

# Um BANQUETE a ODIN

Livro de Regras



“Um Banquete a Odin” é uma saga em forma de jogo de tabuleiro.

Você estará revivendo as conquistas culturais, expedições mercantis e pilhagem daquelas tribos conhecidas, nos dias de hoje, como “vikings” – um termo que era utilizado de maneira muito diferente durante o fim do primeiro milênio.

Quando os nórdicos saíam para pilhar, eles costumavam dizer que estavam se encaminhando para uma “viking”. Seus antecessores escandinavos, no entanto, eram muito mais do que apenas piratas. Eles eram exploradores e fundadores de estados. Leif Eriksson é conhecido como o primeiro europeu a chegar à América, muito antes de Colombo.

No que é conhecido hoje como Normandia, os intrusos não eram chamados de vikings, mas de “normandos”. Um deles é o famoso William, o Conquistador, que invadiu a Inglaterra em 1066. Ele conseguiu realizar o que o rei da Noruega tentou e fracassou alguns anos antes: conquistar o Trono da Inglaterra.

O motivo que impulsionava as pessoas desta época a se tornarem grandes navegantes era a infeliz situação agrícola. O déficit de produção causava muita miséria.

Neste jogo, você irá invadir e explorar novos territórios. E também irá vivenciar atividades diárias, como coletar recursos para alcançar uma posição financeiramente segura na sociedade.

No fim, o jogador que tiver o maior valor em posses será declarado o vencedor.

# COMPONENTES DO JOGO

## Caixas de recursos



2 caixas de recursos para armazenar fichas de recursos

## Dados



1 dado laranja de oito lados



1 dado azul de doze lados

## Tabuleiros de Jogo



1 tabuleiro grande de ações com espaços de ações



4 tabuleiros pessoais (um para cada jogador)



1 tabuleiro pequeno de suprimentos para os navios



4 tabuleiros dupla face de exploração

## Fichas Especiais



15 fichas especiais



1 tabuleiro oval de suprimentos para fichas especiais

## Fichas



2 fichas de expansão para o tabuleiro de ação



1 Resumo Geral da Rodada



**Fichas de Construção:** 3 cabanas,  
3 casas de pedra, 5 casas longas



8 encostas de montanha

**32 fichas de navios,** incluindo:



10x Baleeiros 12x Knarrs 10x Dracares

## Dinheiro

125 moedas de prata, incluindo:



## Recursos em Madeira



32x madeiras, 24x pedras e 40x minérios

## 190 Ocupações

divididas em três baralhos: A, B e C



45 cartas  
de ocupação  
marrom-claras

145 cartas  
de ocupação  
marrom-escuras

## 47 cartas de Armas vermelhas



12x arco e flecha, 12x armadilha,  
12x lança, 11x espada longa

## Recursos

286 fichas de recursos, incluindo:

### Alimentos

frente: recurso agrícola  
verso: recurso animal



25x ervilhas / hidroméis



20x linhaças / peixes secos



20x feijões / leites



20x cereais / carnes salgadas



17x repolhos / carnes de caça



15x frutas / carnes de baleia

### Animais

frente: animal  
verso: animal prenhe



18x ovelhas / ovelhas prenhe



15x vacas / vacas prenhe

### Equipamento

frente: recurso artesanal  
verso: bem de luxo



43x óleos / pedras rúnicas



30x couros cru / pratarias



30x lãs / baús



20x linhos / sedas



20x couros e ossos / especiarias



20x peles / joias



18x túnicas / baús de tesouro



15x roupas / tesouros de prata



7 fichas de "Penalidade de Ting"

O verso de cada "Penalidade de Ting" é diferente: 5 madeiras, 5 pedras, 3 minérios, 3 arcos e flechas, 3 armadilhas, 3 lanças e 3 espadas longas.

## Outros Componentes em Madeira



48 Vikings (12 por jogador)  
1 marcador de jogador inicial  
1 cubo branco marcador de rodada

12 sacos plásticos, 1 apêndice, 1 almanaque e este manual de regras.

# ANTES DA PRIMEIRA PARTIDA

## Recursos

Este jogo contém uma grande quantidade de fichas de recursos. Visando evitar o trabalho de armazenar as fichas em diversos sacos plásticos, nós fornecemos duas caixas de plástico para armazenar e organizar as fichas de recursos de maneira apropriada.



Armazene em cada linha os recursos com a mesma cor e em cada coluna os recursos com o mesmo formato. Note que recursos vermelhos e laranja com mesmo formato são dois lados da mesma ficha, assim como os recursos azuis e verdes. Divida esses recursos (*com exceção das ovelhas e vacas*) em duas pilhas e coloque cada pilha em seu respectivo compartimento.



Por exemplo, cada ficha “feijões” tem leite em seu verso.

Este jogo fornece mais fichas do que normalmente é necessário, mais até do que é possível armazenar nas caixas de recursos.

A tabela a seguir apresenta como você deve armazenar as fichas de recursos nas caixas de recursos. Na primeira caixa de recursos, os compartimentos pequenos são reservados para recursos do tamanho de ervilhas e feijões, e os grandes são reservados para recursos do tamanho de linhaça e cereais. Na segunda caixa de recursos, os compartimentos pequenos são reservados para recursos do tamanho de repolhos e frutas, e os grandes são reservados para recursos do tamanho de ovelhas e vacas.

Pedra rúnica	Prataria	Baú	Seda	Especiarias	Jóias	Baú de Tesouro	Tesouro de Prata
Óleo	Couro Cru	Lã	Linho	Couro e Ossos	Pele	Túnica	Roupas
Hidromel	Peixe seco	Leite	Carne Salgada	Carne de Caça	Ovelha	Carne de Baleia	Vaca
Ervilhas	Linhaça	Feijões	Cereais	Repolho		Frutas	

*Ervilhas e hidromel são dois lados da mesma ficha, assim como óleo e pedra rúnica. Ovelha e vaca são ambos os lados de suas fichas respectivas.*

## PREPARAÇÃO

### Tabuleiro de Ações e Caixas de Recursos



Coloque o tabuleiro de ação grande no meio da mesa. Para uma partida com quatro jogadores, adicione duas fichas de extensão ao tabuleiro do jogo (como apresentado na ilustração), escolhendo

**aleatoriamente** o lado que ficará virado para cima. (*Para partidas com 1 a 3 jogadores, você não precisará dessas fichas.*)

Abra as caixas de recursos e coloque-as juntas em cima da mesa, em local que todos os jogadores tenham acesso.



As caixas de recursos

### Tabuleiros de Suprimentos para Marcadores Especiais e Navios

Coloque os tabuleiros de suprimentos para marcadores especiais e navios próximos às caixas de recursos. Além dos recursos das caixas de recursos, há diversas fichas especiais. Diferentemente dos recursos padrão, que supostamente existem em quantidade infinita, há apenas uma cópia de cada ficha especial. (*Além disso, as fichas especiais apresentam a mesma cor em ambos os lados.*)

Coloque as fichas especiais no tabuleiro oval de suprimentos. O outro tabuleiro de suprimentos é reservado para os três tipos de navio. Divida os navios por tipo e coloque-os virados para cima, em pilhas separadas no tabuleiro de suprimento.



1 tabuleiro oval de suprimentos para as fichas especiais



1 tabuleiro pequeno de suprimentos para os navios

## Cartas de Ocupação e Armas



marrom-escuro

marrom-claro



Você nunca precisará de todas as cartas em uma partida. Prepare apenas uma parte delas e reabasteça a pilha depois, se for necessário.

Há um “A”, “B” ou “C” na parte inferior direita das cartas de ocupação, indicando a qual baralho a carta pertence. Recomendamos que os iniciantes utilizem apenas cartas do baralho A, jogadores experientes podem utilizar tanto as cartas do baralho B quanto do C, ou apenas embaralhar todos os baralhos juntos. Separe as cartas de ocupação de acordo com seus versos marrom-claros ou escuros para formar duas pilhas.

Uma ilustração na parte superior esquerda do tabuleiro do jogo indica o que o jogador recebe **no começo do jogo**: cada jogador compra 1 carta inicial da pilha de ocupações marrom-claras e coloca em sua mão (depois disso, as **cartas marrom-claras** são removidas do jogo). Cada jogador pega 1 carta de arma “arco e flecha”, 1 “armadilha” e 1 “lança”, assim como 1 ficha de recursos “hidromel”.

Embaralhe as cartas de armas restantes e coloque-as viradas para baixo em uma pilha na mesa. Embaralhe as cartas de ocupação com verso **marrom-escuro** e, também, coloque-as viradas para baixo em uma pilha na mesa.



Estas são suas cartas iniciais junto com 1 hidromel. Sempre mantenha todas as suas fichas e cartas viradas para cima a sua frente, visíveis a todos os jogadores.

Sua carta inicial sugere qual caminho você pode querer seguir durante o jogo.



## Seu Tabuleiro Pessoal e os Vikings

Cada jogador pega um tabuleiro pessoal. O tabuleiro pessoal tem dois lados. Um dos lados é para uma partida com duração de 7 rodadas (*jogo longo*), o outro lado é para uma partida com duração de 6 rodadas (*jogo curto*). Decida quantas rodadas serão jogadas e coloque o lado respectivo virado para cima.



Cada jogador escolhe uma cor e pega os 12 Vikings daquela cor.

Coloque um Viking em cada espaço enumerado da trilha da “Mesa de Banquete” (na parte superior direita) de seu tabuleiro pessoal e o resto na “Praça de Ting” (o local de reunião dos Vikings). Os que sobraem, são seus Vikings iniciais. (Por consequência, em um jogo curto, você começa o jogo com um Viking a mais).

À direita da Praça Ting, há uma enseada com um ancoradouro para navios. À esquerda da Praça Ting, está a área principal de disposição para os seus valiosos recursos.

Coloque 7 Vikings na trilha da “Mesa de Banquete” (apenas 6 em um jogo curto)



O jogo longo é a versão principal do jogo. Recomendamos o jogo curto para todos os jogadores que, inicialmente, querem se familiarizar com as mecânicas do jogo. Por outro lado, jogadores veteranos que conhecem todos os aspectos do jogo podem achar a versão curta mais desafiadora.



## Encostas de Montanha, Recursos de Construção e Prata

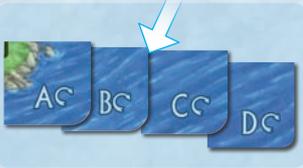
Embaralhe as 8 encostas de montanha e vire a face de duas para cima (*três encostas, se for uma partida de 4 jogadores*). As encostas de montanha restantes formam uma pilha com a face virada para baixo. Coloque os recursos representados nos espaços das encostas de montanha viradas com a face para cima.



Fichas de encostas de montanha no começo do jogo em uma partida de até 3 jogadores.

## Tabuleiros de Exploração

Coloque os quatro tabuleiros de exploração com os lados “Shetland”, “Ilhas Faroé”, “Islândia” e Groenlândia virados para cima nesta ordem.



As letras A até D na parte inferior direita dos tabuleiros indicam a face frontal.

## Fichas de Construções

Coloque as fichas de “cabana”, “casa de pedra” e “casa longa” em pilhas separadas na mesa.



## Resumo Geral da Rodada

Coloque o resumo geral da rodada na mesa e coloque o marcador branco de rodada no espaço 1.



# VISÃO GERAL

## Como Jogar

O princípio básico do jogo é simples. A cada rodada, você coloca seus Vikings em um dos espaços no tabuleiro de ações e realiza **imediatamente** a ação escolhida.



Como cada espaço de ação pode ser ocupado apenas uma vez por rodada, os jogadores logo se colocarão no caminho uns dos outros.



## Objetivo do Jogo

Seu objetivo é cobrir os espaços na área de disposição de seu tabuleiro pessoal com fichas de recursos **verdes e azuis**. Caso deixe espaços vazios, você pode preenchê-los com minério ou prata (como mostrado abaixo).

Primeiramente, para conseguir as fichas de recursos, você precisará obtê-las invadindo (*no estilo Viking*) ou recebê-las em troca de bens agrícolas.

Esta barra de informação demonstra como colocar recursos na área de disposição de seu tabuleiro pessoal. As cores azul e verde representam os respectivos recursos.



A qualquer momento, você pode colocar fichas, minérios e moedas de seu suprimento em seu tabuleiro pessoal. Uma vez em seu tabuleiro pessoal, você não pode pegar esses recursos novamente.

O comércio exterior tem um papel especial neste processo. Ele permite que você transforme **qualquer quantidade de recursos verdes diferentes** (representando matérias primas) em recursos azuis de luxo em uma única ação. (Os benefícios de transformar diversos recursos verdes em azuis são explicados na seção de “Ações a Qualquer Hora” na página 12.)

## Renda

Os grandes números cruzando a área de disposição de seu tabuleiro pessoal representam valores de renda. A **menor renda visível** indica sua renda na rodada atual (descrita em detalhes na página 9).



Você começa o jogo com renda igual a 1 prata. O tabuleiro pessoal da página anterior geraria uma renda de 2 pratas.

## Bônus

Alguns espaços em seu tabuleiro pessoal apresentam símbolos de recursos.

*Há cinco espaços de recursos em seu tabuleiro pessoal.*



Você recebe esses recursos a cada rodada como um bônus, assim que tiver coberto **todos** os espaços ao redor deles.

- Mais cedo ou mais tarde você buscará cobrir os espaços de recursos para aumentar sua renda. (Ao fazer isso, você abre mão do bônus).

No exemplo da página anterior, o espaço do hidromel estava coberto. Já no exemplo ao lado, ele está completamente cercado. E, aqui, você receberia um bônus de 1 hidromel a cada turno.



- Durante o jogo, você pode explorar novos territórios e adicioná-los a seu tabuleiro pessoal. Você precisará de navios para fazer isso.

Para explorar a Islândia, por exemplo, você precisará de um Knarr ou um Dracar.



## Como Ganhar Pontos



Ao fim do jogo, você adicionará o valor de seus navios, casas, tabuleiros de exploração e recursos. Os pontos são indicados pelo símbolo do escudo.

Seus navios grandes podem ter seu valor aumentado, caso os utilize para emigração. (Vire o verso para cima quando isso acontecer).

Depois de cada emigração, você terá um navio a menos a sua disposição (neste caso: um Dracar).



Seu tabuleiro pessoal e tabuleiros de exploração possuem espaços que precisam ser cobertos com fichas de recursos para evitar pontos negativos.

“Pele” pode efetivamente chegar a valer 8 pontos, caso a utilize para cobrir 8 espaços com pontos negativos.



As cabanas, casas de pedra e casas longas também possuem espaços com pontos negativos, os quais devem ser cobertos com fichas de recursos.

- Cabanas requerem madeira e pedra.



- As casas de pedra e casas longas são especiais: o jogador pode colocar fichas de comida **laranja** e **vermelhas** nelas, bem como recursos verdes e azuis, e moedas de prata, mas não minério.



Preste atenção nos dois pilares no centro da casa longa: estes não podem ser cobertos.

Esta barra de informação demonstra como colocar recursos na área de disposição de suas casas (descrito em detalhes na página 12).



Você recebe pontos adicionais por ovelhas e vacas, que se reproduzem em turnos alternados, e pelas cartas de ocupação que utilizar.



Os versos das fichas de animais apresentam fêmeas prenhes. Estas valem 1 ponto adicional.

Ocupações podem valer pontos negativos. Neste exemplo, o Coveiro vale -1 ponto.



# ANDAMENTO DO JOGO

Determine aleatoriamente quem recebe o alce de jogador inicial.

O jogo longo tem a duração de 7 rodadas (o jogo curto dura 6 rodadas).

Nós explicaremos, inicialmente, as regras para partidas de 2 a 4 jogadores. As regras para partidas solo estão na página 23.

Cada rodada consiste das seguintes 12 fases, que são jogadas uma após a outra nesta ordem.

## Fase 1: Um Novo Viking

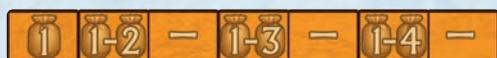
Pegue o Viking mais à esquerda da “Mesa de Banquete” de seu tabuleiro pessoal e coloque junto a seus outros Vikings na Praça Ting. (O espaço agora vazio indica o número da rodada atual).

A cada rodada, inclusive na primeira, você recebe um novo Viking.



## Fase 2: Colheita

Abaixo do novo número da rodada, há uma nota indicando o que o jogador receberá durante a colheita.



- Durante a colheita você recebe apenas **recursos laranja**.
- Pegue os recursos da reserva geral e coloque em sua reserva pessoal.

Os números significam:

1	Você recebe uma ficha de cada safra com 1: ervilhas, feijões e linhaça.
1-2	Você recebe uma ficha de cada safra com 1 ou 2: ervilhas, feijões, linhaça e cereais.
1-3	Você recebe uma ficha de cada safra com 1, 2 ou 3: ervilhas, feijões, linhaça, cereais e repolho.
1-4	Você recebe uma ficha de cada safra com 1, 2, 3 ou 4: ervilhas, feijões, linhaça, cereais, repolho e frutas.
-	“Sem Colheita” significa que você não recebe nenhum recurso na fase de colheita desta rodada.

## Fase 3: Virar Tabuleiros de Exploração e Disposição de Prata

Na fase de ação (fase 5), você pode utilizar seus navios para reclamar locais de disposição adicionais nos tabuleiros de exploração. Alguns tabuleiros de exploração estão disponíveis no início do jogo, outros se tornam disponíveis depois. Por isso, um tabuleiro de exploração que não foi reclamado por um jogador fica virado com seu verso para cima até determinado momento. O símbolo abaixo das notas de colheita em seu tabuleiro pessoal indica quando virar cada tabuleiro de exploração.

AC	Na rodada 3 (rodada 2 no jogo curto), vire Shetland, apresentando Ilha do Urso.
BC	Na rodada 4 (rodada 3 no jogo curto), vire Ilhas Faroé, apresentando Ilha de Baffin.
CC	Na rodada 5 (rodada 4 no jogo curto), vire Islândia, apresentando Labrador.
DC	Na rodada 6 (rodada 5 no jogo curto), vire Groenlândia, apresentando Terra Nova.

### Aumentando o Valor de um Tabuleiro de Exploração Não Reclamado

Em cada rodada que você vira um tabuleiro de exploração (jogo curto: rodadas 2 a 5; jogo longo: rodadas 3 a 6), coloque **2 pratas** em cada tabuleiro de exploração ainda não reclamado que ainda não foi virado nesta rodada. Os tabuleiros de exploração que já foram reclamados pelos jogadores não recebem prata.

- Quando um tabuleiro de exploração com prata sobre ele é virado para seu verso, a prata que estava nele é devolvida para a reserva geral.
- Coloque prata nos outros tabuleiros de exploração mesmo que o tabuleiro de exploração que deveria ser virado já tenha sido reclamado por um jogador.
- Não há fase 3 na primeira e na última rodada. Nestas rodadas, nenhum tabuleiro de exploração é virado e nenhuma prata é colocada em nenhum deles.

Exemplo: Na rodada 3, 2 pratas são colocadas nas Ilhas Faroé. Na rodada 4, as Ilhas Faroé são viradas e se tornam Ilha de Baffin, as 2 pratas colocadas nela na última rodada são devolvidas à reserva geral.



Quando explicar o jogo, é uma boa ideia mencionar o objetivo do jogo primeiro e as fases de uma rodada logo depois. Você pode mostrar que a partida do jogo dura seis ou sete rodadas, indicando os Vikings na „Mesa de Banquete“ para os jogadores. Uma vez que tenham se atentado a isso, você pode facilmente explicar as primeiras três fases com as informações fornecidas abaixo delas.



## Fase 4: Comprar uma Nova Arma

Cada jogador compra uma nova carta de arma do monte de compras e a coloca virada para cima em sua reserva.

Você poderia comprar, por exemplo, uma espada longa do monte, o único tipo de arma que você não tem inicialmente.



## Fase 5: Ações

Começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador pega um ou mais Vikings de sua Praça Ting e coloca **exatamente em um espaço de ação não ocupado** do tabuleiro de ação. Os jogadores continuam fazendo isso até que todos tenham passado ou colocado todos os seus Vikings disponíveis.

- Você pode passar, mesmo que ainda tenha Vikings remanescentes em sua Praça Ting. Depois que tiver passado, você não poderá alocar mais Vikings naquela rodada (*quando não tem mais nenhum Viking, você é obrigado a passar*).

Importante: cada espaço de ação pode ser ocupado apenas **uma vez por rodada**.

Outra regra importante: cada espaço de ação na **primeira** coluna exige **um Viking** para ser ativado. Cada espaço de ação na segunda/terceira/quarta coluna exige dois/três/quatro Vikings, respectivamente.



O efeito de cada espaço de ação é explicado (a partir da pág. 14). Você pode compreender o que a maioria dos efeitos faz a partir da ilustração.

- Você deve utilizar um espaço de ação **imediatamente** depois de ocupá-lo. Para ocupar um espaço de ação, você deve utilizar pelo menos um de seus efeitos (*pagar um custo também é considerado um efeito por si*).

- Os espaços de ação no tabuleiro de ação são organizados em grupos de efeitos similares. Os veios de madeira no plano de fundo ajudam a enfatizar isso. O tipo de espaço de ação em cada grupo é descrito na margem esquerda do tabuleiro de ação.

Além disso, preste atenção para as ações que podem ser realizadas a **qualquer hora**, durante o curso do jogo (*confira a página 12*).

*Durante sua primeira partida, você pode se sentir sobrecarregado pelo grande número de espaços de ação disponíveis. No começo do jogo, concentre-se em explorar as opções disponíveis. Utilize as primeiras rodadas para se preparar para o que está por vir. Você realizará as ações realmente importantes e cruciais mais tarde.*



- A fase de ação termina assim que todos os jogadores colocarem todos os seus Vikings ou passarem.
- Devido à quantidade variável de Vikings que é necessária para cada espaço de ação, alguns jogadores podem ficar sem Vikings mais cedo que outros. Um jogador sem Vikings deve passar. A rodada continua até que todos os jogadores tenham passado.

## Fase 6: Determinar o Jogador Inicial

O jogador que foi o **último** a colocar um Viking na fase de ação recebe o alce de jogador inicial e será o jogador inicial na próxima fase de ação.



## Fase 7: Renda

Neste jogo há uma diferença entre renda e bônus. A renda é paga em prata nesta fase, bônus é pago em recursos na fase 10.



Neste exemplo, "5" é o menor valor descoberto, assim sendo, o jogador recebe uma renda de 5 pratas.

Durante o jogo, você colocará fichas de recursos verdes e azuis, fichas de minérios e moedas de prata em seu tabuleiro pessoal. O menor valor descoberto na "diagonal de renda" indica a quantidade de prata que será recebida nesta fase.

- Importante: você deve cobrir os valores de renda subindo em ordem diagonal. Isto é explicado em detalhes na página 12 (**Ações a Qualquer Hora**).

- Ao reclamar tabuleiros de exploração, você pode produzir renda adicional. Renda advinda de tabuleiros de exploração é tratada como renda proveniente de seu tabuleiro pessoal (*confira também o apêndice, página 15*).

*Durante a explicação sobre o jogo, este é um bom momento para explicar, em detalhes, a disposição de fichas de recursos azuis e verdes no tabuleiro pessoal. É em relação à Renda que essas regras são mais importantes. Anteriormente, na página 6, demos uma visão geral destas regras. Uma explicação mais elaborada será apresentada na página 12. Agora, vamos continuar com a sequência da rodada.*

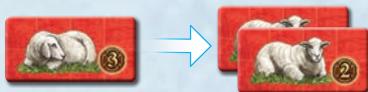
## Fase 8: Procriar Animais

Na parte inferior direita de seu tabuleiro pessoal, você pode encontrar espaços de armazenamento (*estábulos*) para suas fichas de “ovelhas” e “vacas”. Por favor, tenha em mente que essas fichas mostram o mesmo animal em ambos os lados — em um dos lados é mostrado o animal não-prenhe, e no outro o animal prenhe.



Nesta fase, seus animais procriam, de acordo com as seguintes regras:

- Caso você tenha pelo menos 1 ovelha com o lado “ovelha prenhe” virado para cima, vire-as para o lado “não prenhe” e pegue 1 “ovelha” para cada ficha que virou (*colocando-a com o lado “não-prenhe” virado para cima em seu estábulo*).



- Caso tenha pelo menos 2 ovelhas, mas nenhuma “ovelha prenhe”, vire 1 delas para o lado “ovelha prenhe”.



O mesmo se aplica às vacas.

*Consequentemente, suas ovelhas e vacas podem procriar a cada 2 rodadas.*



*Exemplos de Procriação de Animais:*

- *Você tem 3 ovelhas, uma delas está prenhe. A ovelha prenhe gera um recém-nascido, as outras duas permanecem não-prenhes. Depois disso você tem quatro ovelhas não-prenhes.*
- *Você tem quatro ovelhas não-prenhes. Ainda assim, você pode virar apenas uma delas para o lado prenhe.*
- *Você tem 2 ovelhas, uma das quais está prenhe. Durante a fase de ação, você gasta a ovelha não-prenhe. Na fase de procriação desta rodada, você fica com uma única ovelha prenhe. Ela ainda terá um recém-nascido, mesmo que haja apenas uma ovelha no estábulo. (C'est la vie.)*

## Fase 9: Banquete

Esta fase se concentra nos espaços da trilha da “Mesa de Banquete” que não contêm Vikings.



*Neste exemplo: 3 espaços têm Vikings neles, 9 estão vazios.*

Coloque fichas de comida laranja e vermelhas de sua reserva (*ou estábulo*) e/ou moedas “1 prata” em cada espaço vazio da “Mesa de Banquete”, de acordo com as seguintes regras:

- Fichas laranja (*recursos agrícolas*) **não podem** ser colocadas uma ao lado da outra.



*Estas regras também são apresentadas abaixo da Mesa de Banquete.*

- Fichas vermelhas (*recursos de origem animal*) também **não podem** ser colocadas uma ao lado da outra.
- Moedas de prata **podem** ser colocadas uma ao lado da outra. (*Minério não pode ser colocado na Mesa de Banquete.*)

- Uma ficha de cada tipo pode ser colocada horizontalmente para ocupar mais espaço na mesa (*como a carne salgada no exemplo abaixo*). Todas as outras fichas daquele tipo devem ser colocadas verticalmente (*fichas quadradas estão isentas desta regra, já que não se aplica*).



*Você deve servir carne salgada apenas uma vez por banquete para ser eficiente. Pratos de feijões, por outro lado, podem ser servidos diversas vezes sem penalidade.*

Cada ficha colocada na “Mesa de Banquete” deve cobrir pelo menos um dos quadrados abaixo da mesa e se encaixar no espaço permitido (*não pode “vazar”*). Caso não seja cuidadoso, você pode ser obrigado a colocar diversas fichas verticalmente, de maneira ineficiente, para se adequar a esta regra.

*Vikings eram muito conscientes em relação a alimentação. Comer muita carne salgada não é saudável.*



## Penalidade de Ting

• Para cada espaço em sua Mesa de Banquete que você não pôde ou não quis colocar nada, você deve pegar uma ficha “Penalidade de Ting” e colocá-la em sua reserva. Você deve manter essas fichas até o fim do jogo. *(Isto não deve acontecer muito, pois o banquete acontece depois que o jogador recebe sua renda. A renda sempre deve fornecer prata o bastante para cobrir os espaços.)*



Ao fim do jogo, você perde 3 pontos para cada ficha de penalidade em sua reserva.

Ao final desta fase, mova os recursos em sua Mesa de Banquete para a reserva geral.



O espaço vazio indica que você deve pegar uma ficha de penalidade.

## Fase 10: Bônus

Alguns espaços na área de disposição de seu tabuleiro pessoal apresentam um símbolo de recurso. Estes espaços contam como se já estivessem cobertos, mas você pode cobri-los com fichas de recursos, caso seja necessário *(de acordo com as regras de disposição, confira “Ações a Qualquer hora” na página 12)*. Caso deixe um espaço de recursos descoberto e cubra os 8 espaços ao redor dele, você receberá aquele recurso como um bônus a cada rodada.



O espaço de minério apresentado está no canto da área de disposição, de maneira que você precisa apenas cobrir cinco espaços ao redor dele para receber minério como bônus.



O jogador cujo tabuleiro pessoal é apresentado à esquerda receberia 1 hidromel, 1 madeira, 1 pedra e 1 minério a cada rodada.

• Você recebe todo bônus a que tem direito ao mesmo tempo.

*Dica para jogadores experientes: caso você coloque fichas de recursos em sua área de disposição antes de sua fase de renda, você receberá prata que poderá usar em seguida para, possivelmente, conseguir bônus também. (Por exemplo, a prata que permitiu o bônus de minério no exemplo acima poderia ser uma prata que o jogador recebeu naquela rodada.)*



## Fase 11: Atualizar e Adicionar Novas Encostas de Montanha

Encostas de Montanha fornecem recursos de construção que podem ser adquiridos durante a fase de ação *(confira a “Montanha e Ações de Comércio” na página 15)*.



Adquira seus recursos aqui.

• Nesta fase, remova o recurso mais à esquerda *(ou seja, mais próximo da seta)* de cada encosta de montanha virada para cima e devolva para a reserva geral *(o recurso pode ser madeira, pedra, minério ou prata)*.

Caso todos os espaços estejam vazios ou se restar apenas as “2 Pratas”, remova a encosta de montanha.

• Depois, vire uma nova encosta de montanha para cima e

coloque os recursos apresentados nela. *(Assim sendo, em certos momentos, pode haver mais encostas de montanha disponíveis do que havia no início do jogo.)*



À esquerda, a encosta de montanha no topo está prestes a ser removida. À direita, a encosta de montanha de baixo acaba de ser adicionada.

• Em um jogo longo para quatro jogadores, não há encostas de montanha o bastante para as 7 rodadas. Nenhuma é adicionada na rodada 7.

## Fase 12: Remover os Vikings Colocados no Tabuleiro de Ações

Devolva os Vikings do tabuleiro de ações para a Praça Ting. *(Então siga para a fase 1 da próxima rodada.)*



## Ações a Qualquer Hora

Há diversas ações que podem ser realizadas, literalmente, a **qualquer hora** durante o jogo (*normalmente, até mesmo durante as ações principais*).

### Dispondo Recursos no Tabuleiro Pessoal

Como foi dito diversas vezes anteriormente, a **qualquer hora**, você pode dispor de recursos artesanais verdes e de recursos de luxo azuis, assim como moedas de prata e fichas de minério em espaços vazios na área de disposição de seu tabuleiro pessoal, de acordo com as seguintes regras:

Os espaços com **números grandes** (0, 1, 2, 3 ...) formam a “diagonal de renda” (*consulte “Renda” na página 9*).

Você pode cobrir um espaço na diagonal de renda, apenas se também cobrir (*ou já tiver coberto*) todos os espaços:

- à esquerda deste espaço,
- abaixo deste espaço,
- assim como todos os espaços no quadrado na parte esquerda inferior deste espaço.

Espaços com símbolos de recursos já são considerados cobertos.



No começo do jogo, você pode cobrir 3 números com uma única ficha (neste caso, utilizando uma túnica). (Infelizmente, caso faça isso, você também cobrirá um espaço de hidromel, perdendo um potencial bônus de hidromel).

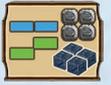


No exemplo apresentado à esquerda, você pode colocar uma ficha “couro e ossos” ou “lã” para cobrir os espaços de renda “3” e “4” ao mesmo tempo, porque ao fazer isso todos os espaços exigidos também serão cobertos.

- As áreas de disposição apresentam quadrados crescentes, um lembrete das regras de disposição.



- Fichas verdes **não** podem estar ortogonalmente adjacentes a outras **fichas verdes** (*adjacência diagonal é permitida*). (Uma ilustração em seu tabuleiro pessoal serve de lembrete sobre isso).



- Fichas azuis podem ficar adjacentes a outras fichas azuis, assim como moedas de prata a outras moedas de prata e minério a outro minério.

Ocasionalmente, jogadores podem, não intencionalmente, errar nesta regra. Caso este erro seja percebido tarde demais, confira na página 23 como lidar com isso.



- Quando o jogador dispõe recursos, ele não pode colocá-los sobre outros recursos que já estejam dispostos (*nem mesmo parcialmente*). Ele pode, no entanto, cobrir espaços com símbolos de recursos (*consulte Bônus na página 7*). Lembre-se de que estes espaços já são considerados cobertos.
- Cada recurso que o jogador dispõe deve ser colocado dentro dos limites da área de disposição.



O tabuleiro pessoal tem três espaços adicionais na parte superior direita, de maneira que o jogador possa colocar fichas maiores, tais como o baú do tesouro, no fim do jogo.

Para evitar pontos negativos, é explicitamente permitido ao jogador dispor recursos sempre que quiser na área de disposição, desde que ele não cubra espaços de renda que não tem permissão para cobrir (*confira o exemplo abaixo*).



- As fichas especiais são consideradas azuis e seguem as mesmas regras que as fichas de recursos azuis.



Aqui está um exemplo de como cobrir os espaços no canto superior direito, sem cobrir os espaços de renda que não são permitidos.

## Dispondo Recursos no Tabuleiro de Exploração

Assim como para o tabuleiro pessoal, a **qualquer hora**, você pode colocar recursos artesanais verdes e recursos de luxo azuis, bem como moedas de prata e fichas de minério, nos espaços vazios dos tabuleiros de exploração, seguindo as mesmas regras.

Atente-se para a possibilidade de existirem espaços no centro de um tabuleiro de exploração que não podem ser cobertos com recursos, como o „5“ na Ilha do Urso. Estes espaços têm uma margem verde destacada.



Diversos espaços de recursos nos tabuleiros de exploração estão circundados por menos de 8 espaços, o que torna mais fácil envolvê-los para receber o bônus.



Para liberar o bônus de pedra rúnica e minério na Ilha do Urso, você precisa cobrir apenas seis espaços.

## Dispondo Recursos nas Fichas de Casas

A **qualquer hora**, você pode colocar recursos agrícolas laranja e recursos de origem animal vermelhos, recursos artesanais verdes e recursos de luxo azuis, assim como moedas de prata nos espaços vazios de suas casas.

Fichas laranja não podem ficar ortogonalmente adjacentes a outras fichas laranja, e fichas vermelhas não podem ficar ortogonalmente adjacentes a outras fichas vermelhas (*adjacência diagonal é permitida, como mostrado na ilustração das fichas de casas*).



### O seguinte se aplica a todas as ações a qualquer hora:

Uma vez que o jogador dispôs uma ficha de recursos no tabuleiro ou casa, ele **não poderá pegá-la de volta**.

Você pode, é claro, testar a disposição das fichas de maneira a planejar ações futuras, desde que as retire antes de continuar.



Lembre-se de que não é permitido cobrir os espaços dos pilares na casa longa.

Embora você não possa pegar de volta fichas depois de dispô-las; ainda assim, recomendamos que você coloque o máximo possível antes das fases de renda e bônus. Especialmente, as fichas grandes, já que elas pertencem aos tabuleiros e não a sua reserva.



## Comprando Navios

A **qualquer hora**, você pode comprar um navio, pagando seu custo em prata. O custo de um navio é igual a seu valor (*também apresentado no tabuleiro de reserva de navios*). Ao invés de comprar navios, você pode construí-los com madeira, utilizando um espaço de ação “Construção de Navio” (*consulte a página 15*).

- Os navios Baleeiros são navios pequenos.
- Knarrs e Dracares são considerados “navios grandes”.

O *Knarr* custa 5 pratas



Cada navio Baleeiro custa 3 pratas, cada Knarr custa 5 pratas e cada Dracar custa 8 pratas.

Cada navio que você adquire deve ser colocado em sua enseada, em um ancoradouro do tamanho apropriado (*you não pode colocar Baleeiros em espaços maiores*).

## Trocando Prata

A **qualquer hora**, você pode trocar suas moedas de prata. A prata é apresentada nas seguintes quantidades: “1 prata”, “2 pratas”, “4 pratas” e “10 pratas”.



As moedas de prata são feitas de maneira que você possa colocá-las em áreas de disposição e casas.



## Armas

A **qualquer hora** (*incluindo antes, mas não durante uma ação*), você pode colocar minério de sua reserva nos espaços designados de seus Baleeiros e Dracares.

Você **não pode pegar de volta** minério colocado em seus navios.

*Dracares* são utilizados para saques e pilhagem. (*Consulte as páginas 17-18*).



*Navios Baleeiros* são utilizados para caçar baleias (*consulte a página 18*). Eles apresentam um minério já impresso e fornecem espaço para mais 1 minério.



## Ocupação

Muitas Ocupações fornecem ações que você pode executar **a qualquer hora**. (consulte a página 21).

A cor de fundo azul indica uma ação a qualquer hora em uma carta de Ocupação.



## Descartando

Você **não** pode simplesmente dar ou descartar recursos, navios, tabuleiros ou cartas fora do contexto de uma ação.

## Os Espaços de Ação

O tabuleiro de ações apresenta diversos espaços de ação. (Como e quando utilizá-los foi explicado na seção "Fase 5: Ações", na página 9).

Regra geral:

Algumas ações exigem que você tenha um tipo específico de navio. Você pode utilizar o mesmo navio diversas vezes por rodada para ações diferentes.

Exemplo: Você tem um único Dracar em sua enseada.

Com este navio, você pode:

- sair e, em primeiro lugar, invadir,
- depois explorar "Terra Nova",
- e emigrar na mesma rodada.



Todas as ações mencionadas no exemplo ao lado são explicadas nas páginas a seguir. A maioria dos espaços de ação (como espaços de produção) tem um efeito simples, portanto explicaremos primeiramente estes.



## Espaços de produção

Nos espaços verdes do tabuleiro de ação, você recebe exatamente o que é apresentado, por exemplo, 1 peixe seco.



Neste espaço, você recebe madeira e minério da **reserva geral**. Embora você receba apenas 1 minério aqui, você também recebe **1 madeira por jogador**: em um jogo de 1/2/3/4 jogadores, significa 1/2/3/4 madeiras.



Em particular:



Aqui, você recebe 1 leite, caso tenha 1 vaca; 2 leites, caso tenha 2 vacas e 3 leites, caso tenha 3 ou mais vacas.

No geral:

Se um recurso custa prata, o custo está impresso abaixo de um ícone de uma bolsa à esquerda do espaço de ação. No caso, 1 vaca e 1 leite custam um total de 3 pratas.



Aqui, você recebe 1 lã, caso tenha 1 ovelha; 2 lãs, caso tenha 2 ovelhas e 3 lãs, caso tenha 3 ou mais ovelhas.



Aqui você recebe 1 especiaria e 1 prata. Além disso, você recebe 2 leites, caso você tenha pelo menos 1 vaca e 1 lã, caso tenha pelo menos 1 ovelha.



Dica: A maioria dos novos jogadores superestima o Mercado Semanal. Seus Vikings recebem boas provisões durante as colheitas. Normalmente, você não precisará de muito mais comida do que isso. Por outro lado, eles tendem a não perceber o potencial em longo prazo da procriação de animais.



## Espaços de Troca

Os espaços amarelo escuros são relacionados à construção de casas, construção de navios e artesanato. Nestes, você pode trocar uma coisa (*normalmente recursos de construção de sua reserva*) por outra coisa, mas **apenas uma vez**. Em particular:

Na parte superior a esquerda do tabuleiro de ações, você pode pagar 2 madeiras para receber uma cabana (*consulte a página 13*).



Aqui, você pode construir uma “casa de pedra” e uma “casa longa” por 1 e 2 pedras, respectivamente (*consulte a página 13 para entender sua função*).



Atente-se que a quantidade de fichas de cabanas e casas é limitada.

Aqui, você pode construir o navio indicado (*e apenas este navio*) por 1 ou 2 madeiras.



A quantidade de navios não é limitada. A única limitação é a quantidade de ancoradouros em sua enseada: você pode ter, no máximo, 3 Baleeiros e até 4 navios grandes (*Knarrs e Dracares*).

Neste espaço, você pode escolher o que quer receber por 2 pedras e 2 madeiras: ou você pega uma casa de pedra e um Dracar, ou uma casa longa e um Knarr.



Aqui, você pode trocar uma ficha laranja de “linhaça” por uma ficha verde, maior e mais valiosa, de “linho”.



Neste espaço, você pode gastar fichas verdes de “couro cru” e “linho” para fazer “roupas”, pelas quais você também recebe 2 pratas.



Na Forja, você pode gastar 1 minério para receber uma ficha com um símbolo de Forja.



Fichas de Joias apresentam o símbolo de forja...  
...assim como todas as fichas especiais.

Aqui, você recebe 4 pratas. Além disso, você pode trocar uma ficha verde de “lã” por uma ficha de “túnica”, e/ou uma ficha azul de “prataria” por uma ficha de “joias”.



Nestes três espaços de ação, você pode trocar pedras e/ou madeira ou minério por fichas azuis de “pedras rúnicas” ou “baús”. Nos primeiros dois destes espaços, você também recebe 1 prata.

Jogar 1 única Ocupação custa 1 pedra ou 1 minério, e você recebe 1 prata (*consulte também “Ocupações” na página 20*).



Aqui, você pode trocar um Baleeiro\* por um Knarr (*caso queira*), antes de utilizar este Knarr ou outro navio grande para emigrar (*mais sobre emigração na página 17*).



\*Caso o Baleeiro utilizado na troca tenha minério nele, aquele minério é perdido.

## Montanha e Ações de Comércio

### Ações de Montanha

Alguns dos espaços de ação marrom dourados permitem que você pegue recursos de construção e prata de encostas de montanhas.



Ao pegar recursos de encostas de montanhas, sempre os pegue da esquerda para a direita (*ou seja, pegue primeiro os recursos próximos à seta*).

As “2 pratas” à direita são consideradas um único item. Depois de pegar as últimas “2 pratas”, remova a encosta de montanha do jogo.



A ação “Pegue 2 Recursos de Construção” permite que você pegue (*até*) 2 itens de uma encosta de montanha de sua escolha.



Você pode escolher uma encosta de montanha que tenha menos recursos do que pode pegar, mas não pode pegar recursos de outra encosta para completar sua ação.

A ação „Pegue 3+2 Recursos de Construção” permite pegar (*até*) 3 itens de uma encosta de montanha e (*até*) 2 itens de outra encosta de montanha. *Você não pode pegar 5 recursos de uma mesma encosta de montanha.*



Por exemplo, você poderia pegar 3 madeiras de uma encosta de montanha, e um minério e “2 pratas” de outra.

A ação „Pegue 2+2+2+2 Recursos de Construção” permite pegar (*até*) 2 itens de (*até*) quatro encostas de montanha. *Neste caso, você não pode pegar 4 ou 6 itens de uma mesma encosta de montanha.*

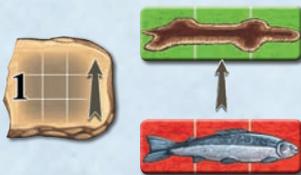


## Ações de Comércio

Os outros espaços de ações marrom dourados permitem que você **troque recursos de sua reserva** por recursos mais valiosos.

A ação “↑1 Recurso” permite que você troque exatamente 1 ficha de recursos pela próxima ficha mais valiosa: uma laranja por uma vermelha, ou uma vermelha por uma verde, ou uma verde por uma azul. **A ficha antiga e a nova devem ter a mesma forma e dimensão.**

Por exemplo, você poderia utilizar uma ação “↑1 Recurso” para trocar “peixe seco” por “couro cru” uma vez.



A ação “↑2 Recursos” permite que você troque até 2 fichas de recursos pela próxima mais valiosa. Ambas as fichas podem ser do mesmo tipo, mas você **não pode** “aprimorar” uma única ficha duas vezes (de laranja para verde, ou de vermelho para azul).



A ação “↑↑2 Recursos” permite que você “aprimore” 2 recursos duas vezes: você pode trocar um recurso laranja por um verde, ou um recurso vermelho por um azul. (Adicionalmente, também pode pegar 4 recursos de uma encosta de montanha.)



Outros espaços de ação no tabuleiro de ação do jogo permitem que você troque mais de 2 recursos.

Um dos espaços de ação descrito aqui também fornece 4 cartas de armas. Isso significa que você compra 4 cartas aleatórias (e as coloca viradas para cima na sua frente).



Antes de trocar seus recursos por outros mais valiosos através de ações “↑Recurso”, confira quantos e quais recursos você precisará para a fase do Banquete. Nós recomendamos que você coloque estes recursos na „Mesa de Banquete“ durante a fase de ação, antes mesmo da Fase 9.



Espaços de ação azuis, amarelos, vermelhos e marrons são especiais. Azuis são para comércio exterior, amarelos são para emigração e vermelhos para caça, saque e pilhagem. Marrom é a cor das cartas de Ocupação.

## Espaços de Ação Knarr

Azul é a cor dos espaços de ação que exigem um Knarr, fornecendo recursos azuis de luxo para comércio.

### Comércio Exterior



Os dois espaços de ação “Comércio Exterior” estão localizados na primeira e segunda coluna do tabuleiro de ação. Nesses espaços de Comércio Exterior, você pode pagar 1 prata para virar qualquer quantidade de **fichas de recursos verdes** para o lado azul. Para fazer isso, no entanto, você precisa ter pelo menos um **Knarr** em sua enseada.

• Fichas verdes nas áreas de disposição de seus tabuleiros não podem ser viradas para o lado azul (a regra que não permite a disposição de fichas verdes uma ao lado da outra não pode ser ignorada).



Neste exemplo, durante uma única ação de “Comércio Exterior”, você pode virar 1 óleo, 1 lã, 1 couro cru, 1 linho e 1 roupa para o lado azul (a outra ficha de linho deve se manter com seu lado verde.)

### Compra Especial

O espaço de ação “Compra Especial” está localizado na terceira coluna do tabuleiro de ação.



Cada ficha especial apresenta um custo em prata. Caso tenha **pelo menos um Knarr**, você pode comprar (até) 2 fichas especiais pagando seu custo. (A Coroa Inglesa é a única ficha especial que não pode ser comprada. Nós a solicitamos para a Sua Majestade Rainha Elizabeth II quando ela estava em Frankfurt em 25 de junho de 2015. Ela ignorou nosso pedido de maneira educada.)



As Contas de Vidro não custam nada; o Capacete custa 1 prata.



## Emigração



Amarelo é a cor da emigração. Em espaços de ação “Emigração”, você pode virar um **Knarr** ou um **Dracar**\* que possui para o verso e colocá-lo no espaço mais à esquerda de sua “Mesa de Banquete”. Esta ficha deixa de ser um navio, mas reduz a quantidade de comida que precisa ser servida durante o banquete (consulte a página 10).



Na próxima vez que emigrar, coloque o navio à direita dos navios já emigrados. A cada emigração, menos comida é necessária para o banquete. Neste exemplo, para o próximo banquete apenas 5 espaços precisam ser cobertos

- Para realizar esta ação, você deve pagar uma quantidade de prata igual ao número da rodada atual.
- No raríssimo caso de um jogador emigrar com tanta frequência que não haja mais lugar para outro navio na Mesa de Banquete, ele não pode utilizar a ação de emigrar novamente.

Você **não** perde nenhum Viking no processo de emigração. (As figuras de Vikings representam os líderes de suas tribos, e eles nunca o abandonarão).



\*Você perde o minério no Dracar, caso haja algum.

## Invadir, Pilhar e Caçar

Espaços vermelhos de ação exigem que você role um dado.

O dado laranja de oito lados é utilizado em espaços de ação que apresentam o símbolo de um dado laranja. O mesmo se aplica ao dado de 12 lados azul, o qual é usado nos espaços de ação com o símbolo de um dado azul.



Em geral:

Quando invade (com um dado laranja) e pilha (com um dado azul), você almeja resultados com valores **altos**.



Quando caça ou monta armadilhas, você almeja resultados com valores **baixos**.



Em ambos os casos, você pode jogar o dado **até três vezes**. (Cada nova jogada do dado invalida a última jogada). Você pode parar de jogar o dado a qualquer momento. Quando terminar (depois de modificar o resultado, caso seja necessário), você anuncia o seu **resultado de batalha**. Depois, declara se sua ação com o dado foi um sucesso ou um fracasso.

Para cada espaço de ação mostrado a seguir existe um exemplo de seu funcionamento.

## Invadindo

Para realizar uma ação “Invadir”, você precisa de pelo menos um **Dracar**. **Não** importa se há ou não minério no navio (consulte “Ações a Qualquer Hora” na página 12), minérios **não podem** ser usados nesta ação.



### Sucesso

Todas as fichas de recursos azuis têm um valor de espada. Depois de jogar o dado laranja de oito lados, você pode pegar exatamente uma ficha de recurso azul com um valor de espada, **igual ou menor** do que o resultado.\* Cada pedra e carta de arma „espada longa” gasta, aumenta o resultado do dado em 1 (mesmo que ultrapasse 8). Este valor modificado é considerado o seu „resultado de batalha”.



Valor de espada

### Fracasso

A invasão fracassa automaticamente, se o resultado de batalha for igual a 5 ou menor. Independente do resultado, você pode voluntariamente declarar sua invasão como um fracasso. **Caso fracasse, você recebe 1 pedra e uma espada longa\*\*\*\* da reserva geral como consolação.**



À esquerda do espaço de ação „Invadir”, há um símbolo de uma pedra e de uma espada. Estes símbolos servem a dois propósitos:

- Apresentam quais recursos e armas podem ser gastos para aumentar o resultado,
  - Servem como lembrete do prêmio de consolação, no caso de fracasso.
- Os símbolos nos espaços de ação „Pilhar” e „Caçar” servem para o mesmo.

### Exemplo de Fracasso em uma Tentativa de Invasão



Você tem um Dracar e executa uma ação “Invadir”. A quantidade de minério em seu Dracar é irrelevante, porque você não pode usá-los nesta ação. Você joga o dado laranja e obtém um resultado 4 em sua primeira jogada e 5 na segunda. Você quer um resultado melhor, mas obtém um 3 em sua jogada final. Caso gaste 2 pedras e 1 espada longa, o melhor que pode conseguir é um resultado de batalha de 6, que é uma pedra rúnica. Você decide que é melhor declarar a invasão um fracasso e pega 1 pedra e 1 espada longa como consolação.

### Pilhando



Tal como para a ação “Invadir”, ao pilhar, você precisa de um resultado alto no dado.



Para fazer isso, você deve ter um **Dracar**. Caso tenha mais de um Dracar, você deve utilizar o Dracar com **a maior quantidade de minério**.

#### Sucesso

Quando está pilhando, você adiciona 1 ao resultado do dado para cada minério em seu Dracar (*mesmo que ultrapasse 12*), **mantendo** o minério. Depois de jogar o dado azul de 12 lados, você pode pegar exatamente uma ficha de recursos azuis com um valor de espadas igual ou menor ao seu resultado\*. Você pode gastar pedras e espadas longas de sua reserva, aumentando o resultado em 1 para cada item gasto. Este valor é considerado seu „resultado de batalha“.



A Coroa Inglesa tem o maior valor de espadas e vale 2 pontos.



Na parte inferior esquerda dos espaços de ação de “pilhar”, você pode ver o símbolo de um Viking com uma seta apontando para a esquerda. Este é o lembrete do prêmio de consolação que você recebe, caso fracasse.

\* Quando pegar fichas de recursos azuis, você pode pegar uma ficha comum azul ou um dos marcadores especiais (no tabuleiro de reserva oval).

Vamos conversar um pouco sobre o fator sorte neste jogo. Jogar dados é mal visto no desenvolvimento de jogos - por uma boa razão. Mas neste jogo, o fracasso foi desenvolvido de tal maneira que ele é marginalmente pior do que, por exemplo, pegar 2 pedras (*comparado a uma pedra e uma espada longa*) ou duas madeiras (*consulte fracasso na próxima sessão*) de uma encosta de montanha. Quando você fracassa, você tem mais chance de ter sucesso na próxima jogada. Resultados ruins não impedem o sucesso, apenas o retardam um pouco. Para mim, uma parte essencial de um jogo é fornecer uma sensação de aventura.



### Exemplo de Sucesso em uma Tentativa de Pilhagem

Você tem um Dracar com 2 minérios nele. Você também tem 1 minério em sua reserva, o qual decide colocar no Dracar antes de sua ação de “pilhar”. Você joga o dado azul e obtém um resultado 4 na primeira jogada. Você pode parar aqui, mas quer um resultado melhor. Sua segunda jogada resulta em 6. Como tem apenas uma jogada sobrando, decide parar por aqui. Você gasta 1 espada longa para obter um resultado de batalha final de 10: 6 da jogada, 3 do minério em seu Dracar e 1 da espada longa. Com este resultado de batalha, você pega 1 ficha de recursos “Joias”.



### Caçar, Montar uma armadilha e Caçar Baleias

Ao caçar ou montar uma armadilha, você joga o dado laranja de 8 lados. Ao caçar baleias, joga o dado azul de doze lados. Em todos estes casos, você almeja resultados **baixos**.



#### Sucesso

Ao caçar baleias, você reduz o valor de sua jogada em um para cada minério (*inclusive o minério pré-impresso*) no(s) Baleeiro(s) que utiliza para realizar a ação (*you will keep the minérios*). Isso pode levar a um valor negativo; os valores negativos são tratados como 0. Então, em todos os casos, (*Caçar, Montar uma armadilha ou Caçar Baleias*) você paga a quantidade de madeira e/ou armas apropriadas\*\* igual a este valor para declarar uma ação bem-sucedida e receber a recompensa apresentada no espaço de ação\*\*\*.

#### Fracasso

Para declarar que a tentativa foi um fracasso, você não precisa pagar nada. (*Você não pode declarar um resultado 0 como fracasso*). **Caso fracasse, você recebe 1 madeira e 1 arma\*\*\* do tipo apropriado\*\* da reserva geral, como consolação**. Adicionalmente, quando fracassa ao montar uma armadilha, você pode devolver 1 Viking do espaço de ação para sua Praça Ting. Quando fracassa ao caçar baleia, pode devolver até 2 Vikings. Você pode utilizar os Vikings devolvidos mais tarde, nesta mesma rodada.

\*\*Estes são “arco e flecha”, “armadilha” e “lança” para caçar, montar uma armadilha e caçar baleias, respectivamente.

Quando tiver uma escolha entre gastar uma arma ao invés de madeira, gaste a arma. Tal como na vida real, madeira é mais versátil do que uma arma.



\*\*\* Por caçar, você recebe 1 couro cru e 1 carne de caça. Por montar uma armadilha, você recebe 1 pele e 1 carta de arma “armadilha”. Por caçar baleias, você recebe 1 óleo, 1 ficha “couro e ossos” e 1 carne de baleia.



Caçando



Montando uma armadilha



Caçando Baleias

### Exemplo de Fracasso em uma Tentativa de Caça

Você executa a ação “Caçar”. Como o espaço de ação “Caçar” na primeira coluna já foi escolhido, você coloca 2 Vikings no espaço de ação “Caçar” na segunda coluna. Você joga o dado laranja e tenta obter um resultado baixo. Seu primeiro resultado é 3, mas você não está feliz com isso. Você tenta novamente e obtém um 7, que é alto demais. Sua terceira jogada resulta em 4. Caso gaste, por exemplo, 2 madeiras e 2 cartas de arma “arco e flecha”, você pode declarar a ação de caçar um sucesso, mas você decide que o custo é alto demais. Portanto, declara sua tentativa um fracasso e recebe 1 madeira e 1 uma carta de arma “arco e flecha” como consolação. (Ainda que tenha fracassado ao “Caçar”, você não recebe seu Viking de volta. Você receberia um viking de volta, apenas se fracassasse na execução de “montar uma armadilha”, que funciona da mesma maneira que “Caçar” - a única diferença é que, neste caso, utilizaria uma carta “armadilha”).



\*\*\*\* Quando você recebe uma carta de arma de consolação (por fracassar) ou uma armadilha de recompensa (por montar uma armadilha com sucesso), pegue esta arma da pilha de descartes virada para cima. Caso não haja uma lá, procure na pilha de compras e pegue de lá. Depois disso, embaralhe novamente a pilha de compra.

2 (seu resultado do dado) menos 2 (minério no navio) igual a um resultado de 0.



Caso seu resultado de batalha seja 0, você não pode declarar a tentativa como fracasso. Você deve parar imediatamente e não pode jogar de novo.



Na parte inferior esquerda dos espaços de ação de “Caçar Baleias”, você pode ver o símbolo de dois Vikings com uma seta apontando para a esquerda. Isto serve de lembrete dos 2 Vikings de consolação que você pode devolver a sua Praça Ting em caso de fracasso.

### Peculiaridades de Caçar Baleias

Há dois espaços diferentes de “Caçar Baleias”.

No espaço de ação maior “Caçar Baleias” (à esquerda), você pode utilizar de um a três de seus Baleeiros. Na coluna 4 (à direita) há um espaço de ação “Caçar Baleias” menor, no qual você pode utilizar apenas um Baleeiro.



### Exemplo de Sucesso em uma Tentativa de Caçar Baleias

Você tem dois Baleeiros, cada um equipado com 1 minério adicional. Antes de executar a ação “Caçar Baleias” na terceira coluna do tabuleiro de ação, você decide comprar outro Baleeiro, mas não tem minério para colocar nele. Você joga o dado azul e obtém um resultado 8 em sua primeira jogada. Se decidisse parar aí, você teria que pagar 3 lanças/madeira para obter sucesso, porque os 5 minérios em seus Baleeiros reduzem o resultado 8 para 3. No entanto, você joga novamente e obtém um 4 em sua segunda jogada. Ao subtrair 5 deste resultado, temos um valor negativo, que é tratado como 0. Já que a jogada resultou em 0, você deve parar imediatamente e declarar sua tentativa um sucesso.



Você pode se perguntar por que caçar baleias com 3 Baleeiros exige apenas 3 vikings, enquanto caçar baleias com um único Baleeiro exige 4. A segunda opção é apenas um espaço de ação menor, indicando uma opção para jogadores que caçam baleias como atividade secundária, já que possuem poucos Baleeiros.

Da mesma maneira, há dois tipos de espaço de ação que exigem um Dracar. Pilhar funciona melhor com Dracares equipados com muito minério. Invadir e Pilhar pode ser feito com Dracares equipados com pouco minério.



O espaço de ação “Extorquir” é considerada, também, um espaço de ação vermelho. Aqui, você pode extorquir dinheiro de resgate na forma de fichas de “tesouro de prata” azuis sem batalha - mas precisa ter, pelo menos, dois Dracares para fazer isso.

## Exploração

Laranja é a cor da exploração. Ao explorar, você pode adicionar tabuleiros de exploração ao seu tabuleiro pessoal e ganhar locais de disposição adicionais. Há quatro tabuleiros de exploração únicos – a rodada atual determina qual lado deles estará virado para cima (*consulte a fase 3 de uma rodada na página 8*). Ao realizar uma ação de exploração, coloque o número exigido de Vikings no espaço de ação e pegue o tabuleiro de exploração correspondente.

Caso haja prata no tabuleiro de exploração escolhido, coloque-a em sua reserva pessoal.

Os tabuleiros de exploração são explicados em detalhes na página 15 do apêndice.

- Para pegar o tabuleiro de exploração “Shetland” ou “Ilhas Faroé”, você deve ter um Baleeiro, Knarr ou Dracar, e também colocar 1 Viking.



Assim, isto é possível apenas no espaço de ação que exige 1 Viking.

- Tanto “Islândia”, como “Groenlândia” e “Ilha do Urso” exigem um Knarr ou um Dracar, além de 2 Vikings.



- Locais no continente americano (“Ilha de Baffin”, “Labrador” e “Terra Nova”) exigem 2 Vikings e um Dracar.



Em todos os casos acima, você **mantém** o navio utilizado para explorar.

## Ocupações

Os jogadores iniciam o jogo com uma única carta marrom-clara de Ocupação (*confira a Preparação*), a qual manterá escondida em sua mão. Durante o jogo, os jogadores receberão cartas de Ocupação adicionais de cor marrom-escura. Para utilizar o efeito da carta de Ocupação, você deve jogá-la (*consulte também “Sobre os Efeitos das Cartas de Ocupação”*).



Neste espaço de ação, você compra uma carta de Ocupação marrom-escura da pilha de compras e coloca em sua mão. Adicionalmente, você recebe 1 prata.

Aqui, você pode pagar 1 pedra ou 1 minério para jogar uma carta de Ocupação de sua mão. Adicionalmente, você recebe 1 prata.



Aqui, você pode jogar até 2 cartas de Ocupação de sua mão, uma após a outra.

Neste espaço de ação, você pode jogar até 4 cartas de Ocupação de sua mão, uma após a outra. (*Uma interação interessante entre este espaço de ação e outra regra é explicada a seguir*).



### Bônus por Alocar Três Vikings



Toda vez que você aloca os três Vikings necessários em um espaço de ação na terceira coluna, antes de realizar a ação, você recebe uma carta de Ocupação marrom-escura da pilha de compra para sua mão. Você pode ver a carta imediatamente. (*Este bônus está disponível apenas para espaços de ação na terceira coluna.*)

O espaço de ação mencionado previamente está localizado na terceira coluna. Ele é o único espaço de ação no qual você pode comprar uma carta de Ocupação e jogá-la imediatamente.

### Bônus por Alocar Quatro Vikings



Toda vez que você aloca os quatro Vikings necessários em um espaço de ação na quarta coluna, antes ou depois de realizar a ação, você pode jogar uma carta de Ocupação de sua mão. (*Este bônus está disponível apenas para espaços de ação na quarta coluna.*)

- Você pode utilizar o efeito da carta jogada imediatamente.
- Caso não tenha nenhuma carta de Ocupação sobrando em sua mão, obviamente você não pode jogar uma carta.

## Fichas de Extensão em uma Partida para Quatro Jogadores

Os espaços cinza de ação nas fichas de extensão permitem que você utilize um espaço de ação na mesma coluna que está ocupada por outro jogador. (*Você não pode imitar espaços de ação não ocupados ou aqueles ocupados por seus Vikings.*) Nas partidas para quatro jogadores, apenas duas das quatro colunas apresentam imitação: a primeira ou a segunda, e a terceira ou a quarta. Isto é determinado aleatoriamente durante a preparação.



Neste exemplo, a 1ª e a 4ª coluna apresentam imitação

- Assim como os outros espaços de ação, espaços de ação de imitação podem apenas ser usados uma vez por rodada.

# SOBRE OS EFEITOS DE CARTAS DE OCUPAÇÃO

Toda carta de ocupação tem o mesmo formato. O nome está na parte superior esquerda, seu valor em pontos na parte superior direita e seu efeito na parte de baixo.

## A Barra

Diversos efeitos de cartas utilizam uma (/) barra em sua descrição. Basicamente, a barra significa „ou”, mas gostaríamos de ilustrar seu uso com alguns exemplos: *O Comerciante permite que você troque 1 prataria por 1 baú ou 1 seda.*



Se a carta tem diversos elementos com barras (/), estes elementos se relacionam um ao outro na ordem respectiva. *Aqui, você pode escolher se você quer gastar 2, 4 ou 6 pratas para receber 1, 2 ou 3 couros crus, respectivamente.*



É importante que você escolha, no **máximo**, um dos elementos listados. *Esta carta fornece 1 feijão, 1 cereal ou repolho, caso tenha 1, 2 ou 3 Baleeiros, respectivamente.*



Consequentemente, caso tenha 2 Baleeiros, você recebe cereal e não recebe feijão. *(Você poderia argumentar que 2 navios também incluem um navio, mas não é o caso neste jogo.)*

Cada carta de Ocupação pertence a uma das seguintes categorias:

## Cartas Imediatas

Você pode identificar cartas imediatas devido ao seu **fundo amarelo**. Estas cartas têm um efeito imediato, que funciona apenas uma vez e deve ser executado no momento em que são jogadas. Depois disso, o efeito se torna irrelevante. O valor em pontos terá validade apenas para a pontuação final. *Por exemplo, quando você joga o Matador de Dragões, você pode imediatamente trocar 2 armadilhas e 2 lanças por um baú do tesouro.*



A **seta cinza** em cartas imediatas indica que você não pode trocar a qualquer hora, mas apenas **imediatamente e uma única vez**. *(Por exemplo, você não poderia trocar 4 armadilhas e 4 lanças por 2 baús do tesouro).* Você poderá fazer a troca múltiplas vezes, apenas se a carta disser isso explicitamente, utilizando termos como “diversas vezes” ou “uma vez por...”.

Além das ações de troca, algumas cartas permitem que você execute ações específicas no tabuleiro de ação ou vá para uma fase específica da rodada. *O Criador de Gado permite que você passe por uma fase de “Procriação Animal” adicional sozinho.*



Em outros casos, você apenas recebe recursos sem pagar nada por eles.



## Cartas a Qualquer Hora

Você pode identificar cartas a qualquer hora pelo **fundo azul**. Estas cartas possuem um efeito permanente. Você pode fazer o que é afirmado na carta a qualquer momento *(antes da pontuação)* e qualquer quantidade de vezes. *O Curtidor de Couro permite que você troque uma carne salgada por um couro cru a qualquer momento.*



A **seta amarela** em cartas a qualquer hora indica que você pode trocar a qualquer hora e **qualquer quantidade de vezes** durante o curso da partida.

Há algumas cartas a qualquer hora sem a seta amarela. Estas alteram as regras para você. *O Modificador permite que você pegue minério de seus navios de volta para sua reserva (o que, normalmente, não é permitido).*



## Cartas A Cada Vez

Você pode identificar cartas a cada vez pelo **fundo vermelho**. Estas cartas têm duas partes sombreadas diferentes. A parte vermelha-clara indica quando o efeito é ativado *(normalmente na forma de uma condição)*, a parte vermelha-escura explica a ação que, então, pode ser realizada. Consequentemente, você pode realizar a ação toda vez que a condição é alcançada. O Sacerdote permite imediatamente depois de cada vez que utilizar um espaço de ação “Comércio exterior” *(parte vermelha clara)*, você recebe 1 óleo *(parte vermelha escura)*.



Algumas cartas, como o Sacerdote, afirmam explicitamente se a carta entra em efeito **antes ou depois** de alcançar a condição. *(O Sacerdote, por exemplo, fornece o óleo antes da ação, caso você deseje utilizar o óleo imediatamente durante a ação Comércio exterior).*

Outras cartas fornecem ações de troca ou dobram as regras para você. *O Caçador Eficiente permite que você jogue até 4 vezes ao invés de 3.*



Ações de troca em cartas a cada vez são representadas por uma **seta cinza** *(assim como nas cartas imediatas)*, porque a troca não pode ser feita a qualquer hora. No entanto, algumas cartas podem dizer “diversas vezes” ou “uma vez por...” para modificar isso.

Algumas cartas fornecem duas ações. Quando joga uma carta destas, você pode escolher quais ações deseja fazer.

Se a carta apresenta duas ações imediatas e você decide executar ambas, você deve executá-las na ordem. *Aqui você teria que caçar primeiro, então poderia montar uma armadilha.*



Caso apenas pretenda utilizar cartas do batalho A, você pode pular a sessão seguinte. Apenas os baralhos B e C contêm cartas “Assim Que”.

### Cartas Assim Que

Você pode identificar cartas Assim Que pelo **fundo verde**. Assim como as cartas a cada vez, estas cartas têm duas partes sombreadas diferentes. A parte verde-clara indica quando o efeito é ativado (*normalmente em forma de uma condição*), a parte verde-escura explica a ação que, então, pode ser realizada. Neste caso, estas cartas não são diferentes de cartas a cada vez.

A diferença é que o efeito das cartas Assim Que é ativado apenas uma vez por jogo — especificamente no momento em que a condição é alcançada pela primeira vez. A condição pode ser alcançado no momento que o jogador joga a carta ou em algum momento futuro.



O Remendador de Velas exige três navios grandes. Caso já tenha 3 navios grandes, quando jogar essa carta, você pode utilizar seu efeito imediatamente.



Esta carta apresenta declaradamente um ponto futuro no tempo. Assim que adquirir o próximo Knarr, você recebe imediatamente 1 peixe seco e 1 prata para cada Knarr que possui.

Caso o que foi explicado acima não responda todas as suas perguntas sobre efeitos específicos das cartas, por favor, consulte a página 2 do apêndice. Lá, são explicadas todas as ocupações ordenadas pelo número constante no canto inferior direito de cada carta.

## FIcando sem Componentes

Por hora, você pode pular essa seção. Volte aqui se os componentes acabarem durante uma partida.

Há apenas alguns poucos componentes que são limitados pelas quantidades fornecidas.

**Casas:** há uma quantidade limitada de cabanas e casas no jogo. Caso elas acabem, os jogadores não podem pegar mais fichas deste tipo.

**Tabuleiros de Exploração:** como há apenas quatro tabuleiros de exploração, os jogadores podem explorar, no máximo, quatro vezes durante o jogo.

• Navios, fichas de recursos, recursos de construção e cartas de armas são consideradas como tendo uma reserva infinita.

**Navios:** caso fique sem o tipo específico de navio, improvise.

**Fichas de Recursos:** caso fique sem recursos, os jogadores podem devolver para a reserva geral os recursos de seções de suas áreas de disposição que já foram completamente cobertas.

Essas áreas podem ser cobertas com outros recursos ou prata, ou basta que os jogadores lembrem que já foram cobertas.

**Recursos de Construção:** no caso de ficar sem recursos de construção, consultem o verso das sete fichas “Penalidade Ting” e pegue a substituta apropriada.



Esta ficha representa 5 pedras.

**Cartas de Armas:** quando a pilha de compras ficar sem cartas, embaralhe a pilha de descartes e forme uma nova pilha de compras virada para baixo. Caso vá receber uma arma de consolação e não consiga encontrar a arma específica, tanto na pilha de descarte quanto na pilha de compra, proceda da mesma maneira que com os recursos de construção. Cada ficha de penalidade vale 3 armas de um tipo.

## FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

O jogo termina, imediatamente, após a fase de Banquete da rodada final. Você **não recebe** nenhum bônus durante a rodada final.



- Caso tenha cabanas ou casas de pedra, você pode colocar as pedras e madeiras que sobraram em sua reserva nos espaços designados destas fichas. (*As fichas mostram exatamente o quanto exigem*).
- Caso ainda tenha fichas de recursos em sua reserva, você pode colocá-las na área de disposição de seus tabuleiros e casas, caso seja possível.

Depois, calcule a pontuação, utilizando o bloco de pontuação.

O jogador que tiver mais pontos vence o jogo. O valor, em pontos, dos tabuleiros e fichas estão impressos nos símbolos de escudos.

No caso de um empate, há mais de um vencedor



### Pontos Positivos

- **Navios:** cada navio Baleeiro vale 3 pontos, cada Knarr 5 pontos e cada Dracar 8 pontos.
- **Emigração:** cada Knarr utilizado para emigração vale 18 pontos, cada Dracar 21 pontos.
- **Exploração:** os tabuleiros de Exploração variam em valor (*de 4 a 38 pontos*). Os valores estão impressos no canto superior direito.
- **Cabanas e casas:** cabanas valem 8 pontos, casas de pedra 10 pontos e casas longas 17 pontos, como impresso no canto superior direito.

- **Ovelhas e Vacas:** cada ovelha vale 2 pontos (*3 pontos, caso esteja prenhe*), cada vaca vale 3 pontos (*4, caso esteja prenhe*).
- **Ocupações:** o valor da carta de Ocupação está impresso no canto superior direito. Apenas cartas de Ocupação em jogo contam.
- **Prata:** a quantidade total de prata em sua reserva é contabilizada. Prata disposta nos tabuleiros não é somada.
- **Renda final:** ao invés de pagar a renda da rodada final, você pode anotá-la na categoria “renda final” do bloco de pontuação.
- O jogador que possui a ficha especial “**Coroa Inglesa**” recebe 2 pontos adicionais, independentemente de estar em sua reserva ou em um de seus tabuleiros.

### Pontos Negativos

- Do seu total de pontos positivos, você subtrai os pontos negativos de seus tabuleiros e construções, incluindo o tabuleiro pessoal e tabuleiros de exploração, assim como suas cabanas e casas.

Além disso, não se esqueça de sua Penalidade Ting, caso haja alguma (consulte “Fase 9: Banquete”, na página 11).

- Pode acontecer que um jogador coloque fichas de recursos adjacentes umas as outras, ainda que não seja permitido. **Corrija este erro imediatamente**, quando ocorrer. Caso perceba o erro tarde demais, o culpado pode ser punido durante a pontuação com 1 Penalidade Ting para cada par de fichas colocada erroneamente. Aqui estão dois exemplos:



No exemplo à esquerda, o jogador colocou três recursos verdes adjacentes, de maneira que formou dois pares verde-verde. Isso é passível de ser punido com duas Penalidades Ting, somando um total de -6 pontos.

No exemplo à direita, o erro é mais severo. Os três recursos foram colocados de tal maneira que estão adjacentes um ao outro. Então, há três pares verde-verde, o que é passível de ser punido com três Penalidades Ting, chegando a um total de -9 pontos.



## O JOGO SOLO

No jogo solo, utilize o lado do Tabuleiro pessoal que preferir. Você precisará de um segundo grupo de Vikings de cor diferente.

- Coloque 1 Viking (2 Vikings no jogo curto) de uma cor (neste exemplo: vermelho) no espaço de rodada 1 na “Mesa de Banquete” e outros 2 Vikings em cada um dos espaços 2, 5 e 7 (o último apenas no jogo longo).
- Coloque 2 Vikings de outra cor (neste exemplo: amarelo) em cada um dos espaços de rodada 2, 4 e 6.



- Coloque 5 Vikings da primeira cor (vermelho) na Praça Ting e 5 Vikings (6 Vikings no jogo curto) da outra cor (amarelo) no “espaço de espera” de seu Tabuleiro pessoal.
- Remova os Vikings remanescentes da segunda cor do jogo. (No jogo curto, remova 1 Viking da primeira cor).

Jogue como se estivesse em um jogo para múltiplos jogadores, realizando um turno após o outro. Como você não tem oponentes, **deixe** os Vikings da rodada anterior no Tabuleiro de ações do jogo, bloqueando os espaços de ação. Este é o motivo pelo qual você tem Vikings de duas cores.

### Seguimento da Rodada:

Jogue a primeira rodada como em um jogo para múltiplos jogadores. Na **Fase 12**, não pegue nenhum Viking do Tabuleiro de ação. Ao invés disso, mova os 5 Vikings da outra cor do “espaço de espera” para a Praça Ting. Na rodada 2, você recebe 2 Vikings adicionais da outra cor. No fim da rodada 2, deixe os vikings que

colocou na rodada 2 no Tabuleiro de ação e devolva os Vikings da primeira rodada a seu Tabuleiro pessoal. Coloque esses Vikings na rodada 3. Continue jogando desta maneira até a rodada final.

### Notas sobre as Fases da Rodada:

- Uma vez que esteja familiarizado com o jogo solo, você pode pular a **Fase 3**. Caso queira saber quais Tabuleiros de exploração estão disponíveis em quais rodadas, consulte a página 15 do apêndice. Lá, também encontrará qual é a recompensa por explorar um Tabuleiro específico.
- Sempre pule a **Fase 6** (você tem o privilégio de sempre ser o primeiro jogador).

No jogo solo, prefiro colocar mais encostas de montanhas durante a preparação do que o necessário. Eu utilizo um lápis para marcar quais destas encostas de montanhas estão disponíveis de cada vez. Desta maneira, consigo passar muito mais rápido pela **Fase II** e aproveitar mais o jogo.



- Na **Fase 12**, você pode olhar para a “Mesa de Banquete” para ver quais Vikings devem ser removidos do tabuleiro de ação.

Uma pontuação final de 100 é considerada uma pontuação muito boa para um jogo solo. Em um jogo longo, você pode chegar lá com o tempo, mas no jogo curto, isto é bastante difícil de alcançar. Caso goste de um desafio, por favor, ultrapasse este valor. (Devido aos Vikings bloqueadores, o jogo solo normalmente tem pontuações menores do que o jogo para múltiplos jogadores.)

Caso queira, você pode olhar as cartas de ocupação marrom-claras e escolher uma para o começo do jogo, ao invés de pegar aleatoriamente. Desta maneira, você pode explorar aspectos específicos do jogo.



# CRÉDITOS

“Um Banquete a Odin” foi publicado em Junho de 2016 e desenvolvido em Maio de 2013. Testes extensivos começaram em agosto de 2014.

Frank Heeren organizou a execução deste jogo pesado. Dennis Lohausen foi responsável pelas ilustrações e design gráfico. Uwe Rosenberg escreveu as regras e supervisionou o processo de edição do jogo. Christof Tisch formatou as cartas de ocupação e Hans-Georg Schneider formatou o livro de regras. A equipe de edição gostaria de agradecer Gernot Köpke pelos textos históricos que acompanham o jogo, eles foram complementados por Uwe Rosenberg.

Além disso, alguns agradecimentos aos leitores de prova do livro de regras: Janina Kleinemenke, Gabriele Goldschmidt, Grzegorz Kobiela e Mario Wiese. Gernot gostaria de agradecer aos leitores de prova de seus textos complementares: Kerstin Herdzina e Steffen Jost. Por fim, mas não menos importante, obrigado a todos os testadores, em ordem cronológica: 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 Vorbrodtt, 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.

Tradução para Português: Rafael Colmanetti - Yada³ Traduções.  
Revisão: Romir G. E. Paulino

*Agradecimentos especiais a Andreas “Ode” Odendahl por sua ideia crucial de acrescentar bônus. Ele já havia provado sua incrível aptidão para jogos de tabuleiros complexos com “La Granja”.*

