

Um BANQUETE a ODIN

Apêndice



*“Nove artes me são familiares:
em jogos de tabuleiro tenho bastante prática
raramente as pedra rúnicas erroneamente interpreto
eu sei ler e trabalhar com madeira e ferro,
deslizar em esquis por todo o país,
curvar o arco, remar até que o coração se canse,
pratico em minha mente ambas as artes: rimar odes e tocar a harpa.”*

Rögnvaldr Kali, Jarl das Orkneys (século XII)

Este apêndice é apenas para referência. Você não precisa lê-lo antes do seu primeiro jogo.

A Parte 1 lista todas as cartas de ocupação em ordem numérica. As descrições nas cartas de ocupação são intencionalmente sucintas. Caso não consiga compreender o que uma ocupação faz, leia a descrição elaborada apresentada aqui. A Parte 2 explica as regras de disposição, como ilustrado nos tabuleiros e fichas. A Parte 3 fornece uma visão geral de como utilizar certos recursos. A Parte 4 apresenta os recursos do jogo, e a Parte 5 trata dos tabuleiros e fichas de construção.

Índice de Cartas de Ocupação

Cada carta de ocupação apresenta um número no canto inferior direito, um auxílio para encontrar a carta nesta lista. As regras básicas para cartas são explicadas nas páginas 21-22 do Manual de Regras. Ocupações iniciais têm letras minúsculas (*a, b, c*), ocupações compradas durante o jogo têm letras maiúsculas (*A, B, C*). Em geral: toda vez que o texto em uma carta de ocupação contradiz uma regra, a carta prevalece.



Nr. Baralho	Nome	Pts	Descrição	Tipo
1 A	Mascate	0	Cada vez que utiliza um espaço de ação “Mercado de Animais”, você recebe um desconto de 1 prata no custo total dos recursos (<i>por exemplo, gado mais leite custaria 2 ao invés de 3 pratas</i>). Você não recebe o desconto em bens que já são gratuitos.	CADA VEZ
2 C	Benfeitor	1	Em cada espaço de ação cuja ação custa pelo menos 2 pratas, você recebe um desconto de 1 prata, incluindo: Emigração da segunda rodada, comprar carne salgada ou vaca mais leite/ ovelha, assim como a ação “Compre 2 Marcadores Especiais”, caso se aplique. (<i>Quando você compra um par de recursos, apenas seu custo total é reduzido em 1 prata. Por exemplo, Elmo mais Cinto custa apenas 2 pratas ao invés de 3. Esta carta não reduz o custo de navios.</i>)	CADA VEZ
3 A	Peleiro	1	Cada vez que utiliza um espaço de ação que fornece exatamente 1 prata (<i>dentre outras coisas</i>), você também recebe uma carta de arma armadilha. Isto se aplica a oito espaços de ação no tabuleiro de ação (<i>4x Mercado Semanal, 2x Artesanato, 2x Ocupação</i>), mas não se aplica a espaços de ação nos quais você recebe um bônus em prata através de uma de suas ocupações. Procure na pilha de descartes (<i>ou na pilha de compras, caso necessários</i>) e pegue a carta de arma de lá.	CADA VEZ
4 c	Caçador	0	Você recebe -1 permanente em todas as suas jogadas de dados, incluindo jogadas de dados para invadir e pilhar (<i>para as quais você almeja resultados altos</i>). Por exemplo, um resultado “1” se torna “0”. (<i>Esta carta pode ser combinada com outras cartas que modificam o resultado dos dados.</i>)	CADA VEZ
5 A	Chefe	7	O Chefe vale 7 pontos. Para tanto, quando jogar esta carta, você deve imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) completar uma fase de Banquete sozinho. (<i>Você também participará da fase de Banquete normal desta rodada.</i>)	IMEDIATA
6 B	Escultor de Pedras	1	Junto com cada pedra que você retira de uma encosta de montanha (<i>para sua reserva</i>), você também recebe uma prata.	CADA VEZ
7 A	Moleiro	3	Imediatamente após a fase de Banquete (<i>fase 9</i>) de cada rodada, caso tenha 1 ou 2 cereais em sua reserva, você recebe 1 ou 2 pratas, respectivamente. (<i>Cereais em suas casas não contam.</i>)	CADA VEZ
8 a	Mestre Artesão	1	Imediatamente antes da fase de Renda (<i>fase 7</i>) de cada rodada, caso você tenha pelo menos 5 Vikings em espaços de ação de Artesanato, você recebe 1 óleo. (<i>A quantidade de Vikings que você tem atualmente nestes espaços é independente da quantidade de Vikings que você utilizou originalmente.</i>)	CADA VEZ
9 A	Barqueiro de Minério	0	Imediatamente antes da fase de Renda (<i>fase 7</i>) de cada rodada, você recebe 1 minério para cada Dracar que possui, mas apenas se colocar o minério imediatamente na área de disposição de seu tabuleiro pessoal ou de seus tabuleiros de exploração. (<i>A quantidade de minério nos Dracares não importa. Caso receba mais de um minério, você pode colocá-los no mesmo ou em diferentes tabuleiros.</i>)	CADA VEZ
10 A	Ordenhador	1	Caso tenha ao menos 1 ovelha ou 1 vaca quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez utilizando esta carta</i>) 1 leite e 1 prata. Caso tenha ambos, ao invés disso, você recebe 2 leites e 2 pratas.	IMEDIATA
11 c	Caçador com Tridente	1	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez utilizando esta carta</i>) 1 lança. Procure na pilha de descartes (<i>ou na pilha de compras, caso necessário</i>) e pegue a lança de lá. Toda vez que executar a ação “Caçar Baleias” (<i>em um espaço de ação ou através de uma ocupação</i>), para cada lança que gastar, você recebe -2 ao invés de -1 no resultado da jogada de dados. (<i>Esta carta pode ser combinada com outras cartas que modificam o valor dos dados.</i>)	IMEDIATA
12 A	Timoneiro	0	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez utilizando esta carta</i>) 1 baú. Imediatamente após cada utilização de uma ação com Dracar, você pode comprar 1 carta de arma da pilha de compras virada para baixo e colocá-la virada para cima a sua frente. (<i>Não importa se o Dracar foi utilizado para invadir, pilhar, extorquir, explorar ou emigrar. A quantidade de minério nos Dracares também não importa. Porém, mesmo que utilize mais de um Dracar durante a ação, devido a outras cartas que permitam isso, por exemplo, você recebe apenas 1 carta de arma.</i>)	IMEDIATA

13 B	Arqueiro	1	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez utilizando esta carta</i>) 1 carta de arma “arco e flecha”. Procure na pilha de descartes (<i>ou na pilha de compras, caso necessário</i>) e pegue a carta de arma de lá. Cada vez que executar a ação “Caçar”, você recebe -1 em cada um dos resultados de sua jogada de dados. Por exemplo, um resultado “1” se torna “0”. (<i>Esta carta pode ser combinada com outras cartas que modificam o resultado dos dados.</i>)	IMEDIATA
14 C	Proprietário de Navios	2	Quando jogar esta carta, caso tenha ao menos 1 Baleeiro, 1 Knarr e 1 Dracar, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez utilizando esta carta</i>) 1 carne de baleia. Caso tenha pelo menos 2 Baleeiros, 2 Knarrs e 2 Dracares, recebe 1 carne de baleia adicional. (<i>A quantidade de minério nos Baleeiros e Dracares não importa.</i>)	IMEDIATA
15 C	Aldeão	1	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez utilizando esta carta</i>) 2 hidroméis por casa (<i>de pedra e longa</i>) que possui (<i>cabanas não contam</i>). Cada vez que construir uma casa de pedra ou longa depois disso, você recebe um couro cru.	CADA VEZ
16 C	Capitão	2	Quando jogar esta carta, caso seus Baleeiros e Dracares tenham pelo menos 4/5/6/7 minérios combinados, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez utilizando esta carta</i>) 2/3/4/5 pratas. O minério impresso em seus Baleeiros não conta.	IMEDIATA
17 A	Mercador Oriental	0	Quando jogar esta carta, você executa imediatamente (<i>e apenas uma vez utilizando esta carta</i>) uma ação “ \hat{u} \hat{u} \hat{u} 1 Recurso”, ou seja, você pode trocar uma ficha de recursos laranja (<i>ou vermelha, ou verde</i>) por uma azul com as mesmas dimensões. (<i>Por exemplo, você poderia trocar 1 fruta por 1 baú do tesouro em três etapas, ou 1 vaca por um tesouro de prata em apenas 2 etapas.</i>)	IMEDIATA
18 C	Lutador	0	Quando jogar esta carta, caso tenha ao menos 1 Dracar contendo pelo menos 2 minérios, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez utilizando esta carta</i>) 1 recurso azul. Qual recurso receberá depende da quantidade de Dracares que possui contendo 2 e 3 minérios: você recebe 1 seda/joias/tesouro de prata por 1/2/3 ou mais Dracares. (<i>Você não pode pegar seda ao invés de joias, nem pode pegar seda ou joias ao invés do tesouro de prata. Além disso, você não pode descartar ou simplesmente ignorar um Dracar para receber outra recompensa.</i>)	IMEDIATA
19 C	Anfitrião	0	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez utilizando esta carta</i>) uma ficha de recursos azul. Qual ficha receberá depende da quantidade de marcadores especiais que possui em sua reserva e em seus tabuleiros. Caso tenha exatamente 3 marcadores especiais, você recebe 1 seda. Caso tenha exatamente 4 marcadores especiais, você recebe 1 especiaria. Caso tenha pelo menos 5 marcadores especiais, você recebe 1 joia. (<i>Você não pode pegar seda ao invés de especiarias, nem pode pegar seda ou especiarias ao invés de joias. Além disso, você não pode descartar uma ficha especial para receber outra recompensa.</i>)	IMEDIATA
20 A	Construtor	0	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez utilizando esta carta</i>) jogar uma fase Bônus apenas para suas casas. Você também participará da fase de Bônus normal nesta rodada.	IMEDIATA
21 b	Coletor	1	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) jogar uma fase Bônus apenas para seu tabuleiro pessoal. Você também participará da fase de Bônus normal nesta rodada.	IMEDIATA
22 A	Garimpeiro	1	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) 1 pedra, 1 minério e 1 prata para cada Dracar que possui. (<i>A quantidade de minério nos Dracares não importa.</i>)	IMEDIATA
23 A	Zelador	1	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) 2 pratas por casa (<i>de pedra e longa</i>) que possui (<i>cabanas não contam</i>).	IMEDIATA
24 A	Preparador de Baleeiro	2	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) 1 óleo para cada Knarr que possui e 1 madeira para cada Baleeiro que possui (<i>da reserva geral</i>). (<i>A quantidade de minério nos Baleeiros não importa.</i>)	IMEDIATA
25 B	Comerciante de Carne	1	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) 1 carne salgada para cada Knarr que possui.	IMEDIATA
26 c	Inspetor de Carne	0	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) 1 prata para cada tipo de recurso vermelho que possui em sua reserva e estábulo. Animais prenhes e não prenhes são considerados do mesmo tipo. (<i>Recursos vermelhos em suas casas não contam</i>).	IMEDIATA
27 A	Pescador	1	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) 1 peixe seco para cada Baleeiro que possui (<i>portanto, no máximo 3 peixes secos</i>). (<i>A quantidade de minério nos Baleeiros não importa.</i>)	IMEDIATA
28 B	Chaveiro	1	A cada novo baú ou novo baú do tesouro que você recebe para sua reserva, você também pode comprar 1 óleo pagando 1 prata.	CADA VEZ
29 B	Conservador de Carnes	3	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) 1 carne salgada para cada par de carne de caça e carne de baleia em sua reserva. (<i>Recursos nos tabuleiros não contam.</i>)	IMEDIATA
30 B	Mercador de Seda	3	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) uma quantia de prata: caso tenha 1/2/3 sedas em sua reserva, receberá 1/3/6 pratas, respectivamente. (<i>Seda em seus tabuleiros não conta.</i>)	IMEDIATA

31 C	Armazenista	2	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) uma quarta ficha de recursos de um tipo que você tenha exatamente 3 em sua reserva. (<i>Isto não inclui seus estábulos, portanto você não receberá ovelhas ou vacas desta maneira. Seus produtos de construção verdes e recursos de luxo azuis contam: recursos em seu tabuleiro não contam.</i>)	IMEDIATA
32 A	Líder de Batalha	2	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) uma quantia de cartas de armas da pilha de compras. A quantidade que receberá depende da quantidade de Dracares que possui: caso tenha 0/1/2/3/4 Dracares, você recebe 0/2/5/10/10 cartas de armas, respectivamente. Compre as cartas da pilha de compras virada para baixo e as vire com a face para cima na sua frente. (<i>A quantidade de minério nos Dracares não importa.</i>)	IMEDIATA
33 A	Tosador de Ovelhas	2	Quando jogar esta carta, caso tenha ao menos 3/4/6 ovelhas, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) 1/2/3 lãs, respectivamente. (<i>Não importa se as ovelhas estão prenhas ou não.</i>)	IMEDIATA
34 a	Pastor	0	Quando jogar esta carta, caso tenha ao menos 2 ovelhas, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) 1 leite e 1 lã. Caso tenha pelo menos 4 ovelhas, você recebe 1 lã adicional. (<i>Não importa se as ovelhas estão prenhas ou não.</i>)	IMEDIATA
35 A	Criador de Gado	0	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) jogar uma fase de Procriação Animal exclusiva para você. Esta é considerada uma fase de Procriação Animal a parte (<i>em relação a outras ocupações</i>).	IMEDIATA
36 A	Cozinheiro do Navio	2	Imediatamente antes de cada vez que executa uma ação “Comércio Exterior” (<i>em um espaço de ação ou através de uma ocupação</i>), você pode executar uma ação “ \hat{u} 1 Recurso” para 1 carne salgada, carne de caça ou carne de baleia. (<i>Ovelhas e vacas estão excluídas deste efeito. Aliás, você pode utilizar um espaço de ação “Comércio Exterior” e pagar 1 prata, mesmo que não vire um único produto artesanal verde para o outro lado.</i>)	CADA VEZ
37 A	Comerciante Estrangeiro	1	Imediatamente antes de cada vez que executa uma ação “Comércio Exterior” (<i>em um espaço de ação ou através de uma ocupação</i>), você pode executar uma ação “ \hat{u} 1 Recurso”. (<i>Aliás, você pode utilizar um espaço de ação “Comércio Exterior” e pagar 1 prata, mesmo que não vire um único produto artesanal verde para o outro lado.</i>)	CADA VEZ
38 A	Apaziguador	2	Na fase de Nova Arma (<i>fase 4</i>) de cada rodada, ao invés de comprar uma carta de arma, você pode pegar 1 madeira, 1 pedra ou 1 minério da reserva geral.	CADA VEZ
39 C	Modificador	2	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode devolver minério de seus Baleeiros e Dracares para sua reserva. (<i>Obviamente, você não pode remover o minério pré-impreso em seus navios.</i>)	QUALQUER HORA
40 B	Mestre Marceneiro	3	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode colocar madeira em espaços vazios de suas casas de pedra e longas, como faria com prata.	QUALQUER HORA
41 a	Lerdo	1	Imediatamente após a fase de Bônus (<i>fase 10</i>) de cada rodada, você pode trocar (<i>exatamente</i>) 1 prata ou 1 hidromel por 1 óleo.	CADA VEZ
42 b	Administrador	2	Imediatamente antes da fase de Renda (<i>fase 7</i>) de cada rodada, você pode colocar exatamente 1 madeira ou 1 pedra em uma de suas cabanas para receber 1 prata. (<i>Você apenas recebe a prata se colocar um recurso de construção.</i>)	CADA VEZ
43 A	Colhedor de Frutas	0	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) 1 fruta.	IMEDIATA
44 B	Mestre Alfaiate	1	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode pagar 1 couro cru, 1 lã e 1 linho de sua reserva para receber 1 roupa e 3 pratos.	QUALQUER HORA
45 C	Pirata	-1	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode pagar 1 madeira e 6 pratos para receber 1 baú do tesouro.	QUALQUER HORA
46 B	Mestre Naval	1	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode trocar 3 madeiras e 1 lã de sua reserva por 1 Dracar. Você pode usar linho no lugar de lã. (<i>É claro, você deve ter espaço em seu ancoradouro para receber o Dracar. Vikings preferiam fazer lonas de lã. Esta troca não é considerada uma ação de “Construir Navio” e não desencadeia cartas que exigem o supracitado.</i>)	QUALQUER HORA
47 a	Curtidor de Couro	2	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode trocar carne salgada de sua reserva por couro cru na taxa de 1:1.	QUALQUER HORA
48 A	Fazendeiro	3	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode descartar 1 vaca de seu estábulo para receber 1 joia. (<i>Não importa se a vaca está prenhe ou não.</i>)	QUALQUER HORA
49 C	Lavrador	3	A qualquer momento, e quantas vezes desejar, você pode pagar 1 vaca (<i>prenhe ou não</i>) de seu estábulo para receber 1 de cada um dos seguintes recursos: ervilhas, linhaça, feijões, cereais e repolhos. Em relação a ocupações, isso conta como uma fase de Colheita adicional (<i>fase 2</i>) para você.	QUALQUER HORA
50 A	Entalhador de Runas	2	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode pagar 1 pedra rúnica de seu suprimento para receber 1 couro cru.	QUALQUER HORA
51 B	Mestre de Obras	1	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode pagar 1 pedra rúnica de sua reserva para receber 1 prata mais ou 1 leite ou 1 repolho.	QUALQUER HORA
52 a	Tutor	0	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode pagar 1 prata para jogar uma ocupação de sua mão.	QUALQUER HORA

53 b	Proprietário de Agropecuária	1	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode pagar 1 prata para virar um recurso laranja de sua reserva para o lado vermelho. Esta é considerada uma ação “ \hat{u} 1 Recurso”.	QUALQUER HORA
54 A	Comerciante	3	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode trocar pratarias de sua reserva por seda ou baú a uma taxa de 1:1.	QUALQUER HORA
55 C	Tesoureiro	2	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode pagar 3 pratas para trocar um baú em sua reserva por 1 baú do tesouro.	QUALQUER HORA
56 A	Negociante de Armas	1	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode descartar quaisquer 2 cartas de armas para receber minério da reserva geral.	QUALQUER HORA
57 b	Plantador de Feijões	1	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode pagar 2 feijões de sua reserva para receber 1 ervilha, 1 hidromel e 1 peixe seco.	QUALQUER HORA
58 A	Produtor de Óleo de Linhaça	3	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode trocar 2 linhaças de sua reserva por 3 óleos.	QUALQUER HORA
59 A	Tecelão de Linho	0	A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode pagar 2 linhaças e 1 prata de sua reserva para receber 2 linhos.	QUALQUER HORA
60 C	Inspetor	2	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) mover um Viking de um espaço de ação de sua escolha para sua Praça Ting e utilizá-lo novamente depois. Além disso, caso pague uma quantidade de prata igual ao número da rodada atual, você pode mover dois Vikings (<i>ao invés de um</i>) de um único espaço de ação. (<i>Ex.: na rodada 5, isto iria custar 5 pratas.</i>) (<i>Caso, devido a esta ação, um espaço fique desocupado, ele pode ser utilizado novamente naquele turno.</i>)	IMEDIATA
61 C	Proprietário do Cais	3	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) vender 1 Dracar por 8 pratas. Você perde o minério no Dracar, caso haja algum.	IMEDIATA
62 b	Ferreiro Especialista	3	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) pagar 1 minério e 1 prata para receber a ficha especial “Crucifixo” ou o “Alfinete”. (<i>Esta carta não tem efeito caso ambas as fichas já tenham sido pegadas, mas ainda vale 3 pontos.</i>)	IMEDIATA
63 C	Entalhador de Chifres	2	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) descartar 1 ovelha de seu estábulo de ovelhas para receber 1 carne salgada, 1 couro cru e 1 lã; e/ou, caso o Caneco de Chifre ainda esteja disponível para compra, você pode comprá-lo por 3 pratas. (<i>Não importa se a ovelha está prenhe ou não.</i>)	IMEDIATA
64 A	Construtor Naval	1	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) pagar 2 pratas para trocar 1 Baleeiro por 1 Dracar. Você perde o minério no Baleeiro, caso haja algum. (<i>Isto não é considerado uma ação de “Construir Navios”.</i>)	IMEDIATA
65 A	Matador de Dragões	0	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) trocar 2 armadilhas e 2 lanças por 1 baú do tesouro.	IMEDIATA
66 A	Camponês	0	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) pagar 1 prata para trocar uma única ficha de recursos agrícolas (<i>ficha laranja</i>) por um recurso que seja até duas vezes mais valioso: você pode trocar o recurso por outro que esteja localizado diagonalmente acima e à direita dele nas caixas de recursos. (<i>Por exemplo, você pode trocar feijões por “couro e ossos” através de carne salgada, ou repolho por uma Túnica através de ovelhas.</i>)	IMEDIATA
67 C	Cozinheiro Particular	1	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) comprar 2 pratarias, 1 carne de caça e 1 hidromel por um total de 4 pratas.	IMEDIATA
68 A	Fornecedor de Armas	2	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) comprar 4 cartas de armas da pilha de compras de cartas viradas para baixo e colocá-las com a face para cima na sua frente.	IMEDIATA
69 c	Fornecedor de Equipamentos	1	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) pegar cartas de armas até que tenha 2 de cada tipo. (<i>Por exemplo, caso tenha 2 cartas de armas “arco e flecha” e 1 armadilha, você receberia mais 1 armadilha, 2 lanças e 2 espadas longas.</i>) Procure na pilha de descartes (<i>ou na pilha de compras, caso necessários</i>) e pegue as cartas de armas de lá.	IMEDIATA
70 B	Transportador	0	Quando jogar esta carta, se a ficha especial “alfinete” estiver no tabuleiro pessoal de qualquer jogador (<i>inclusive o seu</i>), você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) movê-la para sua reserva. Preencha o espaço em que estava o “Alfinete” com 1 prataria e 1 pedra rúnica da reserva geral.	IMEDIATA
71 C	Estalajadeiro	-1	Quando jogar esta carta, se a ficha especial “Caneco de Chifre” estiver no tabuleiro pessoal de qualquer jogador (<i>inclusive o seu</i>), você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) movê-la para sua reserva. Preencha o espaço em que estava o “Caneco de Chifre” com 1 baú e 1 pedra rúnica da reserva geral.	IMEDIATA
72 B	Jarl	2	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) comprar uma casa de pedra por uma quantidade de prata igual ao número da rodada atual. (<i>Isto não é considerado uma ação de “Construir Casa”. Na rodada 5, por exemplo, a casa de pedra custaria 5 pratas.</i>)	IMEDIATA

73 C	Forjador	2	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) receber 1 prataria sem custo, ou comprar a ficha especial “Crucifixo” por 2 pratas, ou comprar a ficha especial “Cálice” por 5 pratas. (<i>Estes são os custos impressos.</i>)	IMEDIATA
74 A	Vaqueiro	1	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) pagar exatamente 2 pratas e 1 cereal de sua reserva para receber 1 vaca não prenhe em seu estábulo para vacas.	IMEDIATA
75 C	Coletor de Ossos	0	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) comprar 1 ficha de recursos “couro e ossos” por 1 prata.	IMEDIATA
76 A	Repatriado	1	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) mover 1 Viking de cada espaço de ação na quarta coluna para sua Praça Ting. Você pode utilizar os Vikings mais tarde na mesma rodada. (<i>Não importa se ainda há ou não quatro Vikings nestes espaços de ação.</i>)	IMEDIATA
77 A	Seguidor	0	Depois de jogar esta carta você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) utilizar um espaço de ação ocupado na segunda coluna, independentemente de quem ocupa o espaço. No entanto, o espaço precisa estar ocupado. (<i>Você não pode, ao invés disso, utilizar um espaço de ação ocupado na primeira, terceira ou quarta coluna, ou um desocupado.</i>) Caso escolha “Montar uma Armadilha” ou “Pilhar” e fracasse, você não recebe nenhum Viking de volta.	IMEDIATA
78 B	Mercador Viajante	0	Quando jogar esta carta, caso tenha ao menos 1/2/3/4 Knarrs, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) virar 2/4/6/7 fichas de recursos para o outro lado, respectivamente. As fichas verdes e laranja são as mais apropriadas. (<i>Isto não é considerado uma ação de “\hat{u}x Recursos”.</i>)	IMEDIATA
79 A	Procriador	1	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) virar 1 vaca não prenhe em seu estábulo de vacas para o lado “vaca prenha”. (<i>Isto não é considerado uma fase de Procriação de Animais.</i>)	IMEDIATA
80 B	Pastor Jovem	0	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) pagar 2 pratas para receber 1 ovelha não prenhe em seu estábulo de ovelhas.	IMEDIATA
81 C	Contramestre	2	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) comprar um Dracar. Caso faça isso, você recebe um desconto de 1 prata para cada espada longa que possui, contando cada carta de arma de “arco e flecha” e “lança” como meia espada longa. Arredonde o custo final para baixo, caso seja necessário.	IMEDIATA
82 B	Construtor de Dracares	1	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) comprar um Dracar. O custo depende da quantidade de Knarrs que possui : caso tenha 1/2/3 Knarrs, o Dracar custa apenas 6/3/1 pratas, respectivamente. (<i>Em outras palavras, você recebe um desconto de 2/5/7 pratas.</i>)	IMEDIATA
83 A	Vendedor por Atacado	1	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) realizar uma ação “ \hat{u} 4 Recursos”. Diferentemente do espaço de ação com a mesma ilustração, os 4 recursos devem ser todos do mesmo tipo (<i>ou seja, devem ter o mesmo formato e cor</i>). Você pode aprimorar menos de 4 recursos. Animais prenhes e não prenhes de um tipo são considerados do mesmo tipo.	IMEDIATA
84 B	Guarda Portuário	0	Quando jogar esta carta, você pode emigrar imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>). Esta emigração tem o mesmo custo que teria no espaço de ação, mas você recebe um desconto de 1 prata para cada navio grande que possui antes de emigrar. (<i>O custo mínimo é 0. Navios grandes são Knarrs e Dracares. A quantidade de minério nos Dracares não importa.</i>)	IMEDIATA
85 C	Tocador de Chifre	0	Quando jogar essa carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) pagar 1 prata para executar uma ação “Caçar” e/ou, depois, pagar 2 pratas para executar uma ação “Montar uma Armadilha”. Se fracassar em uma das ações (<i>ou ambas</i>), os Vikings não retornam.	IMEDIATA
86 A	Comprador de Couro Cru	3	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) pagar 2/4/6 pratas para receber 1/2/3 couros crus.	IMEDIATA
87 A	Pregador	0	Quando jogar esta carta, você pode imediatamente mover a ficha especial “Crucifixo” do tabuleiro oval de reserva para sua reserva. Alternativamente, você pode executar a ação “Pegue 4 Recursos de Construção de uma Encosta de Montanha”. (<i>Caso faça o segundo, você deve pegar 4 itens de uma única encosta de montanha. Como de costume, “2 pratas” são considerados apenas um item.</i>)	IMEDIATA
88 C	Escriturário	2	Imediatamente antes de cada vez que executa uma ação “Comércio Exterior” (<i>em um espaço de ação ou através de uma ocupação</i>), para cada kanarr que possui, você pode executar uma ação “ \hat{u} 1 Recurso”, com o custo de 1 prata por ação. Portanto, você pode trocar um recurso por outro que esteja localizado na parte superior esquerda dele na caixa de recursos (<i>ex.: 1 vaca por 1 túnica</i>). (<i>Aliás, você pode utilizar um espaço de ação “Comércio Exterior” e pagar 1 prata, mesmo que não vire um único produto artesanal verde para o outro lado.</i>)	CADA VEZ
89 a	Operador de Catapulta	1	Toda vez que executa a ação “Invadir” ou “Pilhar” (<i>em um espaço de ação ou através de uma ocupação</i>), para cada pedra gasta, você recebe +2 ao invés de +1 no resultado da jogada de dados. (<i>Esta carta pode ser combinada com outras cartas que modificam o resultado dos dados.</i>)	CADA VEZ

90 C	Espadachim	2	Imediatamente antes de cada vez que utiliza a ação “Invadir” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), você pode devolver exatamente 1 minério do Dracar utilizado na ação à reserva geral para receber +2 em cada resultado da jogada dos dados durante o saque. (Isto não se aplica a ação “Pilhar”. Esta carta pode ser combinada com outras cartas que modificam o resultado dos dados.)	CADA VEZ
91 c	Atrasado	0	Ao fim da fase de Ação (fase 5) de cada rodada, você pode pagar 1 prata para utilizar um espaço de ação desocupado na primeira coluna, sem colocar mais Vikings. Este espaço de ação escolhido deve estar acima ou abaixo de outro espaço de ação na primeira coluna que contenha um de seus Vikings. (Não importa e nem conta se o espaço de ação escolhido está adjacente a um na segunda coluna com dois de seus Vikings. No jogo solo, apenas Vikings da cor ativa contam.)	CADA VEZ
92 C	Alma Caridosa	1	Na fase de Colheita (fase 2) de cada rodada sem colheita, caso você tenha 3/4/5 marcadores especiais, você recebe 1/2/3 pratas, respectivamente. (O tamanho de seus marcadores especiais não importa, assim como o fato de elas estarem em sua reserva ou em seu tabuleiro. Marcadores especiais que foram devolvidos não contam.)	CADA VEZ
93 C	Ajudante em Necessidade	3	Na fase de Colheita (fase 2) de cada rodada sem colheita, caso tenha exatamente 1 Baleeiro, você recebe 1 feijão. Caso tenha exatamente 2 Baleeiros, você recebe 1 cereal. Caso tenha exatamente 3 Baleeiros, você recebe 1 repolho. (A quantidade de minério nos Baleeiros não importa. Você não pode pegar feijões no lugar de cereais, nem pode pegar feijões ou cereais no lugar de repolho. Além do mais, não pode simplesmente descartar ou ignorar um Baleeiro para receber outra recompensa. Embora você receba um recurso de Colheita através dessa carta, a rodada ainda é considerada “sem Colheita”, portanto esta carta não desencadeia o efeito de outras cartas que demandam uma colheita.)	CADA VEZ
94 A	Mercador de Especiarias	2	Uma vez por fase de Colheita (fase 2) de cada rodada sem colheita, você pode trocar exatamente 2 óleos de sua reserva por 1 especiarias.	CADA VEZ
95 A	Andarilho	1	Na fase de Colheita (fase 2) de cada rodada sem colheita, você pode executar a ação “Pegue 2 Recursos de Construção de uma Encosta de Montanha”. (Como de costume, “2 pratas” são considerados apenas um item.)	CADA VEZ
96 A	Mercador de Carne	1	Na fase de Colheita (fase 2) de cada rodada sem colheita, você pode trocar 1 carne de caça de sua reserva por 1 carne de baleia ou 1 carne de baleia de sua reserva por 2 carnes de caça.	CADA VEZ
97 B	Contador de Ervilhas	1	Na fase de Colheita (fase 2) de cada rodada sem colheita, você pode dobrar a quantidade de ervilhas em sua reserva, até um máximo de 8 ervilhas. (Portanto, você pode duplicar no máximo 4 ervilhas. Isto não se aplica as ervilhas em suas casas.)	CADA VEZ
98 A	Nobre	2	Imediatamente depois de cada vez que coloca 1 cereal em uma casa de pedra ou longa, você pode comprar exatamente 1 seda por 2 pratas.	CADA VEZ
99 A	Professor	2	Cada vez que você for receber uma carta de ocupação para sua mão, ao invés disso, você pode jogar uma carta de ocupação de sua mão. (Caso fosse receber diversas ocupações de uma vez, decida uma a uma se quer receber ou jogar uma carta.)	CADA VEZ
100 b	Coveiro	-1	Cada vez que coloca 1 pedra rúnica em seu tabuleiro de exploração, você recebe 1 prata. (Isto não se aplica a seu tabuleiro pessoal.)	CADA VEZ
101 B	Juiz	1	Cada vez que coloca uma pedra rúnica em uma de suas casas (pedra ou longa), você recebe 1 hidromel e 1 prata. (Isto não se aplica a seu tabuleiro pessoal e tabuleiros de exploração.)	CADA VEZ
102 B	Mercador de Peles	2	Cada vez que você for receber uma ação “ \hat{u} 1 Recurso” de um espaço de ação (não através de uma ocupação), ao invés disso, você pode trocar 1 carne de caça ou 1 seda por 1 pele. (Isto não se aplica a ações “ \hat{u} 2/3/4 Recursos”.)	CADA VEZ
103 C	Ferreiro da Floresta	3	Imediatamente antes de cada vez que trocar 1 minério no espaço de ação que que o permite trocar 1 madeira/minério por 1 baú e 1 prata, você pode executar a ação “Pegue 1 Recurso de Construção de uma Encosta de Montanha”. (Caso troque 1 madeira, isto não se aplica.) Este efeito também se aplica ao espaço de ação que permite que você troque 1 minério por 1 recurso azul com o símbolo “Forja”. (Como de costume, “2 pratas” nas encostas de montanha são considerados apenas um item. Dica: cerque o espaço de minério em seu tabuleiro pessoal o mais rápido possível.)	CADA VEZ
104 b	Guerreiro Desmotivado	0	Cada vez que jogar dados para Invadir, caso declare seu saque como fracasso após sua (primeira ou) segunda jogada de dados, você também recebe 1 peixe seco ou 1 óleo (além de 1 pedra e 1 espada longa de consolação).	CADA VEZ
105 B	Construtor de Knarr	3	Cada vez que utiliza o espaço de ação “Construção de Baleeiro” na categoria “Construção de Navios” (na primeira coluna do tabuleiro do jogo), ao invés de um Baleeiro, você pode construir um Knarr por 3 madeiras. (Isto é considerado uma ação de “Construir Navios”.)	CADA VEZ
106 B	Belicista	-1	Você pode utilizar o espaço de ação “Extorquir” com 1/2 Vikings a menos, caso tenha 3/4 Dracares em sua enseada. (Como de costume, a quantidade de minério nos Dracares não importa.)	CADA VEZ
107 B	Aventureiro	1	Cada vez que utiliza o espaço de ação “Explorar Shetland ou as Ilhas Faroé”, ao invés de pegar Shetland ou as Ilhas Faroé, você pode pegar qualquer outro tabuleiro de exploração virado para cima. Independente de sua escolha, a exploração exige um navio de qualquer tipo, por exemplo, um Baleeiro.	CADA VEZ

108 c	Ferreiro	2	Cada vez que troca minério no espaço de ação que o permite trocar 1 madeira/minério por 1 baú e 1 prata, você pode pagar 1 prata para receber um dos Vikings utilizados de volta, o qual você pode alocar mais tarde nessa rodada. <i>(Caso troque 1 madeira, isto não se aplica.)</i> Este efeito também se aplica ao espaço de ação que o permite trocar 1 minério por 1 recurso azul com o símbolo “Forja”. <i>(Dica: cerque o espaço de minério em seu tabuleiro pessoal o mais rápido possível.)</i>	CADA VEZ
109 B	Mestre Contador	2	Imediatamente após cada vez que utiliza o espaço de ação “Comércio Exterior” que exige 2 Vikings, você recebe 1 prata para cada Knarr que possui. <i>(Aliás, você pode utilizar um espaço de ação “Comércio Exterior” e pagar 1 prata, mesmo que não vire um único produto artesanal verde para o outro lado.)</i>	CADA VEZ
110 C	Colono de Birka	1	Imediatamente após cada vez que utiliza o espaço de ação “Comércio Exterior” que exige 2 Vikings, você pode executar a ação “Emigração”, como faria se estivesse em um espaço de ação. <i>(Aliás, você pode utilizar um espaço de ação “Comércio Exterior” e pagar 1 prata, mesmo que não vire um único produto artesanal verde para o outro lado.)</i>	CADA VEZ
111 C	Artista	1	Cada vez que utiliza um espaço de ação de “Artesanato” para trocar recursos de construção <i>(madeira, pedra ou minério)</i> , você recebe 1 prata para cada tipo de recurso de construção trocado. <i>(A quantidade de recursos de construção não importa, apenas a quantidade de tipos diferentes de recursos de construção.)</i>	CADA VEZ
112 b	Botequineiro	0	Cada vez que utiliza um espaço de ação de “Artesanato”, você recebe também 1 hidromel.	CADA VEZ
113 a	Aprendiz de Artesão	0	Imediatamente antes de cada vez que utiliza um espaço de ação de “Artesanato”, você pode executar uma ação “Pegue 1 Recurso de Construção de uma Encosta de Montanha”. <i>(Como de costume, “2 pratas” são considerados apenas um item.)</i>	CADA VEZ
114 C	Remendador de Seda	3	Imediatamente após cada vez que utiliza um espaço de ação de “Artesanato”, você também pode comprar exatamente 1 seda por 3 pratas.	CADA VEZ
115 b	Princesa	1	Cada vez que utiliza um espaço de ação de “Construir Casa”, você recebe também 1 prataria. <i>(Este efeito também se aplica ao espaço de ação na quarta coluna que permite construir uma casa e comprar um navio.)</i>	CADA VEZ
116 c	Mestre de Obra	2	Cada vez que utiliza uma ação “Construir Casa” para construir uma casa de pedra ou longa, você recebe um desconto de 1 pedra. <i>(Este efeito também se aplica ao espaço de ação na quarta coluna que permite construir uma casa e comprar um navio. Caso outra carta substitua o custo de construção da cabana por pedra, este efeito também se aplicará a cabana.)</i>	CADA VEZ
117 A	Armador	3	Imediatamente após cada vez que constrói um Knarr ou um Dracar pagando pelo menos 1 madeira, você pode executar uma ação “ \hat{u} 1 Recurso”. <i>(Este efeito também se aplica ao espaço de ação na quarta coluna, que permite construir uma casa e comprar um navio.)</i>	CADA VEZ
118 c	Mensageiro	0	Cada vez que utiliza um espaço de ação de “Mercado Semanal”, você recebe também 1 hidromel e 1 pedra. <i>(O espaço de ação grande na quarta coluna também pertence à categoria “Mercado Semanal”.)</i>	CADA VEZ
119 b	Leiteiro	1	Cada vez que utiliza um espaço de ação de “Mercado Semanal”, você recebe também 1 leite. <i>(O espaço de ação grande na quarta coluna também pertence à categoria “Mercado Semanal”.)</i>	CADA VEZ
120 b	Intermediário	2	Imediatamente após cada vez que utiliza um espaço de ação “Mercado Semanal”, você pode pagar 1 prata para executar uma ação “ \hat{u} 1 Recursos”. <i>(O espaço de ação grande na quarta coluna também pertence à categoria “Mercado Semanal”.)</i>	CADA VEZ
121 B	Carpinteiro	0	Imediatamente antes de cada vez que utiliza os espaços de ação “Construção de Navios” ou “Construtor de Casas”, você pode executar uma ação “Pegue 1 Recurso de Construção de uma Encosta de Montanha”. <i>(Como de costume, “2 pratas” são considerados apenas um item.)</i>	CADA VEZ
122 A	Guarda da Montanha	0	Cada vez que utiliza um espaço de ação com a ação “Pegue um Recurso de Construção de Uma ou Mais Encostas de Montanha”, você pode receber 1 recurso adicional. Caso pegue recursos de 2 tipos diferentes <i>(como minério e prata)</i> , você recebe 1 hidromel. Caso pegue recursos de 3 ou 4 tipos diferentes, você recebe 1 couro cru ou 1 baú, respectivamente. <i>(Os 4 tipos diferentes seriam madeira, pedra, minério e prata.)</i>	CADA VEZ
123 C	Vendedor de Óleo	1	Imediatamente após cada vez que utiliza um espaço de ação com uma ação “ \hat{u} 1 Recurso”, você pode trocar 1 óleo por 1 prataria <i>(mesmo que tenha recebido o óleo através da ação)</i> .	CADA VEZ
124 B	Trabalhador	1	Cada vez que utiliza um espaço de ação que fornece exatamente 2 pratas <i>(nem mais, nem menos)</i> , imediatamente, você pode pagar com estas duas pratas para receber 1 cereal e 2 madeiras <i>(da reserva geral)</i> .	CADA VEZ
125 c	Escriba	0	Cada vez que executa uma ação de “Exploração” <i>(laranja)</i> ou “Emigração” <i>(amarelo)</i> <i>(em um espaço de ação ou através de uma ocupação)</i> , você também recebe 1 pedra rúnica.	CADA VEZ
126 A	Armadilheiro	2	Cada vez que executa uma ação “Montar uma Armadilha” <i>(em um espaço de ação ou através de uma ocupação)</i> , caso seja bem-sucedido, você também recebe 1 prata.	CADA VEZ
127 b	Pescador Amador	1	Cada vez que executa uma ação “Montar uma Armadilha” <i>(em um espaço de ação ou através de uma ocupação)</i> , caso seja bem-sucedido, você também recebe 1 peixe seco.	CADA VEZ

128 A	Escavador	2	Cada vez que executa uma ação “Montar uma Armadilha” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), caso seja bem-sucedido, você recebe uma ação “Pegue 1 Recurso de Construção de uma Encosta de Montanha”. (Como de costume, “2 pratas” são considerados apenas um item.)	CADA VEZ
129 b	Curador de Carnes	1	Cada vez que executa uma ação “Montar uma Armadilha” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), caso seja bem-sucedido, você pode descartar 1 armadilha para receber 1 carne salgada. (Você recebe 1 armadilha caso seja bem-sucedido e descarta 1 armadilha para o efeito desta ocupação: resumindo, é uma troca.)	CADA VEZ
130 C	Especialista em Armadilhas	1	Imediatamente após cada vez que utiliza o espaço de ação “Montar Armadilha” com 2 Vikings, caso seja bem-sucedido, você pode descartar 2 armadilhas para devolver 1 dos Vikings alocados para sua Praça Ting e utilizá-lo novamente nesta rodada. (Efetivamente, você perde apenas 1 armadilha, já que recebe 1 armadilha como recompensa.)	CADA VEZ
131 c	Colocador de Iscas	1	Cada vez que executa uma ação “Montar uma Armadilha” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), sendo bem-sucedido ou não, você pode trocar exatamente 1 peixe seco de sua reserva por 1 carne de caça.	CADA VEZ
132 b	Berserker	2	Imediatamente antes de cada vez que utiliza a ação “Pilhar” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), você pode devolver à reserva geral exatamente 1 minério do Dracar utilizado na ação para receber +3 em cada resultado da jogada dos dados durante a pilhagem. (Isto não se aplica a Invadir. Esta carta pode ser combinada com outras cartas que modificam o resultado dos dados. Dica: cerque o espaço de minério em seu tabuleiro pessoal o mais rápido possível.)	CADA VEZ
133 B	Lanceiro	1	Cada vez que executa uma ação “Invadir ” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), caso seja bem-sucedido, você também recebe 1 prata ou 1 ervilha. (Isto não se aplica a pilhar.)	CADA VEZ
134 A	Beberrão	0	Cada vez que executa uma ação “Invadir ” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), caso fracasse (mesmo que de propósito), você também recebe 1 hidromel de consolação. (Aplica-se apenas a Invadir , não a pilhar.)	CADA VEZ
135 A	Lobo Solitário	2	Imediatamente após cada vez que utiliza uma ação “Invadir ” ou “Pilhar” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), caso tenha utilizado exatamente 1 espada longa durante esta ação e tenha sido bem-sucedido, você recebe a espada longa de volta. (Caso tenha utilizado 2 ou mais espadas longas ou fracassado, você não recebe nenhuma de volta.)	CADA VEZ
136 c	Invasor	2	Toda vez que executa a ação “Invadir ” ou “Pilhar” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), você recebe +1 no resultado de cada jogada de dados. Além disso, você pode dividir seus resultados de batalha para receber dois recursos. (Seu resultado de batalha é o resultado do dado modificado. Esta carta pode ser combinada com outras cartas que modificam o resultado dos dados.)	CADA VEZ
137 a	Combatente Corpo a Corpo	3	Toda vez que executa a ação “Invadir ” ou “Pilhar” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), você pode utilizar lanças ao invés de espadas longas.	CADA VEZ
138 c	Ladrão	1	Toda vez que executar a ação “Invadir ” ou “Pilhar” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), você pode pegar um recurso verde ao invés de um azul. O valor de espadas da ficha verde é igual ao valor de espadas de seu verso azul menos 1. (Por exemplo, Roupas teria um valor de 14 espadas, porque o tesouro de prata no verso da ficha tem um valor de 15 espadas.)	CADA VEZ
139 C	Caçador de Espólios	1	Toda vez que executa a ação “Invadir ” ou “Pilhar” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), o valor de espadas da ficha especial com o valor mais alto no tabuleiro oval é reduzido em 1. (O efeito pode afetar múltiplas fichas.)	CADA VEZ
140 A	Cozinheiro de Gordura	2	Cada vez que executa uma ação “Caçar Baleias” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), caso seja bem-sucedido, você também recebe 1 óleo adicional (totalizando 2 óleos).	CADA VEZ
141 c	Escultor de Marfim	2	Cada vez que executa uma ação “Caçar Baleias” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), caso seja bem-sucedido sem utilizar madeira, você recebe 1 repolho/feijões/ervilhas por utilizar exatamente 1/2/3 Baleeiros. (Você não pode pegar ervilhas no lugar de feijões, nem feijões ou ervilhas no lugar de repolhos. Você não pode simplesmente descartar ou ignorar um Baleeiro para receber outra recompensa.)	CADA VEZ
142 B	Apanhador de Baleias	3	Imediatamente após cada vez que utiliza uma ação “Caçar Baleias” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), caso seja bem-sucedido e tenha utilizado exatamente 1 lança, você recebe a lança de volta. (Caso tenha utilizado 2 ou mais lanças ou fracassado, você não recebe lanças de volta.)	CADA VEZ
143 B	Vendedor de Chifres	2	Cada vez que executa uma ação “Caçar” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), caso seja bem-sucedido, você também recebe 1 prata.	CADA VEZ
144 B	Rastreador de Cervos	0	Cada vez que executa uma ação “Caçar” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), caso seja bem-sucedido, você também pode comprar 1 ficha de Recursos “couro e ossos” por 2 pratas.	CADA VEZ
145 a	Silvícola	2	Imediatamente antes de cada vez que executa a ação “Caçar”, você pode executar uma ação “Pegue 1 Recurso de Construção de uma Encosta de Montanha”. (Como de costume, “2 pratas” são considerados apenas um item.)	CADA VEZ

146 C	Marreteiro	0	Toda vez que executa a ação “Caçar” ou “Montar uma Armadilha” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), você recebe -1 no resultado de cada jogada de dados. Por exemplo, um resultado “1” se torna “0”. (Esta carta pode ser combinada com outras cartas que modificam o resultado dos dados.)	CADA VEZ
147 A	Condutor	1	Caso tenha um Knarr, você pode executar ações que exijam um Dracar (Invadir, pilhar, extorquir ou uma exploração distante) mesmo que não tenha um Dracar. (Mesmo com esta ocupação, os Knarrs não podem ser carregados com minério.)	CADA VEZ
148 C	Mercador de Especiarias	1	Imediatamente após cada vez que constrói um Knarr pagando pelo menos 1 madeira, você pode comprar 1 especiaria por 3 pratos. (Este efeito também se aplica ao espaço de ação na quarta coluna, que permite comprar um navio e construir uma casa.)	CADA VEZ
149 A	Sacerdote	1	Imediatamente antes de cada vez que utiliza qualquer um dos espaços de ação de “Comércio Exterior”, você recebe 1 óleo. (Aliás, você pode utilizar um espaço de ação “Comércio Exterior” e pagar 1 prata, mesmo que não vire um único produto artesanal verde para o outro lado.)	CADA VEZ
150 c	Comprador de Carne	0	Cada vez que recebe 2 peixes secos/carnes salgadas de uma vez (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), você pode escolher pegar 1 carne de caça no lugar de 1 peixe seco/carne salgada.	CADA VEZ
151 c	Orador Ting	3	Cada vez que você mover exatamente 1 ou 2 Vikings do tabuleiro para sua Praça Ting (devido a uma jogada de dados fracassada ou outra ocupação), você também recebe 1 prata.	CADA VEZ
152 A	Mercador	1	Cada vez que executa uma ação “ \hat{u} 3 Recursos” ou “ \hat{u} 4 Recursos” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), você pode executar outra ação “ \hat{u} 1 Recursos” para um dos recursos já trocados durante sua ação. Por exemplo, você poderia trocar uma ficha de recursos “repolho” (laranja) de sua reserva por uma ficha de recursos “couro e ossos” (verde).	CADA VEZ
153 a	Caçador Eficiente	2	Cada vez que executa uma ação que exige uma jogada de dados, você pode jogar até 4 vezes ao invés de apenas 3.	CADA VEZ
154 a	Lenhador	2	Na fase de Ação (fase 5) de cada rodada, caso receba pelo menos 2 madeiras por uma ação Viking, você também recebe uma prata. Você pode utilizar este efeito apenas uma vez por ação. (Este efeito também se aplica ao espaço de ação que fornece 1 madeira por jogador e 1 minério da reserva geral, mas não na fase de Bônus.)	CADA VEZ
155 b	Tanoeiro	2	Na fase de Ação (fase 5) de cada rodada, caso receba pelo menos 2 madeiras por uma ação Viking, você pode trocar, imediatamente após a ação, 1 madeira por 1 peixe seco. Você pode utilizar este efeito apenas uma vez por ação. (Isto não se aplica a fase de Bônus.)	CADA VEZ
156 B	Quebrador de Pedras	2	Na fase de Ação (fase 5) de cada rodada, caso receba pelo menos 1 pedra por uma ação Viking, você também recebe uma prata. Você apenas pode utilizar este efeito uma vez por ação. (Isto não se aplica a fase de Bônus.)	CADA VEZ
157 C	Peleiro	0	Na fase de Banquete (fase 9) de cada rodada, para cada animal (vaca ou ovelha, prenhe ou não prenhe) colocado na trilha da “Mesa de Banquete”, você recebe imediatamente 1 ficha “couro e ossos”. (Caso você tenha colocado os animais na Mesa de Banquete antes do banquete, como é permitido pelas regras, você ainda recebe as recompensas, mas não antes da fase de Banquete.)	CADA VEZ
158 A	Bárbaro	1	Na fase de Banquete (fase 9) de cada rodada, caso coloque ao menos 1 carne de caça ou carne de baleia na trilha da “Mesa de Banquete”, você recebe 3 cartas de armas e 1 prata (que pode ser utilizada imediatamente para o banquete). Pegue as cartas de armas da pilha de compras virada para baixo e coloque-as com a face para cima na sua frente. (Caso você tenha colocado a carne na Mesa de Banquete antes do banquete, como é permitido pelas regras, você ainda recebe as recompensas, mas não antes da fase de Banquete.)	CADA VEZ
159 B	Caçador Festivo	1	Na fase de Banquete (fase 9) de cada rodada, caso coloque ao menos 1 carne de caça na trilha da “Mesa de Banquete”, imediatamente após o banquete, você pode executar uma ação “Caçar” (sem alocar nenhum Viking). (Caso você tenha colocado a carne na Mesa de Banquete antes do banquete, como é permitido pelas regras, você ainda recebe as recompensas, mas apenas após a fase de Banquete.)	CADA VEZ
160 a	Homem Sóbrio	2	Na fase de Banquete (fase 9) de cada rodada, caso não coloque nenhum hidromel na “Mesa de Banquete”, você recebe 1 prata (que pode ser utilizada imediatamente para o banquete).	CADA VEZ
161 B	Baleeiro Assistente	0	Na fase de Bônus (fase 10) de cada rodada, caso tenha ao menos 7 Vikings alocados em espaços de ação da terceira coluna, você também recebe 1 repolho. (A quantidade de Vikings que realmente estão nos espaços de ação pode ser diferente da quantidade de Vikings que colocou lá inicialmente.)	CADA VEZ
162 C	Agricultor de Linhaça	1	Na fase de Bônus (fase 10) de cada rodada, caso tenha ao menos 7 Vikings alocados em espaços de ação da segunda coluna, você também recebe 1 linhaça. (A quantidade de Vikings que realmente estão nos espaços de ação pode ser diferente da quantidade de Vikings que colocou lá inicialmente.)	CADA VEZ
163 a	Trabalhador Agrícola	1	Cada vez que você coloca 2 Vikings no espaço de ação “Caçar” na segunda coluna, caso seja bem-sucedido, você recebe 1 couro cru e 1 prata adicionais.	CADA VEZ
164 A	Combatente Armado	3	Imediatamente antes de cada vez que coloca 4 Vikings na coluna quatro, você pode executar uma ação “Pegar um Recurso de Construção de Encostas de Montanhas” para pegar 1 pedra ou 1 minério apenas.	CADA VEZ

165 A	Líder do Vilarejo	3	No início da fase de Banquete (<i>fase 9</i>) de cada rodada, caso tenha pelo menos 1 roupa em sua reserva, você recebe 2 pratos. (<i>Roupas em seus tabuleiros não contam.</i>)	CADA VEZ
166 B	Guardião das Armas	1	Imediatamente após colocar 2 Vikings na segunda coluna, você pode comprar 1 carta de arma da pilha virada para baixo e colocá-la na sua frente virada para cima. A primeira vez que fizer isso em uma rodada, você não recebe a carta de arma.	CADA VEZ
167 B	Provador	3	No início da fase de Banquete (<i>fase 9</i>) de cada rodada, caso tenha 1 especiaria em sua reserva, você recebe 1 prato. Caso tenha 2 ou mais especiarias em sua reserva, ao invés de 1, você recebe 2 pratos. (<i>Especiarias nos tabuleiros não contam.</i>)	CADA VEZ
168 C	Jarl de Lade	2	Cada vez que a quantidade de Vikings em sua Praça Viking se torna exatamente 3 durante o curso de uma rodada, você recebe 1 prata. Isto pode acontecer diversas vezes por rodada devido a outras ocupações ou jogadas de dado fracassadas. (<i>Se você move Vikings para fora ou para dentro de sua Praça Ting para chegar a quantidade de 3 Vikings, não importa.</i>)	CADA VEZ
169 C	Semeador	1	Na fase de Colheita (<i>fase 2</i>) de cada rodada com colheita, caso tenha ao menos 1 linhaça em sua reserva no começo da sua fase de Colheita (<i>fase 2</i>), você recebe 2 linhaças, ao invés de 1, durante a colheita. Caso tenha ao menos 1 cereal em seu suprimento, você pode escolher receber 1 cereal adicional ao invés da linhaça adicional. (<i>Mesmo quando você recebe apenas ervilhas, feijões e linhaça durante a colheita, você ainda pode receber cereais através desta carta, caso cumpra os requisitos. Nas rodadas sem colheita, você não recebe recursos adicionais.</i>)	CADA VEZ
170 a	Ajudante de Refugiados	0	Você recebe um desconto de 2 pratos em todas as ações de “Emigração” (<i>em espaços de ação ou através de ocupações</i>). (<i>Desta maneira, a emigração não custa nada nas primeiras duas rodadas, 1 prata na terceira e assim por diante.</i>)	CADA VEZ
171 A	Cozinheiro de Linhaça	2	Depois da fase de Colheita (<i>fase 2</i>) de cada rodada com colheita, você pode trocar imediatamente 1 linhaça por 1 cereal mais 1 prata.	CADA VEZ
172 C	Cozinheiro de Peixe	0	Depois da fase de Banquete (<i>fase 9</i>) de cada rodada, você pode mover imediatamente qualquer peixe seco de sua trilha de “Mesa de Banquete” para suas casas (<i>pedra e longa</i>).	CADA VEZ
173 B	Puncionista	1	Cada vez que 1 minério e/ou 2 pratos são removidas de uma encosta de montanha durante a fase de Encosta de Montanha (<i>fase 11</i>), você recebe 1 prata e/ou 2 pratos, respectivamente.	CADA VEZ
174 a	Viajante do Bósforo	1	A cada nova vaca (<i>prenhe ou não prenhe</i>) que você coloca em seu estábulo, você pode comprar 1 especiaria por 4 pratos. Alternativamente, você pode comprar 1 seda por 3 pratos. (<i>Aliás, “Bósforo” em grego significa “Passagem da Vaca”.</i>)	CADA VEZ
175 B	Produtor de Óleo de Fígado	2	Cada vez que recebe pelo menos 1 peixe seco por uma ação (<i>em um espaço de ação ou através de uma ocupação</i>), você pode comprar exatamente 1 óleo por 1 prata. (<i>Este efeito não se aplica a Bônus.</i>)	CADA VEZ
176 B	Professor de Etiqueta	3	Imediatamente após cada vez que executa uma ação em que você jogar pelo menos 1 ocupação (<i>em um espaço de ação ou através de uma ocupação</i>), você recebe 1 ervilha.	CADA VEZ
177 B	Criada	0	Cada vez que uma casa de pedra ou longa produz exatamente 1 recurso bônus (<i>durante a fase de Bônus ou através de uma ocupação</i>), você pode trocar o recurso bônus por 1 prataria. (<i>Este efeito se aplica a cada uma de suas casas individualmente e não se aplica a casas que forneçam mais ou menos que 1 recurso bônus.</i>)	CADA VEZ
178 B	Construtor de Barcos	0	Após jogar esta carta, assim que tiver 4 navios grandes (<i>Knarrs e Dracares</i>), você recebe 2 Baleeiros sem pagar madeira ou prata (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>). (<i>Você receberá apenas os Baleeiros para os quais tem espaço. A quantidade de minério nos Dracares não importa.</i>)	ASSIM QUE
179 B	Operador de Cúter	2	Na próxima vez que adquirir um Knarr (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>), você recebe 1 peixe seco e 1 prata para cada Knarr que possui (<i>incluindo o recém adquirido</i>).	ASSIM QUE
180 C	Invasor das Praias	-2	Após jogar esta carta, assim que tiver 3 (<i>ou 4</i>) Dracares, caso sua renda da rodada no momento seja no máximo 5/11/30 pratos, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) 4/3/2 pratarias. (<i>A quantidade de minério nos Dracares não importa.</i>)	ASSIM QUE
181 C	Remendador de Velas	1	Após jogar essa carta, assim que tiver 3 (<i>ou 4</i>) navios grandes (<i>Knarrs ou Dracares</i>), caso sua renda da rodada no momento seja no máximo 4/9/30 pratos, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) 3/2/1 lãs. (<i>A quantidade de minério nos Dracares não importa.</i>)	ASSIM QUE
182 C	Jardineiro de Ervas	1	Assim que tiver pelo menos 2 casas (<i>2 casas de pedra ou longas, ou uma de cada, cabanas não contam</i>), você pode utilizar esta carta a qualquer momento (<i>mas apenas uma vez</i>) para trocar 2/5 madeiras por 1/2 especiarias.	ASSIM QUE
183 C	Entregador de Grãos	2	Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) os seguintes produtos: caso tenha pelo menos 1 kanrr, recebe 1 ervilha, 1 feijão e 1 linhaça; caso tenha pelo menos 2 Knarrs, você recebe também 1 cereal; caso tenha pelo menos 3 Knarrs, você recebe também 1 repolho; com 4 Knarrs, você também recebe 1 fruta.	IMEDIATA
184 C	Patrocinador	0	Quando jogar esta carta, caso tenha ao menos 3 minérios em sua reserva, você pode imediatamente (<i>e apenas uma vez através desta carta</i>) comprar 1 Dracar por 4 madeiras ou 3 pratos. (<i>Isto não é considerado uma ação de “Construir Navios”.</i>) Você deve colocar imediatamente 3 minérios de seu suprimento no Dracar. (<i>Caso tenha menos de 3 minérios, você não pode utilizar esta carta.</i>)	IMEDIATA

185 B	Viajante de Dorestad	2	Cada vez que você for utilizar uma ação “Invadir” (em um espaço de ação ou através de uma ocupação), ao invés disso, você pode executar uma ação “ \hat{u} 2 Recurso”.	CADA VEZ
186 A	Padeiro de Farinha de Ervilhas	3	Durante a fase do Banquete (fase 9) de cada rodada, você pode colocar até 2 ervilhas horizontalmente em dois espaços da trilha da “Mesa de Banquete”. (Cada ervilhas que colocar depois da sua segunda deve ser colocada de maneira “ineficiente”, ou seja, verticalmente. Dica: esta ocupação torna a aquisição de casas longas útil, porque elas podem fornecer ervilhas como recurso bônus.)	CADA VEZ
187 B	Historiador	2	Cada vez que utiliza uma ação Viking (na fase 5), você pode também pagar 2 linhaças para pegar a ficha especial “Cinto” (a não ser que outro jogador já tenha pegado). A qualquer momento e quantas vezes desejar, você pode trocar 3 linhaças por um baú do tesouro.	QUALQUER HORA
188 C	Minerador	0	Quando jogar esta carta em um jogo com 1/2/3/4 jogadores, você também recebe 0/1/2/3 pratas. Cada vez que pega as “2 pratas” do último espaço de uma encosta de montanha, você recebe 1 prata adicional. (Caso pegue múltiplos itens “2 pratas” de uma vez, você recebe a prata adicional para cada um deles.)	CADA VEZ
189 B	Navegante	1	Durante a pontuação, caso tenha 2/3/4 tabuleiros de exploração a sua frente, você recebe 4/9/16 pratas, respectivamente.	ASSIM QUE
190 B	Mercador de Bósforo	0	Com cada nova especiaria que recebe em seu suprimento (de qualquer fonte), você também recebe 1 óleo.	CADA VEZ

2. As Regras de Disposição

Pequenas ilustrações presentes nos tabuleiros pessoais, nos tabuleiros de exploração e nas fichas de casas servem de lembrete sobre como dispor recursos, moedas e minério neles.



Regras para o Tabuleiro Pessoal e Tabuleiros de Exploração

Coloque os recursos dentro dos limites das áreas de disposição de seu tabuleiro pessoal e tabuleiros de exploração.

Você pode colocar as seguintes peças, mas **não** ortogonalmente adjacentes uma as outras (disposição diagonal é permitida)

- fichas de recursos verdes

Você pode colocar as seguintes peças, mesmo ortogonalmente adjacentes umas as outras:

- fichas de recursos azuis
- moedas de prata
- minério

- Para cobrir os valores na “diagonal de renda”, você deve cumprir exigências especiais (consulte a pág. 12 do Manual).
- Tenha em mente as regras sobre recursos bônus (consulte a pág. 11 do Manual).
- Você não pode dispor as fichas (parcialmente ou totalmente) umas sobre as outras e deve dispô-las completamente dentro dos limites das áreas de disposição.
- As marcadores especiais são consideradas como fichas azuis e seguem as mesmas regras.
- Você não pode dispor fichas laranjas ou vermelhas, tampouco madeira e pedra nestes tabuleiros

Regras para a Trilha da “Mesa de Banquete” (Tabuleiro Pessoal)

Coloque os recursos lado a lado na trilha da “Mesa de Banquete”.

Você pode colocar as seguintes peças, mas **não** adjacentes umas as outras:

- fichas de recursos laranja
- fichas de recursos vermelhos

Você pode colocar as seguintes peças, mesmo adjacentes umas as outras:

- moedas de prata

- Para cada espaço vazio, você receberá uma ficha de “Penalidade Ting” (consulte a pág. 11 do Manual).

- Caso coloque mais de um mesmo tipo de recurso, você deve colocar os recursos adicionais verticalmente (ou seja, de maneira ineficiente), se possível.
- Você deve colocar os recursos completamente dentro dos limites da trilha da “Mesa de Banquete”
- Você não pode colocar nenhuma ficha de recurso azul ou verde, nem mesmo nenhum tipo de material de construção na “Mesa de Banquete”.
- Ao final da fase de Banquete, mova os recursos que dispôs em sua “Mesa de Banquete” para a reserva geral.

Regras para Casas de Pedra e Longa

Coloque os recursos dentro dos limites das áreas de disposição de suas fichas de casa.

Você pode colocar as seguintes peças, mas **não** ortogonalmente adjacentes uma as outras (disposição diagonal é permitida):

- fichas de recursos laranja
- fichas de recursos vermelhos

Você pode colocar as seguintes peças, mesmo ortogonalmente adjacentes umas as outras:

- fichas de recursos verdes
- fichas de recursos azuis
- moedas de prata

- Lembre-se que você não pode cobrir os espaços dos pilares na casa longa.
- Fichas de recursos laranja e vermelhos permanecem em suas casas pelo restante do jogo: não as remova. (Na realidade estes recursos iriam apodrecer, mas não neste jogo.)
- Você não pode colocar minérios em suas casas. Você pode colocar madeira e pedra, mas apenas nos espaços designados em suas cabanas e casas de pedra.

Regras Adicionais para Cabanas e Casas de Pedra

Você pode colocar as seguintes peças nos espaços designados de suas cabanas e casas de pedra:

- madeira
- pedra

3. Os Materiais

A visão geral apresentada abaixo resume a função dos materiais de construção, da prata e das armas neste jogo.

Materiais	Como conseguir ...?	Para o que eu preciso?
 <p>Madeira</p>	<p>Madeira está disponível em encostas de montanhas e no espaço de ação “1 Madeira por Jogador e 1 Minério da Reserva Geral”. Você também recebe 1 madeira por cada tentativa fracassada de caça (“Caçar”, “Montar Armadilha”, “Caçar Baleias”). E também pode receber madeira como um recurso bônus.</p>	<p>Na maioria das vezes, a madeira é utilizada para construir navios e como arma para caça. Outros usos: em alguns espaços de ação de “Artesanato”, você pode construir baús com madeira. Você também pode utilizar madeira para construir cabanas, que podem armazenar até 3 madeiras (<i>e pedra</i>), para evitar pontos negativos. Cada casa de pedra pode armazenar 1 madeira.</p>
 <p>Pedra</p>	<p>Pedra está disponível em encostas de montanhas. Você recebe 1 pedra para cada tentativa fracassada de invadir e pilhar. E também pode receber pedra como um recurso bônus.</p> 	<p>Na maior parte do tempo, pedra é utilizada para construir casas e como arma para invadir e pilhar. Outros usos: em alguns espaços de ação de “Artesanato”, você pode fazer uma pedra rúnica a partir de uma pedra. Você pode jogar uma ocupação por 1 pedra. Você pode armazenar até 3 pedras (<i>e madeira</i>) em cada cabana, para evitar pontos negativos. Cada casa de pedra pode armazenar 1 pedra.</p>
 <p>Minério</p>	<p>Minério está disponível em encostas de montanhas e no espaço de ação “1 Madeira por Jogador e 1 Minério da Reserva Geral”. Você pode receber minério como um recurso bônus.</p> 	<p>Na maioria das vezes, minério é utilizado para tornar seus Baleeiros e Dracares mais poderosos, você pode dispô-lo em seu tabuleiro pessoal e tabuleiros de exploração. Outros usos: em alguns espaços de ação de “Artesanato”, você pode construir baús a partir de minério, ou pode utilizá-lo para forjar marcadores especiais com o símbolo de “Forja”. Você pode jogar uma ocupação por 1 minério.</p>
 <p>Prata</p>	<p>Muitas vezes, faltarão apenas algumas moedas de prata para você poder comprar um navio ou emigrar.</p> <p>Você pode ganhar 1 moeda de prata rapidamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • através de qualquer ação do Mercado Semanal; • cada vez que faz uma pedra rúnica ou constrói um baú; • cada vez que pega uma ocupação para sua mão; • cada vez que jogar uma ocupação por 1 pedra/minério. <p>Você pode ganhar 2 moedas de prata:</p> <ul style="list-style-type: none"> • assim como 2 hidroméis em um espaço de ação; • quando faz roupas a partir de couro cru ou linho; • em encostas de montanhas, caso disponível. 	<p>Você pode coletar moedas de prata, cada moeda vale 1 ponto no fim do jogo. Ou você pode gastar sua prata. Muitos espaços de ação (<i>como “Comércio Exterior”</i>) e ocupações têm um custo que você deve pagar para executar a ação. Você pode utilizar prata para construir navios, pagando o valor em pontos do navio em prata. Você também pode utilizar prata para cobrir espaços em suas áreas de disposição e Mesa de Banquete.</p> 
 <p>Armas</p>	<p>Há apenas um espaço de ação que fornece armas:</p>  <p>Na fase 4 de cada rodada, você recebe uma nova carta de arma. Além disso, você recebe armas como consolação por jogadas de dado fracassadas.</p>	<p>Você precisa da carta de arma “arco e flecha” para ser bem-sucedido quando “Caçar”. Armadilhas são necessárias para “Montar uma Armadilha”. Seus Vikings utilizam lanças para “Caçar Baleias”. Espadas longas melhoram o resultado de seus dados para “Invadir” e “Pilhar”.</p>  <p>Armas não têm outro uso além do mencionado. Portanto, você deve gastá-las sempre que puder para melhorar o resultado das jogadas de dados.</p>

4. Os Recursos

Esta seção fornecer uma visão geral de todos os recursos do jogo.

Fichas de Recursos de Construção

Há três tipos de recursos de construção: madeira, pedra e minério. Você pode consegui-los de muitas maneiras diferentes.



Em espaços de ação “Pegar Recursos de Construção de Encostas de Montanhas”, você pode pegar recursos de construção de encostas de montanha (consulte a pág. 15 do Manual).

No espaço de ação “1 Madeira por Jogador e 1 Minério”, você recebe recursos de construção da reserva geral.



Seu tabuleiro pessoal apresenta um espaço de bônus para cada tipo de recurso de construção (consulte a página 11 do Manual), assim como alguns dos tabuleiros de exploração.

Você recebe 1 madeira para cada tentativa de caça fracassada e uma 1 pedra para cada tentativa de invadir e pilhar fracassada (consulte a pág. 17 do Manual).



Recursos Básicos

Recursos básicos têm o formato de fichas. Alguns espaços de ação permitem que você troque fichas por outras fichas do mesmo tamanho. Você recebe produtos agrícolas (laranja) na fase de Colheita (consulte a pág. 8 do Manual), os quais podem ser trocados por produtos de origem animal (vermelhos), que por sua vez podem ser trocados por produtos artesanais (verdes). Por fim, produtos artesanais podem ser trocados por recursos de luxo (azuis).



Esta é a representação de ações de troca

Você também pode consultar as caixas de recursos para ver quais recursos podem ser trocados entre si: isto é apresentado nas colunas.



Marcadores especiais

Há 15 marcadores especiais e três maneiras de adquiri-los.

Invadir e Pilhar

Ao invadir e pilhar, você pode adquirir 1 ficha de recursos azuis por seu custo em espadas impresso - este pode ser um recurso padrão ou um dos marcadores especiais.



A ficha especial “Estátua de Âmbar”, por exemplo, tem um valor de 9 espadas.

Forja

Este é o espaço de ação de forja. Aqui você pode forjar 1 recurso com o símbolo de “Forja” (utilizando 3 Vikings) por 1 minério. Seis dos marcadores especiais (veja a tabela a seguir) e os recursos azuis básicos “joias” possuem o símbolo de “Forja”.



Compra Especial

Caso tenha um Knarr, este espaço de ação permite que compre até 2 marcadores especiais (utilizando 3 Vikings). Você deve pagar a quantidade apresentada de prata (como mostrado abaixo do símbolo da bolsa, consulte também a tabela a seguir).



As Contas de Vidro são a única ficha especial que não têm custo.

Lista de Todos os Marcadores especiais

“# de espaços” significa quantos espaços são cobertos pela ficha quando ela é colocada na área de disposição.

Marcador Especial	# de espaços	Valor de espada	Custo em prata	Símbolo de Forja?
Contas de Vidro	5	7	0	não
Elmo	5	8	1	sim
Alfinete	5	8	1	sim
Cinto	5	8	2	não
Crucifixo	6	8	2	não
Caneca de Chifre	6	8	2	não
Estátua de Âmbar	7	9	2	não
Ferradura	7	9	2	sim
Broche de Ouro	8	9	3	não
Martelo de Forja	9	10	4	sim
Fíbula	9	10	4	sim
Machado de Arremesso	9	11	4	sim
Cálice	10	12	5	não
Escudo Redondo	12	13	6	não
Coroa Inglesa*	13	16	-	não

*Também vale 2 pontos.

5. Tabuleiros e Peças

Tabuleiro Pessoal

Seu tabuleiro pessoal apresenta uma área de disposição, onde você colocará, primordialmente, recursos verdes e azuis. Lembre-se de que você também pode colocar minério e prata para preencher espaços vazios.

No canto inferior esquerdo, você pode encontrar estábulos para suas ovelhas e vacas. Alguns textos em suas cartas de ocupação fazem referência aos estábulos.

Construindo: Cabanas e Casas

Há três tipos de construções: cabanas, casas de pedra e casas longas. Há três cabanas e casas de pedra, assim como cinco casas longas.



Cabanas valem 8 pontos cada e apresentam 6 pontos negativos - somando um valor total de 2 pontos. Você pode evitar os pontos negativos colocando madeira e pedra nos espaços designados antes da pontuação. *(Geralmente, não há motivos para colocar os recursos antes, a não ser que tenha uma carta de ocupação que diga o contrário.)*



Casas de Pedra valem 10 pontos cada e apresentam 9 pontos negativos - somando um valor total de 1 ponto. Você pode evitar 7 destes pontos negativos colocando fichas de recursos nas áreas de disposição. Desta maneira, você também pode liberar couro cru como um recurso bônus. Os outros 2 pontos negativos podem ser evitados colocando 1 madeira e 1 pedra nos espaços designados antes da pontuação.

Tabuleiros de Exploração



Shetland



Ilhas Faroé



Islândia



Groenlândia



Ilha do Urso



Ilha de Baffin



Labrador



Terra Nova

• **Ilha de Baffin:** Caso ninguém tenha explorado as Ilhas Faroé (*verso*), você pode explorar a Ilha de Baffin a partir da rodada 4 (*no jogo curto, a partir da rodada 3*). Caso você explore a Ilha de Baffin nas rodadas 5/6/7 (*na partida curta, uma rodada antes*), você recebe 2/4/4 pratas. O valor positivo de 12 pontos desta ilha é contrabalanceado pelos 24 pontos negativos em seus espaços.

Na parte superior direita está sua Mesa de Banquete, e abaixo disso, a enseada com ancoradouros para seus navios.

(O pequeno espaço no canto inferior esquerdo de seu tabuleiro pessoal é utilizado apenas no jogo solo. É ali que serão colocados os cinco Vikings da segunda cor.)



Casas Longas valem 17 pontos cada e apresentam 15 pontos negativos - somando um valor total de 2 pontos. Você pode evitar pontos negativos colocando fichas de recursos nas áreas de disposição. Desta maneira, você também pode liberar óleo, feijões e ervilhas como recursos bônus. Atente-se aos dois pilares em cada casa longa, eles não podem ser cobertos.

• Ao colocar recursos, lembre-se que você não pode colocar recursos laranja adjacentes um ao outro, assim como não pode colocar recursos vermelhos adjacentes um ao outro.

• A ilustração na parte inferior da ficha de casa serve para lembrar que você não pode colocar minério em suas casas.



- **Ilhas Faroé:** As Ilhas Faroé estão disponíveis nas rodadas 1 a 3 (*no jogo curto, apenas nas rodadas 1 e 2*). Depois disso, o tabuleiro de exploração é virado para o outro lado e se torna a “Ilha de Baffin”. Caso você explore as Ilhas Faroé na última rodada possível, você também recebe 2 pratas. As Ilhas Faroé se destacam devido a seus muitos Bônus em potencial. O valor positivo de 4 pontos desta ilha é contrabalanceado pelos 16 pontos negativos em seus espaços.

- **Groenlândia:** A Groenlândia está disponível nas rodadas 1 a 5 (*no jogo curto, apenas nas rodadas 1 a 4*). Depois disso, o tabuleiro de exploração é virado para o outro lado e se torna a “Terra Nova”. Caso explore a Groenlândia nas últimas três rodadas disponíveis (*3/4/5 no jogo longo e 2/3/4 no jogo curto*), você também recebe 2/4/6 pratas, respectivamente. A Groenlândia apresenta duas “diagonais de renda”, ambas fornecem prata a cada rodada. (*Portanto, você pode receber até 9 pratas da Groenlândia a cada rodada*). As regras de disposição para liberar os valores de renda se aplicam a cada diagonal de renda individualmente. O valor positivo de 12 pontos desta ilha é contrabalanceado pelos 20 pontos negativos em seus espaços.



Aqui você pode ver como alguém pode buscar ambas as diagonais de renda.

- **Islândia:** A Islândia está disponível nas rodadas 1 a 4 (*no jogo curto, apenas nas rodadas 1 a 3*). Depois disso, o tabuleiro de exploração é virado para o outro lado e se torna a “Labrador”. Caso explore a Islândia nas últimas duas rodadas disponíveis (*3/4 no jogo longo e 2/3 no jogo curto*), você também recebe 2 e 4 pratas, respectivamente. A Islândia em um detalhe especial, um espaço bônus que fornece dois recursos: 1 pedra e 1 minério. O valor positivo de 16 pontos desta ilha é contrabalanceado pelos 24 pontos negativos em seus espaços.

- **Labrador:** Caso ninguém tenha explorado a Islândia (*verso*), você pode explorar a Labrador a partir da rodada 3 até a última. Caso você explore Labrador nas rodadas 6/7 (*no jogo curto, uma rodada antes*), você recebe 2 pratas. O valor positivo de 36 pontos desta ilha é contrabalanceado pelos 40 pontos negativos em seus espaços.

- **Shetland:** Shetland está disponível nas rodadas 1 e 2 (*no jogo curto, apenas na rodada 1*). Depois disso, o tabuleiro de exploração é virado para o outro lado e se torna a “Ilha do Urso”. A parte menor de Shetland fornece uma renda fixa de prata, a maior fornece bônus valiosos. Você deve tentar cobrir a parte maior de Shetland com marcadores especiais que tenham o símbolo de “Forja”, especialmente a Fíbula. O valor positivo de 6 pontos desta ilha é contrabalanceado pelos 24 pontos negativos em seus espaços.

- **Terra Nova:** Caso ninguém tenha explorado a Groenlândia (*verso*), você pode explorar Terra Nova nas últimas duas rodadas. Terra Nova apresenta muitos Bônus valiosos, os quais você só pode receber na penúltima rodada (*considerando que o jogo termina antes da fase de Bônus da última rodada*). O Alfinete e o Bônus da casa de pedra estão disponíveis apenas uma e três vezes, respectivamente. Caso já tenham acabado no momento em que ocorrer a fase de Bônus, você não recebe esses bônus. O valor positivo de 38 pontos é contrabalanceado por 40 pontos negativos em seus espaços.

Espaços de ação de Exploração estão disponíveis nesta fileira do tabuleiro de ação:



Como pode ver, para explorar as ilhas Shetland e Ilhas Faroé, é possível usar qualquer navio.

