

Uwe Rosenberg  
El Banquete  
de ODÍN  
Reglas de juego



*El banquete de Odín* es una saga en forma de juego. Revivirás los logros culturales, las expediciones comerciales y los saqueos de aquellas tribus que actualmente conocemos como “vikings”, un término que, a finales del primer milenio tenía un significado algo distinto. Cuando los escandinavos se lanzaban a una incursión, decían que iban a hacer un “vikingo”. Sin embargo, estos nórdicos eran algo más que piratas. También eran exploradores, mercaderes y pobladores. Se dice que Leif Eriksson fue el primer europeo en llegar a América, mucho antes que Colón.

En la actual Normandía, a los asaltantes no se les llamaba “vikings” sino “normandos”. Uno de ellos fue el famoso Guillermo el Conquistador, que invadió Inglaterra en 1066, logrando lo que el rey de Noruega no había conseguido poco antes: conquistar el trono de Inglaterra.

El motivo por el cual estos pueblos se convirtieron en grandes navegantes fueron las difíciles condiciones agrícolas, ya que una mala cosecha podía implicar muchas penurias. En este juego podrás realizar incursiones y explorar nuevos territorios. También simularás las condiciones de vida más cotidianas, consiguiendo productos que te garanticen una posición holgada en la sociedad.

Al final de la partida, el jugador que tenga las posesiones de mayor valor será el vencedor.

# COMPONENTES

## Bandejas para fichas



2 bandejas clasificadoras para las losetas de producto

## Dados



1 dado naranja de ocho caras



1 dado azul de doce caras

## Tableros



1 tablero grande con casillas para las acciones



4 tableros individuales



1 tablero pequeño para los barcos



4 tableros de territorio de doble cara (A-D)

## Losetas especiales



15 losetas especiales



1 tablero ovalado para las losetas grises especiales

## Piezas



2 piezas para ampliar el tablero de acciones



1 marcador de fases de la ronda



3 cobertizos, 3 casas de piedra  
5 casas comunales



8 tiras de montaña

## 32 barcos, que incluyen:



10 botes balleneros



12 knarr



10 drakkar

## Dinero

125 monedas de plata con la siguiente distribución:



80 de 1 plata

22 de 2 platas

18 de 4 platas

5 de 10 platas

## Fichas de madera



32 maderas 24 piedras 40 minerales

## 190 cartas de oficios repartidas en tres mazos (A, B y C)



45 cartas de oficios iniciales, de color marrón claro



155 cartas de oficio de color marrón oscuro

## 47 cartas rojas de armas



12 arcos, 12 lanzas  
12 trampas, 11 espadas

## Productos

346 losetas de producto:

### Comida

anverso: producto agrícola  
reverso: producto animal



25 de guisantes / hidromiel



20 de planta de lino / pescado seco



20 de habas / leche



20 de cereales / carne salada



17 de col / carne de venado



15 de fruta / carne de ballena

### Animales

anverso: animal  
reverso: hembra embarazada



18 de oveja / oveja embarazada



15 de res / res embarazada

### Artículos

anverso: producto artesanal  
reverso: artículo de lujo



43 de aceite / piedra rúnica



30 de cuero / cubertería de plata



30 de lana / baúl



20 de tela de lino / seda



20 de "piel y huesos" / especias



20 de pieles / joyas



18 de capa / cofre



15 de túnica / botín de plata



7 fichas de sanción del thing

(en el dorso de las fichas de sanción hay 5 maderas, 5 piedras, 3 minerales, 3 arcos, 3 trampas, 3 lanzas y 3 espadas)

## Otras fichas de madera



48 vikingos 1 alce para 1 cubo blanco  
(12 para cada el jugador para las fases  
jugador) inicial de una ronda

12 bolsas de plástico, 1 Almanaque, 1 Apéndice y este reglamento.

# ANTES DE TU PRIMERA PARTIDA

## Bandejas para las losetas de producto

Este juego incluye una gran cantidad de losetas de producto. Para no tener que perder tiempo embolsando y desembolsando fichas cada vez que juegues, hemos incluido dos bandejas para las losetas de modo que siempre las tengas clasificadas y preparadas.



En las hileras de cada bandeja deberías poner los productos del mismo color, mientras que en las columnas estarán los productos con la misma forma. Ten en cuenta que los productos de color naranja y rojo están en el anverso y reverso de la misma loseta, y de igual modo para los productos verdes y azules. Separa estos productos en dos pilas (excepto las ovejas y las reses) y colócalos en los compartimentos correspondientes.



*Ejemplo: en el dorso de las habas está la leche.*

El juego viene con más fichas de las que necesitarás en la mayoría de partidas, y es posible que no te quepan todas las losetas en los cajetines, así que deja las fichas que te sobren en las bolsas de plástico.

Debajo puedes ver un diagrama que muestra cuál es el cajetín para cada producto. Los compartimentos se alternan en columnas entre pequeños y grandes. En la primera caja los productos de menor tamaño, como los guisantes o las habas, deben ir en los cajetines pequeños, mientras que los cereales o el lino tienen los cajetines más grandes. En la segunda caja los productos como las coles o la fruta van en los cajetines pequeños, mientras que las losetas más grandes, como las ovejas o las reses, van en los cajetines mayores.

Piedras rúnicas	Cubertería de plata	Baúles	Seda	Especias	Joyas	Cofres	Botín de plata
Aceite	Cuero	Lana	Tela de lino	Piel y hueso	Pieles	Capas	Túnicas
Hidromiel	Pescado seco	Leche	Carne salada	Carne de venado	Ovejas	Carne de ballena	Reses
Guisantes	Lino	Habas	Cereales	Coles		Fruta	

*Los guisantes y el hidromiel están en la misma ficha. Lo mismo ocurre para el aceite y las piedras rúnicas. En cambio, las ovejas y las reses muestran en ambos lados de la loseta el mismo animal.*

# PREPARATIVOS

## Tablero de acciones y bandejas



Dispón el tablero grande de acciones en el centro de la mesa. En las partidas con 4 jugadores, añade las dos piezas de ampliación tal como se muestra en la imagen superior.

Determina al azar de qué lado pones estas piezas (en las partidas con 1-3 jugadores no se utilizan las piezas de ampliación).

Abre las bandejas para productos y pon una al lado de la otra, de modo que todos los jugadores puedan acceder fácilmente a ellas.



*Las bandejas para productos*

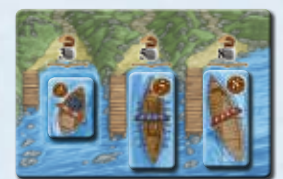
## Tableros de almacenaje para las losetas especiales y los barcos

Deja los tableros para guardar las losetas especiales y los barcos junto a las bandejas de los productos. Aparte de los productos azules normales que hay en la fila superior de las dos bandejas también hay una serie de productos grises especiales. A diferencia de los productos normales, cuya cantidad no está limitada por el número de componentes que vienen en el juego, las losetas especiales sólo tienen una copia de cada tipo. Además, las losetas especiales son grises por ambos lados.

Dispón estas losetas sobre el tablero ovalado. El otro tablero es un muelle para los tres tipos de barcos. Pon todos los barcos boca arriba, separándolos según su tipo.



*1 tablero ovalado para las losetas grises especiales*



*1 tablero pequeño para los barcos*

## Cartas de oficio y de arma



No vas a necesitar todas las cartas que se incluyen en el juego. Deja apiladas sólo unas cuantas y amplía luego el mazo si te hace falta.

Las cartas de oficio están divididas en tres mazos: A, B y C. Éstos se reconocen por la letra que aparece en la esquina inferior derecha de cada carta. Te recomendamos que en las partidas con principiantes juegues con las cartas del mazo A. Los jugadores más experimentados pueden jugar con cualquier otro mazo o mezclar los tres mazos si lo desean. Separa las cartas de oficio según su dorso (marrón claro o marrón oscuro), formando dos montones.

En la esquina superior izquierda del tablero de acciones se indica lo que cada jugador recibe al inicio de la partida. Reparte 1 carta de oficio de la pila de color marrón claro a cada jugador, quien la añade a su mano, y luego retira el resto de cartas marrón claro de la partida. Después cada uno recibe 1 carta de arma de arco, trampa y lanza, así como 1 loseta de hidromiel.

Mezcla el resto de cartas de arma y déjalas boca abajo formando un mazo. Mezcla las cartas de oficio con el dorso marrón oscuro y déjalas también boca abajo formando otro mazo.



Empezarás la partida con estas cartas y 1 hidromiel. Deja todas las cartas y la loseta boca arriba frente a ti de modo que todos puedan verlas.

El oficio inicial ya te da un primer indicio de qué dirección puede tomar tu partida.



## Tu tablero individual y tus vikingos

Cada jugador recibe un tablero individual. El tablero individual tiene dos lados; uno de ellos es para las partidas a 7 rondas, mientras que el otro es para las partidas a 6 rondas. Decidid cuántas rondas queréis jugar y poned los tableros por el lado que corresponda.



Elige un color y toma los 12 vikingos de ese color.

Pon un vikingo en cada una de las casillas numeradas que hay en el marcador del banquete de tu tablero individual (en la parte superior derecha). Pon el resto de vikingos en la explanada del thing (donde los vikingos celebraban su asamblea); con estos vikingos empezarás la partida (en la versión reducida empiezas con un vikingo más en el thing).

A la derecha del thing está el muelle, con espacios para los barcos, y a la izquierda del thing la zona de colocación principal para tus productos.



En el marcador del banquete habrá 7 vikingos (o 6, en la versión reducida).

La versión larga es la versión principal del juego. La primera vez, para familiarizarte con las mecánicas del juego, te recomendamos la versión corta, aunque también es muy recomendable para todos aquellos que se conozcan el juego al dedillo y quieran vivir una experiencia de juego más intensa y ajustada.



## Tiras de montaña, materiales y monedas

Mezcla las 8 tiras de montaña y descubre dos de ellas. En las partidas con 4 jugadores, descubre una tira más (tres en total).

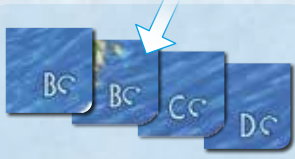
Prepara una pila con el resto de tiras de montaña. Coloca las fichas de materiales correspondientes encima de las tiras que hayas descubierto. Separa el resto de fichas de madera, piedra, mineral y plata según su tipo y déjalas a un lado.



Ejemplo de colocación de dos tiras de montaña preparadas para una partida con 3 jugadores.

## Tableros de territorio

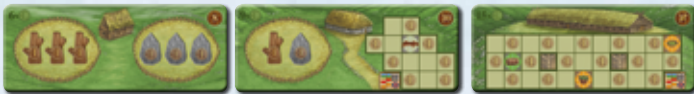
Dispón los cuatro tableros de territorio por el lado de las Islas Shetland, las Islas Feroe, Islandia y Groenlandia de modo que queden ordenados alfabéticamente y boca arriba.



Las letras de la A a la D, que aparecen en la esquina inferior derecha de los tableros, señalan el dorso de cada tablero.

## Piezas de edificio

Apila los edificios según su tipo (cobertizo, casa de piedra y casa comunal) y déjalos a un lado.



## Desarrollo de la ronda

Prepara el marcador de fases de la ronda y pon el cubo blanco en la casilla 1.



# RESUMEN DEL JUEGO

## Cómo se juega

El principio básico del juego es muy sencillo. Una ronda tras otra irás colocando tus vikingos sobre las casillas del tablero de acciones y realizarás la acción allí indicada **inmediatamente**.



Como las casillas de acción sólo pueden ocuparse una vez por ronda, los jugadores tenderán a entorpecerse a menudo.



## Cuál es el objetivo

Deberías intentar cubrir las casillas de la zona de colocación que tienes en tu tablero individual mediante las losetas de producto verdes y azules, encajándolas como si se tratara de un puzzle. Si te quedan huecos, podrás rellenarlos (como verás más adelante) con monedas de plata y con minerales.

Irás consiguiendo losetas de producto a medida que realices expediciones o bien cambiándolos por productos agrícolas.

Este recuadro muestra las posibilidades que tienes al ubicar las losetas en tu zona de colocación. Los rectángulos azules y verdes que aparecen hacen referencia a los productos de ese mismo color.

Puedes poner fichas en tu tablero individual en cualquier momento, pero una vez hecho ya no podrás devolverlas a tu reserva.



Mineral  
Plata



El comercio exterior juega un papel primordial en el intercambio de productos, ya que con una sola acción puedes cambiar varios productos verdes distintos (productos artesanales) por productos de lujo (en el apartado de "Acciones realizables en cualquier momento" de la p. 12 se explica con detalle porqué puede ser útil voltear las fichas verdes para que sean azules).

## Ingresos

Las casillas con una cifra dispuestas en diagonal en tu zona de colocación son la escala de ingresos. La **cifra de ingresos menor sin cubrir** determina los ingresos que recibirás en esa ronda (en la p. 9 se explica con más detalle).



En este ejemplo los ingresos que tendrías para esta ronda serían 1 moneda de plata.

## Recompensas

En algunas casillas de tu zona de colocación aparecen símbolos de algunos recursos.

La zona de colocación de tu tablero muestra 5 casillas con recursos.



Cada ronda conseguirás ese recurso como recompensa si las 8 casillas adyacentes que rodean la casilla del recurso están tapadas.

- En vez de dejar la casilla libre para poderla rodear, también puedes aumentar más deprisa tu índice de ingresos tapando la casilla (y, con ello, perdiendo la posibilidad de recibir esa recompensa a partir de entonces).

En el primer ejemplo de la p. 6 la casilla del hidromiel estaba tapada, mientras que aquí está completamente rodeada. Gracias a ello en cada ronda recibirías 1 hidromiel como recompensa.



- En el transcurso de la partida podrás acceder a nuevas zonas de colocación si exploras nuevos territorios con tus barcos.

Por ejemplo, puedes descubrir la isla de Islandia con un barco del tipo knarr o del tipo drakkar.



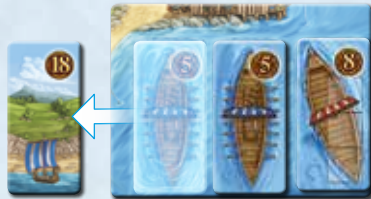
## Cómo se consiguen puntos



Al final de la partida deberás contar los puntos que te aporten tus barcos, edificios y territorios a tu total. Todo aquello que aporta puntos lleva el símbolo de un escudo.

Tus barcos grandes ganan más valor si durante la partida los usas para emigrar (volteándolos para que muestren el dorso).

Después de cada migración (como en este caso, con un drakkar), dispondrás de un barco menos.



Tanto tu tablero individual como los tableros de territorio te obligan en cierto modo a cubrir las casillas con losetas de producto para tener menos puntos negativos al final.

Una loseta de cuero, por ejemplo, puede llegar a tener un valor real de 8 puntos, ya que con ella estarías cubriendo ocho casillas que de otro modo te penalizarían cada una con 1 punto negativo.



Los cobertizos, las casas de piedra y las casas comunales también pueden tener casillas con puntos negativos, que deberías intentar cubrir durante la partida.

- Los cobertizos deben cubrirse con maderas y piedras.



- La particularidad de las casas de piedra y las casas comunales es que, aparte de las monedas de plata y los productos verdes y azules, en ellas también podrás usar losetas de comida de color naranja y rojo. Sin embargo, no podrás usar minerales.



Ten en cuenta que las casas comunales tienen dos pilares en el centro: estos pilares **no se pueden tapar**.

Este recuadro indica las posibilidades de colocación para las casas.

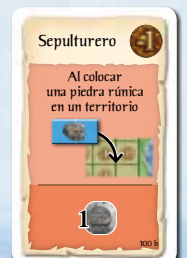


Las ovejas y las reses, que se reproducen en rondas alternas, también te darán puntos, al igual que las cartas de oficio que hayas jugado.



En el reverso de las fichas de animal aparece una hembra embarazada. Estas hembras siempre valen 1 punto más.

Los oficios también te pueden restar puntos. En este ejemplo de la derecha, el "Sepulturero" te restaría 1 punto a tu total.



# DESARROLLO DE LA PARTIDA

Determinad al azar quien empieza la partida y entregadle la figura de alce de jugador inicial.

En la versión normal el juego dura 7 rondas, mientras que en la versión reducida dura 6.

*A continuación se explican las reglas para las partidas de 2 a 4 jugadores. Las reglas para partidas en solitario vienen después, en la p. 23.*

Cada ronda se compone de 12 fases, que deberán jugarse en el orden indicado. A continuación te explicamos cada una de ellas.

## Fase 1. Adquirir un vikingo

Toma el vikingo situado más a la izquierda del marcador del banquete de tu tablero, y ponlo con tus demás vikingos en el *thing* (la casilla del banquete que acabe de vaciarse te indicará siempre cuál es la ronda de juego actual).

*En cada ronda conseguirás un nuevo vikingo, incluida la primera ronda.*



## Fase 2. Cosechar

En la casilla de la cual has retirado al último vikingo aparece una indicación sobre la cosecha que obtendrás. En el transcurso de las 7 rondas se realizará así:



- La cosecha te aportará losetas de producto naranjas.
- Toma los productos de la reserva general y déjalos en tu reserva individual.

### Significado de los símbolos al cosechar

	Recibes una ficha de cada tipo de producto que tengas con el número 1: guisantes, habas y lino.
	Recibes una ficha de todos los productos que tengas con el número 1 o 2: guisantes, habas, lino y cereales.
	Recibes una ficha de todos los productos que tengas con el número 1, 2 o 3: guisantes, habas, lino, cereales y coles.
	Recibes una ficha de todos los productos que tengas con el número 1, 2, 3 o 4: guisantes, habas, lino, cereales, coles y frutas.
	No recibes nada.

## Fase 3. Voltar los tableros de territorio y colocar la plata

En la fase de acciones (fase 5) con tus barcos podrás acceder a las zonas de colocación de los nuevos territorios. Algunos territorios estarán disponibles ya desde un buen principio, mientras que otros no lo estarán hasta más tarde. Los tableros de territorio que no estén en manos de ningún jugador se voltearán en determinados momentos, mostrando el reverso. Debajo de la indicación para la cosecha aparece un símbolo que señala qué tablero deberá girarse

AC	En la ronda 3 se voltearán las Islas Shetland (en la versión reducida sería en la ronda 2). Al otro lado aparecerá la Isla del Oso.
BC	En la ronda 4 se voltearán las Islas Feroe (en la versión reducida sería en la ronda 3). Al otro lado aparecerá la Isla de Baffin.
CC	En la ronda 5 se volteará Islandia (en la versión reducida sería en la ronda 4). Al otro lado aparecerá Lábrador.
DC	En la ronda 6 se volteará Groenlandia (en la versión reducida sería en la ronda 5). Al otro lado aparecerá Terranova.

### Aumentar el valor de los territorios

Cada ronda en la que se haya girado un tablero de territorio (es decir, en las rondas 3-6 o en las rondas 2-5 en la versión reducida), deberás colocar 2 platas en cada uno de los territorios que no se haya girado en esta misma ronda (en los tableros que estén en manos de algún jugador no se pondrá ninguna moneda).

- Si giras un territorio que tuviera encima algunas monedas de plata, devuelve las monedas a la reserva.
- Si el territorio que debería girarse está en manos de un jugador, los demás territorios recibirán igualmente las monedas.
- En la primera y última rondas puedes saltarte la fase 3; como no se gira ningún tablero tampoco se coloca ninguna moneda.

*Ejemplo: en la ronda 3 se ponen 2 monedas sobre las Islas Feroe. En la ronda 4 las Islas Feroe se voltean, revelando la Isla de Baffin. Las 2 monedas que había encima se devuelven pues a la reserva general.*



*Cuando expliques el juego vale la pena comentar primero el objetivo del mismo así como las fases de una ronda. Puedes indicar que el juego dura seis o siete rondas señalando a los vikingos que hay en la zona del banquete. Cuando los jugadores se hayan fijado en este apartado, podrás contarles muy fácilmente las tres primeras fases recurriendo sólo a la información que aparece allí.*





## Fase 4. Robar una nueva arma

Toma la carta superior del mazo de armas y déjala boca arriba en tu reserva.

*Al robar cartas de arma puede que consigas una espada, el único tipo de arma que te falta al empezar la partida.*



## Fase 5. Realizar las acciones

Empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador colocará algunos de los vikingos que tenga en su explanada en una **casilla vacía** que haya en el tablero de acciones. Este proceso se irá repitiendo, pasando de un jugador a otro, hasta que a ningún jugador le queden vikingos en su explanada o bien no quiera ponerlos.

- Si durante una ronda decides no colocar ningún vikingo, ya no podrás hacerlo durante el resto de la misma (pasar es optativo, pero en el momento en el que ya no dispongas de ningún vikingo en tu explanada, estarás obligado a pasar).

Importante: durante esta fase cada casilla de acción **sólo puede ser ocupada una vez**.

Hay otra regla importante: las casillas de la primera columna de acciones siempre requieren un vikingo; las casillas de la segunda columna requieren dos; las casillas de la tercera, tres; y las de la cuarta, cuatro.



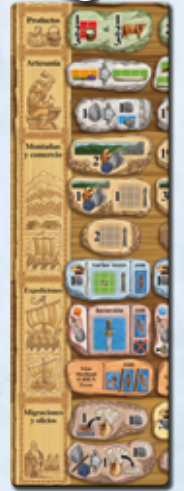
*Al final de este apartado dedicado al desarrollo de la ronda, en la página 14, se explica el efecto que tienen las casillas de acción. De todas formas, la mayoría de funciones se entienden fácilmente mediante la ilustración que hay en la casilla.*

- El efecto de una casilla de acción se aplica **de inmediato**, en el momento de ocupar la casilla. Sólo puedes ocupar una casilla de acción si al menos utilizas ni que sea una parte de la casilla (pagar el coste ya cuenta como una parte de la acción).

- Las casillas del tablero de acciones están agrupadas en filas según su función, que viene recalcada por el color de fondo de la casilla. A la izquierda de cada fila hay un título que agrupa temáticamente las casillas de acción de esa hilera.

Ten presente que hay acciones que podrás realizar **en cualquier momento** de la partida (p. 12).

*En tu primera partida puede que te abrume la cantidad de acciones disponibles. Sin embargo, al principio deberías centrarte en ir descubriendo las posibilidades del juego. En las primeras rondas estarás únicamente preparándote para lo que vendrá después; las acciones más importantes y decisivas las realizarás más adelante.*



- La fase de acciones finaliza cuando todos los jugadores hayan colocado todos sus vikingos o hayan pasado.
- Como el número de vikingos necesarios para las casillas de acción es variable, podría darse el caso de que un jugador no pudiera colocar ningún vikingo y se viera obligado a pasar. De ser así, sáltate a este jugador cuando le toque y sigue del modo habitual en sentido horario.

## Fase 6. Determinar el jugador inicial

El **último jugador** en haber colocado vikingos en el tablero de acciones durante la fase de acciones, recibe la figura del alce y será el jugador inicial en la siguiente ronda.



## Fase 7. Cobrar los ingresos

*En este juego se distingue entre “ingresos” y “recompensas”. Los ingresos se cobran durante esta fase en monedas de plata, mientras que las recompensas se reciben en la fase 10 en forma de recursos.*



*En este ejemplo la cifra menor sin cubrir es el número 5, así que el jugador recibirá 5 monedas de plata como ingresos.*

Durante el transcurso de la partida irás cubriendo las casillas situadas dentro de la zona de colocación de tu tablero individual con losetas azules y verdes. La cifra inferior que esté sin cubrir en la escala de ingresos te indica cuántas monedas de plata recibirás.

- Tal como se explica en el apartado “**Acciones realizables en cualquier momento**” (p. 12), las casillas de la escala de ingresos deben cubrirse en orden ascendente, es decir, empezando desde abajo a la izquierda y subiendo hacia la derecha.

- Adquiriendo nuevos territorios es posible conseguir ingresos adicionales. Los ingresos de los tableros de territorio se consiguen del mismo modo que los de tu tablero individual (ver la p. 15 del Apéndice).

*Cuando expliques el juego, intenta contar en este momento cómo funciona la colocación de las losetas verdes y azules, ya que esas reglas tienen una considerable importancia en el caso de los ingresos. En la p. 6 ya se habían introducido estas reglas, pero en la p. 12 encontrarás una explicación más detallada. Sigamos ahora con el resto de la ronda.*

## Fase 8. Criar animales

Para las losetas de ovejas y de reses dispones de unas casillas de almacenaje (establos) en la parte inferior derecha de tu tablero individual. Fijate que las dos caras de la ficha de animal muestran al mismo animal, uno embarazado y el otro sin embarazar.



Los animales procrean en esta fase con las reglas siguientes:

- Cada vez que tengas al menos 1 oveja por su “lado embarazado”, volteas esa loseta a su lado “sin embarazo” y toma una ficha de oveja más (que deberás colocar en tu establo para ovejas mostrando el lado “sin embarazo”).



- Si tienes al menos 2 ovejas y ninguna de ellas está embarazada, dale la vuelta a una de las losetas para que quede embarazada.



Las mismas reglas se aplican a las reses.

*Con estas reglas, tanto las ovejas como las reses procrean cada dos rondas.*



*Ejemplos de cría de animales:*

- Tienes 2 ovejas no embarazadas y 1 embarazada. Así pues, la oveja embarazada tiene una cría, mientras que las otras dos permanecen como estaban. Al terminar esta fase de cría, tendrás 4 ovejas no embarazadas.
- Tienes 4 ovejas no embarazadas. Aun así, sólo volteas una de las ovejas, poniéndola por el lado embarazado.
- Tienes una oveja embarazada y otra que no. Durante tu fase de acciones entregas la oveja que no está embarazada. Durante la fase de cría de animales de la misma ronda tu oveja embarazada tiene una cría, aunque esté sola en el establo (como sucede a veces en la vida real).

## Fase 9. Preparar el banquete

Para el banquete se tienen en cuenta aquellas casillas de la zona del banquete que no estén ocupadas por vikingos.



*En este ejemplo todavía hay 3 casillas ocupadas por vikingos, con lo que hay 9 casillas vacías*

Tendrás que rellenar las casillas vacías con fichas de alimentos naranjas o rojas que tengas en tu reserva o en tus establos y también con monedas de plata de valor 1. Estas son las reglas:

- Las fichas de color naranja (productos agrícolas) **no pueden** colocarse directamente adyacentes a otra ficha naranja.



*Debajo del marcador del banquete hay un resumen que ilustra estas reglas.*

- Las fichas rojas (productos animales) **no pueden** colocarse directamente adyacentes a otra ficha roja.
- En cambio, las monedas de plata sí que pueden colocarse las unas junto a las otras.

- En el banquete no pueden ponerse materiales (como el mineral).
- Si colocas productos del mismo tipo (el pescado seco que aparece en el ejemplo inferior), sólo podrás colocar la primera de estas fichas de forma apaisada en la zona del banquete, mientras que las demás fichas del mismo tipo deberán estar enderezadas, con lo cual no te resultarán tan provechosas (obviamente, las fichas cuadradas no se ven afectadas por esta limitación).



*Sale a cuenta servir productos como el pescado seco sólo una vez por banquete. En cambio, los platos de habas nunca pierden su “aliciente”.*

- No está permitido sobrepasar los límites de la zona de colocación del banquete.
- Si lo deseas, puedes colocar la primera ficha de un tipo en vertical (podría servirte para cumplir la regla anterior).

*La predilección del autor por las habas y las judías es bien conocida. Los vikingos tenían muy en cuenta los alimentos que tomaban; comer demasiado pescado seco no es saludable.*



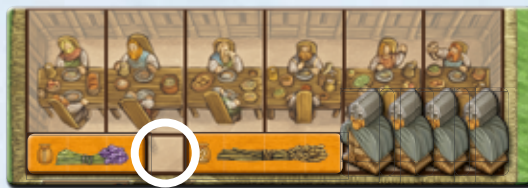
## Sanciones del thing

• Por cada casilla en el marcador del banquete que no hayas podido o querido rellenar siguiendo las anteriores reglas, recibirás una ficha de “sanción del thing”, que se quedará en tu reserva hasta el final de la partida (pocas veces el thing te impondrá una sanción, ya que el banquete siempre se prepara después de percibir los ingresos; normalmente las monedas de plata deberían bastarte para cubrir el festín si fuera necesario.)



• Por cada sanción del thing que tengas al final de la partida, perderás 3 puntos.

Al final de esta fase, devuelve todas las fichas que tengas en tu banquete a la reserva general.



## Fase 10. Recibir recompensas

Algunas casillas de tu zona de colocación ya están ocupadas al principio con el símbolo de algún recurso. Si lo deseas, durante el transcurso de la partida podrás cubrirlas (para ver las reglas de colocación, lee el apartado “Acciones realizables en cualquier momento”, p. 12). Sin embargo, si llegas a tapar las ocho casillas adyacentes, rodeando así el símbolo por completo y dejándolo sin tapar, en cada ronda recibirás ese recurso como recompensa.



Como el mineral que tienes en tu tablero está junto a un lateral, para conseguirlo sólo tendrás que cubrir 5 casillas en vez de 8.



Con este tablero recibirías en cada ronda 1 hidromiel, 1 madera, 1 piedra y 1 mineral.

• Todos los recursos que te correspondan se reciben simultáneamente.

*Consejo para expertos: si pones losetas en tu zona de colocación antes de los ingresos, después recibirás monedas que podrás utilizar inmediatamente para obtener las recompensas en esa misma ronda. Por ejemplo, la moneda que aparece encima del mineral en el ejemplo anterior, podría haber sido colocada en esta misma ronda.*



## Fase 11. Descubrir y preparar las tiras de montaña

En las tiras de montaña se emplazarán los materiales de construcción que podrás obtener durante la fase de acciones (ver “Acciones de comercio y de montaña”, p. 15).



Los materiales de construcción se obtienen de aquí.

• En esta fase deberás tomar el material situado más a la izquierda en cada tira de montaña descubierta (es decir, el más cercano a la flecha) y devolverlo a la reserva general.

Si en la tira de montaña sólo quedara cubierta la casilla de “2 monedas”, retira las 2 monedas de plata junto con la tira de montaña.

• A continuación, revela una nueva tira de montaña y ponle encima los materiales indicados (así pues, es posible que haya más tiras de montaña descubiertas de las que había al empezar la partida).



Se retira la tira de montaña de la parte superior izquierda y aparece una nueva (en la parte inferior derecha).

• En las partidas a 7 rondas con 4 jugadores sólo hay tiras de montaña para 6 rondas. Así pues, en la séptima ronda no descubrirás ninguna tira nueva.

## Fase 12. Recuperar los vikingos colocados sobre el tablero de acciones

Toma todos los vikingos que tengas en el tablero de acciones y devuélvelos a tu thing. Después, sigue con la Fase 1 de la siguiente ronda.



## Acciones realizables en cualquier momento

Hay una serie de acciones que podrás realizar en cualquier momento y tantas veces como quieras (normalmente, mientras estés realizando la acción principal).

### Cubrir la zona de colocación

Como se ha indicado ya anteriormente, en **cualquier momento** de la partida puedes poner productos verdes de artesanía, productos azules de lujo, monedas de plata y fichas de minerales en las casillas vacías de la zona de colocación de tu tablero individual.

Deberás tener en cuenta las siguientes reglas:

Las casillas con cifras ascendentes (0, 1, 2, 2, 3...) constituyen la escala de ingresos (ver "Ingresos", p. 9).

Solamente podrás cubrir estas casillas si antes has cubierto –o estás cubriendo– todas las casillas que:

- estén a la izquierda de la cifra;
- estén debajo de la cifra y;
- estén en el cuadrante inferior izquierdo respecto a la cifra.

Las casillas con un símbolo de recurso siempre se consideran cubiertas.



*En las fases iniciales de la partida podrías cubrir con una sola ficha (p. ej. una capa) hasta 3 cifras de una vez (aunque al hacerlo ya no podrías recibir como recompensa el hidromiel que has tapado).*



*En este ejemplo podrías cubrir las casillas de ingresos "3" y "4" con una sola loseta de piel y huesos o de lana, ya que todas las casillas necesarias ya estarían cubiertas.*

- La zona de colocación del tablero individual delimita los cuadrantes alternando entre franjas claras y oscuras para que te resulte más sencillo recordar y aplicar estas reglas de colocación.



- Las losetas verdes **no pueden tocarse con otras losetas verdes** (pero sí en diagonal). En tu tablero hay una ilustración que recuerda esta regla.



- Las losetas azules sí pueden limitar con otras losetas azules, del mismo modo que las monedas de plata pueden limitar con otras monedas y los minerales con otros minerales.

*A veces, sin darse cuenta, un jugador puede infringir esta regla. Para estos casos, si más adelante se descubre que alguna loseta se ha colocado mal, hay una regla en la p. 23.*



- Las losetas no pueden colocarse de tal forma que cubran total o parcialmente a otras losetas, aunque sí pueden tapan los símbolos de recursos impresos (ver "Recompensas"). Las casillas con un símbolo de recurso impreso siempre se consideran cubiertas.
- Todas las losetas que pongas en tu zona de colocación no pueden sobrepasar los límites marcados.



*La zona de colocación tiene en la esquina superior derecha un saliente de tres casillas para que en los compases finales de la partida puedas encajar allí alguna loseta mayor, como por ejemplo este cofre que aquí aparece.*

*Las reglas te permiten cubrir puntos negativos de la zona de colocación sin tener que rellenar las casillas situadas por debajo y a la izquierda. Simplemente deberás tener en cuenta que no podrás cubrir una casilla de ingresos si no has cubierto antes las que estén por debajo.*



*Este es un ejemplo de cómo podrías rellenar las casillas superiores de la derecha sin haber cubierto las casillas de ingresos que quedan por debajo.*

## Colocar losetas en los tableros de territorio

Al igual que en tu tablero individual, en cualquier momento de la partida puedes tapar las casillas vacías de tus territorios con losetas verdes de artesanía o azules de lujo, así como con las losetas grises especiales, las monedas de plata y las fichas de minerales. En estos tableros se aplican las mismas reglas que en tu tablero individual.

Ten en cuenta que hay algunas casillas interiores de los territorios que no pueden cubrirse de ningún modo, como por ejemplo la casilla de ingresos "5" que hay en la Isla del Oso. Estas casillas se distinguen claramente por estar rodeadas por un borde verde en su interior.



Hay varias casillas de los tableros de territorio que tienen menos de 8 casillas adyacentes. Así pues, las recompensas que hubiera en estas casillas serían más fáciles de conseguir.



Para conseguir la piedra rúnica y el mineral que hay en la Isla del Oso, sólo necesitarías rodear la casilla por 6 puntos.

## Cómo se cubren las piezas de casa

En las casillas vacías de tus casas puedes poner en cualquier momento productos agrícolas (naranjas), productos animales (rojos), productos artesanales (verdes) y productos de lujo (azules), así como monedas de plata.

Sin embargo, las losetas naranjas no pueden tocar a otras losetas naranjas y las losetas rojas no pueden tocar a otras losetas rojas (aunque sí en diagonal, tal como se indica en la ilustración de referencia).



## Para todas las acciones realizables en cualquier momento

En cuanto hayas colocado una loseta en alguno de tus tableros o de tus casas ya **no podrás recuperarla**.

No obstante, está permitido colocar las losetas **a modo de prueba**, para así valorar mejor si encajan como deseas o no.



Ten en cuenta que no podrás cubrir los dos pilares que hay en medio de la casa comunal.

Un consejo: aunque las losetas una vez puestas ya no pueden retirarse, te recomendamos que antes de recibir los ingresos y las recompensas intentes colocar tantas como puedas. Normalmente las losetas grandes que cubren varias casillas es mejor que estén sobre el tablero que no en tu reserva.



## Comprar barcos

Puedes comprar un barco **en cualquier momento de la partida**. Los barcos se pagan con las monedas de plata que tengas en tu reserva y cuestan tanto como su valor. El precio también está indicado en el tablero para los barcos. Los barcos no sólo se consiguen comprándolos; también puedes construirlos con madera en una de las casillas de acción (ver la casilla de acción "Barcos", p. 15).

- Los botes balleneros son barcos pequeños.
- Los *knarr* y los *drakkar* se consideran barcos grandes.



El *knarr* cuesta 5 monedas.



Un bote ballenero cuesta 3 monedas, un *knarr* cuesta 5 y un *drakkar* cuesta 8.

Pon todos los barcos que consigas en los espacios del tamaño correspondiente de tu muelle, en tu tablero individual (no está permitido colocar un bote ballenero en alguno de los espacios más grandes).

## Cambiar monedas

Puedes cambiar monedas **en cualquier momento de la partida**. Hay fichas por valor de 1 plata, 2 platas, 4 platas y 10 platas.



Todas las monedas de plata están hechas de tal modo que puedes encajarlas en tus tableros o en tus casas.



## Armar un barco

En **cualquier momento** (pero nunca en medio de una acción) puedes poner fichas de minerales que tengas en tu reserva en las casillas previstas de los botes balleneros o los *drakkar*.

El mineral que coloques de este modo ya no podrás retirarlo del barco ni devolverlo a tu reserva.



Los *drakkar* que lleven minerales a bordo sirven para los pillajes (ver p. 18).

Los botes balleneros ya tienen un mineral impreso y tienen espacio para un mineral más.



## Oficios

Muchos oficios te permiten realizar acciones que podrás hacer **en cualquier momento** (ver p. 21).

Los oficios con acciones realizables en cualquier momento se reconocen por tener un fondo de color azul en el recuadro de efecto.



## Donaciones

Está terminantemente **prohibido** entregar recursos, barcos, tableros o cartas a otro jugador o bien desprenderte de ellos (a menos que una acción te lo permita explícitamente).

## Las casillas de acción

El tablero de acciones tiene multitud de casillas distintas (en el apartado "Fase 5. Acciones", p. 9, se explica cómo se usan las casillas de acción).

### Por norma general:

Algunas acciones requieren tener un barco determinado: en una misma ronda podrías emplear el mismo barco para varias acciones distintas.

*Ejemplo: en tu muelle tienes un drakkar. Con él podrías:*

- Realizar primero una incursión;
- Luego descubrir el tablero de Terranova;
- Y finalmente, y todavía en la misma ronda, emprender una migración.



Las acciones utilizadas en este ejemplo del drakkar se explicarán con mayor detalle en las próximas páginas. No obstante, la mayoría de casillas de acción (como las casillas de producción) tienen una estructura muy sencilla. Empecemos pues por la explicación de estas casillas.



## Casillas de producción

En las casillas verdes del tablero de acciones obtendrás el producto que aparezca en la casilla (en el ejemplo de al lado, 1 pescado seco).



En esta casilla recibirás maderas y 1 mineral de la reserva general. Aunque siempre recibirás 1 mineral, la cantidad de maderas dependerá del número de jugadores. Así, en las partidas con 2, 3 o 4 jugadores recibirías 2, 3 o 4 maderas respectivamente (y una sola madera en las partidas en solitario).



### Casos especiales

En esta casilla obtienes 1 leche si tienes 1 res; 2 leches si tienes 2 reses; o 3 leches si tienes 3 o más reses.

En esta casilla obtienes 1 lana si tienes 1 oveja; 2 lanas si tienes 2 ovejas; o 3 lanas si tienes 3 o más ovejas.



### Por norma general:

Si algún producto cuesta dinero, se indica a mano izquierda de la casilla, bajo el dibujo de una bolsa de dinero. En el ejemplo de la derecha, el coste total de 1 res y 1 leche serían 3 monedas.



Aquí obtienes 1 especia y 1 moneda. Además, también recibes 2 leches si tienes al menos 1 res, y 1 lana si tienes al menos 1 oveja.



*Consejo: a menudo aquellos que juegan por primera vez tienden a sobrevalorar la importancia del mercado semanal. En las fases de cosecha, tus vikingos no acostumbrarán a tener problemas. Es por ello que no necesitarás muchos alimentos más. En cambio, a menudo subestiman el valor a largo plazo de la cría de animales.*



## Casillas de intercambio

Las casillas de acción grises tienen que ver con la construcción de edificios, barcos y productos artesanales. En ellas entregarás algún recurso (normalmente materiales que tengas en la reserva) para conseguir otra cosa a cambio. Sólo podrás realizar el intercambio una sola vez. Las casillas son las siguientes:

En esta casilla de acción podrás construir un cobertizo a cambio de 2 maderas (consulta la p. 15 del Apéndice para ver el cobertizo).



En estas casillas puedes construir una casa de piedra o una casa comunal a cambio de 1 o 2 piedras (p. 15 del Apéndice).



Recuerda que la cantidad de casas y de cobertizos está limitada.

En estas casillas puedes construir uno de los barcos indicados (y ningún otro) a cambio de 1 o 2 maderas.



La cantidad de barcos disponibles no está limitada. No obstante, la cantidad de barcos que puedes tener en tu muelle sí que está limitada; como máximo puedes tener 3 botes balleneros y 4 barcos grandes (*drakkar* o *knarr*) anclados.

En esta casilla puedes elegir qué obtienes a cambio de 2 piedras y 2 maderas: o bien recibes 1 casa de piedra y 1 *drakkar* o bien recibes 1 casa comunal y 1 *knarr*.



Aquí intercambias una loseta naranja de lino por una loseta verde de mayor valor, la tela.



Al ponerte en esta casilla y hacer una túnica con las losetas de cuero y tela, también recibes 2 monedas adicionales.



En la herrería puedes cambiar 1 mineral por una de las losetas que tengan el dibujo de unas tenazas de herrero (las losetas de joyas así como todas las losetas especiales con un fondo de color gris oscuro tiene el dibujo de unas tenazas).



Aquí consigues 4 monedas de plata y además puedes cambiar 1 loseta verde de lana por 1 loseta de capa y/o cambiar 1 loseta de cubertería de plata por 1 loseta de joyas.



En estas tres casillas de acción podrás cambiar piedra, madera o minerales por productos azules como piedras rúnicas y baúles. En las dos primeras casillas también recibirás además 1 moneda.

Poner en juego uno de tus oficios cuesta 1 piedra o 1 mineral y te aporta además 1 moneda adicional (ver "Oficios", p. 20).



Aquí puedes cambiar uno de tus botes balleneros\* por un *knarr* (pero no es obligatorio) y después emigrar con uno de tus barcos grandes (que podría ser el *knarr* que acabas de conseguir). Para más detalles sobre las migraciones, ver el apartado de la p. 17.



\*Al cambiar un bote ballenero, el mineral que pudiera haber en él se pierde.

## Acciones de montaña y de comercio

### Acciones de montaña

En las casillas de acción marrones podrás conseguir los materiales de construcción o las monedas de plata que haya en las tiras de montaña.



Cuando consigas fichas de las tiras de montaña, deberás tomarlas de izquierda a derecha (es decir, empezando por las más cercanas a la flecha que aparece impresa).

Las 2 monedas que hay en el extremo derecho se consideran un solo elemento (después de tomar las 2 monedas, la tira de montaña se retirará de la partida, puesto que se habrá vaciado). Si decides llevarte las últimas monedas disponibles de una tira, ya no podrás realizar otras acciones que pudieras tener para conseguir materiales en esta tira.



La acción "adquirir 2 materiales" significa elegir una tira de montaña y tomar de ella hasta 2 elementos.



La acción "adquirir 3+2 materiales" significa tomar hasta 3 espacios de una tira y hasta 2 espacios de otra. Con esta acción no está permitido tomar 5 elementos de una misma tira de montaña.



En este ejemplo podrías tomar 3 maderas de una tira y el mineral y las 2 monedas de plata de la segunda tira.

La acción "adquirir 2+2+2+2 materiales" significa poder tomar hasta 2 espacios de un máximo de 4 tiras de montaña. Aquí tampoco se permite tomar 4 o 6 elementos de una misma tira.



## Acciones de comercio

Debajo de las casillas de acción de color beige están las casillas de comercio, que permiten cambiar las losetas de producto que tengas en tu reserva por otras fichas de mayor valor.

Mediante la acción “↑1 producto” podrás cambiar 1 de tus productos por el siguiente producto de mayor valor. Así, una ficha naranja se cambiaría por una roja, una roja por una verde, y una verde por una azul. En cualquier caso, **la forma del producto obtenido debe ser igual a la del producto entregado.**

*Ejemplo: con la acción “↑1 producto” podrías cambiar una vez un pescado seco por una loseta de cuero.*



Con la acción “↑2 productos” podrás cambiar hasta 2 de tus losetas por las de valor superior. Podrías cambiar dos productos del mismo tipo, pero no está permitido cambiar dos veces de forma consecutiva el mismo producto, p. ej., pasando de naranja a verde o de rojo a azul.



La acción “↑↑2 productos” te permite “mejorar” hasta 2 de tus productos dos veces. Así, supondría cambiar una loseta naranja por una verde, o una roja por una azul (además, también consigues 4 materiales de una tira de montaña).



Hay otras casillas del tablero de acciones que te permiten cambiar más de 2 productos a la vez.

En una de las casillas de comercio también consigues 4 cartas de arma. Es decir, robarías las 4 cartas superiores del mazo de armas y las dejarías boca arriba frente a ti.



*Antes de cambiar tus productos por losetas de mayor valor mediante las acciones “↑ producto”, comprueba cuántas losetas necesitarás para el próximo banquete y de qué tipo. Te aconsejamos que en la fase de acciones ya vayas comprobando las losetas para el banquete, encajándolas en el espacio previsto a modo de prueba.*



Las casillas de acción con un fondo de color azul, amarillo, rojo y marrón tienen un significado especial. El azul se refiere al comercio exterior, el amarillo es para las migraciones, el rojo es para la caza, las incursiones y los pillajes, y el marrón es para las cartas de oficio.

## Casillas de acción para el knarr

El azul se emplea para todas las acciones en las que es necesario disponer de un *knarr*, ya que aquí también se obtienen productos de lujo mediante el comercio.

### Comercio exterior



Las dos casillas de acción de comercio exterior se encuentran en la primera y segunda columna del tablero de acciones. En estas casillas deberás pagar 1 moneda para voltear tantas losetas verdes distintas como quieras que tengas en tu reserva, de modo que queden por el lado azul. Para poder girar las losetas es necesario que tengas **al menos un knarr** en tu muelle.

- Las losetas verdes que ya estén en tu zona de colocación no pueden girarse (con el posible objetivo en mente de colocar otras losetas verdes junto a ellas).



### Compra de losetas especiales

La casilla de acción para compras especiales se encuentra en la tercera columna del tablero de acciones.



Las losetas grises especiales tienen un precio en plata. Si tienes **como mínimo un knarr**, podrás pagar el precio indicado para conseguir hasta 2 de estas losetas. La corona inglesa es la única loseta especial que no puede comprarse (se lo pedimos amablemente a la reina Isabel II aprovechando que el 25 de junio de 2015 estuvo en Frankfurt, pero con la educación que la caracteriza declinó nuestra solicitud).



Las cuentas de cristal no cuestan ninguna moneda, mientras que el casco cuesta 1 plata.



En este ejemplo, con una sola acción de comercio exterior podrías voltear 1 tela, 1 cuero, 1 aceite, 1 lana y 1 túnica a su lado azul (sin embargo, la segunda loseta de lino no podría girarse).



## Migraciones



El amarillo es el color de las migraciones. En las casillas de acción de “Migraciones” podrás voltear un *knarr* o un *drakkar*\* que tengas y colocarlo mostrando el dorso a la izquierda de tu zona del banquete. La pieza dejará de estar disponible como barco, pero reducirá las necesidades que deberías cubrir durante el banquete (ver p. 10).



La pieza de barco de tu segunda migración se colocaría a la derecha de la primera. Así pues, puedes ver que con cada nueva migración necesitarás disponer de menos alimentos para el banquete. En este ejemplo, al celebrar el banquete sólo tendrías que rellenar 5 espacios.

- Para realizar una migración deberás pagar tantas monedas de plata como el número de la ronda actual.
- En el improbable caso de que hayas realizado tantas migraciones que los propios vikingos que tengas en el banquete bloqueen la colocación de otro barco, no podrás emigrar.

*Tus figuras de vikingo no se descartan al realizar una migración: estos vikingos representan a los líderes de tus tribus, y ellos nunca te abandonarían.*



\*Las minerales que pudiera haber en un drakkar se perderían con la emigración.

## Incursiones, pillajes y caza

Las casillas de acción rojas incluyen acciones en las que deberás tirar dados.

El dado naranja de 8 caras se utilizará en todas las casillas en cuya esquina superior izquierda aparezca dicho dado. Del mismo modo para el dado azul de 12 caras.



### Consideraciones generales

En las incursiones (con el dado naranja) y en los pillajes (con el dado azul) deberás intentar sacar **la tirada más alta posible**.



En cambio, en las casillas de caza en las que aparece un dado, situadas unas filas más arriba, deberás intentar sacar **la tirada más baja posible**.



En ambos casos podrás lanzar el dado **hasta tres veces** (cada nueva tirada anula el resultado de la tirada anterior). Cuando te quedes con una tirada –modificándola si correspondiera– ya podrás determinar **tu valor de ataque**. Con éste ya podrás determinar si tu acción ha tenido éxito o si ha fracasado.

En cada una de las explicaciones que siguen a continuación encontrarás un ejemplo detallado.

### Incursión

Para poder realizar una acción de “Incursión”, deberás disponer de al menos un *drakkar*. Los minerales que pudiera tener el barco (ver “Acciones realizables en cualquier momento”, p. 13) no sirven de nada aquí, ya que no podrías usarlos en esta acción.



#### Éxito

Todas las losetas azules tienen un valor de combate. Con la tirada del dado naranja de 8 caras podrás conseguir una loseta de producto\* cuyo valor de combate sea igual o inferior al resultado obtenido. Por cada piedra y cada espada que entregues de tu reserva, podrás incrementar el valor de la tirada en 1 punto (subiendo por encima del 8, si lo deseas). El resultado final modificado será tu “valor de ataque”.



Valor de combate

#### Fracaso

Tu incursión fracasará si tu tirada es igual o inferior a 5 y no la mejoras. Del mismo modo, puedes declarar que tu acción ha fracasado si lo deseas. Como compensación, **recibes 1 piedra y 1 espada de la reserva general \*\*\*\***.



*A la izquierda de la casilla de “Incursión” aparece el símbolo de una piedra y una espada. Estos símbolos tienen dos significados:*

- Indican con qué materiales y qué armas puedes mejorar la tirada del dado.
  - Te recuerdan lo que obtendrás en caso de fracasar.
- Los símbolos que aparecen en las casillas de “Pillaje” y “Caza” se interpretan del mismo modo.

### Ejemplo de una incursión fallida



Dispones de un *drakkar* y eliges una acción de “Incursión”. No importa si tienes minerales en el *drakkar*, ya que aquí no se utilizan. Lanzas el dado naranja y consigues un 4 con la primera tirada y un 5 con la segunda. Pruebas suerte una tercera vez y en vez de ello sacas un 3. Con 2 piedras y 1 espada podrías obtener un resultado de ataque máximo de 6, que te supondría conseguir una piedra rúnica. Sin embargo, prefieres considerarlo un fracaso y en compensación recibir 1 piedra y 1 espada.

### Pillaje



Al igual que en las incursiones, en los pillajes también se intenta obtener una tirada alta.



Para realizar un pillaje necesitarás un *drakkar*. Si tuvieras más de uno, utiliza sólo aquél que tenga más minerales a bordo.

#### Éxito

Al realizar un pillaje incrementarás en 1 punto el resultado de la tirada por cada mineral que tuvieras en tu *drakkar* (pudiendo superar los 12 puntos). Para ello, **no debes entregar** el mineral. Además, al igual que antes, por cada piedra y cada espada que entregues aumentarás en 1 punto más tu valor de ataque. En cuanto tengas el resultado definitivo podrás tomar una loseta de producto\* cuyo valor de combate sea igual o inferior a tu valor de ataque.



La corona inglesa tiene el mayor valor de combate. Como tal, también vale 2 puntos adicionales.



A la izquierda de las acciones de “Pillaje” también aparece el símbolo de un vikingo junto a una flecha apuntando hacia la izquierda. Esto simboliza el vikingo que recuperas como compensación por haber fracasado.

\*Podrás elegir entre todos los productos azules de lujo normales y las losetas grises especiales que están en el tablero ovalado.

Permíteme que te hable un poco del componente de azar en este juego. En los juegos de desarrollo es normal que los dados no estén muy bien vistos. En este juego, sin embargo, se ha hecho de tal modo que un fracaso no es algo tan malo comparado, por ejemplo, con las 2 piedras (equivalentes a la piedra y la espada que recibes) o con las 2 maderas (como verás en el próximo recuadro de “Fracaso”) que recibirías en una tira de montaña. Si fracasas, en el siguiente intento tendrás más probabilidades de éxito. Así pues, unas malas tiradas no te arruinarán la partida, sino que sólo te retrasarán un poco. Para mí era importante transmitir una sensación de aventura e incertidumbre.



### Ejemplo de un pillaje con éxito

Cuentas con un *drakkar* cargado con 2 minerales. También tienes otro mineral en tu reserva que rápidamente cargas en el barco. Luego eliges la acción “Pillaje” y tomas el dado azul. Tu primera tirada es un 4. Ya podrías darte por satisfecho, pero confías obtener un resultado mejor con alguna de las dos tiradas que te quedan. Tu segunda tirada es un 6, y como sólo te quedaría otra tirada más, decides quedarte con ésta. Entregas 1 espada y alcanzas un resultado final de 10: 6 por la tirada, 3 por los 3 minerales que hay en el *drakkar* y 1 por la espada que has descartado. Con un resultado así decides quedarte 1 loseta de joyas.



### Caza forestal, trampas y caza de ballenas



Con la caza forestal y la preparación de trampas tirarás con el dado naranja de 8 caras, mientras que con la caza de ballenas tirarás con el dado azul de 12 caras. En ambos casos intentarás obtener el **menor resultado posible**.



#### Éxito

Paga tanta madera como el resultado de la tirada. En el caso de la caza de ballenas, por cada mineral que tengas a bordo del bote ballenero, resta 1 a la tirada. El valor de ataque puede ser 0 (cualquier resultado por debajo de 0, se consideraría como un 0). Ten en cuenta que los botes balleneros ya llevan un mineral impreso. Si cargaras otro mineral en un ballenero, no tendrías que gastarlo. Por cada arma que gastes del tipo correspondiente, dejarás de pagar 1 madera. Como recompensa recibirás aquello que esté indicado en la casilla de acción.

#### Fracaso

Si declaras que tu intento de caza ha fracasado, no tendrás que pagar nada. Como compensación recibirás de la reserva general **1 madera y 1 arma\*\*\*\***, del tipo correspondiente al intento de caza\*\*. Además, al fracasar en la preparación de una trampa recuperarás un **vikingo** de cualquier casilla de acción y lo devolverás a tu *thing*. Si has fracasado en la caza de ballenas, recuperarás en cambio a **dos de tus vikingos**. Podrías volver a usar estos vikingos en esta misma ronda.

\*\*Con la caza forestal, la preparación de trampas y la caza de ballenas las cartas de arma correspondiente son, respectivamente, el arco, la trampa y la lanza.

Si puedes elegir entre gastar 1 arma o 1 madera, opta siempre por el arma. Es como en la vida misma: la madera tiene más aplicaciones que las armas.



\*\*\*Con la caza forestal consigues 1 cuero y 1 carne de venado; con la preparación de trampas consigues 1 piel y 1 carta de trampa; y con la caza de ballenas consigues 1 aceite, 1 piel y huesos y 1 carne de ballena.



Caza forestal



Montar trampas



Caza de ballenas

### Ejemplo de una caza forestal fallida

Has elegido la acción "Caza forestal". Como esta acción ya está ocupada en la primera columna, colocas a dos de tus vikingos en la casilla de caza forestal de la segunda columna.

Tomas el dado naranja e intentas sacar un resultado bajo. En la primera tirada obtienes un 3, que no está nada mal, pero esperas mejorar el resultado en alguna de las dos tiradas posteriores. Tu segunda tirada es un 7; demasiado alta. Con la tercera tirada obtienes un 4. Podrías terminar con éxito esta caza si gastaras, por ejemplo, 2 maderas y 2 cartas de arco, pero estimas que el coste es demasiado elevado. Así pues, decides dar el intento por fallido y recibes a cambio 1 madera y 1 arco como compensación.

A pesar de haber fracasado, no recuperas a ninguno de tus vikingos, ya que esto sólo se produciría de haber fallado al montar una trampa. Montar trampas funciona igual que ir de caza al bosque, pero con trampas en vez de con arcos.

\*\*\*\*Cuando recibas un arma como compensación o una trampa al haber conseguido montar una trampa con éxito, busca primero **entre la pila de cartas de arma descartadas** que están boca arriba. Si no encuentras la carta necesaria en esa pila, busca en el mazo de armas y barájalo luego.

El resultado de esta caza de ballenas sería cero ( $2 - 2 = 0$ ).



Si tu valor de ataque llega a 0, no podrás elegir fracasar voluntariamente. Deberás quedarte con el resultado de la tirada y no podrás volver a lanzar el dado.



En la parte inferior izquierda de la casilla "Caza de ballenas" aparece dos veces el símbolo de un vikingo junto a una flecha. Esto indica los 2 vikingos que recuperarías en caso de no haber tenido éxito.

### Particularidades de la caza de ballenas

Para la caza de ballenas hay dos casillas de acción distintas.

En la casilla principal (izquierda) puedes enviar de uno a tres barcos. En la cuarta columna (imagen derecha) hay un banco de niebla que impide una buena caza. En esta casilla estarás limitado a un solo bote ballenero.



### Ejemplo de caza de ballenas con éxito

Dispones de dos botes balleneros en cada uno de los cuales ya has puesto 1 mineral. Rápidamente compras por 3 monedas un tercer bote ballenero que desgraciadamente no puedes cargar con otro mineral. Eliges la acción "Caza de ballenas" que hay en la tercera columna y tomas el dado azul. Con la primera tirada obtienes un 8. Si te quedaras con ella, sólo tendrías que pagar 3 lanzas o maderas para tener éxito, ya que los 5 minerales que tienes en tus botes convertirían el 8 en un 3. Pero decides volver a tirar. Tu segunda tirada es un 4. Un resultado de 4 menos 5 te sitúa en el cero. Un valor de ataque de 0 implica que debes acabar de inmediato la caza con éxito.



Seguro que te estarás preguntando porqué en la caza de ballenas en la que puedes utilizar hasta 3 botes sólo se necesitan 3 vikingos mientras que en la casilla que sólo permite un bote se requieren 4 vikingos. La casilla para 4 vikingos representa un banco de niebla y es para aquellos jugadores que vayan a cazar ballenas con pocos botes.

Del mismo modo que la caza de ballenas, las expediciones con los drakkar también están dispuestas de tal modo que se pueden realizar con más o menos minerales. El pillaje es para aquellos drakkar que vayan bien provistos de minerales, mientras que las incursiones y el saqueo también sirven para los drakkar con menos minerales.



El saqueo también se considera una casilla de acción roja. Aquí el dinero obtenido mediante la extorsión viene en forma de una loseta azul, el botín de plata, que se consigue sin necesidad de combatir (aunque debes tener al menos dos drakkar para poderlo hacer).

## Nuevos territorios

El naranja es el color de la exploración. Explorando podrás ampliar tus dominios, que al principio sólo comprenden tu tablero individual, incorporando nuevos tableros de territorio. En total hay 4 tableros de territorio que, en función de la ronda de juego, mostrarán una cara o la otra (ver “Fase 3. Voltar los tableros de territorio”, p. 8). Sólo hay una copia de cada territorio. Para conseguir uno de estos tableros deberás colocar el número adecuado de vikingos en la casilla de acción correspondiente.

Si en el territorio que consigas hubiera monedas de plata, ponlas en tu reserva.

Los territorios se explican con mayor detalle en la p. 15 de este reglamento.

- Para conseguir el tablero de las Islas Shetland o las Islas Feroe, necesitarás un bote ballenero, un *knarr* o un *drakkar*. Este tablero se puede conseguir con un solo vikingo y la



casilla de acción no puede ser ocupada por más de un vikingo.

- Para Islandia, Groenlandia y la Isla del Oso deberás disponer de un *knarr* o un *drakkar*. Además, necesitarás dos vikingos para la casilla de acción.



- Los territorios que se encuentran en el continente americano (Isla de Baffin, Labrador y Terranova) sólo pueden explorarse con tres vikingos y un *drakkar*.



En los tres casos, el barco que utilices para la exploración no se debe entregar.

## Oficios

Empezarás la partida con una carta de oficio de color marrón claro (ver “Preparativos”, p. 4), que deberás mantener oculta en tu mano. Durante el transcurso de la partida podrás adquirir cartas de oficio de color marrón oscuro. El efecto de una carta no podrá llevarse a cabo hasta que no hayas puesto en juego esa carta (ver el apartado siguiente, “Funciones de las cartas de oficio”).



En esta casilla de acción robas la carta superior del mazo de oficios de color marrón oscuro y la pones en tu mano. Tras hacerlo recibes 1 moneda.

Aquí pagas o bien 1 piedra o bien 1 mineral para jugar una carta de oficio que tengas en la mano. Tras hacerlo recibes 1 moneda.



Aquí puedes poner en juego hasta 2 oficios que tengas en la mano, uno tras otro.

En esta casilla puedes poner en juego hasta 4 oficios que tengas en la mano, uno tras otro (a continuación se explica una particularidad de esta casilla).



### Bonificación al colocar 3 vikingos



Cada vez que coloques vikingos en una casilla de la tercera columna, antes de realizar la acción recibes una carta del mazo de oficios de color marrón oscuro, que podrás examinar inmediatamente. Esta bonificación sólo está presente en la tercera columna.

La última casilla de acción que hemos explicado es de la tercera columna. Es la única que te permitiría poner en juego una carta de oficio que acabaras de conseguir en ese mismo momento.

### Bonificación al colocar 4 vikingos



Cada vez que coloques vikingos en la cuarta columna, antes o después de la acción podrás poner en juego una carta de oficio que tengas en la mano. Esta posibilidad sólo está presente en la cuarta columna.

- El efecto de la carta jugada se aplica de inmediato.
- Si no te quedara ningún oficio en la mano, no podrías jugar ninguno.

## Piezas adicionales para partidas con 4 jugadores

Las casillas de acción de color plateado que hay en las piezas adicionales indican que se puede repetir una acción ocupada por otro jugador que esté en esa misma columna (las casillas vacías u ocupadas por ti mismo no pueden repetirse). En todas las partidas con 4 jugadores siempre habrá dos columnas que podrán copiarse: la primera o la segunda y luego la tercera o la cuarta. Esto vendrá determinado al azar en el momento de preparar la partida.



En este ejemplo se podrían copiar la primera y la cuarta columna.

- Las casillas de copia también siguen la regla de que sólo pueden usarse una vez por ronda.

# Efectos de los oficios

Todas las cartas de oficio tienen la misma distribución. En la parte superior izquierda aparece el título, en la esquina superior derecha está su valor en puntos, y en la parte inferior se indica su efecto.

## La barra diagonal

Algunas cartas tienen en su efecto una barra diagonal (“/”) que te obliga a elegir entre varias cosas. Con el “Negociante”, por ejemplo, podrías elegir si quieres cambiar 1 cubertería de plata por 1 seda o bien por 1 baúl.



Si una carta incluye varios elementos separados por una barra, estos elementos se relacionan entre sí de forma respectiva. En este ejemplo podrías elegir entre pagar 2, 4 o 6 monedas para obtener 1, 2 o 3 cueros respectivamente.



Es importante tener en cuenta que sólo se podrá realizar **como máximo uno** de los efectos indicados. En este caso, si tuvieras 1, 2 o 3 botes balleneros podrías conseguir habas, cereales o coles, respectivamente.

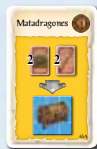


Así, si tuvieras 2 botes sólo conseguirías el cereal, pero no las habas (se podría argumentar que quien tiene dos botes también tiene uno, pero no entraremos en estas disquisiciones).

Las cartas de oficio pueden clasificarse en una de las 4 categorías siguientes:

## Cartas inmediatas

Las cartas inmediatas se distinguen por tener un **fondo de color amarillo**. Significa que la carta tiene una función única e inmediata en el momento en que la juegas. Después de ello, el efecto de la carta no se volverá a aplicar. No obstante, en el recuento final los puntos de la carta se tendrán en cuenta. *En este ejemplo, al jugar el “Matadragones” podrías cambiar en este instante 2 trampas y 2 lanzas por 1 cofre.*

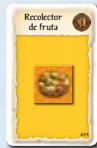


La **flecha gris** que hay en las cartas inmediatas es un recordatorio de que el cambio no se puede realizar en cualquier momento, sino que deberá hacerse **inmediatamente y sólo una vez** (en el ejemplo anterior no podrías cambiar 4 trampas y 4 lanzas por 2 cofres). En caso de que se pudiera realizar el cambio más de una vez, se especificaría en la propia carta.

Aparte de las acciones de intercambio también hay cartas que te permiten realizar acciones del tablero o realizar alguna de las fases de la ronda. El “Ganadero”, por ejemplo, te permite realizar inmediatamente una fase de cría de animales sólo para ti.



Los efectos más sencillos en este tipo de cartas son los que te aportan algún producto sin tener que dar nada a cambio.



## Cartas de efecto continuo

Las cartas de efecto continuo se distinguen por tener un **fondo de color azul**. Estas cartas tienen un efecto permanente de tal modo que, aquello que esté representado en la carta, podrá realizarse en cualquier momento de la partida (antes del recuento final de puntos) y tantas veces como quieras. Con el “Curtidor” podrías cambiar 1 pescado seco por 1 cuero en cualquier momento.



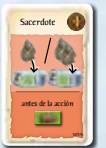
La **flecha amarilla** que aparece en las cartas de efecto continuo es un recordatorio de que podrás realizar el cambio en cualquier momento y tantas veces como desees.

Dentro de las cartas de efecto continuo también hay algunas que alteran las reglas del juego en tu beneficio. *Con el “Reparador de barcos” en cualquier momento podrías devolver a tu reserva los minerales que tuvieras a bordo de los barcos (sin esta carta no está permitido hacerlo).*



## Cartas condicionales

Las cartas condicionales se distinguen por tener un **fondo de color rojo**. Estas cartas tienen un apartado de color más claro y otro de color más oscuro. En el apartado más claro se especifica un momento (normalmente en forma de condición que deberá cumplirse). En el apartado más oscuro se indica qué efecto tendrá lugar entonces. Así pues, cada vez que se cumpla el requisito señalado, podrás realizar la acción indicada. *Con esta carta, cada vez que realizaras una de las acciones de “Comercio exterior” (fondo claro), antes de la acción recibirías 1 aceite (fondo oscuro).*



En algunas cartas (como el “Sacerdote”) se indica si el efecto de la carta se produce **antes o después** de cumplir la condición (con el “Sacerdote”, p. ej., el aceite se recibe antes de realizar la acción, con lo cual podrías utilizarlo durante el “Comercio exterior”).

En algunas otras cartas el efecto producido te permite intercambiar productos o alterar las reglas en tu beneficio. *Con el “Cazador experto”, p. ej., podrías tirar los dados 4 veces en vez de 3 (sin esta carta no sería posible).*



Las acciones de intercambio que hay en las cartas condicionales tienen, al igual que en las cartas inmediatas, una **flecha gris**, ya que no podrán realizarse en cualquier momento. Sin embargo, también en estos casos es posible que el cambio pueda realizarse más de una vez si así lo especifica la carta.

Algunas cartas tienen dos recuadros. En estos casos podrás elegir cuál de los dos efectos quieres aplicar.

Si una carta muestra dos efectos inmediatos, deberás aplicarlos en el orden especificado. *En este ejemplo deberías realizar primero la caza forestal para luego montar una trampa.*



No es necesario que leas el siguiente apartado si sólo vas a jugar con las cartas del mazo A. Las cartas de cumplimiento único se encuentran en los mazos B y C.

### Cartas de cumplimiento único

Las cartas de cumplimiento único sólo están en los mazos B y C. Al igual que las cartas condicionales, estas cartas también tienen un apartado claro y otro oscuro. En el apartado de color verde claro se especifica un momento (normalmente en forma de condición) y en el apartado verde oscuro el efecto que se produce. Todo esto funciona de igual forma que las cartas condicionales.

La diferencia estriba en que el efecto de una carta de cumplimiento único sólo se aplicará una vez por partida, tan pronto como la condición especificada se cumpla. Dicho instante puede ser en el mismo momento de jugar la carta o bien en un momento posterior.



El “Remendón de velas” tiene como requisito disponer de 3 barcos grandes. Si al jugar esta carta ya tuvieras 3 barcos grandes, conseguirías el beneficio indicado.



Esta carta se refiere a un momento futuro. Tan pronto como adquieras un knarr, recibirás 1 pescado seco y 1 moneda por cada knarr.

Si tienes cualquier duda sobre alguna de las cartas que no esté resuelta aquí, puedes consultar la lista que aparece a partir de la página 2 del Apéndice. Allí encontrarás todos los oficios ordenados numéricamente y descritos en mayor detalle.

## LIMITACIÓN AL NÚMERO DE COMPONENTES

No es necesario que leas este apartado. Consúltalo únicamente si se agota alguno de los componentes incluidos en el juego.

- Existen pocos componentes que estén limitados en número.

**Edificios** – Sólo hay unas cuantas casas y cobertizos disponibles. Si se agotan, ya no podrás construir más piezas de este tipo.

**Territorios** – Como sólo hay 4 tableros de territorio, no puede haber más de 4 nuevos territorios en juego.

- Los barcos, losetas de producto, materiales y armas no están limitados en número.

**Barcos** – Debería haber suficientes barcos, pero si te faltan barcos de algún tipo, improvisa con cualquier otro material.

**Productos** – Si las losetas de producto disponibles no bastan, puedes devolver a la reserva general las losetas que estén ocupando espacios completamente cubiertos. Simplemente tendrás que recordar durante el resto de la partida que ese espacio ya está cubierto (o bien puedes rellenar el espacio con monedas de

plata u otro tipo de fichas).

**Materiales** – En caso de que los materiales de construcción se agotaran, puedes girar alguna de las fichas de sanción del *thing* en las que aparecen los materiales y usarlos como sustitutivo.



Esta ficha valdría por 5 piedras.

**Armas** – Si el mazo de cartas de arma se agota, mezcla la pila de cartas usadas y forma un nuevo mazo boca abajo. Si a resultados de alguna compensación te correspondiera algún arma y no quedara ninguna de estas armas ni en la pila de cartas usadas ni en el mazo, busca la ficha correspondiente de sanción del *thing*; cada una de estas fichas vale por 3 armas del tipo indicado.

## FIN DE LA PARTIDA Y RECUESTO FINAL

La partida terminará después del banquete de la última ronda. Así pues, en la última ronda no se reciben recompensas.



- Si tienes algún cobertizo o casa de piedra, podrás poner la madera y la piedra que todavía tuvieras en tu reserva en las casillas correspondientes del cobertizo o la casa (en las ilustraciones se indica cuánta piedra y madera puedes poner).
- Si todavía tienes alguna loseta de producto en tu reserva, podrás colocarla en casillas vacías de tu zona de colocación, tus tableros o tus casas.

Utiliza el bloc de puntuación para el recuento final.

El jugador que tenga las posesiones de mayor valor será el vencedor. El valor de las fichas y los tableros viene indicado en los escudos.



En caso de empate puede haber más de un vencedor.

### Puntos positivos

- **Barcos** – Cada uno de tus botes balleneros vale 3 puntos; cada *knarr* vale 5 puntos; y cada *drakkar* vale 8 puntos.
- **Migraciones** – Los *knarr* que hayan emigrado valen 18 puntos y los *drakkar*, 21.
- **Territorios** – Los tableros de territorio aportan distintos puntos (en un rango que va de 12 a 38). Su valor se especifica en la esquina superior derecha.

- **Cobertizos y casas** – Cada cobertizo vale 8 puntos; cada casa de piedra vale 10; y cada casa comunal vale 17. También aquí el valor está impreso en la esquina superior derecha.
- **Ovejas y reses** – Cada una de tus ovejas vale 2 puntos, o bien 3 puntos si es una oveja embarazada. Las reses valen 3 puntos, o 4 puntos si es una res embarazada.
- **Oficios** – En la esquina superior derecha de cada carta se especifica el valor de cada oficio. Únicamente se puntúan los oficios que se hayan jugado.
- **Monedas** – Cuenta el total de monedas de plata que tengas en tu reserva. Cada moneda vale 1 punto. Las monedas que tengas en tu tablero no se cuentan.
- **Últimos ingresos** – No es necesario que percibas los ingresos que hayas conseguido en la última ronda; en vez de ello, puedes anotarlos en el apartado de “Últimos ingresos”.
- **Corona inglesa** – El jugador que tenga la corona inglesa en su tablero o en su reserva, recibe 2 puntos adicionales.

### Restar los puntos negativos de los positivos

- Complementa el total de puntos positivos obtenidos con los puntos negativos que te correspondan por las casillas de tus tableros y edificios sin cubrir. Ten en cuenta tanto tu tablero individual como los nuevos territorios, los cobertizos y las casas.

- Después, réstale también las sanciones del *thing* que pudieras tener (ver “Fase 9. Preparar el banquete”, p. 10).
- Puede ocurrir que un jugador sin querer coloque alguna loseta junto a otra con la que no debería tocarse. En estos casos deberá **corregirse el error inmediatamente**. Sin embargo, si ya es demasiado tarde para corregirlo, te recomendamos que al final de la partida se imponga una sanción del *thing* por cada pareja de losetas mal colocadas. He aquí un par de ejemplos:



En el ejemplo de la izquierda se han puesto mal las losetas de tal modo que hay dos pares de productos verde-verde, lo cual le supondría al jugador dos sanciones para un total de 6 puntos negativos.

En el ejemplo de la derecha el caso es peor. Se han puesto las mismas losetas que en el ejemplo anterior, pero de tal modo que todas se tocan entre sí. Esto significa que hay tres pares verde-verde, con lo cual perderá 9 puntos.



## LA VERSIÓN EN SOLITARIO

Pon el tablero individual por el lado que prefieras. Necesitarás un segundo conjunto de vikingos de otro color.

- Pon un vikingo (o dos, en la versión reducida) de uno de tus colores (el rojo, en este ejemplo) en la casilla de ronda 1 del marcador del banquete, y luego 2 más en las casillas 3, 5 y 7 (si juegas a la versión larga).
- Coloca dos vikingos del otro color (amarillo, en este ejemplo) en las casillas 2, 4 y 6.



- Pon cinco vikingos del primer color (rojo, en este ejemplo) en la explanada del *thing*, y cinco vikingos del segundo color (o seis, en la versión reducida) en la “casilla de espera” de tu tablero.
- Uno de los vikingos del segundo color (amarillo, en este ejemplo) se retira del juego (en la versión reducida en vez de ello se retira un vikingo del primer color).

La versión en solitario se juega del mismo modo que una partida con varios jugadores, en el que se irá realizando un turno tras otro. Como en este caso no tienes ningún adversario que pueda bloquearte las casillas de acción, **los vikingos de la ronda anterior se dejan** en el tablero de acciones. Es por ello que necesitas un segundo color para jugar.

### Desarrollo de la ronda

La primera ronda se juega del mismo modo que una partida con varios jugadores. Sin embargo, en la fase 12 no recuperes ningún vikingo del tablero de acciones; en vez de ello, traslada los cinco vikingos del segundo color que tenías en la “casilla de espera” a tu explanada. Al terminar la segunda ronda dejarás los vikingos colocados en la segunda ronda sobre el tablero de acciones y

recuperarás los de la primera ronda. Con estos jugarás la tercera ronda. La partida transcurrirá de este modo hasta llegar a la última ronda.

### Agilizar la versión en solitario

- Cuando ya estés familiarizado con la versión en solitario puedes saltarte la fase 3. Si quieres saber qué tablero de territorio estará disponible en cada ronda, basta con mirar la página 15 del Apéndice. También indica cuál es la bonificación por explorar un determinado territorio.
- Ignora la fase 6 de cada ronda (tendrás el honor perpetuo de ser siempre el jugador inicial).

En las partidas en solitario yo prefiero preparar más tiras de montaña de las que tocarían, poniendo encima sus respectivas fichas. Luego utilizo un lápiz para señalar el límite entre las que están disponibles y las que no. De este modo la fase 11 se realiza más deprisa y se agiliza el ritmo de la partida.



- En la fase 12 los vikingos que estén a la izquierda del banquete se corresponden con los que deberás retirar del tablero de acciones.

Un buen resultado en una partida en solitario es alcanzar 100 o más puntos. En la versión más larga se puede conseguir con algo de experiencia, mientras que en la versión más corta es algo más difícil. Pero si no te asusta el reto, vale la pena intentarlo (debido a los vikingos que bloquean acciones, en la partida en solitario normalmente se consiguen menos puntos que en las partidas con varios jugadores).

Para explorar distintas estrategias, si lo deseas puedes elegir la carta marrón claro de oficio con la que empiezas la partida.



# CRÉDITOS

*El banquete de Odín* se diseñó en mayo de 2013. Las pruebas de juego más extensas empezaron en agosto de 2014. La primera edición en alemán se publicó en octubre de 2016.

Frank Heeren organizó la producción de este “peso pesado” lúdico. Las ilustraciones y el diseño gráfico corrieron de la mano de Dennis Lohausen. Las reglas fueron redactadas por Uwe Rosenberg, quien también ayudó en la edición de las mismas. Christof Tisch hizo la maquetación de las cartas de oficio y Hans-Georg Schneider maquetó el reglamento. ames, Lisa Roggenbuck, Anna Birkelbach, Ralf Seifert.

El equipo editorial también quiere transmitir un sincero agradecimiento a Gernot Köpke por sus textos históricos, que el propio Uwe Rosenberg complementó. Un agradecimiento también a los revisores del reglamento: Janina Kleinemenke, Gabriele Goldschmidt, Grzegorz Kobiela, y Mario Wiese. Gernot Köpke quisiera dar también las gracias a los revisores de sus textos, Kerstin Herdzina y Steffen Jost. Y finalmente, un sentido agradecimiento a todos los probadores del juego en orden cronológico: Andreas Odendahl, Lasse Goldschmidt, Gabriele Goldschmidt, Sascha Hendriks, Mechthild Kanz, Reinhold Kanz, Kai Poggenkamp, Thorsten Roth, Janina Kleinemenke, Jennifer Jünger, Marc Jünger, Hagen Dorgathen, Corinna Büttemeier, Stephanie Michaelis, Petra Zardock, Anja Beduhn, Michael Speckmann, Ingo Böckmann, Frank Heeren, Pan Pollack, Helge Ostertag, Jens Drögemüller, Thorsten Hanson, Stephan Rink, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Kevin Farnworth, Maxime Gauthier-Kwan, Anthony Gascon, Emily Berthelet, Klaus

Lottmann, Florian Racky, Ronny Vorbrod, Rolf Raupach, Stefan Wahoff, Tanja Muck, Peter Muck, Tim Koch, Christoph Post, Bianca Bartsch, Claudia Görldt, Patrick Enger, Gabi Köpke, Gernot Köpke, Tanja Techmann, Torsten Techmann, Lisa Hofmann, Markus Habenberger, Witold Kliszczynski, Raimund Kessler, Jutta Böhm, Michael Gnade, Karola Köhler, Lea Reinisch, Patrick Hoffbauer, Dani Kemmler, Antonio Messina, Jörg Freudenstein, Kerstin Herdzina, Ragnar Deist, Jürgen Dissinger, Désirée Höher, Andrea Neis, Stefan Ziemerle, Oliver Heck, Sebastian Dames, Lisa Roggenbuck, Anna Birkelbach y Ralf Seifert.

*Un agradecimiento muy especial para Andreas Odendahl (“Ode”), por aportarme la idea tan importante de las recompensas. “Ode” ya demostró su maestría con los juegos elaborados de gestión de recursos en La Granja.*



## Créditos de la presente edición

Producción editorial:	Xavier Garriga
Traducción:	Oriol García
Adaptación gráfica:	Antonio Catalán



Editado por:  
Devir Iberia, S.L.  
C/Roselló, 184  
08008 Barcelona  
www.devir.es



© 2016 Feuerland  
Verlagsgesellschaft mbH  
Wilhelm-Reuter-Str. 37  
65817 Eppstein-Bremthal  
www.feuerland-spiele.de