trasportare tutti i vichinghi di un colore o 1 di ciascun colore). Questo si applica ad un solo <b>marinaio</b> per tessera, dopo l'uso la tessera va scartata.
3			Questa tessera va piazzata nella patria alla sinistra della linea dei <b>nobili</b> . Durante il conteggio piccolo o grande; il giocatore riceve un <b>1 punto vittoria supplementare</b> per ogni <b>nobile</b> non minacciato da un Drakar.
1			Questa tessera va piazzata nella patria alla sinistra della linea degli <b>scout</b> . Durante il conteggio piccolo o grande il giocatore riceve <b>1 punto vittoria supplementare</b> per ogni <b>scout</b> non minacciato da un Drakar.
1			Questa tessera va piazzata a sinistra della linea dei <b>pescatori</b> ; Durante il conteggio piccolo o grande il giocatore riceve <b>1 punto vittoria</b> per ogni <b>pescatore</b> non minacciato da un Drakar.
<b>Conteggio Finale</b>			
4			La tessera va piazzata alla sinistra della linea del <b>marinario</b> . Questa tessera conta solamente durante il conteggio finale e viene considerata come un <b>marinaio</b> . Nota bene: Questa tessera non può trasportare vichinghi, viene utilizzata solo per il conteggio dei <b>marinai</b> .
1			La tessera va piazzata alla sinistra della linea del <b>pescatore</b> . Quando si calcola l'approvvigionamento dei vichinghi alla fine del gioco, il giocatore riceve per ogni surplus <b>3 punti vittoria</b> anziché 2.
1			La tessera va piazzata alla sinistra della patria. Durante il conteggio finale il giocatore può <b>cambiare 3 ori per un punto</b> anziché 5 oro per un punto.
4	   		Queste tessere vanno immediatamente a rimpiazzare le tessere isola la cui immagine è uguale (villaggi con villaggi, montagne con montagne e così via). Se c'è una tessera barca o la tessera isola non corrisponde ad alcuna tessera, la tessera speciale va conservata ed utilizzata in seguito non appena il giocatore acquista una tessera con la stessa figura. La tessera normale va quindi rimossa dal gioco e rimpiazzata con quella speciale; questa va posizionata secondo le regole che si applicano alle tessere isola normali. Durante il conteggio finale, il giocatore riceve <b>1 punto vittoria</b> per questa tessera più un <b>punto extra</b> per ogni tessera isola adiacente (per un massimo di 9 punti). Questi punti vengono assegnati solamente se la tessera speciale non è minacciata da un Drakar.