

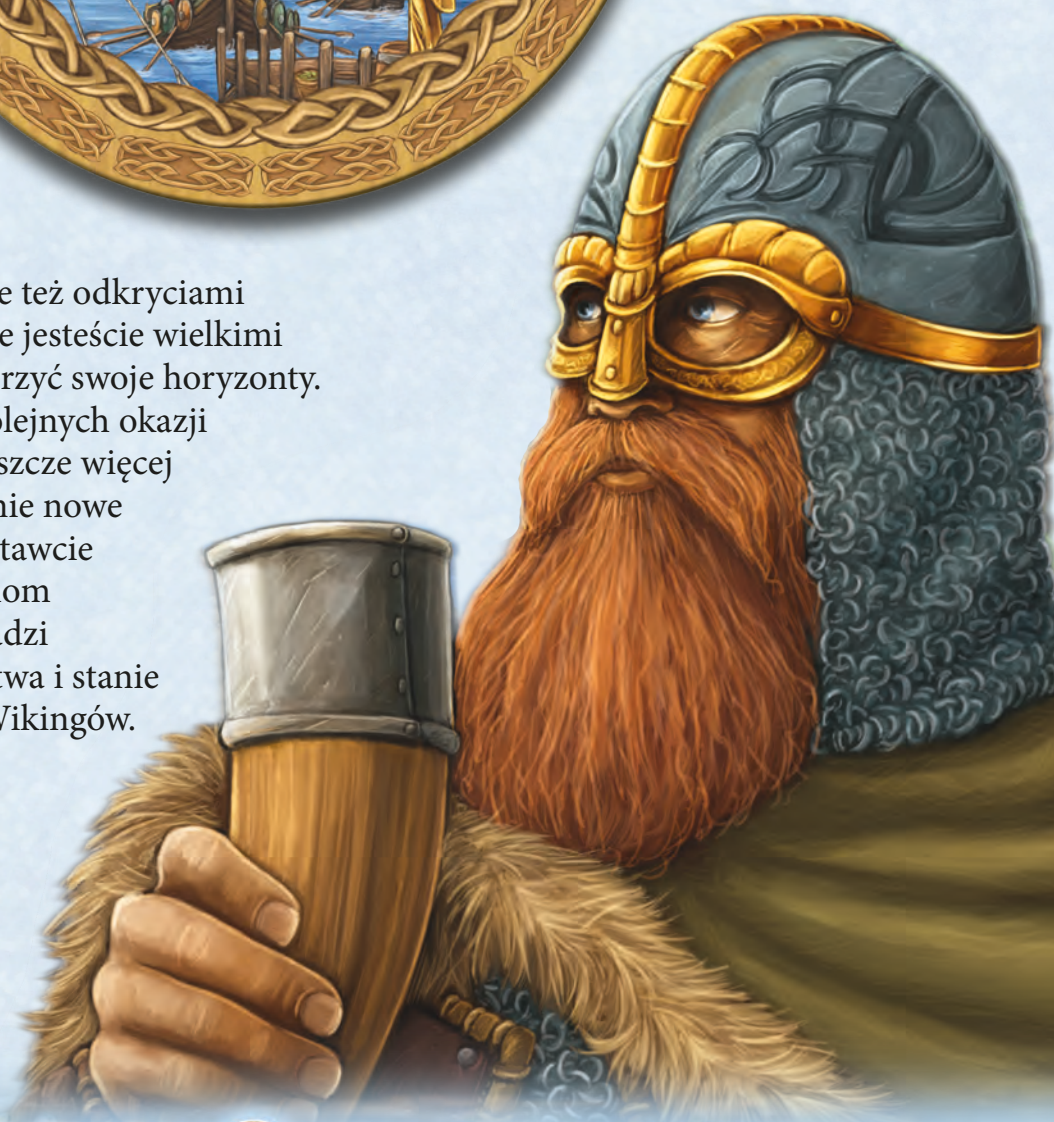
Gernot Köpke i Uwe Rosenberg

UCZTA dla ODYNA

Norwegowie



Swoim codziennym życiem, ale też odkryciami i grabieżami udowodniliście, że jesteście wielkimi wodzami. Nadszedł czas poszerzyć swoje horyzonty. Wypatrujcie nowych wysp i kolejnych okazji do plądrowania, aby zdobyć jeszcze więcej towarów i zwierząt oraz zupełnie nowe możliwości wykonania akcji. Stawcie czoła niecodziennym wyzwaniom i sprawdźcie, kto z was zgromadzi najbardziej imponujące bogactwa i stanie się najznamienitszym wśród Wikingów.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Pudełko na żetony dóbr



1 pudełko na nowe żetony żywności i przedmiotów

Plansze



3 dwustronne plansze z polami akcji



8 dwustronnych plansz wysp (2 x A-D)

Nowy zestaw 4 plansz wysp i poprawiony zestaw plansz wysp z gry podstawowej

1 notes punktacji oraz ta instrukcja

Żetony specjalne i plansza



6 żetonów specjalnych



1 owalna plansza organizacyjna na małe żetony specjalne z symbolem kleszczy kowalskich

Żetony i plansze



6 szop rzemieślniczych



8 żetonów małej emigracji



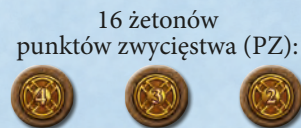
1 żeton wzgórz



1 nowa mała plansza organizacyjna na łodzie



10 monet „2 srebra”



16 żetonów punktów zwycięstwa (PZ):

2x „4 PZ” 6x „3 PZ” 8x „2 PZ”

Żetony dóbr

95 żetonów dóbr, w tym:



10x groch / miód pitny



5x olej / kamień runiczny



23x zioła / świnia



22x poroże / narzędzia



21x kłacz / ciężarna kłacz



14x wyprawiona skóra / flausz

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Żetony dóbr

W tym dodatku znajdziesz pudełko na nowe żetony dóbr.

Zapoznaj się ze sposobem ułożenia nowych żetonów w tym pudełku, który został przedstawiony w tabeli obok. W dużych przegródkach bez problemu przechowasz nowe żetony.

Pamiętaj o tym, by rozdzielić dwustronne żetony do dwóch osobnych przegródek.

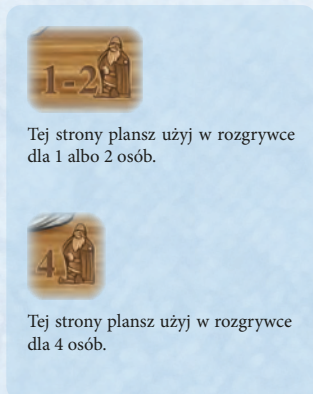
narzędzia	flausz		
poroże	wyprawiona skóra		
świnia	kłacz		
zioła			

PRZYGOTOWANIE GRY

Grę przygotuj w taki sam sposób jak grę podstawową z następującymi zmianami.

Plansza akcji oraz pudełka z dobrami

Planszę akcji z gry podstawowej odłóż do pudełka. Zamiast niej użyj trzech oddzielnych plansz z polami akcji z tego dodatku. Plansze połącz stroną z liczbą graczy ku górze.



Tej strony plansz użyj w rozgrywce dla 1 albo 2 osób.

Tej strony plansz użyj w rozgrywce dla 4 osób.

Dwa żetony rozszerzające z gry podstawowej, które umożliwiają rozgrywkę w 4 osoby, nie są potrzebne podczas rozgrywki z tym dodatkiem. Oznacza to, że **nie można** powtarzać akcji innego gracza. Oba żetony odłóż do pudełka.

Nowe pudełko na żetony dóbr połącz obok dwóch pudełek na żetony dóbr z gry podstawowej.

Szopy rzemieślnicze

Potasuj wszystkie 6 szopy rzemieślniczych i w losowy sposób rozdaj po 1 szopie rzemieślniczej każdemu graczowi. Pozostałe szopy rzemieślnicze nie biorą udziału w rozgrywce – odłóż je do pudełka. Aby móc korzystać z szopy rzemieślniczej, najpierw musisz ją zbudować. Połącz wylosowany żeton szopy rzemieślniczej w pobliżu swojego obszaru gry.



Plansze wysp

Cztery nowe plansze wysp z tego dodatku połącz przednią stroną ku górze (rozpoznaś ją po literze w prawym dolnym rogu) w pobliżu połączonych plansz akcji. Zastępują one plansze wysp z gry podstawowej, które odłóż do pudełka.



Podczas rozgrywki 3- albo 4-osobowej dołącz poprawione plansze wysp z gry podstawowej. Grając w 3 osoby, dołącz 2 plansze wysp (jedną A albo B i jedną C albo D); grając w 4 osoby, dołącz wszystkie 4 plansze wysp.

Nic nie stoi na przeszkodzie, by wykorzystać wszystkie dostępne plansze wysp niezależnie od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce. Możesz też wprowadzić plansze wysp z minidodatku.



Plansze organizacyjne na żetony specjalne i łodzie



Wszystkie żetony specjalne z symbolem kleszczy kowalskich i te, których wartość miecza wynosi 8 albo mniej, połącz na owalnej planszy organizacyjnej z tego dodatku. Wśród tych żetonów znajdują się żetony z gry podstawowej, takie jak np. krucyfiks. Na planszach

akcji widnieje nowe pole akcji, dzięki któremu możesz zdobyć te żetony. Dużą planszę organizacyjną żetonów specjalnych z gry podstawowej odwróć na drugą stronę (bez zaznaczonych miejsc na konkretne żetony specjalne) i połącz na niej pozostałe żetony specjalne.

Podczas rozgrywki korzystaj z nowej planszy organizacyjnej na łodzie, ponieważ znajduje się na niej miejsce na nowe żetony małej emigracji. Planszę organizacyjną na łodzie z gry podstawowej odłóż do pudełka.

Wzgórza

Nowy żeton wzgórz zawiera więcej zasobów niż żetony wzgórz z gry podstawowej. Możesz go zachować na ostatnią rundę rozgrywki albo potasować na początku rozgrywki z pozostałymi żetonami wzgórz.



Punkty zwycięstwa

Żetony punktów zwycięstwa umieść w pobliżu plansz akcji.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Podczas rozgrywki z tym dodatkiem kolejne fazy rund przeprowadza się tak samo jak w grze podstawowej. Zasady gry podstawowej nie ulegają zmianie, a zostają jedynie rozszerzone o następujące zasady.

Rozmnażanie zwierząt

Na planszach graczy nie ma dodatkowych miejsc dla kłaczy i świń. Żetony świń i kłaczy przechowuj w tych samych oborach, w których przechowujesz owce i krowy, albo umieszczaj je obok swojej planszy osady.

Świnie rozmnażają się szybciej niż pozostałe zwierzęta. Oznacza to, że wystarczy mieć co najmniej 2 świnie, by otrzymywać nową świnie podczas każdej fazy **Rozmnażanie zwierząt**. Na żetonach świń nie ma „ciężarnej” strony. Kłacze rozmnażają się zgodnie z tymi samymi zasadami, które dotyczą krów i owiec.

Możesz użyć żetonów zwierząt, by zakryć odpowiednie pola na nowym żetonie szopy rzemieślniczej. Wpływa to na rozmnażanie zwierząt (patrz „Szopy rzemieślnicze” na str. 6).

By zdobyć kłacze lub świnie, możesz skorzystać z akcji dostępnych na planszach akcji znajdujących się w grupie targu zwierzęcego albo możesz otrzymać je dzięki polom premii na nowych planszach wysp. Ponadto świnie możesz zdobyć dzięki „ulepszeniu” żetonu ziół.



Nowe pola akcji

Możesz umieścić 1 albo 2 wikingów na polu akcji w nowej 5. kolumnie na planszach akcji. Jeśli to zrobisz, **nie możesz już nigdzie umieszczać swoich wikingów** w tej rundzie (musisz spasować). Jeśli umieścisz na polu w 5. kolumnie 2 wikingów, to dodatkowo, oprócz wykonania akcji, możesz zagrać 1 kartę pomocnika.



Budynki

Budynki, które znasz z gry podstawowej, są teraz oznaczone nowymi symbolami.



Szopa

Kamienny dom

Długi dom

Za każdym razem, gdy masz możliwość wybudowania szopy, możesz zamiast tego wybudować swoją szopę rzemieślniczą. Jeśli się na to zdecydujesz, wybierasz stronę, którą chcesz zbudować. Każdy gracz może zbudować szopę rzemieślniczą tylko raz podczas rozgrywki (patrz str. 6).

Łowy

Podczas korzystania z nowych akcji łowów **Łowienie ryb** i **Polowanie na losia** musisz zapłacić niezbędny koszt wyłącznie za pomocą kart broni. Nie możesz używać znaczników drewna. W przypadku porażki otrzymujesz broń przedstawioną na polu akcji.



Targ zwierzęcy



Na tym polu możesz otrzymać dowolną kombinację wskazanych dwóch zwierząt. Możesz wybrać dwie owce albo dwie świnie, albo jedną owcę i jedną świnie.



Na tym polu możesz otrzymać 2 dowolne zwierzęta.

Na obu powyższych polach akcji oprócz kosztu w srebrze musisz zapłacić wskazany żeton dobra.

Rzemiosło



Na tym polu możesz przetworzyć (odłożyć do zasobów ogólnych) 1 rudę, by otrzymać 1 żeton specjalny z symbolem kleszczy kowalskich i z wartością miecza niższą od 9. Te żetony specjalne znajdziesz na osobnej planszy organizacyjnej żetonów specjalnych.

Wzgórza i handel wymienny



Na tym polu możesz otrzymać 2 różne znaczniki materiałów budowlanych z zasobów ogólnych. Dodatkowo możesz raz ulepszyć 1 żeton dobra.

Wyprawy

W prawym górnym rogu każdej nowej planszy wyspy znajduje się symbol wskazujący, z którego pola akcji musisz skorzystać i jaki statek musisz posiadać, by odkryć tę wyspę.



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



Wyspa Man	Hebrydy Zewnętrzne	Cork	wszystkie
Wyspa Skye	Islay	Waterford	
Limerick	Wexford	Ziemia Baffina*	
Szetlandy*	Islandia*	Labrador*	
Wyspy Owcze*	Grenlandia*	Nowa Fundlandia*	
Lofoty**	Wyspa Niedźwiedzia*	Tierra del Fuego**	
Orkady**		Caithness**	
Mull**			
dowolny rodzaj łodzi	knara albo langskip	langskip	langskip

* Elementy z gry podstawowej.

** Elementy z minidodatków.

Na polu akcji znajdującym się w 4. kolumnie możesz otrzymać dowolną planszę wyspy, o ile posiadasz langskipa. Ponadto możesz dodatkowo zapłacić 2 srebra, by przeprowadzić małą emigrację (patrz „Emigracja oraz pomocnicy”).

Jeśli podczas rozgrywki wykorzystujesz dodatkowe poprawione plansze wysp z gry podstawowej, to powinieneś umieścić je poniżej ich odpowiedników z tego dodatku (np. Szetlandy położyć poniżej Wyspy Man). W ten sposób na pierwszy rzut oka będziesz widzieć, którą akcją musisz przeprowadzić, by odkryć daną planszę wyspy.



By skorzystać z pola akcji **Grabież**, musisz posiadać knarę. Podobnie jak w przypadku pola akcji **Plądrowanie** możesz wziąć żeton, którego wartość miecza jest równa albo niższa wartości jego rzutu kostką. Wartość rzutu możesz zwiększyć jedynie dzięki przedstawionym kartom broni. Do modyfikowania wartości rzutu nie

możesz używać kamieni. W przypadku porażki otrzymujesz po 1 karcie każdej przedstawionej broni.

Na tym polu akcji wydając 1 srebro i 1 drewno, możesz zdobyć 1 wielorybnika. Następnie możesz odkryć jedną z dostępnych plansz wysp (dotyczy wysp, które możesz odkryć w ramach tej akcji, czyli wymienionych w 1. kolumnie tabeli po lewej stronie) za pomocą dowolnego statku.



Emigracja oraz pomocnicy

Na tym polu akcji możesz przeprowadzić emigrację, korzystając z 1 ze swoich wielorybników. W tym celu weź 1 żeton małej emigracji i umieść go na swoim stole biesiadnym. Odłóż wielorybnika do zasobów ogólnych (każda znajdująca się na nim ruda przepada). Ta akcja nie wymaga srebra.



Na tym polu możesz odkryć dowolną planszę wyspy (pod warunkiem, że posiadasz langskip). Następnie możesz zapłacić 2 srebra, aby przeprowadzić emigrację, korzystając ze swojego 1 wielorybnika (jak opisano powyżej).

Na tym polu możesz odrzucić 1 ze swoich kart pomocników z ręki, by zdobyć 2 srebra albo dobrać 3 nowe karty pomocników na rękę.



Karty pomocników

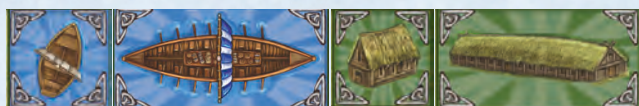
Za każdym razem, gdy masz możliwość zagrania karty pomocnika, zamiast tego możesz odrzucić 1 kartę pomocnika, by wziąć 1 dostępny żeton PZ. Na koniec gry zebrane żetony zapewniają ci wskazaną na nich liczbę punktów zwycięstwa.

Żetony punktów zwycięstwa

Za każdym razem, gdy masz wziąć żeton PZ, bierzesz 1 z dostępnych żetonów o najwyższej wartości (najpierw bierzesz żetony o wartości 4, następnie, gdy te się wyczerpią, bierzesz żetony o wartości 3 itd.) i kładziesz go przed sobą. Każdy żeton PZ jest wart tyle punktów na koniec gry, ile wskazuje nadrukowana na nich wartość. Żetony „2 PZ” są nieograniczone – gdy ich zabraknie, notuj zdobyte punkty.

PLANSZE WYSP

Dzięki nowym planszom wysp możesz zdobywać nowe premie, w tym nowe dobra z tego dodatku, a także:



Wielorybnik Knara Szopa Długi dom

Specjalne funkcje

Pola znajdujące się z lewej części planszy Limerick również musisz zakryć, by móc zakrywać kolejne pola linii dochodu.



SZOPY RZEMIEŚLNICZE

Szopy rzemieślnicze zawierają nowe pola (analogiczne do pól na kamienie i drewno, które widnieją na szopach i na kamiennych domach) na fasolę, sztokfiszę, miód pitny, płótno i rudę. Dobra, które umieszczasz na tych polach, możesz w dowolnym momencie rozgrywki ściągnąć i wykorzystać do innych celów, ponieważ liczą się one tylko na koniec gry.

Na niektórych szopach rzemieślniczych znajdują się pola, które możesz zakryć tylko konkretnym, przedstawionym na nim żetonem: świnia, krową, kłaczą, mięsem wielorybka albo wielorybnikiem. Jeśli położysz na takim polu wielorybnika, to cała ruda znajdująca się na łodzi przepada. Wielorybnik umieszczony na takim polu zostaje wyłączony z rozgrywki.

„Ogrodzony” obszar znajdujący się z lewej strony niektórych szop rzemieślniczych nie jest brany pod uwagę podczas rozpatrywania linii dochodu tej szopy rzemieślniczej.



Punkty zwycięstwa nadrukowane na żetonie zwierzęcia lub łodzi znajdującej się na żetonie szopy rzemieślniczej nie wliczają się do punktacji końcowej. Podczas umieszczania żetonów na żetonie szopy obowiązują standardowe zasady.

Na prawej stronie żetonu chlewu musisz umieścić między innymi żeton świni, by uzyskać premię i skorzystać z linii dochodu, a tym samym uniknąć ujemnych punktów.

KONIEC GRY ORAZ PUNKTACJA

Punktowanie odbywa się w taki sam sposób jak w grze podstawowej. Punkty za szopy rzemieślnicze dodaj podczas podliczania

sekcji „Szopy i domy”. Punkty za żetony PZ dodaj podczas podliczania sekcji „Pomocnicy”.

OPRACOWANIE

Projekt gry: Gernot Köpke i Uwe Rosenberg

Produkcja: Frank Heeren

Ilustracje: Dennis Lohhausen

Redakcja wersji angielskiej: Johannes Grimm

Redakcja techniczna wersji angielskiej: Andrea Dell'Agnese i Julia Faeta

Specjalne podziękowania dla Trávisa Vandenberg'a i Ryana Feathers'a.

Skład i tłumaczenie na język polski: Agata Syc

Korekta: Maria Podzorska

Testerzy: Gabi Kunz, Tanja Techmann, Torsten Techmann, Michael Gnade, Anja Coers, Dirk Schmitz, Witold Kliszczynski, Lisa Hofmann, Markus Habenberger, the Chess Club Gernsheim, Friday Get Together Eberstadt, Thursday Get Together Darmstadt, Game Meetings Altleiningen, Homburg, Frühlingsspielerei.de i „Langspiel” Bingen.

UJEDNOLICENIE

W związku z wprowadzeniem nowych dóbr i pól akcji część kart pomocników wymaga dodatkowego objaśnienia. W określonych okolicznościach nie będziesz mógł wykorzystać podczas rozgrywki 4 spośród 190 kart. Dla wszystkich kart pomocników obrazek i tekst znajdujący się na karcie stanowi najważniejszą informację, nawet jeśli tekst w dodatku do instrukcji nie wspomina nowych żetonów dóbr czy pól akcji.



Zasady ogólne:

- Żetony kłaczy i świń są uznawane jako czerwone dobra i żetony zwierząt.
- Szopy rzemieślnicze są uznawane jako szopy, ale nie jako domy.
- Łodzie i dobra umieszczone na szopie rzemieślniczej nie mają wpływu na efekt karty.
- Gdy treść karty wspomina o **Najeździe** albo **Rabunku**, nie dotyczy ona nowej akcji **Grabieży**.

Karta 10 A:
Ta karta dotyczy również żetonów kłaczy i świń (bez względu na to, czy trzymasz je w oborze na planszy, czy obok planszy).

Na niektórych polach akcji zmieniony został symbol (np. odkrycie nowej planszy wyspy). W takich przypadkach karty ze starymi symbolami zachowują swoje znaczenie. Tabela obok zawiera ważne objaśnienia i wyjątki.

4	C	Dotyczy wszystkich rzutów kośćmi, także podczas Grabieży .
26	C	Dotyczy również świń i kłaczy.
31	C	Należy zignorować świnię i kłaczę (podobnie owce i krowy).
35	A	Dotyczy również świń i kłaczy.
52	A	Można użyć, by odrzucić 1 kartę w celu zdobycia żetonu PZ.
60	C	Nie może być wykorzystana podczas korzystania z pola akcji w 5. kolumnie (ostatnia akcja rundy).
66	A	Nie dotyczy nowych żetonów dóbr w nowym pudełku dóbr.
88	C	Nie dotyczy nowych żetonów dóbr w nowym pudełku dóbr.
99	A	Można użyć, by odrzucić 1 kartę w celu zdobycia żetonu PZ.
102	B	Dotyczy również pola akcji w 2. kolumnie: 3 materiały budowlane + 2 karty broni. Zamiast dobierania 2 kart broni można dokonać wskazanej na karcie wymiany.
107	B	Dotyczy również pola akcji w 5. kolumnie z symbolem wielorybnika/knary/langskipa.
108	C	Nie może być wykorzystana podczas korzystania z pola akcji w 5. kolumnie (ostatnia akcja rundy).
109	B	Jeśli wskazane pole akcji nie bierze udziału w grze, to należy odrzucić tę kartę i dobrać nową.
110	C	Jeśli wskazane pole akcji nie bierze udziału w grze, to należy odrzucić tę kartę i dobrać nową.
115	B	Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy w ramach akcji buduje się dom albo szopę.
117	A	Nie dotyczy knary zdobytej dzięki premii z planszy wyspy Waterford.
123	C	Dotyczy również pola akcji w 2. kolumnie: 3 materiały budowlane + 2 karty broni.
125	C	Nie dotyczy małej emigracji za pomocą wielorybnika.
148	C	Nie dotyczy knary zdobytej dzięki premii z planszy wyspy Waterford.
150	C	Należy odrzucić tę kartę i dobrać nową.
157	C	Nie dotyczy świń i kłaczy.
163	A	Jeśli wskazane pole akcji nie bierze udziału w grze, to należy odrzucić tę kartę i dobrać nową.
170	A	Nie dotyczy małej emigracji za pomocą wielorybnika.
176	B	Ma zastosowanie również wtedy, gdy karta została odrzucona, by zdobyć żeton PZ.
179	B	Nie dotyczy knary zdobytej dzięki premii z planszy wyspy Waterford.



© 2023 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal, Niemcy



Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska