

Uwe Rosenberg  
et Banquete  
de ODÍN  
Apéndice



*“Con nueve artes estoy familiarizado:  
estoy versado en los juegos de mesa,  
rara vez interpreto mal una runa,  
sé leer y trabajar el hierro y la madera,  
deslizarme con los esquís por el terreno,  
tensar el arco y remar a placer,  
y ejercito mi espíritu en estas dos artes:  
componer versos y tocar el arpa.”*

*Rögnvaldr Kali, jarl de las islas Orcadas (s. XII)*

Utiliza este apéndice únicamente para consultas. No es necesario que lo leas antes de tu primera partida. El primer apartado muestra una lista de todas las cartas de oficio ordenadas según su número. El texto que aparece en las cartas se ha mantenido breve expresamente, pero si tienes cualquier duda, puedes leer la descripción más detallada que aquí aparece. En el segundo apartado del apéndice se explican los recuadros de referencia que sirven de ayuda. El tercer apartado explica cómo se emplean algunos recursos básicos del juego sin entrar en mucho detalle. El cuarto apartado trata de los productos. Y finalmente, el quinto apartado habla sobre los tableros y las piezas de edificio.

## 1. Cartas de oficio

Cada carta de oficio tiene un número en la esquina inferior derecha. Gracias a este número podrás encontrar fácilmente la carta en esta lista. En la p. 21 del reglamento se explican con detalle las reglas relativas a las cartas de oficio. Los oficios iniciales vienen marcados por una letra minúscula (a, b o c), mientras que las cartas que se roban durante la partida tienen una letra mayúscula (A, B o C).



Nº	Mazo	Nombre	Pt.	Explicación	Tipo
1	A	Buhonero	0	Cada vez que uses una casilla de acción de la categoría "Mercado de animales" obtienes un descuento de 1 moneda en el coste total de los productos (p. ej. 1 res y 1 leche te costaría 2 monedas y no 3). No recibes ningún descuento en aquellos productos que ya son gratuitos.	Condicional
2	C	Cliente habitual	1	En cada casilla cuya acción cueste al menos 2 monedas en total, obtienes un descuento de 1 moneda. Esto incluye las migraciones a partir de la 2ª ronda, la compra de carne salada, la compra de res y leche, así como la acción para adquirir 2 losetas especiales, si corresponde. Al comprar una pareja de productos, sólo se reduce el coste total en 1 moneda (por ejemplo, si compraras un casco y un cinturón te costaría 2 monedas en vez de 3). Esta carta no reduce el coste de los barcos.	Condicional
3	A	Peletero	1	Cada vez que uses una casilla de acción que te aporte exactamente 1 moneda (entre otras cosas), también recibes 1 carta de trampa. Este efecto se aplica a 8 casillas del tablero (4 del mercado semanal, 2 de artesanía y 2 de oficios), pero no se aplica a las casillas de acción por las que puedas recibir 1 moneda gracias a alguno de tus oficios. Busca la carta de trampa en la pila de descartes (o en el mazo de armas, si fuera necesario).	Condicional
4	c	Cazador	0	Cada vez que tires un dado obtienes -1 al resultado, incluídas las tiradas para incursiones y pillajes (en las que quisieras un resultado alto). Por ejemplo, un resultado de "1" se convertiría en un "0". Esta carta puede combinarse con otras cartas que modifiquen las tiradas.	Condicional
5	A	Caudillo	7	Esta carta vale 7 puntos. Para ello deberás preparar un banquete inmediatamente en el momento de jugarla. También deberás preparar luego el banquete habitual de la ronda.	Inmediato
6	B	Cantero	1	Cada vez que consigas 1 piedra de una tira de montaña dejándola en tu reserva, también obtienes 1 moneda.	Condicional
7	A	Molinero	3	Cada vez que termine la fase del banquete (fase 9) de cada ronda, si dispones de 1 o 2 cereales en tu reserva, obtienes 1 o 2 monedas respectivamente. Los cereales que tengas en tus casas no se contabilizan.	Condicional
8	a	Capataz de artesanos	1	Justo antes de la fase de ingresos (fase 7) de cada ronda, si dispones de 5 o más vikingos situados en casillas de la categoría "Artesanía", obtienes 1 aceite. El número de vikingos que coloques originariamente es independiente del número de vikingos que haya en ese momento.	Condicional
9	A	Barquero de minerales	0	Justo antes de la fase de ingresos (fase 7) de cada ronda, obtienes 1 mineral por cada <i>drakkar</i> que tengas. No obstante, el mineral debe ponerse inmediatamente en la zona de colocación de tu tablero individual o de uno de tus territorios. La cantidad de minerales que pudieras tener en tus <i>drakkar</i> no importa. Si obtienes varios minerales, puedes colocarlos en distintos tableros.	Condicional
10	A	Ordeñador	1	Si al jugar esta carta dispones de al menos 1 oveja o 1 res, inmediatamente obtienes 1 leche y 1 moneda (sólo una vez). Si tienes 1 oveja y 1 res, en vez de ello obtienes 2 leches y 2 monedas.	Inmediato
11	c	Cazador con tridente	1	Al jugar esta carta inmediatamente recibes 1 lanza (sólo una vez). Busca la lanza en la pila de descarte (o en el mazo de armas, si fuera necesario). Cada vez que realices una caza de ballenas (ya sea mediante la casilla de acción o mediante un oficio), por cada lanza que gastes obtienes -2 en vez de -1 en la tirada del dado. Esta carta puede combinarse con otras cartas que modifiquen las tiradas.	Inmediato Condicional
12	A	Timonel	0	Al jugar esta carta inmediatamente recibes 1 baúl (y sólo una vez). Cada vez que uses un <i>drakkar</i> , inmediatamente después de la acción puedes robar 1 carta del mazo de armas y dejarla boca arriba frente a ti. No importa si has usado el <i>drakkar</i> para una incursión, un pillaje, un saqueo, un territorio o una migración. Tampoco importa la cantidad de minerales que hubiera en el <i>drakkar</i> . Si mediante alguna otra carta pudieras usar más de un <i>drakkar</i> a la vez, seguirías robando solamente 1 carta de arma.	Inmediato Condicional

13 B	Arquero	1	Al jugar esta carta inmediatamente recibes 1 carta de arco (y sólo una vez). Busca el arco en la pila de descartes (o en el mazo de armas, si fuera necesario).  Cada vez que realices la acción "Caza forestal" obtienes -1 al resultado de la tirada (por ejemplo, un resultado de "1" se convertiría en un "0"). Esta carta puede combinarse con otras cartas que modifiquen las tiradas.	Inmediato Condicional
14 C	Naviero	2	Al jugar esta carta, si dispones de al menos 1 bote ballenero, 1 <i>knarr</i> y 1 <i>drakkar</i> , inmediatamente recibes 1 carne de ballena (y sólo una vez). Si dispones al menos de 2 botes balleneros, 2 <i>knarr</i> y 2 <i>drakkar</i> , obtienes 1 carne de ballena adicional. No importa los minerales que pudieras tener en tus botes balleneros y en tus <i>drakkar</i> .	Inmediato
15 C	Campesino	1	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 2 hidromieles por cada casa que tengas (de piedra o comunal; los cobertizos no cuentan).  Cada vez que construyas una casa de piedra o comunal, también recibes 1 cuero.	Inmediato Condicional
16 C	Capitán	2	Al jugar esta carta, si en todos tus balleneros y <i>drakkar</i> dispones en total de 4/5/6/7 minerales, recibes inmediatamente 2/3/4/5 monedas (y sólo una vez). El mineral impreso de los botes balleneros no se contabiliza.	Inmediato
17 A	Porteador de Oriente	0	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes realizar una acción de "↑↑↑ 1 producto", pudiendo cambiar una loseta naranja (incluso roja o verde, si lo prefirieras) por una loseta azul del mismo tamaño (p. ej., podrías cambiar 1 fruta por 1 cofre en tres pasos o 1 res por 1 botín de plata en sólo dos pasos).	Inmediato
18 C	Combatiente	0	Al jugar esta carta, si dispones de al menos 1 <i>drakkar</i> que tenga 2 o más minerales, inmediatamente recibes 1 producto azul (y sólo una vez). El producto que recibas dependerá de la cantidad de <i>drakkar</i> que tengas cargados con 2 o 3 minerales. Si tienes 1/2/3/4 <i>drakkar</i> cargados, recibirás 1 seda/joyas/botín de plata/botín de plata. No podrías recibir seda en vez de joyas, ni recibir seda o joyas en vez de un botín. Tampoco puedes descartar o ignorar uno de tus <i>drakkar</i> para recibir un producto distinto.	Inmediato
19 C	Anfitrión	0	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 1 producto azul (y sólo una vez). El producto que recibas dependerá de la cantidad de losetas especiales que tengas en tu reserva y en tus tableros. Si tienes 3 losetas especiales, recibes 1 seda; si tienes 4 losetas especiales, recibes 1 especias; si tienes 5 o más losetas especiales, recibes 1 joyas. No podrías recibir seda en vez de especias, ni recibir seda o especias en vez de joyas. Tampoco puedes descartar o ignorar una de tus losetas especiales para recibir un producto distinto.	Inmediato
20 A	Propietario	0	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes realizar una fase de recompensas (fase 10) sólo para tus casas. También realizarás la fase de recompensas habitual de la ronda.	Inmediato
21 b	Recaudador	1	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes realizar una fase de recompensas (fase 10) sólo para tu tablero individual. También realizarás la fase de recompensas habitual de la ronda.	Inmediato
22 A	Minero	1	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 1 piedra, 1 mineral y 1 moneda (y sólo una vez). No importa la cantidad de minerales que pudieras tener en tus <i>drakkar</i> .	Inmediato
23 A	Casero	1	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 2 monedas por cada casa comunal o de piedra que tengas (y sólo una vez). Los cobertizos no cuentan.	Inmediato
24 A	Proveedor de balleneros	2	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 1 aceite por cada <i>knarr</i> que tengas y 1 madera (de la reserva) por cada bote ballenero que tengas (y sólo una vez). No importa la cantidad de minerales que pudieras tener en tus botes balleneros.	Inmediato
25 B	Salador	1	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 1 carne salada por cada <i>knarr</i> que tengas (y sólo una vez).	Inmediato
26 c	Inspector cárnico	0	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 1 moneda por cada tipo de producto rojo que tengas en tu reserva o en tus establos (y sólo una vez). Las ovejas embarazadas se consideran del mismo tipo que las ovejas no embarazadas, e igual con las reses. Los productos rojos que tengas en las casas no se contabilizan.	Inmediato
27 A	Pescador	1	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 1 pescado seco por cada bote ballenero que tengas (y sólo una vez). No importa la cantidad de minerales que pudieras tener en tus botes balleneros.	Inmediato
28 B	Cerrajero	1	Cada vez que consigas 1 baúl o 1 cofre para tu reserva, puedes pagar 1 moneda para comprar 1 aceite.	Condicional
29 B	Salador de venado	3	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 1 carne salada por cada pareja de carne de venado y de ballena que tengas en tu reserva (y sólo una vez). Los productos colocados sobre los tableros no se contabilizan.	Inmediato
30 B	Mercader de seda	3	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 1/3/6 monedas si tienes respectivamente 1/2/3 sedas en tu reserva (y sólo una vez). La seda colocada sobre los tableros no se contabiliza.	Inmediato

31 C	Almacениsta	2	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes una cuarta loseta de un único producto del cual ya tuvieras 3 en tu reserva (y sólo una vez). Esto no incluye los establos, así que las ovejas y las reses no se contabilizan. Los productos verdes y azules sí que se contabilizarían. Tampoco se cuentan los productos colocados sobre los tableros.	Inmediato
32 A	Comandante	2	Al jugar esta carta, inmediatamente robas 0/2/5/10/10 cartas de arma del mazo si tienes respectivamente 0/1/2/3/4 <i>drakkar</i> . Roba las cartas del mazo de armas y déjalas boca arriba frente a ti. No importa la cantidad de minerales que pudieras tener en tus <i>drakkar</i> .	Inmediato
33 A	Esquilador	2	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 1/2/3 lanas si tienes respectivamente 3/4/6 ovejas (y sólo una vez). No importa si las ovejas están o no embarazadas.	Inmediato
34 a	Pastor	0	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 1 leche y 1 lana si tienes al menos 2 ovejas (y sólo una vez). Si tienes al menos 4 ovejas, recibes 1 lana más. No importa si las ovejas están o no embarazadas.	Inmediato
35 A	Ganadero	0	Al jugar esta carta, inmediatamente realizas una fase de cría de animales (fase 8). Esta fase de cría se considera independiente de cualquier otra cría de animales (en relación a otros oficios).	Inmediato
36 A	Cocinero de un barco	2	Cada vez que realices una acción de comercio exterior, inmediatamente antes puedes realizar una acción de "↑1 producto" pero sólo si ese producto es carne salada, carne de venado o carne de ballena (las ovejas y las reses no sirven). Recuerda que puedes usar la casilla de comercio exterior pagando 1 moneda pero sin voltear ningún producto verde.	Condicional
37 A	Tratante	1	Cada vez que realices una acción de comercio exterior, inmediatamente antes puedes realizar una acción de "↑1 producto". Recuerda que puedes usar la casilla de comercio exterior pagando 1 moneda pero sin voltear ningún producto verde.	Condicional
38 A	Mediador	2	Cada vez que realices la fase de robar armas (fase 4), en vez de robar una carta de arma puedes recibir 1 madera, 1 piedra o 1 mineral de la reserva.	Condicional
39 C	Reparador de barcos	2	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes devolver 1 mineral de uno de tus botes balleneros o <i>drakkar</i> a tu reserva. Obviamente, no es posible retirar el mineral que aparece impreso en los botes balleneros.	Efecto Continuo
40 B	Maestro carpintero	3	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes colocar madera en las casillas vacías de tus casas de piedra y comunales (como si se tratara de monedas).	Efecto Continuo
41 a	Remolón	1	Cada vez que realices la fase de recompensas (fase 10), inmediatamente después puedes intercambiar 1 moneda o hidromiel por 1 aceite.	Condicional
42 b	Administrador	2	Cada vez que realices la fase de ingresos (fase 7), inmediatamente antes puedes colocar 1 madera o 1 piedra en uno de tus cobertizos para recibir 1 moneda. Sólo recibirás la moneda si colocas el material.	Condicional
43 A	Recolector de fruta	0	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 1 fruta (y sólo una vez).	Inmediato
44 B	Sastre	1	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes pagar 1 cuero, 1 lana y 1 tela para recibir 1 túnica y 3 monedas.	Efecto Continuo
45 C	Pirata	-1	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes pagar 1 madera y 6 monedas para recibir 1 cofre.	Efecto Continuo
46 B	Diseñador de barcos	1	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes pagar 3 maderas y 1 lana de tu reserva para recibir 1 <i>drakkar</i> . Puedes usar 1 tela en vez de la lana (aunque los vikingos preferían tejer las velas con lana). Obviamente, debes tener espacio suficiente en tu muelle para alojar el <i>drakkar</i> . Esta acción no se considera una acción de construcción de barcos.	Efecto Continuo
47 a	Curtidor	2	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes intercambiar 1 carne salada de tu reserva por 1 cuero.	Efecto Continuo
48 A	Granjero	3	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes descartar 1 res de tu establo para recibir 1 joya. No importa si la res está embarazada o no.	Efecto Continuo
49 C	Labrador	3	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes descartar 1 res de tu establo para recibir 1 de los productos siguientes: guisantes, lino, habas, cereales o col. No importa si la res está embarazada o no. A efectos de otros oficios, esta acción se considera para ti una fase adicional de cosecha (fase 2).	Efecto Continuo
50 A	Grabador de runas	2	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes pagar 1 piedra rúnica de tu reserva para recibir 1 cuero.	Efecto Continuo
51 B	Maestro cantero	1	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes pagar 1 piedra rúnica de tu reserva para recibir o bien 1 moneda y 1 leche o bien 1 moneda y 1 col.	Efecto Continuo
52 a	Tutor	0	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes pagar 1 moneda para poner en juego un oficio de la mano.	Efecto Continuo
53 b	Tendero	1	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes pagar 1 moneda para voltear 1 producto naranja de tu reserva dejándolo en su lado rojo. Esta acción se considera una acción de "↑1 producto".	Efecto Continuo

54 A	Negociante	3	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes intercambiar 1 cubertería de plata de tu reserva por 1 seda o bien por 1 baúl.	Efecto Continuo
55 C	Tesorero	2	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes pagar 3 monedas para intercambiar 1 baúl de tu reserva por 1 cofre.	Efecto Continuo
56 A	Comerciante de armas	1	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes descartarte de 2 cartas de arma cualesquiera para recibir 1 mineral de la reserva general.	Efecto Continuo
57 b	Cultivador de legumbres	1	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes pagar 2 habas de tu reserva para recibir 1 guisantes, 1 hidromiel y 1 pescado seco.	Efecto Continuo
58 A	Prensador de aceite de linaza	3	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes intercambiar 2 linos de tu reserva por 3 aceites.	Efecto Continuo
59 A	Tejedor de lino	0	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes pagar 1 moneda y 2 linos de tu reserva para recibir 2 telas.	Efecto Continuo
60 C	Supervisor	2	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes recuperar uno de tus vikingos de una casilla de acción y devolverlo a la explanada del <i>thing</i> . Podrías volverlo a usar en esta misma ronda .  Además, si pagas tantas monedas como el número de la ronda en curso, podrías recuperar 2 vikingos en vez de uno de una sola casilla de acción (p. ej., en la ronda 5 te costaría 5 monedas).  Si con ello la casilla de acción quedara vacía, podría volver a usarse de nuevo en esta misma ronda.	Inmediato
61 C	Dueño de un embarcadero	3	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes vender 1 <i>drakkar</i> a cambio de 8 monedas (sólo una vez). Pierdes todos los minerales que pudiera tener el <i>drakkar</i> .	Inmediato
62 b	Orfebre	3	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes pagar 1 mineral y 1 moneda para recibir la loseta especial del crucifijo o bien la del alfiler. Esta carta no tendría ningún efecto si las dos losetas ya estuvieran tomadas, pero seguiría valiendo 3 puntos.	Inmediato
63 C	Tornero de cuernas	2	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes descartar 1 oveja de tu establo para recibir 1 carne salada, 1 cuero y 1 lana (y sólo una vez). No importa si la oveja está o no embarazada.  Además, o en vez de ello, puedes comprar la loseta de la cuerna por 3 monedas (si todavía está disponible).	Inmediato
64 A	Constructor de barcos	1	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes pagar 2 monedas para intercambiar 1 bote ballenero por 1 <i>drakkar</i> (y sólo una vez). Pierdes todos los minerales que pudiera tener el bote ballenero. Esta acción no se considera una acción de construcción de barcos.	Inmediato
65 A	Matadragones	0	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes intercambiar 2 trampas y 2 lanzas por 1 cofre (sólo una vez).	Inmediato
66 A	Agricultor	0	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes pagar 1 moneda para intercambiar 1 loseta de producto naranja por otra de mayor valor hasta dos veces. El producto se intercambia por otro producto en el cajetín de la bandeja situado encima y a la derecha (en diagonal al producto entregado). Por ejemplo, podrías intercambiar 1 haba por 1 piel y huesos, (pasando por una carne salada), o bien intercambiar 1 col por 1 capa (pasando por una oveja).	Inmediato
67 C	Cocinero particular	1	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes comprar 2 cuberterías de plata, 1 carne de venado y 1 hidromiel pagando un total de 4 monedas (y sólo una vez).	Inmediato
68 A	Proveedor de armas	2	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes robar 4 cartas del mazo de armas y dejarlas boca arriba frente a ti (y sólo una vez).	Inmediato
69 c	Abastecedor	1	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes tomar cartas de arma hasta tener 2 de cada tipo. Por ejemplo, si tuvieras 2 arcos y 1 trampa, recibirías 1 trampa, 2 lanzas y 2 espadas. Busca las armas en la pila de descarte (o en el mazo de armas, si fuera necesario).	Inmediato
70 B	Mensajero	0	Al jugar esta carta, si la loseta especial del alfiler está en el tablero de cualquier jugador (incluido el tuyo), inmediatamente puedes trasladarla a tu reserva (y sólo una vez). Rellena el espacio que dejó el alfiler con 1 cubertería de plata y 1 piedra rúnica de la reserva general.	Inmediato
71 C	Tabernero	-1	Al jugar esta carta, si la loseta especial de cuerna está en el tablero de cualquier jugador (incluido el tuyo), inmediatamente puedes trasladarla a tu reserva (y sólo una vez). Rellena el espacio que dejó la cuerna con 1 baúl y 1 piedra rúnica de la reserva general.	Inmediato
72 B	Jarl	2	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes comprar 1 casa de piedra pagando tantas monedas como la ronda en curso (p. ej. en la 5ª ronda te costaría 5 monedas). Esta acción no se considera una acción de construcción de edificios.	Inmediato

73 C	Platero	2	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes o bien recibir 1 cubertería de plata, o bien comprar la loseta especial del crucifijo pagando 2 monedas, o bien comprar la loseta especial del cáliz pagando 5 monedas (y sólo una vez). Estos costes se corresponden con su coste impreso.	Inmediato
74 A	Mayoral	1	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes pagar 2 monedas y 1 cereal de tu reserva para recibir 1 res no embarazada y colocarla en tu establo (y sólo una vez).	Inmediato
75 C	Matarife	0	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes pagar 1 moneda para recibir 1 piel y huesos (y sólo una vez).	Inmediato
76 A	Repatriado	1	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes trasladar 1 vikingo de cada casilla de acción de la cuarta columna a tu <i>thing</i> (y sólo una vez). Podrías utilizar estos vikingos en esta misma ronda. No importa si en dichas casillas hay 4 o menos vikingos.	Inmediato
77 A	Seguidor	0	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes usar una casilla de acción ocupada de la segunda columna, independientemente de quien la ocupara. No podrías usar una casilla de la primera, tercera o cuarta columna ni una casilla que no estuviera ocupada. Si eliges la casilla de trampas o la de pillaje, no recuperarás a tu vikingo.	Inmediato
78 B	Vendedor ambulante	0	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes voltear 2/4/6/7 losetas de producto si tienes respectivamente 1/2/3/4 <i>knarr</i> (y sólo una vez). Es mejor hacerlo con las losetas verdes y naranjas. Esta acción no se considera una acción de comercio.	Inmediato
79 A	Inseminador	1	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes voltear 1 res no embarazada que tengas en tu establo para que se quede embarazada (y sólo una vez). Esto no se considera una fase de cría de animales.	Inmediato
80 B	Zagal	0	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes pagar 2 monedas para recibir 1 oveja no embarazada y ponerla en tu establo (y sólo una vez).	Inmediato
81 C	Intendente	2	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes comprar un <i>drakkar</i> (y sólo una vez). Si lo haces, obtienes un descuento de 1 moneda por cada espada que tengas, contando cada carta de arco y lanza como si fueran la mitad de una espada. Redondea el coste final hacia abajo.	Inmediato
82 B	Constructor de drakkar	1	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes comprar un <i>drakkar</i> (y sólo una vez). El coste dependerá de la cantidad de <i>knarr</i> que tengas: si tienes 1/2/3 <i>knarr</i> , el <i>drakkar</i> te costará 6/3/1 monedas respectivamente. En otras palabras, obtienes un descuento de 2/5/7 monedas.	Inmediato
83 A	Mayorista	1	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes realizar una acción de "↑4 productos" (y sólo una vez). A diferencia de la casilla de acción con el mismo efecto, los 4 productos deben ser del mismo tipo (es decir, tener la misma forma y color). Puedes mejorar menos de 4 productos si lo deseas. Los animales embarazados y no embarazados se consideran del mismo tipo.	Inmediato
84 B	Guardia portuario	0	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes emigrar (y sólo una vez). Esta migración cuesta lo mismo que costaría en una casilla de acción, pero obtienes un descuento de 1 moneda por cada barco grande que tuvieras antes de la migración (los barcos grandes son los <i>knarr</i> y los <i>drakkar</i> ). El coste mínimo es 0. No importa la cantidad de minerales que pudieras tener en los <i>drakkar</i> .	Inmediato
85 C	Soplador de cuernos	0	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes pagar 1 moneda para realizar una acción de caza forestal. Además, después o en vez de ello, puedes pagar 2 monedas para realizar una acción de montar trampas. Si fracasas en cualquiera de las dos acciones, no recuperarás a ningún vikingo como compensación.	Inmediato
86 A	Tratante de cuero	3	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes pagar 2/4/6 monedas para recibir 1/2/3 cueros (y sólo una vez).	Inmediato
87 A	Predicador	0	Al jugar esta carta, inmediatamente puedes trasladar la loseta especial del crucifijo de la reserva ovalada a tu reserva personal. Si lo deseas, en vez de ello puedes realizar una acción de adquisición de 4 materiales de una montaña. Si haces esto último, deberás tomar los materiales de una sola tira de montaña. Como siempre, las 2 monedas se consideran un sólo elemento.	Inmediato
88 C	Dependiente	2	Cada vez que realices una acción de comercio exterior (ya sea en una casilla o mediante un oficio), inmediatamente antes puedes pagar 1 moneda para realizar una acción de "↑1 producto". Así, puedes cambiar un producto por otro situado en el cajetín superior izquierdo de la bandeja respecto al que acabas de entregar (p. ej., 1 res por 1 capa). Puedes repetirlo tantas veces como <i>knarr</i> tengas (pagando 1 moneda cada vez). Recuerda que puedes usar la casilla de comercio exterior pagando 1 moneda pero sin voltear ningún producto verde.	Condicional
89 a	Lanzador de piedras	1	Cada vez que realices una acción de incursión o pillaje (ya sea en una casilla o mediante un oficio), recibes +2 a la tirada (en vez de +1) por cada piedra que te gastes. Esta carta puede combinarse con otras cartas que modifiquen las tiradas.	Condicional

90 C	Guerrero armado	2	Cada vez que realices una acción de incursión (ya sea en una casilla o mediante un oficio), inmediatamente antes puedes devolver 1 mineral del <i>drakkar</i> que realiza la incursión a la reserva general para recibir +2 a cada tirada durante esa incursión. No es aplicable a los pillajes. Esta carta puede combinarse con otras cartas que modifiquen las tiradas.	Condicional
91 c	Rezagado	0	Cada vez que se termine la fase de acciones (fase 5), puedes pagar 1 moneda para usar una casilla de acción vacía de la primera columna sin tener que colocar un vikingo. La casilla de acción que elijas debe estar adyacente a otra casilla de la primera columna que tenga alguno de tus vikingos en ella (así pues, no sirve que esté adyacente a alguno de tus vikingos de la segunda columna). En las partidas en solitario, sólo se tienen en cuenta los vikingos del color activo.	Condicional
92 C	Fanfarrón	1	Durante la fase de cosecha (fase 2) de cada ronda sin cosecha, recibes 1/2/3 monedas si en ese momento tienes 3/4/5 losetas especiales respectivamente. No importa el tamaño de dichas losetas ni si están en tu reserva o sobre alguno de tus tableros. Las losetas especiales que hayas devuelto no se contabilizan.	Condicional
93 C	Peón	3	Durante la fase de cosecha (fase 2) de cada ronda sin cosecha, recibes 1 habas, si tienes 1 bote ballenero; o 1 cereal si tienes 2 botes; o 1 col si tienes 3 botes. No importa la cantidad de minerales que pudieran tener los botes. No puedes recibir las habas en vez de los cereales, ni los cereales o las habas en vez de la col. Además, no puedes descartar o ignorar un bote ballenero sólo para conseguir otro producto. A pesar de recibir un producto, sigue considerándose que la ronda actual es una ronda sin cosecha, así que esta carta no activa otras cartas que requieran de una cosecha.	Condicional
94 A	Mercader de Oriente	2	Durante la fase de cosecha (fase 2) de cada ronda sin cosecha, puedes intercambiar 2 aceites de tu reserva por 1 especias (y sólo una vez).	Condicional
95 A	Montañero	1	Durante la fase de cosecha (fase 2) de cada ronda sin cosecha, puedes realizar una acción de adquisición de 2 materiales de una montaña. Como siempre, las 2 monedas se consideran un solo elemento.	Condicional
96 A	Comerciante de carne	1	Durante la fase de cosecha (fase 2) de cada ronda sin cosecha, puedes intercambiar o bien 1 carne de venado de tu reserva por 1 carne de ballena, o bien 1 carne de ballena de tu reserva por 2 carnes de venado.	Condicional
97 B	Guisantero	1	Durante la fase de cosecha (fase 2) de cada ronda sin cosecha, puedes duplicar la cantidad de guisantes de tu reserva, hasta un máximo de 8 guisantes (es decir, como mucho podrás duplicar 4 guisantes). Esto no se aplica a los guisantes colocados en las casas.	Condicional
98 A	Noble	2	Cada vez que coloques 1 cereal en una casa de piedra o comunal, puedes pagar 2 monedas para recibir 1 seda.	Condicional
99 A	Maestro	2	Cada vez que vayas a añadir un oficio a la mano, en vez de ello puedes poner en juego un oficio. Si fueras a robar varios oficios a la vez, decide uno por uno si quieres robar un oficio o poner uno en juego.	Condicional
100 b	Sepulturero	-1	Cada vez que coloques 1 piedra rúnica en un tablero de territorio, recibes 1 moneda. Esto no se aplica a tu tablero individual.	Condicional
101 B	Juez	1	Cada vez que coloques 1 piedra rúnica en una casa de piedra o comunal, recibes 1 hidromiel y 1 moneda. Esto no se aplica a tu tablero individual ni a tus territorios.	Condicional
102 B	Comerciante de pieles	2	Cada vez que vayas a realizar una acción de "↑ 1 producto" en una casilla de acción (y no mediante un oficio), puedes intercambiar 1 carne de venado por 1 seda o 1 pieles. Esto no se aplica a las acciones de "↑ 2/3/4 productos".	Condicional
103 C	Herrero rural	3	Cada vez que vayas a cambiar 1 mineral en la casilla que permite cambiar 1 madera o mineral por 1 baúl y 1 moneda, inmediatamente antes puedes realizar la acción de adquisición de 1 material de una montaña. Esto no se aplica si cambias 1 madera. Este efecto también se aplica en la casilla de acción que te permite cambiar 1 mineral por un producto azul que tenga el símbolo de las tenazas de herrero. Como siempre, las 2 monedas se consideran un solo elemento de la tira. Un consejo: intenta rodear el mineral de tu tablero individual lo antes posible.	Condicional
104 b	Peregrino	0	Cada vez que realices una tirada para una incursión, si declaras la incursión como fallida después de la primera o segunda tirada, también recibes 1 pescado seco o 1 aceite (aparte de la piedra y la espada de compensación).	Condicional
105 B	Constructor de knarr	3	Cada vez que realices la acción de construir botes (en la primera columna de la categoría "Barcos"), en vez de recibir un bote ballenero puedes pagar 3 maderas para recibir 1 <i>knarr</i> . Esta acción se considera una acción de construcción de barcos.	Condicional
106 B	Incendiaro	-1	Cada vez que vayas a usar una casilla de pillaje, puedes colocar 1 o 2 vikingos menos si tienes 3 o 4 <i>drakkar</i> respectivamente. No importa el mineral que los <i>drakkar</i> pudieran tener.	Condicional
107 B	Aventurero	1	Cada vez que uses la casilla de acción para explorar las Islas Shetland o Feroe, puedes tomar cualquier otro territorio que esté boca arriba. Sea cual sea tu opción, la exploración requerirá un barco de cualquier tipo (p. ej., un bote ballenero).	Condicional

108 c	Forjador	2	Cada vez que vayas a cambiar 1 mineral en la casilla que permite cambiar 1 madera o mineral por 1 baúl y 1 moneda, puedes pagar 1 moneda para recuperar uno de tus vikingos colocados, que podrás volver a colocar durante esta misma ronda. Este efecto no se aplica si cambias 1 madera. En cambio, también se aplica en la casilla de acción que te permite cambiar 1 mineral por un producto azul que tenga el símbolo de las tenazas de herrero. Un consejo: intenta rodear el mineral de tu tablero individual lo antes posible.	Condiciona
109 B	Sobrecargo	2	Cada vez que uses la casilla de comercio exterior de la segunda columna, inmediatamente después recibes 1 moneda por cada <i>knarr</i> que tengas. Recuerda que puedes usar la casilla de comercio exterior pagando 1 moneda pero sin voltear ningún producto verde.	Condiciona
110 C	Colono de Birka	1	Cada vez que uses la casilla de comercio exterior de la segunda columna, inmediatamente después puedes realizar una acción de migración como lo harías en una casilla. Recuerda que puedes usar la casilla de comercio exterior pagando 1 moneda pero sin voltear ningún producto verde.	Condiciona
111 C	Artista	1	Cada vez que uses una casilla de la categoría "Artesanía", por cada tipo de material (madera, piedra o mineral) que cambies recibes 1 moneda. No se contabiliza la cantidad de materiales empleados, sino el tipo al que pertenecen.	Condiciona
112 b	Camarero	0	Cada vez que uses una casilla de la categoría "Artesanía", recibes 1 hidromiel adicional.	Condiciona
113 a	Aprendiz	0	Cada vez que uses una casilla de la categoría "Artesanía", inmediatamente antes puedes realizar una acción adquisición de 1 material de una montaña. Como siempre, las 2 monedas se consideran un sólo elemento.	Condiciona
114 C	Bordador de seda	3	Cada vez que uses una casilla de la categoría de "Artesanía", inmediatamente después puedes pagar 3 monedas para recibir 1 seda.	Condiciona
115 b	Mujer del caudillo	1	Cada vez que uses una casilla de la categoría de "Edificios", recibes 1 cubertería de plata. Este efecto también se aplica en la casilla de la cuarta columna que te permite construir una casa y un barco.	Condiciona
116 c	Maestro albañil	2	Cada vez que uses una casilla de la categoría de "Edificios" para construir una casa de piedra o comunal, obtienes un descuento de 1 piedra. Este efecto también se aplica en la casilla de la cuarta columna que te permite construir una casa y un barco. Si otra carta sustituyera el coste de construcción del cobertizo por piedras, el efecto también se aplicaría al cobertizo.	Condiciona
117 A	Armador	3	Cada vez que construyas un <i>knarr</i> o un <i>drakkar</i> pagando al menos 1 madera, inmediatamente después puedes realizar una acción de "↑1 producto". Este efecto también se aplica en la casilla de la cuarta columna que te permite construir una casa y un barco.	Condiciona
118 c	Esportillero	0	Cada vez que uses una casilla de la categoría "Mercado semanal", recibes también 1 hidromiel y 1 piedra (la casilla de acción grande de la cuarta columna también pertenece a esta categoría).	Condiciona
119 b	Lechero	1	Cada vez que uses una casilla de la categoría "Mercado semanal", recibes también 1 leche (la casilla de acción grande de la cuarta columna también pertenece a esta categoría).	Condiciona
120 b	Intermediario	2	Cada vez que uses una casilla de la categoría "Mercado semanal", inmediatamente después puedes pagar 1 moneda para realizar una acción de "↑1 producto" (la casilla de acción grande de la cuarta columna también pertenece a esta categoría).	Condiciona
121 B	Carpintero de obra	0	Cada vez que vayas a usar una casilla de las categorías "Edificios" o "Barcos", inmediatamente antes puedes realizar una acción de adquisición de 1 material de una montaña. Como siempre, las 2 monedas se consideran un sólo elemento.	Condiciona
122 A	Montaraz	0	Cada vez que uses una casilla de adquisición de materiales de montañas, puedes recibir 1 producto adicional. Si adquiriste recursos de 2 tipos distintos (p.ej., mineral y monedas), recibes 1 hidromiel. Si adquiriste 3 tipos de recursos, recibes 1 cuero. Si adquiriste 4 tipos de recursos, recibes 1 baúl. Los 4 tipos son: madera, piedra, mineral y moneda.	Condiciona
123 C	Vendedor de aceite	1	Cada vez que uses una casilla de "↑1 producto", inmediatamente después puedes intercambiar 1 aceite por 1 cubertería de plata (incluido el aceite que hubieras podido conseguir en la misma acción).	Condiciona
124 B	Carretillero	1	Cada vez que uses una casilla de acción que te aporte exactamente 2 monedas, inmediatamente puedes pagar esas 2 monedas para recibir 1 cereal y 2 maderas de la reserva general.	Condiciona
125 c	Escriba	0	Cada vez que realices una acción de exploración (naranja) o migración (amarilla), ya sea en una casilla o mediante un oficio, también recibes 1 piedra rúnica.	Condiciona
126 A	Trampero	2	Cada vez que realices una acción de montar trampas (ya sea en una casilla o mediante un oficio), si tienes éxito también recibes 1 moneda.	Condiciona
127 b	Pescador de caña	1	Cada vez que realices una acción de montar trampas (ya sea en una casilla o mediante un oficio), si tienes éxito también recibes 1 pescado seco.	Condiciona

128 A	Cavador	2	Cada vez que realices una acción de montar trampas (ya sea en una casilla o mediante un oficio), si tienes éxito podrás realizar una acción de adquisición de 1 material de una montaña. Como siempre, las 2 monedas se consideran un sólo elemento.	Condicional
129 b	Curador	1	Cada vez que realices una acción de montar trampas (ya sea en una casilla o mediante un oficio), si tienes éxito, inmediatamente después puedes pagar 1 trampa para recibir 1 carne salada (como recibes 1 trampa al tener éxito pero entregas 1 trampa al aplicar este efecto, el resultado es que te quedas con 1 carne salada).	Condicional
130 C	Experto en cebos	1	Cada vez que realices una acción de montar trampas (ya sea en una casilla o mediante un oficio), si tienes éxito, inmediatamente después puedes pagar 2 trampas para devolver uno de tus vikingos al <i>thing</i> , que podrías usar de nuevo en esta misma ronda (el resultado neto es que sólo pagas 1 trampa, ya que recibes 1 al terminar con éxito la caza).	Condicional
131 c	Preparador de cebos	1	Cada vez que realices una acción de montar trampas (ya sea en una casilla o mediante un oficio), tanto si tienes éxito como si fracasas, puedes intercambiar 1 pescado seco de tu reserva por 1 carne de venado.	Condicional
132 b	Berserker	2	Cada vez que vayas a realizar una acción de pillaje (ya sea en una casilla o mediante un oficio), inmediatamente antes puedes devolver 1 mineral del <i>drakkar</i> que realice el pillaje a la reserva general para obtener +3 a todas las tiradas durante este pillaje. Este efecto no se aplica a las incursiones. Esta carta puede combinarse con otras cartas que modifiquen las tiradas. Un consejo: intenta rodear el mineral de tu tablero individual lo antes posible.	Condicional
133 B	Guerrero	1	Cada vez que realices una acción de incursión (ya sea en una casilla o mediante una carta), si tienes éxito, recibes 1 moneda o 1 guisantes adicionales. Este efecto no se aplica a los pillajes.	Condicional
134 A	Borracho	0	Cada vez que realices una acción de incursión (ya sea en una casilla o mediante una carta), si fracasas recibes 1 hidromiel adicional de compensación. Este efecto no se aplica a los pillajes.	Condicional
135 A	Lobo solitario	2	Cada vez que realices una acción de incursión o pillaje (ya sea en una casilla o mediante un oficio), si usaste 1 sola espada durante la acción y tuviste éxito, inmediatamente después recuperas dicha espada. Si usaste 2 o más espadas o si fracasaste en la acción, no recuperas ninguna.	Condicional
136 c	Asaltante	2	Cada vez que realices una acción de incursión o pillaje (ya sea en una casilla o mediante un oficio), obtienes +1 en todas tus tiradas. Además, puedes repartir tu valor de ataque para conseguir 2 productos (el valor de ataque es el resultado de la tirada modificada). Esta carta puede combinarse con otras cartas que modifiquen las tiradas.	Condicional
137 a	Lancero	3	Cada vez que realices una acción de incursión (ya sea en una casilla o mediante un oficio), puedes usar lanzas en vez de espadas.	Condicional
138 c	Salteador	1	Cada vez que realices una acción de incursión (ya sea en una casilla o mediante un oficio), puedes adquirir una loseta verde en vez de una loseta azul. El valor de combate de la loseta verde es igual al valor de combate de su dorso azul menos 1. Por ejemplo, una túnica verde tendría un valor de combate de 14, ya que el botón de plata azul que hay en el reverso tiene un valor de combate de 15.	Condicional
139 C	Saqueador	1	Cada vez que realices una acción de incursión (ya sea en una casilla o mediante un oficio), el valor de combate de la loseta especial de mayor valor que todavía esté en la reserva ovalada se reduce en 1. Este efecto podría afectar a varias losetas a la vez.	Condicional
140 A	Cocinero de grasas	2	Cada vez que realices una acción de caza de ballenas (ya sea en una casilla o mediante un oficio), si tienes éxito, recibes 1 aceite adicional (para un total de 2 aceites).	Condicional
141 c	Escultor de marfil	2	Cada vez que realices una acción de caza de ballenas (ya sea en una casilla o mediante un oficio), si tienes éxito sin gastar ninguna madera, recibes 1 col/habas/guisantes si has usado 1/2/3 botes balleneros respectivamente. No puedes recibir los guisantes en vez de las habas, ni las habas o los guisantes en vez de la col. No puedes descartar o ignorar un bote ballenero para recibir un producto distinto.	Condicional
142 B	Cazador de ballenas	3	Cada vez que realices una acción de caza de ballenas (ya sea en una casilla o mediante un oficio), si usaste 1 sola lanza y tuviste éxito, inmediatamente después recuperas la lanza. Si usaste 2 o más lanzas o si fracasaste, no recuperas ninguna lanza.	Condicional
143 B	Vendedor de astas	2	Cada vez que realices una acción de caza forestal (ya sea en una casilla o mediante un oficio), si tienes éxito, recibes 1 moneda adicional.	Condicional
144 B	Cazador de ciervos	0	Cada vez que realices una acción de caza forestal (ya sea en una casilla o mediante un oficio), si tienes éxito, puedes pagar 2 monedas para recibir 1 piel y huesos.	Condicional
145 a	Guardabosques	2	Cada vez que realices una acción de caza forestal (ya sea en una casilla o mediante un oficio), inmediatamente antes puedes realizar una acción de adquisición de 1 material de una montaña. Como siempre, las 2 monedas se consideran un sólo elemento.	Condicional

146 C	Conductor de trineo	0	Cada vez que realices una acción de caza forestal o de montar trampas (ya sea en una casilla o mediante un oficio), obtienes -1 en todas tus tiradas. Por ejemplo, un resultado de "1" se convertiría en un "0". Esta carta puede combinarse con otras cartas que modifiquen las tiradas.	Condicional
147 A	Piloto	1	Si tienes un <i>knarr</i> , puedes realizar acciones que requieran un <i>drakkar</i> (incursión, pillaje, saqueo o exploración de territorios lejanos) aunque no tengas ninguno. Aun así, no puedes colocar minerales en tus <i>knarr</i> .	Condicional
148 C	Mercader de especias	1	Cada vez que construyas un <i>knarr</i> pagando al menos 1 madera, inmediatamente después puedes pagar 3 monedas para recibir 1 especias. Este efecto también se aplica para la casilla de la cuarta columna que te permite construir una casa y un barco.	Condicional
149 A	Sacerdote	1	Cada vez que vayas a usar una casilla de comercio exterior, inmediatamente antes recibes 1 aceite. Recuerda que puedes usar la casilla de comercio exterior pagando 1 moneda pero sin voltear ningún producto verde.	Condicional
150 c	Tratante de carne	0	Cada vez que recibas 2 pescados secos o carnes saladas de una sola vez (ya sea en una casilla o mediante un oficio), puedes optar por recibir 1 carne de venado en vez de 1 pescado seco o carne salada.	Condicional
151 c	Presidente del <i>thing</i>	3	Cada vez que devuelvas 1 o 2 vikingos del tablero a tu <i>thing</i> (ya sea al fracasar en una tirada o mediante otro oficio), recibes 1 moneda adicional.	Condicional
152 A	Mercader	1	Cada vez que realices una acción de " $\hat{u}$ 3 productos" o " $\hat{u}$ 4 productos" (ya sea con una casilla o mediante un oficio), puedes realizar otra acción de " $\hat{u}$ 1 producto" para uno de los productos mejorados. Por ejemplo, podrías cambiar una loseta naranja de col por una loseta verde de piel y huesos.	Condicional
153 a	Cazador experto	2	Cada vez que realices una acción que requiera tirar un dado, puedes tirarlo hasta 4 veces en vez de 3.	Condicional
154 a	Leñador	2	Cada vez que en la fase de acciones (fase 5) recibas al menos 2 maderas en una casilla de acción, también recibes 1 moneda. Sólo puedes usar este efecto una vez por acción. Este efecto también se aplica a la casilla que aporta 1 madera por jugador y 1 mineral, pero no se aplica durante la fase de recompensas (fase 10).	Condicional
155 b	Tonelero	2	Cada vez que en la fase de acciones (fase 5) recibas al menos 2 maderas en una casilla de acción, inmediatamente después puedes cambiar 1 madera por 1 pescado seco. Sólo puedes usar este efecto una vez por acción. Este efecto no se aplica durante la fase de recompensas (fase 10).	Condicional
156 B	Picapedrero	2	Cada vez que en la fase de acciones (fase 5) recibas al menos 1 piedra en una casilla de acción, también recibes 1 moneda. Sólo puedes usar este efecto una vez por acción. Este efecto no se aplica durante la fase de recompensas (fase 10).	Condicional
157 C	Desollador	0	Cada vez que coloques una oveja o una res (embarazada o no) en la zona del banquete durante el banquete (fase 9), inmediatamente recibes 1 piel y huesos por cada animal colocado. Si colocaras los animales antes de la fase del banquete, tal como permiten las reglas, seguirías recibiendo la recompensa pero no la recibirías hasta la celebración del banquete.	Condicional
158 A	Bárbaro	1	Cada vez que coloques al menos 1 carne de venado o de ballena en el banquete durante la fase del banquete (fase 9), recibes 3 cartas de arma y 1 moneda (que podrías usar para el mismo banquete). Roba las armas del mazo de armas y déjalas boca arriba frente a ti. Si colocaras la carne antes de la fase del banquete, tal como permiten las reglas, seguirías recibiendo la recompensa, pero no la recibirías hasta la celebración del banquete.	Condicional
159 B	Cazador para festines	1	Cada vez que coloques al menos 1 carne de venado en el banquete durante la fase del banquete (fase 9), inmediatamente después puedes realizar una acción de caza forestal sin colocar ningún vikingo. Si colocaras la carne antes de la fase del banquete, tal como permiten las reglas, seguirías recibiendo la recompensa pero no la recibirías hasta la celebración del banquete.	Condicional
160 a	Clarividente	2	Cada vez que no coloques ningún hidromiel en la zona del banquete durante la fase del banquete (fase 9), recibes 1 moneda (que podrías usar para ese mismo banquete).	Condicional
161 B	Mozo ballenero	0	Cada vez que tengas al menos 7 vikingos en casillas de la tercera columna, durante la fase de recompensas (fase 10) también recibes 1 col. El número de vikingos que colocaras originariamente es independiente del número de vikingos que haya en este momento.	Condicional
162 C	Cultivador de lino	1	Cada vez que tengas al menos 7 vikingos en casillas de la segunda columna, durante la fase de recompensas (fase 10) también recibes 1 lino. El número de vikingos que colocaras originariamente es independiente del número de vikingos que haya en este momento.	Condicional
163 a	Montero	1	Cada vez que coloques 2 vikingos en la casilla de caza forestal, si tienes éxito, recibes 1 cuero y 1 moneda adicionales.	Condicional
164 A	Portador de un cinto	3	Cada vez que vayas a colocar 4 vikingos en la cuarta columna, inmediatamente antes puedes realizar una acción de adquirir 1 material para tomar 1 piedra o 1 mineral.	Condicional
165 A	Cacique	3	Cada vez que tengas al menos 1 túnica en tu reserva al principio del banquete (fase 9), recibes 2 monedas. Las túnicas que tengas en tus tableros no se contabilizan.	Condicional

166 B	Armero	1	Cada vez que vayas a colocar 2 vikingos en la segunda columna, inmediatamente antes puedes robar 1 carta del mazo de armas y dejarla boca arriba frente a ti. Sin embargo, la primera vez de la ronda en que lo hagas no recibirás dicha arma.	Condicional
167 B	Catador	3	Cada vez que tengas 1 especias en tu reserva al principio del banquete (fase 9), recibes 1 moneda. Si tienes 2 o más especias, recibes 2 monedas en vez de ello. Las especias que tengas en tus tableros no se contabilizan.	Condicional
168 C	Jarl de Lade	2	Cada vez que tengas exactamente 3 vikingos en tu <i>thing</i> durante el transcurso de una ronda, recibes 1 moneda. Este efecto podría aplicarse varias veces en una misma ronda debido a otros oficios o a tiradas fallidas. No importa si has retirado vikingos o si han regresado mientras la cantidad sea 3.	Condicional
169 C	Sembrador	1	Cada vez que tengas al menos 1 lino en tu reserva al principio de la cosecha (fase 2), recibes 2 linos en vez de 1 durante la misma. Si tienes al menos 1 cereal en tu reserva, puedes optar por recibir 1 cereal más en vez del lino adicional. Aunque sólo recibas guisantes, habas y lino durante la cosecha, con esta carta podrías recibir cereales, siempre que cumplas los requisitos. En las rondas sin cosecha, no recibes estos productos adicionales.	Condicional
170 a	Ayudante de refugiados	0	Cada vez que realices una acción de migración (ya sea en una casilla o mediante una carta), obtienes un descuento de 2 monedas. Así pues, la migración no te costaría nada en las dos primeras rondas, 1 moneda en la tercera, etc.	Condicional
171 A	Panadero de linaza	2	Cada vez que finalice la cosecha en una ronda con cosecha (fase 2), puedes intercambiar 1 lino por 1 cereal y 1 moneda.	Condicional
172 C	Cocinero de pescado	0	Cada vez que finalice la fase del banquete (fase 9), inmediatamente después puedes tantos pescados secos como desees desde tu zona del banquete a tus casas de piedra o comunales.	Condicional
173 B	Troquelador	1	Cada vez que se devuelva 1 mineral o 2 monedas de una montaña a la reserva durante la fase de nuevas tiras de montaña (fase 11), recibes 1 moneda o 2 monedas respectivamente.	Condicional
174 a	Viajero del Bósforo	1	Cada vez que coloques una res (embarazada o no) en tu establo, puedes pagar 4 monedas para recibir 1 especias. En vez de ello, puedes pagar 3 monedas para recibir 1 seda. Por cierto, Bósforo en griego significa "vado para el ganado".	Condicional
175 B	Prensador de aceite de bacalao	2	Cada vez que recibas al menos 1 pescado seco con una acción (ya sea en una casilla o mediante un oficio), puedes pagar 1 moneda para recibir 1 aceite. Este efecto no se aplica en el caso de las recompensas.	Condicional
176 B	Profesor de modales	3	Cada vez que pongas en juego al menos 1 oficio con una acción (ya sea en una casilla o mediante un oficio), recibes 1 guisantes.	Condicional
177 B	Doncella	0	Cada vez que una casa de piedra o comunal te aporte exactamente 1 recompensa (ya sea durante la fase de recompensas o mediante un oficio), puedes intercambiar esa recompensa por 1 cubertería de plata. Este efecto se aplica casa por casa y no se aplica a aquellas casas que aporten más de 1 recompensa o ninguna.	Condicional
178 B	Fabricante de barcas	0	En cuanto tengas 4 barcos grandes ( <i>knarr</i> y <i>drakkar</i> ), recibes 2 botes balleneros sin pagar maderas ni monedas (y sólo una vez). Sólo recibirás aquellos botes balleneros que puedas alojar en tu muelle. No importan los minerales que pudieran tener tus <i>drakkar</i> .	Cumplimiento Único
179 B	Balandrista	2	En cuanto adquieras un <i>knarr</i> (y sólo en ese momento), recibes 1 pescado seco y 1 moneda por cada <i>knarr</i> que tengas (incluido el que acabes de adquirir).	Cumplimiento Único
180 C	Asaltante de playa	-2	En cuanto tengas 3 o 4 <i>drakkar</i> , si tus ingresos entonces son como máximo de 5/11/30 monedas, inmediatamente recibes 4/3/2 cuberterías de plata (y sólo entonces). No importan los minerales que pudieran tener tus <i>drakkar</i> .	Cumplimiento Único
181 C	Remendón de velas	1	En cuanto tengas 3 o 4 barcos grandes ( <i>knarr</i> y <i>drakkar</i> ), si tus ingresos entonces son como máximo de 4/9/30 monedas, inmediatamente recibes 3/2/1 lanas (y sólo entonces). No importan los minerales que pudieran tener tus <i>drakkar</i> .	Cumplimiento Único
182 C	Cultivador de condimentos	1	En cuanto tengas al menos 2 casas (de piedra o comunales), podrás usar esta carta en cualquier momento para intercambiar 2/5 maderas por 1/2 especias. Sólo podrás usar esta carta una vez.	Cumplimiento Único
183 C	Proveedor de cereales	2	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes los siguientes productos (y sólo una vez): si tienes al menos 1 <i>knarr</i> , recibes 1 guisantes, 1 habas y 1 lino; si tienes al menos 2 <i>knarr</i> , también recibes 1 cereal; si tienes al menos 3 <i>knarr</i> , también recibes 1 col; si tienes al menos 4 <i>knarr</i> , también recibes 1 fruta.	Inmediato
184 C	Patrocinador	0	Al jugar esta carta, si tienes al menos 3 minerales en tu reserva, inmediatamente puedes comprar 1 <i>drakkar</i> pagando 3 monedas o 4 maderas (sólo una vez). Este efecto no se considera una acción de construcción de barcos. Inmediatamente tendrás que poner 3 minerales de tu reserva sobre el <i>drakkar</i> (si tuvieras menos de 3 minerales, no podrías jugar esta carta).	Inmediato
185 B	Viajero de Dorestad	2	Cada vez que vayas a realizar una incursión (ya sea en una casilla o bien mediante un oficio), en vez de ello puedes realizar una acción de "⇧2 productos".	Condicional

186 A	Panadero con harina de guisante	3	Durante el banquete de cada ronda (fase 9), puedes colocar hasta 2 guisantes horizontalmente en dos espacios adyacentes del marcador del banquete. Cada guisante que coloques después del segundo deberá colocarse en vertical. Consejo: este oficio hace que valga la pena adquirir una casa comunal, que puede aportar guisantes como recompensa.	Condicional
187 B	Cronista	2	En cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes intercambiar 3 linos por 1 cofre. Cada vez que realices una acción con vikingos (fase 5), puedes pagar 2 linos para recibir la loseta especial del cinturón (a menos que la tenga otro jugador).	Efecto Continuo Condicional
188 C	Minero	0	Al jugar esta carta, inmediatamente recibes 0/1/2/3 monedas si estás en una partida con 1/2/3/4 jugadores respectivamente.  Cada vez que consigas 2 monedas del último espacio de una montaña, recibes 1 moneda más. Si consiguieras 2 monedas varias veces en el mismo momento, recibirías 1 moneda cada vez.	Inmediato Condicional
189 B	Marinero	1	Durante el recuento final, si tienes 2/3/4 tableros de territorio frente a ti, recibes 4/9/16 monedas respectivamente.	Cumplimiento Único
190 B	Mercader del Bósforo	0	Cada vez que recibas 1 especias en tu reserva, del modo que sea, también recibes 1 aceite.	Condicional

## 2. Ayudas a la colocación

En tu tablero individual, en los territorios y en los edificios hay unos recuadros que sirven de referencia para ayudarte en la colocación de los productos, monedas y minerales. Estos recuadros te indican cómo pueden colocarse los distintos elementos en los tableros y en la zona del banquete.



### Reglas para el tablero individual y los tableros de territorio

Los productos deben colocarse en las zonas de colocación correspondientes de cada uno de los tableros.

Se puede colocar siempre y cuando no esté adyacente a otra ficha del mismo color (aunque sí en diagonal):

- Loseta de producto verde

Se puede colocar incluso estando adyacente a otra ficha del mismo tipo:

- Loseta de producto azul
- Moneda de plata
- Ficha de mineral

- Al cubrir las cifras de la escala de ingresos deben tenerse en cuenta unas reglas especiales (ver p. 12 del reglamento).
- Ten en cuenta también las reglas para rodear las casillas de recompensa (ver p. 11 del reglamento).
- Las losetas no pueden cubrir total o parcialmente a otras losetas ni tampoco pueden superar los límites de la zona de colocación.
- Las losetas de color naranja y de color rojo, así como las fichas de piedra y madera, no pueden usarse para cubrir espacios.

### Reglas para la zona del banquete (en el tablero individual)

Dispón las fichas en el marcador del banquete unas junto a otras.

Se puede colocar siempre y cuando no esté adyacente a otra ficha del mismo color:

- Loseta de producto naranja
- Loseta de producto roja

Se puede colocar incluso estando adyacente a otra ficha del mismo tipo:

- Moneda de plata

Las casillas que queden vacías te supondrán la imposición de una “sanción del thing” (ver p. 11 del reglamento).

- Si colocas otra vez el mismo tipo de producto en una misma ronda, tendrás que colocarlo en vertical, perdiendo parte de su valor (ver p. 10 del reglamento).
- No puedes sobrepasar los límites del banquete.
- En el banquete no pueden colocarse productos verdes o azules ni tampoco materiales de construcción.
- Después de cada banquete, las fichas que se hubieran colocado en él se devuelven a la reserva general.

### Reglas para la colocación en los edificios

Las fichas deberán colocarse en la zona de colocación prevista de la casa de piedra y de la casa comunal.

Se puede colocar siempre y cuando no esté adyacente a otra ficha del mismo color (aunque sí en diagonal):

- Loseta de producto naranja
- Loseta de producto roja

Se puede colocar incluso estando adyacente a otra ficha del mismo tipo:

- Loseta de producto verde
- Loseta de producto azul
- Moneda de plata

- Ten en cuenta que los dos pilares que hay en medio de la casa comunal no pueden ser tapados.
- Los productos rojos y naranjas que coloques en tus casas permanecerán en ellas hasta el final de la partida; no se retirarán en ningún momento (aunque se podría suponer lo contrario, dado que son productos perecederos).
- Los minerales no pueden colocarse en las casas, y la madera y piedra sólo en los espacios designados de los cobertizos y la casa de piedra.

### Reglas adicionales para los cobertizos y las casas de piedra

Los espacios señalados de los cobertizos y las casas de piedra pueden cubrirse con:

- Fichas de madera
- Fichas de piedra

### 3. Los recursos básicos

En este apartado se indica para qué se utilizan los materiales, las monedas y las armas.

Recurso	Cómo se consigue	Para qué se utiliza
 <p><b>Madera</b></p>	<p>La madera se puede encontrar en las tiras de montaña y en la acción que da 1 madera por jugador junto con 1 mineral. Además, se recibe 1 madera como compensación en cualquier intento fallido de caza (caza forestal, trampas y caza de ballenas). También puede obtenerse como recompensa.</p>	<p>Básicamente la madera se usa para construir barcos y se emplea también como arma en la caza. Se puede usar también para fabricar 1 baúl mediante 1 madera en la fila de artesanía. Y finalmente, con madera también se puede construir un cobertizo en el que almacenar hasta 3 maderas (junto con piedra) y así rebajar sus puntos negativos. En las casas de piedra también se puede almacenar 1 madera.</p>
 <p><b>Piedra</b></p>	<p>La piedra se puede encontrar en las tiras de montaña. Además, se recibe 1 piedra como compensación en una incursión o pillaje fallidos. También puede obtenerse como recompensa.</p> 	<p>Básicamente la piedra se usa para construir edificios y se emplea también como arma en las incursiones y los pillajes. Se puede usar también en la fila de artesanía para producir una piedra rúnica mediante 1 piedra. Asimismo, pagando 1 piedra se puede jugar un oficio. Y finalmente, se pueden almacenar hasta 3 piedras en los cobertizos (junto con 3 maderas) que sirven para rebajar sus puntos negativos. En las casas de piedra también se puede almacenar 1 piedra.</p>
 <p><b>Mineral</b></p>	<p>Los minerales se pueden encontrar en las tiras de montaña y en la acción que da 1 mineral junto con 1 madera por jugador. También pueden obtenerse como recompensa.</p> 	<p>Necesitarás los minerales sobre todo para reforzar tus botes balleneros y tus <i>drakkar</i> y para ponerlo sobre tu tablero individual y tus territorios. En la categoría de artesanía con 1 mineral también se puede fabricar un baúl o adquirir una loseta especial con el símbolo de las tenazas. Pagando 1 mineral también puedes poner en juego un oficio.</p>
 <p><b>Moneda</b></p>	<p>A veces te falta un poco de plata para comprarte un barco para emigrar. Se puede obtener 1 moneda de plata:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• en todas las acciones del mercado semanal;</li> <li>• cada vez que produzcas 1 piedra rúnica o 1 baúl;</li> <li>• cuando robes 1 carta de oficio y;</li> <li>• cuando juegues 1 oficio pagando 1 piedra o mineral.</li> </ul> <p>Se pueden obtener 2 monedas de plata:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• en la casilla de acción que también te da 2 hidromieles;</li> <li>• cada vez que hagas una túnica a partir de cuero y tela y;</li> <li>• en las tiras de montaña.</li> </ul>	<p>Puedes ir acumulando monedas, ya que cada una vale 1 punto al final de la partida, pero también puedes usarlas en el transcurso de la partida. Varias casillas de acción (como las de comercio exterior) y varios oficios tienen un coste que deberás pagar para realizar la acción correspondiente. También puedes comprar barcos pagando su valor de puntos en monedas. Además, las monedas pueden emplearse para cubrir casillas de tus tableros o de tu banquete.</p>
 <p><b>Arma</b></p>	<p>Sólo hay una casilla de acción para robar cartas de arma:</p>  <p>En cada ronda también recibirás una nueva arma durante la fase 4. Además, conseguirás el arma correspondiente como compensación por una acción con dado fallida.</p>	<p>Las cartas de arco se necesitan para tener éxito en la caza forestal; las trampas se necesitan para montar trampas; las lanzas para la caza de ballenas; y con las espadas mejoras el resultado de las incursiones y los pillajes. Como las armas no tienen ninguna otra función, deberías usarlas siempre que puedas para cambiar las tiradas con los dados.</p> 

## 4. Los recursos

Este apartado es un resumen de todos los recursos que aparecen en el juego.

### Fichas de materiales

Existen tres tipos de materiales de construcción: madera, piedra y mineral. Puedes conseguir estos materiales de distintas maneras.



En las casillas de acción de "Adquisición de materiales", podrás tomar los materiales de las tiras de montaña (ver p. 15 del reglamento).

En la casilla de acción "1 madera por jugador y 1 mineral" obtendrás los materiales de la reserva general.



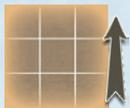
Cada uno de los tipos de materiales tienen una casilla en el tablero individual (ver p. 11 del reglamento) y en algunos tableros de territorio.

También conseguirás 1 madera como compensación en caso de fracasar en una caza, y 1 piedra en caso de fracasar en una incursión o en un pillaje (ver p. 17 del reglamento).



### Los productos normales

Los productos normales están representados con losetas y se caracterizan por el hecho de poderse cambiar por losetas del mismo tamaño pero de mayor valor. Los productos agrícolas (naranjas) se consiguen durante la fase de cosecha (ver p. 8 del reglamento). Estos productos agrícolas podrían cambiarse por productos animales (rojos), que a su vez podrían cambiarse por productos artesanales (verdes). Finalmente, los productos artesanales podrían cambiarse por productos de lujo (azules).



Las acciones que permiten intercambiar productos se distinguen por esta ilustración.

La disposición de las losetas en las mismas bandejas ya indica de qué modo una loseta puede cambiarse por otra loseta superior.



### Las losetas especiales

Existen 15 losetas especiales que podrás obtener de tres formas distintas.

### Incursiones y pillajes

Mediante las incursiones y los pillajes puedes conseguir 1 loseta azul o gris (es decir, un producto de lujo o una loseta especial) alcanzando o superando su valor de combate.



Por ejemplo, la figura de ámbar es una loseta especial con un valor de combate de 9.

### Herrero

Colocando tres vikingos en la casilla del herrero, puedes forjar cualquier loseta que muestre el dibujo de unas tenazas. Para ello deberás pagar 1 mineral. Hay 6 losetas especiales (ver tabla más adelante) y la loseta de joyas que muestran este símbolo de las tenazas.



### Compra de losetas especiales

En esta casilla de comercio puedes comprar (colocando 3 vikingos y disponiendo de un *knarr*) hasta 2 losetas especiales. El precio en monedas aparece en la propia loseta, debajo de la ilustración de una bolsa de dinero. En la tabla inferior también se indican estos precios.



Las cuentas de vidrio son la única loseta especial que no cuesta nada.

### Lista de losetas especiales

El número de casilla indica la cantidad de espacios que cubre la loseta en cuestión.

Loseta	Nº casillas	Valor de combate	Precio	Loseta de herrero
Cuentas de vidrio	5	7	0	No
Casco	5	8	1	Sí
Alfiler	5	8	1	Sí
Cinturón	5	8	2	No
Crucifijo	6	8	2	Sí
Cuerna	6	8	2	No
Figura de ámbar	7	9	2	No
Herradura	7	9	2	Sí
Broche de oro	8	9	3	No
Martillo de herrero	9	10	4	Sí
Fíbula	9	10	4	Sí
Hacha arrojadiza	9	11	4	Sí
Cáliz	10	12	5	No
Rodela	12	13	6	No
La corona de Inglaterra*	13	16	-	No

\*Vale 2 puntos adicionales

## 5. Tableros y piezas

### Tu tablero individual

En tu tablero individual colocarás sobre todo losetas verdes y azules. Ten presente que puedes rellenar los huecos con monedas o minerales.

En la parte inferior izquierda están los establos para tus ovejas y reses. Algunas cartas de oficio hacen referencia a estos establos.

### Las piezas de edificio: cobertizos y casas

Existen tres tipos de edificios: el cobertizo, la casa de piedra y la casa comunal. Hay 3 cobertizos y 3 casas de piedra disponibles. En cambio, hay 5 casas comunales.



El cobertizo vale 8 puntos, con lo que al restar los 6 puntos negativos que tiene daría un beneficio neto de 2 puntos. Sin embargo, puedes evitar los puntos negativos si antes del recuento cubres estas casillas con piedras y maderas (normalmente no tiene sentido cubrir antes los cobertizos con las fichas de materiales, a menos que tengas un oficio que te indique lo contrario).



La casa de piedra vale 10 puntos, con lo que al restar sus 9 puntos negativos te daría un beneficio neto de 1 punto. Sin embargo, durante el transcurso de la partida puedes llegar a cubrir hasta 7 de estas casillas negativas. Haciéndolo, podrías recibir la loseta de cuero como recompensa. Los otros 2 puntos negativos puedes evitarlos antes del recuento tapando con 1 piedra y 1 madera los espacios señalados.

### Los tableros de territorio



Islas Shetland



Islas Feroe



Islandia



Groenlandia



Isla del Oso



Isla de Baffin



Labrador



Terranova

• **Islas Shetland** – Las islas Shetland sólo están disponibles durante las rondas 1 y 2 (en la versión reducida, sólo en la ronda 1). Después el tablero se gira mostrando en su reverso la Isla del Oso. La pequeña isla que aparece en el tablero de las Shetland te serviría como fuente de ingresos, mientras que la isla mayor te ofrece algunas valiosas recompensas. Intenta rellenar la isla mayor con losetas especiales que tengan el símbolo de las tenazas (seguro que siempre encuentras un buen lugar para la fibula). Tiene 6 puntos positivos pero 24 puntos negativos por cubrir.

En la parte superior derecha se encuentra la zona del banquete y debajo el muelle, con espacio para tus embarcaciones.

*El espacio que hay en la parte inferior del tablero, con una ilustración más apagada, es para la versión en solitario. Aquí es donde se colocan los 5 vikingos del color secundario, mientras que los 6 del color primario se pondrán en la zona del banquete (ver p. 23 del reglamento).*



La casa comunal vale 17 puntos, y restándole el valor de las casillas negativas te daría un beneficio neto de 2 puntos. Sin embargo, durante el transcurso de la partida puedes llegar a cubrir hasta 15 puntos negativos con losetas. Haciéndolo, también podrías conseguir las recompensas de aceite, habas y guisantes. Ten en cuenta que hay dos pilares en el centro de la casa que no se pueden tapar

- Ten presente que, al cubrir las casillas de las casas, los productos naranjas no pueden limitar con otros productos naranjas ni los productos rojos con otros productos rojos.
- Este recuadro de referencia que hay en las piezas de casa también te recuerda que no podrías colocar minerales en tus casas.



- **Islandia** – Islandia está disponible entre las rondas 1 y 4 (en la versión reducida hasta la 3). Después el tablero se girará mostrando Labrador en su reverso. En las dos últimas rondas en las que podría explorarse Islandia, el explorador recibirá 2 o 4 monedas de plata. Islandia tiene una particularidad: una casilla que aporta dos fichas de recompensa (1 piedra y 1 mineral). Tiene 16 puntos positivos y 24 puntos negativos.
- **Groenlandia** – Groenlandia está disponible desde la ronda 1 hasta la 5 (o hasta la 4, en la versión reducida). Después el tablero se gira mostrando Terranova en su reverso. En las rondas 3, 4 y 5 (una ronda antes en la versión reducida), el explorador de Groenlandia recibiría 2, 4 o 6 monedas respectivamente. Groenlandia tiene dos escalas de ingresos; ambas aportan dinero. En total, pues, la isla aportará como máximo 8 monedas por ronda. Las reglas para cubrir las cifras de ingresos se aplican de manera independiente a cada escala. Este territorio vale 12 puntos y tiene 20 puntos negativos.



En este ejemplo puede verse de qué modo podrían “acometerse” ambas escalas a la vez.

- **Isla del Oso** – La isla del Oso estará disponible a partir de la tercera ronda (o la segunda, en la versión reducida) siempre y cuando ningún jugador haya explorado las Shetland (en el otro lado del tablero). En las rondas 4, 5, 6 y 7 el explorador recibirá 2, 4, 6 y 6 monedas respectivamente (una ronda antes en la versión reducida). Al igual que Islandia, la isla del Oso tiene una casilla que aporta dos fichas de recompensa (en este caso, 1 piedra rúnica y 1 mineral). La isla del Oso vale 12 puntos positivos y tiene 22 puntos negativos.

- **Isla de Baffin** – La isla de Baffin estará disponible a partir de la cuarta ronda siempre y cuando ningún jugador haya explorado las Feroe (en el otro lado del tablero). En las rondas 5, 6 y 7 el explorador conseguiría 2, 4 y 4 monedas respectivamente (una ronda antes en la versión reducida). Vale 12 puntos y tiene 34 casillas con puntos negativos.

- **Labrador** – Este territorio estará disponible a partir de la antepenúltima ronda siempre y cuando ningún jugador haya explorado Islandia (en el otro lado). En las dos últimas rondas el explorador conseguiría 2 monedas de plata adicionales como recompensa. Los 36 puntos que vale este territorio se compensan por los 40 puntos negativos que tiene.

- **Terranova** – Este territorio estará disponible en la penúltima ronda, siempre y cuando ningún jugador haya explorado Groenlandia (en el otro lado). Terranova ofrece muchas recompensas valiosas, que desgraciadamente sólo podrán conseguirse en esa penúltima ronda (ya que en la siguiente ronda la partida termina y no se perciben recompensas). Las recompensas del alfiler y la casa de piedra sólo están presentes 1 y 3 veces respectivamente, y si se hubieran agotado en la fase de recompensas, no se sustituyen por ningún otro. Los 38 puntos que vale Terranova vienen acompañados de 40 casillas con puntos negativos.

Los territorios se consiguen en estas casillas de acción:



Para los territorios más cercanos (las islas Shetland y Feroe), no importa el barco que tengas.

