

Uwe Rosenberg

UCZTA DLA ODYNA

Zasady gry



Uczta dla Odyna jest sagą w formie gry planszowej. Jako przywódcy klanów będziecie rozwijać swoją kulturę, prowadzić wyprawy handlowe oraz plądrować dalekie krainy tak, jak robili to niegdyś ludzie nazywani „wikingami” (określenie, które w dzisiejszych czasach ma trochę inne znaczenie, niż miało pod koniec pierwszego tysiąclecia).

Kiedy przodkowie dzisiejszych Skandynawów wyprawiali się na podbój, nazywali te podróże „Viking”. Wikingowie nie byli jednak zwykłymi piratami. Byli też odkrywcami i osadnikami. Przykładowo, Leif Szczęśliwy (Eriksson) był pierwszym Europejczykiem w Ameryce, na długo przed Kolumbem.

Na terenach obecnej Normandii najeźdźców nie nazwano wikingami, lecz Normanami. Jednym z nich był Wilhelm Zdobywca, który w 1066 roku ruszył przez kanał La Manche na podbój Anglii. Udało mu się to, co trochę wcześniej próbował nieskutecznie zrobić król Norwegii: zdobył koronę Anglii.

Powód, dla którego wikingowie byli tak dzielnymi żeglarzami był prosty. Ocieplenie klimatu sprzyjało wzrostowi populacji, więc żniwa zaczęły być niewystarczające. Musiano więc poszukiwać żyznych ziem, na których można by się osiedlić na dłużej.

W trakcie gry będziecie podbijać i eksplorować nowe terytoria. Będziecie również brać udział w czynnościach życia codziennego. Zbierając różnego rodzaju przedmioty, wzmocnicie swoją pozycję społeczną i materialną.

Zwycięzcą zostanie osoba, której dobra zdobyte w trakcie gry będą warte najwięcej.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Pudełka na żetony dóbr



2 pudełka na żetony żywności i przedmiotów

Kostki



1 pomarańczowa kostka ośmiościenna



1 niebieska kostka dwunastościenna

Plansze



4 plansze osady (po jednej dla każdego gracza)



1 mała plansza organizacyjna na łodzi



4 dwustronne plansze wysp



1 owalna plansza organizacyjna na szare żetony specjalne



1 duża plansza główna z polami akcji
Przód: dla 3-4 graczy
Tył: dla 1-2 graczy

Żetony



15 żetonów specjalnych

Miniodatek #1 Wyspy



1 plansza wyspy Lofoty / Orkady

Miniodatek #2 Żniwa



1 plansza wyspy Mull / Caithness



12x jagody / jajka



9x bursztyn / guldgubber



10 znaczników zasobów



1 żeton specjalny



4 znaczniki żniw



4 znaczniki żniw z symbolem nieurodzaju

Żetony



2 żetony z polami akcji, rozszerzające planszę główną



1 plansza z opisem faz każdej rundy



Plansze budynków: 3 szopy,
3 kamienne domy, 5 długich domów



8 żetonów wzgórz

32 łodzie w trzech rodzajach:



10x wielorybnik 12x knara 10x langskip

Monety

125 srebrnych monet, w tym:



80x „1 srebro“

22x „2 srebra“

18x „4 srebra“

5x „10 srebra“

Drewniane znaczniki



32x drewno, 24x kamień i 40x ruda

190 kart pomocników,
podzielonych na trzy talie: A, B i C



45 jasnobrązowych 145 ciemnobrązowych
początkowych kart pomocników

47 czerwonych kart broni



12x łuk i strzała, 12x pułapka,
12x włócznia, 11x miecz

Żetony

346 żetonów dóbr, w tym:

Żywność

Przód: produkt rolny
Tyl: produkt odzwierzęcy



25x groch / miód pitny



20x len / sztokfisz



20x fasola / mleko



20x zboże / mięso peklowane



17x kapusta / dziczyzna



15x owoce / mięso wieloryba

Zwierzęta

Przód: zwykle zwierzę
Tyl: ciężarne zwierzę



18x owca / ciężarna owca



15x krowa / ciężarna krowa

Przedmioty

Przód: przedmioty rzemieślnicze
Tyl: przedmioty luksusowe



43x olej / kamień runiczny



30x skóra / srebrne sztuce



30x pled / kufer



20x płótno / jedwab



20x skóra i kości / przyprawy



20x futro / biżuteria



18x tunika / skrzynia skarbów



15x szata / srebrne skarby



7 żetonów kary Ting

Na odwrocie żetonów kary Ting
znajdziesz: 5x drewno, 5x kamień,
5x ruda, 5x łuk i strzała, 5x pułapka,
5x włócznia i 5x miecz.

Drewniane znaczniki



48 wikingów 1 brązowy 1 biała kostka
(po 12 łoś (znacznik fazy)
na gracza)

12 woreczków strunowych,
1 dodatek do instrukcji, 1 almanach
oraz ta instrukcja

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Żetony dóbr

W grze wykorzystywanych jest sporo żetonów dóbr. Aby zaoszczędzić ci czasu i nerwów przy składaniu i rozkładaniu gry, proponujemy trzymać je w dwóch plastikowych pudełkach.



Włóż żetony żywności i przedmiotów tak, aby w rzędach znajdowały się żetony tego samego koloru, a w kolumnach żetony tego samego kształtu. Zwróć uwagę, że pomarańczowe oraz czerwone dobra tego samego kształtu znajdują się na dwóch stronach tych samych żetonów. Ta sama zasada dotyczy dóbr zielonych i niebieskich. Podziel każdy rodzaj żetonów (poza owcami i krowami) na dwa stosy o mniej więcej tej samej liczebności i włóż każdy z nich do odpowiedniej przegródki.



Przykładowo: z tyłu żetonów fasoli znajduje się mleko.

W pudełku znajduje się więcej żetonów, niż przeważnie będzie potrzebnych podczas gry. Jeśli któreś żetony nie zmieszczą się w pudełku, możesz je potraktować jako zapasowe i trzymać w plastikowych woreczkach strunowych.

Poniższa tabela przedstawia sposób ułożenia żetonów w pudełkach. Jest on istotny dla przebiegu gry! Przegródki w pudełkach są na przemian małe i duże. W pierwszym pudełku do małych przegródek włóż żetony rozmiaru grochu i fasoli, a do dużych żetony rozmiaru lnu i zboża. W drugim pudełku do małych przegródek włóż żetony rozmiaru kapusty i owoców, a do dużych żetony rozmiaru owcy i krowy.

kamień runiczny	srebrne sztucze	kufer	jedwab	przyprawy	biżuteria	skrzynia skarbów	srebrne skarby
olej	skóra	pled	plótno	skóra i kości	futro	tunika	szata
miód pitny	sztokfisz	mleko	mięso peklowane	dziczyzna	owca	mięso wieloryba	krowa
groch	len	fasola	zboże	kapusta		owoce	

Groch i miód pitny są po dwóch stronach jednego żetonu. Tak samo olej i kamień runiczny oraz inne pary dóbr. W przypadku krowy i owcy, po obu stronach są zwierzęta tego samego gatunku.

PRZYGOTOWANIE GRY

Plansza akcji oraz pudełko z dobrami



Połącz dużą planszę z polami akcji na środku stołu stroną z liczbą graczy ku górze (zob. prawy dolny róg). Jeśli gracze w 4 osoby, dołącz dwa żetony rozszerzające, kładąc je losową stroną ku górze (patrz przykład powyżej). Grając w 1 do 3 osób, pozostaw te żetony w pudełku (nie będą potrzebne).

Otwórz oba pudełka z dobrami i połóż je obok siebie, w zasięgu rąk graczy, w sposób przedstawiony poniżej.



Pudełka z żetonami dóbr (żywność i przedmioty)

Plansze organizacyjne na żetony specjalne i łodzie

Połącz plansze organizacyjne (na żetony specjalne i łodzie) obok pudełek z dobrami. W odróżnieniu od żetonów dóbr, których w założeniu jest nieskończona ilość, każdy żeton specjalny występuje tylko raz. **Żetony specjalne podlegają dokładnie takim samym zasadom układania na planszach, jak żetony niebieskie.** (Zauważ, że żetony specjalne są dwustronne, co powinno pomóc ułożyć je odpowiednio na planszy w trakcie gry.)

Na razie połóż te żetony na owalnej planszy organizacyjnej. Druga plansza organizacyjna jest na trzy rodzaje łodzi. Pogrupuj statki zgodnie z ich rodzajem i ułóż odpowiednią stroną ku górze na małej planszy organizacyjnej.

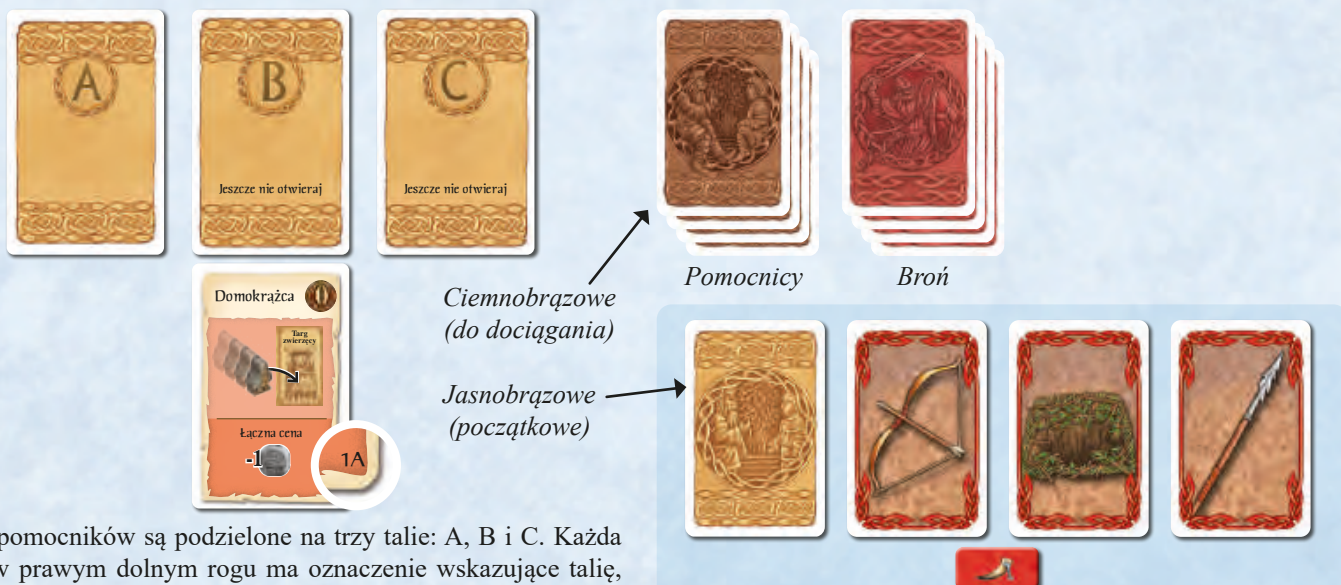


1 owalna plansza organizacyjna na szare żetony specjalne



1 mała plansza organizacyjna na trzy rodzaje łodzi

Karty pomocników oraz broni



Karty pomocników są podzielone na trzy talie: A, B i C. Każda karta w prawym dolnym rogu ma oznaczenie wskazujące talię, do której należy. Karty z talii A polecamy graczom początkującym. Zaawansowani gracze mogą wybrać inną talię albo potasować wszystkie karty razem. Pogrupuj karty pomocników zgodnie z kolorem ich koszulek (*ciemno i jasnobrązowe*) na dwa stosy.

W lewym górnym rogu planszy akcji zilustrowano, co każdy gracz otrzymuje **na początku gry**: daj każdemu jedną **jasnobrązową** kartę pomocnika z wierzchu stosu, a pozostałe odłóż do pudełka. Każdy bierze otrzymaną kartę do ręki. Dodatkowo daj każdemu po 1 karcie broni: łuk i strzała, pułapka i włócznia oraz 1 żeton miód.

Potasuj pozostałe karty broni i ułóż z nich stos zakrytych kart. Potasuj **ciemnobrązowe** karty pomocników i połącz je obok stosu kart broni, również jako stos zakrytych kart.



Każdy zaczyna grę, posiadając zilustrowane powyżej karty oraz 1 żeton miodu pitnego. Wszystkie żetony oraz karty trzymaj zawsze tak, aby były widoczne dla pozostałych graczy.

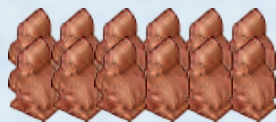
Twoja początkowa karta pomocnika może być wskazówką, w którym kierunku powinieneś prowadzić grę.



Twoja plansza osady oraz wikingowie

Daj każdemu jedną planszę osady.

Plansze osady są dwustronne. Jedna strona jest używana w rozgrywkach 7-rundowych (*dluga gra*), a druga w rozgrywkach 6-rundowych (*krótka gra*). Ustalcie, ile rund chcecie grać i połączcie plansze odpowiednią stroną ku górze.



Daj każdemu graczowi 12 wikingów w wybranym przez niego kolorze.

Każdy stawia po 6 albo 7 (zależnie od wybranej długości gry) wikingów na numerowanych polach przy stole biesiadnym (*prawy górny róg osady*), a pozostałych wysyła na plac, gdzie odbywa się Ting (*wiecz, na którym wikingowie dyskutowali o ważnych sprawach*). Tylko wikingowie stojący na placu są dostępni w trakcie gry. (*Krótką grę zaczynacie więc posiadając o 1 wikinga więcej*).

Po prawej stronie placu są zatoki z miejscami na łodzie. Po lewej stronie z kolei jest główne miejsce, na którym umieszcza się dobra zdobyte w trakcie gry.



Długa gra jest wersją podstawową. Krótką grę polecamy wszystkim, którzy po raz pierwszy będą zapoznawać się z mechaniką gry oraz graczom zaawansowanym, którzy bardzo dobrze znają grę i przez jej skrócenie podwyższają sobie poziom trudności.



Potasuj wszystkie 8 żetonów wzgórz i odkryj 2. Grając w 4 osoby, odkryj o jedno wzgórze więcej.

Z pozostałych wzgórz ułóż stos zakrytych żetonów. Następnie ułóż na odkrytych żetonach wzgórz odpowiednie dobra (zgodnie z ilustracjami).

Pozostałe znaczniki drewna, kamieni, rudy i żetony srebra pogrupuj względem rodzaju i połóż w zasięgu rąk graczy.



Przykładowe żetony wzgórz z ułożonymi na nich dobrami dla gry w 3 osoby

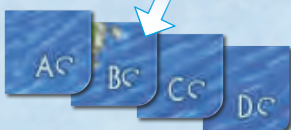
Plansza z opisem faz w rundzie

Połóż na stole planszę z opisem faz w rundzie, a następnie postaw na polu nr 1 biały znacznik.



Plansze wysp

Ułóż obok planszy głównej 4 plansze wysp (w podanej kolejności): Szetlandy, Wyspy Owce, Islandia i Grenlandia.



Litery od A do D widoczne w prawym dolnym rogu każdej planszy wskazują ich przednią stronę.

Budynki

Ułóż trzy stopy plansz budynków: szopa, kamienny i długi dom i połóż je obok plansz wysp.



WSKAZÓWKI OGÓLNE

Na czym polega gra?

Podstawowa zasada gry jest bardzo prosta. W każdej rundzie będziecie umieszczać swoich wikingów na polach akcji i natychmiast wykonywać akcje związane z danym polem.



Każde pole akcji może być wykorzystane tylko raz w rundzie, więc dość szybko zaczniecie wchodzić sobie wzajemnie w drogę.



Jaki jest cel?

Celem każdego jest zakrycie jak największej liczby pól na planszy swojej osady zielonymi i niebieskimi (a więc też szarymi) żetonami. Żetony układają się jak puzzle. Jeśli pozostaną ci „dziury”, możesz je zakryć srebrem albo rudą (jak w przykładzie po prawej stronie).

Żetony dóbr będziesz zdobywać w trakcie rabunku (jak na wikinga przystało) albo pozyskiwać wymieniając żywność na przedmioty.

Legenda z prawej strony wskazuje wymagania odnośnie zakrywania pól na planszy osady. Niebieskie i zielone prostokąty nawiązują do żetonów dóbr w tych kolorach.



W każdej chwili możesz przenosić dobra z zasobów na planszę. Nigdy nie możesz jednak przenieść żadnych dóbr z planszy z powrotem do zasobów.

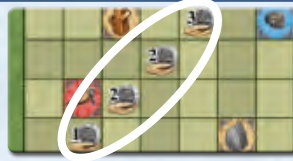
ruda
srebro



Szczególne znaczenie dla wymiany dóbr ma handel morski, w ramach którego w jednej akcji wymienisz dowolną liczbę różnych zielonych dóbr (czyli przedmiotów rzemieślniczych) na niebieskie przedmioty luksusowe. W sekcji „akcje dostępne zawsze” (str. 12) opisałeś dlaczego ważne jest odwracanie wielu zielonych żetonów na niebieską stronę.

Dochód

Symbole cyfr na tle srebrnych monet, które ułożone są w skośną linię na planszy, reprezentują linię dochodu. **Najmniej wartościowe niezakryte pole dochodu** z tej linii wskazuje twój dochód w danej rundzie (szczegóły opisaliśmy na str. 9).



Osada w stanie przedstawionym u dołu poprzedniej strony będzie przynosić dochód w wysokości: 2 srebra w każdej rundzie.

Premia za pola specjalne

Niektóre pola na planszy twojej osady zawierają symbole dóbr. Takie pola będziemy nazywać polami specjalnymi.

Na planszy swojej osady znajdziesz pięć pól specjalnych z symbolami dóbr.



W każdej rundzie otrzymasz te dobra jako premię za zakrycie **wszystkich 8 pól** wokół pola specjalnego.

- Zawsze masz prawo zrezygnować z otaczania pola specjalnego i zakryć je dużym żetonem, np. aby szybciej zwiększyć swój dochód. W takim przypadku premia za to pole specjalne nie będzie dostępna w tej rozgrywce.

W przykładzie na str. 6 czerwone pole specjalne z miodem pitnym jest zakryte. W przykładzie po prawej stronie to samo pole jest jednak całkowicie otoczone, więc w każdej rundzie otrzymasz 1 miód pitny jako premię.



- W trakcie gry możesz podbić nowe terytoria (czyli zdobyć dodatkowe plansze z zakrywanymi polami). Do tego musisz jednak mieć łodzie.

Możesz na przykład odkryć Islandię, jeśli masz łódź typu langskip albo knara.



Jak zdobywać punkty?



Na koniec gry oblicz wartość swoich łodzi, budynków, wysp i dóbr. Wszystkie elementy gry, które dają punkty zwycięstwa, są oznaczone symbolem tarczy (takim jak z lewej strony).

Twoje duże łodzie zwiększą swoją wartość, jeśli w trakcie gry użyjesz ich do emigracji. (Po prostu odwróć je na drugą stronę, kiedy to nastąpi.)

Każda emigracja oznacza jednak utratę jednej łodzi (w tym przypadku jest to Langskip).



Zarówno plansza osady, jak i inne plansze wymagają, abyś zakrył je żetonami. W przeciwnym przypadku możesz otrzymać ujemne punkty na koniec gry.

Niepozorne futro może być warte 8 punktów zwycięstwa, jeśli zakryje się nim osiem pól przynoszących ujemne punkty.



Jeśli w trakcie gry nie zakryjesz odpowiednich pól w szopie, chacie czy długim domu, możesz otrzymać ujemne punkty.

- Szopa wymaga drewna i kamieni.



- Specyfiką kamiennego oraz długiego domu jest to, że prócz srebra, zielonych i niebieskich dóbr, możesz używać w nich też **pomarańczowych i czerwonych** żetonów żywności. Nie możesz jednak używać rudy.



Zwróć uwagę na dwa filary długiego domu. **Nie wolno ich zabudować.**

Legenda z prawej strony wskazuje wymagania odnośnie zakrywania pól w budynkach.



Kolejne punkty zdobędziesz za owce i krowy, które możesz rozmnażać co drugą rundę oraz za karty pomocników, które zagrasz w trakcie gry.

*Druga strona żetonów zwierząt przedstawia ciężarne zwierzęta tego samego rodzaju. Są one warte o 1 punkt więcej. Karty pomocników mogą też przynieść punkty ujemne. W tym przypadku **Grabarz** jest wart -1 punkt*



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Wybierz w losowy sposób gracza rozpoczynającego i daj mu znacznik losia.

W wersji zwykłej gra trwa 7 rund (w wersji skróconej 6 rund).

Najpierw przedstawiamy zasady gry dla 2 do 4 osób. Zasady gry w wariantcie jednoosobowym znajdziesz na stronie 23.

Każda runda składa się z 12 faz, które zostały opisane poniżej. Opisy faz ułożone są w kolejności, w której będziecie je rozgrywać.

Faza 1: Dodatkowy wiking

Wszyscy weźcie skrajne lewe pionki wikinga z obszaru „stołu biesiadnego“ ze swojej planszy i przenieście je na plac Ting w swojej osadzie, gdzie stoją pozostali twoi wikingowie. (Pole, z którego zabrałeś wikinga, wskazuje na numer rundy, którą aktualnie rozgrywasz.)

W każdej rundzie (włączając w to pierwszą rundę) każdy otrzyma jednego dodatkowego wikinga.



Faza 2: Żniwa

Bezpośrednio poniżej pola, z którego zabraliście wikinga w fazie 1, znajdziecie informację odnośnie żywności, którą otrzyma każdy gracz podczas żniw.

W przypadku gry o długości 7 rund będą to:



- W trakcie żniw otrzymujecie tylko **pomarańczowe** żetony dóbr.
- Weźcie odpowiednie żetony z zasobów ogólnych i połóżcie je w swoich prywatnych zasobach.

Oznaczenia użyte na planszy osady:

	Weźcie po jednym żetonie wszystkich produktów rolnych oznaczonych cyfrą 1: groch, fasola i len.
	Weźcie po jednym żetonie wszystkich produktów rolnych oznaczonych cyfrą 1 i 2: groch, fasola, len i zboże.
	Weźcie po jednym żetonie wszystkich produktów rolnych oznaczonych cyframi 1 - 3: groch, fasola, len, zboże i kapusta.
	Weźcie po jednym żetonie wszystkich produktów rolnych oznaczonych cyframi 1 - 4: groch, fasola, len, zboże, kapusta i owoce.
	Nieurodzaj. Nikt nie otrzymuje żadnych produktów rolnych w tej rundzie.

Faza 3: Odwrócenie planszy wyspy i dolożenie monet

Jedną z akcji możliwych do wykonania w fazie akcji (faza 5) jest organizacja wyprawy statkiem w celu odkrycia nowych wysp. Niektóre wyspy są dostępne od początku gry, a inne pojawią się dopiero później (to dlatego właśnie będziecie odwracać w pewnych momentach gry te plansze wysp, które nie zostały jeszcze zdobyte). Informacja odnośnie tego kiedy i którą planszę należy odwrócić na drugą stronę w danym momencie, znajduje się na planszy osady, poniżej informacji o żniwach.

Zwiększanie atrakcyjności wysp

W każdej rundzie, w której powinniście odwrócić planszę wyspy (rundy 3 - 6 w zwykłym wariantcie gry lub rundy 2 - 5 w wariantcie skróconym gry), połóżcie po **2 srebra** na tych wyspach, których nie odwracacie. (Oczywiście nie kładź srebra na planszach, które zostały zdobyte przez graczy w poprzednich rundach.)

- Jeśli odwracacie wyspę, na której leży srebro, zwróćcie je do zasobów ogólnych.
- Połóżcie srebro na wyspach nawet wtedy, kiedy plansza, którą macie odwrócić, znajduje się w posiadaniu któregoś gracza.
- W pierwszej, drugiej i ostatniej rundzie gry pomińcie fazę 3. W tych rundach nie odwracacie żadnej wyspy, więc również nie kładziecie srebra..

Przykład: w rundzie 3 połóż 2 srebrne monety na Wyspy Owcze. W rundzie 4 odwróć Wyspy Owcze na stronę przedstawiającą Ziemię Baffina. 2 srebrne monety, które leżały na tej planszy, zwróć do zasobów ogólnych.



AG	W rundzie 3 odwróćcie Szetlandy (w wersji skróconej będzie to runda 2). Wprowadzacie do gry Wyspę Niedźwiedzią.
BC	W rundzie 4 odwróćcie Wyspy Owcze (w wersji skróconej będzie to runda 3). Wprowadzacie do gry Ziemię Baffina.
CC	W rundzie 5 odwróćcie Islandię (w wersji skróconej będzie to runda 4). Wprowadzacie do gry Labrador.
DC	W rundzie 6 odwróćcie Grenlandię (w wersji skróconej będzie to runda 5). Wprowadzacie do gry Nową Fundlandię.

Kiedy będziesz tłumaczyć zasady gry, może być dobrym pomysłem, żeby najpierw szybko przedstawić cel gry, a zaraz po tym przejść przez wszystkie Fazy. Wskaż na stół biesiadny i powiedz o tym, że gra trwa 6 lub 7 rund. Kiedy wszyscy zwrócą uwagę na to miejsce, przedstaw od razu przebieg pierwszych trzech rund, korzystając z pasków informacyjnych znajdujących się poniżej stołu biesiadnego.



Faza 4: Dodatkowa broń

Wszyscy weźcie po jednej karcie broni i połóżcie je odkryte w swoich prywatnych zasobach.

Podczas tej fazy możecie zdobyć miecz. To jest jedyny rodzaj broni, którego nie dostaliście na początku gry.



Faza 5: Akcje

Najpierw gracz rozpoczynający rundę, a po nim kolejni gracze (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara) przenoszą od 1 do 4 swoich wikingów z placu Ting na **jedno puste** pole akcji na planszy akcji. Kontynuujcie wykonywanie tej czynności do czasu, kiedy wszyscy wyślą już wszystkich swoich wikingów na planszę akcji albo spasują.

- Jeśli spasujesz, w tej rundzie nie będziesz mógł wysłać już więcej wikingów na planszę akcji. (Pasowanie jest dobrowolne. Jeśli nie masz już dostępnych wikingów, musisz spasować.)

Uwaga! Każde pole akcji może być zajęte tylko **raz w każdej rundzie**.

Kolejną bardzo ważną zasadą jest to, że na pola akcji w **pierwszej kolumnie** trzeba wysłać **jednego wikinga**. Na pola akcji w **drugiej, trzeciej i czwartej kolumnie** trzeba wysłać (adekwatnie) **dwóch, trzech i czterech wikingów**.



Opis poszczególnych pól akcji wyjaśniamy w kolejnym rozdziale (począwszy od str. 14). Znakomita większość ilustracji pól akcji jest bardzo intuicyjna, a akcje na nich zawarte dość proste.

- Akcję musisz wykonać **natychmiast** po zajęciu pola. Aby móc zająć pole akcji, musisz wykonać choć jedną czynność na nim opisaną (poniesienie kosztu wykonania akcji wystarczy, aby zająć pole akcji).

- Pola akcji na planszy akcji pogrupowane są rzędami w profesje. Kolor tła wskazuje poszczególne grupy. Rodzaj akcji w danej grupie opisany jest po lewej stronie każdej z nich.

Pamiętaj, że niektóre akcje są **dostępne zawsze** w trakcie gry (patrz str. 12).



W trakcie pierwszej rozgrywki możecie czuć się przytłoczeni liczbą dostępnych pól akcji. Skoncentrujcie się więc na początku na odkrywaniu poszczególnych akcji. Potraktujcie to jako przygotowanie do tego, co nastąpi później. Akcje i decyzje, które są rzeczywiście istotne dla gry, będziecie wykonywać w późniejszym czasie.



- Pola akcji mają specyficzne wymagania odnośnie liczby wikingów, które trzeba na nie wysłać. Może się więc zdarzyć, że niektórzy gracze pozbędą się wszystkich wikingów wcześniej niż inni. W takim przypadku, do końca tej rundy, pominięci gracze bez dostępnych wikingów.
- Faza wykonywania akcji skończy się, kiedy wszyscy wyślecie już swoich wikingów na pola akcji oraz/albo spasujecie.

Faza 6: Ustalenie gracza rozpoczynającego

Gracz, który wysłał swoich wikingów na planszę akcji **jako ostatni**, będzie graczem rozpoczynającym w kolejnej rundzie. Przekażcie mu znacznik łosia.

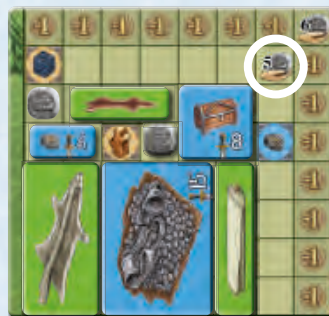


Faza 7: Dochód

W tej grze rozróżniamy dochód od premii za pola specjalne. Dochód jest wypłacany (w tej fazie) w postaci srebrnych monet. Premie za pola specjalne wypłacane będą w formie żetonów dóbr (w fazie 10).



W trakcie gry zakrywacie pola na planszy osady niebieskimi i zielonymi żetonami. Najniższe niezakryte pole dochodu na „linii dochodu” na waszych planszach wskazuje liczbę srebrnych monet, które każdy z was otrzyma z zasobów ogólnych w tej fazie.



W tym przykładzie niezakrytym polem dochodu o najniższej wartości jest 5. Przykładowy gracz w tej fazie otrzyma więc 5 srebrnych monet.

- Uwaga! Musicie zakrywać pola dochodu na linii dochodu w kolejności narastających wartości, od pola w lewym dolnym rogu, w kierunku prawego górnego. Szczegóły opisaliśmy w sekcji **akcje dostępne zawsze** (patrz str. 12).

- Jeśli w trakcie gry zdobędziesz **nową wyspę**, będziesz mógł zyskiwać dodatkowy dochód. Zasady otrzymywania dochodu z wysp (oraz zasady zakrywania pól dochodu na wyspach) są identyczne do zasad otrzymywania dochodu z twojej osady (patrz również Dodatek do instrukcji, str. 15).

Thumacząc zasady gry innym graczom, dobrze jest w tym momencie wytłumaczyć zasady zabudowy planszy osady zielonymi i niebieskimi żetonami, ponieważ jest to istotne dla zrozumienia mechanizmu dochodu. Na stronie 6 instrukcji przedstawiliśmy ten mechanizm w sposób ogólny. Szczegółowy opis znajdziesz na stronie 12. Teraz skupmy się jednak na zrozumieniu kolejnych faz rundy.

Faza 8: Rozmnażanie zwierząt

U dołu planszy osady znajdziecie miejsca na przechowywanie żetonów owiec i krów (*obory*). Zauważcie, że obie strony żetonów zwierząt przedstawiają to samo zwierzę: ciężarne oraz nie będące w ciąży.



W tej fazie zwierzęta będą się rozmnażać, zgodnie z następującymi zasadami:

- Jeśli na początku tej fazy masz 1 żeton owcy odwrócony stroną „ciężarną” ku górze, odwróć go na stronę „zwykłej owcy”, a następnie weź z zasobów ogólnych dodatkowy 1 żeton owcy i połóż go w oborze dla owiec (stroną „zwykłą” ku górze). Następnie ta faza się kończy.



- Jeśli na początku tej fazy masz co najmniej 2 owce i żadna z nich nie jest w ciąży, odwróć jeden z tych żetonów na stronę owcy w ciąży. Następnie ta faza się kończy.



Te same zasady obowiązują dla krów.

Zgodnie z tymi zasadami, twoje zwierzęta (owce i krowy) mogą więc rodzić młode raz na dwie rundy.



Przykłady rozmnażania zwierząt:

- Posiadasz 3 owce, z czego jedna jest w ciąży. W trakcie tej fazy ciężarna owca rodzi młodą owcę, a pozostałe dwie owce nie zachodzą w ciążę. Na koniec tej fazy będziesz mieć więc 4 nieciężarne owce.
- Posiadasz 4 nieciężarne owce. Tylko jedna z nich zachodzi w ciążę.
- Posiadasz 2 owce, z czego jedna jest w ciąży. W trakcie wykonywania akcji (faza 5) wykorzystujesz żeton nieciężarnej owcy, więc w oborze pozostaje ci tylko ciężarna owca. W fazie 8 tej samej rundy twoja ciężarna owca rodzi młodą owcę, pomimo że jest sama w oborze. (Cóż, takie jest życie.)

Faza 9: Uczta

W tej fazie będzie dla nas istotna ta część stołu biesiadnego, na której nie ma wikingów.



W tym przykładzie przy stole pozostało już tylko 3 wikingów. Innymi słowy: 9 miejsc przy stole jest wolnych.

Zakryj te wolne miejsca pomarańczowymi oraz/albo czerwonymi żetonami żywności ze swoich zasobów (ewentualnie z obór) oraz/albo srebrnymi monetami. Obowiązują następujące zasady:

- **Nie możesz** układać pomarańczowych żetonów (produkty rolne) bezpośrednio obok siebie.



Skrót tych zasad znajdziesz również poniżej stołu biesiadnego.

- **Nie możesz** układać czerwonych żetonów (produkty odzwierzęce) bezpośrednio obok siebie.
- Srebrne monety możesz układać obok siebie.
- (Nie możesz wykorzystywać materiałów budowlanych, takich jak np. ruda, do zakrycia pustych miejsc przy stole.)



Peklowane mięso powinieneś serwować tylko raz w trakcie jednej uczty, aby nie ponieść dużej straty. Fasolę możesz jednak serwować wielokrotnie.

- Jeśli umieszczasz na stole identyczne dobra (w poniższym przykładzie jest to np. mięso peklowane), możesz położyć poziomo (aby zajęło jak najwięcej miejsca) tylko jedno z nich. Pozostałe żetony powtarzających się dóbr musisz odwrócić o 90° (ułożyć pionowo). W przypadku kwadratowych żetonów ta zasada w praktyce nic nie zmienia, więc możesz ich nie odwracać.
- Nie możesz ułożyć dóbr tak, aby z którejś strony „wystawały” poza dostępne miejsce przy stole biesiadnym.
- Jeśli chcesz, możesz ułożyć również pierwszy żeton danego dobra pionowo. (Co może być czasami konieczne, aby zastosować się do opisanej powyżej reguły.)

Zamiłowanie autora gry do dań z fasoli jest powszechnie znane. Wikingowie zwracali uwagę na zbilansowaną dietę. Jedzenie zbyt wielkiej ilości peklowanego mięsa nie jest zdrowe.



Kara Ting

- Na koniec tej fazy otrzymacie jeden żeton kary Ting za każde wolne miejsce (którego nie chcecie albo nie możecie zakryć) przy swoim stole biesiadnym. Żeton kary Ting pozostaje w waszych zasobach do końca gry. (Kara Ting to rzadki przypadek, ponieważ waż faza Uczty następuje po fazie Dochodu. Srebrne monety, które otrzymujesz jako dochód, najczęściej w zupełności wystarczą, aby zapłacić wolne miejsca przy stole.)



Każdy żeton kary Ting na koniec gry przynosi właścicielowi trzy ujemne punkty.

Zanim przejdziecie do kolejnej fazy, wszyscy musicie zabrać dobra ze stołów biesiadnych na swoich planszach i odłożyć je do zasobów ogólnych.



This empty space means you must take a penalty tile.

Faza 10: Premie za pola specjalne

Niektóre pola na planszy waszych osad mają wydrukowane symbole dóbr. Takie pola uważane są za zajęte. W trakcie gry możecie je zakryć (zgodnie z zasadami układania żetonów na planszy, patrz „Akcje dostępne zawsze“ na str. 12).

- Jeśli zakryjesz 8 pól otaczających dane pole z symbolem dobra, pozostawiając je widoczne, w każdej rundzie otrzymasz w tej fazie to dobro (z zasobów ogólnych) jako premię.



Ruda znajduje się na krawędzi planszy. Musisz więc zakryć tylko pięć pól otaczających pole z rudą, aby otrzymywać premię w postaci 1 znacznika rudy w każdej rundzie.



Właściciel osady przedstawionej z lewej strony otrzyma w każdej rundzie (w tej fazie): 1 miód, 1 drewno, 1 kamień i 1 rudę.

- Wszystkie dobra generowane przez pola specjalne dostajecie jednocześnie.

Wskazówka dla zaawansowanych graczy: czasami warto ułożyć na swojej planszy żetony dóbr przed fazą Dochodu, aby pozyskanymi monetami zakryć dodatkowe pola na swojej planszy i zdobyć pole specjalne. (Przykładowo: srebro na obrazku z polem z rudą (powyżej) mogło pochodzić z dochodu w tej samej rundzie.)



Faza 11: Nowe wzgórza i uporządkowanie zasobów

Wzgórza obfitują w materiały budowlane, które możecie pozyskać w fazie akcji (patrz „Akcje wzgórz i handlu“, str. 15).



Na tych wzgórzach możecie pozyskać 4 drewna, 1 kamień, 1 rudę i 2 monety (w fazie akcji).

- W tej fazie musicie zabrać skrajny lewy surowiec (ten, który znajduje się najbliżej strzałki) z każdego żetonu wzgórz i odłożyć go do zasobów ogólnych. Jeśli po wykonaniu powyższej czynności są żetony wzgórz, na których pozostał już tylko jeden żeton „2 srebrne monety“, usuńcie takie wzgórza z gry (odłóż do pudełka), a monety, które na nich leżały, odłóżcie do zasobów ogólnych.

- Następnie odkryjcie jeden nowy żeton wzgórz i połóżcie na nim odpowiednie dobra. (W ten sposób w grze może pojawić się więcej wzgórz, niż było ich na początku.)



Lewe górne wzgórze zostaje usunięte, a do gry wchodzi nowe (po prawej, na dole).

- Jeśli gracze w 4 osoby w wersję 7-rundową, w ostatniej rundzie zabraknie żetonów wzgórz. Będzie zatem mniej dóbr.

Faza 12: Usunięcie wikingów z planszy akcji

Przenieście wszystkich swoich wikingów z planszy akcji na plac Ting na waszych planszach (a następnie rozpocznijcie kolejną rundę, zaczynając od fazy 1).



Akcje dostępne zawsze

W grze dostępnych jest kilka akcji, które możesz wykonywać **w dowolnym momencie** gry i tak często, jak chcesz (oczywiście również w trakcie wykonywania akcji w fazie 5).

Zakrywanie pól planszy osady

Jak już kilkakrotnie wspominaliśmy, możesz **w dowolnym momencie gry** kłaść zielone przedmioty rzemieślnicze, niebieskie przedmioty luksusowe, srebro i/lub rudę na pustych polach swojej osady.

Obowiązują następujące zasady:

Pola z liczbami (0, 1, 2, 2, 3...) na tle monety tworzą „linię dochodu“ (patrz str. 9, Dochód).

Możesz zakrywać te pola tylko wtedy, kiedy zakryjesz równocześnie (lub wcześniej zakryłeś) pola, które:

- znajdują się z lewej strony danego pola dochodu, oraz
- znajdują się poniżej danego pola dochodu, oraz
- znajdują się w kwadracie wyznaczonym przez dwie powyższe linie (czyli: w lewo i w dół od danego pola dochodu).

Pola z symbolami dóbr są uważane za zakryte..



Już na początku gry możesz zakryć nawet 3 pola dochodu jednym żetonem (np. tunika). (Niestety, w tym przypadku zakrywasz też pole specjalne miód pitny, tracąc bezpowrotnie premię.)



W przykładzie przedstawionym po lewej stronie, możesz zakryć jednocześnie pola dochodu „3“ i „4“ żetonem skóra i kości albo pled, ponieważ wszystkie inne wymagane pola zostały już zakryte.

- Obszar osady, który będziecie zakrywać w trakcie gry, został oznaczony naprzemiennie ciemniejszym i jaśniejszym kolorem, aby przypominać o zasadach zakrywania pól na linii dochodu.



- **Nie wolno** układać zielonych żetonów tak, aby się ze sobą stykały krawędziami (mogą się stykać rogami). (Ta zasada została zobrazowana u dołu planszy osady.)



- Powyższe ograniczenie nie dotyczy niebieskich żetonów. Możesz układać je tak, aby stykały się ze sobą. Podobnie srebro i ruda - tu również nie ma ograniczeń.

Czasami zdarza się, że przez nieuwagę ta zasada zostanie złamana. Metodę postępowania w takim przypadku wyjaśnię w dalszej części instrukcji, na stronie 23.



- Układane żetony nie mogą na siebie nachodzić (nawet częściowo). Możecie jednak zakrywać pola z dobrami (patrz Pola specjalne). Pamiętajcie jednak, że pola specjalne uważa się za zakryte.
- Układane żetony muszą w całości mieścić się na planszy. Nie mogą więc wystawać poza wyznaczony obszar.



Plansza osady jest poszerzona o trzy dodatkowe pola w prawym górnym rogu. Pod koniec gry możesz więc wykorzystać je, aby zakryć ostatnie pola jednym dużym żetonem, np. skrzynią skarbów.

Jak najbardziej poprawnym ruchem jest zakrywanie pól przynoszących ujemne punkty w dowolnym momencie i w dowolnym miejscu planszy. Pamiętaj jednak, że zawsze musisz przestrzegać zasad zakrywania pól na linii dochodu. Jeśli więc nie zakrywasz pola dochodu, możesz zakrywać również pola znajdujące się po jego prawej stronie i/lub powyżej.



Przykład po lewej stronie przedstawia jak można zakryć ujemne pola bez konieczności zakrycia pól dochodu.

STOPKA REDAKCYJNA

Uczta dla Odyna została wydana w Niemczech w czerwcu 2016. Projekt gry powstał w maju 2013, a intensywne testy wystartowały w sierpniu 2014.

Produkcją tej skomplikowanej gry zajął się Frank Heeren. Przygotowanie ilustracji i projektu graficznego powierzyliśmy w ręce Dennisa Lohausen. Instrukcję napisał Uwe Rosenberg, który później nadzorował proces jej edycji. Christof Tisch opisał karty pomocników, a Hans-Georg Schneider złożył instrukcję. Grzegorz Kobiela przetłumaczył ją na język angielski. Jego dokładna praca przyczyniła się do wprowadzenia wielu poprawek językowych. Zespół przygotowujący grę składa podziękowania dla Gernota Köpke za teksty historyczne, które uzupełnił Uwe Rosenberg, a na j. angielski przetłumaczył Gernot samodzielnie. Podziękowania składamy również osobom, które czytały instrukcję przed jej drukiem: Janina Kleinemenke, Gabriele Goldschmidt, Grzegorz Kobiela i Mario Weise. Gernot składa podziękowania Kerstin Herdzina i Steffen Jost, którzy czytali teksty przygotowane przez niego, przed ich drukiem. Gorące podziękowania również dla wszystkich graczy testują-

cych, w kolejności chronologicznej: Andreas Odendahl, Lasse Goldschmidt, Gabriele Goldschmidt, Sascha Hendriks, Mechthild Kanz, Reinhold Kanz, Kai Poggenkamp, Thorsten Roth, Janina Kleinemenke, Jennifer Jünger, Marc Jünger, Hagen Dorgathen, Corinna Büttemeier, Stephanie Michaelis, Petra Zardock, Anja Beduhn, Michael Speckmann, Ingo Böckmann, Frank Heeren, Pan Pollack, Helge Ostertag, Jens Drögemüller, Thorsten Hanson, Stephan Rink, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Kevin Farnworth, Maxime Gauthier-Kwan, Anthony Gascon, Emily Berthelet, Klaus Lottmann, Florian Racky, Ronny Vorbrott, Rolf Raupach, Stefan Wahoff, Tanja Muck, Peter Muck, Tim Koch, Christoph Post, Bianca Bartsch, Claudia Gördlt, Patrick Enger, Gabi Köpke, Gernot Köpke, Tanja Techmann, Torsten Techmann, Lisa Hofmann, Markus Habenberger, Witold Kliszczynski, Raimund Kessler, Jutta Böhm, Michael Gnade, Karola Köhler, Lea Reinisch, Patrick Hoffbauer, Dani Kemmler, Antonio Messina, Jörg Freudenstein, Kerstin Herdzina, Ragnar Deist, Jürgen Dissinger, Désirée Höher, Andrea Neis, Stefan Ziemerle, Oliver Heck, Sebastian Dames, Lisa Roggenbuck, Anna Birkelbach, Ralf Seifert.

Zakrywanie pól na wyspach

Obowiązują takie same zasady, jak podczas zakrywania pól na planszy osady. **W dowolnym momencie** możesz kłaść na puste pola na swoich wyspach zielone przedmioty rzemieślnicze, niebieskie przedmioty luksusowe, srebrne monety oraz rudę.

Zauważ, że wewnątrz wysp mogą znajdować się pola, których nie można zakrywać. Przykładowo, pole dochodu „5” na Wyspie Niedźwiedziej. Takie pola zaznaczyliśmy grubą zieloną ramką (taką samą, jak granice wyspy).



Wiele pól specjalnych na wyspach znajduje się na ich krawędziach. Otrzymanie premii staje się więc łatwiejsze, ponieważ wymaga zakrycia mniej niż ośmiu pól.



Zdobycie pola premii „Kamień runiczny i ruda” na Wyspie Niedźwiedziej wymaga zakrycia jedynie sześciu pól.

Zakrywanie pól na planszach budynków

W dowolnym momencie możesz kłaść pomarańczowe żetony produktów rolnych, czerwone żetony produktów odzwierzęcych, zielone żetony przedmiotów rzemieślniczych, niebieskie żetony przedmiotów luksusowych i/lub srebro na pustych polach na swoich budynkach. Pomarańczowe żetony nie mogą stykać się krawędziami ze sobą. Podobnie, czerwone żetony nie mogą stykać się krawędziami ze sobą.



Zauważ, że nie możesz zakryć pól z drewnianą podporą w długim domu.



Stykanie się rogami jest dozwolone – prezentuje to obrazek po lewej stronie.

Zasada dotycząca WSZYSTKICH akcji dostępnych zawsze:

Nie wolno zabierać z planszy żetonów, które już tam leżą. Możesz oczywiście testować dopasowanie żetonów do pustych miejsc na swoich planszach, jednak kiedy już skończysz testowanie, musisz zdecydować o pozostawieniu ich definitywnie na planszy albo zabrać je z powrotem do swoich zasobów.

Dochód w fazie 7 i premia w fazie 10 są generowane jednocześnie. To oznacza, że nie możesz wykorzystać srebra i dóbr wygenerowanych w danej fazie na jednej planszy, aby położyć je na tej samej lub innej planszy **w tej samej fazie**.

Wskazówka: pomimo tego, że nie możesz zabrać z planszy żetonów, które położyłeś tam wcześniej, wciąż polecam zakrycie jak największej liczby pól przed fazą **Dochód i Premia za pola specjalne**. Dotyczy to zwłaszcza żetonów zakrywających wiele pól - lepiej, aby leżały na planszy, niż w twoich zasobach.



Zakup łodzi

W dowolnym momencie możesz kupić łódź za srebro. Koszt łodzi jest równy jej wartości (wydrukowany również w zatoce). Zamiast kupować, możesz też budować łodzie z drewna, korzystając z pola akcji **Budowa łodzi** (patrz str. 15).

- Wielorybniki są małymi łodziami.
- Knary i langskipy to duże łodzie.

Knara kosztuje 5 srebrnych monet.



Każdy wielorybnik kosztuje 3, każda knara 5, a każdy langskip 8 srebrnych monet.

Każdą pozyskaną łódź musisz umieścić w swojej zatoce, na stanowisku o odpowiedniej wielkości (**nie możesz np. położyć wielorybnika na polu dla dużych łodzi**).

Rozmienianie monet

Zawsze możesz rozmiąć swoje monety na drobne lub w drugą stronę. Srebrne monety mają nominały „1 moneta”, „2 monety”, „4 monety” i „10 monet”.



Srebrne monety zostały zaprojektowane tak, żeby ułatwić ich układanie na planszy osady, wyspach i budynkach.



Załadunek

W dowolnym momencie (włączając w to moment przed i moment po, ale nie w trakcie wykonywania akcji) możesz przenieść dowolną ilość rudy ze swoich zasobów na wyznaczone miejsca w swoich wielorybnikach i langskipach.

Nigdy **nie możesz** jednak zabierać rudy z ładowni statków.

Langskipy są używane do **Rabunku, Płądrowania i Najazdów** (patrz str. 17-18).



Wielorybniki są używane do **Połowu wielorybów** (patrz str. 18). Zauważ, że mają już wydrukowaną jedną rudę oraz miejsce na drugą.



Pomocnicy

Wielu pomocników oferuje akcje, które możesz przeprowadzić **w dowolnym momencie** (patrz str. 21).

Niebieski kolor tła wskazuje, że dany pomocnik oferuje akcję dostępną zawsze.



Zwracanie

Nie wolno zwracać lub odrzucać żadnych elementów gry, w tym: dóbr, statków, plansz i kart, chyba że zezwala na to konkretna akcja.

Pola akcji

Na planszy akcji znajduje się wiele różnych pól akcji. (Opis tego jak i kiedy z nich korzystać znajdziesz na str. 9, w rozdziale „Faza 5: Akcje”.)

Zasada ogólna:

Niektóre akcje wymagają posiadania konkretnej łodzi. Możesz wykorzystywać tę samą łódź wielokrotnie w jednej rundzie, na potrzeby różnych akcji.

Przykład: posiadasz jeden langskip w swojej zatoce. Dzięki temu możesz w tej samej rundzie:

- najpierw przeprowadzić rabunek,
- następnie odkryć Nową Fundlandię,
- a na koniec emigrować.



Wszystkie akcje wymienione w przykładzie po lewej stronie wyjaśnię szczegółowo na kolejnych stronach. Większość pól akcji (np. Pola produkcyjne) oferuje dość proste działania, więc takie pola wyjaśnię najpierw.

Wszystkie akcje wymienione w przykładzie po lewej stronie wyjaśnię szczegółowo na kolejnych stronach. Większość pól akcji (np. Pola produkcyjne) oferuje dość proste działania, więc takie pola wyjaśnię najpierw.



Pola produkcyjne

Jasnozielone pola akcji oferują to, co jest na nich przedstawione, np. 1 sztukfisz.



W szczególnych przypadkach zastosowano skróconą notację:



Tu otrzymasz 1 mleko, jeśli posiadasz 1 krowę, 2 mleka, jeśli posiadasz 2 krowy albo 3 mleka, jeśli posiadasz 3 lub więcej krow.

Tu otrzymasz 1 pled, jeśli posiadasz 1 owcę, 2 pledy, jeśli posiadasz 2 owce albo 3 pledy, jeśli posiadasz 3 lub więcej owiec.



Na tym polu otrzymasz drewno i rudę z zasobów ogólnych. Weź tyle drewna, ilu jest graczy (czyli w grze w 2/3/4 osoby weź 2/3/4 drewna). Dodatkowo weź 1 rudę. (Grając w wariacie jednoosobowym, otrzymujesz 1 drewno.)



Zasada ogólna:

Jeśli za dobro musisz zapłacić srebrem, jego wartość została podana pod symbolem dłoni, po lewej stronie danego pola akcji. Przykład: 1 krowa i 1 mleko kosztują łącznie 3 srebrne monety.



Na tym polu akcji otrzymasz 1 żeton przypraw oraz 1 srebrną monetę. Dodatkowo otrzymasz 2 mleka, jeśli posiadasz co najmniej 1 krowę oraz 1 pled, jeśli posiadasz co najmniej 1 owcę.



Wskazówka: większość nowych graczy przecenia znaczenie Jarmarku. Twój wikingowie są dość dobrze zaopatrywani w żywność podczas żniw. Przeważnie nie będą potrzebować więcej żywności niż tą, którą otrzymują. Często również nie dostrzegają długoterminowego potencjału tkwiącego w rozmnażaniu zwierząt.



Pola wymiany

Szare pola akcji umożliwiają budowę budynków, łodzi i wytwarzanie przedmiotów. Na takich polach możesz wymieniać jedną rzecz (*przeważnie materiał budowlany z twoich zasobów*) na inną, ale **tylko raz**. W szczególności:

Na polu akcji w lewym górnym rogu planszy akcji możesz zbudować szopę (*patrz Dodatek do instrukcji, str. 15*) za 2 drewna.



Poniższe dwa pola umożliwiają budowę kamiennego domu za 1 kamień i długiego domu za 2 kamienie (*patrz Dodatek do instrukcji, str. 15*):



Zauważ, że liczba żetonów budynków jest ograniczona.

Poniższe pola umożliwiają budowę wskazanych na nich łodzi (*i tylko tych łodzi*) za 1 albo 2 drewna:



Liczba łodzi nie jest ograniczona. Ograniczona jest tylko liczba miejsc w twojej zatoce: możesz mieć maksymalnie 3 wielorybniki i maksymalnie 4 duże łodzie (*knary i/albo langskipy*).

Na polu po prawej stronie możesz wybrać co otrzymasz za 2 kamienie i 2 drewna: albo będzie to kamienny dom i langskip albo długi dom i knara.



Tu możesz wymienić pomarańczowy żeton lnu na większy i bardziej wartościowy zielony żeton płótna.



Na tym polu możesz wymienić 1 parę zielonych żetonów: skóra + płótno na 1 żeton szaty i 2 srebrne monety.



W kuźni możesz przetworzyć (*oddać do zasobów ogólnych*) 1 rudę, aby otrzymać żeton oznaczony symbolem kleszczy kowalskich. (*Żeton biżuterii jest oznaczony symbolem kleszczy kowalskich, tak samo jak spora część żetonów specjalnych – w szczególności wszystkie żetony zilustrowane na ciemnoszarym tle planszy żetonów specjalnych.*)



Na polu akcji, przedstawionym po prawej stronie, otrzymasz 4 srebrne monety. Dodatkowo możesz wymienić 1 zielony żeton pledu na 1 żeton tuniki, oraz/albo 1 niebieski żeton srebrne sztućce na 1 biżuterię.



Na powyższych trzech polach akcji możesz wymienić kamień, drewno i rudę w różnych kombinacjach na niebieskie żetony kamienia runicznego i/albo kufel. Na pierwszych dwóch polach otrzymasz również 1 srebro.

Zagranie pojedynczej karty pomocnika kosztuje 1 kamień albo 1 rudę. Przy okazji otrzymasz też 1 srebrną monetę (*patrz też „Pomocnicy” str. 20*).



Tutaj możesz wymienić wielorybnik* na knarę (*jeśli chcesz*), aby potem użyć tej knary albo innej dużej łodzi do emigracji (*patrz str. 17*).



*Jeśli w ładowni wielorybnika masz rudę, tracisz ją (zwróć ją do zasobów ogólnych)..

Akcje wzgórz i handlu

Wzgórze

Niektóre złotobrazowe pola akcji umożliwiają zebranie materiałów budowlanych i srebra ze wzgórz.



Kiedy zbierasz dobra ze wzgórz, zawsze zabieraj je od lewej strony do prawej (*czyli najpierw dobra leżące najbliżej strzałki*).

Podwójne srebrne monety po prawej stronie wzgórze są uważane za pojedyncze dobro. (*Kiedy już zabierzesz ostatnie podwójne monety ze wzgórze, usuń to wzgórze z gry.*)



Akcja **Weź 2 materiały budowlane ze wzgórze** umożliwia zabranie (*do*) dwóch pojedynczych dóbr z jednego, dowolnie wybranego wzgórze.



Jeśli wybrałeś wzgórze o mniejszej liczbie dostępnych dóbr, niż liczba dóbr, które możesz zebrać w ramach wykonywanej akcji, nie możesz zabrać kolejnych (pozostałych) z innego wzgórze.

Akcja **Weź 3+2 materiały budowlane ze wzgórze** umożliwia zabranie (*do*) trzech pojedynczych dóbr z jednego wzgórze i (*do*) dwóch pojedynczych dóbr z innego wzgórze. *Nie możesz zabrać 5 pojedynczych dóbr z jednego wzgórze.*



Przykładowo, w ramach tej akcji, mógłbyś zabrać 3 drewna z jednego wzgórze i rudę + podwójne srebro z drugiego.

Akcja **Weź 2+2+2+2 materiały budowlane ze wzgórze** umożliwia zabranie (*do*) dwóch pojedynczych dóbr z maksymalnie czterech wzgórze. *Ta akcja nie umożliwia zabrania np. 4 czy 6 pojedynczych dóbr z jednego wzgórze.*



Handel wymienny

Kolejna grupa złotobrazowych pól akcji reprezentuje handel wymienny, dzięki któremu możesz wymienić dobra ze swoich zasobów na dobra o wyższej wartości.

Akcja „1 dobro ⇕” umożliwia wymianę dokładnie jednego żetonu dobra na dobro o jeden poziom lepsze, czyli: pomarańczowe na czerwone albo czerwone na zielone albo zielone na niebieskie. **Żeton, który wymieniasz, oraz żeton, który otrzymujesz, (z zasobów ogólnych) muszą mieć ten sam kształt i rozmiar.**

Przykładowo, możesz użyć akcji „1 dobro ⇕”, aby jednorazowo wymienić sztokfisz na skórę.



Akcja „2 dobra ⇕” umożliwia wymianę 1 lub 2 żetonów dóbr na dobra o jeden poziom lepsze. Oba dobra mogą być tego samego rodzaju, jednak w ramach tej akcji nie możesz „ulepszyć” jednego dobra o dwa poziomy (np. z pomarańczowego na zielone albo z czerwonego na niebieskie).



Akcja „2 dobra ⇕⇕” umożliwia ulepszenie 2 żetonów dóbr o dwa poziomy, czyli możesz wymienić pomarańczowe dobro na zielone albo czerwone na niebieskie. (Dodatkowo otrzymujesz również 4 dobra z jednego wzgórza.)



Inne pola akcji umożliwiają wymianę więcej niż dwóch dóbr.

Jednym z takich pól jest na przykład to, które prócz możliwości ulepszenia dóbr daje również 4 karty broni. Po prostu dociągnij 4 karty broni z wierzchu stosu (i połóż je odkryte w swoich zasobach, przed sobą).



Zanim, korzystając z akcji „dobra ⇕”, wymienisz jakiegokolwiek dobra na lepsze, sprawdź ile i jakich dóbr potrzebujesz na Uczę. Radzę, abyś – na wszelki wypadek – w fazie akcji przechowywał te dobra w obszarze „stołu biesiadnego”.



Niebieskie, żółte, czerwone i brązowe pola akcji są specjalne. Niebieskie dotyczą handlu morskiego, żółte emigracji, czerwone polowania, rabunku i pładrowania. Brązowy to kolor kart pomocników.

Pola akcji wykorzystujące knary

Niebieski jest kolorem pól akcji, które wymagają posiadania knary. Te akcje umożliwiają pozyskanie niebieskich przedmiotów luksusowych.

Handel morski



Powyższe dwa pola **Handel morski** znajdują się w pierwszej i drugiej kolumnie planszy z polami akcji. Korzystając z tych akcji płacisz 1 srebrną monetę, aby odwrócić dowolną liczbę **różnych rodzajów** zielonych żetonów na ich niebieską stronę. Aby móc skorzystać z tej akcji, musisz jednak **posiadać co najmniej jedną knarę** w swojej zatoce.

• Nie możesz odwracać zielonych żetonów, które leżą na twoich planszach, na niebieską stronę (aby np. w ten sposób próbować ominąć zakaz układania na planszy zielonych żetonów obok siebie).



Sprzedaż okazji

Pole akcji **Sprzedaż okazji** znajduje się w trzeciej kolumnie planszy z polami akcji.



Na każdym żetonie specjalnym wydrukowana jest jego cena, podana w srebrnych monetach. Jeśli **posiadasz co najmniej jedną knarę**, możesz kupić (do) 2 żetonów specjalnych, zwracając odpowiednią liczbę srebrnych monet do zasobów ogólnych. (Korona Anglii jest jedynym przedmiotem specjalnym, którego nie możesz kupić. Zapytaliśmy o to Jej Królewską Mość, Królową Elżbietę II, kiedy odwiedzała Frankfurt 25 czerwca 2015. Stanowczo, choć w bardzo miłych słowach, sprzeciwiła się sprzedaży.)



Za szklane paciorki nie musisz nic zapłacić; Helm kosztuje 1 srebrną monetę.

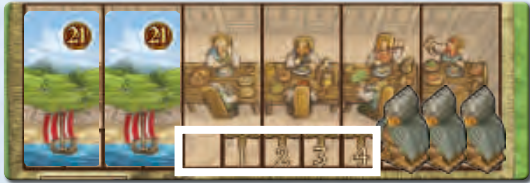


W przykładzie z lewej strony, w ramach pojedynczej akcji **Handel morski**, możesz odwrócić na niebieską stronę: 1 olej, 1 skórę, 1 pled, 1 płótno i 1 szatę. (Drugi żeton płótna musi pozostać na zielonej stronie.)

Emigracja



Żółty jest kolorem emigracji. Korzystając z pola akcji **Emigracja**, możesz odwrócić posiadaną knarę albo langskip* na drugą stronę i położyć ten żeton na skrajne lewe pole stołu biesiadnego na swojej planszy. Ten żeton nie jest już dłużej łodzią. Teraz jednak redukuje ilość potrzebnej żywności, którą musisz zaserwować w trakcie Uczty (patrz str. 10).



Kolejnym razem, kiedy będziesz emigrować, połóż drugi żeton po prawej stronie leżącego na stole żetonu. Zauważ, że każda emigracja redukuje ilość żywności, która jest potrzebna na Ucztę. W przykładzie powyżej, w trakcie kolejnej uczty musisz zakryć tylko 5 miejsc przy stole.

- Aby wykonać tę akcję, musisz zapłacić (oddać do zasobów ogólnych) srebrne monety w liczbie równej numerowi aktualnej rundy.
- W bardzo rzadkim przypadku może zdarzyć się, że emigrowałeś tak często, że przy stole biesiadnym nie ma już miejsca na kolejny żeton łodzi. W takiej sytuacji nie możesz już więcej wykonywać akcji **Emigracja**.

*W trakcie emigracji **nie** tracisz żadnego wikinga. (Pionki wikingów przedstawiają przywódców klanów, którzy nigdy cię nie opuszczą.)*



* Jeśli w ładowni langskipa była ruda, tracisz ją.

Rabunek, Płądrowanie i Łowy

Czerwone pola akcji wymagają od ciebie rzucenia kością.

Użyj pomarańczowej ośmiościennej kostki na polach akcji, które są oznaczone symbolem pomarańczowej kostki. Podobnie w przypadku symbolu niebieskiej kostki: użyj na nich dwunastościennej niebieskiej kostki.



Rzucając kostkami:

Podczas **Rabunku** (rzut pomarańczową kostką) albo **Płądrowania** (rzut niebieską kostką), staraj się wyrzucić **wysoki** wynik.



Na polach akcji oznaczonych symbolem kostki, które znajdują się w górnej części planszy akcji, staraj się wyrzucić **niski** wynik.



W każdym przypadku możesz rzucać kostką **maksymalnie 3 razy**. (Każdy ponowny rzut unieważnia wynik poprzedniego rzutu.) Możesz przerwać rzucanie w dowolnej chwili. Kiedy skończysz (po ewentualnej modyfikacji wyniku rzutu), ogłoś jaki jest **wynik twojej walki**. Następnie zadeklaruj, czy twoja akcja rzucania kostką zakończyła się sukcesem czy porażką.

Każde pole akcji, które za chwilę opiszemy, zawiera stosowny przykład.

Rabunek

Aby móc wykonać akcję **Rabunek**, musisz mieć co najmniej **jeden langskip**. **Nie ma znaczenia**, czy jest załadowany rudą, czy nie (patrz „Akcje dostępne zawsze”, str. 13), ponieważ w tej akcji i tak **nie możesz** go użyć.



Sukces

Każdy niebieski żeton jest oznaczony wartością miecza. Po tym, kiedy rzucisz pomarańczową ośmiościenne kostką, możesz zmodyfikować wynik walki. Każdy kamień i/lub karta broni miecz, które odrzucisz, podwyższa liczbę wyrzuconych oczek o 1 (nawet powyżej 8). Ta zmodyfikowana wartość jest uważana za twój „wynik walki”. W nagrodę weź z zasobów ogólnych dokładnie jeden niebieski* żeton oznaczony wartością miecza **równą lub niższą** od wyniku walki.



Porażka

Twoja akcja **Rabunek** zawsze kończy się porażką, kiedy twój zmodyfikowany wynik walki jest równy 5 lub mniej. Bez względu na liczbę wyrzuconych oczek, możesz zawsze ogłosić porażkę. **W przypadku porażki otrzymujesz na pocieszenie 1 kamień i 1 kartę miecz**** z zasobów ogólnych.**



Po lewej stronie pola akcji **Rabunku** znajdują się symbole kamienia i karty miecz. Te symbole mają dwa znaczenia:

- Wskazują które dobra i jaką broń możesz użyć do modyfikacji wyniku walki.
- Przypominają o nagrodzie pocieszenia w przypadku porażki.

Symbole na polach akcji **Płądrowanie** i **Polowanie** mają takie same znaczenia.

Przykład porażki podczas rabunku

Posiadasz langskip i przeprowadzasz akcję **Rabunek**. Ilość rudy w ładowniach twoich łodzi nie ma znaczenia, ponieważ nie możesz jej użyć w trakcie rabunku. Bierzesz pomarańczową kostkę i wyrzucasz 4 za pierwszym razem, a za drugim razem 5. Chcesz poprawić wynik, ale za trzecim razem wyrzucasz tylko 3. Jeśli oddasz 2 kamienie i 1 miecz, twoim wynikiem walki będzie 6, za co dostaniesz kamień runiczny. Decydujesz się więc ogłosić porażkę podczas rabunku i bierzesz na pocieszenie z zasobów ogólnych 1 kamień i 1 kartę miecz.



Plądrowanie

Podobnie jak w przypadku akcji **Rabunek**, podczas akcji **Plądrowanie** staraj się wyrzucić **jak najwyższy wynik**.



Aby móc wykonać tę akcję, **musisz posiadać langskip**. Jeśli masz więcej niż jeden langskip, używasz tego, w którego ładowniach znajduje się **najwięcej rudy**.

Sukces

Plądrując, rzucasz niebieską dwunastościenną kostką. Do wyniku rzutu dodaj liczbę znaczników rudy z ładowni langskipa (*nawet powyżej 12; zatrzymujesz też całą rudę w ładowni*). Otrzymałą sumę możesz zmodyfikować, podwyższając ją o 1 za każdy kamień i/lub każdy miecz, które odrzucisz. Ta zmodyfikowana wartość jest uważana za twój „wynik walki”. W nagrodę weź z zasobów ogólnych dokładnie jeden niebieski* żeton oznaczony wartością miecza równą lub niższą od wyniku walki.



Porażka

Akcja **Plądrowanie** zawsze kończy się porażką, kiedy twój zmodyfikowany wynik walki jest równy 5 lub mniej. Bez względu na liczbę wyrzuconych oczek, możesz zawsze ogłosić porażkę przy plądrowaniu. **W przypadku porażki przy plądrowaniu otrzymujesz na pocieszenie 1 kamień i 1 kartę miecz**** z zasobów ogólnych.**

Dodatkowo, po nieudanym plądrowaniu, możesz przenieść 1 wikinga z tego pola akcji na swój plac Ting, aby użyć go w dalszej części tej samej rundy.

Korona Anglii ma najwyższą wartość miecza, a dodatkowo jest warta 2 punkty zwycięstwa na koniec gry.

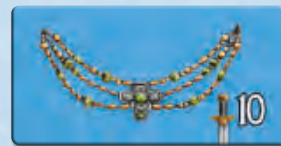


Pozwól mi wyjaśnić działanie czynnika szczęścia w tej grze. Mechanizm rzucania kostką jest owiany złą sławą w grach i ma to swoje uzasadnienie. W tej grze porażka jest zaprojektowana w taki sposób, że jest tylko trochę gorsza niż np. akcja zebrania ze wzgórz 2 kamieni (tu otrzymasz kamień i miecz) albo 2 drewno (patrz porażka w kolejnej sekcji). Porażka również zwiększy twoje szanse na sukces w kolejnej akcji z rzucaniem kostką. Złe rzuty nie blokują sukcesu, a jedynie trochę go oddalają w czasie. Dla mnie było to kluczowym elementem wprowadzenia do gry klimatu przygody.



Przykład udanej próby plądrowania

Posiadasz langskip, który ma w ładowni 2 rudy. W swoich zasobach posiadasz jeszcze 1 rudę, którą decydujesz załadować na łódź, zanim rozpoczniesz akcję **Plądrowania**. Bierzesz niebieską kostkę i za pierwszym razem wyrzucasz 4. Mógłbyś się tu zatrzymać, ale chcesz wyrzucić wyższy wynik. W drugim rzucie wypada 6. Przysługuje ci jeszcze jeden rzut, ale mimo to wolisz zatrzymać się w tym miejscu. Aby zmodyfikować wynik, zwracasz do zasobów ogólnych 1 miecz. Twoim wynikiem walki jest więc 10: wyrzuciłeś 6 oczek + posiadasz 3 rudy w ładowni langskipa + podwyższasz liczbę o 1 za to, że oddałeś 1 miecz. Dzięki temu w nagrodę bierzesz 1 żeton biżuterii.



Polowanie, Zastawianie pułapek i Połów wielorybów

Kiedy polujesz albo zastawiasz pułapki, rzucasz pomarańczową ośmiościenną kostką. Kiedy polujesz wieloryby, rzucasz niebieską dwunastościenną kostką. We wszystkich trzech przypadkach staraj się wyrzucić **niski wynik**.



Sukces

Zwróć do zasobów ogólnych drewno w liczbie odpowiadającej wyrzuconej liczbie oczek i ogłoś sukces. Drewno możesz zastąpić kartami odpowiedniej broni** (*wskazanej na polu akcji*). W nagrodę otrzymujesz przedmioty narysowane na polu danej akcji***.

Kiedy polujesz wieloryby, pomniejsz wynik rzutu kostką o liczbę równą liczbie znaczników rudy, którą masz w ładowniach wielorybników (*uwzględnij rudę wydrukowaną na żetonach łodzi*), używanych do wykonania tej akcji (*oczywiście zachowujesz całą rudę w ładowniach*). Jeśli zmodyfikowany wynik będzie negatywny, potraktuj go jako zero.

Porażka

Jeśli w ramach którejś z tych akcji ogłaszasz porażkę, nie musisz płacić nic. (*Nie możesz jednak ogłosić porażki, jeśli twój wynik to 0.*) **W przypadku porażki otrzymujesz nagrodę pocieszenia w wysokości 1 drewna i 1 karty broni****** odpowiedniego rodzaju** (*weź je z zasobów ogólnych*). Dodatkowo, po nieudanym zastawianiu pułapki, możesz przenieść 1 wikinga z tego pola akcji na swój plac Ting, a po nieudanym połowie wielorybów możesz przenieść 2 wikingów z tego pola akcji na swój plac Ting. Będziesz mógł ich użyć w dalszej części tej samej rundy.



W lewym dolnym rogu pola akcji **Plądrowanie** znajduje się symbol wikinga i strzałki skierowanej w lewo. Ten symbol ma ci przypominać, że w przypadku porażki, przenosisz stąd jednego swojego wikinga na plac Ting.

* Kiedy masz wziąć niebieski żeton w nagrodę za udaną akcję, możesz wziąć jeden niebieski żeton albo jeden ze specjalnych żetonów (*leżący na owalnej planszy*).

** Nagrodami są karty broni: łuk i strzała dla akcji **Polowanie**, pułapka dla akcji **Zastawianie pułapek** oraz włócznia dla **Połów wielorybów**.

Jeśli musisz wybrać, czy zwrócić do zasobów ogólnych broń czy drewno, wybierz zwrócenie broni. Tak, jak w zwykłym życiu: drewno ma znacznie więcej zastosowań niż broń.



*** Za udane polowanie otrzymujesz 1 skórę i 1 dziczyznę. Udane zastawienie pułapki przyniesie ci 1 futro i 1 kartę pułapki. Nagroda za udany połów wielorybów, to 1 olej, 1 żeton skóra i kości oraz 1 mięso wieloryba.



Polowanie



Zastawianie pułapek



Połów wielorybów

Przykład porażki przy polowaniu

Decydujesz się wykonać akcję **Polowanie**. Pole akcji **Polowanie** w pierwszej kolumnie jest już zajęte, więc umieszczasz swoich 2 wikingów na polu **Polowanie** w drugiej kolumnie. Rzucasz pomarańczową kostką i liczysz na niski wynik. W pierwszej próbie wypada 3, ale nie jesteś zadowolony, więc rzucasz raz jeszcze. Druga próba, to niestety 7, co jest o wiele za wysokie. W trzeciej próbie wypada 4. Gdybyś w tej sytuacji np. użył 2 drewna i 2 kart łuk i strzała, mógłbyś ogłosić sukces na polowaniu, ale stwierdzasz, że to zbyt duży koszt. Ogłaszasz więc porażkę, za co otrzymujesz jako nagrodę pocieszenia 1 drewno i 1 kartę łuk i strzała.

(Co prawda poniosłeś porażkę, ale nie otrzymujesz z powrotem wikinga. Mógłbyś go zabrać z pola akcji, jeśli poniósłbyś porażkę na polu akcji **Zastawianie pułapek**, które działa tak samo jak **Polowanie** – z tą różnicą, że wymaga karty pułapka zamiast łuk i strzała.)

**** Kiedy otrzymujesz kartę broni jako nagrodę pocieszenia (za porażkę) albo nagrodę za zastawienie pułapki (za sukces), weź daną kartę broni ze stosu odkrytych kart odrzuconych. Jeśli nie ma tam odpowiedniej karty, przejrzyj stos kart do dociągania i zabierz ją stamtąd, a następnie potasuj ten stos.

2 (oczka na kostce) minus 2 (ruda w łodzi) daje wynik równy 0.



Jeśli wynikiem walki jest 0, nie możesz ogłosić porażki. W takiej sytuacji **musisz natychmiast przerwać rzucanie i zaakceptować wynik walki równy 0.**



W lewym dolnym rogu pola akcji **Połów wielorybów** znajdują się 2 symbole wikingów i strzałki skierowanej w lewo. To jest przypomnienie o tym, że w przypadku porażki przenosisz stąd dwóch swoich wikingów na plac Ting.

Specyficzne cechy pól akcji **Połów wielorybów**

Na planszy akcji znajdują się dwa różne pola akcji **Połów wielorybów**.



Na głównym polu akcji **Połów wielorybów** (po lewej stronie), możesz użyć od 1 do 3 wielorybników. W kolumnie 4 (po prawej stronie), znajduje się dodatkowe pole akcji **Połów wielorybów**, na którym możesz użyć tylko jednego wielorybnika.

Przykład sukcesu przy łowieniu wielorybów

Posiadasz 2 wielorybniki, a każdy z nich ma w ładowni 1 dodatkową rudę. Zanim rozpoczniesz akcję **Połów wielorybów** (z trzeciej kolumny), decydujesz się na kupno jeszcze jednej łodzi za 3 srebrne monety. Nie masz jednak rudy, którą mógłbyś na nią załadować. Bierzesz niebieską kostkę i wyrzucasz na niej 8 w pierwszej próbie. Jeśli zatrzymałbyś się w tym momencie, musiałbyś zapłacić 3 włócznie/drewna, aby zakończyć połów sukcesem (ponieważ masz 5 znaczników rudy w ładowniach, które redukują wynik 8 do 3). Rzucasz jednak raz jeszcze i tym razem wypada 4. Odejmujesz 5 od tego wyniku, otrzymując wartość ujemną, czyli twoim wynikiem jest 0. Przy takim wyniku musisz się zatrzymać w tym miejscu i ogłosić sukces.



Być może zastanawiasz się dlaczego pole **Połów wielorybów** z użyciem 3 łodzi wymaga 3 wikingów, kiedy połów z pojedynczą łodzią wymaga aż 4. To drugie pole akcji zostało wprowadzone do gry jako dodatkowe i korzystają z niego głównie gracze, dla których **Połów wielorybów** jest tylko poboczną akcją, ponieważ nie mają zbyt wielu wielorybników.

Podobnie, są dwa pola akcji wymagające langskipów. Akcja **Płądrowanie** działa najlepiej, kiedy twoje langskipy są załadowane dużą liczbą znaczników rudy. Rabunek i najazdy możesz przeprowadzać langskipami, na których nie ma rudy.



Pole akcji **Najazd** zalicza się do czerwonych pól akcji. Tutaj możesz podstępnie ukraść srebrne skarby (niebieski żeton), bez konieczności rzucania kostką.

Aby wykonać tę akcję, musisz jednak posiadać (co najmniej) dwa langskipy.

Odkrywanie wysp

Pomarańczowy jest kolorem odkrywania wysp. Jeśli odkryjesz wyspę, połóż ją obok swojej planszy osady. W ten sposób zdobędziesz kolejne obszary do układania żetonów. W grze są cztery różne plansze wysp, które prezentują konkretne wyspy w konkretnych rundach gry (patrz 3 faza rundy, str. 8). Każda wyspa występuje w grze tylko raz. Wykonując akcję odkrywania wysp, postaw na polu akcji odpowiednią liczbę wikingów i zabierz wybraną planszę wyspy.

Jeśli na planszy wyspy, którą odkrywasz, leżą srebrne monety, zbierz również je i połóż w swoich zasobach.

Odkrywanie wysp wymaga posiadania konkretnego rodzaju łodzi. Rodzaj łodzi i pole akcji, z którego musisz skorzystać, aby odkryć wyspę, znajdują się na danej planszy wyspy (i w tabeli obok).

We wszystkich przypadkach odkrywania wysp, **nie tracisz** łodzi użytej do wyprawy.

W tabeli poniżej znajdują się pola akcji i rodzaje łodzi potrzebne do odkrywania wysp.



Szetlandy	Islandia	Ziemia Baffina
Wyspy Owcze	Grenlandia	Labrador
Lofoty*	Wyspa	Nowa Fundlandia
Orkady*	Niedźwiedzia	Caithness*
Mull*		
dowolny rodzaj łodzi	knara albo langskip	langskip

* Elementy z dołączonych minidodatków.

Plansze wysp opisujemy szczegółowo na str. 15 Dodatku do instrukcji.

Pomocnicy

Rozpoczynasz grę posiadając jedną jasnobrazową kartę pomocnika (patrz „Przygotowanie gry”, str. 5), którą trzymasz w ręce tak, aby inni gracze nie widzieli jakiego pomocnika posiadasz. Podczas gry będziesz otrzymywać dodatkowe, ciemnoniebieskie karty pomocników. Aby skorzystać z działania tych kart, najpierw musisz je zagrać (patrz „Objaśnienia dotyczące kart pomocników” na następnej stronie).



Korzystając z tego pola akcji zabierasz jedną kartę z wierzchu stosu ciemnobrazowych kart pomocników i dodajesz ją do kart trzymanyh w ręce. Dodatkowo otrzymujesz 1 srebrną monetę.

Tutaj płacisz 1 kamień albo 1 rudę, aby zagrać kartę pomocnika z ręki. Dodatkowo otrzymujesz 1 srebrną monetę.



Tutaj możesz zagrać nawet dwie karty pomocników z ręki, jedna po drugiej.

Korzystając z tego pola akcji, możesz zagrać nawet 4 karty pomocników z ręki, jedna po drugiej. (Za chwilę przedstawimy dość ciekawą zależność pomiędzy tym polem akcji a inną zasadą gry.)



Premia za postawienie trzech wikingów



Za każdym razem, kiedy wysyłasz trzech wikingów na pole akcji (w trzeciej kolumnie), jeszcze przed wykonaniem danej akcji weź z wierzchu stosu do dociągania ciemnobrazową kartę pomocnika i dodaj ją do kart trzymanyh w ręce. Możesz natychmiast obejrzeć tę kartę. (Ta premia jest dostępna tylko dla pól akcji z trzeciej kolumny.)

Pole akcji, które opisaliśmy przed chwilą, znajduje się w trzeciej kolumnie. Jest więc to jedyne pole akcji, na którym dociągasz kartę pomocnika ze stosu i możesz ją (lub inną kartę pomocnika z ręki) natychmiast zagrać.

Premia za postawienie czterech wikingów



Za każdym razem, kiedy wysyłasz czterech wikingów na pole akcji (w czwartej kolumnie), jeszcze przed wykonaniem albo tuż po wykonaniu danej akcji, możesz zagrać kartę pomocnika z ręki. (Ta premia jest dostępna tylko dla pól akcji z czwartej kolumny.)

- Możesz skorzystać z efektu działania tej zagranej karty natychmiast.
- Jeśli nie posiadasz żadnej karty pomocnika w ręce, oczywiście nie możesz skorzystać z tej premii. Korzystasz tylko z pola akcji.

Żetony rozszerzające planszę główną przy grze w 4 osoby

Srebrne pola akcji na żetonach rozszerzających umożliwiają wykonanie akcji z pola **zajmowanego przez innego gracza**, znajdującego się w tej samej kolumnie. (Nie możesz wykonać w ten sposób drugi raz akcji, którą przeprowadziłeś swoimi wikingami; nie możesz też wykonać akcji z pustego pola.) W każdej rozgrywce w 4 osoby tylko dwie spośród 4 kolumn oferują taką możliwość: jedno pole znajduje się w pierwszej albo drugiej kolumnie, a drugie w trzeciej albo czwartej kolumnie. Ten rozkład jest losowany na podczas przygotowywania gry.



W tym przykładzie pola te znajdują się w pierwszej i czwartej kolumnie.

- Tak samo jak każde inne pole akcji, również i te pola mogą zostać zajęte tylko raz w trakcie rundy.

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE KART POMOCNIKÓW

Wszystkie karty pomocników mają jednakowy układ. U góry karty znajduje się nazwa i punkty zwycięstwa (*po prawej stronie*), a opis działania znajduje się w centralnej i dolnej części karty.

Ukośnik

Wiele kart zawiera działania rozdzielone ukośnikiem („/”). W najprostszym ujęciu ukośnik należy czytać jako alternatywę wykluczającą: albo – albo. Najlepiej poprzyjmy to kilkoma przykładami. *Kupiec, dla przykładu, umożliwia wymianę 1 żetonu srebrnych sztuków na 1 kufer albo 1 jedwab.*



Jeśli karta posiada kilka elementów rozdzielonych ukośnikami („/”), te elementy odnoszą się do siebie we wskazanej kolejności. *Tutaj musisz podjąć decyzję: wydajesz 2 srebrne monety, żeby otrzymać 1 skórę albo wydajesz 4 srebrne monety, żeby otrzymać 2 skóry albo 6 monet, żeby otrzymać 3 skóry.*



Ważne jest, że możesz wybrać **tylko jeden** z wymienionych elementów. *Dzięki tej karcie otrzymasz 1 fasolę albo 1 zboże, albo 1 kapustę, w zależności, czy posiadasz (adekwatnie) 1, 2 czy 3 wielorybiki.*

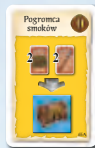



Oczywiście, jeśli posiadasz 2 wielorybiki, otrzymujesz zboże, ale nie otrzymujesz fasoli. *(Mógłbyś łatwo dowiedzieć, że zbiór 2 łodzi zawiera w sobie również 1 łódź, ale w tej grze taka logika nie ma zastosowania.)*

Każda karta pomocnika należy do jednej z poniżej opisanych kategorii:

Karty natychmiastowe

Wszystkie karty natychmiastowe mają **żółty kolor tła**. Te karty wprowadzają natychmiastowe, ale tylko jednorazowe działanie, które musisz przeprowadzić zagrywając daną kartę. Po zagraniu, działanie tych kart przestaje obowiązywać. Użyteczne pozostaną tylko punkty zwycięstwa (*podczas punktacji*). *Przykładowo, zagrywając Pogromcę smoków, możesz natychmiast wymienić 2 karty pułapek i 2 karty włóczy na 1 skrzynię skarbów.*

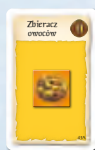


 Szara strzałka na kartach natychmiastowych wskazuje, że nie możesz dokonać wymiany w dowolnym momencie, tylko **natychmiast i co najwyżej raz**. *(Przykładowo, nie możesz wymienić 4 pułapek i 4 włóczy na 2 skrzynie skarbów.) Wielokrotnych wymian możesz dokonać tylko, jeśli tekst na karcie wyraźnie o tym mówi, np. „wiele razy” albo „tyle razy, ile ...”.*

Poza akcjami wymiany, niektóre karty umożliwiają wykonanie pewnych akcji na planszy akcji albo przeprowadzenie specyficznych faz rundy. *Hodowca bydła umożliwia ci wykonanie natychmiast dodatkowej fazy Rozmnażanie zwierząt tylko i wyłącznie na twój użytek.*




W innych przypadkach po prostu otrzymujesz dobra, nie musząc za nie płacić.



Karty działające zawsze

Wszystkie karty działające zawsze mają **niebieski kolor tła**. Te karty mają stałe działanie w trakcie całej gry (*od momentu ich zagrania*). Możesz wykonywać działania na nich opisane w dowolnym momencie (*przed podliczeniem punktów*) i dowolną liczbę razy. *Przykładowo, Garbarz umożliwia wymianę 1 peklowanego mięsa na 1 skórę w dowolnym momencie gry.*



 **Żółta strzałka** na kartach działających zawsze wskazuje, że możesz dokonywać wymian **w dowolnym momencie i dowolną liczbę razy** w trakcie całej gry.

Niektóre karty działające zawsze, naginają reguły gry na twoją korzyść. Takie karty nie mają żółtej strzałki. *Tragarz umożliwia ci zabranie rudy z ładowni łodzi i przeniesienie jej do twoich zasobów (co nie jest normalnie dozwolone).*



Karty działające warunkowo


Wszystkie karty działające warunkowo mają **czerwony kolor tła**. Te karty są podzielone na dwie części, różniące się odcieniem. Jasnoczerwona część określa moment, w którym możesz korzystać z tego pomocnika (*przeważnie jako warunek, który musi być spełniony*). Ciemnoczerwona część określa akcję, którą możesz wykonać. *Możesz oczywiście przeprowadzać akcję opisaną na danej karcie za każdym razem, kiedy jej warunek zostanie spełniony. Za każdym razem, kiedy będziesz wykonywać akcję **Handel morski**, tuż przed jej wykonaniem (jasnoczerwona część) otrzymujesz 1 olej (ciemnoczerwona część).*



Niektóre karty, jak np. Ksiądz, jasno wskazują czy dana karta działa **przed czy po** spełnieniu jej warunku. *(Ksiądz daje ci olej zanim wykonasz akcję, gdybyś chciał go od razu użyć podczas akcji **Handel morski**.)*

W innych przypadkach te karty umożliwiają po prostu wymianę albo naginają reguły gry na twoją korzyść. *Lowca zwiększa dla ciebie limit rzutów z 3 do 4 (co nie jest normalnie dozwolone).*



 Akcja wymiany na kartach działających warunkowo symbolizowana jest przez **szarą strzałkę** (podobnie jak na kartach natychmiastowych), ponieważ za ich pomocą nie możesz realizować wymian w dowolnym momencie. Niektóre karty mówią jednak wprost: „dowolnie wiele razy” albo „tyle razy, ile ...”, aby zmienić to ograniczenie.

Niektóre karty umożliwiają wykonanie dwóch działań. Kiedy grasz taką kartę, wybierz z których działań skorzystasz.

Jeśli karta zawiera dwa działania natychmiastowe i zdecydujesz się wykonać je oba, musisz je wykonać w podanej kolejności. *Tutaj najpierw musisz wyruszyć na polowanie, a dopiero potem możesz zastawić pułapkę.*



Jeśli w najbliższej grze będziecie korzystać tylko z kart talii A, możesz pominąć kolejną sekcję. Tylko karty w taliach B i C zawierają karty „kiedy ... wtedy ...”.

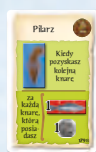
Karty „kiedy ... wtedy ...”

• Te karty występują tylko w taliach B i C. Wszystkie karty „kiedy ... wtedy ...” mają **zielony kolor tła**. Podobnie jak karty działające warunkowo, te karty są podzielone na dwie części, różniące się odcieniem. Jasnozielona część określa moment, w którym możesz wykorzystać tego pomocnika (*przeważnie jako warunek*). Ciemnozielona część określa akcję, którą możesz wykonać. Z tej perspektywy, te karty nie różnią się niczym od kart działających warunkowo.

Różnica polega jednak na tym, że karty „kiedy ... wtedy ...” aktywowane są tylko raz w trakcie całej gry, a dokładniej – kiedy warunek zostanie spełniony po raz pierwszy. To może być moment, w którym zagrasz tę kartę albo sytuacja w przyszłości.



Takielarz wymaga posiadania 3 dużych łodzi. Jeśli posiadasz 3 duże łodzie w momencie, w którym zagrasz tę kartę, efekt jej działania jest uruchamiany natychmiast.



Ta karta wskazuje dokładny moment w przyszłości. Kiedy tylko pozyskasz kolejną knarę, natychmiast otrzymasz tyle srebrnych monet i sztokfiszów, ile knar będziesz posiadał w tamtej chwili.

Jeśli powyższe wyjaśnienia pozostawiają jeszcze jakiegokolwiek wątpliwości dotyczące mechanizmów działania kart, zajrzyj do Dodatku do instrukcji, na str. 2. Znajdziesz tam opisy wszystkich kart pomocników, ułożone w kolejności narastających numerów.

WYCZERPIANIE SIĘ ZASOBÓW

W tej chwili możesz pominąć tę sekcję instrukcji. Zajrzyj tu, jeśli w trakcie gry wyczerpią się zasoby którychkolwiek elementów gry.

W grze jest **tylko kilka elementów**, których liczba jest ograniczona:

Budynki: liczba budynków (*szop, kamiennych i długich domów*) jest ograniczona. Jeśli ich żetony się wyczerpią, nikt nie otrzyma kolejnych.

Wyspy: są tylko cztery plansze wysp. Łącznie możecie więc odkryć wyspy tylko cztery razy w trakcie gry.

Liczba łodzi, żetonów dóbr, materiałów budowlanych i kart broni **nie jest ograniczona**.

Łodzie: jeśli zabraknie któregoś rodzaju, wykorzystajcie jakikolwiek przedmiot w zastępstwie.

Żetony dóbr: jeśli wyczerpią się zasoby któregoś dobra, możecie zwrócić żetony z planszy osady, z takich obszarów, które są w 100% zakryte (*kwadrat poniżej ostatniego zakrytego pola do chodu*).

Miejsce zdjętych żetonów możecie zakryć wykorzystując inne dobra, srebro albo po prostu możecie pamiętać, że dany obszar był zakryty.

Materiały budowlane: jeśli wyczerpicie zasoby któregoś materiału budowlanego, przejrzyjcie rewersy żetonów kary Ting. Możecie wykorzystać odpowiedni żeton w zastępstwie kilku znaczników jednocześnie.



Ten żeton zastępuje 5 kamieni.

Karty broni: jeśli wyczerpie się stos kart do dociągania, potasuj stos kart odrzuconych i stwórz z niego nowy stos zakrytych kart do dociągania. Jeśli masz otrzymać konkretną kartę jako nagrodę pocieszenia, a nie możesz jej znaleźć ani w stosie kart odrzuconych, ani w stosie kart do dociągania, postępuj tak, jak zaproponowaliśmy w kwestii materiałów budowlanych. Rewers każdego żetonu kary zastępuje 3 karty broni jednego rodzaju.

KONIEC GRY ORAZ PUNKTACJA

Gra kończy się natychmiast po fazie Uczty w ostatniej rundzie. W trakcie ostatniej rundy **nikt nie otrzymuje premii**.



- Jeśli posiadasz szopy albo kamienne domy, możesz położyć na wskazanych na nich miejscach drewno i kamienie ze swoich zasobów. (*Na planszach jednoznacznie wskazano, ile żetonów wymaga który budynek.*)
 - Jeśli w swoich zasobach pozostały ci jeszcze żetony dóbr, wciąż możesz je jeszcze położyć na swoich planszach (*osada, wyspy, budynki*), o ile jest to możliwe.
- Następnie oblicz punkty, korzystając z notatnika punktacji.

Wartość punktowa plansz i żetonów znajduje się na poszczególnych komponentach gry, na symbolach tarczy, takich jak ta poniżej:



Punkty dodatnie

- **Łodzie:** każdy wielorybnik jest wart 3 punkty, każda knara 5 punktów, a każdy langskip 8 punktów zwycięstwa.
- **Emigracja:** każda knara wykorzystana do emigracji jest warta 18 punktów, a każdy langskip 21 punktów.
- **Wyspy:** plansze wysp są warte różną liczbę punktów (*od 4 do 38*). Wartość każdej widnieje w prawym górnym rogu planszy.
- **Szopy i domy:** szopy są warte 8 punktów, kamienne domy 10 punktów, a długie domy 17 punktów. Poszczególne wartości widnieją w prawym górnym rogu każdej planszy.

- **Owce i krowy:** każda owca jest warta 2 punkty (*albo 3 punkty, jeśli jest w ciąży*). Każda krowa jest warta 3 punkty (*albo 4 punkty, jeśli jest w ciąży*).
- **Pomocnicy:** wartości poszczególnych kart pomocników znajdują się w ich prawym górnym rogu. Punkty przynoszą tylko zagrane karty pomocników.
- **Srebrne monety:** policz łączną liczbę srebrnych monet w swoich zasobach. Każda moneta to 1 punkt. Srebrne monety leżące na planszy nie przynoszą punktów.
- **Ostatni dochód:** zamiast wypłacać dochód z ostatniej rundy, możesz zapisać go w notatniku w kategorii *Ostatni dochód*.
- Posiadacz żetonu **Korona Anglii** otrzymuje 2 dodatkowe punkty zwycięstwa bez względu na to, czy ten żeton leży na planszy, czy wciąż w jego zasobach.

Punkty ujemne i finalna punktacja

- Policz łączną wartość punktów ujemnych za niezakryte pola „-1” na: planszy osady, planszach wysp, które odkryłeś w trakcie gry, a także na planszach szop i domów.
- Nie zapomnij również o ujemnych punktach z żetonów kary Ting (*jeśli takie posiadasz; patrz Faza 9: Uczta, str. 11*).
- Może się zdarzyć, że ktoś położy żetony dóbr sąsiadująco do siebie, mimo że nie jest to dozwolone. **Naprawcie taką pomyłkę natychmiast.** Jeśli jednak odkryjecie taką pomyłkę po pewnym

czasie, możecie ukarać tę osobę podczas finalnej punktacji: 1 żeton kary Ting za każdą parę źle położonych żetonów.

Prześledźmy 2 przykłady:



W przykładzie po lewej stronie, gracz położył trzy zielone dobra, jedno za drugim. Ma więc dwie zielono-zielone pary żetonów, stykających się krawędziami. Kara Ting za to uchybienie wynosi łącznie 6 punktów.

W przykładzie po prawej stronie, pomyłka jest o wiele poważniejsza. Trzy żetony zostały położone w taki sposób, że każde dwa stykają się krawędziami ze sobą. Mamy tu więc do czynienia z trzema zielono-zielonymi parami żetonów, za co należy się kara Ting w łącznej wysokości 9 punktów.

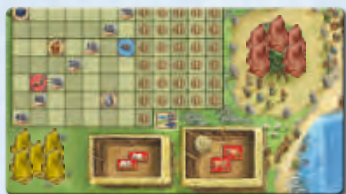


Oblicz łączną (**finalną**) liczbę zdobytych punktów. W tym celu odejmij obliczone do tej pory punkty ujemne od dodatnich. Grę wygrywa ten z was, kto zebrał największą liczbę punktów. W przypadku remisu jest kilku zwycięzców.

WARIANT JEDNOOSOBOWY

Połącz planszę osady dowolną stroną ku górze. Będziesz potrzebować dwóch zestawów wikingów (*w dowolnych kolorach*).

- Postaw jednego wikinga (*dwoch wikingów w krótkiej grze*) jednego koloru (*tu: czerwony*) na polu rundy 1 przy stole biesiadnym, a na polach 3 i 5 (*oraz na polu 7 w przypadku długiej gry*) po dwóch wikingów w tym samym kolorze.
- Postaw po dwóch wikingów drugiego koloru (*tu: żółty*) na polach rund 2, 4 i 6.



- Postaw 5 wikingów pierwszego koloru (*czerwony*) na placu Ting, a 5 wikingów (*6 wikingów w grze krótszej*) drugiego koloru (*żółtego*) na polu „poczekalnia” na planszy osady.
 - Ostatniego wikinga drugiego koloru usuń z gry. (*W krótkiej grze usuń zamiast niego jednego wikinga pierwszego koloru.*)
- Graj w grę tak, jak w grę wieloosobową, przeprowadzając kolejne tury po sobie. Z uwagi na fakt, że nie masz przeciwnika, **pozostaw** wikingów z poprzedniej rundy na polach akcji. Będą więc je blokować. To właśnie dlatego masz wikingów w dwóch kolorach.

Przebieg rundy:

Rozegraj pierwszą rundę tak, jak w grze wieloosobowej. W fazie 12 **nie zabieraj żadnego wikinga** z planszy akcji. Zamiast tego przenieś 5 wikingów drugiego koloru z poczekalni na plac Ting. W rundzie 2 otrzymujesz 2 dodatkowych wikingów drugiego koloru. Na koniec rundy 2 pozostaw wikingów, których postawiłeś na planszy w rundzie 2 na planszy akcji, a zabierz z niej (*i postaw w poczekalni*) wikingów, którymi grałeś w pierwszej rundzie. Będziesz nimi znów grał w rundzie 3. Kontynuuj w ten sposób do ostatniej rundy.

Uwagi odnośnie faz w rundzie:

- Kiedy już zaznajomisz się w praktyce z wariantem jednoosobowym, możesz pomijać fazę 3. Informacje o tym, które plansze wysp są dostępne w danej rundzie, opisałismy w Dodatku do instrukcji, na stronie 15. Tam znajdziesz również informację o tym, ile srebra otrzymasz za odkrycie danej wyspy.
- Zawsze pomijasz **fazę 6** (*ponieważ zawsze jesteś graczem rozpoczynającym.*)

Przygotowując grę w wariantcie jednoosobowym, lubię układać więcej żetonów wzgórz, niż jest to wymagane. Kładę sobie ołówek tak, aby wyznaczał granicę pomiędzy dostępnymi aktualnie i jeszcze niedostępnymi żetonami wzgórz. W ten sposób znacznie szybciej przechodzę przez **fazę 11**.



- W **fazie 12** popatrz na stół biesiadny, aby sprawdzić, których wikingów powinieneś zabrać z planszy.

W grze jednoosobowej wynik na poziomie 100 punktów jest uważany za bardzo dobry. W wariantcie dłuższym możesz go osiągnąć, kiedy dojdiesz już do wprawy. W wariantcie krótszym będzie raczej trudny do osiągnięcia. Jeśli lubisz wyzwania, zrób nam przyjemność i postaraj się go pobić. (*Z uwagi na mechanizm blokowania pól przez wikingów, wariant jednoosobowy przeważnie kończy się niższym wynikiem niż gra wieloosobowa.*)

Jeśli chcesz, zamiast losować kartę pomocnika na początku gry, możesz przejrzeć talię jasnobrzązowych kart pomocników i wybrać jedną z nich. To pozwoli ci poeksperymentować z grą.



MINIDODATKI

#1 Wyspy

Przygotowanie gry

Położ planszę wyspy z tego minidodatku stroną z Lofotami ku górze po lewej stronie planszy wyspy Szetlandy.

Przebieg rozgrywki

Faza 3: Odwrócenie planszy wyspy i dolozenie monet

W rundzie 3 poza standardowym odwracaniem Szetlandów odwróć także Lofoty (w wariantcie krótkiej gry będzie to runda 2). Wprowadzacie do gry Orkady.

Położcie srebro zarówno na nowej planszy wyspy, jak i na pozostałych planszach wysp według standardowych zasad.

Faza 5: Akcje

Aby odkryć Lofoty lub Orkady, musisz posiadać wielorybnik, knarę albo langskip i postawić 1 wikinga na polu akcji, na którym możesz zdobyć Szetlandy lub Wyspy Owce.

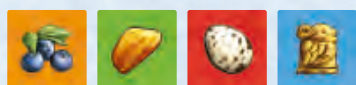
Faza 10: Premie za pola specjalne



Na planszy wyspy Orkady znajduje się nowy symbol premii – karta broni. Aby skorzystać z tej premii, dociągnij 1 kartę broni z wierzchu stosu i połóż ją odkrytą w swoich zasobach.

#2 Żniwa

Przygotowanie gry

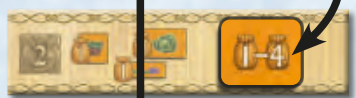


Włóż żetony dóbr do pudełek. Jeśli nie ma w nich miejsca, połóż żetony obok pudełek.

Położ planszę wyspy z tego minidodatku stroną z Mull ku górze obok pozostałych plansz wysp.



Weź 4 znaczniki żniw z symbolami żniw. Zakryj je i pomieszaj.



Wylosuj 1 znacznik i umieść odkryty na słowie „Żniwa” w fazie 2 na planszy z opisem faz w rundzie.



Następnie pomieszaj zakryte pozostałe znaczniki żniw z zakrytymi 4 znacznikami żniw z symbolem niurodzaju i odłóż je na bok.

Podczas przygotowania gry daj każdemu 1 dodatkową jasnobrązową kartę pomocnika. Każdy z graczy wybiera 1 z 2 otrzymanych kart pomocników i odrzuca pozostałą.



Zaczynając od ostatniego gracza i dalej w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy bierze po 1 znaczniku zasobów i kładzie go pomarańczową stroną ku górze obok swojej planszy osady. W wariantcie krótkiej gry (trwającej 6 rund) każdy w tej samej kolejności bierze drugi znacznik zasobów i kładzie go w ten sam sposób.

Dodatkowe przygotowanie wariantu krótkiej gry

Każdy otrzymuje 3 dodatkowe srebrne monety i dociąga 1 kartę broni z wierzchu stosu.

Podczas **rozgrywki z dodatkiem Norwegowie** nie rozdawaj w losowy sposób plansz szop rzemieślników w trakcie przygotowania gry. Zamiast tego zaczynając od ostatniego gracza i dalej w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy bierze po 1 planszy szopy rzemieślnika i **natychmiast ją buduje**, kładąc wybraną stroną ku górze. Podczas **rozgrywki bez dodatku Norwegowie** na koniec przygotowania gry daj każdemu 2 ciemnobrązowe karty pomocników. Każdy z graczy wybiera 1 z 2 otrzymanych kart pomocników i odrzuca pozostałą. Na początku pierwszej tury możesz zagrać zachowaną ciemnobrązową kartę pomocnika **za darmo**.

Faza 2: Żniwa

Wszystkie znaczniki żniw z tego minidodatku modyfikują fazę **Żniwa** z gry podstawowej. W każdej rundzie na planszy z opisem faz każdej rundy będzie się znajdował 1 odkryty znacznik żniw (z symbolem żniw albo z symbolem niurodzaju).

W fazie **Żniwa** bierzecie po 1 żetonie wszystkich produktów rolnych odpowiadających odkrytemu znacznikowi żniw **oraz** żetony dóbr widniejące na waszych znacznikach zasobów.

Następnie usuń z gry znacznik żniw znajdujący się na planszy z opisem faz każdej rundy. Wylosuj 1 z zakrytych znaczników żniw i połóż odkryty w miejsce usuniętego znacznika – będzie obowiązywał podczas kolejnej rundy. Odwróć wszystkie znaczniki zasobów, tak aby ich kolor pasował do koloru nowego znacznika żniw. Nowy znacznik żniw i znaczniki zasobów graczy wskazują, jakie żetony produktów i dóbr otrzymają oni podczas fazy **Żniwa** w kolejnej rundzie.

Faza 3: Odwrócenie planszy wyspy i dolozenie monet

W rundzie 4 odwróć Mull (w wariantcie krótkiej gry będzie to runda 3). Wprowadzacie do gry Caithness. Położcie srebro na tej wyspie według standardowych zasad.

Faza 5: Akcje

Aby odkryć Mull, musisz posiadać wielorybnik, knarę albo langskip i postawić 1 wikinga na odpowiednim polu akcji w pierwszej kolumnie. Aby odkryć Caithness, musisz posiadać langskip i postawić 3 albo 4 wikingów na odpowiednim polu akcji w trzeciej albo w czwartej kolumnie.

Faza 10: Premie za pola specjalne

Na planszach wysp znajdują się 2 nowe symbole premii:



Otrzymujesz 1 kartę miecz.



Gdy otrzymujesz tę premię **pierwszy raz**, weź 1 kamień i żeton specjalny ołtarz. W przyszłych rundach bierzesz tylko 1 kamień. Jeśli plansza wyspy Mull zostanie odwrócona, zanim gracz ją zdobędzie, usuń żeton specjalny ołtarz z gry.

Karty pomocników

Usuń następujące karty pomocników z gry:

52 a *Nauczyciel*, 107 B *Poszukiwacz przygód*, 115 b *Księżniczka*, 125 c *Skryba*, 150 c *Kupiec mięsa*, 163 a *Parobek*, 170 a *Pomocnik uchodźcom*, 189 B *Żeglarz*.

Aby rozgrywka była ciekawsza, możesz także usunąć następujące karty pomocników z gry:

1 A *Domokrąca*, 8 a *Mistrz cechu*, 21 b *Zbieracz*, 28 B *Ślusarz*, 41 a *Ślamazara*, 42 b *Włodarz*, 45 C *Pirat*, 46 B *Projektant statków*, 56 A *Handlarz bronią*, 96 A *Dostawca mięsa*, 97 B *Zbieracz groszku*, 99 A *Rekruter*, 101 B *Sędzia*, 104 b *Tchórzliwy wojownik*, 106 B *Podżegacz*, 124 B *Robotnik*, 133 B *Mistrz lancy*, 134 A *Pijak*, 135 A *Samotny wilk*, 138 c *Złodziej*, 139 C *Poszukiwacz skarbów*, 157 C *Rakarz*, 158 A *Barbarzyńca*, 161 B *Pomocnik wielorybnika*, 162 C *Zbieracz lnu*, 174 a *Podróżnik z Bosforu*, 175 B *Wyciskacz oleju z dorsza*, 177 B *Pokojówka*, 180 C *Grabieżca*, 190 B *Kupiec z Bosforu*.