

Uwe Rosenberg

# UCZTA dla ODYNA

Dodatek do instrukcji



*„Przy planszy idzie mi dość dobrze;  
Znam się na co najmniej dziewięciu sztukach;  
Symbole runiczne dobrze odczytuję;  
Lubię książki i sprawnie posługuję się narzędziami;  
Jestem ekspertem od zimowych butów;  
Celnie strzelam z łuku i działam w grupie;  
A do tego uczę się grać na harfie i pisać wersety.“*

Ragnvald Kali Kolsson, Jarl Orkadów  
Saga o Orkadach (XII wiek), rozdział XLIX

Ten dodatek do instrukcji zawiera jedynie dokładniejsze wyjaśnienia niektórych aspektów gry. Nie musisz go czytać przed rozpoczęciem pierwszej gry.

Część 1 zawiera dokładną listę wszystkich kart pomocników, ułożonych zgodnie z narastającą kolejnością liczb na kartach. Naszym zamiarem było opracowanie takiej koncepcji schematów ilustracji i symboli na kartach, aby same się tłumaczyły. Oznaczenia na kartach pomocników są uproszczoną wersją opisu ich działania. Jeśli mimo to nie jesteś w stanie domyślić się jak działa dana karta, możesz tutaj przeczytać szczegółowy opis działania każdej karty. Część 2 zawiera dodatkowe wyjaśnienia dotyczące umieszczania żetonów i dóbr na planszach. Części 3 i 4 opisują jak pozyskać i do czego wykorzystywane są poszczególne dobra i żetony. Część 5 zawiera informacje o planszach wysp i budynków.

## 1. Lista kart pomocników

W prawym dolnym rogu każdej karty pomocnika znajduje się jej unikalny numer. Ten numer pomoże ci łatwo odnaleźć opis tej karty w poniższym spisie. Podstawowe zasady i mechanizmy dotyczące kart zostały wyjaśnione w instrukcji, na stronach 21-22. Początkowe karty pomocników są oznaczone małymi literami (a, b, c), a karty pomocników, które dociągacie w trakcie gry, wielkimi literami (A, B, C). Zasada ogólna: jeśli tekst na karcie pomocnika jest sprzeczny z zasadami gry, ważniejsze są zasady opisane na karcie.



Nr	Talia	Nazwa	Pkt	Opis	Rodzaj
1	A	Domokrażca	0	Na wszystkich polach akcji w grupie <b>Targ zwierzęcy</b> przysługuje ci rabat w wysokości 1 srebrnej monety od łącznego kosztu dóbr. (Przykładowo: krowa i mleko kosztują 2 zamiast 3 srebrnych monet.) Rabat nie przysługuje dla dóbr, za które nie musisz nic płacić.	WARUNKOWA
2	C	Patron	1	Na wszystkich polach akcji, których musisz ponieść łączny koszt wykonania akcji w wysokości co najmniej 2 srebrnych monet, otrzymujesz rabat w wysokości 1 srebrnej monety, włączając w to: emigrację od rundy 2, kupno peklowanego mięsa lub krowy i mleka/owcy, jak również akcję <b>Kup 2 żetony specjalne</b> . (Jeśli kupujesz parę żetonów specjalnych, rabat 1 srebrnej monety przysługuje od ich łącznego kosztu. Przykładowo: hełm i pas będą kosztować cię łącznie 2 srebrne monety zamiast 3. Ta karta nie redukuje kosztu zakupu łodzi za srebro.)	WARUNKOWA
3	A	Kuśnierz	1	Za każdym razem, kiedy korzystasz z pola akcji przynoszącego dokładnie 1 srebrną monetę (i inne dobra), otrzymujesz dodatkowo 1 kartę pułapki. Ta karta działa na ośmiu polach akcji na planszy akcji (4x Jarmark, 2x Rzemiosło, 2x Pomocnicy), ale nie działa na polach akcji, na których otrzymujesz srebro w wyniku działania innych kart pomocników. Kartę pułapki zabierz ze stosu kart odrzuconych (lub ze stosu kart do dociągania, jeśli potrzeba).	WARUNKOWA
4	c	Myśliwy	0	Za każdym razem, kiedy rzucasz kostką, odejmij 1 od wyniku – nawet podczas akcji <b>Rabunek</b> i <b>Plądrowanie</b> (gdzie normalnie starasz się wyrzucić wysoki wynik). Jeśli wyrzucisz „1”, wynikiem jest „0”. (Działanie tej karty łączy się z działaniem innych kart modyfikujących wyniki rzutów kostką.)	WARUNKOWA
5	A	Wódz	7	Ta karta jest warta 7 punktów, dlatego natychmiast po jej zagranie (jednorazowo z uwagi na tę kartę) musisz przeprowadzić fazę <b>Uczta</b> na swój własny użytek. (Oczywiście udział w zwykłej fazie Uczty w tej rundzie cię nie ominie.)	NATYCHMIASTOWA
6	B	Kamienniarz	1	Wraz z każdym kamieniem, który pozyskujesz z żetonu wzgórze (i kładziesz w swoich zasobach), otrzymujesz również 1 srebro (z zasobów ogólnych).	WARUNKOWA
7	A	Młynarz	3	W każdej rundzie: jeśli tuż po zakończeniu fazy <b>Uczty</b> (faza 9) posiadasz w swoich zasobach 1 albo 2 zboża, otrzymasz (odpowiednio) 1 albo 2 srebrne monety. (Zboże leżące w twoich budynkach się nie liczy.)	WARUNKOWA
8	a	Mistrz cechu	1	W każdej rundzie: jeśli tuż przed fazą <b>Dochód</b> (faza 7) posiadasz co najmniej 5 wikingów na polach akcji w grupie <b>Rzemiosło</b> , otrzymujesz 1 olej. (Zauważ, że liczba wikingów, którzy aktualnie tam stoją niekoniecznie jest równa liczbie wikingów, których użyłeś. Mogło się to zmienić pod wpływem innych kart pomocników.)	WARUNKOWA
9	A	Przewoźnik rudy	0	W każdej rundzie: tuż przed fazą <b>Dochód</b> (faza 7) otrzymujesz rudę w liczbie równej liczbie posiadanych langskipów, ale tylko i wyłącznie wtedy, kiedy natychmiast położysz ją na planszy swojej osady albo na swojej wyspie. (Liczba znaczników rudy w ładowniach twoich langskipów nie ma znaczenia. Jeśli otrzymałeś więcej niż 1 rudę, możesz położyć ją na tej samej albo różnych planszach.)	WARUNKOWA
10	A	Dojarz	1	W momencie zagrania tej karty: jeśli posiadasz co najmniej 1 owcę albo 1 krowę, natychmiast (i tylko raz z uwagi na tę kartę) otrzymujesz 1 mleko i 1 srebro. Jeśli jednak posiadasz oba rodzaje zwierząt, otrzymujesz 2 mleka i 2 srebra.	NATYCHMIASTOWA
11	c	Harpunnik	1	W momencie zagrania tej karty: natychmiast (jednorazowo z uwagi na tę kartę) otrzymujesz 1 kartę broni włócznia. Kartę włóczni zabierz ze stosu kart odrzuconych (lub ze stosu kart do dociągania, jeśli potrzeba). Za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję <b>Polów wielorybów</b> (na polu akcji albo korzystając z pomocnika), za każdą włócznię, której użyjesz, odejmij 2 zamiast 1 od wyniku każdego rzutu. (Działanie tej karty łączy się z działaniem innych kart modyfikujących wyniki rzutów kostką.)	NATYCHMIASTOWA
12	A	Bosman	0	W momencie zagrania tej karty: natychmiast (jednorazowo z uwagi na tę kartę) otrzymujesz 1 kufer. Za każdym razem, kiedy wykonasz akcję z użyciem langskipa, możesz pociągnąć 1 kartę broni ze stosu zakrytych kart do dociągania i położyć ją odkrytą w swoich zasobach. (Nie ma znaczenia, czy langskipa użyłeś do akcji <b>Rabunek</b> , <b>Plądrowanie</b> , <b>Najazd</b> , <b>Odkrycie wyspy</b> czy <b>Emigracja</b> . Ilość rudy w ładowni langskipów też nie ma znaczenia. Otrzymujesz tylko 1 kartę broni nawet wtedy, kiedy do akcji użyłeś więcej niż 1 langskip.)	NATYCHMIASTOWA
13	B	Łucznik	1	W momencie zagrania tej karty: natychmiast (jednorazowo z uwagi na tę kartę) otrzymujesz 1 kartę broni łuk i strzały. Kartę łuk i strzały zabierz ze stosu kart odrzuconych (lub ze stosu kart do dociągania, jeśli potrzeba). Za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję <b>Polowanie</b> , odejmij 1 od wyniku rzutu kostką. Jeśli wyrzucisz „1”, wynikiem jest „0”. (Działanie tej karty łączy się z działaniem innych kart modyfikujących wyniki rzutów kostką.)	NATYCHMIASTOWA

14 C	Armator	2	W momencie zagrania tej karty: jeśli posiadasz co najmniej 1 łódź wielorybniczą, 1 knarę i 1 langskip, natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz 1 mięso wieloryba. Jeśli posiadasz co najmniej 2 łodzie wielorybnicze, 2 knary i 2 langskipy, otrzymujesz 1 dodatkowe mięso wieloryba ( <i>czyli łącznie dwa</i> ). ( <i>Liczba znaczników rudy w ładowniach twoich łodzi wielorybniczych i langskipów nie ma znaczenia.</i> )	NATYCH- MIAS- TOWA
15 C	Właściciel ziemski	1	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz 2 razy tyle miodu pitnego, ile domów ( <i>kamiennych i długich</i> ) posiadasz ( <i>szalasy nie są uwzględniane</i> ). Za każdym razem, kiedy budujesz kamienny albo długi dom ( <i>po zagraniu tej karty</i> ), otrzymujesz również 1 skórę.	WARUN- KOWA
16 C	Kapitan	2	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz 2/3/4/5 srebrnych monet, jeśli w ładowniach twoich łodzi wielorybniczych i langskipów znajduje się co najmniej 4/5/6/7 rudy. Ruda wydrukowana na żetonach łodzi wielorybniczych nie jest brana pod uwagę.	NATYCH- MIAS- TOWA
17 A	Handlarz barterowy	0	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) wykonać akcję „1 dobro ↑ ↑ ↑”. Oznacza to w praktyce, że możesz wymienić 1 pomarańczowy, czerwony albo zielony żeton dobra na 1 niebieski żeton o tych samych wymiarach. ( <i>Przykładowo: możesz wymienić 1 owoce na 1 skrzynię skarbów wykorzystując wszystkie 3 poziomy ulepszenia albo np. 1 krowę na 1 srebrne skarby, wykorzystując tylko 2 poziomy ulepszenia.</i> )	NATYCH- MIAS- TOWA
18 C	Wojownik	0	W momencie zagrania tej karty: jeśli posiadasz co najmniej 1 langskip załadowany co najmniej 2 znacznikami rudy, natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz 1 niebieski żeton. Rodzaj otrzymanego żetonu zależy od liczby langskipów, które posiadasz, a które mają w ładowniach 2 lub 3 rudy: otrzymujesz 1 żeton jedwab/ biżuteria/srebrne skarby za 1/2/3 lub więcej takich langskipów. ( <i>Nie możesz jednak wziąć jedwabiu zamiast biżuterii i nie możesz wziąć jedwabiu lub biżuterii zamiast srebrnego skarbu. Nie możesz też pominąć któregoś z langskipów, aby otrzymać inną nagrodę.</i> )	NATYCH- MIAS- TOWA
19 C	Gospodarz	0	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz 1 niebieski żeton. Rodzaj otrzymanego żetonu zależy od liczby żetonów specjalnych, które posiadasz w swoich zasobach i na planszach: otrzymujesz 1 żeton jedwab/przyprawy/biżuteria za posiadanie dokładnie 3/4/5 lub więcej żetonów specjalnych. ( <i>Nie możesz jednak wziąć jedwabiu zamiast przypraw i nie możesz wziąć jedwabiu lub przypraw zamiast biżuterii. Nie możesz też odrzucić żetonu specjalnego, aby otrzymać inną nagrodę.</i> )	NATYCH- MIAS- TOWA
20 A	Budowniczy	0	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) rozegrać fazę <b>Premie za pola specjalne</b> , uwzględniając tylko swoje plansze kamiennych i długich domów. ( <i>Oczywiście bierzesz udział w zwykłej fazie premii w tej rundzie.</i> )	NATYCH- MIAS- TOWA
21 b	Zbieracz	1	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) rozegrać fazę <b>Premie za pola specjalne</b> , uwzględniając tylko planszę swojej osady. ( <i>Oczywiście bierzesz udział w zwykłej fazie premii w tej rundzie.</i> )	NATYCH- MIAS- TOWA
22 A	Stocznio- wicz	1	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz 1 kamień, 1 rudę i 1 srebrną monetę za każdy langskip, który posiadasz. ( <i>Liczba znaczników rudy w ładowniach twoich langskipów nie ma znaczenia.</i> )	NATYCH- MIAS- TOWA
23 A	Dozorca	1	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz 2 razy tyle srebrnych monet, ile kamiennych i długich domów posiadasz ( <i>szalasy nie są uwzględniane</i> ).	NATYCH- MIAS- TOWA
24 A	Mistrz za- opatrzenia	2	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz 1 olej za każdą knarę, którą posiadasz oraz 1 drewno za każdy wielorybnik, który posiadasz ( <i>weź te dobra z zasobów ogólnych</i> ). ( <i>Liczba znaczników rudy w ładowniach twoich łodzi wielorybniczych nie ma znaczenia.</i> )	NATYCH- MIAS- TOWA
25 B	Handlarz mięsem	1	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz tyle peklowanego mięsa, ile posiadasz knar.	NATYCH- MIAS- TOWA
26 c	Inspektor mięsny	0	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz tyle srebrnych monet, ile rodzajów czerwonych żetonów posiadasz w swoich zasobach oraz w oborach. Zwierzęta w ciąży i nie będące w ciąży policz jako ten sam rodzaj. ( <i>Czerwone żetony leżące na twoich planszach nie są uwzględniane.</i> )	NATYCH- MIAS- TOWA
27 A	Rybak	1	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz tyle sztukfisz, ile wielorybników posiadasz ( <i>a więc maksymalnie 3 sztukfisz</i> ). ( <i>Liczba znaczników rudy w ładowniach twoich wielorybników nie ma znaczenia.</i> )	NATYCH- MIAS- TOWA
28 B	Ślusarz	1	Za każdym razem, kiedy otrzymujesz nowy kufer albo skrzynię skarbów, możesz kupić 1 olej za 1 srebrną monetę.	WARUN- KOWA
29 B	Masarz	3	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz 1 peklowane mięso za każdą parę dziczyna + mięso wieloryba, które posiadasz w swoich zasobach. ( <i>Czerwone żetony leżące na twoich planszach nie są uwzględniane.</i> )	NATYCH- MIAS- TOWA
30 B	Handlarz jedwabiem	3	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz 1/3/6 srebrnych monet, za 1/2/3 żetonu jedwabiu, które posiadasz w swoich zasobach. ( <i>Żetony jedwabiu leżące na twoich planszach nie są uwzględniane.</i> )	NATYCH- MIAS- TOWA

31 C	Magazy- nier	2	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz czwarty żeton dobra takiego rodzaju ( <i>jednego</i> ), którego w swoich zasobach masz dokładnie trzy sztuki. ( <i>Zwierzęta w oborach nie są uwzględniane, więc nie otrzymasz owcy albo krowy w efekcie działania tej karty. Poza tym, wszystkie żetony leżące w twoich zasobach są uwzględniane. Wszystkie żetony leżące na planszach nie są uwzględniane.</i> )	NATYCH- MIASTO- WA
32 A	Szmugler	2	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz karty broni ze stosu do dociągania. Ich liczba zależy od liczby langskipów, które posiadasz: otrzymujesz 0/2/5/10/10 kart broni, jeśli posiadasz 0/1/2/3/4 langskipów. Dociągnij te karty ze stosu zakrytych kart i połóż je odkryte przed sobą. ( <i>Liczba znaczników rudy w ładowniach twoich langskipów nie ma znaczenia.</i> )	NATYCH- MIASTO- WA
33 A	Postrzy- gacz owiec	2	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz 1/2/3 pledy, jeśli posiadasz co najmniej 3/4/6 owiec. ( <i>Nie ma znaczenia, czy owce są w ciąży, czy nie.</i> )	NATYCH- MIASTO- WA
34 a	Pasterz	0	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz 1 mleko i 1 pled, jeśli posiadasz co najmniej 2 owce. Jeśli posiadasz co najmniej 4 owce, otrzymujesz dodatkowy 1 pled ( <i>czyli łącznie 1 mleko i 2 pledy</i> ). ( <i>Nie ma znaczenia, czy owce są w ciąży, czy nie.</i> )	NATYCH- MIASTO- WA
35 A	Hodowca bydła	0	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) przeprowadzić fazę <b>Rozmnażanie zwierząt</b> na swój własny użytek. Dla ciebie jest to zupełnie niezależna faza ( <i>np. w stosunku do efektu działania innych pomocników</i> ).	NATYCH- MIASTO- WA
36 A	Kucharz okrętowy	2	Za każdym razem, kiedy będziesz wykonywać akcję <b>Handel morski</b> ( <i>korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika</i> ), zanim ją rozpoczniesz, możesz przeprowadzić akcję „1 dobro ū”, ale tylko dla żetonu 1 peklowane mięso albo 1 dziczyzna, albo 1 mięso wieloryba. ( <i>Owce i krowy nie są uwzględniane. Możesz korzystać z pola akcji <b>Handel morski</b>, płacąc 1 srebrną monetę i nie odwracając żadnego zielonego żetonu na drugą stronę.</i> )	WARUN- KOWA
37 A	Handlarz zamorski	1	Za każdym razem, kiedy będziesz wykonywać akcję <b>Handel morski</b> ( <i>korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika</i> ), zanim ją rozpoczniesz, możesz przeprowadzić akcję „1 dobro ū”. ( <i>Możesz korzystać z pola akcji <b>Handel morski</b>, płacąc 1 srebrną monetę i nie odwracając żadnego zielonego żetonu na drugą stronę.</i> )	WARUN- KOWA
38 A	Rozjemca	2	W każdej rundzie: w fazie <b>Dodatkowa broń</b> ( <i>faza 4</i> ) możesz wziąć z zasobów ogólnych 1 drewno, 1 kamień albo 1 rudę zamiast ciągnąć kartę broni.	WARUN- KOWA
39 C	Tragarz	2	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz przemieszczać rudę z ładowni swoich wielorybników i langskipów do swoich zasobów. ( <i>Oczywiście nie możesz przemieszczać rudy, która jest wydrukowana na żetonie wielorybnika.</i> )	DZIAŁA ZAWSZE
40 B	Mistrz stolarski	3	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zakrywać drewnem puste pola swoich kamiennych i długich domów na tej samej zasadzie, jak zakrywasz te pola srebrem.	DZIAŁA ZAWSZE
41 a	Ślamazara	1	W każdej rundzie: tuż po zakończeniu fazy <b>Premie za pola specjalne</b> ( <i>faza 10</i> ) możesz wymienić dokładnie 1 srebrną monetę albo 1 miód pitny na 1 olej.	WARUN- KOWA
42 b	Włodarz	2	W każdej rundzie: tuż przed fazą <b>Dochód</b> ( <i>faza 7</i> ) możesz położyć w jednym ze swoich szalásów dokładnie 1 drewno albo 1 kamień, aby otrzymać 1 srebrną monetę. ( <i>Srebro otrzymujesz dopiero wtedy, kiedy położysz materiał budowlany w szalásie.</i> )	WARUN- KOWA
43 A	Zbieracz owoców	0	W momencie zagrania tej karty: natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) otrzymujesz 1 żeton owoce.	NATYCH- MIASTO- WA
44 B	Mistrz krawiecki	1	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 skórę, 1 pled i 1 płótno ze swoich zasobów, aby otrzymać 1 szatę i 3 srebrne monety.	DZIAŁA ZAWSZE
45 C	Pirat	-1	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 drewno i 6 srebrnych monet, aby otrzymać 1 skrzynię skarbów.	DZIAŁA ZAWSZE
46 B	Projektant statków	1	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 3 drewna i 1 pled ze swoich zasobów, aby otrzymać 1 langskip. Możesz zwrócić płótno zamiast pledu. ( <i>Oczywiście musisz posiadać wolne miejsce w swojej zatoce, aby skorzystać z działania tej karty. Wikingowie często robili żagle z welny, tak jak pledy. Działanie tej karty nie jest traktowane jako akcja <b>Budowa statku</b>, a więc nie umożliwia korzystania z kart wyzwalanych taką akcją.</i> )	DZIAŁA ZAWSZE
47 a	Garbarz	2	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz wymienić z zasobami ogólnymi peklowane mięso ze swoich zasobów na skórę w stosunku 1:1.	DZIAŁA ZAWSZE
48 A	Rolnik	3	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 krowę ze swojej obory, aby otrzymać 1 biżuterię. ( <i>Nie ma znaczenia, czy krowa jest w ciąży, czy nie.</i> )	DZIAŁA ZAWSZE
49 C	Oracz	3	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 krowę ( <i>ciężarną albo nieciężarną</i> ) ze swojej obory, aby otrzymać następujące dobra: 1 groch, 1 len, 1 fasolę, 1 zboże i 1 kapustę. Ta wymiana uważana jest za dodatkową fazę <b>Żniwa</b> ( <i>faza 2</i> ), którą wykonujesz tylko na swój pożytek. Może więc wyzwolić dla ciebie działanie innych kart pomocników.	DZIAŁA ZAWSZE
50 A	Grawer run	2	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 kamień runiczny ze swoich zasobów, aby otrzymać 1 skórę.	DZIAŁA ZAWSZE
51 B	Mistrz budownic- twa	1	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 kamień runiczny ze swoich zasobów, aby otrzymać 1 srebrną monetę oraz do wyboru: 1 mleko albo 1 kapustę.	DZIAŁA ZAWSZE

52 a	Nauczyciel	0	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 srebrną monetę, aby zagrać kartę pomocnika z ręki.	<b>DZIAŁA ZAWSZE</b>
53 b	Właściciel kramu	1	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 srebrną monetę, aby odwrócić pomarańczowy żeton w swoich zasobach na czerwoną stronę. To działanie jest uważane za wykonanie akcji „1 dobro ũ”.	<b>DZIAŁA ZAWSZE</b>
54 A	Kupiec	3	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz wymienić z zasobami ogólnymi srebrne sztucce ze swoich zasobów na jedwab albo kufer w stosunku 1:1.	<b>DZIAŁA ZAWSZE</b>
55 C	Skarbnik	2	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 3 srebrne monety oraz 1 kufer ze swoich zasobów, aby otrzymać 1 skrzynię skarbów.	<b>DZIAŁA ZAWSZE</b>
56 A	Handlarz bronią	1	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz odrzucić dowolne 2 karty broni, aby otrzymać 1 rudę z zasobów ogólnych.	<b>DZIAŁA ZAWSZE</b>
57 b	Hodowca fasoli	1	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 2 fasole ze swoich zasobów, aby otrzymać 1 groch, 1 miód pitny oraz 1 sztokfisa.	<b>DZIAŁA ZAWSZE</b>
58 A	Wyciskacz oleju z lnu	3	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 2 żetony lnu ze swoich zasobów, aby otrzymać 3 żetony oleju.	<b>DZIAŁA ZAWSZE</b>
59 A	Tkacz	0	W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 2 żetony lnu oraz 1 srebrną monetę ze swoich zasobów, aby otrzymać 2 płótna.	<b>DZIAŁA ZAWSZE</b>
60 C	Nadzorca	2	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) przenieść 1 swojego wikinga z dowolnego pola akcji na swój plac Ting, aby go ponownie użyć w dalszej części tej rundy. Dodatkowo, jeśli zwrócisz do zasobów ogólnych srebrne monety w liczbie równej numerowi bieżącej rundy, możesz przenieść dwóch wikingów zamiast jednego z pojedynczego pola akcji ( <i>przykładowo: w rundzie 5 taki ruch będzie kosztować 5 srebrnych monet</i> ). Jeśli w wyniku działania tej karty z pola akcji znikną wszyscy wikingowie, to pole może być użyte ponownie w tej samej rundzie.	<b>NATYCH- MIASTO- WA</b>
61 C	Właściciel nabrzeża	3	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zwrócić do zasobów ogólnych 1 langskip, aby otrzymać 8 srebrnych monet. Jeśli w ładowni tego langskipa była ruda, tracisz ją.	<b>NATYCH- MIASTO- WA</b>
62 b	Mistrz kowalski	3	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zwrócić do zasobów ogólnych 1 rudę i 1 srebrną monetę, aby otrzymać do wyboru jeden żeton specjalny: krucyfiks albo zapinka. ( <i>Ta karta nie działa, kiedy oba żetony zostały już zabrane, natomiast wciąż jest warta 3 punkty.</i> )	<b>NATYCH- MIASTO- WA</b>
63 C	Rozbieracz owiec	2	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zwrócić do zasobów ogólnych 1 owcę ze swojej obory, aby otrzymać 1 peklowane mięso, 1 skórę oraz 1 pled. ( <i>Nie ma znaczenia, czy owca jest w ciąży, czy nie.</i> ) Jeśli żeton specjalny Róg do picia jest wciąż dostępny, możesz go kupić za 3 srebrne monety.	<b>NATYCH- MIASTO- WA</b>
64 A	Handlarz statkami	1	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zwrócić do zasobów ogólnych 2 srebrne monety i 1 wielorybnik, aby otrzymać 1 langskip. Jeśli w ładowni tego wielorybnika była ruda, tracisz ją. ( <i>Działanie tej karty nie jest traktowane jako akcja Budowa statku, a więc nie umożliwia korzystania z kart wyzwalanych taką akcją.</i> )	<b>NATYCH- MIASTO- WA</b>
65 A	Pogromca smoków	0	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zwrócić do zasobów ogólnych 2 karty pułapki i 2 karty włóczni, aby otrzymać 1 skrzynię skarbów.	<b>NATYCH- MIASTO- WA</b>
66 A	Plantator	0	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zwrócić do zasobów ogólnych 1 srebrną monetę, aby wymienić 1 pomarańczowy żeton na żeton o dwa poziomy lepszy: maksymalnie dwa razy wymień dany żeton na taki, który znajduje się w przegródce stykającej się z prawym górnym rogiem przegródki z żetonami wymienianego rodzaju ( <i>czyli: 1 rząd wyżej i kolumnę w prawo</i> ). ( <i>Przykładowo, możesz wymienić w ten sposób fasolę na skórę i kości, idąc przez peklowane mięso albo kapustę na tunikę, idąc poprzez owcę.</i> )	<b>NATYCH- MIASTO- WA</b>
67 C	Szef kuchni	1	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zwrócić do zasobów ogólnych 4 srebrne monety, aby otrzymać 2 srebrne sztucce, 1 dziczyznę i 1 miód pitny.	<b>NATYCH- MIASTO- WA</b>
68 A	Dostawca broni	2	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) pociągnąć 4 karty broni ze stosu zakrytych kart broni i położyć je odkryte przed sobą.	<b>NATYCH- MIASTO- WA</b>
69 c	Dostawca ekwipunku	1	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) wziąć tyle kart broni, żeby mieć po dwie każdego rodzaju. ( <i>Przykładowo, jeśli miałeś do tej pory 2 karty łuk i strzały oraz 1 kartę pułapka, otrzymujesz 1 pułapkę, 2 włócznie i 2 miecze.</i> ) Karty zabierz ze stosu kart odrzuconych ( <i>lub ze stosu kart do dociągania, jeśli potrzeba</i> ).	<b>NATYCH- MIASTO- WA</b>
70 B	Poslaniec	0	W momencie zagrania tej karty: jeśli żeton specjalny zapinka znajduje się na planszy dowolnego gracza ( <i>również na twojej</i> ), możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) przenieść go do swoich zasobów. Następnie weź z zasobów ogólnych 1 srebrne sztucce i 1 kamień runiczny i zakryj nimi puste miejsce, z którego zabrałeś ten żeton.	<b>NATYCH- MIASTO- WA</b>
71 C	Oberżysta	-1	W momencie zagrania tej karty: jeśli żeton specjalny róg do picia znajduje się na planszy dowolnego gracza ( <i>również na twojej</i> ), możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) przenieść go do swoich zasobów. Następnie weź z zasobów ogólnych 1 kufer i 1 kamień runiczny i zakryj nimi puste miejsce, z którego zabrałeś ten żeton.	<b>NATYCH- MIASTO- WA</b>

72 B	Jarl	2	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zwrócić do zasobów ogólnych srebrne monety w liczbie równej numerowi bieżącej rundy, aby otrzymać kamienny dom ( <i>przykładowo: w rundzie 5 taki ruch będzie kosztować 5 srebrnych monet</i> ). To działanie nie jest uważane za wykonanie akcji <b>Budowa domu</b> .	NATYCH- MIASTO- WA
73 C	Wytapiacz metalu	2	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) przeprowadzić jedną z dwóch czynności: wziąć z zasobów ogólnych 1 srebrne sztucce bez ponoszenia kosztów albo kupić jeden z dwóch żetonów specjalnych: krucyfiks albo kielich. Za krucyfiks musisz zapłacić ( <i>zwrócić do zasobów specjalnych</i> ) 2 srebrne monety, a za kielich 5 srebrnych monet. ( <i>Te ceny są wydrukowane na żetonach.</i> )	NATYCH- MIASTO- WA
74 A	Pastuch	1	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zwrócić do zasobów ogólnych 2 srebrne monety i 1 zboże z swoich zasobów, aby otrzymać 1 nieciężarną krowę ( <i>połóż jej żeton w swojej oborze</i> ).	NATYCH- MIASTO- WA
75 C	Kolekcjoner kości	0	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zwrócić do zasobów ogólnych 1 srebrną monetę, aby otrzymać 1 żeton skóra i kości z zasobów ogólnych.	NATYCH- MIASTO- WA
76 A	Obieźwiat	1	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zabrać po jednym swoim wikingu z każdego pola akcji w czwartej kolumnie ( <i>w większości przypadków stoi ich tam czterech</i> ) i przenieść ich na swój plac Ting. Będziesz mógł ich wykorzystać w dalszej części tej rundy. ( <i>Możesz skorzystać z działania tej karty nawet wtedy, kiedy na polu akcji w czwartej kolumnie znajduje się mniej niż czterech twoich wikingów.</i> )	NATYCH- MIASTO- WA
77 A	Naśladowca	0	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) wykonać akcję z zajętego pola w drugiej kolumnie, nie stawiając tam swoich wikingów. Jest to dla ciebie dodatkowa, niezależnie wykonywana akcja. Nie ma znaczenia kto zajmuje pole akcji, z którego korzystasz. Istotne jest tylko to, że pole akcji musi być zajęte. ( <i>Nie możesz wykorzystać działania tej karty do wykonania akcji z pierwszej, trzeciej lub czwartej kolumny. Nie możesz też skorzystać z niezajętego pola akcji w drugiej kolumnie.</i> ) Jeśli korzystasz w ten sposób z pola akcji <b>Zastawianie pułapek</b> albo <b>Plądrowanie</b> , w przypadku porażki nie otrzymujesz wikinga z powrotem.	NATYCH- MIASTO- WA
78 B	Wędrowny kupiec	0	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) odwrócić do 2/4/6/7 żetonów na drugą stronę, jeśli posiadasz 1/2/3/4 knary. Jest to szczególnie opłacalne dla żetonów pomarańczowych i zielonych. ( <i>Uwaga! To działanie nie jest uważane za wykonanie akcji „x dobr Ń”.</i> )	NATYCH- MIASTO- WA
79 A	Reproduktor	1	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) odwrócić jeden żeton nieciężarnej krowy w swojej oborze na stronę z ciężarną krową. ( <i>Działanie tej karty nie jest uważane za przeprowadzenie fazy Rozmnazanie zwierząt.</i> )	NATYCH- MIASTO- WA
80 B	Pastuszek	0	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zwrócić do zasobów ogólnych 2 srebrne monety, aby otrzymać 1 nieciężarną owcę ( <i>umieść ją w swojej oborze</i> ).	NATYCH- MIASTO- WA
81 C	Kwatermistrz	2	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) kupić jeden langskip. Otrzymujesz rabat na zakup: każda karta miecza, którą posiadasz, to 1 srebrna moneta mniej. Każda karta łuk i strzały oraz każda karta włócznia, które posiadasz, to pół srebrnej monety mniej. W razie potrzeby zaokrąglaj finalną cenę w dół.	NATYCH- MIASTO- WA
82 B	Budowniczy langskipów	1	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) kupić jeden langskip. Jego cena zależy od liczby knar, które posiadasz. Zamiast 8 srebrnych monet, zapłacisz za langskip 6/3/1 srebrnych monet, jeśli posiadasz 1/2/3 knary. ( <i>Czyli rabat odpowiednio wynosi 2/5/7 srebrnych monet.</i> )	NATYCH- MIASTO- WA
83 A	Hurtownik	1	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) przeprowadzić akcję „4 dobra Ń”. W przeciwieństwie do takiego samego pola akcji na planszy, wszystkie cztery dobra muszą być jednego rodzaju ( <i>czyli takiego samego rozmiaru i koloru</i> ). Możesz oczywiście wymienić mniej niż 4 żetony. Ciężarne i nieciężarne zwierzęta są uznawane w tym przypadku za żetony jednego rodzaju.	NATYCH- MIASTO- WA
84 B	Strażnik portowy	0	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) przeprowadzić akcję <b>Emigracja</b> . Emigracja kosztuje w tym przypadku tyle samo, co standardowo ( <i>czyli kiedy przeprowadzasz ją na polu akcji na planszy</i> ), jednak ten pomocnik daje ci rabat. Zapłać o tyle srebra mniej, ile posiadałeś dużych łodzi przed tą emigracją. ( <i>Cena nie może spaść poniżej 0. Duże łodzie to knary i langskipy. Liczba znaczników rudy w ładowniach twoich łodzi nie ma znaczenia.</i> )	NATYCH- MIASTO- WA
85 C	Naganiacz zwierzyny	0	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zwrócić do zasobów ogólnych srebrne monety, aby skorzystać z łowów bez wykorzystywania wikingów. Możesz zapłacić 1 srebrną monetę, aby przeprowadzić akcję <b>Polowanie</b> , a następnie ( <i>albo jako alternatywę</i> ) zapłacić 2 srebrne monety, aby przeprowadzić akcję <b>Zastawianie pułapek</b> . Jeśli łowy zakończą się porażką ( <i>jedna lub obie akcje</i> ), nie otrzymujesz żadnego wikinga z powrotem.	NATYCH- MIASTO- WA
86 A	Kaletnik	3	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) zwrócić do zasobów ogólnych 2/4/6 srebrnych monet, aby otrzymać 1/2/3 skór.	NATYCH- MIASTO- WA

87 A	Kaznodzieja	0	W momencie zagrania tej karty: możesz natychmiast zabrać żeton specjalny krucyfiks z owalnej planszy i umieścić go w swoich zasobach. Zamiast tego możesz też przeprowadzić akcję <i>Weź 4 materiały budowlane z jednego wzgórza.</i> (Wszystkie 4 (lub mniej) materiały budowlane muszą pochodzić z tego samego wzgórza. Podwójne srebro liczy się jako jeden materiał.)	NATYCHMIASTOWA
88 C	Sprzedawca	2	Za każdym razem, kiedy będziesz wykonywać akcję <i>Handel morski</i> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), zanim ją rozpoczniesz, możesz wymienić maksymalnie tyle dóbr, ile posiadasz knar, na inne dobra. Za każdą przeprowadzoną w ten sposób akcję „1 dobro ♮” zapłać 1 srebrną monetę. W ramach tej akcji wymień dany żeton na taki, który znajduje się w przegródce stykającej się z lewym górnym rogim przegródki z żetonami wymienianego rodzaju (czyli: 1 rząd wyżej i kolumnę w lewo; przykładowo, możesz wymienić 1 krowę na 1 tunikę). (Możesz korzystać z pola akcji <i>Handel morski</i> , placąc 1 srebrną monetę i nie odwracając żadnego zielonego żetonu na drugą stronę.)	WARUNKOWA
89 a	Celowniczy katapulty	1	Za każdym razem, kiedy modyfikujesz wynik podczas akcji <i>Rabunek</i> albo <i>Plądrowanie</i> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), policz każdy wykorzystany kamień jako +2 zamiast +1. (Działanie tej karty łączy się z działaniem innych kart modyfikujących wyniki rzutów kostką.)	WARUNKOWA
90 C	Mistrz miecza	2	Za każdym razem, kiedy będziesz wykonywać akcję <i>Rabunek</i> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), zanim ją rozpoczniesz, możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 rudę z langskipa, którego używasz do rabunku, aby w tej konkretnej akcji móc podwyższyć liczbę wyrzuconych oczek o 2. (Ta zasada nie obowiązuje dla akcji <i>Plądrowanie</i> . Działanie tej karty łączy się z działaniem innych kart modyfikujących wyniki rzutów kostką.)	WARUNKOWA
91 c	Spóźnialski	0	Za każdym razem, kiedy kończy się faza <i>Przeprowadźcie akcję</i> (faza 5), możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 srebrną monetę, aby wykorzystać (bez używania wikingów) jedno niewykorzystane pole akcji z pierwszej kolumny. Wybrane pole akcji musi znajdować się bezpośrednio powyżej albo poniżej pola akcji, na którym stoi twój wiking. (Pola akcji z twoimi wikingami w kolumnie innej niż pierwsza nie mają znaczenia, bo nie jest to bezpośrednie sąsiedztwo. W wariantcie jednoosobowym liczą się tylko wikingowie w aktywnym kolorze.)	WARUNKOWA
92 C	Blizniacza dusza	1	Za każdym razem, kiedy w fazie <i>Żniwa</i> (faza 2) jest nieurodzaj, a ty posiadasz co najmniej 3/4/5 żetony specjalne, otrzymujesz 1/2/3 srebrne monety. (Rozmiar żetonów oraz to, czy leżą aktualnie w twoich zasobach, czy na planszy, nie ma znaczenia. Żetony, które straciłeś w trakcie gry nie są uwzględniane.)	WARUNKOWA
93 C	Pomocna dłoń	3	Za każdym razem, kiedy w fazie <i>Żniwa</i> (faza 2) jest nieurodzaj, a ty posiadasz dokładnie 1/2/3 wielorybniki, otrzymujesz 1 fasolę/1 zboże/1 kapustę. (Liczba znaczników rudy w ładowniach twoich wielorybników nie ma znaczenia. Nie możesz wziąć fasoli zamiast zboża i nie możesz wziąć fasoli lub zboża zamiast kapusty. Nie możesz też pominąć któregoś wielorybnika (albo go odrzucić), aby otrzymać inną nagrodę. Pomimo tego, że otrzymujesz dobro, faza <i>Żniwa</i> jest wciąż uważana za fazę nieurodzaju.)	WARUNKOWA
94 A	Handlarz ziołami	2	Za każdym razem, kiedy w fazie <i>Żniwa</i> (faza 2) jest nieurodzaj, możesz zwrócić do zasobów ogólnych 2 oleje ze swoich zasobów, aby otrzymać 1 przyprawę.	WARUNKOWA
95 A	Wędrowiec	1	Za każdym razem, kiedy w fazie <i>Żniwa</i> (faza 2) jest nieurodzaj, możesz przeprowadzić akcję <i>Weź 2 materiały budowlane ze wzgórza.</i> (Materiały budowlane muszą pochodzić z tego samego wzgórza. Podwójne srebro liczy się jako jeden materiał.)	WARUNKOWA
96 A	Dostawca mięsa	1	Za każdym razem, kiedy w fazie <i>Żniwa</i> (faza 2) jest nieurodzaj, możesz zwrócić ze swoich zasobów do zasobów ogólnych, alternatywnie: 1 dziczyznę, aby otrzymać 1 mięso wieloryba albo 1 mięso wieloryba, aby otrzymać 2 dziczyzny.	WARUNKOWA
97 B	Zbieracz groszku	1	Za każdym razem, kiedy w fazie <i>Żniwa</i> (faza 2) jest nieurodzaj, weź z zasobów ogólnych drugie tyle grochu, ile masz w swoich zasobach. W wyniku tego działania nie możesz mieć jednak więcej niż 8 żetonów grochu. (Możesz więc maksymalnie podwoić swoje zasoby grochu o 4. Żetony grochu leżące na planszach twoich domów nie są uwzględniane.)	WARUNKOWA
98 A	Szlachcic	2	Za każdym razem, kiedy kładziesz 1 zboże na planszy swojego kamiennego albo długiego domu, możesz zwrócić do zasobów ogólnych dokładnie 2 srebrne monety, aby otrzymać 1 jedwab.	WARUNKOWA
99 A	Rekruter	2	Za każdym razem, kiedy masz otrzymać 1 kartę pomocnika (do ręki), zamiast tego możesz zagrać kartę pomocnika z ręki. (Jeśli masz otrzymać więcej niż jedną kartę, dla każdej z nich - jedna po drugiej - zdecyduj, czy chcesz otrzymać nową, czy zagrać posiadaną kartę z ręki.)	WARUNKOWA
100 b	Grabarz	-1	Za każdym razem, kiedy kładziesz 1 kamień runiczny na planszy wyspy, otrzymujesz 1 srebrną monetę. (Ta karta nie ma zastosowania do twojej planszy osady.)	WARUNKOWA
101 B	Sędzia	1	Za każdym razem, kiedy kładziesz 1 kamień runiczny w swoim długim albo kamiennym domu, otrzymujesz 1 miód pitny i 1 srebrną monetę. (Ta karta nie ma zastosowania do twojej planszy osady, ani do twoich plansz wysp.)	WARUNKOWA
102 B	Handlarz futrami	2	Za każdym razem, kiedy masz przeprowadzić akcję „1 dobro ♠” na polu akcji na planszy (ale nie przez pomocnika), zamiast korzystać z jej działania, możesz wymienić 1 dziczyznę albo 1 jedwab na 1 futro. (Ta karta nie ma zastosowania do akcji na planszy „2/3/4 dobra ♠”.)	WARUNKOWA
103 C	Kowal	3	Za każdym razem, kiedy masz przeprowadzić akcję na polu akcji z grupy <i>Rzemiosło</i> i płacisz rudą, zanim ją wykonasz, możesz zapłacić 1 rudę, aby wykonać akcję <i>Weź 1 materiał budowlany ze wzgórza.</i> Ta karta nie ma zastosowania, kiedy płacisz drewnem za wykonanie akcji wymiany drewna na 1 srebrną monetę i 1 kufer. (Podwójne srebro liczy się jako jeden materiał. Wskazówka: oplaca się jak najszybciej otoczyć pole „1 ruda” na planszy twojej osady.)	WARUNKOWA

104 b	Tchórzliwy wojownik	0	Za każdym razem, kiedy podczas akcji <b>Rabunek</b> deklarujesz porażkę po pierwszym albo drugim rzucie, otrzymujesz dodatkowo do nagrody pocieszenia (czyli kamienia i karty miecz) 1 sztokfisa albo 1 olej - wybierz dowolne z tych dwóch dóbr.	WARUNKOWA
105 B	Budowniczy knar	3	Za każdym razem, kiedy korzystasz z akcji <b>Budowa wielorybnika</b> z grupy akcji <b>Łodzie</b> (pole akcji z pierwszej kolumny), zamiast tego działania, możesz zapłacić 3 drewna, aby zbudować knarę. (Ta akcja wciąż będzie się liczyć jako <b>Budowa łodzi</b> .)	WARUNKOWA
106 B	Podżegacz	-1	Za każdym razem, kiedy masz przeprowadzić akcję <b>Najazd</b> , wyślij na to pole akcji o 1 albo o 2 wikingów mniej, w zależności od tego, czy posiadasz odpowiednio 3 albo 4 langskipy w swojej zatoce. (Liczba znaczników rudy w ładowniach twoich langskipów nie ma znaczenia.)	WARUNKOWA
107 B	Poszukiwacz przygód	1	Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję odkrycia <b>Szetlandów</b> albo <b>Wysp Owczych</b> , zamiast planszy jednej z tych wysp, możesz wziąć planszę innej (aktualnie możliwej do odkrycia) wyspy. Niezależnie od tego, którą wyspę odkrywasz, możesz wykorzystać dowolną łódź (np. wielorybnik).	WARUNKOWA
108 c	Wytapiacz żelaza	2	Za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję na polu akcji z grupy <b>Rzemiosło</b> i płacisz rudą, możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 srebrną monetę, aby przenieść jednego wikinga z tego pola na swój plac Ting i wykorzystać go w dalszej części tej rundy. Ta karta nie ma zastosowania, kiedy płacisz drewnem za wykonanie akcji wymiany drewna na 1 srebrną monetę i 1 kufer. (Wskazówka: <i>opłaca się jak najszybciej otoczyć pole „1 ruda” na planszy twojej osady.</i> )	WARUNKOWA
109 B	Księgowy	2	Za każdym razem, tuż po wykonaniu akcji <b>Handel morski</b> , wymagającej wykorzystania 2 wikingów, otrzymujesz tyle srebrnych monet, ile posiadasz knar. (Możesz korzystać z pola akcji <b>Handel morski</b> , płacąc 1 srebrną monetę i nie odwracając żadnego zielonego żetonu na drugą stronę.)	WARUNKOWA
110 C	Osadnik	1	Za każdym razem, tuż po wykonaniu akcji <b>Handel morski</b> , wymagającej wykorzystania 2 wikingów, możesz przeprowadzić akcję <b>Emigracja</b> na takich samych zasadach, gdybyś korzystał z pola akcji <b>Emigracja</b> . (Możesz korzystać z pola akcji <b>Handel morski</b> , płacąc 1 srebrną monetę i nie odwracając żadnego zielonego żetonu na drugą stronę.)	WARUNKOWA
111 C	Artysta	1	Za każdym razem, kiedy korzystasz z pola akcji z grupy <b>Rzemiosło</b> , otrzymujesz 1 srebrną monetę za każdy rodzaj wymienianego materiału budowlanego. (Materiałami budowlanymi są: drewno, kamień i ruda. Nie liczy się liczba pojedynczych materiałów, tylko ich rodzaj.)	WARUNKOWA
112 b	Karczmarz	0	Za każdym razem, kiedy korzystasz z pola akcji z grupy <b>Rzemiosło</b> , otrzymujesz dodatkowo 1 miód pitny.	WARUNKOWA
113 a	Czeladnik	0	Za każdym razem, kiedy masz przeprowadzić akcję na polu akcji z grupy <b>Rzemiosło</b> , zanim ją wykonasz, możesz przeprowadzić akcję <b>Weź 1 materiał budowlany ze wzgórza</b> . (Podwójne srebro liczy się jako jeden materiał.)	WARUNKOWA
114 C	Zszywacz jedwabiu	3	Za każdym razem po przeprowadzeniu akcji na polu akcji w grupie <b>Rzemiosło</b> , możesz zwrócić do zasobów ogólnych 3 srebrne monety, aby otrzymać dokładnie 1 jedwab.	WARUNKOWA
115 b	Księżniczka	1	Za każdym razem, kiedy korzystasz z pola akcji z grupy <b>Budynki</b> , otrzymujesz dodatkowo 1 srebrne sztuce. (Ta karta ma zastosowanie również do pola akcji w czwartej kolumnie, gdzie otrzymujesz łódź razem z domem.)	WARUNKOWA
116 c	Murarz	2	Za każdym razem, kiedy korzystasz z pola akcji z grupy <b>Budynki</b> , możesz zapłacić o 1 kamień mniej za budowę kamiennego albo długiego domu. (Ta karta ma zastosowanie również do pola akcji w czwartej kolumnie, gdzie otrzymujesz łódź razem z domem. Ta karta ma zastosowanie do szopy tylko wtedy, kiedy inna karta umożliwi ci płacenie za budowę szopy kamieniami.)	WARUNKOWA
117 A	Cieśla okrętowy	3	Za każdym razem, tuż po tym, kiedy zbudujesz (ale nie kupisz) knarę albo langskip z użyciem co najmniej 1 drewna, możesz przeprowadzić akcję „1 dobro Ź”. (Ta karta ma zastosowanie również do pola akcji w czwartej kolumnie, gdzie otrzymujesz łódź razem z domem.)	WARUNKOWA
118 c	Przekupka	0	Za każdym razem, kiedy korzystasz z pola akcji z grupy <b>Jarmark</b> , otrzymujesz dodatkowo 1 miód pitny i 1 kamień. (Duże pole akcji w czwartej kolumnie również należy do tej grupy.)	WARUNKOWA
119 b	Mleczarz	1	Za każdym razem, kiedy korzystasz z pola akcji z grupy <b>Jarmark</b> , otrzymujesz dodatkowo 1 mleko. (Duże pole akcji w czwartej kolumnie również należy do tej grupy.)	WARUNKOWA
120 b	Pośrednik	2	Za każdym razem po przeprowadzeniu akcji na polu akcji w grupie <b>Jarmark</b> , możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 srebrną monetę, aby przeprowadzić akcję „1 dobro Ź”. (Duże pole akcji w czwartej kolumnie również należy do tej grupy.)	WARUNKOWA
121 B	Stolarz	0	Za każdym razem, kiedy masz przeprowadzić akcję na polu akcji z grup <b>Budynki</b> albo <b>Łodzie</b> , zanim ją wykonasz, możesz przeprowadzić akcję <b>Weź 1 materiał budowlany ze wzgórza</b> . (Podwójne srebro liczy się jako jeden materiał.)	WARUNKOWA
122 A	Górski strażnik	0	Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję <b>Weź x materiałów budowlanych ze wzgórz</b> i otrzymujesz 2/3/4 różne dobra, weź z zasobów ogólnych dodatkowe 1 dobro: 1 miód pitny, jeśli w ramach akcji otrzymałeś dokładnie 2 różne rodzaje dóbr (np. rudę i srebro) albo 1 skórę, jeśli otrzymałeś 3 różne rodzaje dóbr albo 1 kufer, jeśli otrzymałeś 4 różne rodzaje dóbr. (Czterema różnymi dobrami są: drewno, kamień, ruda i srebrne monety.)	WARUNKOWA
123 C	Sprzedawca oleju	1	Za każdym razem, tuż po przeprowadzeniu akcji na polu akcji „1 dobro Ź”, możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 olej, aby otrzymać w zamian 1 srebrne sztuce. (Ta karta działa również w przypadku, w którym olej otrzymałeś w ramach realizowanej właśnie akcji.)	WARUNKOWA
124 B	Robotnik	1	Za każdym razem, kiedy korzystasz z pola akcji, które daje ci dokładnie 2 srebrne monety (nie mniej i nie więcej), możesz natychmiast zwrócić te 2 srebrne monety do zasobów ogólnych, aby w zamian otrzymać 1 zboże i 2 drewna.	WARUNKOWA



125 c	Skryba	0	Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję <b>Odkrycie wyspy (pomarańczowe)</b> albo <b>Emigracja (żółte)</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), otrzymujesz dodatkowo 1 kamień runiczny.	WARUN-KOWA
126 A	Traper	2	Za każdym razem, kiedy odnosisz sukces w akcji <b>Zastawianie pułapek</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), otrzymujesz dodatkowo 1 srebrną monetę.	WARUN-KOWA
127 b	Wędkarz	1	Za każdym razem, kiedy odnosisz sukces w akcji <b>Zastawianie pułapek</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), otrzymujesz dodatkowo 1 sztokfisa.	WARUN-KOWA
128 A	Kopacz	2	Za każdym razem, kiedy odnosisz sukces w akcji <b>Zastawianie pułapek</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), wykonaj dodatkowo akcję <b>Weź 1 materiał budowlany ze wzgórza</b> . (Podwójne srebro liczy się jako jeden materiał.)	WARUN-KOWA
129 b	Rzeźnik	1	Za każdym razem, kiedy odnosisz sukces w akcji <b>Zastawianie pułapek</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), możesz zwrócić 1 kartę pułapki do zasobów ogólnych, aby otrzymać dodatkowo 1 mięso peklowane. (Sukces przynosi ci kartę pułapki, którą ten pomocnik ci zabiera. Zawsze zostanie ci jednak trochę mięsa i futra.)	WARUN-KOWA
130 C	Zastawiacz sidel	1	Za każdym razem, kiedy odnosisz sukces w akcji <b>Zastawianie pułapek</b> , którą przeprowadziłeś z użyciem dwóch wikingów, możesz zwrócić do zasobów ogólnych 2 karty pułapek, aby przenieść 1 wikinga z tego pola akcji na swój plac Ting i użyć go w dalszej części tej rundy. (Bilans końcowy to utrata tylko jednej karty pułapki, ponieważ jedną otrzymałeś jako nagrodę.)	WARUN-KOWA
131 c	Podkładacz przynęty	1	Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję <b>Zastawianie pułapek</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), możesz (niezależnie od wyniku tej akcji) zwrócić do zasobów ogólnych 1 sztokfisa, aby otrzymać w zamian 1 dziczynę.	WARUN-KOWA
132 b	Szaleniec	2	Za każdym razem, kiedy będziesz wykonywać akcję <b>Plądrowanie</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), zanim ją rozpoczniesz, możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 rudę z langskipa, którego używasz do plądrowania, aby w tej konkretnej akcji móc podwyższyć liczbę wyrzuconych oczek o 3. (Ta zasada nie obowiązuje dla akcji <b>Rabunek</b> . Działanie tej karty łączy się z działaniem innych kart modyfikujących wyniki rzutów kostką. Wskazówka: opłaca się jak najszybciej otoczyć pole „1 ruda” na planszy twojej osady.)	WARUN-KOWA
133 B	Mistrz lancy	1	Za każdym razem, kiedy odnosisz sukces w akcji <b>Rabunek</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), otrzymujesz dodatkowo 1 srebrną monetę albo 1 groch - wybierz dowolnie. (Ta zasada dotyczy tylko Rabunku. Nie ma zastosowania do Plądrowania.)	WARUN-KOWA
134 A	Pijak	0	Za każdym razem, kiedy odnosisz porażkę w akcji <b>Rabunek</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika) - nawet, jeśli sam zdecydujesz o porażce - otrzymujesz dodatkową nagrodę pocieszenia: 1 miód pitny. (Ta zasada dotyczy tylko Rabunku. Nie ma zastosowania do Plądrowania.)	WARUN-KOWA
135 A	Samotny wilk	2	Za każdym razem, kiedy odnosisz sukces w akcji <b>Rabunek</b> albo <b>Plądrowanie</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), którą przeprowadzałeś z użyciem dokładnie 1 karty miecz, otrzymujesz kartę miecza z powrotem. (Jeśli użyłeś 2 lub więcej mieczy albo poniosłeś porażkę, nie otrzymujesz karty miecza.)	WARUN-KOWA
136 c	Najeźdźca	2	Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję <b>Rabunek</b> albo <b>Plądrowanie</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), dodaj 1 do wyrzuconej liczby oczek. Dodatkowo, możesz podzielić otrzymany wynik na dwie części i otrzymać 2 dobra. (Wynikiem walki jest zmodyfikowana wartość.) (Działanie tej karty łączy się z działaniem innych kart modyfikujących wyniki rzutów kostką.)	WARUN-KOWA
137 a	Pięściarz	3	Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję <b>Rabunek</b> albo <b>Plądrowanie</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), możesz używać kart włóczni zamiast kart mieczy (w dowolnej kombinacji).	WARUN-KOWA
138 c	Złodziej	1	Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję <b>Rabunek</b> albo <b>Plądrowanie</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), możesz wziąć zielony żeton zamiast niebieskiego. Zielona strona żetonu ma wartość miecza o 1 niższą od wartości niebieskiej strony. (Zielona szata ma więc wartość miecza 14, podczas gdy niebieskie srebrne skarby po drugiej stronie tego samego żetonu mają wartość miecza równą 15.)	WARUN-KOWA
139 C	Poszukiwacz skarbów	1	Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję <b>Rabunek</b> albo <b>Plądrowanie</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), żeton specjalny o najwyższej wartości miecza, który wciąż jest dostępny na owalnej planszy, ma dla ciebie wartość miecza o 1 punkt niższą od nadrukowanej. (Działanie tej karty może zmienić wartość kilku żetonów jednocześnie.)	WARUN-KOWA
140 A	Wytapiacz sadła	2	Za każdym razem, kiedy odnosisz sukces w akcji <b>Pół wielorybów</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), otrzymujesz dodatkowo 1 olej (czyli łącznie 2 oleje).	WARUN-KOWA
141 c	Rzeźbiarz kości	2	Za każdym razem, kiedy niekorzystając z drewna odnosisz sukces w akcji <b>Pół wielorybów</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), otrzymujesz 1 kapustę/fasolę/groch, jeśli korzystałeś z 1/2/3 wielorybników. (Nie możesz wziąć kapusty zamiast fasoli i nie możesz wziąć kapusty lub fasoli zamiast grochu. Nie możesz też pominąć któregoś wielorybnika (albo go odrzucić), aby otrzymać inną nagrodę.)	WARUN-KOWA
142 B	Polawiacz wielorybów	3	Za każdym razem, kiedy odnosisz sukces w akcji <b>Pół wielorybów</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), którą przeprowadzałeś z użyciem dokładnie 1 karty włóczni, otrzymujesz kartę włóczni z powrotem. (Jeśli użyłeś 2 lub więcej włóczni albo poniosłeś porażkę, nie otrzymujesz karty włóczni.)	WARUN-KOWA
143 B	Handlarz porożem	2	Za każdym razem, kiedy odnosisz sukces w akcji <b>Polowanie</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), otrzymujesz dodatkowo 1 srebrną monetę.	WARUN-KOWA

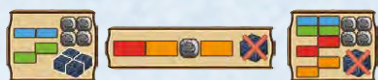
144 B	Tropiciel jeleni	0	Za każdym razem, kiedy odnosisz sukces w akcji <b>Polowanie</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), możesz zwrócić do zasobów ogólnych 2 srebrne monety, aby otrzymać 1 żeton skóra i kości.	WARUNKOWA
145 a	Leśnik	2	Za każdym razem, kiedy masz przeprowadzić akcję <b>Polowanie</b> , zanim ją wykonasz, możesz przeprowadzić akcję <b>Weź 1 materiał budowlany ze wzgórza</b> . (Podwójne srebro liczy się jako jeden materiał.)	WARUNKOWA
146 C	Sankarz	0	Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję <b>Polowanie</b> albo <b>Zastawianie pułapek</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), odejmij 1 od wyniku. Jeśli wyrzucisz „1”, wynikiem jest „0”. (Działanie tej karty łączy się z działaniem innych kart modyfikujących wyniki rzutów kostką.)	WARUNKOWA
147 A	Sternik	1	Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję wymagającą posiadania langskipa ( <i>Rabunek, Płądrowanie, Najazd albo odkrycie wyspy</i> ), możesz użyć knary zamiast langskipa. (Ten pomocnik nie umożliwia jednak załadowania rudy na knary!)	WARUNKOWA
148 C	Handlarz przyprawami	1	Za każdym razem, tuż po tym, kiedy zbudowałeś knarę, wykorzystując co najmniej 1 drewno, możesz zwrócić do zasobów ogólnych 3 srebrne monety, aby otrzymać w zamian 1 przyprawę. (Ta karta ma zastosowanie również do pola akcji w czwartej kolumnie, gdzie otrzymujesz łódź razem z domem.)	WARUNKOWA
149 A	Ksiądz	1	Za każdym razem, kiedy masz skorzystać z jednego z dwóch pól akcji <b>Handel morski</b> , zanim wykonasz tam akcję, otrzymujesz z zasobów ogólnych 1 olej. (Możesz korzystać z pola akcji <b>Handel morski</b> , płacąc 1 srebrną monetę i nie odwracając żadnego zielonego żetonu na drugą stronę.)	WARUNKOWA
150 c	Kupiec mięsa	0	Za każdym razem, kiedy w ramach wykonanej akcji (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), masz otrzymać 2 sztukfiszki albo 2 peklowane mięsa, możesz zamiast 1 sztukfiszki albo 1 peklowanego mięsa wziąć 1 dziczyznę.	WARUNKOWA
151 c	Mówca	3	Za każdym razem, kiedy przenosisz 1 albo 2 wikingów z pola akcji na plac Ting (z powodu porażki w rzucaniu kostką albo działania któregoś pomocnika), otrzymujesz z zasobów ogólnych 1 srebrną monetę.	WARUNKOWA
152 A	Kramarz	1	Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję „3 dobra Ń” albo „4 dobra Ń” (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika) możesz przeprowadzić dla jednego z dóbr, które ulepszałeś w ten sposób dodatkową akcję „Ń”. (Przykładowo możesz wymienić 1 kapustę (pomarańczowy żeton) na 1 skórę i kości (zielony żeton).)	WARUNKOWA
153 a	Łowca	2	Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję wymagającą rzucania kostką, możesz łącznie rzucić 4 razy, zamiast 3.	WARUNKOWA
154 a	Drwal	2	Za każdym razem, kiedy w fazie <b>Akcje</b> (faza 5) otrzymałeś co najmniej 2 drewna, wykonując akcję co najmniej jednym wikingiem, otrzymujesz dodatkowo 1 srebrną monetę. Możesz skorzystać z działania tej karty tylko 1 raz w 1 akcji. (Ta karta działa dla pola akcji, na którym otrzymujesz 1 rudę oraz tyle drewna, ilu jest graczy. Nie ma jednak zastosowania, kiedy otrzymujesz drewno w fazie <b>Premie za pola specjalne</b> (faza 10).)	WARUNKOWA
155 b	Bednarz	2	Za każdym razem, kiedy w fazie <b>Akcje</b> (faza 5) otrzymałeś co najmniej 2 drewna, wykonując akcję co najmniej jednym wikingiem, możesz od razu wymienić 1 drewno na 1 sztukfiszki. Możesz skorzystać z działania tej karty tylko 1 raz w 1 akcji. (Ta karta nie ma zastosowania, kiedy otrzymujesz drewno w fazie <b>Premie za pola specjalne</b> (faza 10).)	WARUNKOWA
156 B	Rozłupywacz kamieni	2	Za każdym razem, kiedy w fazie <b>Akcje</b> (faza 5) otrzymałeś co najmniej 1 kamień, wykonując akcję co najmniej jednym wikingiem, otrzymujesz dodatkowo 1 srebrną monetę. Możesz skorzystać z działania tej karty tylko 1 raz w 1 akcji. (Ta karta nie ma zastosowania, kiedy otrzymujesz drewno w fazie <b>Premie za pola specjalne</b> (faza 10).)	WARUNKOWA
157 C	Rakarz	0	W trakcie każdej fazy <b>Uczta</b> (faza 9) otrzymujesz tyle żetonów skóra i kości, ile zwierząt (owce i/albo krowy) zaserwowałeś na swój stół biesiadny. (Nie ma znaczenia, czy dane zwierzę jest w ciąży, czy nie.)	WARUNKOWA
158 A	Barbarzyńca	1	W trakcie każdej fazy <b>Uczta</b> (faza 9) otrzymujesz 3 karty broni oraz 1 srebrną monetę (którą możesz użyć wcięż w tej fazie), za każdą dziczyznę i/albo mięso wieloryba, które zaserwowałeś na swój stół biesiadny. Karty weź ze stosu kart do dociągania i połóż przed sobą odkryte na stole.	WARUNKOWA
159 B	Król polowania	1	Tuż po zakończeniu każdej fazy <b>Uczta</b> (faza 9), w której zaserwowałeś na swój stół biesiadny co najmniej 1 dziczyznę, możesz natychmiast przeprowadzić akcję <b>Polowanie</b> (bez konieczności stawiania wikingów na pole akcji).	WARUNKOWA
160 a	Abstynent	2	W trakcie każdej fazy <b>Uczta</b> (faza 9) otrzymujesz 1 srebrną monetę (którą możesz użyć wcięż w tej fazie), jeśli nie zaserwowałeś miodu pitnego na swój stół biesiadny.	WARUNKOWA
161 B	Pomocnik wielorybnika	0	Za każdym razem, kiedy w fazie <b>Premie za pola specjalne</b> (faza 10) co najmniej 7 twoich wikingów stoi na polach akcji w trzeciej kolumnie, otrzymujesz 1 kapustę. (Zauważ, że liczba wikingów, którzy aktualnie tam stoją niekoniecznie jest równa liczbie wikingów, których użyłeś. Mogło się to zmienić pod wpływem innych kart pomocników.)	WARUNKOWA
162 C	Zbieracz lnu	1	Za każdym razem, kiedy w fazie <b>Premie za pola specjalne</b> (faza 10) co najmniej 7 twoich wikingów stoi na polach akcji w drugiej kolumnie, otrzymujesz 1 len. (Zauważ, że liczba wikingów, którzy aktualnie tam stoją niekoniecznie jest równa liczbie wikingów, których użyłeś. Mogło się to zmienić pod wpływem innych kart pomocników.)	WARUNKOWA
163 a	Parobek	1	Za każdym razem, kiedy odnosisz sukces w akcji <b>Polowanie</b> z drugiej kolumny, którą przeprowadzałeś z użyciem dwóch wikingów, otrzymujesz 1 skórę i 1 srebrną monetę.	WARUNKOWA

164 A	Uzbrojony wojownik	3	Za każdym razem, kiedy masz postawić 4 wikingów na polu akcji w czwartej kolumnie, zanim to zrobisz, możesz przeprowadzić akcję <i>Weź 1 materiał budowlany ze wzgórza</i> , ale tylko jeśli jest to 1 kamień albo 1 ruda.	WARUNKOWA
165 A	Wódz osady	3	Za każdym razem, kiedy rozpoczynając fazę <i>Uczta (faza 9)</i> , posiadasz w swoich zasobach co najmniej 1 szatę, otrzymujesz 1 srebrną monetę. ( <i>Szaty leżące na twoich planszach nie są uwzględniane.</i> )	WARUNKOWA
166 B	Wartownik	1	Za każdym* razem, kiedy masz postawić 2 wikingów na polu akcji w drugiej kolumnie, zanim to zrobisz, możesz pociągnąć 1 kartę broni ze stosu do dociągania i położyć ją odkrytą przed sobą. <i>*Możesz skorzystać z działania tej karty dopiero od drugiego razu w danej rundzie.</i>	WARUNKOWA
167 B	Degustator	3	Za każdym razem, kiedy rozpoczynając fazę <i>Uczta (faza 9)</i> , posiadasz w swoich zasobach co najmniej 1 przyprawę, otrzymujesz 1 srebrną monetę. Jeśli posiadasz 2 lub więcej przypraw w swoich zasobach, otrzymujesz 2 srebrne monety. ( <i>Przyprawy leżące na twoich planszach nie są uwzględniane.</i> )	WARUNKOWA
168 C	Jarl Lade	2	Za każdym razem, kiedy liczba wikingów na twoim placu Ting wynosi dokładnie 3, otrzymujesz 1 srebrną monetę. Taka sytuacja może mieć miejsce kilka razy w jednej rundzie z uwagi na efekt działania pomocników i/albo porażek podczas rzucania kostką. ( <i>Nie ma znaczenia, czy liczbę 3 osiągasz zabierając, czy zwracając wikingów na plac Ting.</i> )	WARUNKOWA
169 C	Siewca	1	Za każdym razem, kiedy na początku urodzajnej fazy <i>Żniwa (faza 2)</i> , posiadasz w swoich zasobach co najmniej 1 len, otrzymujesz w trakcie żniw 2 żetony lnu, zamiast jednego. Jeśli dodatkowo posiadasz 1 zboże w swoich zasobach, możesz wziąć z zasobów ogólnych 1 zboże zamiast 1 lnu. ( <i>Podczas żniw, w których otrzymujesz tylko groch, fasolę i len, dzięki tej karcie możesz otrzymać także 1 zboże. Podczas nieurodzaju nie otrzymujesz nic.</i> )	WARUNKOWA
170 a	Pomocnik uchodźcom	0	Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję <i>Emigracja (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika)</i> , jej koszt jest dla ciebie o 2 srebrne monety niższy. ( <i>W pierwszej i drugiej rundzie Emigracja nic cię nie kosztuje, w trzeciej kosztuje 1 srebrną monetę, itd.</i> )	WARUNKOWA
171 A	Wygotowyciel lnu	2	Na koniec każdej urodzajnej fazy <i>Żniwa (faza 2)</i> , możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 len, aby otrzymać 1 zboże i 1 srebrną monetę.	WARUNKOWA
172 C	Wędzarczyb	0	Na koniec każdej fazy <i>Uczta (faza 9)</i> , możesz zabrać dowolną liczbę sztukfisz ze stołu biesiadnego i przenieść je do swoich kamiennych i/albo długich domów.	WARUNKOWA
173 B	Wybijacz monet	1	Za każdym razem, kiedy w fazie <i>Nowe wzgórza i uporządkowanie zasobów (faza 11)</i> przenosisz ze wzgórz do zasobów ogólnych 1 rudę, otrzymujesz 1 srebrną monetę. Jeśli przenosisz podwójne srebrne monety, otrzymujesz 2 srebrne monety. ( <i>Może się tak zdarzyć kilka razy.</i> )	WARUNKOWA
174 a	Podróżnik z Bosforu	1	Za każdym razem, kiedy otrzymujesz jedną krowę ( <i>w cięży lub nie</i> ), którą umieszczasz w swojej oborze, możesz kupić 1 przyprawę za 4 srebrne monety albo 1 jedwab za 3 srebrne monety. ( <i>Dla ciekawskich: Bosphorus po grecku oznacza „Przeprawa dla bydła“.</i> )	WARUNKOWA
175 B	Wyciskacz oleju z dorsza	2	Za każdym razem, kiedy w ramach wykonanej akcji ( <i>korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika</i> ) otrzymujesz co najmniej 1 sztukfisz, możesz zwrócić do zasobów ogólnych 1 srebrną monetę, aby otrzymać w zamian 1 olej. ( <i>Działanie tej karty nie ma zastosowania do pól specjalnych.</i> )	WARUNKOWA
176 B	Nauczyciel etykiety	3	Za każdym razem, kiedy w ramach wykonanej akcji ( <i>korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika</i> ) zagrałeś co najmniej 1 kartę pomocnika, otrzymujesz dodatkowo 1 groch.	WARUNKOWA
177 B	Pokojówka	0	Za każdym razem, kiedy twój kamienny i/albo długi dom generuje ( <i>w fazie 10 albo w wyniku działania karty pomocnika</i> ) dokładnie 1 dobro ( <i>nie mniej i nie więcej</i> ) poprzez pole specjalne, możesz to dobro natychmiast wymienić na 1 srebrne sztuce.	WARUNKOWA
178 B	Budowniczy łodzi	0	Kiedy ( <i>w momencie zagrania tej karty albo później</i> ) będziesz posiadać 4 duże łodzie ( <i>knary i/ albo langskipy</i> ), otrzymasz ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) 2 wielorybniki, za które nie musisz płacić ( <i>ani drewnem, ani srebrem</i> ). ( <i>Otrzymasz tylko tyle wielorybników, ile zmieścisz w zatoce. Liczba znaczników rudy w ładowniach twoich łodzi nie ma znaczenia.</i> )	KIEDY ... WTEDY ...
179 B	Pilarz	2	Kiedy pozyskasz kolejną knarę, otrzymasz ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) tyle sztukfiszów i tyle srebrnych monet, ile knar będziesz wówczas posiadać ( <i>włącznie z tą nową knarą</i> ).	KIEDY ... WTEDY ...
180 C	Grabieżca	-2	Kiedy ( <i>w momencie zagrania tej karty albo później</i> ) będziesz posiadać co najmniej 3 langskipy, a twój dochód wynosi maksymalnie 5/11/30 srebrnych monet, otrzymujesz ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) odpowiednio 4/3/2 srebrne sztuce. ( <i>Liczba znaczników rudy w ładowniach twoich łodzi nie ma znaczenia.</i> )	KIEDY ... WTEDY ...
181 C	Takielarz	1	Kiedy ( <i>w momencie zagrania tej karty albo później</i> ) będziesz posiadać co najmniej 3 duże łodzie ( <i>knary i/albo langskipy</i> ), a twój dochód wynosi maksymalnie 4/9/30 srebrnych monet, otrzymujesz ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) odpowiednio 3/2/1 pledy. ( <i>Liczba znaczników rudy w ładowniach twoich łodzi nie ma znaczenia.</i> )	KIEDY ... WTEDY ...
182 C	Zbieracz ziół	1	Kiedy będziesz mieć co najmniej 2 domy ( <i>2 kamienne albo 2 długie albo po jednym obu rodzajów; szopy nie są uwzględniane</i> ), możesz w dowolnym momencie ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) wymienić 2 drewna na 1 przyprawę albo 5 drewnianych na 2 przyprawy.	KIEDY ... WTEDY ...
183 C	Dostawca zboża	2	W momencie zagrania tej karty: jeśli posiadasz co najmniej 1 knarę, natychmiast ( <i>jednorazowo z uwagi na tę kartę</i> ) weź z zasobów ogólnych: 1 groch, 1 fasolę, 1 len. Jeśli posiadasz co najmniej 2 knary, weź dodatkowo 1 zboże. Jeśli posiadasz co najmniej 3 knary, weź dodatkowo 1 kapustę. Jeśli posiadasz co najmniej 4 knary, weź dodatkowo 1 owoce.	NATYCHMIASTOWA

184 C	Mecenas	0	W momencie zagrania tej karty: jeśli posiadasz co najmniej 3 rudy w swoich zasobach, możesz (jednorazowo z uwagi na tę kartę) kupić 1 langskip za 4 drewna albo 3 srebrne monety. (Działanie tej karty nie jest traktowane jako przeprowadzenie akcji <b>Budowa łodzi</b> .) Natychmiast po zakupie łodzi musisz załadować na nią 3 rudy ze swoich zasobów. (Jeśli posiadasz w swoich zasobach mniej niż 3 rudy, nie możesz skorzystać z działania tej karty.)	NATYCHMIASTOWA
185 B	Podróżnik z Dorestad	2	Za każdym razem, kiedy masz przeprowadzić akcję <b>Rabunek</b> (korzystając z pola akcji albo z efektu działania pomocnika), możesz zamiast niej przeprowadzić akcję „2 dobra Ź”.	WARUNKOWA
186 A	Wielbiciel fasoli	3	W trakcie każdej fazy <b>Uczta</b> (faza 9) możesz położyć poziomo na stole biesiadnym 2 grochy. (Każdy następny groch musisz już ułożyć pionowo. Wskazówka: jeśli masz tego pomocnika, warto pozyskać długi dom, ponieważ można z niego otrzymać groch jako premię.)	WARUNKOWA
187 B	Kronikarz	2	Za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję z użyciem wikingów (w fazie 5), możesz zwrócić do zasobów ogólnych 2 żetony lnu ze swoich zasobów, aby wziąć z owalnej planszy żeton specjalny <b>Pas</b> (o ile jeszcze tam leży). W dowolnym momencie i dowolną liczbę razy: możesz zwrócić do zasobów ogólnych 3 żetony lnu ze swoich zasobów, aby otrzymać 1 skrzynie skarbów.	DZIAŁA ZAWSZE
188 C	Kopacz biedaszybu	0	Z momencie zagrania tej karty (jednorazowo z uwagi na tę kartę), otrzymujesz natychmiast 0/1/2/3 srebrnych monet, jeśli w grze bierze udział 1/2/3/4 graczy. Za każdym razem, kiedy zabierasz podwójne srebrne monety ze wzgórza, otrzymujesz dodatkowo 1 srebrną monetę. (Jeśli otrzymujesz podwójne srebrne monety z więcej niż jednego wzgórza, dostajesz odpowiednio więcej srebrnych monet.)	WARUNKOWA
189 B	Żeglarz	1	Kiedy w momencie liczenia punktów posiadasz 2/3/4 wyspy, otrzymujesz 4/9/16 srebrnych monet.	KIEDY ... WTEDY ...
190 B	Kupiec z Bosforu	0	Za każdym razem, kiedy otrzymujesz 1 przyprawę i kładziesz je w swoich zasobach (bez znaczenia w jaki sposób je pozyskałeś), otrzymujesz dodatkowo 1 olej.	WARUNKOWA

## 2. Zasady dotyczące układania elementów na planszach

Na planszy osady, planszach wysp oraz planszach domów znajdują się miniaturowe ilustracje. Ich celem jest przypomnienie o zasadach dotyczących układania tam żetonów, srebrnych monet i rudy.



### Zasady dotyczące planszy osady i plansz wysp

Układaj dobra na kwadratowych polach plansz osady oraz plansz wysp.

Elementy, które **nie mogą** stykać się krawędziami (mogą się stykać co najwyżej rogami):

- zielone żetony

Elementy, które **mogą** stykać się krawędziami:

- niebieskie żetony
- srebrne monety
- znaczniki rudy

- Zakrywanie pól dochodu na linii dochodu podlega specjalnym zasadom (patrz instrukcja, str. 12).
- Pamiętaj o zasadach dotyczących premii za pola specjalne (patrz instrukcja, str. 11).
- Nie możesz kłaść (nawet częściowo) jednych żetonów na inne. Wszystkie muszą się również mieścić wewnątrz granic obszaru do zakrywania.
- Nie możesz zakrywać pól pomarańczowymi i czerwonymi żetonami, drewnem i kamieniami.
- Żetony specjalne podlegają takim samym zasadom, jak żetony niebieskich przedmiotów luksusowych.

### Zasady dotyczące miejsc przy stole biesiadnym

Układaj żetony „sąsiadująco”, jeden obok drugiego.

Elementy, które **nie mogą** stykać się krawędziami (nie mogą leżeć obok siebie):

- pomarańczowe żetony
- czerwone żetony

Elementy, które **mogą** stykać się krawędziami (mogą leżeć obok siebie):

- srebrne monety

- Na koniec fazy **Uczta** otrzymasz **karę Ting** za każde niezakryte pole przy stole biesiadnym (patrz instrukcja, str. 11).
- Jeśli serwujesz te same dania kilka razy w trakcie jednej uczy, musisz je układać przy stole w nieefektywny sposób (czyli pionowo; patrz instrukcja, str. 10).
- Nie możesz ułożyć żetonów tak, aby wystawały poza obszar stołu, który należy w danej rundzie zakryć.
- Nie możesz układać na stole materiałów budowlanych oraz zielonych i niebieskich żetonów.
- Na koniec każdej uczy musisz zwrócić do zasobów ogólnych wszystkie dobra, które leżą na stole biesiadnym.

### Zasady dotyczące kamiennych i długich domów

Układaj dobra na kwadratowych polach plansz domów.

Elementy, które **nie mogą** stykać się krawędziami (mogą się stykać co najwyżej rogami):

- pomarańczowe żetony
- czerwone żetony

Elementy, które **mogą** stykać się krawędziami:

- zielone żetony
- niebieskie żetony
- srebrne monety

- Uważaj! Nie możesz zakryć żetonami dwóch pól filarów długiego domu.
- Nie możesz usuwać żadnych elementów ułożonych na planszach domów. W szczególności pomarańczowe i czerwone żetony żywności będą tam leżeć do końca gry (nawet, jeśli w rzeczywistości prawdopodobnie straciłyby przydatność do spożycia).
- Nie możesz układać rudy w domach. Drewno i kamienie możesz układać tylko na wyznaczonych miejscach w szopach i kamiennych domach:




### Dodatkowe zasady dotyczące szop i kamiennych domów

Na wyznaczonych miejscach szop i kamiennych domów możesz układać (zgodnie z ilustracjami na planszach):

- znaczniki drewna
- znaczniki kamienia

### 3. Zasoby dostępne w grze

Poniższe zestawienie zawiera odpowiedź na pytanie: do czego służą materiały budowlane, srebrne monety i karty broni.

Zasób	Jak mogę pozyskać ...?	Po co mi jest ...?
 <p><b>Drewno</b></p>	<p>Drewno dostępne jest na wzgórzach oraz na polu akcji <b>1 ruda oraz tyle drewna, ilu jest graczy</b>.</p> <p>1 drewno otrzymasz również za każdym razem, kiedy poniesiesz porażkę w trakcie <b>Łowów (Polowanie, Zastawianie pułapek, Połów wielorybów)</b>.</p> <p>Drewno możesz też uzyskać jako premię za pola specjalne.</p>	<p>Drewno potrzebne jest przede wszystkim do budowy łodzi oraz służy jako <b>broń na Łowach</b>.</p> <p>Inne zastosowania: dzięki <b>Rzemiosłu</b>, możesz zrobić z niego kufer albo zbudować szopę. 3 drewna (oraz kamienie) możesz też włożyć do szopy, aby zmniejszyć liczbę ujemnych punktów. W takim samym celu możesz włożyć 1 drewno do kamiennego domu.</p>
 <p><b>Kamień</b></p>	<p>Kamienie dostępne są na wzgórzach. 1 kamień otrzymasz również za każdym razem, kiedy poniesiesz porażkę podczas <b>Rabunku i Płądrowania</b>. Kamień możesz też uzyskać jako premię za pola specjalne.</p> 	<p>Kamienie potrzebne są przede wszystkim do budowy domów oraz służą jako <b>broń podczas Rabunku i Płądrowania</b>.</p> <p>Inne zastosowania: dzięki <b>Rzemiosłu</b>, możesz zrobić z nich kamień runiczny. Za 1 kamień możesz również zagrać kartę pomocnika. 3 kamienie (oraz drewno) możesz też włożyć do szopy, aby zmniejszyć liczbę ujemnych punktów. W takim samym celu możesz włożyć 1 kamień do kamiennego domu.</p>
 <p><b>Ruda</b></p>	<p>Ruda dostępna jest na wzgórzach oraz na polu akcji <b>1 ruda oraz tyle drewna, ilu jest graczy</b>. Rudę możesz też uzyskać jako premię za pola specjalne.</p> 	<p>Ruda potrzebna jest przede wszystkim do wzmacniania <b>wielorybników i langskipów</b> oraz do zakrywania pól na <b>planszy osady oraz planszach wysp</b>.</p> <p>Inne zastosowania: dzięki <b>Rzemiosłu</b>, możesz zrobić z niej kufer albo wykuć przedmiot specjalny (oznaczony symbolem kleszczy kowalskich). Za 1 rudę możesz również zagrać kartę pomocnika.</p>
 <p><b>Srebrna moneta</b></p>	<p>Czasami może brakować ci pojedynczych srebrnych monet do tego, aby np. kupić łódź albo przeprowadzić <b>Emigrację</b>.</p> <p><b>1 srebrną monetę możesz zdobyć wykonując akcje:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>dowolną akcję na <b>Jarmarku</b>,</li> <li>pozyskując 1 kamień runiczny albo 1 kufer,</li> <li>biorąc 1 kartę pomocnika do ręki,</li> <li>zagrywając 1 kartę pomocnika za 1 kamień/rudę.</li> </ul> <p><b>2 srebrne monety możesz zdobyć wykonując akcje:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pozyskując 2 miody pitne,</li> <li>szyjąc szatę ze skóry i płótna,</li> <li>zbierając dobra ze wzgórz (jeśli akurat srebrne monety są dostępne).</li> </ul>	<p>Możesz zbierać srebrne monety. Każda moneta jest warta 1 punkt zwycięstwa na koniec gry. Możesz je jednak wydawać. Wiele pól akcji (np. <b>Handel morski</b>) oraz pomocników wymaga zapłaty (zwrócenia do zasobów ogólnych) monetami, aby z nich skorzystać. Możesz też kupować łodzie, które przynoszą punkty zwycięstwa. Srebrnymi monetami możesz też zakrywać pola na planszy osady, planszach wysp oraz na stole biesiadnym.</p> 
 <p><b>Karta broni</b></p>	<p>Karty broni możesz zdobyć tylko na jednym polu akcji:</p>  <p>W fazie 4 każdej rundy będziesz również otrzymywał 1 nową kartę broni.</p> <p>Kartę broni otrzymasz również za każdym razem, kiedy ogłosisz porażkę po rzucie kostką.</p>	<p>Łuk i strzały przydają się podczas <b>Polowania</b>. Pułapka potrzebna jest do <b>Zastawiania pułapek</b>. Wikingowie używają włóczni podczas <b>Połowu wielorybów</b>. Miecze polepszają z kolei wyniki rzutów kostką podczas <b>Rabunku i Płądrowania</b>.</p>  <p>Poza tym karty broni nie mają żadnego znaczenia. Używaj ich zatem za każdym razem, kiedy rzucasz kostką.</p>

## 4. Dodatkowe informacje o dobrach

W tej części opisujemy jak zdobywać poszczególne dobra.

### Materiały budowlane

W grze rozróżniamy trzy rodzaje materiałów budowlanych: drewno, kamienie i rudę. Każdy z nich możesz pozyskać na szereg różnych sposobów.



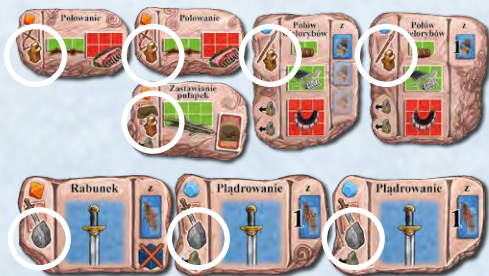
Materiały budowlane możesz pozyskać korzystając z pól akcji **Weź x materiałów budowlanych ze wzgórz** (patrz instrukcja, str. 15).

Korzystając z pola akcji **Weź 1 rudę oraz tyle drewna, ilu jest graczy** otrzymujesz dobra z zasobów ogólnych.



Na planszy osady znajdziesz pola specjalne, które generują każdy rodzaj materiału budowlanego ma (patrz instrukcja, str. 11). Niektóre wyspy również oferują pola specjalne z materiałami budowlanymi.

W przypadku porażki podczas **Polowania** otrzymasz 1 drewno, a 1 kamień przy porażce podczas **Rabunku** albo **Plądrowania** (patrz instrukcja, str. 17).



### Dobra podstawowe

Podstawowe dobra są zilustrowane na żetonach. Niektóre pola akcji umożliwiają wymianę jednych żetonów na inne, o ile mają ten sam rozmiar. Produkty rolne (pomarańczowe), które otrzymujesz w trakcie żniw (patrz instrukcja, str. 8), możesz wymienić na produkty odzwierzęce (czerwone). Te z kolei możesz wymienić na przedmioty rzemieślnicze (zielone), a później na przedmioty luksusowe (niebieskie).



Pola akcji związane z handlem wymiennym oznaczyliśmy tak, jak na ilustracji z lewej strony.

Sposób ułożenia żetonów dóbr w pudełkach pomoże ci zorientować się, które dobro możesz wymienić na które.



### Żetony specjalne

W grze jest 15 pojedynczych żetonów specjalnych, które możesz zdobyć na trzy różne sposoby.

### Rabunek i Plądrowanie

**Rabując** i **Plądrując**, możesz zdobyć 1 niebieski żeton dobra podstawowego albo żeton specjalny. Cenę żetonu określa wartość miecza, która jest wydrukowana na każdym żetonie.



Dla przykładu, wartością miecza żetonu **Bursztynowa figurka** jest 9.

### Kuźnia

W kuźni możesz (korzystając z pomocy trzech wikingów) zapłacić 1 rudę, aby wykuć jeden przedmiot specjalny, oznaczony symbolem kleszczy kowalskich. Taki symbol jest wydrukowany na siedmiu żetonach specjalnych (patrz tabela poniżej) oraz na żetonie biżuterii, która jest dobrem podstawowym.



To jest pole kuźni.

### Sprzedż okazajna

Na tym polu akcji możesz (jeśli posiadasz knarę i skorzystasz z pomocy trzech wikingów) kupić do dwóch żetonów specjalnych. Cena poszczególnych dóbr (wyrażona w srebrnych monetach) została wydrukowana na żetonach (pod symbolem dłoni z monetą) oraz znajduje się w tabeli poniżej.



Szklane paciorki są jedynym przedmiotem, który możesz pozyskać za darmo.

### Lista żetonów specjalnych

Kolumna **Rozmiar** zawiera liczbę wskazującą, ile pól na planszy zakryje dany żeton.

Przedmiot specjalny	Rozmiar	Wartość miecza	Cena (monety)	Symbol kleszczy
Szklane paciorki	5	7	0	nie
Hełm	5	8	1	tak
Zapinka	5	8	1	tak
Pas	5	8	2	nie
Krucyfiks	6	8	2	tak
Róg do picia	6	8	2	nie
Bursztynowa figurka	7	9	2	nie
Podkowa	7	9	2	tak
Złota broszka	8	9	3	nie
Młot kowalski	9	10	4	tak
Fibula	9	10	4	tak
Topór	9	11	4	tak
Kielich	10	12	5	nie
Okrągła tarcza	12	13	6	nie
Korona Anglii*	13	16	-	nie

\*dodatkowo warta 2 punkty

## 5. Plansze, plansze, plansze

### Plansza osady

Na swojej planszy osady będziesz układać pierwsze zielone i niebieskie żetony. Pamiętaj też, że małe luki możesz zakrywać srebrnymi monetami oraz rudą.

Poniżej obszaru do zakrywania znajdują się dwie obory, w których będziesz hodować owce i krowy. Niektóre karty pomocników nawiązują właśnie do tych obór.

### Plansze budynków: szopy i domy

W grze znajdziesz 3 rodzaje budynków: szopy, kamienne i długie domy. Szop i kamienny dom jest po trzy, a długich domów jest pięć.



Szopy są warte 8 punktów zwycięstwa. Jeśli odejmiesz ujemne punkty, pozostaną 2 dodatnie. Liczbę ujemnych punktów możesz zmniejszyć, zakrywając drewnem i kamieniami pola oznaczone „-1”. (Zakrywanie tych pól na początku gry nie ma sensu, chyba że masz pomocnika, dla którego jest to istotne.)



Kamienny dom jest warty 10 punktów zwycięstwa. Jeśli odejmiesz ujemne punkty, pozostanie 1 dodatni. W trakcie gry możesz zmniejszyć liczbę ujemnych punktów o 7, jeśli zakryjesz odpowiednie pola żetonami. Przy okazji możesz też aktywować pole specjalne, które będzie generować dla ciebie w każdej rundzie 1 żeton skóry. Pozostałe 2 ujemne punkty możesz zredukować, jeśli zakryjesz odpowiednie pola 1 kamieniem i 1 drewnem.

### Plansze wysp



Szetlandy



Wyspy Owce



Islandia



Grenlandia



Wyspa Niedźwiedzia



Ziemia Baffina



Labrador



Nowa Fundlandia

• **Szetlandy** są dostępne w grze w rundach 1 i 2 (w krótkiej grze tylko w rundzie 1). Następnie plansza jest odwracana i w grze pojawia się Wyspa Niedźwiedzia. Mała wysepka, należąca do Szetlandów, może przynieść stały dochód, a większa wyspa sporo różnego rodzaju premii. Staraj się zakryć większą wyspę żetonami z symbolem kleszczy kowalskich. Szczególnie przydatna może być Fibula. Pusta wyspa przynosi 6 dodatnich punktów i 24 punkty ujemne.

W prawym górnym rogu planszy osady znajduje się stół biesiadny, a poniżej miejsce na łódzie, które będziemy nazywać zatoką.

(Małą przestrzeń w lewym dolnym rogu planszy osady wykorzystasz tylko grając w wariantcie jednoosobowym. Na tym polu na początku gry będzie oczekiwać na swoją kolej 5 wikingów nieaktywnego koloru. Sześciu pozostałych czeka przy stole biesiadnym. Jeden wiking nieaktywnego koloru będzie odpoczywać w pudełku.)



Długi dom jest warty 17 punktów zwycięstwa. Jeśli odejmiesz ujemne punkty, pozostaną 2 dodatnie. W trakcie gry możesz zmniejszyć liczbę ujemnych punktów o 15, jeśli zakryjesz odpowiednie pola żetonami. Przy okazji możesz też aktywować pola specjalne, które będą generować dla ciebie w każdej rundzie 1 olej, 1 fasolę i 1 groch. Pamiętaj, że każdy długi dom posiada dwa filary. Nie możesz ich zakryć żetonami!

• Pamiętaj, w budynkach czerwone żetony mogą stykać się ze sobą co najwyżej rogami. Ta sama zasada dotyczy pomarańczowych żetonów.

• Mała ilustracja wydrukowana na planszach budynków przypomina o powyższej zasadzie, jak również informuje, że nie możesz zakrywać pól w budynkach znacznikami rudy.



- **Islandia** jest dostępna w grze w rundach 1, 2, 3 i 4 (w krótkiej grze tylko w rundach 1, 2 i 3). Następnie plansza jest odwracana i w grze pojawia się Labrador. Jeśli odkrywasz Islandię w rundzie 3/4 (w krótkiej grze w rundzie 2/3), nagrodą za odkrycie są 2/4 srebrne monety. Cechą charakterystyczną Islandii jest pole specjalne, generujące 1 kamień i 1 rudę jednocześnie. Pusta wyspa przynosi 16 dodatknych punktów i 24 punkty ujemne.

- **Grenlandia** jest dostępna w grze w rundach 1, 2, 3, 4 i 5 (w krótkiej grze tylko w rundach 1, 2, 3 i 4). Następnie plansza jest odwracana i w grze pojawia się Nowa Fundlandia. Jeśli odkrywasz Grenlandię w rundzie 3/4/5 (w krótkiej grze w rundzie 2/3/4), nagrodą za odkrycie jest 2/4/6 srebrnych monet. Grenlandia posiada dwie niezależne linie dochodu. (Wyspa może przynieść nawet 8 srebrnych monet w każdej rundzie.) Zasady dotyczące zakrywania pól dochodu obowiązują dla pól z obu linii jednocześnie i niezależnie od siebie. Pusta wyspa przynosi 12 dodatknych punktów i 20 punktów ujemnych.



Ten przykład przedstawia jak gracz zabrał się do zakrywania pól, aby spełnić warunki obu linii jednocześnie.

- **Wyspa Niedźwiedzia** jest dostępna w grze od rundy 3 (w krótkiej grze od rundy 2), o ile nikt wcześniej nie zdobył planszy Szetlandów (znajdującej się po drugiej stronie). Jeśli odkrywasz Wyspę Niedźwiedzią w rundzie 4/5/6/7 (w krótkiej grze w rundzie 3/4/5/6), nagrodą za odkrycie jest 2/4/6/6 srebrnych monet. Wyspa Niedźwiedzia, podobnie jak Islandia, posiada jedno pole specjalne, które generuje dwa dobra jednocześnie: 1 kamień runiczny oraz 1 rudę. Pusta wyspa przynosi 12 dodatknych punktów i 22 punkty ujemne.

- **Ziemia Baffina** jest dostępna w grze od rundy 4 (w krótkiej grze od rundy 3), o ile nikt wcześniej nie zdobył planszy Wysp Owczych (znajdującej się po drugiej stronie). Jeśli odkrywasz Ziemię Baffina w rundzie 5/6/7 (w krótkiej grze w rundzie 4/5/6), nagrodą za odkrycie są 2/4/4 srebrne monety. Pusta wyspa przynosi 12 dodatknych punktów i 24 punkty ujemne.

- **Labrador** jest dostępny w grze od rundy 5 (w krótkiej grze od rundy 4), o ile nikt wcześniej nie zdobył planszy Islandii (znajdującej się po drugiej stronie). Jeśli odkrywasz Labrador w jednej z dwóch ostatnich rund, nagrodą za odkrycie są 2 srebrne monety. Pusta wyspa przynosi 36 dodatknych punktów i 40 punktów ujemnych.

- **Nowa Fundlandia** jest dostępna w grze od przedostatniej rundy, o ile nikt wcześniej nie zdobył planszy Grenlandii (znajdującej się po drugiej stronie). Nowa Fundlandia oferuje kilka wartościowych pól specjalnych, które jednak są dostępne tylko w przedostatniej rundzie gry. (W ostatniej rundzie gra kończy się przed fazą Premii za pola specjalne.) Pamiętaj, że w grze jest tylko jedna zapinka i trzy kamienne domy. Jeśli w momencie aktywowania tych pól premii nie ma już dostępnych kamiennych domów i/albo zapinki, nie otrzymujesz ich, ani nic w ich zastępstwie. Pusta wyspa przynosi 38 dodatknych punktów i 40 punktów ujemnych.

Wyspy odkrywasz, korzystając z poniższych pól akcji:



Wyspy leżące w pobliżu stałego lądu (Szetlandy i Wyspy Owcze) możesz odkryć, korzystając z dowolnego rodzaju łodzi.



Gernot Köpke