



# MAESTRI D'ASCIA

## DEL MARE DEL NORD

REDUX

GAME DESIGN – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD  
ILLUSTRAZIONI – MIHAJLO DIMITRIEVSKI  
GRAFICA E LAYOUT – SHEM PHILLIPS

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI FEVER GAMES  
TRADUZIONE – EMANUELE PIERANGELO  
REVISIONE – FEDERICO CINQUE, LORENZO LANARO DE VITO  
& GIANLUCA ULISSE  
FEVER-GAMES.COM

COPYRIGHT 2024 GARPHILL GAMES  
WWW.GARPHILL.COM

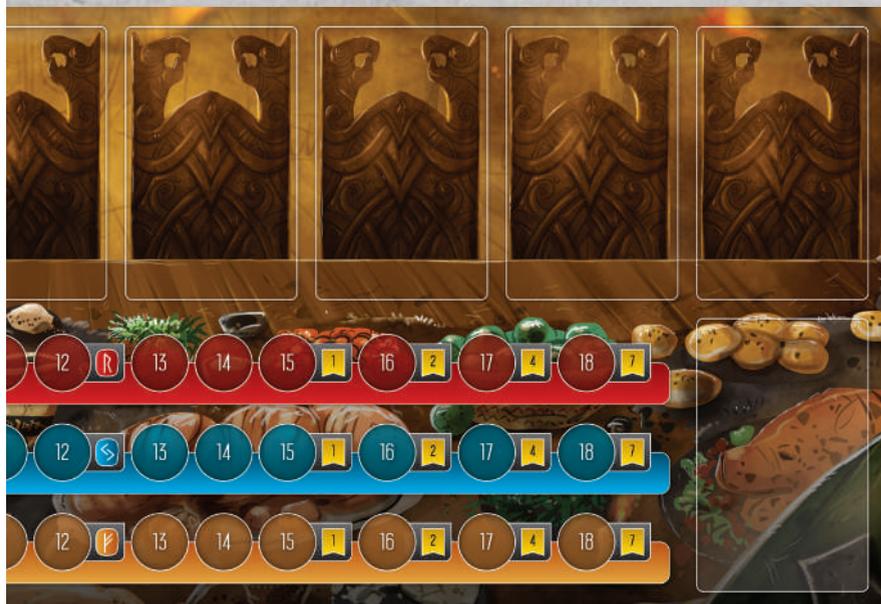
## INTRODUZIONE

Ambientato nei primi anni dell'Epoca Vichinga, nell'800 d.C, nei panni di Maestri d'Ascia Vichinghi, competi con gli altri giocatori per costruire la più grande flotta del Mare del Nord. Dovrai raccogliere legno, lana, ferro e reclutare artigiani che possano aiutarti. L'Oro è una risorsa preziosa e deve essere gestito saggiamente. Come ben saprai, nel villaggio vivono persone di ogni tipo e non sempre ben intenzionate. Meglio sperare di averle dalla tua parte!

## SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è essere il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria (PV) al termine della partita. Puoi ottenere PV costruendo Navi ed Edifici, reclutando Jarl (capi militari), richiamando Eroi e accumulando Oro. Nel corso di 5 Round, dovrai selezionare carte Villaggio e gestire le tue risorse e i tuoi lavoratori per elevare il tuo insediamento come il più glorioso tra tutti i clan.

## COMPONENTI



1 Plancia di Gioco



5 Plance Giocatore



50 Lavoratori



40 Legni



40 Lane



40 Ferri



40 Ori



50 Monete



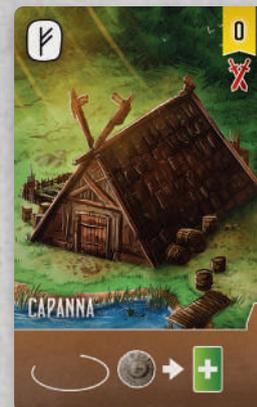
15 Segnalini giocatore  
(3 per ogni colore)



5 Carte Eikja  
(1 per ogni colore)



5 Carte Lavoratore  
(1 per ogni colore)



6 Carte Capanna

## COMPONENTI



12 Carte Round



15 Carte Razzia



15 Carte Commercio



8 Carte Eroe



122 Carte Villaggio



4 Carte Nemico

## VERSIONE REDUX – NOTA DELL'AUTORE SHEM PHILLIPS

Nel 2014, ho lanciato la mia prima campagna Kickstarter. Non solo fu la prima volta che la gente sentì parlare di Garphill Games, ma anche la prima volta che le illustrazioni di The Mico furono utilizzate per un gioco da tavolo. Il gioco ebbe un successo molto più grande di quello che mi sarei aspettato e molto fu dovuto alle illustrazioni. Nei mesi successivi iniziai a sviluppare quello che sarebbe divenuto nel tempo uno dei giochi ancora oggi tra i più noti: Raiders of the North Sea. Da allora Garphill Games ha continuato a crescere con l'obiettivo di pubblicare in maniera continuativa giochi di qualità con meccaniche interessanti e ambientazioni coinvolgenti.

Senza alcun dubbio l'originale Shipwrights ha alcune imperfezioni e non può essere all'altezza con gli altri giochi delle nostre trilogie medievali. Per questo motivo ho deciso di creare questa nuova edizione Redux del gioco.

Maestri d'Ascia del Mare del Nord: Redux è un gioco completamente rivisto, che mantiene molto dell'ambientazione e degli obiettivi del gioco originale ma con una meccanica centrale del tutto nuova per creare un'esperienza di gioco più in linea con gli standard a cui vi abbiamo abituati. Spero possiate apprezzarlo! Vi assicuro che ci siamo divertiti davvero tanto lavorandoci.

## MODIFICHE PER RUNESAGA

Maestri d'Ascia del Mare del Nord: Redux include 6 nuove Runestones che rimpiazzano quelle presenti nell'espansione Runesaga, al fine di rendere questa versione Redux compatibile con la campagna Runesaga.



*NOTA: Poichè Runesaga, Shipwright ed Explorer of North Sea non hanno avuto un'edizione Italiana, abbiamo deciso di mantenere le Runestones in lingua Inglese per evitare possibile confusione tra i termini originali e una nostra traduzione non riscontrabile sui regolamenti di riferimento.*

## PREPARAZIONE

- 1 Colloca la Plancia di Gioco al centro dell'area di gioco.
- 2 Mescola le carte Round e poni 5 di esse a faccia in giù nello spazio indicato sulla Plancia di Gioco, a formare il mazzo Round. Riponi nella scatola le carte rimanenti.
- 3 Mescola tutte le carte Razzia e ponile a faccia in giù nello spazio indicato sulla Plancia di Gioco, a formare il mazzo Razzie.
- 4 Mescola tutte le carte Commercio e ponile a faccia in giù nello spazio indicato sulla Plancia di Gioco, a formare il mazzo Commercio.
- 5 Poni tutte le carte Eroe negli spazi indicati sulla Plancia di Gioco. Impila le 5 carte Eroe Randi una sopra l'altra.
- 6 Mescola tutte le carte Villaggio e ponile a faccia in giù nello spazio indicato sulla Plancia di Gioco, a formare il mazzo Villaggio. Lo spazio sotto di esso è utilizzato per gli scarti.
- 7 Ogni giocatore sceglie il proprio colore. Ognuno pone un proprio Segnalino Giocatore nello spazio "0" di ciascun tracciato Progresso. In partite con 1-2 giocatori, aggiungi 1 set di Segnalini Giocatore non utilizzati come Giocatore Neutrale.
- 8 Sistema tutti i Lavoratori, Legni, Lane, Ferri, Ori e Monete in una Riserva Generale, a portata di mano di tutti i giocatori. Tutti sono considerati illimitati e se dovessero esaurirsi, utilizzate altri segnalini come sostituti.



### Modalità Solitario – Carte Nemico

Se stai giocando in solitario, puoi aggiungere 1 o più carte Nemico al gioco. Ponile a faccia in giù accanto alla Plancia di Gioco e per ogni icona presente nella parte sinistra di ciascuna carta Nemico scelta, avanza i Segnalini Giocatore Neutrale di 1 spazio sul rispettivo tracciato Progresso. Ogni Nemico aggiunge differenti limitazioni durante la partita. Consigliamo di non aggiungere alcuna carta Nemico nelle tue prime partite.

Ogni giocatore prepara la propria area di gioco:

- 1 Prendi la tua Plancia Giocatore e ponila davanti a te.
- 2 Prendi 1 carta Eikja e 1 carta Manovale del tuo colore. Piazzale sul loro lato base (con l'icona Miglioramento bianca in alto a sinistra). Poni la carta Manovale alla sinistra della tua Plancia Giocatore e la carta Eikja sopra di essa.
- 3 Distribuisci casualmente 1 carta Capanna a ciascun giocatore. Poni la tua carta Capanna sul lato base, sotto la tua carta Manovale. Riponi nella scatola le carte Capanna non utilizzate.
- 4 Ogni carta Capanna presenta un'icona Progresso nell'angolo in alto a destra. Avanza il tuo Segnalino Giocatore di 1 spazio sul rispettivo tracciato Progresso.
- 5 Prendi 3 Lavoratori, 1 Legno, 1 Lana, 1 Ferro, 1 Oro e 2 Monete dalla riserva generale.



Le 122 carte Villaggio comprendono 5 differenti tipologie di carte. Tutte quante possono essere scartate per ottenere la ricompensa indicata sopra lo standard rosso. Inoltre ognuna ha delle regole specifiche:



Le Navi devono essere piazzate sulla Plancia Giocatore prima di essere costruite. La loro costruzione richiede 1-3 Talenti e un determinato numero di Lavoratori e Risorse. Forniscono PV, avanzamenti sui tracciati Progresso indicati e un beneficio immediato o un bonus di fine partita. Le Navi costruite sono poste sopra la Plancia Giocatore.



Per costruire gli Edifici è richiesto un determinato numero di Lavoratori e Risorse. Forniscono diverse combinazioni di PV e avanzamenti sui tracciati Progresso indicati. Una volta costruiti, gli Edifici sono posti sotto la Plancia Giocatore e offrono nuovi spazi per il piazzamento di Lavoratori.



Gli Artigiani possono essere piazzati sulla Plancia Giocatore per un utilizzo singolo o infilati sotto gli Edifici, al costo di 1 Oro, per utilizzarli un numero illimitato di volte. Ognuno fornisce un Talento Maggiore e un Talento Minore, entrambi utilizzabili per la costruzione delle Navi.



I Cittadini possono essere giocati per il loro effetto immediato o infilati sotto gli Edifici, al costo di 1 Oro, per migliorare la loro efficacia. Hanno sempre un costo, indicato alla sinistra della freccia, e un beneficio, alla destra.



I Jarl possono essere infilati sotto gli Edifici, al costo di 1 Oro, e forniscono PV e avanzamenti sui tracciati Progresso indicati. Sono anche le uniche carte Villaggio che, se scartate, forniscono Oro come ricompensa.

Legno, Lana, Ferro e Oro nel gioco sono chiamate Risorse. L'Oro è la Risorsa più rara, richiesto per le Navi e gli Edifici più grandi. L'Oro vale anche come Risorsa jolly, nel senso che 1 Oro può essere sempre utilizzato al posto di 1 Legno, 1 Lana o 1 Ferro.

## PANORAMICA DI GIOCO

Una partita a Maestri d'Ascia del Mare del Nord: Redux ha una durata di 5 Round. Ogni Round si svolge attraverso 5 Fasi:

### 1 Nuova carta Round

Una nuova carta Round viene rivelata.

### 2 Draft delle carte

I giocatori effettuano un draft di 6 carte Villaggio.

### 3 Azioni

I giocatori simultaneamente effettuano azioni e devono utilizzare tutte le carte Villaggio in mano.

### 4 Rendite

I giocatori ottengono le rendite dalle proprie Navi ed Edifici costruiti, e dalle carte Commercio infilte sotto la Plancia Giocatore. Ogni giocatore riprende tutti i propri Lavoratori dalla Plancia Giocatore e dai propri Edifici e ripristina le carte Razzia utilizzate.

### 5 Assegnazione carte Eroe

Le carte Eroe vengono assegnate al leader di ciascun tracciato Progresso.

Alla fine del 5° Round, il giocatore con più PV è il vincitore della partita.

## 1. NUOVA CARTA ROUND

Rivela la prima carta del mazzo Round e ponila a faccia in su nello spazio alla destra del mazzo in modo che le illustrazioni siano allineate. Le successive carte Round vengono poste sopra quella precedente. Ogni carta Round fornisce diverse informazioni:

- 1 In partite con 1-2 giocatori, per ogni icona presente sulla carta rivelata, il Giocatore Neutrale avanza di 1 spazio sul rispettivo tracciato Progresso. Questo accade ogni volta che una nuova carta Round viene rivelata.
- 2 Nella modalità solitario, il Rivale ottiene i PV indicati.
- 3 Questi sono gli scambi disponibili durante la fase Azioni.
- 4 Nelle partite con 3-5 giocatori, questo indica se il draft verrà effettuato in senso orario o anti-orario.
- 5 Questo è un promemoria per ricordare che 1 Legno, 1 Lana e 1 Ferro possono sempre essere scambiati per 1 Oro.
- 6 Questo è un promemoria per ricordare che 1 Oro può sempre essere usato al posto di 1 Legno, 1 Lana o 1 Ferro.
- 7 Questo è un promemoria per ricordare che a fine partita ogni Oro vale 1 PV.



## 2. DRAFT DELLE CARTE

Il draft viene svolto in maniera differente nelle partite in solitario, in quelle con 2 giocatori e quelle con 3-5 giocatori. In tutti i casi ogni giocatore deve terminare questa fase con 6 carte Villaggio in mano. Segui le regole del draft in base al numero di giocatori nella partita:

### Partita in solitario

- 1 Pesca 5 carte dal mazzo Villaggio. Scegline 2 da tenere, mettendole da parte, e scarta le rimanenti 3.
- 2 Pesca 4 carte dal mazzo Villaggio. Scegline 2 da tenere, mettendole da parte, e scarta le rimanenti 2.
- 3 Pesca 3 carte dal mazzo Villaggio. Scegline 2 da tenere, mettendole da parte, e scarta la rimanente.
- 4 Aggiungi alla mano le 6 carte Villaggio selezionate.

### Partita con 2 giocatori

- 1 Entrambi i giocatori pescano 5 carte dal mazzo Villaggio. Ognuno sceglie 2 carte da tenere, mettendole da parte, e passa le rimanenti 3 all'altro giocatore.
- 2 Entrambi i giocatori pescano 1 carta dal mazzo Villaggio e la aggiungono alle 3 carte ricevute dall'altro giocatore. Tra queste 4 carte, ognuno ne sceglie 2 da tenere, mettendole da parte, e passa le rimanenti 2 all'altro giocatore.
- 3 Entrambi i giocatori pescano 1 carta dal mazzo Villaggio e la aggiungono alle 2 carte ricevute dall'altro giocatore. Tra queste 3 carte, ognuno ne sceglie 2 da tenere, mettendole da parte, e scarta la carta rimanente.
- 4 Entrambi i giocatori aggiungono alla mano le 6 carte Villaggio selezionate.

## 2. DRAFT DELLE CARTE

### Partita con 3-5 giocatori

- 1 Tutti i giocatori pescano 6 carte dal mazzo Villaggio. Ogni giocatore sceglie 1 carta da tenere, mettendola da parte, e passa le rimanenti carte al giocatore alla sua destra o sinistra, come indicato dalle frecce in alto sulla carta Round appena rivelata.
- 2 Dalla nuova mano di carte ricevute, ogni giocatore sceglie 1 carta da tenere, mettendola da parte, e passa le rimanenti carte al giocatore successivo. I giocatori proseguono in questo modo fino a quando tutti hanno selezionato (*ricorda che la sesta carta non sarà scelta ma verrà passata direttamente da uno degli altri giocatori*).
- 3 Tutti i giocatori aggiungono alla mano le 6 carte Villaggio selezionate.

### Regole comuni di draft per partite con qualsiasi numero di giocatori

- Quando metti da parte le carte Villaggio selezionate, tienile a faccia in giù (*non ha importanza nella partita in solitario*).
- Puoi sempre guardare le carte Villaggio messe da parte, ma non puoi guardare quelle degli altri giocatori.
- Se il mazzo Villaggio si esaurisce, rimescola gli scarti in modo da formare un nuovo mazzo. Fai la stessa cosa se il mazzo si esaurisce durante la fase Azioni.



### 3. AZIONI

Dopo che tutti i giocatori hanno completato il draft delle 6 carte Villaggio, tutti svolgono simultaneamente la fase Azioni. Le azioni a disposizione sono diverse e i giocatori possono effettuarle nell'ordine che preferiscono, ripetendole un qualsiasi numero di volte:

- Scartare una carta Villaggio
- Reclutare un Artigiano
- Reclutare un Jarl
- Giocare o Reclutare un Cittadino
- Avviare la Costruzione di una Nave
- Costruire una Nave
- Costruire un Edificio
- Piazzare un Lavoratore
- Scambiare Risorse
- Razziare un Insegiamento

Quando Recluti un Jarl e Costruisci una Nave ed Edifici, avanzi il tuo Segnalino Giocatore sui tracciati Progresso. Questo è utile per ottenere i 3 Eroi principali. Inoltre, quando raggiungi gli spazi 4, 8 e 12 ottieni carte Razzia, carte Commercio o Miglioramenti.

Durante questa fase, puoi utilizzare le carte Eroe in tuo possesso. Ognuna di esse può essere usata più volte.

Alla fine della fase Azioni, ogni giocatore deve aver giocato tutte le carte Villaggio dalla propria mano. Non puoi trattenere carte da un Round all'altro. Tuttavia, puoi conservare un qualsiasi numero di Lavoratori, Risorse e Monete tra i vari Round.

### 3. AZIONI: SCARTARE UNA CARTA VILLAGGIO

Come azione, puoi scartare una carta Villaggio dalla mano per ottenere immediatamente la ricompensa indicata sopra lo stendardo rosso. Poni le carte scartate nello spazio sotto il Mazzo Villaggio. Le ricompense comprendono:

- 1 Risorsa
- 1 carta Villaggio
- 1 Oro
- 2 Monete
- 1 Lavoratore

Le carte Villaggio sono sempre pescate dalla cima del mazzo Villaggio.



### 3. AZIONI: RECLUTARE UN ARTIGIANO

Gli Artigiani hanno Talenti che sono necessari per Costruire le Navi. Quando li Recluti devi scegliere tra 2 opzioni:

- 1 Poni l'Artigiano nello spazio vuoto più a sinistra sulla tua Plancia Giocatore.
- 2 Paga 1 Oro e infila la carta Artigiano sotto uno dei tuoi Edifici che non ha già un'altra carta Villaggio infilata sotto.

In entrambi i casi, gli Artigiani forniscono 2 diversi Talenti: il Talento Maggiore non ha costi aggiuntivi, il Talento Minore richiede il pagamento di 1 Moneta per essere utilizzato.

*Il Talento Maggiore di questo Artigiano è Fabbro. Il Talento Minore è Tagliapietre.*



### 3. AZIONI: RECLUTARE UN ARTIGIANO

Quando poni un Artigiano sulla tua Plancia Giocatore, mettilo nello spazio più a sinistra che non ospita già una carta Artigiano. Se nello spazio è presente un Lavoratore, spostalo nella Riserva Generale.

La Plancia Giocatore può ospitare sia Artigiani che Navi (*carte Villaggio con banda blu in basso*). Non puoi avere più di 5 carte Villaggio sulla Plancia Giocatore ma puoi scartarli per fare spazio ad altre. Se scartate in questo modo, le carte Villaggio non forniscono ricompense. Ogni volta che si libera uno spazio sulla Plancia Giocatore, fai slittare le carte presenti verso sinistra per coprire eventuali spazi vuoti. Cittadini, Jarl ed Edifici non possono essere giocati sulla Plancia Giocatore.

Un Artigiano posto sulla Plancia Giocatore è utile per la Costruzione di una singola Nave. Una volta usato per la Costruzione, l'Artigiano viene scartato.



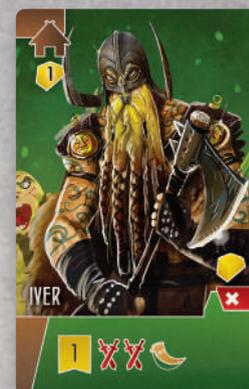
Quando Recluti una carta Artigiano e scegli di infilarla sotto un Edificio, devi pagare 1 Oro, come ricordato nell'angolo in alto a sinistra di ciascuna carta Artigiano. Ogni Edificio (incluse le Capanne) può avere al massimo 1 carta Villaggio sotto di esso ma puoi scartare Carte Villaggio per fare spazio ad altre. Se scartate in questo modo, le carte Villaggio non forniscono ricompense.



Un Artigiano infilato sotto un Edificio supporta tutte le future Costruzioni di Navi. Non importa quante volte lo usi, l'Artigiano non viene mai scartato.

### 3. AZIONI: RECLUTARE UN JARL

I Jarl sono rari tra le carte Villaggio e sono gli unici a fornire Oro come ricompensa se scartati. Invece di scartarli, puoi infilarli sotto un Edificio al costo di 1 Oro, come per gli Artigiani, e avanzare il tuo Segnalino Giocatore di 1 spazio sul tracciato Progresso per ogni icona corrispondente indicata nella banda verde in basso. I Jarl, inoltre, forniscono PV al termine della partita.



*IVER fornisce 1 PV e fa avanzare di 2 spazi sul tracciato Militare e di 1 spazio su quello della Fama.*

### 3. AZIONI: GIOCARE O RECLUTARE UN CITTADINO

Oltre a scartarlo, puoi utilizzare un Cittadino in 2 differenti modi:

- 1 Gioca il Cittadino e risolvi la sua abilità indicata nella banda marrone in basso. Poi scarta la carta.
- 2 Come per gli Artigiani, paga 1 Oro e infila la carta Cittadino sotto uno dei tuoi Edifici che non ha già un'altra carta Villaggio infilata sotto. La sua abilità si aggiunge a quella dell'Edificio (*vedi pag. 12*).



*Il Reclutatore ti permette di pagare 2 Monete per ottenere 2 Lavoratori.*

### 3. AZIONI: AVVIARE LA COSTRUZIONE DI UNA NAVE

Come mostrato nella pagina precedente, le Navi possono essere giocate sulla Plancia Giocatore, rispettando le stesse regole previste per porre un Artigiano sulla Plancia Giocatore.

### 3. AZIONI: COSTRUIRE UNA NAVE

Costruire una Nave è una grande impresa. Ogni carta Nave presenta le seguenti informazioni:

- 1 Talenti, Lavoratori e Risorse necessari per la Costruzione.
- 2 Punti Vittoria e Progresso ottenuti quando Costruita.
- 3 Effetto attivato quando Costruita, uno tra: beneficio immediato, rendita o bonus di fine partita.



È possibile Costruire più copie di una stessa Nave.

### 3. AZIONI: COSTRUIRE UNA NAVE

Per Costruire una Nave, effettua i seguenti passi:

- 1 La Nave deve essere sulla tua Plancia Giocatore (*non può essere Costruita direttamente dalla mano*).
- 2 Devi avere tutti i Talenti richiesti. Puoi farlo in diversi modi:
  - Scartando l'Artigiano richiesto dalla tua Plancia Giocatore (*non dalla mano*). Ricorda di pagare 1 Moneta per ogni Talento Minore utilizzato.
  - Avendo l'Artigiano richiesto, infilato sotto uno dei tuoi Edifici. Ricorda di pagare 1 Moneta per ogni Talento Minore utilizzato.
  - Pagando per usare un Manovale.
- 3 Paga le Risorse e i Lavoratori richiesti, ponendoli nella Riserva Generale. Puoi scartare i Lavoratori presenti nella tua riserva, non quelli sulla Plancia Giocatore o sugli Edifici.
- 4 Poni la Nave nella zona sopra la tua Plancia Giocatore.
- 5 Per ogni icona presente sulla carta Nave, avanza il tuo Segnalino Giocatore di 1 spazio sul rispettivo tracciato Progresso.
- 6 Risolvi eventuali effetti immediati presenti nella banda blu in basso sulla carta Nave.

#### Usare i Manovali

Quando Costruisci una Nave, puoi usare il tuo Manovale un qualsiasi numero di volte. Per ogni carta Villaggio scartata (*senza ricevere ricompense*) e 1 Oro speso, puoi soddisfare la richiesta di 1 Talento.

Dopo aver migliorato il Manovale, non devi più scartare una carta Villaggio per usarlo.



### 3. AZIONI: COSTRUIRE UNA NAVE

In questo esempio Dario sta Costruendo un Knarr che richiede 3 Talenti (Fabbro, Maestro Velaio e Intagliatore), 1 Legno, 5 Lane, 3 Ferri e 2 Ori.

- 1 L'Artigiano infilato sotto la Capanna può fornire il Talento Intagliatore al costo di 1 Moneta.
- 2 Può scartare il Maestro Velaio dalla Plancia Giocatore.
- 3 Può usare il proprio Manovale per il Talento Fabbro, scartando 1 carta Villaggio e pagando 1 Oro.
- 4 Ha 2 Ferri in meno di quelli richiesti, quindi decide di usare 2 Ori al loro posto. In questo modo Dario soddisfa tutte le richieste per la Costruzione del Knarr.
- 5 Dopo aver pagato tutti i costi, il Knarr viene posto sopra la Plancia Giocatore, accanto alle altre Navi. Dario avanza il proprio Segnalino Giocatore di 2 spazi sul tracciato Commercio e 2 spazi su quello Fama.



### 3. AZIONI: COSTRUIRE UN EDIFICIO

Ogni carta Edificio presenta le seguenti informazioni:

- 1 Lavoratori e Risorse necessari per la Costruzione.
- 2 Punti Vittoria e Progresso ottenuti quando Costruito.
- 3 Spazio per il Piazzamento di Lavoratori e la relativa abilità speciale.



E' possibile Costruire più copie di uno stesso Edificio.

### 3. AZIONI: PIAZZARE UN LAVORATORE

Puoi Piazzare Lavoratori dalla tua riserva sulla tua Plancia Giocatore o sui tuoi Edifici. Questi spazi di Piazzamento Lavoratori forniscono diversi benefici immediati. Una volta Piazzati, i Lavoratori restano nello spazio fino alla fase Rendite, durante la quale tornano nella tua riserva. In altre parole, i Lavoratori vengono temporaneamente esauriti ma non spesi.

Quando Piazzati un Lavoratore, rispetta le seguenti regole:

- Ogni spazio di Piazzamento Lavoratori può contenere solo 1 Lavoratore.
- Non puoi mai scartare un Lavoratore da uno spazio di Piazzamento Lavoratori.
- Se uno spazio di Piazzamento Lavoratori è coperto da una carta Villaggio, puoi scartare 1 o più carte Villaggio per rendere quello spazio disponibile. Le carte scartate in questo modo non forniscono ricompense.
- Quando Piazzati un Lavoratore su un Edificio con un Cittadino infilato sotto, puoi risolvere le 2 abilità nell'ordine che preferisci e anche utilizzare un'abilità per pagare il costo dell'altra. Puoi anche scegliere di risolvere 1 sola abilità.
- I Jarl e gli Artigiani infilati sotto un Edificio non hanno effetti sul Piazzamento di Lavoratori.
- Puoi infilare carte Villaggio sotto Edifici con Lavoratori presenti su di essi.
- Infilare una carta Cittadino sotto un Edificio con un Lavoratore presente, non attiva l'abilità del Cittadino. La carta Cittadino deve essere già presente quando Piazzati il Lavoratore.
- Quando Migliori la carta Capanna, se un Lavoratore è presente su di essa, togli il Lavoratore, gira la carta e poni nuovamente il Lavoratore sulla Capanna, senza ulteriori effetti.



- 1 Piazza un Lavoratore per pagare 2 Monete e ottenere 1 Oro.
- 2 Piazza un Lavoratore per guadagnare 2 Monete.
- 3 Piazza un Lavoratore per scartare una carta Villaggio e ottenere 2 Ori. Quindi paga 1 di questi Ori per ottenere 1 Ferro, 1 Legno, 1 Lana.
- 4 Piazza un Lavoratore per guadagnare 2 Monete e 1 Lavoratore. Quindi scarta un Lavoratore per guadagnare altre 5 Monete.
- 5 Piazza un Lavoratore per ottenere 2 Legni.

### 3. AZIONI: SCAMBIARE RISORSE

Puoi effettuare un qualsiasi numero di scambi, liberamente durante la fase Azioni. Tutti gli scambi possibili sono mostrati sul fronte e il retro delle carte Round.

In questo esempio, gli scambi possibili sono:

- 1 Legno, 1 Lana e 1 Ferro per 1 Oro.
- 1 Moneta per 1 Legno.
- 3 Monete per 1 Lana.
- 2 Monete per 1 ferro.



### 3. AZIONI: RAZZIARE UN INSEDIAMENTO

Ottieni carte Razzia quando raggiungi gli spazi 4, 8 e 12 del tracciato Militare. Per Razziare un Inseediamento devi scartare il numero di Lavoratori indicato nella parte alta della carta Razzia. Il numero di Lavoratori dipende dalla tua posizione sul tracciato Militare.

- 4-6 di forza Militare, 2 Lavoratori.
- 7-9 di forza Militare, 1 Lavoratori.
- 10+ di forza Militare, 0 Lavoratori.

Dopo aver scartato il numero di Lavoratori richiesto, ottieni il beneficio mostrato nella banda rossa in basso sulla carta e poi gira la carta Razzia a faccia in giù per indicare che l'Inseediamento è stato Razziato. Tutte le carte Razzia vengono ripristinate durante la fase Rendite di ciascun Round.



Avendo 8 di forza Militare, Martina ha bisogno di scartare 1 solo Lavoratore per ottenere 1 Oro e 1 carta Villaggio.

### 4. RENDITE

Dopo che tutti i giocatori hanno terminato la fase Azioni, ognuno risolve la fase Rendite, come descritto di seguito:

- 1 Ottieni le rendite (indicate dall'icona qui accanto) delle Navi e delle carte Commercio infilate sotto di esse. 
- 2 Sposta nella tua riserva tutti i Lavoratori presenti sulla tua Plancia Giocatore e sui tuoi Edifici. 
- 3 Ripristina le carte Razzia utilizzate, girandole a faccia in su. 



Lorenzo risolve la fase Rendite:

- Ottiene 1 Lavoratore dall'Eikja e 1 Lana dalla carta Commercio infilata sotto. Ottiene 1 Ferro dalla carta Commercio sotto il Barde e 1 Oro dal Faring.
- Non ottiene le 2 Monete dallo Skute sulla Plancia Giocatore perché ancora in costruzione.
- Riprende tutti i Lavoratori dalla Plancia Giocatore e i 3 Lavoratori sugli Edifici.
- Gira a faccia in su la carta Razzia.

## 5. ASSEGNAZIONE CARTE EROE

Quando tutti i giocatori hanno completato la fase Rendite, è il momento di assegnare le carte Eroe. Ogni tracciato Progresso è associato ad un Eroe:

 L'Eroe Militare è Svend. Il giocatore che possiede Svend guadagna 1 Lavoratore ogni volta che ottiene una nuova carta Razzia, carta Commercio o un Miglioramento.

 L'Eroe del Commercio è Thyra. Il giocatore che possiede Thyra può sempre scambiare 3 Monete per 1 Oro.

 L'Eroe della Fama è Frode. Il giocatore che possiede Frode può sempre pagare 1 Legno, Lana o Ferro in meno quando Costruisce una Nave.

Il giocatore più avanti su ciascun tracciato ottiene l'Eroe associato, prendendolo dalla Riserva Generale o da un altro giocatore. In caso di parità sul tracciato, nessun giocatore prende la carta Eroe associata. Gli Eroi vengono piazzati alla sinistra della carta Manovale.

È possibile avere più di 1 carta Eroe. I giocatori che non hanno 1 dei 3 Eroi principali, ottengono una carta Eroe Randi (*puoi sempre pagare 2 Monete per prendere 1 carta Villaggio*). Se un giocatore con Randi ottiene uno dei 3 Eroi principali, deve immediatamente scartare Randi, riponendolo sulla Plancia di Gioco.



In questo esempio, il Bianco è più avanti di tutti sul tracciato Militare e il Rosso sul tracciato Fama. Il Bianco e il Giallo sono in parità sul tracciato Commercio, quindi nessuno ottiene Thyra. Il Giallo ottiene Randi in quanto non possiede nessuno dei 3 Eroi principali.

## FINE DEL ROUND

Nei Round da 1 a 4, dopo aver assegnato le carte Eroe, proseguite con il Round successivo, rivelando una nuova carta Round.

### TRACCIATI PROGRESSO

Reclutando Jarl e Costruendo Edifici e Navi, avvanzerai il tuo Segnalino Giocatore sui Tracciati Progresso. Quando raggiungi gli spazi 4, 8 e 12 ottieni carte Razzia, carte Commercio o Miglioramenti.

 Ottieni una carta Razzia quando raggiungi gli spazi con questa icona sul tracciato Militare. Pesca la carta Razzia dal rispettivo mazzo e ponila a faccia in su alla destra della tua Plancia Giocatore. Una volta per Round puoi Razziare l'Insediamento di ciascuna carta Razzia.

 Ottieni una carta Commercio quando raggiungi gli spazi con questa icona sul tracciato Commercio. Pesca la carta Commercio dal rispettivo mazzo e scegli se infilarla sotto una Nave (*inclusa l'Eikja*) che non ospiti già un'altra carta Commercio, oppure collocarla a faccia in giù accanto alla tua Plancia Giocatore per ottenere immediatamente la ricompensa indicata in cima alla carta Commercio. Se non hai spazio sotto le tue Navi, devi scegliere la ricompensa immediata.



*Questa carta Commercio può essere infilata sotto una Nave per produrre 1 Ferro durante ogni fase Rendite, oppure girata a faccia in giù per ottenere immediatamente 1 Ferro e 1 Legno.*

 Ottieni un Miglioramento quando raggiungi gli spazi con questa icona sul tracciato Fama. Quando ottieni un Miglioramento, scegli se girare la tua carta Eikja, carta Manovale o carta Capanna per migliorarne l'abilità e per ottenere PV addizionali al termine della partita.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo aver assegnato le carte Eroe nel Round 5. Prima di effettuare il conteggio finale, ogni giocatore può utilizzare gli scambi disponibili nel Round 5 per convertir le Monete in Legno, Lana e Ferro e scambiare poi questi per Oro (ogni set composto da 1 Legno, 1 Lana e 1 Ferro = 1 Oro). È possibile scambiare le Monete e le Risorse ottenute nella fase Rendite del Round.

## CONTEGGIO FINALE

Ogni giocatore somma i seguenti PV:

- 1 Navi, inclusi eventuali bonus.
- 2 Edifici.
- 3 Jarl reclutati.
- 4 Tracciati Progresso (spazi da 15 a 18).
- 5 PV su carte Eroe e Manovale.
- 6 1PV per ogni Oro.

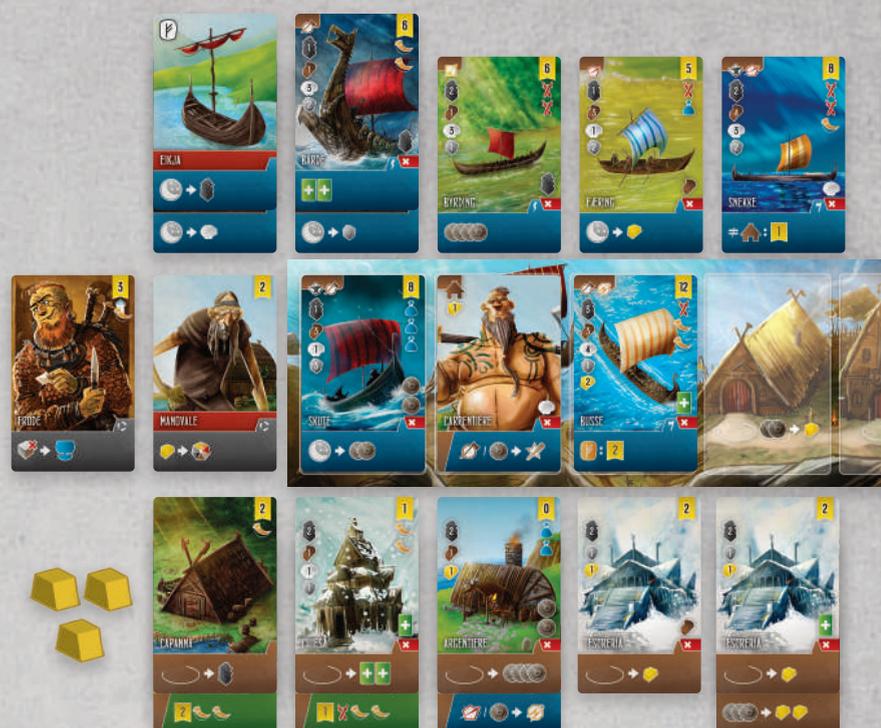
Il giocatore con più PV è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore con la somma maggiore di Legni, Lane e Ferri. In caso di ulteriore parità, vince chi ha più Lavoratori nella propria riserva. Se la parità persiste, la vittoria è condivisa.

Hai bisogno di aiuto per il conteggio finale? Scarica gratuitamente l'applicazione Garphill Games Companion disponibile per Android e iOS.

## CONTEGGIO FINALE

Per vincere una partita in solitario devi ottenere un punteggio maggiore del tuo Rivale. I pareggi non contano! Il punteggio del Rivale è dato dalla somma di:

- 1 3 PV per ogni carta Eroe che avrebbe ottenuto.
- 2 PV delle 5 carte Round.
- 3 PV dai Tracciati Progresso (spazi da 15 a 18).



Paola ottiene un punteggio totale di 47 PV, dato dalla somma di:

- 29 PV per le Navi, inclusi i 4 PV bonus per il suo Snekke.
- 7 PV per gli Edifici.
- 3 PV per i Jarl reclutati.
- 0 PV dai Tracciati Progresso.
- 5 PV dalle carte Eroe e Manovale.
- 3 PV per i 3 Ori.

# ABILITÀ DELLE NAVI



Ottieni immediatamente 3 Lavoratori



Ottieni immediatamente 2 Risorse a scelta (Legno, Lana, Ferro)



Ottieni immediatamente 4 Monete



Ottieni immediatamente 2 carte Villaggio



Ottieni 1 Oro durante la fase Rendite



Ottieni 2 Monete durante la fase Rendite



1 PV per ogni Edificio diverso (inclusa la Capanna)



3 PV per ogni set di carta Razzia, carta Comercio e Miglioramento



1 PV per ogni Nave (inclusa Eikja)



2 PV per ogni carta Razzia

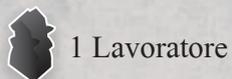


2 PV per ogni carta Comercio



2 PV per ogni Miglioramento

## ICONOGRAFIA



1 Lavoratore



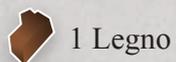
Ottieni 1 carta Villaggio



Scarta 1 carta Villaggio



1 Moneta



1 Legno



1 Lana



1 Ferro



1 Legno, 1 Lana o 1 Ferro



1 Oro (risorsa Jolly)