Uwe Rosenberg

A Feast for ODIN

Szabálykönyv

Az „Egy lakoma Odin tiszteletére” egy társasjáték formában testet öltött történet. Újraélheted azon törzsek kulturális vívmányait, kereskedő expedícióit, és fosztogatásait, melyeket ma „vikingekként” ismerünk – noha ezt a kifejezést egész másképpen használták még az első évezred vége felé.

Amikor az északiak elindultak fosztogatni azt mondták, hogy elmennek egy „Vikingre”. Skandináv őseik azonban sokkal többek voltak, mint puszta kalózok. Felfedezők és államok alapítói. Azt mondják Leif Eriksson volt az első európai ember Amerikában, jóval Kolumbuszt megelőzve.

A ma Normandiaként ismert területen a betolakodókat nem Vikingeknek, hanem „Normannoknak” nevezték. Közülük való volt a híres Hódító Vilmos, aki megszállta Angliát 1066-ban. Elérte azt, ami pár évvel korábban a norvég királynak nem sikerült: elfoglalta Anglia trónját.

Az ok, amiért ezek az emberek ez idő tájt jó tengerészekké váltak, az a szerencsétlen mezőgazdasági helyzetük volt. A terméshiány rászorította őket.

Ebben a játékban új területeket fogsz felfedezni és fosztogatni. Emellett részt fogsz venni mindennapi tevékenységeikben: javakat gyűjtesz, hogy egy anyagilag biztos pozíciót vívj ki a társadalomban.

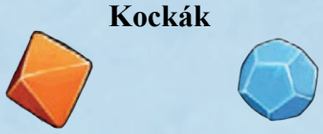
A játék végén az kerül ki győztesen, aki a legnagyobb értékű vagyonnal bír.

Összetevők

Áru dobozok

2 áru doboz az áru lapkák tárolására

Kockák



1 narancssárga nyolc oldalú dobótest

1 kék tizenkét oldalú dobótest

Játéktáblák

1 nagy akció tábla akció mezőkkel

4 otthon tábla *(minden játékosnak egy)*

1 kis készlet tábla a hajóknak

4 két oldalú felfedezés tábla

1 ovális készlet tábla a speciális lapkáknak

Lapkák

15 speciális lapka

Lapkák

2 kiegészítő lapka az akció tábla bővítéséhez

1 nagy forduló áttekintő lapka

Épület lapkák: 3 „viskó” épület lapka,
3 „kőház” épület lapka,
5 „hosszú ház” épület lapka

8 hegylánc lapka

32 hajó lapka, köztük

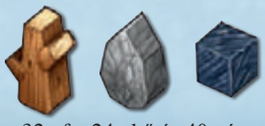
10x bálnavadász csónak — 12x knarr — 10x hosszúhajó

Pénz

125 ezüst érme, köztük:

80x „1 ezüst” — 22x „2 ezüst” — 18x „4 ezüst” — 5x „10 ezüst”

Fából Készült Áruk



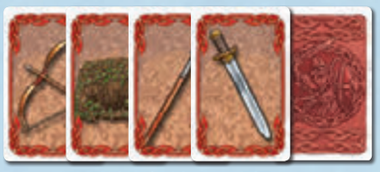
32x fa, 24x kő és 40x érc

190 Mesterség

3 paklira osztva: A, B és C

45 világosbarna kezdő mesterség kártya — 145 sötétbarna mesterség kártya

47 vörös Fegyver kártya



12x íj, 12x csapda, 12x lándzsa, 11x hosszú kard

Áruk

346 áru lapka, köztük:

Élelmiszer

első oldalán: farm termék
hátsó oldalán: állati termék

25x borsó/mézsör

20x len/szárított tőkehal

20x bab/tej

20x gabona/sózott hús

17x káposzta/vadhús

15x gyümölcs/ bálna hús

Állatok

első oldalán: haszonállat
hátsó oldalán: vemhes anyaállat

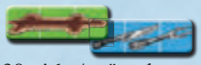
18x birka/vemhes birka

15x marha/vemhes marha

Felszerelés

első oldalán: késztermék
hátsó oldalán: luxuscikk

43x olaj/rúna kő

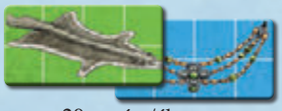


30x irha/evőeszköz

30x gyapjú/ládika

20x vászon/selyem

20x bőr és csontok/fűszerek



20x prém/ékszer

18x köpeny/kincses láda

15x ruha/ezüst kincs

7x „tárgy büntetés” lapka

Minden egyes „Tárgy Büntetés” hátulján más van: 5 fa, 5 kő, 3 érc, 3 íj, 3 csapda, 3 lándzsa és 3 hosszú kard.

Más Fa Komponensek

48 viking *(12 minden játékosnak)* — 1 barna kezdőjátékos jávorszarvas — 1 fehér forduló jelölő kocka

12 műanyag tasak, 1 függelék, 1 almanach és ez a szabálykönyv.

Az első játékod előtt

Áruk

Ebben a játékban nagyszámú áru lapka van. Annak érdekében, hogy megspóroljuk neked a sok lapka műanyag zacskókba szortírozását, két áru dobozt biztosítunk neked, hogy könnyebben tárolhasd és rendezhesd az áru lapkákat.

Minden sorba azonos színű és minden oszlopba azonos formájú áru lapkák kerülnek. Az egyforma alakú narancssárga és a piros áruk ugyanazon lapka két oldalán vannak, csakúgy, mint a zöld és a kék áruk. Rendezd ezeket az árukat (kivéve a birkákat és a marhákat) két kupacba, és helyezd őket a megfelelő rekeszekbe.

Például minden „bab” lapkának tej van a másik oldalán.

A játék több lapkát tartalmaz, mint amire normál körülmények között szükséged lehet, és még annál is több, mint ami belefér az áru dobozokba. A fennmaradó lapkákat tedd tartalékként a mellékelt tasakokba.

Az alábbi táblázat megmutatja, miként rendezd az áru lapkákat az áru dobozokba. Az áru dobozoknak vannak kicsi és nagy rekeszeik. Az első dobozban a kis rekeszek a borsó és bab méretű lapkák számára, míg a nagyok a len és gabona méretű áruk számára vannak fenntartva. A második dobozban a kis rekeszek a káposzta és gyümölcs, míg a nagyok a birka és marha méretű lapkák tárolására szolgálnak.

rúna kő	evőeszköz	ládika	selyem	fűszerek	ékszer	kincses-láda	ezüst kincs
olaj	irha	gyapjú	vászon	bőr és csontok	prém	köpeny	ruha
mézsör	szárított tőkehal	tej	sózott hús	vadhús	birka	bálna hús	marha
borsó	len	bab	gabona	káposzta		gyümölcs	

A borsó és a mézsör ugyanazon lapka két oldalai, hasonlóan, mint az olaj és a rúna kő. A birka és a marha a megfelelő lapka mindkét oldalán szerepelnek.

Előkészületek

Akció Tábla és Áru Dobozok

Tegyétek a nagy akció táblát az asztal közepére! Négy fős játék esetén a képnek megfelelően tegyétek a két kiegészítő lapkát **véletlenszerűen** kiválasztott oldalával felfelé a játéktábla mellé! *(1 és 3 fő közötti játékos szám esetén nincs szükség ezekre a lapkákra.)*

Nyissátok ki az áru dobozokat és tegyétek őket egymás mellé az asztalra úgy, hogy minden játékos hozzájuk férhessen!

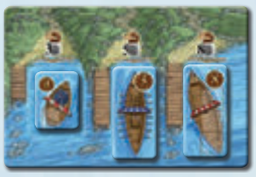
Az áru dobozok

Készlet Táblák a Speciális Lapkáknak és a Hajóknak

Helyezzétek a speciális lapkáknak és a hajóknak szánt készlet lapkákat az áru dobozok mellé! Az áru dobozok első sorában lévő általános kék áruk mellett van egy pár speciális lapka is. Az általános lapkáktól eltérően azonban a speciális lapkákból nem áll rendelkezésre korlátlan készlet, mindegyikből csak egy darab van. **Ezek a lapkák is kéknek tekintendők, és ugyanazok a szabályok vonatkoznak rájuk, mint a kék lapkákra.** *(Ezen túlmenően a speciális lapkák mindkét oldala egyforma színű.)*

Tegyétek a speciális lapkákat az ovális készlet táblára! A másik készlet tábla a három különböző típusú hajó elhelyezésére szolgál. Válogassátok szét a hajókat típusuk szerint, és külön halmokat képezve helyezzétek őket fejjel felfelé fordítva a készlet táblára!

1 ovális készlet tábla a speciális lapkáknak



1 kis készlet tábla a hajóknak

Mesterség és Fegyver kártyák

sötétbarna

Mesterségek *Fegyverek*

Semmi esetre sem lesz szükségetek az összes kártyára minden játék során. Elég, ha egy párat előkészítetek közülük és később, ha szükséges frissítitek a paklit.

világosbarna

A mesterség kártyák jobb alsó sarkán elhelyezett „A”, „B”, vagy „C” betű jelzi, hogy az egyes **mesterség** lapok mely pakliba tartoznak. Kezdő játékosoknak azt javasoljuk, hogy csak az „A” pakliból szár-mazó lapokat használják, míg a tapasztaltabbak mind a „B” és a „C” jelű lapokat használhatják, vagy akár összekeverhetik min-det. Válogassátok szét a világos- és sötétbarna hátuljú mesterség kártyákat és ily módon képezzetek belőlük két paklit!

A játéktábla bal felső sarkán található rajz megmutatja, mit kell kapnotok a **játék elején**: minden játékos húz egy kezdő kártyát a **világosbarna** mesterség lapok közül. (Ezt követően a megmaradt világosbarna kártyákat távolítsátok el a játékból!) Minden játékos magához vesz 1 „íj”, 1 „csapda” és 1 „lándzsa” fegyver kártyát, valamint 1 „mézsör” áru lapkát.

Keverjétek össze a többi fegyver kártyát és tegyétek őket fejjel lefelé fordítva egy kupacba az asztalra! Keverjétek össze a **sötétbarna** hátuljú mesterség kártyákat is, és azokból is alkossatok egy fejjel lefelé fordított paklit az asztalon!

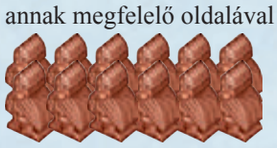
Ezek a kezdő lapjaitok egy mézsörrel kiegészítve. Mindig tartsátok az összes lapkáitokat és lapjaitokat fejjel felfelé fordítva magatok előtt úgy, hogy minden játékos láthassa őket!

A kezdő lapotok sugallja, mely utat válasszátok a játék során.

Személyes tábláitok és a vikingek

Minden játékos magához vesz egy otthon táblát.

Az otthon táblák kétoldalúak. Az egyik oldal a 7 fordulóig tartó (hosszú), míg a másik a 6 fordulóig tartó (rövid) játék esetén használandó. Döntsétek el hány fordulót szeretnétek játszani és annak megfelelő oldalával fordítsátok felfelé a táblád!

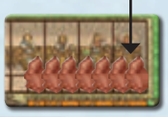


Minden játékos választ egy színt és elvesz 12 vikinget az adott színből.

Tegyetek egy Vikinget az otthon tábláitok „Lakoma Asztal” sávjának *(jobb felül)* minden egyes számozott mezőjére, a többit pedig a „Közösségi Térre” *(ez a Vikingek találka helye)*. Ez utóbbiak a kezdő Vikingjeitek. *(Következésképp a rövid játékot eggyel több Vikinggel indítjátok.)*

A Közösségi Tértől jobbra van egy öböl kikötőkkel a hajók számára. A Tértől balra van az értékes áruitok fő rakodó területe.

Tegyetek 7 Vikinget a „Lakoma Asztal sávra (rövid játék esetén 6-ot)



A hosszú játék az elsődleges verziója a játéknak. A rövid játékot azoknak ajánljuk, akik először csak a játék mechanikákkal akarnak megismerkedni. Másfelől a veterán játékosok, akik már fejből tudják a játék minden egyes mozzanatát nagyobb kihívásnak találhatják a rövidebb változatot.

Hegylánc Lapkák, Építési Anyagok és Ezüst

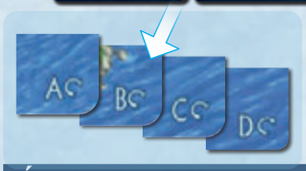
Keverjétek össze a nyolc hegylánc lapkát és közülük kettőt (négy játékos esetén hármat) fordítsatok fel! A többi hegylánc lapka egy fejjel lefelé fordított húzópaklit képez. Helyezzétek a jelzett árukat a hegylánc lapka megfelelő mezőire!

Válogassátok szét a megmaradt fa, kő, érc és ezüst jelölőket fajtájuk szerint, hogy kéznél legyenek!

Hegylánc lapkák a játék elején legfeljebb 3 játékossal

Felfedezés Táblák

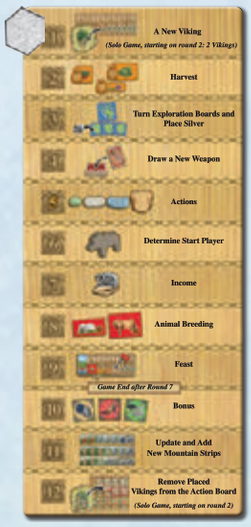
Helyezzétek a négy felfedezés táblát egymás mellé a „Shetland”, „Feröer-szigetek”, „Izland” és „Grönland” oldalukkal felfelé ebben a sorrendben!



A jobb alsó sarokban elhelyezett betűk A-tól D-ig jelölik az első oldalukat.

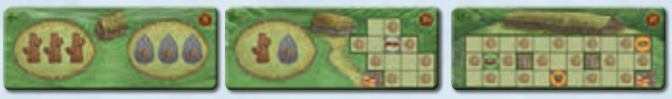
Áttekintő Lapkák

Helyezzétek a forduló áttekintő lapkát az asztalra és tegyétek a fehér forduló jelölő kockát az 1-es mezőre!



Épület Lapkák

Tegyétek a „viskó”, „kőház” és „hosszú ház” épület lapkákat külön kupacokba rendezve az asztalra!



Általános áttekintés

Hogy kell Játszani a Játékot

A játék alapvetése egyszerű. Minden egyes fordulóban a vikingjeidet az akció tábla egyes mezőire helyezed, és **azonnal** végrehajtod az így választott akciókat.

Mivel minden akció mező csak egyszer foglalható el fordulónként, ezért hamar egymás útjában lesztek.

Mit Akarsz Elérni

A célod, hogy az otthon táblád rakodási területének minden egyes mezőjét lefedd **zöld és kék áru** lapkákkal. Ha hézagokat hagysz, azokat érccel és ezüsttel töltheted ki (lásd alább).

Először is, áru lapkákat vagy fosztogatás útján (Viking módra) szerezhetsz, vagy farm árukért cserében.

A készletedből bármikor tehetsz árut, érc lapkát vagy ezüst érmét az otthon táblára, de onnan már nem veheted vissza.

Ez az információs sáv mutatja, hogyan kell az árukat az otthon táblád rakodási területére helyezni. A zöld és kék színek a megfelelő árukat jelölik.

A tengerentúli kereskedelem mindebben speciális szerepet játszik. Lehetővé teszi, hogy ***bármennyi különböző zöld árut*** *(ami a késztermékeket jelenti) kék luxuscikkekre válts egy akcióban. (Hogy a sok zöld áru kékre váltása miért jövedelmező számodra a „Bármikor Végrehajtható Akciók” résznél kerül kifejtésre a 12. oldalon.)*

Jövedelem

A nagy számok keresztben az otthon táblád rakodási területén jövedelem értékeket jelölnek. A **látható legkisebb jövedelem** érték jelzi az adott fordulóra érvényes jövedelmed (ez a 9. oldalon kerül részletezésre).

Az előző oldalon lévő otthon tábla 2 ezüst jövedelmet biztosítana.

Bónusz

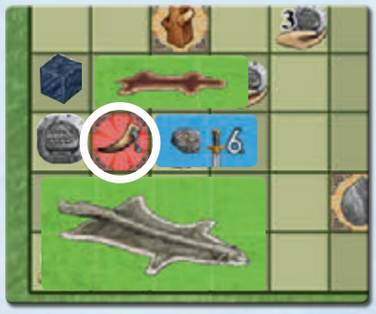
Az otthon táblád néhány mezőjén áru szimbólumokat találsz.

Öt áru mező van az otthon tábládon.

Ezeket az árukat minden egyes fordulóban bónuszként megkapod, ha az őket körülvevő **összes** mezőt lefedted.

- Előbb vagy utóbb le akarhatod majd fedni az áru mezőket, hogy így növeld a jövedelmed. *(Ha megteszed, elveszíted a bónuszt, amit biztosítottak.)*

Az első példában a mézsör mező lefedésre került. Ebben az esetben teljesen körül van zárva, ezért 1 bónusz mézsört kapnál minden egyes fordulóban.



- A játék során új területeket fedezhetsz fel, amiket hozzáadhatsz az otthon tábládhoz. Ehhez hajókra lesz szükséged.

Hogy felfedezd Izlandot például szükséged lenne egy knarr-ra, vagy hosszúhajóra.

Miért Cserébe Kapsz Pontot

A játék végén összeadod a hajóid, házaid, felfedezés tábláid és áruid értékét. A pontokat a pajzs szimbólum jelöli.

A nagy hajóid értéke növekedhet, ha kivándorlásra használod őket. *(Egyszerűen fordítsd őket a másik oldalukra, amikor ez történik!)*

Minden egyes kivándorlás után eggyel kevesebb hajó áll rendelkezésedre (itt: egy hosszúhajóval).

Az otthon tábládon és a felfedezés táblákon vannak mezők, amiket el kell fedned, ha el akarod kerülni a negatív pontokat.

A „prém” akár 8 pontot is érhet, ha arra használod, hogy lefedj nyolc negatív pontot ábrázoló mezőt.

A viskóknak, kő- és hosszú házaknak szintén vannak negatív pontot tartalmazó mezői, amiket szintén célszerű áru lapkákkal lefedni.

- A viskó fába és kőbe kerül.

- A kő- és hosszú házak annyiban speciálisak, hogy a hagyományos zöld és kék áruk, valamint az ezüst érmék mellett **narancssárga és piros** élelmiszer lapkákkal is elhelyezhetők rajtuk, de érc nem!

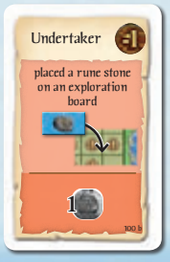
Figyelj oda, hogy a hosszú ház közepén található két támpillér nem fedhető le!

Ez az információs sáv mutatja, hogyan kell az árukat a házaid rakodási területére tenni (lásd részleteiben a 12. oldalon).

Extra pontokat kapsz a birkákért és marhákért, amik minden második körben szaporodnak, valamint a mesterség kártyáidért.

Az állat lapkák hátoldalán vemhes anyaállatok vannak. Ezek plusz egy pontot érnek.

A mesterségek negatív pontokat is érhetnek. E példa szerinti „Temetkezési vállalkozó” -1 pontot ér.



Játékmenet

Véletlenszerűen döntsétek el ki kapja a szürke kezdőjátékos jávorszarvast!

Először a 2 és 4 fő közötti játék szabályait írjuk le. Az egyjátékos mód szabályai a 23. oldalon találhatók.

A hosszú játék 7 fordulóból áll (a rövid játék 6-ból).

Minden forduló az alábbi 12 fázisból áll, amik az ismertetés sorrendjében követik egymást.

1. Fázis: Egy Új Viking

Vedd el az otthon tábla „Lakoma Asztal” sávján, bal szélen található Vikinget és tedd a többi Viking közé a Közösségi Térre! *(Az ezáltal üressé váló mező jelzi az aktuális forduló számát.)*

Az elsőt is beleértve minden egyes fordulóban kapsz egy új Vikinget.

2. Fázis: Betakarítás

Az új forduló szám alatt van egy jelzés, ami megmutatja, mit kapsz a betakarítás során.

Hosszú játék:

- A betakarítás eredményeképp csak narancssárga árukat kaphatsz.
- Vedd el az árukat a közös készletből és tedd őket a saját készletedbe!

A számok a lapkákon az jelentik, hogy:

1	Minden 1-es számmal ellátott terményből kapsz egyet: borsó, bab és len.
1-2	Minden 1-es vagy 2-es számmal ellátott terményből kapsz egyet: borsó, bab, len és gabona.
1-3	Minden 1-es, 2-es, vagy 3-as számmal ellátott terményből kapsz egyet: borsó, bab, len, gabona és káposzta.
1-4	Minden 1-es,2-es,3-as, vagy 4-es számmal ellátott terményből kapsz egyet: borsó, bab, len, gabona, káposzta és gyümölcsök.
—	„Nincs Betakarítás” azt jelenti, hogy a forduló betakarítás fázisában nem kapsz árut.

3. Fázis: Felfedezés Táblák Átfordítása és Ezüst Elhelyezés

Az akció fázis során (5. fázis) használhatod a hajóidat, hogy további rakodási területeket szerezz a felfedezés táblákon. Egyes felfedezés táblák már a kezdetekkor, míg mások csak később válnak elérhetővé. Ezért van az, hogy minden egyes felfedezés tábla, amit egy játékos sem igényelt magának, a játék egy pontján átfordításra kerül a hátoldalára. Az otthon táblán a betakarítás jelzés alatt található szimbólum mutatja meg, mikor kell átfordítani az egyes felfedezés táblákat.

AC	A 3. fordulóban *(rövid játékban a 2. fordulóban)* fordítsd át Shetlandot, felfedve ezzel a Medve-szigetet.
BC	A 4. fordulóban *(rövid játékban a 3. fordulóban)* fordítsd át a Feröer-szigeteket, felfedve ezzel a Baffin-szigetet.
CC	Az 5. fordulóban *(rövid játékban a 4. fordulóban)* fordítsd át Izlandot, felfedve ezzel Labradort.
DC	A 6. fordulóban *(rövid játékban az 5. fordulóban)* fordítsd át Grönlandot, felfedve ezzel Új-Fundlandot.

A Senki által nem igényelt Felfedezés Tábla Értékének Növelése

Minden egyes fordulóban, amikor át kellene fordítanod egy felfedezés táblát *(rövid játékban a 2-5., hosszú játékban a 3-6. fordulókban)*, tegyél **2 ezüstöt** minden egyes senki által nem igényelt felfedezés táblára, ami nem került átfordításra. Azokra a felfedezés táblákra, amelyeket valamely játékos magához vett, nem kerül ezüst.

- Amikor egy olyan felfedezés táblát fordítasz át, amin van ezüst, akkor azt az ezüstöt tedd vissza a közös készletbe!
- Helyezz ezüstöt a többi felfedezés táblára akkor is, ha az éppen átfordítandó táblát egy játékos magának igényelte!
- Az első és az utolsó fordulóban nincs 3. fázis. Ezekben a fordulókban nem kell átfordítani egy felfedezés táblát sem, és ezüstöt sem kell rájuk tenni.

Példa: A 3. fordulóban 2 ezüst kerül a Feröer-szigetekre. A 4. fordulóban a Feröer-szigetek tábla átfordul a Baffin-sziget oldalára, és a legutóbbi forduló során ráhelyezett 2 ezüst visszakerül a közös készletbe.

Amikor elmagyarázod a játékszabályokat, jó megoldás lehet, ha először elmondod a játék célját, majd röviddel utána a forduló fázisait. Oly módon mutathatsz rá, hogy a játék hat vagy hét fordulóból áll, hogy felhívod a figyelmet a hét Vikingre a „Lakoma Asztalon”. Ezt követően könnyedén elsajátítható az első három fázis a további információkkal együtt.

4. Fázis: Új Fegyver Húzás

Minden egyes játékos húz egy új fegyver kártyát és fejjel felfelé fordítva a készletébe helyezi.

Húzhatsz akár hosszú kardot is, az egyetlen fegyver típust, amivel nem rendelkezel a játék kezdetekor.

5. Fázis: Akciók

A kezdőjátékossal kezdve az óramutató járásának megfelelően egymást váltva vegyetek egy vagy több vikinget a Közösségi Teretekről és tegyétek őket az akció tábla **pontosan egy, szabad akció mezőjére.** Ezt addig folytassátok, amíg minden játékos nem passzolt, vagy helyezte el az összes elérhető vikingjét.

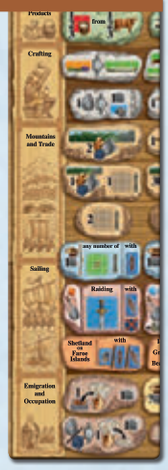
- Akkor is passzolhatsz, ha van még Viking a Közösségi Tereden. Ha egyszer passzoltál már nem tehetsz le több Vikinget az adott fordulóban. *(Ha nincs már több vikinged, akkor köteles vagy passzolni.)*
  Fontos: minden egyes akció mező csak **egyszer** foglalható el **fordulónként!**

Másik fontos szabály: az **első** oszlopban lévő minden egyes akció mező aktiválása **egy Vikingbe kerül**. Minden akció mező aktiválása a második/harmadik/negyedik oszlopban ennek megfelelően kettő/három/négy Vikinget igényel.

Minden egyes akció mező hatását érintő magyarázat megtalálható a következő nagy fejezetben (kezdve a 14. oldallal). Többségüket kitalálhatod az ábrák alapján.

- Az akció mezőt, miután elfoglaltad **rögtön** használnod kell! Hogy elfoglalhass egy akció mezőt, legalább egy hatását fel kell használnod (valamely költség megfizetése már önmagában ennek tekinthető).

- A hasonló hatással bíró akció mezők az akció táblán egy csoportba vannak rendezve. A faerezet háttér segít ezeket kiemelni. Az akció tábla bal oldalán szerepel az adott csoportba tartozó akció mezők típusa.



Emellett ne feledkezz meg a játék során **bármikor** végrehajtható akciókról *(lásd a 12. oldalon)!*

Az első játékod során letaglózhat az akció mezők száma. A játék elején koncentrálj a lehetőségeid felfedezésére! Használd az első pár fordulót arra, hogy felkészítsd magad a továbbiakra! Az igazán fontos és kritikus akciókat később fogod végrehajtani.

- Az akció fázis akkor ér véget, ha minden játékos elhelyezte az összes Vikingjét, vagy passzolt.
- Köszönhetően annak, hogy az egyes akció mezők aktiválásához különböző számú vikingre van szükség, egyes játékosok hamarabb kifogyhatnak belőlük, mint mások. Az a játékos, akinek nem maradt Vikingje köteles passzolni. Addig folytassátok, amíg minden játékos passzolt.

6. Fázis: Kezdőjátékos Meghatározás

Az a játékos, aki **utoljára** helyezett el Vikinget az akció fázis során, az kapja meg a kezdőjátékos jávorszarvast és lesz a kezdő a következő akció fázis alkalmával.

7. Fázis: Jövedelem

Ebben a játékban különbséget teszünk jövedelem és bónuszok között. A jövedelem ezüstből származik (ebben a fázisban), míg a bónuszok áruban kerülnek kifizetésre (10. fázis).

A játék során zöld és kék áru lapkákat, érc jelölőket és ezüst érméket fogsz az otthon tábládra helyezni. A legalacsonyabb le nem fedett érték a „jövedelem átlón” határozza meg az e fázis során kapott ezüst mennyiségét.

Ebben a példában „5-ös” a legalacsonyabb fedetlen érték, tehát a téged illető jövedelem 5 ezüst.

- Fontos: a bevétel értékeket emelkedő számsorrendben kell lefedned! Ehhez további magyarázat tartozik a 12. oldalon (**Bármikor Végrehajtható Akciók**).

• Azáltal, hogy felfedezés táblákat szerzel, további bevételre tehetsz szert. A felfedezés tábláról származó jövedelem ugyanúgy kezelendő, mint ami az otthon tábláról ered *(lásd még a függelék 15. oldalát)*.

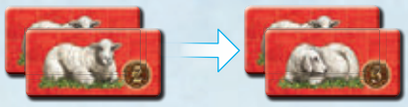
Amikor tanítod a játékot ez a legmegfelelőbb alkalom részleteiben elmagyarázni a zöld és kék áru lapkák elhelyezését az otthon tábládon. A bevétellel összefüggésben számítanak sokat ezek a szabályok. Korábban, a 6. oldalon adtunk egy általános áttekintést ezekről. Egy részletekbe menőbb magyarázat található a 12. oldalon. Most haladjunk tovább a forduló lefolyásával.

8. Fázis: Állattenyésztés

Az otthon táblád jobb alsó sarkán találsz tároló mezőket (istállókat) a „birka” és „marha” áru lapkáid számára. Ezek a lapkák mindkét oldalukon ugyanazt az állatot ábrázolják – az egyiken nem vemhes, a másikon vemhes állapotban.

Ebben a fázisban az állataid szaporodnak, az alábbi szabályok szerint: Ha van legalább 1 birkád a vemhes oldalával felfelé, akkor fordítsd meg valamennyit és vegyél el egy „birka” lapkát (és tedd a nem terhes oldalával felfelé az istállódba)!

• Ha van legalább 2 birkád, de egyik sem vemhes, akkor egyiküket fordítsd át a „vemhes birka” oldalára!



Ugyanez a szabály vonatkozik a marhákra.

Következésképp a birkáid és marháid minden második fordulóban tudnak szaporodni.

Példák az állatszaporulatra:

• Van három birkád, egyikük vemhes. A vemhesnek lesz egy újszülöttje, a másik kettő marad nem vemhes. Ezt követően négy nem vemhes birkád lesz.

• Van négy nem vemhes birkád. Így is csak egyet fordíthatsz a vemhes oldalára.

• Van két birkád, melyek közül az egyik vemhes. Az akció fázis során elköltöd a nem vemhes állatot. Ezen forduló állattenyésztés fázisa során egy vemhes birkád maradt. Lesz egy újszülöttje, dacára annak, hogy ő az egyetlen birka az istállóban. (C’est la vie.)

9. Fázis: Lakoma

Ennek a fázisnak a központi eleme a „Lakoma Asztal” sáv Vikingek nélküli mezői.

Ebben a példában: 3 mezőn van Viking, 9 pedig üres.

Tegyél narancssárga és piros élelmiszer lapkákat a készletedből *(vagy az istállódból)* és/vagy 1 ezüst érmét a „Lakoma Asztal” minden egyes üres mezőjére az alábbi szabályok szerint:

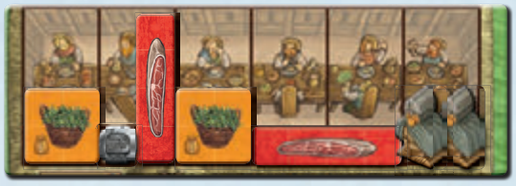
• Narancssárga színű lapkák (farm termékek) **nem** kerülhetnek közvetlen egymás mellé.

Ezek a szabályra a Lakoma Asztal alatti ábra emlékeztet.

• Piros színű lapkák (állati termékek) **szintén nem** helyezhetők egymás mellé.

• Az ezüst érmék **egymás mellé tehetők.** *(Érc nem kerülhet a „Lakoma Asztalra”!)*

• Minden fajta lapkából egy darab vízszintesen is elhelyezhető, hogy több helyet foglaljon az asztalnál *(mint a sózott hús az alábbi példában)*. Az adott fajtájú lapka minden más darabja csak függőleges helyzetben állhat *(a négyzet alakú lapkák kivételt képeznek e szabály alól, lévén a tájolásuk nem számít.)*



Célszerű lakománként legalább egy sózott húst felszolgálnod. Bab ételek ugyanakkor büntetés nélkül több alkalommal szerepelhetnek.

Minden egyes lapkának, amit a „Lakoma Asztalra” helyezel, az asztal alatti négyszögekből legalább egyet le kell fednie és passzolnia kell az adott helyhez *(nem nyúlhat túl)*. Ha nem vigyázol, előfordulhat, hogy több lapkát kell nem hatékony módon, függőleges helyzetben letenned, hogy megfelelhess ennek a szabálynak.

Azt tudni kell, hogy a tervező imádja a bab ételeket. A Vikingek nagy gondot fordítottak az étkezésükre. A túl sok sózott hús egészségtelen.

Tárgy Büntetés

- A „Lakoma Asztalod” minden egyes olyan mezőjéért, amire nem tudtál, vagy nem akartál semmit tenni, el kell venned és a készletedbe kell tenned egy „tárgy büntetés” lapkát. Ezeket a játék végéig magadnál kell tartanod! *(Ez nem fordulhat elő túl gyakran, mert a lakoma azután történik, miután jövedelemhez jutottál. A bevételnek mindig elegendő ezüsttel kell szolgálnia, hogy lefedd a mezőket.)*

A játék végén minden egyes büntetés lapkáért 3 pontot veszítesz.

A fázis végén a „Lakoma Asztalon” lévő áruidat tedd a közös készletbe!

Ez az üres mező azt jelenti, hogy egy büntetés lapkát kell magadhoz venned.

10. Fázis: Bónusz

Az otthon táblád rakodási területének néhány mezőjén áru szimbólum található. Ezeket a mezőket eleve lefedettnek kell tekinteni, de ha szükséges lefedheted őket (a lehelyezési szabályoknak megfelelően, lásd a „Bármikor Végrehajtható Akciókat a 12. oldalon). Ha fedetlenül hagysz egy áru mezőt, de az azt körülvevő 8 mezőt lefeded, bónuszként minden fordulóban kapsz egyet az adott áruból.

Az ábrázolt érc mező a rakodási terület szélén van, így csak öt mezőt kell lefedned, hogy egy ércet kapj bónuszként.

A játékos, akinek az otthon táblája balra látható 1 mézsört, 1 fát, 1 követ és 1 ércet kapna minden egyes fordulóban.

- Mindannyian egyszerre kapjátok meg a bónusz árutokat.

Tipp tapasztalt játékosok számára: ha a jövedelem fázis előtt teszed az áruidat a rakodási területre, az ekkor kapott ezüstöt már rögtön fel is használhatod, amivel adott esetben bónuszokhoz is juthatsz. (Például az ezüst, ami lehetővé tette a fenti példa szerinti érc bónuszt akár az adott körből származó is lehetett volna.)

11. Fázis: Frissítés és Új Hegylánc Lapka Hozzáadás

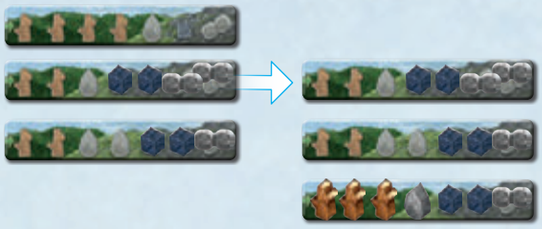
A hegylánc lapkák építési anyagokat biztosítanak számodra, amiket az akció fázis során kapsz meg *(lásd a „Hegylánc és Kereskedő Akciókat” a 15. oldalon).*

Innen szerezd az építési anyagaid!

- Ebben a fázisban vedd el a bal szélső (azaz a nyílhoz legközelebbi) építési anyagot (ami lehet fa, kő, érc, vagy ezüst) minden egyes hegylánc lapkáról és tedd vissza a közös készletbe!

Ha minden mező üres, távolítsd el a hegylánc lapkát!

- Ezt követően fordíts fel egy új hegylánc lapkát és tedd rá a rajta ábrázolt árukat! *(Ily módon több felfordított hegylánc lapka is lehet, mint a játék kezdetén volt.)*



Baloldalon a felső hegylánc lapka eltávolításra érett. Jobb oldalon az alsó lapka épp most került felfordításra.

- A négyszemélyes hosszú játékban nincs 7 fordulóra elegendő hegylánc lapka. A 7. fordulóban egyszerűen nem adsz hozzá többet.

12. Fázis: A Lehelyezett Vikingek Eltávolítása az Akció Tábláról

Helyezd vissza a Vikingjeidet az akció tábláról a Közösségi Teredre! *(Aztán folytasd a következő forduló első fázisával!)*

Bármikor Végrehajtható Akciók

Akciók széles köre áll rendelkezésre, amiket a játék során **bármikor** végrehajthatsz (általában még egy fő akció közben is).

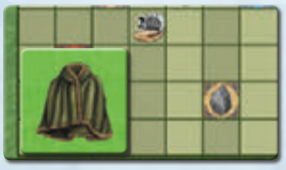
A hetedik és a tizedik fázis során valamennyi jövedelem és bónusz egyszerre jelentkezik, következésképp nem használhatsz egyazon fázisban egyik táblán keletkezett jövedelemből, illetve bónuszokból származó játékelemeket, hogy azokat egy másik táblára helyezd.

Áruk Helyezése az Otthon Táblára

Mint az korábban több esetben említésre került, **bármikor** tehetsz zöld késztermékeket és kék luxuscikkeket, valamint ezüst érméket és érc lapkákat az otthon táblád rakodási területének üres mezőire, az alábbi szabályok szerint:

A **nagy számokkal** (0,1,2,3…) ellátott mezők alkotják a „jövedelem átlót" *(lásd a Jövedelem címet a 9. oldalon)*. A jövedelem átlóban lévő mezőt, csak akkor fedheted le, hogyha egyúttal lefeded *(vagy már lefedted)* az összes:
- tőle balra lévő mezőt,
- alatta lévő mezőt,
- valamint az összes mezőt a tőle balra lent lévő mezőben.

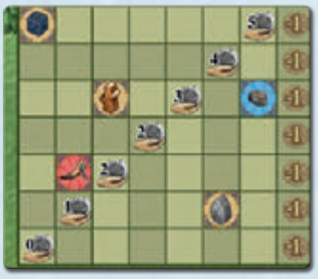
Az áruval ellátott mezők eleve lefedettnek tekintendők.



A játék korai szakaszában 3 mezőt is lefedhetsz egyetlen lapkával (itt: köpenyt használva). (Sajnos, ha így teszel, lefeded a mézsör mezőt is, elveszítve ezzel egy potenciális mézsör bónuszt.

A baloldalon ábrázolt példa szerinti esetben letehetnél egy „bőr és csontok" vagy „gyapjú" lapkát, hogy egyszerre lefedd a 3-as és 4-es bevételi mezőket, mert ezáltal az összes többi szükséges mező is fedésbe kerülne.

- A rakodási területeken növekvő méretű négyzetek láthatók, hogy emlékeztessenek ezekre a lehelyezési szabályokra.



- **Zöld lapkák** függőleges, illetve vízszintes irányban **nem** követhetik egymást *(átlósan igen). (Az otthon tábládon elhelyezett illusztráció emlékeztet erre.)*

- Kék lapkák lehetnek egymás mellett, csakúgy, mint ezüst érmék és érc lapkák is követhetik egymást.

Alkalmanként a játékosok véletlenül figyelmen kívül fogják hagyni ezt a szabályt. Ha túl későn észlelitek a hibát, keressétek fel a 23. oldalt a megoldásért!

- Amikor lehelyezel egy áru lapkát, azt nem teheted egy másik áru lapka tetejére *(részben sem)*. Ugyanakkor az áru szimbólummal ellátott mezőket lefedheted *(lásd a Bónuszra vonatkozó részt a 7. oldalon)*. Tartsd észben, hogy az áru mezők eleve lefedettnek tekintendők!
- Minden egyes áru lapkának a rakodási terület határain belül kell maradnia!

Az otthon tábla jobb felső sarkában van három plusz mező, így oda a játék későbbi szakaszában olyan nagyobb lapkákat is helyezhetsz, mint a kincsesláda.

A negatív pontok elkerülése végett bárhova teheted az árukat a rakodási területen, míg el nem fedsz olyan bevétel mezőket, amit nem lennél jogosult (lásd a lentebbi példát).

- A speciális lapkák kép lapkának tekintendők, és ugyanazok a szabályok vonatkoznak rájuk.

Íme, egy példa, hogy miként lehet lefedni a jobb felső sarokban lévő mezőket anélkül, hogy a meg nem engedett bevétel mezők fedésbe kerülnének.

Áruk Lehelyezése a Felfedezés Táblákra

Akár csak az otthon táblák esetében: azonos szabályok szerint **bármikor** tehetsz zöld készterméket, és kék luxuscikket, valamint ezüst érmét és érc lapkát a felfedezés tábla üres mezőjére.

Készülj fel, hogy lehetnek mezők egy felfedezés tábla közepén, amiket nem lehet áruval lefedni, mint az „5”-össel jelölt mező a Medve-szigeten. Ezek a mezők feltűnő zöld kerettel jelöltek.

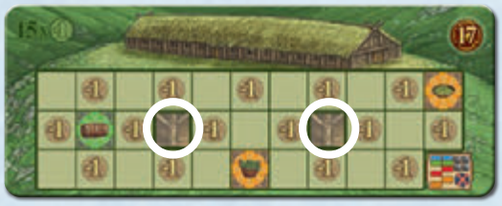
Sok áru mező a felfedezés táblákon kevesebb, mint 8 mezővel van körülvéve, így könnyebb őket elkeríteni, hogy bónuszként megkapd az érintett árut.

Hogy megszerezd a rúna kő és érc bónuszt a Medve-szigeten elegendő hat mezőt lefedned.

Áruk Lehelyezése a Ház Lapkákra

Bármikor tehetsz narancssárga farm árukat, piros állati termékeket, zöld késztermékeket és kék luxuscikkeket, továbbá ezüst érméket a házaid üres mezőire.

A narancssárga lapkák függőleges vagy vízszintes irányban nem lehetnek közvetlenül egymás mellett, ugyanígy a piros lapkák sem *(tehát átlósan igen, amint látható a ház lapkákon elhelyezett ábrákon).*



Jegyezd meg, hogy a hosszú házakban található oszlop mezőket nem fedheted le!

Valamennyi bármikor végrehajtható akcióra igaz, hogy:

Valahányszor egy áru lapkát lehelyezel egy táblára, vagy házra, azt onnan már **nem veheted vissza.**

Természetesen próbaképp, az előretervezés érdekében letehetsz lapkákat, amennyiben azokat nyomban visszaveszed, mielőtt továbblépnél.

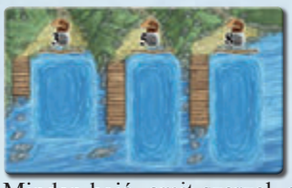
Habár a lapkát, miután már letetted nem veheted vissza, mi mégis azt tanácsoljuk, hogy helyezz le amennyit csak tudsz a jövedelem és bónusz fázisok előtt. Különösen a nagy lapkákat, lévén azok a táblákhoz tartoznak és nem a te készletedbe.

Hajók Vásárlása

Bármikor vásárolhatsz hajót, ha megfizeted az árát ezüstben. A hajó ára megegyezik az értékével *(ami a hajó készlet táblán is szerepel).* Ahelyett, hogy megvennéd meg is építheted a hajókat fából egy „Hajóépítés” akció mező felhasználásával *(lásd a 15. oldalon).*

- A bálnavadász csónakok kis csónakok.
- A knarr-ok és hosszúhajók „nagy hajóknak” tekintendők.

*A **knarr** 5 ezüstbe kerül.*



A bálnavadász csónakok 3, a knarr-ok 5, a hosszúhajók pedig 8 ezüstbe kerülnek.

Minden hajó, amit szerzel, az öblödbe kerül a megfelelő méretű kikötőbe (**nem** tehetsz bálnavadász csónakokat a nagyobb mezőkre).

Ezüst Váltása

Bármikor felválthatod az ezüst érméidet. Az ezüst „1-es”, „2-es”, „4-es” és „10-es” címletekben áll rendelkezésre.

Az ezüst érméket úgy terveztük, hogy letehesd őket a rakodási területekre és házakra.

Felfegyverzés

Bármikor *(akár rögtön egy akció előtt, de nem akció közben)* a készletedből ércet helyezhetsz a bálnavadász csónakok és hosszúhajók megfelelő mezőire.

Nem veheted vissza a hajókra helyezett ércet.

*A **hosszúhajó** rajtaütésre és fosztogatásra való (lásd a 17-18. oldalakat).*

*A **bálnavadász csónakok** bálnavadászatra használhatók (lásd a 18. oldalon). Egy előrenyomtatott érc szerepel rajtuk, valamint helyet biztosítanak további még 1 érc számára.*

Mesterségek

Sok mesterség **bármikor** végrehajtható akciókat biztosít (lásd a 21. oldalon).

A kék háttér egy mesterség kártyán bármikor végrehajtható akciót jelöl.

Megválás

Nem adhatsz oda egyszerűen másnak, vagy dobhatsz el árukat, hajókat, táblákat, vagy kártyákat, csak valamilyen akció keretében.

Az Akció Mezők

Az akció táblán akció mezők széles választéka található meg. *(Hogy hogyan és mikor használhatod őket, az az „5. Fázis: Akciók” résznél került kifejtésre a 9. oldalon)*

Általános szabály:

Néhány akció megköveteli, hogy egy bizonyos típusú hajóval rendelkezz. Ugyanazt a hajót fordulónként többször is használhatod különböző akciókhoz.

Példa: egyetlen hosszúhajód van az öblödben. Ezzel a hajóval
- *először elmehetsz fosztogatni,*
- *utána felfedezheted „Új-Fundlandot”*
- *és kivándorolhatsz ugyanabban a fordulóban.*

A példában említett összes akció kifejtésre kerül a következő oldalakon. A legtöbb mezőnek (mint a termelés mezőknek) egyszerű hatása van, így először ezeket vesszük sorra.

Termelés Mezők

Az akció tábla zöld mezőin pontosan azt kapod, amit látsz rajtuk, például 1 tőkehalat.

Konkrétan:

Itt 1 tejet kapsz, ha 1, 2 tejet, ha kettő és 3-at, ha 3, vagy több marhád van.

Itt 1 gyapjút kapsz, ha 1, 2 gyapjút, ha kettő és 3-at, ha 3, vagy több birkád van.

Itt 1 fűszereket és 1 ezüstöt kapsz. Ezen túlmenően 2 tejet is, ha legalább 1 marhád és 1 gyapjút is, ha legalább 1 birkád van.

Ezen a mezőn fát és ércet kapsz a **közös készletből.** Noha itt mindig csak 1 ércet kapsz, további **1 fához** is jutsz **játékosonként:** tehát egy 1/2/3/4 fős játék esetén 1/2/3/4 fát kapsz.

Általában:
Ha egy áru ezüstbe kerül, az ár egy erszény ikon alá van nyomtatva az akció mezőtől balra. *1 marha és 1 tej összesen 3 ezüstbe kerül.*

Tipp: A legtöbb új játékos túlértékeli a Heti Piacot. A Vikingjeid a betakarítás révén jól el vannak látva. Általában ennél sokkal több élelmiszerre nem lesz szükséged.
Másfelől az új játékosok gyakran figyelmen kívül hagyják az állattenyésztésben rejlő hosszú távú lehetőségeket.

Csere Mezők

A sötét sárga akció mezők ház- és hajóépítéssel, valamint kézművességgel összefüggő akció lehetőséget rejtenek. Ezeken elcserélhetsz valamit *(rendszerint a készletedből származó építési anyagot)* valamire, de **csak egyszer**. Konkrétan:

A játéktábla bal szélső mezőjén 2 fáért kaphatsz egy viskót *(lásd a 13. oldalon mire való).*

Itt egy „kőházat” vagy „hosszúházat” építhetsz 1, illetve 2 kőért cserébe *(lásd a 13. oldalon mire valók).*

Ne feledd, hogy a viskók és házak száma korlátozott!

Itt megépítheted a megjelölt hajót *(és csak azt a fajta hajót)* 1 vagy 2 fáért:

A hajók száma nem korlátozott. Az egyetlen limitáló tényező az öblödben rendelkezésre álló kikötők száma: maximum 3 bálnavadász csónakod és 4 nagy hajód *(knarr-od és hosszúhajód)* lehet.

Ezen a mezőn választhatsz, hogy mit szeretnél 2 kőért és 2 fáért cserébe: vagy egy kőházat és egy hosszúhajót, vagy egy hosszúhajót és egy knarr-t.

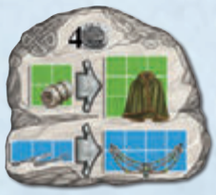
Itt elcserélhetsz egy narancssárga „len” lapkát egy nagyobb és értékesebb zöld „vászon” lapkára.

Ezen a mezőn zöld „irha” és „vászon” lapkákból „ruhát” állíthatsz elő, amiért ezen túlmenően 2 ezüstöt is kapsz.

A Kovácsnál 1 ércért egy fogó szimbólummal ellátott lapkát kaphatsz.

Az ékszer lapkákon szerepel fogó szimbólum, csak úgy, mint az összes speciális lapkán.

Itt 4 ezüstöt kapsz. Ezen túlmenően elcserélhetsz egy zöld „gyapjút” egy „köpeny” lapkára és/vagy egy kék „evőeszköz” lapkát egy „ékszerre”.



Ezen a három akció mezőn követ és/vagy fát, vagy ércet cserélhetsz kék „rúna kő” vagy „ládika” lapkára. Az első két mezőn 1 ezüstöt is kapsz.

Egy mesterség kártya kijátszása 1 kőbe vagy 1 ércbe kerül, és kapsz érte 1 ezüstöt *(lásd a „Mesterség” címet a 20. oldalon).*

Itt elcserélhetsz egy bálnavadász csónakot* egy knarr-ra *(ha szeretnéd),* mielőtt a knarrt vagy más nagy hajót kivándorlásra használsz *(további információ a kivándorlásról a 17. oldalon).*

**Ha a bálnavadász csónakon, amit elcserélsz van érc, akkor azt elveszíted.*

Hegylánc és Kereskedő Akciók

Hegylánc Akciók

Néhány aranybarna akció mező lehetővé teszi számodra, hogy építési anyagot és ezüstöt vegyél el a hegylánc lapkákról.

Amikor építési anyagot veszel el a hegylánc lapkáról azt mindig balról jobbra haladva tedd *(tehát a nyílhoz legközelebb lévő árut válaszd)!*

A 2 ezüst a jobb oldalon egy elemnek számít. *Miután az utolsó „2 ezüst” is elkelt, távolítsd el a hegylánc lapkát a játékból!*

A „végy 2 Építési Anyagot” akció révén *(maximum)* 2 elemet vehetsz az **egyik**, választásod szerinti hegylánc lapkáról.

Olyan hegylánc lapkát is választhatsz, amin kevesebb építési anyag van, mint amit elvehetnél (a különbséget jelentő építési anyagot ilyenkor sem veheted el egy másik hegylánc lapkáról).

A „Végy 3+2 Építési Anyagot” akció lehetővé teszi, hogy (legfeljebb) 3 elemet magadhoz vegyél egy hegylánc lapkáról és *(maximum)* 2-t egy másikról. *Nem vehetsz el 5-öt ugyanarról a lapkáról!*

Például elvehetnél 3 fát az egyik, valamint egy ércet és egy ezüstöt a másik hegylánc lapkáról.

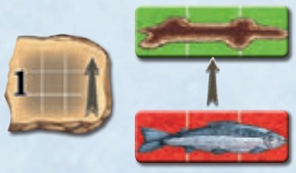
A „Végy 2+2+2+2 Építési Anyagot” akció révén elvehetsz *(legfeljebb)* 2 elemet mind a *(maximum)* négy hegylánc lapkáról. *Itt nem választhatsz 4 vagy 6 elemet egyazon lapkáról.*

Kereskedő akciók

A többi aranybarna akció mező lehetővé teszi, hogy a **készletedben lévő árukat** értékesebbekre **cseréld.**

Az „↑ 1 Áru” akció során pontosan 1 áru lapkát nála eggyel értékesebb lapkára cserélhetsz: egy narancssárgát pirosra, egy pirosat zöldre, vagy egy zöldet kékre. **A régi és az új lapkának azonos alakúnak és méretűnek kell lennie.**

Például a „↑ 1 Áru” akcióval egy „vadhúst” „bőr és csontokra” cserélhetsz.



A „↑ 2 Áru” akció révén legfeljebb 2 áru lapkát cserélhetsz nála eggyel értékesebb lapkára. Mindkét lapkának egyformának kell lennie, de **nem** „fejleszthetsz” egy lapkát kétszer *(narancssárgáról zöldre, vagy pirosról kékre).*

A „↑↑ 2 Áru” akció lehetővé teszi, hogy „fejlessz” 2 árut kétszer: elcserélhetsz egy narancssárga árut zöldre, vagy egy pirosat kékre. *(Ráadásul 4 építési anyagot is elvehetsz egy hegylánc lapkáról.)*

Az akció táblán lévő más akció mezők használatával kettőnél több áru cseréjére is lehetőség nyílik.

Az itt ábrázolt egyik akció mező 4 fegyver kártyát biztosít oly módon, hogy véletlenszerűen húzol 4 fegyver lapot *(és felfordítva magad elé helyezed őket).*

Mielőtt a „↑ Áru” akciók valamelyikével árukat értékesebbekre cserélsz, nézd meg, hogy milyen és mennyi árura lesz szükséged a Lakoma Fázis során. Az tanácsoljuk, hogy ezeket az árukat helyezd előre az akció fázis során a „Lakoma Asztalra”.

A kék, sárga, piros és barna akció mezők speciálisak. A kék a tengerentúli kereskedelmet, a sárga a kivándorlást, a piros a vadászatot, rajtaütést és fosztogatást jelöli. A barna a mesterség kártyák színe.

Knarr Akció Mezők

A kék azon knarr-t igénylő akció mezők színe, melyek kék luxuscikkeket biztosítanak.

Tengerentúli Kereskedelem

A két „Tengerentúli Kereskedelem” akció mező az akció tábla első és második oszlopában található. Ezeken a mezőkön 1 ezüstért bármennyi különböző zöld áru lapkát a kék oldalára fordíthatsz. Ehhez ugyanakkor legalább egy knarr-nak kell lennie az öblödben.

- A tábláid rakodási területein lévő zöld lapkák nem fordíthatók át *(nem hagyhatod figyelmen kívül azt a szabályt, amely megtiltja zöld lapkák egymás mellé helyezését).*

A példa szerinti esetben egyetlen „Tengerentúli Akció” során 1 olajat, 1 irhát, 1 gyapjút, 1 vásznat és 1 ruhát fordíthatsz a kék oldalára. (A másik vászon lapka a zöld oldalán marad.)

Speciális Vásár

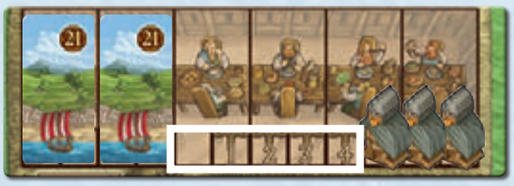
A „Speciális Vásár” akció mező az akció tábla harmadik oszlopában található.

Minden speciális lapkán szerepel egy ezüstben kifejezett ár. Ha van legalább egy knarr-od, akkor áruk kifizetése mellett vehetsz (legfeljebb) 2 speciális lapkát. (Az angol korona az egyetlen speciális lapka, amit nem lehet megvásárolni. *Megkérdeztük II. Erzsébet királyné őfelségét, amikor Frankfurtban volt 2015. június 25-én. A szokásos udvarias hangnemben utasította vissza a kérésünket.)*

Az Üveg Gyöngyök nem kerülnek semmibe; a Sisak 1 ezüstbe kerül.

Kivándorlás

A kivándorlás színes a sárga. A „Kivándorlás” akció mezőkön átfordíthatsz egy birtokodban lévő knarr-t vagy hosszúhajót* a hátoldalára és a „Lakoma Asztal” bal szélső mezőjére teheted. Ez a lapka már nem hajó többé, de csökkenti a lakoma során felszolgálandó élelmiszer mennyiségét *(lásd a 10. oldalt)*.



A következő alkalommal, amikor kivándorolsz, tedd a második hajót az első jobbjára. Mint látod, minden egyes kivándorláskor kevesebb élelmiszerre lesz szükséged a lakomához. Ebben a példában a következő lakoma csak 5 mező lefedését igényli majd.

- Ahhoz, hogy ezt az akciót választhasd az adott fordulónak megfelelő összegű ezüstöt kell fizetned.
- Abban a rendkívül ritka esetben, ha olyan gyakorisággal vándoroltál ki, hogy nincs több hajónak hely a lakoma asztalon, akkor nem választhatod többé ezt az akciót.

*A kivándorlás során egyetlen Vikinget **sem** veszítesz el. (A Viking figuráid a törzseid vezetőit jelenítik meg, akik sosem hagynának el téged.)*

**Ha van érc a hosszúhajón, az ilyenkor elveszik.*

Rajtaütés, Fosztogatás és Vadászat

A piros akció mezők olyan akciókat biztosítanak, mely során dobnod kell egy kockával.

A narancssárga, nyolc oldalú dobótest azokon az akció mezőkön használatos, amelyeken egy narancssárga kocka szimbólum van. Ugyanez a helyzet a kék, tizenkét oldalú dobótest esetében, mely az azt ábrázoló akció mezőkön kerül felhasználásra.

Általában: Rajtaütés (a narancssárga dobótesttel) és fosztogatás (a kék dobótesttel) során **magas** számot akarsz dobni.

Az akció tábla tetején kocka szimbólummal ellátott mezőkön pedig **alacsony** számot akarsz gurítani.

Minden esetben **legfeljebb háromszor** dobhatsz a dobótesttel. *(Minden egyes újradobás felülírja a korábbit.)* Bármikor felhagyhatsz a dobással. Amikor végeztél *(és miután módosítottad a dobás eredményét, ha kell)* jelentsd be a **csata eredményét**, majd állapítsd meg, hogy sikeres volt-e a kocka akciód!

Következzenek az érintett akció mezők, példával illusztrálva!

Rajtaütés

Ahhoz, hogy a „Rajtaütés” akciót választhasd szükséged lesz legalább egy **hosszúhajóra. Nem** számít, hogy van-e érc a hajón, vagy nincs *(lásd a „Bármikor Végrehajtható Akciókat a 12. oldalon),* mert ehhez az akcióhoz **nem** fogod használni.

Siker
Minden kék áru lapkának van egy kard értéke. Miután dobtál a narancssárga, nyolc oldalú dobótesttel elvehetsz pontosan egy kék áru lapkát, aminek a kard értéke **kisebb, vagy egyenlő** a dobásod értékével.* Minden egyes kő és „hosszú kard” fegyver kártya, amit elköltesz eggyel növeli ezt az értéket *(akár 8 fölé is)*. Ez a módosított szám tekintendő a „csata eredményének”.

Kard érték

Kudarc
A rajtaütés automatikusan sikertelen, ha a csata eredménye 5, vagy annál kevesebb. Az eredménytől függetlenül szándékosan sikertelennek nyilváníthatod a rajtaütésed. **A kudarcért vigaszul 1 követ és 1 hosszú kardot****** **kapsz a közös készletből.**

A „Rajtaütés” akció mező bal oldalán van egy kő és kard szimbólum. Ennek kettős célja van.

- *Megmutatja, milyen áruk felhasználásával növelheted a dobásod értékét.*
- *Emlékeztet a kudarccal együtt járó vigaszdíjra.*

A „Fosztogatás” és „Vadászat” akció mezőkön található szimbólumok ugyanolyan módon értékelendők.

Példa egy Kudarcba Fulladt Rajtaütési Kísérletre
Egy hosszúhajó birtokában a „Fosztogatás” akciót választod. A hajón lévő érc mennyisége irreleváns, mert semmiképp nem használod a rajtaütés során. Magadhoz veszed a narancssárga dobótestet és először 4-est dobsz, majd második alkalommal 5-öst. Ennél jobb eredményt szeretnél, ezért újra dobsz, ami azonban csak 3-as lesz. Ha elköltesz 2 követ és 1 hosszú kardot a legjobb eredmény, amit elérhetsz egy 6-os, mely egy rúna kő értéke. Úgy döntesz jobb sikertelennek nyilvánítani a rajtaütést és elveszed a vigaszul téged illető 1 követ és 1 hosszú kardot.

Fosztogatás

Hasonlóan a „Rajtaütéshez” fosztogatáskor magas számot akarsz dobni.

Ehhez szükséged van egy **hosszúhajóra**. Ha több hosszúhajód is van, azt kell használnod, amelyiken a **legtöbb érc** van.

Siker
Fosztogatáskor a hosszúhajódon található minden egyes ércért adj 1-et a kockadobásod eredményéhez *(így akár 12 fölött is)*. Az érceket **megtartod.** Miután dobtál a kék, tizenkét oldalú dobótesttel elvehetsz pontosan egy kék áru lapkát, aminek az kard értéke **kisebb, vagy egyenlő** a dobásod értékével.* A készletedből vett minden egyes kővel és hosszú karddal 1-gyel növelheted a kapott számot. Ez a módosított érték a „csata eredménye”.

Kudarc
A fosztogatás automatikusan sikertelen, ha a csata eredménye 5, vagy annál kevesebb. Az eredménytől függetlenül szándékosan sikertelennek nyilváníthatod a fosztogatásod. **A kudarcért vigaszul 1 követ és 1 hosszú kardot****** **kapsz a közös készletből.** Ezen túlmenően minden egyes sikertelen fosztogatási kísérletért visszahelyezhetsz **1 Vikinget** a megfelelő akció mezőről a Közösségi Teredre, amit újra használhatsz a forduló során.

Az Angol Koronának van a legnagyobb kard értéke és 2 pontot ér.

A „Fosztogatás” akció mezők bal alsó sarkában találsz egy Viking szimbólumot egy balra mutató nyíllal. Ez emlékeztet arra, hogy a kudarc okán vigaszként visszakapsz egy Vikinget.

*Amikor elveszel egy kék lapkát, akkor választhatsz a hagyományos kék lapkák és a speciális lapkák közül *(az ovális készlet tábláról).*

Beszéljünk egy kicsit a játékban jelen lévő szerencse faktorról! A kockadobást a társasjáték fejlesztés körében rosszalló tekintetek övezik – nem alaptalanul. Ebben a játékban a kudarc úgy van megtervezve, hogy alig legyen rosszabb, mint például elvenni 2 követ (összehasonlítva a kővel és hosszú karddal) vagy 2 fát (lásd a kudarcot a következő részben) egy hegylánc lapkáról. Ha p sikerrel a következő dobásod nagyobb eséllyel ményes. A rossz dobások nem gátolják meg a s késleltetik egy kicsit. Számomra elengedhetetlen játéknak ez a fajta kaland érzet.

Példa egy Sikeres Fosztogatási Kísérletre
Van egy hosszúhajód, rajta 2 érccel. A készletedben van még 1 érc, amit úgy döntesz, hogy még a „Fosztogatás” akció végrehajtása előtt a hajóra helyezel. Magadhoz veszed a kék dobótestet és először dobsz vele egy 4-est. Már itt megállhatnál, de jobb eredményt szeretnél. A második dobásod egy 6-os. Mivel már csak egy dobásod maradt úgy döntesz, itt megállsz. Egy hosszú kardot elköltve a csata eredménye 10: 6 a dobásból, 3 a hajódon lévő ércekből és 1 a hosszú kardból. Ezzel az eredménnyel 1 „Ékszer” áru lapkát választasz.

Vadászat, Csapda Állítás és Bálnavadászat

Vadászat és csapda állítás során a narancssárga, nyolc oldalú, míg bálnavadászat alkalmával a kék, tizenkét oldalú dobótesttel dobsz. Mindhárom esetben **alacsony** számot akarsz dobni.

Siker
Bálnavadászat során minden egyes, az akció végrehajtásához használt bálnavadász csónakon lévő (akár előrenyomtatott) ércért – amit egyébként megtartasz – eggyel csökkentsd a dobott értéket! Ez akár negatív eredményhez is vezethet, amit 0-nak kell tekinteni.
Ezután minden esetben (mind Vadászat, mint Csapda Állítás, mind Bálnavadászat során) fizess a kapott értéknek megfelelő számú fát, **és/vagy** alkalmas fegyvert**,, hogy sikeresnek nyilváníthasd az akciót és megkapd az akció mezőn feltüntetett jutalmat!
***

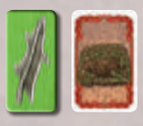
Kudarc
Ha sikertelennek nyilvánítod a **kísérleted ebben az akcióban,** akkor nem kell semmit fizetned. (A 0 eredménnyel zárult vadászatot nem kell szükségképpen kudarcnak ítélni.) A kudarcért 1 fát és 1 alkalmas** fegyvert**** kapsz a közös készletből. Ráadásképp, ha a csapda állítás nem jár sikerrel **1 Vikinget** is visszahelyezhetsz az akció mezőről a Közösségi Teredre. Ha a bálnavadászat zárul kudarccal, akkor **2 Vikinget** is visszakaphatsz. Az így visszakerült Vikingeket a forduló során újra felhasználhatod.

**Ezek a „nyíl” a vadászat, a „csapda” a csapda állítás és a „lándzsa” a bálnavadászat esetében.

Ha lehetőséged van rá, hogy fegyverrel fizess fa helyett, tedd meg! Ahogy a való életben is, a fa egy sokoldalúbb eszköz, mint a fegyverek.

***Vadászatért 1 irhát és 1 vadhúst, csapda állításért 1 bundát és 1 „csapda” fegyver kártyát, bálnavadászatért 1 olajat, 1 „bőr és csontok” lapkát és 1 bálna húst kapsz.

Vadászat



Csapda állítás

Bálnavadászat

Példa egy Kudarcba Fulladt Vadász Kísérletre

A „Vadászat” akciót választod. Minthogy az első oszlopban található „Vadászat” akció mező már foglalt, ezért a második oszlopban lévőre helyezel 2 Vikinget. Magadhoz veszed a narancssárga dobótestet, törekedve arra, hogy alacsony számot dobj. Az első alkalommal 3-ast dobsz, de ezzel nem vagy elégedett, ezért újra próbálkozol, és 7-es lesz, ami túl magas. A harmadik dobásod egy 4-es. Ha például 2 fát és 2 „íj” fegyver kártyát elköltenél, sikeres lehetne a vadászat, de úgy döntesz, hogy ez túl magas ár lenne érte, ezért inkább kudarcnak tekinted, így fájdalomdíjul 1 fát és 1 „íj” fegyver kártyát kapsz.

(Dacára annak, hogy nem jártál sikerrel nem kapsz vissza Vikinget. Csak egy sikertelen „Csapda állítási” kísérlet esetén kapnál egyet vissza, ami nagyrészt hasonlóan működik, mint a „Vadászat”, azzal a különbséggel, hogy csapdát használnál.)

****Amikor vigaszként (a kudarcért) fegyver kártyát, vagy (sikeres csapda állításért) egy jutalom csapdát kapsz, akkor azt a **felfelé fordított dobópakliból** vedd el! Ha ott nem találsz, akkor nézd át a húzópaklit és onnan vedd magadhoz, majd keverd meg a paklit!

2 (a kocka dobás eredménye), mínusz 2 (érc a hajón) eredménye 0.

Ha a csata eredménye 0, ezt nem tekintheted kudarcnak! Ez esetben azonnal meg kell állnod, nem dobhatsz újra!

A „Bálnavadász” akció mezők bal alsó sarkában két balra mutató nyíllal ellátott Viking szimbólumot láthatsz. Ez emlékeztet arra, hogy kudarc esetén két Vikinget visszahelyezhetsz a Közösségi Teredre.

A Bálnavadászat Sajátosságai

Két különböző „Bálnavadászat” akció mező van a játékban.

A nagyobbikon *(a baloldalon)* egytől háromig terjedő számú bálnavadász csónakot használhatsz. A negyedik oszlopban *(jobb oldalon)* van egy kisebb „Bálnavadász” mező is, ahol viszont csak egyetlen csónakot vehetsz igénybe.

Példa egy Sikeres Bálnavadász Kísérletre

Két bálnavadász csónakod van, mindkettőn 1-1 plusz érccel. Mielőtt az akció tábla harmadik oszlopában lévő „Bálnavadászat” akció mezőt választanád úgy döntesz, hogy veszel még egy csónakot, de nincs érced, amit rátehetnél. Magadhoz veszed a kék dobótestet és először 8-ast dobsz. Ha itt megállnál 3 lándzsát/fát kellene fizetned, hogy sikerrel járj, mert az 5 érc a csónakjaidon a 8-at 3-asra csökkentené. Így tehát újra dobsz, másodszorra egy 4-est. Ebből 5-öt levonva az eredmény negatív lenne, amit 0-ként kezelünk. Mivel a dobás eredménye 0, ezért azonnal meg kell állnod és a próbálkozásod sikeresnek tekintendő!

Talán csodálkozol hogy lehet, hogy 3 bálnavadász csónakkal vadászni csak 3 Vikinget igényel, míg egyetlen csónakkal már 4-et. Ez utóbbi csak egy kisebb akció mező, amit elsősorban azoknak a játékosoknak szántuk, akiknek a bálnavadászat csak egy mellékprojekt, mert csak kevés bálnavadász csónakjuk van.

Hasonlóképp két fajta hosszúhajót igénylő akció mező van. A Fosztogatás legjobban azokkal a hajókkal éri meg, amelyeken sok érc van. A Rajtaütés és Zsákmányolás kevés érccel ellátott hosszúhajókkal is végrehajtható.

A „Zsákmányolás” akció mező is piros akció mezőnek számít. Itt csata nélkül csikarhatsz ki váltságdíjat „ezüst kincs” áru lapka formájában – de ehhez legalább két hosszúhajóra lesz szükséged.

Felfedezés

A felfedezés színe a narancssárga. Felfedezéssel új felfedezés táblákat adhatsz az otthon táblád mellé, hogy további rakodási területekre tegyél szert. Négy egyedi felfedezés tábla van a játékban – melyeknek az adott körtől függő oldala néz felfelé (lásd a forduló 3. fázisát a 8. oldalon). Amikor a felfedezés akciót választod, tedd a kívánt számú Vikinget az akció mezőre és vedd el a megfelelő felfedezés táblát!

Ha az általad választott táblán ezüst van, akkor azt helyezd a készletedbe!

A felfedezés táblák a függelék 15. oldalán kerülnek részletesen bemutatásra.

- Annak érdekében, hogy elvehesd a „Shetland” vagy a „Feröer-szigetek” felfedezés táblát, egy bálnavadász csónakkal, knarr-ral, vagy hosszúhajóval kell rendelkezned és 1 Vikinget is le kell helyezned. Ez csak az 1 Vikinget igénylő akció mezőn lehetséges.

- „Izland”, „Grönland” és a „Medve-sziget” mind egy knarr-t vagy hosszúhajót és 2 Vikinget követel.

- Az amerikai kontinensen lévő helyszínek („Baffin-sziget”, „Labrador” és „Új-Fundland”) mind 3 Vikinget és egy hosszúhajót igényelnek.

A hajót, amivel felfedezésre indulsz valamennyi fenti esetben **megtartod!**

Mesterség

A játékot egyetlen világosbarna mesterség kártyával kezded *(lásd az Előkészületeket)*, amit a többiektől rejtve tartasz a kezedben. A játék során további, sötétbarna mesterség lapokat fogsz kapni. Ahhoz, hogy a mesterség kártyák hatását használhasd, előbb ki kell játszanod őket *(lásd továbbá a következő címet „A mesterség kártyák hatásairól”)*.

Ezen az akció mezőn véletlenszerűen húzol egy sötétbarna mesterség kártyát a húzópakliból és a kezedbe veszed. Emellett 1 ezüstöt is kapsz.

Itt 1 kőért, vagy 1 ércért cserébe kijátszhatsz egy mesterség kártyát a kezedből. Ráadásképp 1 ezüsthöz is jutsz.

Itt akár 2 mesterség kártyát is kijátszhatsz egymás után.

Ezen az akció mezőn akár 4 mesterség kártyát is kijátszhatsz egymás után. *(Egy érdekes kapcsolat figyelhető meg ezen akció mező és egy másik szabály között, amit alább részletezünk.)*

Három Viking Lehelyezéséért Járó Bónusz

Minden egyes alkalommal, amikor a harmadik oszlop valamely akció mezőjére teszed a megkövetelt három Vikinget, akkor mielőtt végrehajtod az akciót, húzhatsz egy sötétbarna mesterség kártyát a pakliból, és azonnal megnézheted a lapot. *(Ez a bónusz csak a harmadik oszlop akció mezőire vonatkozik.)*

A korábban említett akció mező a harmadik oszlopban található. Ez az egyetlen mező, ahol húzhatsz és azonnal ki is játszhatsz egy mesterség kártyát.

Négy Viking Lehelyezéséért Járó Bónusz

Minden egyes alkalommal, amikor a kívánt négy Vikinget a negyedik oszlop valamely akció mezőjére teszed, akkor az akció végrehajtása előtt vagy utána kijátszhatsz egy mesterség kártyát a kezedből. *(Ez a bónusz csak a negyedik oszlop akció mezőire vonatkozik.)*

- Azonnal használhatod a kijátszott lap hatását.
- Ha nincs a kezedben mesterség kártya, akkor természetesen nem tudsz mit kijátszani.

Kiegészítő Lapkák a 4-Fős Játékban

A kiegészítő lapkákon lévő szürke akció mezők lehetővé teszik, hogy egy ugyanabban az oszlopban lévő akció mezőt használj, mint amelyben egy másik játékos egy mezőt már elfoglalt. *(Nem utánozhatsz ilyen módon üres, illetve a saját Vikingjeid által elfoglalt akció mezőket.)* Minden egyes 4-fős játékban a négy oszlopból csak kettőben használható ez a képesség: az elsőben vagy a másodikban és a harmadikban vagy a negyedikben. Ez véletlenszerűen dől el az előkészületek során.

Ebben a példában az első és a negyedik oszlopban van jelen ez az akció lehetőség.

- Hasonlóan a többi akció mezőhöz az utánzás akció mezők is csak egyszer használhatók fordulónként.

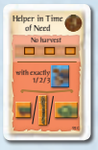
A mesterség kártyák hatásairól

Minden mesterség kártyának ugyanolyan az elrendezése: felül baloldalon van a neve, a jobb felső sarokban a pont értéke, és az általa kiváltott hatás pedig az alsó részén.

A „per” jel

Számos kártya hatásának leírásában szerepel „per” jel (/), ami alapvetően azt jelenti „vagy-vagy”, de ennek a használatát néhány példával is szeretnék illusztrálni: *A Kereskedővel elcserélhetsz 1 evőeszközt 1 ládikára* ***vagy*** *1 selyemre.*

Ha egy kártyán több elemet választ el „per” jel (/), akkor azok a meghatározott sorrendben kapcsolódnak egymáshoz. *Itt választhatsz, hogy 2,4, vagy 6 ezüstöt akarsz elkölteni, hogy 1,2 vagy 3 irhát kapj.*



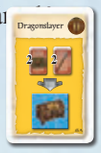
Fontos, hogy csak egyet választhatsz a felsorolt elemek közül. *Ez a kártya 1 babot, 1 búzát, vagy 1 káposztát biztosít, függően attól, hogy 1,2 vagy 3 bálnavadász csónakod van.*

Következésképp, ha 2 csónakod van, akkor búzát kapsz és babot nem. *(Vitába szállhatnánk, hogy a 2 csónakban az 1 csónak is benne van, de ebben a játékban nem ez a helyzet.)*

Minden mesterség kártya az alábbi kategóriák valamelyikébe tartozik:

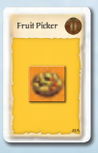
Azonnali Hatást Kiváltó Kártyák

Ezeket a kártyákat a **sárga színű hátterükről** ismered meg. Egy azonnali és egyszeri hatásuk van, amit akkor kell végrehajtanod, amikor kijátszod őket. Ezt követően a hatásuk irrelevánssá válik, csak a pontértéküknek lesz jelentősége a játék végi elszámolásnál. *Például, amikor kijátszod a Sárkányölőt azonnal elcserélhetsz 2 csapdát és 2 lándzsát 1 kincses ládára.*



Az azonnali hatást kiváltó kártyákon található **szürke nyíl** azt jelzi, hogy a cserét nem hajthatod végre akármikor, csak **azonnal és legfeljebb egyszer**. *(Például nem cserélhetnél 4 csapdát és 4 lándzsát 2 kincses ládára.)* Csak akkor cserélhetsz többször is, ha a kártya kifejezetten így szól, a „több alkalommal” vagy a „…-ként egyszer” kifejezések használatával.

A csere akciókon túl néhány kártya lehetővé teszi, hogy meghatározott akciókat hajts végre az akció táblán, vagy adott forduló fázisokon menj keresztül. *A Marha Tenyésztő lehetővé teszi számodra, hogy egy további „Állattenyésztés” fázison menj keresztül.*



Más esetekben egyszerűen anélkül kapsz árukat, hogy fizetned kellene értük.

Bármikor Hatást Kiváltó Kártyák

Felismered ezeket a kártyákat a kék színű hátterükről. Ezeknek a lapoknak egy állandó hatása van. Bármikor megteheted, ami a kártyán szerepel *(pontszámlálás előtt)* és bármennyi alkalommal. *A Tímár lehetővé teszi, hogy bármikor elcserélj 1 sózott húst 1 irhára.*

A bármikor hatást kiváltó kártyákon szereplő **sárga nyíl** emlékeztet arra, hogy a cserét **bármikor** és bármennyiszer végrehajthatod a játék során.

Van néhány e kategóriába tartozó lap, amin nincs sárga nyíl. Ezek meghajlítják a szabályokat számodra. *A Módosító lehetővé teszi, hogy visszavegyél a hajóidról ércet és azt a készletedbe tedd (ami egyébként nem megengedett).*

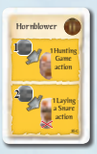
Minden Egyes Alkalommal Hatást Kiváltó Kártyák

Ezeket a kártyákat a **piros színű hátterük** alapján tudod beazonosítani. Ezeken a lapokon két, különböző árnyalatú rész van: a világos piros megmutatja, hogy mikor aktiválódik a hatás *(általában valamilyen feltétel teljesítésével)*, míg a sötét piros az akciót írja le, amit végrehajthatsz. Következésképp az akciót minden egyes alkalommal végrehajthatod, az adott feltétel teljesül. *Minden egyes alkalommal rögtön , mielőtt a „Tengerentúli kereskedelem” akció mezőt használod (világos piros rész), kapsz 1 olajat (sötét piros rész).*

Egyes lapok – mint például a Pap – kifejezetten utal rá, hogy a kártya hatása az **előtt, vagy az után** érvényesül, hogy a feltételt teljesítetted. *(A Pap például azelőtt adja neked az olajat, hogy az akciót végrehajtanád, arra az esetre, ha a Tengerentúli kereskedelem akció során már fel is szeretnéd használni.)*

Más lapok csere akciókat biztosítanak, vagy meghajlítják a szabályokat számodra. *A Gyakorlott Vadász segítségével 3 helyett 4-szer dobhatsz.*

A minden egyes alkalommal hatást kiváltó kártyákon lévő csere akció lehetőséget **szürke nyíl** jelzi (akárcsak az azonnali hatást kiváltó kártyákon), mert a csere nem hajtható végre akármikor. Ugyanakkor néhány lapon szerepelhetnek a „több alkalommal” vagy „…-ként egyszer” kifejezések, amik ezen változtathatnak.



Pár lap két akciót is kínál. Amikor egy ilyen kártyát játszol ki választhatsz, melyik akciót kívánod végrehajtani.

Ha egy kártya két azonnali hatást ábrázol, és úgy döntesz, hogy mindkettőt végrehajtod, akkor azt csak a megfelelő sorrendben teheted meg. *Ebben az esetben először kellene vadásznod és csak utána állíthatnál csapdát.*

Ha csak az „A” pakliból származó lapokat szándékozol használni, akkor átugorhatod a következő címet. Csak a „B” és „C” paklik tartalmaznak az adott pillanatban hatást kiváltó kártyákat.

Adott Pillanatban Hatást Kiváltó Kártyák

- Ezeket a kártyákat a **zöld színű hátterük** különbözteti meg a többitől. Akárcsak a minden egyes alkalommal hatást kiváltó kártyák, ezek is két különböző színárnyalatú részre tagolódnak. A világos zöld rész mutatja meg, mikor aktiválódik a hatás *(általában egy feltétel teljesülésekor),* a sötét zöld rész pedig leírja az általad végrehajtható akciót. E tekintetben ugyanolyanok ezek a lapok, mint a minden egyes alkalommal hatást kiváltó kártyák.

A különbség az, hogy az adott pillanatban hatást kiváltó kártyák egy játék során csak egyszer aktiválódnak – konkrétan, amikor először teljesül a kívánt feltétel. Ez a pillanat lehet rögtön, amikor kijátszod a kártyát, vagy egy későbbi időpontban is.

A Vitorla Foltozó 3 nagy hajót igényel. Ha már van 3 nagy hajód, amikor kijátszod, akkor azonnal élhetsz a hatásával.

Ez a kártya megjelöl egy konkrét jövőbeli időpontot. Amint megszerzed a következő knarr-od, azonnal kapsz 1 tőkehalat és 1 ezüstöt minden egyes knarr-ért amid van.

Ha a fentiek nem adnak választ minden egyes kérdésedre, adott kártya hatásokkal kapcsolatban, akkor hagyatkozz a függelék 2. oldalára, ahol az összes mesterség kártya magyarázata szerepel ABC sorrendben!

Ha elfogynak az összetevők

Most átugorhatod ezt a címet. Gyere vissza, ha kifogytál valamely összetevőből!

- Csak egy pár olyan összetevő van a játékban, ami korlátozott mennyiségben áll rendelkezésre.

Házak: csak meghatározott számú viskó és ház van a játékban. Ha kifogysz, akkor nem vehetsz többet magadhoz belőlük.

Felfedezés táblák: mivel csak négy felfedezés tábla van, a játékosok csak négyszer indulhatnak felfedező útra a játék során.

- A hajókra, áru lapkákra, építési anyagokra és fegyver kártyákra úgy kell tekinteni, hogy azok korlátlan mennyiségű készlettel rendelkeznek.

Hajók: improvizálj, ha kifogysz valamelyik fajta hajóból!

Áru lapkák: ha elfogy valamelyik áru, akkor visszateheted a készletbe a teljesen lefedett rakodási területeden lévő áru lapkákat. Ezeket más fajta árukkal, vagy ezüsttel is lefedheted, vagy egyszerűen megjegyzed, hogy egyszer már le voltak fedve.

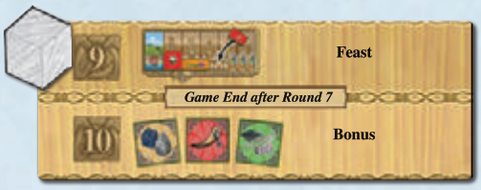
Építési anyagok: abban az esetben, ha kifogysz az építési anyagokból, akkor nézd meg a hét „Tárgy Büntetés” lapka hátoldalát, és vedd el a megfelelőt helyettesítésképp.

Ez a lapka 5 kőnek felel meg

Fegyver kártyák: amikor a húzópakliból elfogynak a lapok, keverd össze az eldobott lapokat és képezz belőlük új, fejjel lefelé fordított húzópaklit. Ha épp vigaszul fegyvert kapnál, de nem találod a megfelelőt sem a pakliban, sem az eldobott lapok között, akkor járj el úgy, mint az építési anyagok esetében! Minden egyes büntetés lapka 3 fegyvert ér az adott fajtából.

A játék vége és a pontozás

A játék az utolsó forduló Lakoma fázisa után rögtön véget ér. Az utolsó forduló során **nem kapsz** semmilyen bónuszt!



- Ha vannak viskóid, vagy kőházaid a készletedben maradt fát és követ a lapkák megfelelő mezőire helyezheted. *(A lapkák megmutatják, pontosan mennyit igényelnek.),*
- Ha maradtak áru lapkák a készletedben, azokat még felteheted a tábláid és házaid rakodási területeire, ha lehetséges.

Ez követően összesítsétek a pontokat a mellékelt pontozó füzet segítségével!

Az a játékos nyeri a játékot, akinek a vagyona a legnagyobb értékkel bír. A tábláid és lapkáid pontértéke a pajzs ikonokra van nyomtatva.

Döntetlen esetén többen osztoztok a győzelmen.

Pozitív pontok

- **Hajók:** minden bálnavadász csónak 3, a knarr-ok 5, míg a hosszúhajók 8 pontot érnek.
- **Kivándorlások:** minden egyes kivándorlásra használt knarr 18 és hosszúhajó 21 pontot ér.
- **Felfedezés:** A Felfedezés táblák értéke változó (4 és 38 pont között). Ez az érték a jobb felső sarkukban van feltüntetve.
- **Viskók és házak:** a viskók 8, a kőházak 10, míg a hosszú házak 17 pontot érnek, ahogy az a jobb felső sarkukban megjelölésre is került.

- **Birkák és marhák:** minden egyes birka 2 (vemhesen 3) és minden marha 3 (viselősen 4) pontot ér.
- **Mesterségek:** a mesterség kártyáid értéke a jobb felső sarkukban található, de csak a játékban lévő kártyák számítanak!
- **Ezüst:** add össze a készletedben lévő ezüstök számát! A tábláidon lévő ezüst érmék értéktelenek!
- **Utolsó jövedelem:** ahelyett, hogy kifizetnéd magadnak az utolsó forduló jövedelmét, **feltüntetheted** annak értéket a pontozó füzet „Utolsó jövedelem” rovatában.
- Az a játékos, aki megszerezte az „**Angol Korona**” speciális lapkát 2 extra pontot kap, függetlenül attól, hogy az a készletében, vagy valamely tábláján van-e.

Negatív pontok

- A pozitív pontjaid összegéből vond le a tábláid és épületeid után járó negatív pontokat, ide értve az otthon táblád és a felfedezés tábláid, valamint a viskóid és házaid.

Ne feledkezz meg a Tárgy Büntetéseidről sem, ha van ilyened (lásd 9. Fázis: Lakoma a 11. oldalon)!

- Előfordulhat, hogy egy játékos olyan áru lapkákat helyezett egymás mellé, amiket nem lett volna szabad. **Amint ilyen hibát észleltek nyomban javítsátok ki!** Ha túl későn veszitek észre, büntetésképp a pontozás során 1 Tárgy Büntetést adhattok a tettesnek minden pár rosszul lehelyezett lapka után. Íme, 2 példa:

A bal oldali példa szerint a játékos három zöld árut, tehát 2 zöld-zöld párost helyezett egy sorba, amiért így két Tárgy Büntetés jár, összesen -6 pont értékben.

A jobb oldali példában a hiba súlyosabb, mert a három áru úgy lett lehelyezve, hogy mindegyik kettő másikkal érintkezik. Így tehát három zöld-zöld páros alakult ki, ami három darab, összesen -9 pont értékű Tárgy Büntetéssel sújtandó.

Az egyjátékos mód

Az egyjátékos módban az otthon tábla tetszőleges oldalát használhatod. Szükséged lesz egy második szett, más színű Vikingre.

- Helyezz 1 Vikinget *(rövid játékban 2-t)* valamely színből (itt: piros) a „Lakoma Asztal” 1-es és kettő-kettőt a 3-as, 5-ös és 7-es forduló mezőjére *(ez utóbbira csak hosszú játék esetén)*!
- Tegyél 2-2 vikinget a másik színből *(itt: sárga)* a 2-es, 4-es és 6-os mezőkre!

- Helyezz 5 Vikinget az első színből *(piros)* a Közösségi Térre és 5-öt *(rövid játék esetén 6-ot)* a másik színből *(sárga)* az otthon táblád „várakozó mezőjére”!
- A másik színből kimaradt Vikingeket távolítsd el a játékból! (Rövid játékban ehelyett az első színből távolíts el egyet!)

Játszd úgy a játékot, mintha többjátékos lenne, egyik kört teljesítve a másik után! Mivel nincsenek ellenfeleid, **hagyd** az előző fordulóban használt Vikingeket az akció táblán, blokkolva ezzel az adott mezőket. Ezért van két különböző színű Vikinged.

Egy Forduló menete:

Játszd az első fordulót a többjátékos szabályok szerint! A 12. fázisban ne vegyél vissza egy Vikinget sem az akció tábláról! Ehelyett tedd a másik színből származó 5 Vikinget a „várakozó mezőről” a Közösségi Térre! A második fordulóban további 2 Vikinget kapsz a másik színből, majd a forduló végén hagyd a lehelyezett Vikingeket az akció táblán és tedd az első fordulóban felhasznált Vikingeket az otthon tábládra. Ezeket a Vikingeket helyezd le a 3. fordulóban! E módszer szerint folytasd a játékot egészen az utolsó fordulóig!

Megjegyzések a Forduló Fázisaihoz

- Ha már jártas vagy az egyjátékos módban, akkor kihagyhatod a 3. fázist. Ha tudni szeretnéd, mely felfedezés mezők elérhetőek egy adott fordulóban, akkor nézd meg a függelék 15. oldalát! Itt azt is megtudhatod, mekkora lesz a jutalmad egy meghatározott tábla felfedezéséért.
- Mindig hagyd ki a **6. fázist!** *(Megvan az a kiváltságod, hogy mindig te vagy a kezdőjátékos.)*

*Az egyjátékos módban jobban szeretek több hegylánc lapkát előkészíteni, mint amennyi szükséges. Egy ceruzával jelölöm mennyi elérhető számomra minden egyes alkalommal. Ily módon sokkal gyorsabban teljesíthetem a **11. fázist** és jobban élvezhetem a játékot.*

- A **12. fázisban** megnézheted a „Lakoma Asztalt”, hogy lásd, mely Vikingeket kell eltávolítanod az akció tábláról.

Egy 100 pontos végeredmény nagyon jónak számít az egyjátékos játékmódban. A hosszú játékban ez némi tapasztalattal elérhető, a rövid játékban azonban ez jóval nehezebb. Ha szereted a kihívást, akkor gyerünk, döntsd meg! *(A helyfoglaló Vikingek miatt az egyjátékos módban elért pontok általában alacsonyabbak a több játékossal elérhetőknél.)*

Ha szeretnéd, a játék elején átnézheted a világos barna mesterség kártyákat és választhatsz egyet ahelyett, hogy véletlenszerűen húznál közülük. Ezzel a játék különböző aspektusait fedezheted fel.

Credits

"A Feast for Odin" was published in June 2016 and designed in May 2013. Extensive testing started in August 2014.
Frank Heeren organized the realization of this heavy game. Dennis Lohausen was responsible for its illustrations and graphic design. Uwe Rosenberg wrote the rules and also supervised the editing process of the game. Christof Tisch typeset the occupation cards, Hans-Georg Schneider the rule book. Grzegorz Kobiela did the elaborate English translation. His meticulous way of working led to many linguistic improvements. The editing team would like to thank Gernot Köpke for the historical accompanying texts, which were supplemented by Uwe Rosenberg and translated to English by Gernot himself. Also many thanks to the proof-readers of the rule book: Janina Kleinemenke, Gabriele Goldschmidt, Grzegorz Kobiela, and Mario Wiese. Gernot would like to thank the proof-readers of his accompanying texts: Kerstin Herdzina and Steffen Jost. Last but not least many thanks to all play-testers, in chronologic order: 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 Vorbrodt, Rolf Raupach, Stefan Wahoff, Tanja Muck, Peter Muck, Tim Koch, Christoph Post, Bianca Bartsch, Claudia Görldt, 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.

Z-Man Games wishes to thank Patrick Korner, Adam Marostica, and Michael Young for proofreading the epic-length documents of the grand journey that is "A Feast for Odin."

Special thanks to Andreas "Ode" Odendahl for his crucial idea to implement bonuses. He had already proved his outstanding aptitude for complex board games with "La Granja."

Magyar fordítás: L. Szilárd. Szerkesztés és lektorálás: Artax