

Greenland

Ένα παιχνίδι επιβίωσης με κάρτες για 1 έως 3 παίκτες

Σχεδιασμός: Phil Eklund, εμπνευσμένος από τον Philipp Klarmann

Έκδοση: 27 Μαΐου 2014

Πνευματικά Δικαιώματα 2014 Sierra Madre Games

Κανόνες: **Matt Eklund**, Maurizio Picanza, **Stefano Tine**, Kevin Burfitts.

Δοκιμαστές: **Derek Drake**, **Christopher Felleisen**, **David Morneau**, **Thompson Stubbs**, Andy Graham, **Pouria Farvid**, Michael Debije, **César Rebollo**, Brian Burnley, Nigel Buckle, Eric Hehl, **Cole Wehrle**, Sam Williams, Martin Griffiths,

Ιταλική μετάφραση και επιμέλεια: Daniele Giardino

Γερμανική μετάφραση: Manuel Ingeland manuelingeland@gmail.com

Δανική μετάφραση και πρώην Γροιλανδός: Morten Kattenhøj <postmorten@gmail.com>,

Ελληνική μετάφραση: Σπύρος Κορώνης <dentkoron@gmail.com>

Στατιστικά: Pablo Klinkisch, **Kyrill Melai**

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Δύο αιώνες αφότου ο επικηρυγμένος Έρικ ο Ερυθρός έδωσε στο άδεντρο, καλυμμένο από πάγο νησί το παραπλανητικό όνομα “Grænland” (Πράσινη γη), δέκα αποστεωμένοι Νορμανδοί αποβιβάστηκαν αδέξια από μια βάρκα πάνω στους πάγους. Ήταν ο Μάιος μετά από το σκληρότερο χειμώνα που μπορούσε να θυμηθεί κανείς, και είχαν περάσει μήνες από τότε που τους τελείωσαν τα αποθέματα τροφής και σανού. Οι κυνηγοί περίμεναν το πρώτο διαθέσιμο θήραμα της χρονιάς, μικρά φώκιας με ελαφίσια μάτια εγκαταλελειμμένα στον πάγο. Όμως αντ' αυτού βρήκαν μόνο μια ριπή από βέλη του λαού της Θούλης. Οι Skraelings (υποτιμητικός χαρακτηρισμός των Βίκινγκ για τις φυλές της Θούλης και των Τουνίτ) υπερέχουν αριθμητικά και έχουν καλύτερες ικανότητες επιβίωσης στην Αρκτική. Και αν ο λαός της Θούλης εξολοθρεύσει τους Νορμανδούς και τους Τουνίτ, θα κυβερνήσουν μόνοι τους τη Γροιλανδία.

Α. ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι τρεις παίκτες αντιπροσωπεύουν τις φυλές των Τουνίτ¹ (πράσινο), των Νορμανδών² (κόκκινο)

¹ Οι Τουνίτ ήταν πιο πρωτόγονοι από όλους τους λαούς της Γροιλανδίας. Δεν είχαν καν εξημερωμένους σκύλους ή τόξα και βέλη. Το όνομα “Τουνίτ” τους δόθηκε από τους παραδοσιακούς τους εχθρούς, το λαό της Θούλης/Ινουίτ. Οι ανθρωπολόγοι τους ξέρουν ως τον πολιτισμό του Ντόρσετ. Δοκιμασίες DNA υποδηλώνουν ότι οι κάτοικοι της Βόρειας Αμερικής έφτασαν σε τέσσερις διαφορετικές εξορμήσεις (χωρίς να υπολογίζουμε τους Νορμανδούς). Οι Τουνίτ απετέλεσαν το τελευταίο κύμα, πριν από 5.000 χρόνια, και δεν έχουν στενή σχέση ούτε με

και της Θούλης³ (κίτρινο) που παλεύουν για την επιβίωση στη Γροιλανδία από τον 11ο ως τον 15ο αιώνα. Κάθε φυλή στέλνει κυνηγούς για να συλλέξει τροφή και καύσιμο για να συντηρήσει τα παιδιά, τους ηλικιωμένους και τα ζώα τους, ενώ παράλληλα συλλέγει βαθμούς νίκης εξολοθρεύοντας εχθρικά είδη ή μαζεύοντας πόρους. Ιστορικά, το κλίμα ψύχρανε και όλοι πλην του λαού της Θούλης (Ινουίτ/Εσκιμώοι) εξαλείφθηκαν.

- **Γύροι.** Κάθε **γύρος** του παιχνιδιού αντιπροσωπεύει μια γενιά. Κάθε γενιά έχει έξι *φάσεις (A1)*, κατά τις οποίες κάθε παίχτης εκτελεί όλες τις ενέργειες της εκάστοτε φάσης πριν προχωρήσει στην επόμενη.
- Όροι για τους οποίους δίνεται ορισμός αναγράφονται με **έντονα στοιχεία**, ενώ όροι που ορίζονται σε άλλο σημείο των κανόνων αναγράφονται με *πλάγια στοιχεία*.
- Ο Χρυσός Κανόνας: αν το κείμενο σε μια κάρτα αντικρούει αυτούς τους κανόνες, υπερισχύει η κάρτα.

A1. ΡΟΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (έξι φάσεις ανά γύρο)

1. ΓΕΓΟΝΟΣ. Αποκαλύψτε μια κάρτα γεγονότος στην αρχή του γύρου. Μετά καθορίστε τον *πρώτο παίχτη (A2)* και εφαρμόστε τις συνέπειες των εικονιδίων γεγονότος από τα αριστερά προς τα δεξιά σε όλους τους παίχτες (Μέρος **D**). Αν η κάρτα δείχνει ένα Νορμανδικό εμπορικό πλοίο, βγάλτε το εισαγόμενο αγαθό του σε *δημοπρασία (D10)*.

2. ΑΝΑΘΕΣΗ ΚΥΝΗΓΩΝ. Όλοι οι παίχτες αναθέτουν τους κύβους κυνηγών τους στο *κυνήγι οικοσυστημάτων (E1)*, στον αποικισμό του *Νέου Κόσμου (E2)*, στο να γίνουν *Πρεσβύτεροι (E3)*,

τους Ινουίτ ούτε με τους αυτόχθονες Αμερικανούς. Το 1903 ένα Βρετανικό φαλινοθηρικό σταμάτησε στην τελευταία αποικία των Τουνίτ σε ένα νησί του κόλπου Χάντσον. Ένας από τους ναύτες ήταν άρρωστος, και εντός μηνών όλοι οι Τουνίτ ήταν νεκροί. Κανείς δεν αποκρυπτογράφησε τη γλώσσα τους πριν την εξάλειψή τους, και δεν υπάρχουν γραπτά της. “Οι Τουνίτ ήταν δυνατός λαός, αλλά δειλός και γρήγορος στη φυγή. Δε γνωρίζουμε τίποτα για τη δίψα τους για μάχη”. Netsilik Inuit, 1923.

2 Το 984 μ.Χ., ο Έρικ ο Ερυθρός, ένας επικηρυγμένος Βίκινγκ που ηγείτο μιας ομάδας Νορμανδών αποίκων από την Ισλανδία και τη Νορβηγία, ίδρυσε μια αποικία γνωστή ως ο “Ανατολικός Οικισμός” και ο “Δυτικός Οικισμός”, οι πρώτες Ευρωπαϊκές αποικίες της Αμερικανικής ηπείρου. Σύμφωνα με τα Έπη, ουσιαστικά ονόμασε το νησί *Grænland (Γροιλανδία, δηλ. Πράσινη γη)* ως εργαλείο μάρκετινγκ.

3 Ο λαός της Θούλης είναι σήμερα γνωστός ως Ινουίτ ή Εσκιμώοι. Εκτός από τα θρυλικά του καμάκια και καγιάκ, ο λαός της Θούλης είχε έλκηθρα για σκύλους, ουμιάκ (ανοιχτές βάρκες καλυμμένες με δέρματα και έως και είκοσι ζευγάρια κουπιά), ένα περίπλοκο σύστημα αποθήκευσης τροφής, γυαλιά χιονιού, και περίτεχνα ραμμένες ζακέτες, παντελόνια, κολάν, μπότες, γάντια, και καλύμματα σκηνών. Ήταν ένα φαλινοθηρικός πολιτισμός, και μια Αρκτική φάλαινα 40 τόνων μπορούσε να συντηρήσει μια κοινότητα 50 ατόμων για ένα χρόνο με τροφή και καύσιμο λίπος. Προκάλεσαν τον ξεριζωμό και την υποδούλωση των Τουνίτ όπου τους συνάντησαν, και ίσως και οι Νορμανδοί της Γροιλανδίας να είχαν την ίδια μοίρα.

να κάνουν *επιδρομές* σε ζώα/*αρπαγές* σε γυναίκες ή να αμυνθούν των Καρτών του Πίνακά τους (E5).

3. ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ. Οι παίκτες μπορούν να δωροδοκήσουν ο ένας τον άλλο για να αποσύρουν ειρηνικά τους κυνηγούς τους, κάτι που μπορεί να συμπεριλαμβάνει το να τους παντρέψουν με τις κόρες τους (F1). Όσοι παίκτες έχουν έναν Πρεσβύτερο Οπλαρχηγό μπορούν να χρησιμοποιήσουν τους κυνηγούς τους για να *επιτεθούν* σε άλλους κυνηγούς στην ίδια κάρτα (F2). Αν η Markland ή η Vinland στο Νέο Κόσμο καταλήξει να έχει περισσότερους από 6 κύβους, γυρίστε την κάρτα στην *εχθρική όψη* της (F3).

- Στο τέλος αυτής της φάσης, οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να πληρώσει ένα φίλντισι για να *ειρηνεύσει* μια Κάρτα Νέου Κόσμου (F3).

4. ΡΙΞΤΕ ΤΑ ΖΑΡΙΑ ΚΥΝΗΓΙΟΥ. Όλοι οι παίκτες ρίχνουν *Ζαριές Κυνηγιού* (Μέρος G), ρίχνοντας ένα ζάρι για κάθε κυνηγό που τοποθέτησαν. Αν ο αριθμός των ζαριών που έφεραν 1 ή 2 είναι τουλάχιστον ίσος με τον αριθμό που αναγράφεται στο οικοσύστημα που κυνηγούν, προσθέστε νέα **μωρά** (δηλ. κύβους κυνηγών για την επόμενη γενιά) και/ή νέους δίσκους πόρων, όπως αναγράφεται. Για Κάρτες Σειράς στην *ψυχρή πλευρά* (D4), μόνο τα 1 είναι επιτυχίες.

- Γυναίκες, Πρεσβύτεροι ή εξημερωμένα ζώα μπορούν να σας επιτρέψουν να ξαναρίξετε όλα τα ζάρια που δείχνουν ένα συγκεκριμένο αριθμό.

- Κάποιες κάρτες επιτρέπουν σε όλα τα ζάρια ενός συγκεκριμένου αριθμού να υπολογιστούν ως 1, βλ. G3.

- Αν πολλοί παίκτες έχουν κύβους σε μια κάρτα εκτός της Markland ή της Vinland, ο πρώτος που θα κάνει επιτυχημένο κυνήγι αποκομίζει τα οφέλη, και οι υπόλοιποι επιστρέφουν με άδεια χέρια (G4).

- Τα εικονίδια με δάγκωμα καρχαρία δείχνουν ποιες ρίψεις ζαριών θα σκοτώσουν κυνηγούς, ανεξάρτητα από το αν το κυνήγι πετύχει ή όχι (G0). Οι κύβοι που επιβιώνουν επιστρέφουν στους διαθέσιμους κυνηγούς (B0).

- Οικοσυστήματα με εφευρέσεις ή εξημερώσιμα ζώα μπορούν να έρθουν στο χέρι σας (C6) και αντικαθίστανται στη Σειρά. Οικοσυστήματα με τρόπαια μπορούν να προστεθούν στον πίνακά σας (G5), αλλά δεν αντικαθίστανται.

5. ΟΙΚΟΣΙΤΑ ΖΩΑ. Κάθε Κάρτα “D” στον πίνακά σας σας δίνει τα μωρά που αναγράφει χωρίς Ζαριά Κυνηγιού, αν πληρώσετε την ενέργεια ή θυσιάσετε τους πρεσβύτερους που αναγράφει

(Μέρος Η).

6. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΡΕΣΒΥΤΕΡΩΝ. Τέλος, όλοι οι παίκτες εκτελούν τις Ενέργειες των Πρεσβυτέρων τους (Μέρος Ι), αν έχουν κύβους στον κατάλληλο **βαθμό** (δηλ. σειρά στην Κάρτα Πρεσβυτέρων τους). Αν δεν έχετε Πρεσβύτερους, μπορείτε να αλλάξετε την πίστη σας στον **μονοθεϊσμό** (δηλ. να γυρίσετε την Κάρτα Πρεσβυτέρων στην άλλη της όψη).

ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ: Όταν ρίχνετε μια Ζαριά Κυνηγιού, κάθε όψη ζαριού ορίζει τη μοίρα ενός από τους κύβους σας στο κυνήγι!

A2. ΣΕΙΡΑ ΠΑΙΧΤΩΝ – ΦΑΣΕΙΣ 1, 2 & 5

Το εικονίδιο στην πάνω αριστερά γωνία της Κάρτας Γεγονότος κάθε γύρου δείχνει το χρώμα του **πρώτου παίχτη**. Σε όλες τις φάσεις εκτός από την 3, 4 και 6, ο πρώτος παίχτης παίζει τη φάση του, μετά ο επόμενος παίχτης και τέλος ο τελευταίος παίχτης.

- Συμβούλιο Πολέμου: αν το γεγονός αυτού του γύρου σας καθορίζει ως πρώτο παίχτη και έχετε έναν Πρεσβύτερο βαθμού 4 (Οπλαρχηγό) στην αρχή του γύρου, μπορείτε να καθορίσετε έναν άλλο παίχτη ως πρώτο παίχτη για όλη τη διάρκεια του γύρου. Συνεχίζετε με τη φορά του ρολογιού.

A3. ΣΕΙΡΑ ΕΠΙΘΕΣΗΣ – ΦΑΣΗ 3

Αν παίκτες που βρίσκονται στην ίδια κάρτα θέλουν να επιτεθούν ο ένας στον άλλο, ο παίχτης με τον περισσότερο σίδηρο (μαύροι δίσκοι) παίζει πρώτος. Αν υπάρχει ισοπαλία, ακολουθήστε τη *σειρά παιζίματος (A2)*.

A4. ΣΕΙΡΑ ΚΥΝΗΓΙΟΥ – ΦΑΣΗ 4

Αν πολλοί παίκτες έχουν τοποθετήσει κύβους στο ίδιο *οικοσύστημα*, ο παίχτης με το *μικρότερο* αριθμό κυνηγών εκεί κυνηγά πρώτος⁴. Αν υπάρχει ισοπαλία, ακολουθήστε τη *σειρά παιζίματος (A2)*.

⁴ Ο λόγος είναι ότι μια μεγάλη αρκτική αποστολή υφίσταται καθυστερήσεις μέχρι να οργανωθεί, έχει μεγάλες γραμμές ανεφοδιασμού, της λείπει η μυστικότητα, και είναι μόνο τόσο γρήγορη όσο το πιο αργοκίνητό της μέλος.

- Σειρά Οικοσυστημάτων. Ο *πρώτος παίχτης* αποφασίζει σε ποια κάρτα διεξάγεται πρώτα κυνήγι, σε ποια δεύτερη, σε ποια τρίτη κλπ. Αυτό είναι σημαντικό σε *Αρπαγές Γυναικών (G1)*, όπου μπορείτε να κερδίσετε ή να χάσετε την ιδιότητα μιας κόρης.
- Κυνήγησε Πρώτος. Ορισμένες κάρτες σας επιτρέπουν να **κυνηγήσετε πρώτος** σε κάρτες ενός συγκεκριμένου είδους οικοσυστήματος (**B1**). Σε περίπτωση ισοπαλίας, καθορίστε τη σειρά βάσει του μικρότερου αριθμού κυνηγών.

A4. ΣΕΙΡΑ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ ΠΡΕΣΒΥΤΕΡΩΝ – ΦΑΣΗ 6

Όλοι οι πολυθεϊστές παίζουν πρώτοι (ταυτόχρονα), και κατόπιν όλοι οι μονοθεϊστές (ταυτόχρονα).

B. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

54 Κύβοι Πληθυσμού που αντιπροσωπεύουν **πρεσβύτερους** όταν είναι πάνω σε Κάρτα Πρεσβύτερων, **αποίκους** όταν είναι πάνω σε μια Κάρτα Νέου Κόσμου, **συζύγους** όταν είναι στη θέση εξωγαμίας μιας κάρτας κόρης, και **κυνηγοί** οπουδήποτε αλλού. Υπάρχουν 18 κύβοι για κάθε χρώμα παίχτη (Νορμανδοί-Βίκινγκ = κόκκινο, Θούλη-Ινουίτ = κίτρινο, Τουνίτ-Ντόρσετ = πράσινο). Πρέπει να κρατάτε χωριστά τους **διαθέσιμους κυνηγούς** από τη **Βαλχάλα** (δηλ. τον κοινό σωρό των νεκρών)⁵.

3 Μεγάλοι Κύβοι. Κάθε παίχτης έχει ένα μεγαλύτερο κύβο (10 χιλ.), που αντιπροσωπεύει τον *Κυρίαρχο (E7)*.

24 Πορτοκαλί Δίσκοι που αντιπροσωπεύουν την **ενέργεια** (την καύση ξύλου ή λίπους φάλαινας). Η ενέργεια χρησιμοποιείται για τη συντήρηση των οικοσυστημάτων ζώων, την προαγωγή κυνηγών σε πρεσβύτερους και την εκτέλεση ορισμένων Ενεργειών Πρεσβύτερων.

12 Λευκοί Δίσκοι που αντιπροσωπεύουν το **φίλντισι** (επίσης ειδικό μαλλί, ζωντανά μικρά

⁵ Η Βαλχάλα συνήθως ερμηνεύεται ως η Νορμανδική πίστη για τη μετά θάνατον ζωή. Οι νεκροί τους θάβονταν μαζί με τα όπλα τους, τον εξοπλισμό ιππασίας τους, τα κοσμήματά τους, και (αν ήταν σιδεράδες) τα εργαλεία τους. Συχνά έφερναν φαγητό και μπύρα στον τύμβο, και έμπαιναν σε μεγάλο κόπο να ανακτήσουν τα πτώματα και να ανεγείρουν ταφόπλακες, παράδοξες πρακτικές που ακολουθούνται και σήμερα. Στη Γροιλανδία τα φέρετρα ξαναχρησιμοποιούνταν με τη βάνανση απόρριψη των προηγούμενων, μουμιοποιημένων ενοίκων τους. Ερμηνεύω τη λατρεία των προγόνων, η οποία εξασκείται από όλους τους ανθρώπινους πολιτισμούς αλλά από κανένα άλλο ζώο, ως την απόδειξη όχι μιας πίστης στη μετά θάνατον ζωή, αλλά της εποχής πριν υπάρξει οποιαδήποτε πίστη, και ότι η αποδοχή πως οι άνθρωποι επιβιώνουν του θανάτου και συνεχίζουν μια παράλληλη ύπαρξη είναι μια υιοθετημένη συμπεριφορά. Σύμφωνα με τη διθάλαμη θεωρία, πριν οι άνθρωποι αποκτήσουν συνείδηση κατέληγαν σε αποφάσεις βάσει των παραισθήσεων των φωνών των νεκρών.

αρκούδας ή γεράκια). Το φίλντισι χρησιμοποιείται για τη δημοπράτηση εισαγόμενων αγαθών που φτάνουν με τα πλοία. Αξίζουν 1 βαθμό νίκης ο καθένας για τους μονοθεϊστές παίκτες.

12 Μαύροι Δίσκοι που αντιπροσωπεύουν το **σίδηρο**, ο οποίος χρησιμοποιείται για την κατασκευή εργαλείων και την ακύρωση απωλειών και επίσης σας επιτρέπει να επιτίθεστε πρώτοι. Αξίζουν 2 βαθμούς νίκης ο καθένας για τους μονοθεϊστές παίκτες.

60 Κάρτες (δείτε το πλάι του κουτιού). Υπάρχουν 16 Κάρτες Γεγονότων, 14 Οικοσυστήματα Βόρειας Γροιλανδίας, 15 Οικοσυστήματα Νότιας Γροιλανδίας, 2 Κάρτες Νέου Κόσμου, 3 Κάρτες Πρεσβύτερων (μια για κάθε παίχτη), 8 Κάρτες Κόρης και 2 Νορμανδικές Κάρτες Οικόσιτων Ζώων

6 εξάπλευρα ζάρια. Χρησιμοποιούνται σε Επιθέσεις, Ζαριές Κυνηγιού και Θανάτους Πρεσβύτερων.

29 Οικοσυστήματα δείχνουν τους ζωικούς και ορυκτούς πόρους της Γροιλανδίας, όπως και ορισμένες εφευρέσεις. Η αντίστροφη όψη δείχνει αν είναι μέρος της Βόρειας ή της Νότιας Σειράς της Γροιλανδίας.

- Το εικονίδιο στην πάνω δεξιά γωνία περιγράφει το **είδος του οικοσυστήματος**: είτε καριμπού (χερσαίο κυνήγι), καγιάκ (θαλάσσιο κυνήγι), ψάρι (ψάρεμα), σφυρί (μεταλλουργία) ή τοξότη (επιδρομή). Ο αριθμός του εικονιδίου είναι ο βαθμός **κλιμάκωσης**, από το 0 έως το 14 ή 15. Το χρώμα του εικονιδίου δείχνει την **πατρίδα** των παιχτών (**E1**).

- Τα εικονίδια στην πάνω αριστερή γωνία δείχνουν τα απαιτούμενα αποτελέσματα στα ζάρια για να πετύχει το κυνήγι, όπως και τι αποκομίζεται από ένα πετυχημένο κυνήγι (**G4**). Τα εικονίδια των ζαριών χωρίζονται σε μια ψυχρή πλευρά (το μπλε ζάρι με τη μια βούλα) και μια θερμή πλευρά (τα δυο κίτρινα ζάρια, ένα με μια βούλα και ένα με δυο βούλες). Δείτε το **D4** για την ερμηνεία τους.

- Ζάρια με δαγκώματα καρχαρία δείχνουν τις **παράπλευρες απώλειες (G0)**.

- Το εικονίδιο των κεράτων σημαίνει ότι η κάρτα μπορεί να τοποθετηθεί στον πίνακά σας ως **τρόπαιο** σύμφωνα με το **G5**.

- Το εικονίδιο του χεριού σημαίνει ότι η κάρτα μπορεί να έρθει στο χέρι σας σύμφωνα με το **G6**.

16 Κάρτες Γεγονότων. Μια τέτοια κάρτα αποκαλύπτεται στην αρχή κάθε γύρου. Τα εικονίδια σε αυτές τις κάρτες αντιπροσωπεύουν **εισαγωγές** που έρχονται με τα εμπορικά πλοία (ανάποδο μωβ κείμενο), αποδεκατισμούς λόγω εσωτερικών συγκρούσεων και ασθενειών (εικονίδιο πέλεκυ),

αλλαγή των οικοσυστημάτων στην ψυχρή πλευρά (εικονίδιο ηλιακής κηλίδας), απώλεια ενέργειας σε έναν μακρύ χειμώνα (εικονίδιο χιονονιφάδας), αποδημίες (εικονίδιο πατούσας στη Βόρεια ή τη Νότια Γροιλανδία), και θανάτους πρεσβύτερων από υποθερμία ή γηρατειά (εικονίδιο φτερωτού κράνους).

2 Κάρτες Νέου Κόσμου (Markland και Vinland).

2 Νορμανδικές Κάρτες Οικόσιτων Ζώων (η μία αγελάδα/πρόβατο, ή άλλη πόνυ/κατσίκα). Ο Κόκκινος Παίχτης ξεκινά το παιχνίδι με μια πλευρά μιας από αυτές τις δύο κάρτες **D**.

8 Κάρτες Κόρης (βοηθήματα παιχτών στην αντίστροφη όψη).

3 Κάρτες Πρεσβύτερων για την καταγραφή των Πρεσβύτερων (πολυθεϊστική και μονοθεϊστική όψη). Οι έξι σειρές αντιπροσωπεύουν τους έξι **βαθμούς** Πρεσβύτερων.

B1. ΤΥΠΟΣ ΟΙΚΟΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ, ΒΑΘΜΟΣ ΚΛΙΜΑΚΩΣΗΣ ΚΑΙ ΠΑΤΡΙΔΑ

Το εικονίδιο στην πάνω δεξιά γωνία ενός οικοσυστήματος περιγράφει το **είδος του**: καριμπού (χερσαίο κυνήγι), καγιάκ (θαλάσσιο κυνήγι), ψάρι (ψάρεμα), σφυρί (μεταλλουργία) ή τοξότης (επιδρομή).

- Βαθμός κλιμάκωσης. Ο αριθμός στο εικονίδιο είναι ο **βαθμός κλιμάκωσης**. Όσο πιο μικρός ο αριθμός, τόσο πιο πιθανό να αντικατασταθεί η κάρτα από αποδημίες σύμφωνα με το **D1**.
- Πατρίδα. Το χρώμα του εικονιδίου δείχνει ότι η κάρτα είναι μέρος της **πατρίδας** αυτού του παίχτη. Πράσινο/Κίτρινο είναι το χρώμα της πατρίδας των Τουνίτ και του λαού της Θούλης στη Βόρεια Γροιλανδία. Κόκκινο είναι το χρώμα της πατρίδας των Νορμανδών στη Νότια Γροιλανδία⁶. Αν το εικονίδιο είναι λευκό, ανήκει στην πατρίδα ενός παίχτη μόνο όταν βρίσκεται στον πίνακά του.

B2. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΙΝΑΚΑ ΚΑΙ ΧΕΡΙΟΥ

Θα διαχειριστείτε μια σειρά από κάρτες που ονομάζεται **πίνακας**. Ο αρχικός σας πίνακας

⁶ Αν και παλιότεροι πολιτισμοί είχαν αποικίσει τη Γροιλανδία, μόνο οι Τουνίτ ζούσαν εκεί κατά την άφιξη των Νορμανδών το 980 μ.Χ. Ο λαός της Θούλης (παλαιο-Ινουίτ) ήταν ο τελευταίος που προσάραξε στη Γροιλανδία, γύρω στο 1200 μ.Χ. Τόσο οι Τουνίτ όσο και οι Νορμανδοί είχαν εξαλειφθεί από τη Γροιλανδία γύρω στο 1400 μ.Χ. (και οι Τουνίτ είχαν εξαλειφθεί παντού μετά το 1902 μ.Χ.). Επομένως, όταν συγκρίνουμε τους Ινουίτ με τους Δανούς που ζουν τώρα στη Γροιλανδία, οι Δανοί είναι αυτοί που μπορούν να ισχυριστούν ότι είναι οι καταπιεσμένοι “αυτόχθονες Αμερικανοί” (η Γροιλανδία θεωρείται μέρος της Βόρειας Αμερικής).

περιλαμβάνει μια Κάρτα Πρεσβύτερων συν κόρες. Οικοσυστήματα με **εικονίδιο χεριού** μπορούν να έρθουν στο **χέρι** σας σύμφωνα με το **G6**. Όσο βρίσκονται στο χέρι σας αντιπροσωπεύουν ιδέες που δεν έχουν υλοποιηθεί ακόμα, επομένως δε βρίσκονται στο παιχνίδι και οι ικανότητες και Βαθμοί Νίκης τους δεν υπολογίζονται μέχρι να παιχτούν στον πίνακά σας ως *Ενέργεια Πρεσβύτερου* (**I1** ή **I4**). Οι κάρτες που αγοράζετε σε δημοπρασίες μπαίνουν κατευθείαν στον πίνακά σας σύμφωνα με το **D10**.

- Μέγεθος χεριού. Το **μέγεθος του χεριού σας** ισούται με ό,τι σας παρέχουν ορισμένες κόρες και εισαγωγές. Επίσης, το μέγεθος του χεριού σας αυξάνεται κατά ένα για κάθε Πρεσβύτερο Βαθμού 3. Αν δεν έχετε τίποτα από όλα αυτά, το μέγεθος του χεριού σας είναι μηδέν.
- Αν αποκτήσετε μια νέα Κάρτα Χεριού και το χέρι σας είναι γεμάτο, πρέπει να διαλέξετε μια για να ξεσκαρτάρετε. Αν το μέγεθος του χεριού σας μειωθεί (π.χ. χάσετε μια εγγράμματη γυναίκα ή έναν τεχνίτη), πρέπει να ξεσκαρτάρετε Κάρτες Χεριού μέχρι να φτάσετε στο μέγεθος του χεριού σας.
- Κάρτες “**D**” ή “**I**”. Τα οικοσυστήματα που μπορείτε να πάρετε στο χέρι σας έχουν είτε ένα μωβ “**D**” (domesticable animals = εξημερώσιμα ζώα) είτε ένα μωβ “**I**” (inventions = εφευρέσεις). Άλλα παραδείγματα καρτών “**D**” είναι οι δύο Νορμανδικές Κάρτες Οικόσιτων Ζώων.

Παράδειγμα: ο λαός της Θούλης έχει την Peepreelee (Μέγεθος Χεριού +1, μόνο για κάρτα **D**), έναν σύζυγο στην Birgitta (Μέγεθος Χεριού +2) και έναν Sage (Σοφό, Πρεσβύτερο Βαθμού 3). Το μέγιστο Μέγεθος του Χεριού τους είναι τρεις κάρτες. Σημειώστε ότι αν και η Peepreelee επιτρέπει Μέγεθος Χεριού 4, μια από αυτές πρέπει να είναι κάρτα “**D**”.

Συμβουλή: Οι Τουνίτ ξεκινούν το παιχνίδι χωρίς εγγράμματες κόρες και αν χάσουν τον βαθμού 3 τεχνίτη τους, δε θα μπορέσουν να αποκτήσουν ζώα ή εφευρέσεις εκτός απ' ό,τι αγοράσουν από πλοία (αυτό συμβαδίζει με την ιστορική πραγματικότητα). Ως υψηλή προτεραιότητα στην αρχή του παιχνιδιού, θέλουν να διατηρήσουν τον τεχνίτη τους, να αγοράσουν ένα εισαγόμενο βιβλίο, ή να παντρευτούν μια εγγράμματη κόρη.

B3. ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΚΑΡΤΩΝ ΓΙΑ ΔΙΣΚΟΥΣ

Αν μια κάρτα στον πίνακά σας δείχνει ένα δίσκο πόρων με τη λέξη “Value” (Αξία), μπορείτε να την ξεσκαρτάρετε όποτε θέλετε για να την **ανταλλάξετε** με τους αναγραφόμενους δίσκους.

- Μια κάρτα “**D**” που υφίσταται *επιδρομή* (**E5**) δεν μπορεί να ανταλλαχθεί.

- Κρατήστε υπόψη σας το *σάπισμα* των ξύλων (**B4**) όταν κάνετε ανταλλαγή ζώων για ενέργεια.
- Θραύση. Αν συμβεί ένα *γεγονός θραύσης* (**D6**), πρέπει να ανταλλάξετε μια κάρτα που έχει εικονίδιο “Value” σιδήρου με έναν δίσκο σιδήρου.

Παράδειγμα: Το γεγονός “Λύτρα του Ιερακοτρόφου” (Falconer's Ransom) δίνει στα γεράκια αξία τριών δίσκων φίλντισι αντί για ένα για αυτόν τον γύρο. Αν κυνηγήσετε με επιτυχία ένα άγριο γεράκι ή ανταλλάξετε ένα εξημερωμένο, παίρνετε 3 δίσκους.

B4. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΚΥΒΩΝ ΚΑΙ ΔΙΣΚΩΝ

- Κύβοι. Περιορίζετε στον ένα μεγάλο και τους 18 μικρούς κύβους του χρώματός σας.
- Φίλντισι και Σίδηρος. Οι λευκοί και μαύροι δίσκοι θεωρούνται απεριόριστοι. Χρησιμοποιήστε υποκατάστατα αν τα περιεχόμενα δεν αρκούν.
- Σάπισμα ξύλου. Δεν μπορείτε ποτέ να έχετε πάνω από 8 πορτοκαλί δίσκους (ενέργεια).
- Δεν μπορείτε ποτέ να υποκαταστήσετε ένα δίσκο με ένα δίσκο άλλου χρώματος.

C. ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Γεγονότα. Ξεχωρίστε τις Κάρτες Γεγονότων, διαλέξτε 10 από αυτές, ανακατέψτε τις και τοποθετήστε τις με την όψη προς τα κάτω σε στοίβα. Οι υπόλοιπες κάρτες δε θα χρησιμοποιηθούν σε αυτό το παιχνίδι⁷.
2. Τράπουλες. Ξεχωρίστε τα Οικοσυστήματα της Βόρειας Γροιλανδίας (με πράσινο/κίτρινο εικονίδιο πάνω δεξιά), ανακατέψτε τα και τοποθετήστε τα με την όψη προς τα κάτω σε στοίβα. Κάντε το ίδιο για τα Οικοσυστήματα της Νότιας Γροιλανδίας (με κόκκινο εικονίδιο πάνω δεξιά), σε μια τράπουλα ακριβώς κάτω από τη Βόρεια Τράπουλα.
3. Οικοσυστήματα Γροιλανδίας. Αποκαλύψτε τις πρώτες έξι κάρτες της Τράπουλας Βόρειας

⁷ Οι αποικίες των Νορμανδών Βίκινγκ στη Γροιλανδία κράτησαν περίπου 12 γενιές. Ο πρώτος που εξαφανίστηκε ήταν ο Δυτικός Οικισμός, ο οποίος ήταν ψυχρότερος και ισχνότερος στην παραγωγή σανού, και επίσης πιο κοντά στα κυνηγετικά εδάφη φίλντισι που μοιραζόταν με το λαό της Θούλης. Κάποτε είχε πληθυσμό 1.000 ατόμων. Οι τελευταίες γραπτές μαρτυρίες αποκαλύπτουν δριμείες επιθέσεις του λαού της Θούλης, και τα αρχαιολογικά ευρήματα δείχνουν ότι οι τελευταίοι κάτοικοι πέθαναν από υποσιτισμό. Όταν ο θαλάσσιος πάγος αυξήθηκε και τα πλοία σταμάτησαν να τον προμηθεύουν με εξοπλισμό, ο μεγαλύτερος και πλουσιότερος Ανατολικός Οικισμός (με πληθυσμό 5.000) εξαλείφθηκε για άγνωστους λόγους μετά το 1400 μ.Χ.

Γροιλανδίας και τοποθετήστε τις σε μια σειρά στα δεξιά της. Κάντε το ίδιο για την Τράπουλα Νότιας Γροιλανδίας. Αυτές είναι η Βόρεια και Νότια **Σειρές**. Όλες οι κάρτες ξεκινούν στα δεξιά της τράπουλας, δηλ. στη **θερμή πλευρά**.

4. Νέος Κόσμος. Τοποθετήστε την Κάρτα Markland στη Βόρεια Σειρά, και την Κάρτα Vinland στη Νότια Σειρά, μεταξύ της αντίστοιχης τράπουλας και της πιο αριστερής κάρτα σε κάθε σειρά. Έτσι, κάθε Σειρά έχει πλέον 7 κάρτες. Και οι δυο κάρτες ξεκινούν με την “Ειρηνική” όψη προς τα πάνω.

5. Αρχικές Κάρτες. Δώστε τυχαία ένα χρώμα σε κάθε παίχτη (κόκκινο, κίτρινο ή πράσινο). Κάθε παίχτης παίρνει την Κάρτα Πρεσβυτέρων του (ξεκινώντας στην Πολυθεϊστική πλευρά) και τις **κάρτες κόρης** του χρώματός του (τρεις για τον Κίτρινο και τον Πράσινο παίχτη, δυο για τον Κόκκινο). Ο Κόκκινος Παίχτης (ο Νορμανδός) επίσης ξεκινά με μια πλευρά μιας **Νορμανδικής Κάρτας Οικόσιτου Ζώου** της επιλογής του (αγελάδα, πόνυ, πρόβατο ή κατσίκια). Τοποθετήστε την άλλη κάρτα Νορμανδικού Ζώου στην άκρη, καθώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί αργότερα στο παιχνίδι. Τοποθετήστε τις κάρτες σας σε μια σειρά που λέγεται **πίνακας**.

Συμβουλή: Μελετήστε τις Σειρές πριν διαλέξετε το κατοικίδιό σας.

6. Αρχικοί Κύβοι. Κάθε παίχτης παίρνει τους 18 μικρούς κύβους και το μεγάλο κύβο του χρώματός του. Τοποθετήστε το μεγάλο κύβο και 5 μικρούς κάτω από την Κάρτα Πρεσβυτέρων σας – αυτοί είναι οι **διαθέσιμοι** κυνηγοί σας. Τοποθετήστε 6 κύβους πάνω στην Κάρτα Πρεσβυτέρων σας, έναν σε κάθε σειρά – αυτοί είναι οι **πρεσβύτεροι** με τους οποίους ξεκινάτε το παιχνίδι. Τοποθετήστε τους εναπομείναντες κύβους σε ένα κοινό σωρό νεκρών που λέγεται **Βαλχάλα**. Προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε ένα μικρό μπολ για να κρατήσετε τη Βαλχάλα ξεχωριστή από τους ζώντες κυνηγούς.

- Αποικία Markland των Τουνίτ. Ο Πράσινος παίχτης ξεκινά με 5 κύβους στην Κάρτα Markland της Βόρειας Σειράς, τους οποίους παίρνει από τη Βαλχάλα.

7. Αρχικοί Δίσκοι. Κάθε παίχτης ξεκινά με 5 πορτοκαλί, 1 λευκό και 1 μαύρο δίσκο.

C1. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΥΟ ΠΑΙΧΤΩΝ

Διαλέξτε δυο τυχαίους πολιτισμούς, και οι κάρτες του τρίτου πολιτισμού δε χρησιμοποιούνται.

- Πρώτος Παίχτης. Αν το χρώμα ενός παίχτη που δε συμμετέχει στο παιχνίδι επιλεγεί να παίξει πρώτο, το χρώμα των γραμμμάτων “1st” (“1ος”) καθορίζει ποιος παίχτης παίζει πρώτος στην πραγματικότητα.

- Αρχικές Σειρές. Ξεκινήστε με 5 Οικοσυστήματα αντί για 6 σε κάθε Σειρά.

C2. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥΣ

Αφαιρέστε όλες τις κάρτες κόρης, Νορμανδικών οικόσιτων ζώων, Νέου Κόσμου και **D** ή **I** από το παιχνίδι. Αγνοήστε όλους τους κανόνες για προχωρημένους δηλ. **D9, E2, E5, F1, F2, F3, F4, G1, G6, H1, H2, I1** και **I4**. (Οι κανόνες αυτοί συνοδεύονται από το εικονίδιο της φάλαινας δολοφόνου στους εκτυπωμένους κανόνες).

C3. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ

Αυτή η ανελέητη παραλλαγή αυξάνει τις πιθανότητες το παιχνίδι να καταλήξει όπως και η πραγματικότητα, δηλαδή να επιζήσει μόνο ένας πολιτισμός.

- Κυρίαρχος. Η ειδική ικανότητα του Κυρίαρχου (**E7**) αλλάζει ούτως ώστε να ρίχνει αυτόματα “2” αντί για “1”. Επομένως η ικανότητά του ενδέχεται να οδηγήσει στην αυτοκτονία του αν χρησιμοποιηθεί (βλ. Παράδειγμα) και είναι άχρηστη στην ψυχρή πλευρά.
- Ο σιδηρούς κανόνας (**F4**) δε χρησιμοποιείται.
- Καμία κάρτα που πηγαίνει στο χέρι ή τον πίνακά σας δεν αντικαθίσταται. Έτσι η Γροιλανδία παγώνει γρηγορότερα.

***Παράδειγμα:** Σε ένα κυνήγι πολιικής αρκούδας στη θερμή πλευρά με τον Κυρίαρχο και 4 κυνηγούς, αποφασίζετε να χρησιμοποιήσετε την ιδιότητα του Κυρίαρχου. Αυτό σημαίνει ότι ο Κυρίαρχος ρίχνει αυτόματα “2”, που είναι πετυχημένο χτύπημα, ωστόσο τον σκοτώνει. Με ένα ακόμη χτύπημα, το κυνήγι θα είναι επιτυχημένο και θα μπορέσετε να αναστήσετε τον Κυρίαρχο ως ένα από τα τέσσερα μωρά.*

D. ΦΑΣΗ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ (με σειρά παιξίματος)

Αποκαλύψτε την Κάρτα Γεγονότος και καθορίστε τον *πρώτο* παίχτη σύμφωνα με το **A2**. Μετά εφαρμόστε από αριστερά προς τα δεξιά κάθε ένα από τα εικονίδια της κάρτας σε όλους τους παίκτες σύμφωνα με τα **D1** έως **D9**. Τέλος, δημοπρατήστε την κάρτα σύμφωνα με το **D10**.

D1. ΒΟΡΕΙΑ ΚΑΙ ΝΟΤΙΑ ΑΠΟΔΗΜΗΣΗ (εικονίδιο πατούσας)

Αν εμφανιστεί το **εικονίδιο της πατούσας**, αποκαλύψτε μια νέα κάρτα από την κορυφή της Τράπουλας της Βόρειας ή Νότιας Γροιλανδίας, σύμφωνα με την οδηγία. Βρείτε την κάρτα με το χαμηλότερο *βαθμό κλιμάκωσης* (**B1**) στη σειρά, ανεξάρτητα με το αν αυτή βρίσκεται στη θερμή ή την ψυχρή πλευρά, και αντικαταστήστε την με τη νέα κάρτα στην ίδια ακριβώς θέση ούτως ώστε ο αριθμός των καρτών στη Σειρά να μείνει αμετάβλητος. Η κάρτα που αντικαταστάθηκε βγαίνει από το παιχνίδι.

- Δε συμβαίνει αποδήμηση αν δεν έχουν μείνει κάρτες στην τράπουλα.

***Παράδειγμα:** Συμβαίνει μια νότια αποδήμηση. Οι τρεις κάρτες που βρίσκονται στη Νότια Σειρά έχουν βαθμούς κλιμάκωσης 6 και 11 στη θερμή πλευρά και 4 στην ψυχρή πλευρά. Η κάρτα με βαθμό κλιμάκωσης 4 ξεσκαρτάρεται και αντικαθίσταται με μια νέα κάρτα από τη νότια τράπουλα. Επισημαίνουμε ότι η κάρτα κλιμάκωσης 4 αντικαθίσταται ακόμη και αν η νέα κάρτα έχει χαμηλότερη κλιμάκωση.*

D2. ΑΠΟΔΕΚΑΤΙΣΜΟΙ (εικονίδιο πέλεκυ)

Το εικονίδιο του πέλεκυ σημαίνει ότι όλοι οι επηρεαζόμενοι παίκτες υφίστανται **αποδεκατισμό** (από ασθένεια, εσωτερικές διαμάχες κλπ.). Για να αποδεκατίσετε, αφαιρέστε τουλάχιστον τους μισούς **κύβους διαθέσιμων κυνηγών** (δηλ. όλους τους κύβους του χρώματός σας εκτός από αυτούς στην *Κάρτα Πρεσβυτέρων* σας, τις *Αποικίες του Νέου Κόσμου* (**E2**), τους *συζύγους* (**F1**) και τη *Βαλχάλα*, και έναν και μόνο πρεσβύτερο (της επιλογής σας, αν έχετε). Οι κύβοι που αφαιρείτε πάνε στη Βαλχάλα. Υπάρχουν τρεις αιτίες αποδεκατισμού:

- **Επιδημία** (Εικονίδιο πέλεκυ με 8+, κλπ.). Όλοι οι παίκτες που έχουν τουλάχιστον τόσους κύβους διαθέσιμων κυνηγών όσοι αυτοί που αναγράφονται υφίστανται αποδεκατισμό.
- **Αφροδίσιο νόσημα**. (εικονίδιο πέλεκυ με ♀). Όλοι οι παίκτες που έχουν συζύγους παντρεμένους

με κόρες του χρώματος του συμβόλου ♀ υφίστανται αποδεκατισμό. Ο ίδιος ο σύζυγος δεν μπορεί να επηρεαστεί.

- Διαμάχες. (εικονίδιο πέλεκυ με τη λέξη “feud”). Όλοι οι παίκτες που δεν έχουν κύβο στο Βαθμό 1 της Κάρτας Πρεσβυτέρων τους (δηλ. έναν αρχηγό ή έναν ξένο ιεραπόστολο ή αντιπρόσωπο) υφίστανται αποδεκατισμό. Αυτή η προστασία από τις διαμάχες φαίνεται από το εικονίδιο με τη διαγραμμένη λέξη “feud” στην πρώτη σειρά της Κάρτας Πρεσβυτέρων σας⁸.

Παράδειγμα: Το γεγονός της σύφιλης επηρεάζει παίκτες που έχουν συζύγους σε κίτρινες ή πράσινες κόρες. Ο Νορμανδός παίκτης έχει παντρευτεί την Kirima, οπότε για τον αποδεκατισμό του χάνει δυο κυνηγούς, μένοντας μόνο με τον Κυρίαρχό του. Επίσης διαλέγει τον επίσκοπό του (bishop) για το νεκρό του πρεσβύτερο. Ο παίκτης της Θούλης, που έχει παντρευτεί την Meeka, υφίσταται κι αυτός αποδεκατισμό. Αν και δεν έχει πρεσβύτερους για να χάσει, τέσσερις από τους εφτά διαθέσιμους κυνηγούς του πεθαίνουν.

D3. ΑΠΩΛΕΙΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ/ΠΡΕΣΒΥΤΕΡΩΝ (εικονίδιο χιονονιφάδας)⁹

Το **εικονίδιο της χιονονιφάδας** σημαίνει ότι κάθε παίκτης πρέπει να χάσει τόση ενέργεια και/ή πρεσβύτερους όσους αναγράφεται στην κάρτα γεγονότος. Εσείς αποφασίζετε ποιος/ποιοι πρεσβύτεροι θα πεθάνουν, και μπορείτε να επιλέξετε οποιονδήποτε πρεσβύτερο του χρώματός σας, ακόμη και αν βρίσκεται σε Κάρτα Πρεσβυτέρων άλλου παίκτη. Αν δεν έχετε πρεσβύτερους ή κάρτες “D”, δε συμβαίνει τίποτα. Αν δε θέλετε ή δεν μπορείτε να πληρώσετε για μια κάρτα “D”, ξεσκαρτάρετέ την και πάρτε την αξία της σύμφωνα με το **B3**.

- Αν η Saila είναι κόρη ή σύζυγός σας, όποτε εμφανίζεται κάρτα με εικονίδιο χιονονιφάδας χάνετε μια λιγότερη ενέργεια/πρεσβύτερο από τον αναγραφόμενο αριθμό.

8 Τα Γροιλανδικά Έπη καταγράφουν την ακόλουθη ιστορία μιας Νορμανδικής διαμάχης. Ένας κυνηγός βρήκε το κουφάρι ενός πλοίου γεμάτο με πτώματα ανθρώπων που πέθαναν από λιμό, και το δώρισε στον επίσκοπο Άρναλντ για την ανάπαυση των ψυχών τους. Ο επίσκοπος έδωσε στον κυνηγό το πολύτιμο φορτίο του πλοίου ως αντάλλαγμα. Οι συγγενείς των νεκρών διαμαρτυρήθηκαν ότι εκείνοι δικαιούνται το εμπόρευμα, αλλά ο επίσκοπος αποφάσισε το αντίθετο. Ένας καυγάς ξέσπασε κατά τη διάρκεια της λειτουργίας, και ο Έιναρ, ο σωματοφύλακας του επισκόπου, σκότωσε έναν από τους διαφωνούντες με τσεκούρι. Στο νεκρό δε δόθηκε Χριστιανική ταφή, και θυμωμένοι συγγενείς κατέφθασαν από το Δυτικό Οικισμό. Ο Έιναρ προσπάθησε να τους εξευμενίσει προσφέροντάς τους μια αρχαία πανοπλία. Η προσφορά απερρίφθη και εννέα άνθρωποι, μεταξύ αυτών και ο Έιναρ, σκοτώθηκαν. Το Πράγμα επιδίκασε αποζημιώσεις στην πλευρά του Έιναρ, που έχασε τους περισσότερους άντρες.

9 Το εικονίδιο της χιονονιφάδας αντιπροσωπεύει είτε έναν ιδιαίτερα δριμύ χειμώνα είτε έναν πόρο που χρειάζεται πολύ ξύλο ή σανό για τη χρήση του, όπως ακατέργαστο σίδερο ή αγελάδες. Όπως και να 'χει, αν τα ενεργειακά σας αποθέματα εξαντληθούν πριν την άνοιξη, θα πρέπει να θυσιάσετε πρεσβύτερους ή ζώα της φάρμας. Αυτό το σκληρό δίλημμα δραματοποιήθηκε στο μυθιστόρημα *Two Old Women* της Velma Wallis, στο οποίο δυο ηλικιωμένες Ινουίτ εγκαταλείπονται στην ερημιά ώστε η φυλή τους να έχει περισσότερη τροφή για το χειμώνα που έρχεται.

*Παράδειγμα: Εμφανίζεται μια χιονονιφάδα με τις λέξεις “for ea **D** in tableau” (“για κάθε **D** στον πίνακα) Έχετε μια κάρτα “**D**” αλλά δεν έχετε ούτε πρεσβύτερους ούτε ενέργεια, επομένως πρέπει να την ξεσκαρτάρετε. Αν έχει κάποια αξία σύμφωνα με το **B3**, παίρνετε αυτούς τους δίσκους.*

D4. ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΨΥΞΗ (εικονίδιο ηλιακής κηλίδας)¹⁰

Το **ηλιακό εικονίδιο** σημαίνει ότι πρέπει να μετακινήσετε την κάρτα που βρίσκεται πιο δεξιά στη Βόρεια και Νότια Σειρά από τη θερμή πλευρά στην ψυχρή (δηλ. αριστερά από την τράπουλα). Τοποθετήστε τες στα αριστερά όλων των άλλων καρτών της σειράς. Δεν αντικαθίστανται, οπότε και οι δυο σειρές έχουν πλέον μια λιγότερη κάρτα στη θερμή πλευρά.

- Η Ψυχρή Πλευρά. Οικοσυστήματα στα δεξιά της τράπουλας βρίσκονται στη **θερμή πλευρά**, που σημαίνει ότι σε μια Ζαριά Κυνηγιού τόσο τα 1 όσο και τα 2 θεωρούνται επιτυχίες. Ωστόσο, για κάρτες στην **ψυχρή πλευρά**, μόνο τα 1 είναι επιτυχίες, βλ. **G0**.
- Οι Κάρτες του Νέου Κόσμου (**E2**) είναι οικοσυστήματα που ακολουθούν τους ίδιους κανόνες με όλα τα άλλα της Σειράς τους, επομένως και αυτά μπορεί να βρεθούν στην ψυχρή πλευρά.
- Παγωνιά. Αν δεν έχει μείνει καμία κάρτα στη θερμή πλευρά μιας σειράς, η Παγκόσμια Ψύξη αφαιρεί μια κάρτα της ψυχρής πλευράς από το παιχνίδι, χωρίς αντικατάσταση. Αφαιρέστε την κάρτα που έχει μείνει στην ψυχρή πλευρά πιο πολύ (δηλ. αυτήν που είναι πιο κοντά στην τράπουλα)¹¹.

¹⁰ Περίπου το 80% του εσωτερικού της Γροιλανδίας καλύπτεται από πάγο, και το θαλασσινό αλάτι εμποδίζει τη βλάστηση στις ακτές. Επομένως η ανάπτυξη των φυτών και γενικά όλη η ανθρώπινη και ζωική δραστηριότητα στην ξηρά περιορίζεται κυρίως στα εσωτερικά φιόρδ. Το παιχνίδι ξεκινά στο τέλος της Μεσαιωνικής Θερμής Περιόδου, όπου οι θερμοκρασίες ήταν λίγο υψηλότερες απ’ ότι σήμερα και οι παγετώνες υποχωρούσαν παγκοσμίως. Η έναρξη της Μικρής Εποχής των Παγετώνων οδήγησε σε παγκόσμια πτώση της θερμοκρασίας και ανάπτυξη των παγετώνων. Η εξάπλωση του μόνιμου πάγου στη Γροιλανδία κατέστρεψε τις λειχήνες και το γρασίδι που τρώνε τα καριμπού, τα μοσχοβόδια και τα Νορμανδικά οικόσιτα ζώα. Η Μικρή Εποχή των Παγετώνων φαίνεται να συσχετίζεται με την περίοδο γνωστή ως “το Ελάχιστο του Μόντερ”, όταν ο αριθμός των ηλιακών κηλίδων, που συνήθως υφίσταται διακυμάνσεις 11ετούς διάρκειας, εκμηδενίζεται. Ο μικρός αριθμός ηλιακών κηλίδων σημαίνει χαμηλή απόδοση υπερωδών ακτίνων από τον ήλιο και ασθενείς ηλιακούς ανέμους, που επηρεάζουν με άγνωστο τρόπο την ιονόσφαιρα και τον καιρό της Γης. Η επιστροφή των ηλιακών κηλίδων στα φυσιολογικά τους επίπεδα το 1730 είχε ως αποτέλεσμα μια αυξητική τάση στη θερμοκρασία που συνεχίζεται μέχρι σήμερα. Ωστόσο, ο πιο πρόσφατος κύκλος ηλιακών κηλίδων (#24) ήταν αξιοσημείωτα ήπιος, μην ξεκινώντας πριν από το Φεβρουάριο του 2014, τρία χρόνια μετά την τελευταία προβλεπόμενη ημερομηνία και σε μια περίοδο που χαρακτηρίστηκε από παγκόσμια ψύξη. Αν ο κύκλος #25 σταματήσει, είναι πιθανό να μας περιμένει ένα νέο Ελάχιστο του Μόντερ και μια νέα Μικρή Εποχή των Παγετώνων.

¹¹ Το παιχνίδι ξεκινά το 1200 μ.Χ., μετά την άφιξη του λαού της Θούλης. Μέχρι τότε, η παγκόσμια ψύξη είχε καταστρέψει τις καλλιέργειες κριθαριού των Νορμανδών, τις οποίες φύτευαν κάποτε οι Βίκινγκ σε μικρές ποσότητες για την μύρα τους. Η Μικρή Εποχή των Παγετώνων επηρέασε επίσης το κυνήγι της φώκιας, ένα σημαντικό μέρος της διατροφής των Νορμανδών (80% τα ύστερα χρόνια). Οι φώκιες είναι ευαίσθητες στην παγκόσμια ψύξη γιατί ο παχύς πάγος είναι ακατάλληλος για τη φωλιά τους (ειδικά για τα μικρά τους, που συχνά εγκαταλείπονται στον πάγο και λιμοκτονούν αν δε λιώσει). Ο θαλάσσιος ίππος, η βάση της Νορμανδικής

D5. ΘΑΝΑΤΟΣ ΠΡΕΣΒΥΤΕΡΩΝ (εικονίδιο φτερωτού κράνους)

Κάθε παίχτης ρίχνει ένα ζάρι και σκοτώνει έναν **πρεσβύτερό** του στον αντίστοιχο βαθμό (**A1.6**). Μπορείτε να διαλέξετε ένα κύβο του χρώματός σας από την Κάρτα Πρεσβυτέρων σας, ή από άλλες Κάρτες Πρεσβυτέρων αν έχετε κύβους τους κατάλληλου βαθμού εκεί. Αν δεν έχετε κανένα κύβο στον βαθμό αυτό, δε συμβαίνει τίποτα.

D6. ΘΡΑΥΣΗ ΕΙΣΑΓΟΜΕΝΟΥ ΣΙΔΗΡΟΥ (σίδηρος με value σε σίδηρο)

Κάθε παίχτης που έχει έναν ή περισσότερους εισαγόμενους σίδηρους (δηλ. κάρτες με το σύμβολο του σιδήρου και τη λέξη “value”, βλ. **B3**), πρέπει να διαλέξει έναν και να τον ανταλλάξει με ένα δίσκο σιδήρου.

D7. ΑΠΑΓΟΡΕΥΣΗ ΘΑΛΑΣΣΙΟΥ ΚΥΝΗΓΙΟΥ (εικονίδιο διαγραμμένου καγιάκ)

Κανένας παίχτης δεν μπορεί να αναθέσει κύβους σε *οικοσύστημα θαλάσσιου κυνηγιού* (**B1**) αυτό το γύρο.

D8. ΚΑΤΑΙΓΙΑ (εικονίδιο αστραπής)

Κάθε παίχτης που έχει έναν ή περισσότερους πρεσβύτερους βαθμούς 6 (θαλασσοπόροι) χάνει έναν.

D9. ΑΠΑΓΟΡΕΥΣΗ ΕΙΣΟΔΟΥ ΣΤΗ MARKLAND (εικονίδιο διαγραμμένου ξυλοκόπου)

Κανένας παίχτης δεν μπορεί να μετακινηθεί προς ή από την Markland (**E2**) αυτό το γύρο.

D10. ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΩΝ (πλοίο Βίκινγκ)

Βγάλτε σε δημοπρασία οποιαδήποτε Κάρτα Γεγονότος έχει την εικόνα **εισαγωγής**. Κάθε παίχτης

οικονομίας, επίσης επηρεάζεται από τον πάγο γιατί τους εμποδίζει την πρόσβαση στα ρηχά νερά όπου κυνηγούν μύδια. Οι δριμείες χιονοπτώσεις του χειμώνα, ειδικά όταν συνοδεύονται από αποξήρανση, οδηγούν σε τοπική εξάλειψη των καριμπού. Graham Chapman, “*Timescales and Evolutionary Change*”, 2005.

μπορεί να προσφέρει μόνο φίλντισι. Αν δε γίνει καμία προσφορά για μια κάρτα, αυτή αφαιρείται από το παιχνίδι.

- Διαδικασία προσφορών. Οποιοσδήποτε παίχτης μπορεί να κάνει την πρώτη προσφορά (ελάχιστη προσφορά = 1) και οποιοσδήποτε άλλος παίχτης μπορεί να προσφέρει το ίδιο ή να την αυξήσει. Όταν κανείς δεν είναι διατεθειμένος να αυξήσει την προσφορά, ο παίχτης που έκανε τη μεγαλύτερη προσφορά πληρώνει το φίλντισι και παίρνει την Κάρτα Γεγονότος στον πίνακά του. Οι χαμένοι δεν πληρώνουν τις προσφορές τους.
- Ισοπαλίες. Οι παίχτες που έχουν την Peerelee ως κόρη ή σύζυγο κερδίζουν οποιαδήποτε ισοπαλία σε δημοπρασία στην οποία συμμετέχουν. Αν και πάλι υπάρχει ισοπαλία, ο παίχτης που είναι πιο μπροστά στη σειρά παιξίματος (A2) κερδίζει.
- Ο παίχτης που κερδίζει μια δημοπρασία τοποθετεί την εισαγόμενη κάρτα στον πίνακά του γυρισμένη 180° (ούτως ώστε η μωβ πλευρά να κοιτά προς τα πάνω).

Παράδειγμα: Η κάρτα Iceland Trade Ship (Ισλανδικό Εμπορικό Πλοίο) προσφέρει προς πώληση ένα Νορμανδικό πόνυ¹². Τόσο ο Κόκκινος όσο και ο Κίτρινος παίχτης προσφέρουν ένα φίλντισι, και κανείς τους δε θέλει να προσφέρει περισσότερα. Καθώς ο Κίτρινος παίχτης έχει για κόρη την Peerelee (που κερδίζει ισοπαλίες στις δημοπρασίες) κερδίζει τη δημοπρασία και παίρνει την κάρτα στον πίνακά του. Σημειώστε ότι τα εισαγόμενα οικόσιτα ζώα, όπως και όλες οι εισαγωγές, πηγαίνουν κατευθείαν στον πίνακά σας αντί για το χέρι σας.

12 Οι παίχτες του **Bios Megafauna** ξέρουν ότι τα άλογα, οι ρινόκεροι και οι ελέφαντες χρησιμοποιούν ένα μη εξειδικευμένο επιγάστριο για την πέψη. Μια συνέπεια αυτού είναι ότι τα άλογα μπορούν να αφομοιώσουν κρέας. Στην Αρκτική, στα άλογα ορισμένες φορές ταΐζεται κρέας, το οποίο είναι διαθέσιμο σε μεγαλύτερες ποσότητες από το σανό. Όσο παράξενο κι αν ακούγεται, ορισμένες φορές τα πόνυ της Γροιλανδίας αναπτύσσουν μια προτίμηση στο κρέας, και μπορούν ακόμη και να επιτεθούν και να φάνε τους ιδιοκτήτες τους!

Ε. ΦΑΣΗ ΑΝΑΘΕΣΗΣ ΚΥΝΗΓΩΝ (με σειρά παιζίματος)

Κάθε παίχτης **αναθέτει** όλους τους διαθέσιμους κύβους του με τη *σειρά παιζίματος (A2)*. Αναθέτετε κάθε κύβο τοποθετώντας τον σε μια κάρτα: Οικοσύστημα (κυνήγι), Κάρτα Πρεσβύτερων (προαγωγή), Κάρτα Κόρης ή Ζώου (επιδρομή ή άμυνα), ή στο Νέο Κόσμο (αποικισμός).

- Μπορείτε να βάλετε πολλούς κύβους στην ίδια κάρτα. Επίσης, δεν είστε υποχρεωμένοι να αναθέσετε όλους τους κύβους που έχετε στη διάθεσή σας.

Ε1. ΚΥΝΗΓΙ ΟΙΚΟΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Για να κυνηγήσετε ένα από τα διαθέσιμα οικοσυστήματα, τοποθετήστε κύβους κυνηγών πάνω του.

- Πατρίδα. Ο λαός της Θούλης και οι Τουνίτ μοιράζονται για *πατρίδα (B1)* τους τη Βόρεια Γροιλανδία, που περιλαμβάνει όλες τις κάρτες της Βόρειας Σειράς εκτός της Markland, συν όλες τις κάρτες στους πίνακες των δυο αυτών παικτών. Αυτό σηματοδοτείται από το πράσινο/κίτρινο **εικονίδιο τύπου οικοσυστήματος** στην άνω δεξιά γωνία. Η πατρίδα των Νορμανδών είναι η Νότια Γροιλανδία, όπως σηματοδοτείται από το κόκκινο εικονίδιο οικοσυστήματος. Αυτή περιλαμβάνει όλες τις κάρτες στη Νότια Σειρά εκτός της Vinland, συν τις κάρτες του Νορμανδικού Πίνακα.

- Θαλασσοπόρος. Πρέπει να έχετε έναν **Πρεσβύτερο Θαλασσοπόρο** (Mariner, βαθμός 6) για κάθε Κάρτα Οικοσυστήματος ή Πίνακα εκτός της πατρίδας σας στην οποία θέλετε να τοποθετήσετε κύβους. Κάθε Πρεσβύτερος Θαλασσοπόρος μπορεί να μεταφέρει μέχρι και 4 κύβους κυνηγών σε μία κάρτα Οικοσυστήματος ή Πίνακα κάθε γύρο.

- Έλκηθρα. Για κάθε κάρτα “D” με **εικονίδιο έλκηθρου** που έχετε στον πίνακά σας, μπορείτε να τοποθετήσετε οποιονδήποτε αριθμό κύβων σε μια κάρτα εκτός της πατρίδας σας χωρίς να χρησιμοποιήσετε έναν Πρεσβύτερο Θαλασσοπόρο. Ωστόσο, τα έλκηθρα λειτουργούν μόνο στη Γροιλανδία, όχι στο *Νέο Κόσμο (E2)*.

E2. ΚΑΡΤΕΣ ΝΕΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ¹³¹⁴

Οι **Markland** και **Vinland** είναι οικοσυστήματα του **Νέου Κόσμου**. Τοποθετούνται στη Βόρεια και Νότια Σειρά αντίστοιχα. Οι κάρτες αυτές δεν είναι πατρίδα κανενός παίχτη, και χρειάζεστε Θαλασσοπόρο για να πάτε εκεί (τα έλκηθρα δε βοηθούν).

- Ανεξάντλητες. Όλοι οι παίχτες μπορούν να τοποθετήσουν κύβους πάνω σε αυτές τις κάρτες. Το σύμβολο του απείρου κάτω από τα εικονίδια των ζαριών δείχνει ότι, σε αντίθεση με όλα τα άλλα οικοσυστήματα, όλοι οι παίχτες μπορούν να κυνηγήσουν επιτυχώς εδώ.
- Άποικοι. Κύβοι στη Markland ή τη Vinland *ανατίθενται μόνιμα (E4)* και δεν επιστρέφουν σπίτι στο τέλος κάθε γύρου. Οι κύβοι αυτοί αποκαλούνται **Άποικοι**.
- Εχθρικοί Ιθαγενείς Beothuk. Αν μετά τις Διαπραγματεύσεις (**Φάση F**), ο αριθμός των κύβων στην Markland ή τη Vinland είναι μεγαλύτερος του 6 (υπολογίζοντας όλους τους παίχτες), τότε η κάρτα γυρίζει στην *εχθρική όψη* της σύμφωνα με το **F3**.
- Μικρή Εποχή Παγετώνων Νέου Κόσμου. Αν η Markland ή η Vinland γυρίσει στην αντίθετη όψη ή περάσει στην ψυχρή πλευρά, όλοι οι άποικοι την ακολουθούν. Αν η κάρτα αφαιρεθεί σε μια *αποδήμηση (D1)*, όλοι οι άποικοι πάνω της πηγαίνουν στη Βαλχάλα.

E3. ΠΡΟΑΓΩΓΗ ΣΕ ΠΡΕΣΒΥΤΕΡΟ

Προάγετε ένα διαθέσιμο κυνηγό σε Πρεσβύτερο πληρώνοντας μια ενέργεια και τοποθετώντας τον κύβο του σε έναν από τους έξι *βαθμούς* Πρεσβύτερων (**A1.6**). Οι ιδιότητές του μπορούν να χρησιμοποιηθούν αμέσως. Αυτή είναι μια *μόνιμη ανάθεση (E4)* και ο κύβος δεν μπορεί να αλλάξει βαθμό. Μπορείτε να έχετε πολλούς πρεσβύτερους στον ίδιο βαθμό.

E4. ΜΟΝΙΜΗ ΑΝΑΘΕΣΗ

-
- 13 Οι αρκτικές ακτές του Νέου Κόσμου αποικίστηκαν από τον πολιτισμό των Τουνίτ, ο οποίος είχε προσαρμοστεί στο κυνήγι της φώκιας σε πολύ χαμηλές θερμοκρασίες. Εκδιώχθηκαν από την Vinland από τον πολιτισμό των Beothuk πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, και από την Markland και τη Γροιλανδία από το λαό της Θούλης.
- 14 Οι αρχαιολόγοι έχουν ανακαλύψει μια Νορμανδική τοποθεσία στο βορειότερο άκρο της Νέας Γης με οκτώ ξύλινα σπίτια και ένα σιδηρουργείο. Αυτό αποτελεί απόδειξη ότι οι Βικινγκ έφτασαν στο Νέο Κόσμο πέντε αιώνες πριν τον Κολόμβο. Σύμφωνα με τα Έπη των Βίκινγκ, αυτή η τοποθεσία ήταν σε μια περιοχή με το όνομα Vinland, αλλά εγκαταλείφθηκε εξαιτίας επιθέσεων από τους αυτόχθονες (τους οποίους οι Νορμανδοί ονόμασαν “Skrælings”). Ακόμη και μετά την εγκατάλειψή της, υπάρχουν ενδείξεις χρήσης Καναδικού ξύλου στην αποίκιση της Γροιλανδίας, που σημαίνει ότι ο Νέος Κόσμος δεχόταν συχνά επισκέψεις από υλοτόμους.

Η τοποθέτηση διαθέσιμων κυνηγών σε κάρτα Νέου Κόσμου (**E2**), Κάρτα Πρεσβύτερων (**E3**), ή τη *Θέση Εξωγαμίας* σε Κόρες (**F1**) είναι μια **μόνιμη ανάθεση**. Αυτό σημαίνει ότι οι κύβοι δεν επιστρέφουν στους διαθέσιμους κυνηγούς σας στη **Φάση G**.

- Οι κύβοι αυτοί δεν υπολογίζονται ως διαθέσιμοι κυνηγοί (π.χ. στους αποδεκατισμούς).
- Εξαίρεση: Αν ξεκινήσετε αυτή τη φάση (**Φάση E**) με ένα ή κανένα διαθέσιμο κυνηγό, μπορείτε να μετατρέψετε έναν πρεσβύτερο, άποικο ή σύζυγο σε διαθέσιμο κυνηγό, αρκεί να έχετε τα κατάλληλα έλκηθρα/θαλασσοπόρους.
- Εγκατάλειψη Αποικίας. Αν έχετε αρκετούς αχρησιμοποίητους *θαλασσοπόρους* (**E1**) για να εκκενώσετε όλους τους αποίκους σας (μην αφήνοντας κανέναν ούτε στην Markland ούτε στην Vinland), μπορείτε να τους αναθέσετε σε κυνήγια ή επιδρομές στην Γροιλανδία. Οι αποικίες μπορούν επίσης να εγκαταλειφθούν εν μέρει *φεύγοντας* στην **Φάση F**.

E5. ΕΠΙΔΡΟΜΗ Ή ΑΡΠΑΓΗ¹⁵

Για να κάνετε **επιδρομή** σε μια κάρτα “**D**” ή να επιχειρήσετε την **αρπαγή** μιας κάρτας κόρης στον πίνακα ενός αντιπάλου, τοποθετήστε κύβους διαθέσιμων κυνηγών στην κάρτα αυτή. Το αποτέλεσμα καθορίζεται στη φάση **F** (βλ. **F2**) και **G** (βλ. **G1**) αντίστοιχα.

- Οπλρχηγός. Χρειάζεστε έναν Πρεσβύτερο Βαθμού 4 για να κάνετε μια επιδρομή ή μια αρπαγή.
- Χρειάζεστε ένα θαλασσοπόρο ή ένα έλκηθρο για να επιτεθείτε σε μια κάρτα πίνακα που δε βρίσκεται στην *πατρίδα* σας (**E1**). Επομένως, ο λαός της Θούλης και οι Τουνίτ δε χρειάζονται μεταφορικό μέσο για να επιτεθούν ο ένας στον άλλο.
- Όπως αναφέρεται πάνω τους, κάποιες κάρτες “**D**” δεν μπορούν να γίνουν στόχος επιδρομής. Επίσης οι κάρτες “**T**” δεν μπορούν να γίνουν στόχος επιδρομής ή να κλαπούν, και δεν επιτρέπεται να τοποθετηθούν κύβοι πάνω τους.
- Άμυνα. Μπορείτε επίσης να αναθέσετε κυνηγούς πάνω σε οποιαδήποτε Κάρτα ζώου ή κόρης στον Πίνακά σας για να τις προστατέψετε. Το αποτέλεσμα θα καθοριστεί στη **Φάση F** (βλ. **F2**).

E6. ΝΑΥΤΙΛΙΑΚΗ ΕΠΑΝΑΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ¹⁶

¹⁵ Η ορολογία του πρωτότυπου, Sabine raid, αναφέρεται στο μύθο ότι η Ρώμη ιδρύθηκε από την αρπαγή γυναικών αυτής της φυλής.

Αν έχετε την κάρτα Sun Stone/Sun Compass (Ηλιακή Πυξίδα) στον πίνακά σας, μπορείτε να αναθέσετε ξανά τρεις από τους κυνηγούς σας αφού όλοι οι παίχτες έχουν αναθέσει όλους τους κυνηγούς τους. Αυτή η επανατοποθέτηση πρέπει να γίνει είτε σε άλλες κάρτες που έχετε κύβους (εκτός από το Νέο Κόσμο), ή σε κάρτες κόρης ή ζώου στον πίνακά σας. Μπορείτε να επανατοποθετήσετε ανεξάρτητα από τα όρια που σας επιτρέπουν οι θαλασσοπόροι (E1).

Παράδειγμα: Οι Βίκινγκ παίζουν τελευταίοι και τοποθετούν έναν κυνηγό στην κάρτα Muskoх (Μοσχοβόδι) στον πίνακα του λαού της Θούλης. Αυτή η επιδρομή τους επιτρέπει να επιχειρήσουν να κλέψουν δυο μωρά που διαφορετικά θα ανήκαν στο λαό της Θούλης. Ο λαός της Θούλης χρησιμοποιεί την εισαγόμενη Ηλιακή Πυξίδα για να επανατοποθετήσει δυο κυνηγούς από δυο διαφορετικά οικοσυστήματα στο μοσχοβόδι. Η μάχη μεταξύ του επιδρομέα και των υπερασπιστών εκτελείται βάσει του F2.

E7. Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ¹⁷

Κάθε παίχτης ξεκινά με έναν κύβο **Κυρίαρχου**. Αυτός ο κύβος αντιμετωπίζεται ως κάθε άλλος κύβος, με τη διαφορά ότι έχετε την επιλογή να θεωρήσετε τη Ζαριά Κυνηγιού για αυτόν τον κύβο ως “1”, χωρίς να χρειάζεται να τη ρίξετε. Πρέπει να αποφασίσετε αν θα χρησιμοποιήσετε αυτή την ειδική ικανότητα πριν ρίξετε τη Ζαριά Κυνηγιού.

- Αν αποφασίσετε να ΜΗΝ χρησιμοποιήσετε την ιδιότητα του Κυρίαρχου, ή αν χρησιμοποιηθεί σε ένα οικοσύστημα ή επιδρομή όπου η ιδιότητά του είναι ανενεργή, τότε ο Κυρίαρχος ρίχνει ένα ζάρι όπως κάθε άλλος κυνηγός. Αν το ζάρι του τον σκοτώσει, μπορεί να αναστηθεί ως το επόμενο νέο μωρό σας.
- Η ειδική ικανότητα του Κυρίαρχου είναι ανενεργή σε οικοσυστήματα *μεταλλουργίας* ή *επιδρομής* (B1), και επίσης σε *επιθέσεις* (F2) ή *επιδρομές* (G1). Σε αυτές τις περιπτώσεις, ο μεγάλος κύβος αντιμετωπίζεται ως κάθε άλλος κύβος.

16 Τα μόνα γνωστά Νορμανδικά εργαλεία πλοήγησης είναι η ηλιακή πέτρα και η ηλιακή πυξίδα. Η διαφανής ηλιακή πέτρα, φτιαγμένη από Ισλανδικό κρύσταλλο, έχει μια αξιοσημείωτη ιδιότητα της πόλωσης του φωτός που μπορεί να δείξει τη θέση του ήλιου ακόμη και σε συννεφιασμένο ουρανό. Η εικονιζόμενη ηλιακή πυξίδα βρέθηκε σε ανασκαφές μιας Νορμανδικής τοποθεσίας στη Γροιλανδία. Χρησιμοποιεί τον ήλιο για να βρίσκει το Βορρά, και πιθανώς το γεωγραφικό πλάτος.

17 Για το λαό της Θούλης, ο Κυρίαρχος είναι ο φαλαιοθηρής πλοίαρχος (*umialiq*), ο οποίος ηγείτο των 10 ανθρώπων της ανοιχτής φαλαιοθηρικής βάρκας (*umiak*) και επίσης πρωτοστατούσε στις τελετές μοιρασιάς του κρέατος και του λίπους της φάλαινας. Σήμερα, ο Κυρίαρχος είναι γνωστός ως “Καλοψαριάς”. Για τους Νορμανδούς και τους Τουνίτ, ο Κυρίαρχος ήταν συχνά ένας ειδικός στις παγίδες που παρείχε μια όχι αξιοσημείωτη αλλά παρ' όλα αυτά σταθερή παροχή φαγητού παγιδεύοντας μικρό και μεγάλο κυνήγι. “Οι Τουνίτ έκαναν τη χώρα μας κατοικήσιμη. Έχτισαν τους σωρούς από πέτρες που οδηγούν τα καριμπού στα περάσματα των ποταμών όπου μπορούν να τους στήσουν ενέδρα οι κυνηγοί, και έβαλαν παγίδες για τα ψάρια στα ποτάμια.” Netsilik Inuit, 1923

Παράδειγμα: Αναθέτετε τον Κυρίαρχό σας να πάει για ψάρεμα. Επειδή ρίχνει αυτομάτως “1”, το κυνήγι πετυχαίνει χωρίς να ρίξετε το ζάρι.

Φ. ΦΑΣΗ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΘΕΣΕΩΝ

Σε αυτή τη φάση, αν έχετε κύβους στην ίδια κάρτα με έναν αντίπαλο, ή αν έχετε κύβους σε μια Κάρτα Πίνακα ενός αντιπάλου, μπορείτε να ξεκινήσετε **διαπραγματεύσεις** με αυτόν. Μπορείτε να του ζητήσετε να αποχωρήσει ειρηνικά, ή να προτείνετε να αποχωρήσετε εσείς. Μπορείτε να ανταλλάξετε δίσκους, κάρτες που έχετε στο χέρι σας ή κάρτες “D” ή “I” στον πίνακά σας. Επίσης μπορείτε να προσφέρετε τις κόρες σας σε γάμο ή να κάνετε μη δεσμευτικές συμφωνίες για το πώς θα παίζετε στους επόμενους γύρους.¹⁸

- **Αποχώρηση.** Οι κυνηγοί σας μπορούν να **αποχωρήσουν** σε αυτή τη φάση μόνο αν όλοι οι παίκτες με κύβους στην ίδια κάρτα σας δώσουν την άδεια. Αν ένας κυνηγός φύγει, τον επιστρέφετε είτε στους διαθέσιμους κυνηγούς σας (οπότε δε θα κάνει τίποτα αυτόν το γύρο), ή τον παντρεύετε με μια ξένη νύφη (**F1**), αν συμφωνεί ο ιδιοκτήτης της κάρτας της.
- **Μεταφορά.** Αν αποχωρείτε από το Νέο Κόσμο ή ένα οικοσύστημα εκτός της πατρίδας σας, περιορίζεστε σε 4 κύβους ανά θαλασσοπόρο. Ο αριθμός των αποχωρούντων κύβων είναι απεριόριστος αν χρησιμοποιήσετε έλκηθρα.

F1. ΕΞΩΓΑΜΙΑ¹⁹

18 Το Έπος της Γροιλανδίας, που γράφτηκε τον 14ο αιώνα, καταγράφει μια από τις πιο μνημειώδεις στιγμές της ιστορίας, την πρώτη επαφή Ανατολής και Δύσης. Σύμφωνα με ανάλυση των χρωμοσωμάτων Y, οι δυο ομάδες είχαν χωριστεί στην Κεντρική Ασία πριν από 50.000 χρόνια. Η μια ομάδα πήγε Δυτικά, και έγινε οι Ευρωπαίοι. Η άλλη ομάδα κατευθύνθηκε Ανατολικά, και έγινε οι αυτόχθονες Αμερικανοί. Αφότου η καθεμία ταξίδεψε το μισό κόσμο, ήταν το πεπρωμένο τους να επανενωθούν στη Γροιλανδία. Η έκβαση της συνάντησης δεν ήταν ευνοϊκή για μελλοντικές διαπραγματεύσεις: “Προς το Βορρά, οι κυνηγοί έχουν βρει ένα μικρόσωμο λαό που αποκαλούν Skraelings όταν πληγώνονται από όπλα οι πληγές τους γίνονται λευκές και δεν αιμορραγούν, αλλά όταν τραυματίζονται θανάσιμα το αίμα τους δε σταματά να κυλά. Δεν έχουν καθόλου σίδηρο· χρησιμοποιούν βλήματα από χαυλιόδοντες θαλάσσιων ίππων και αιχμηρές πέτρες για μαχαίρια.” Οι “Skraelings” σε αυτήν την περίπτωση φαίνεται να είναι οι Τουνίτ, αν και οι Νορμανδοί δεν έμαθαν ποτέ να τους ξεχωρίζουν από το λαό της Θούλης.

19 Οι άντρες κυνηγούν και οι γυναίκες συλλέγουν, γεγονός βαθιά ριζωμένο στην προέλευσή μας. Τι ρόλο παίζουν όμως οι γυναίκες στη Γροιλανδία, μια χώρα όλο κυνήγι και καθόλου συλλογή; Οι Νορμανδές γυναίκες φρόντιζαν τα ζώα, έφτιαχναν το βούτυρο, και έκαναν και περιορισμένη συλλογή (φύκια και μούρα στην εποχή τους). Οι γυναίκες του λαού της Θούλης έραβαν ρούχα κατά παραγγελία και δέρματα για τις βάρκες (και μάλιστα κωπηλατούσαν στις μεγαλύτερες βάρκες *umiak*!) Για την ακρίβεια, οι καθοριστικές εφευρέσεις που επέτρεψαν την κατοίκηση της αρκτικής ήταν ο σανός για τους Νορμανδούς και η βελόνα για τους Εσκιμώους. Ωστόσο, πιθανόν ο σημαντικότερος ρόλος των γυναικών ήταν να αφήσουν τη φατρία τους και να παντρευτούν. Αυτή η πρακτική, καλούμενη **εξωγαμία**, ήταν καθοριστικής σημασίας για την αποφυγή της ενδογαμίας, τόσο των γονιδίων όσο και

Αν συμφωνηθεί κατά τις διαπραγματεύσεις ή ως αποτέλεσμα *αρπαγής* (**G1**), οι παίχτες μπορούν να μετακινήσουν τοποθετημένους κυνηγούς σε Κάρτες Κόρης ενός ξένου πίνακα σύμφωνα με το **F0**. Τοποθετήστε αυτούς τους κύβους, που λέγονται πλέον **σύζυγοι**, στο **χώρο εξωγαμίας** (ώστε να είναι σαφές ότι δεν είναι επιδρομείς). Αυτή είναι μια *μόνιμη ανάθεση* (**E4**), οπότε οι σύζυγοι δεν είναι πλέον διαθέσιμοι κυνηγοί.

- **Ιδιότητες.** Μια Κάρτα Κόρης μοιράζεται τις **ιδιότητές** της (π.χ. πλεονεκτήματα στο κυνήγι σύμφωνα με το **G2**) τόσο με τον ιδιοκτήτη της όσο και με τον ιδιοκτήτη του συζύγου της. Η ιδιότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τη στιγμή του γάμου.

- **Μονογαμία.** Μόνο ένας σύζυγος επιτρέπεται για κάθε κόρη. Οι παντρεμένες κόρες δεν μπορούν να προσφερθούν σε μελλοντικές διαπραγματεύσεις.

- **Υπεράσπιση Γυναικών.** Ο σύζυγος υπολογίζεται στην υπεράσπιση της Κάρτας Κόρης. Αν παρ' όλα αυτά η Κάρτα Κόρης ξαναπαντρευτεί ως αποτέλεσμα *αρπαγής*, ο πρώτος σύζυγος σκοτώνεται.

F2. ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ²⁰

Αν έχετε έναν Πρεσβύτερο βαθμού 4 (Οπλαρχηγό), οι κυνηγοί, άποικοι και επιδρομείς σας μπορούν να **επιτεθούν** σε άλλους κύβους στην ίδια κάρτα με αυτούς ρίχνοντας τόσα ζάρια όσος και ο αριθμός τους. Όλα τα “1” σκοτώνουν ένα κύβο της επιλογής του αμυνόμενου. Κάθε παίχτης δικαιούται ένα γύρο επιθέσεων.

- **Σειρά Επίθεσης.** Σε περίπτωση πολλαπλών επιθέσεων, καθορίστε τη σειρά βάσει της *ποσότητας σιδήρου* (**A3**). Με άλλα λόγια, ο παίχτης με τους περισσότερους δίσκους σιδήρου ρίχνει πρώτος τα

των ιδεών. Ο λαός της Θούλης εξασκούσε τη διπλή εξωγαμία, ή συνεχή ανταλλαγή συζύγων, τόσο μεταξύ των φατριών όσο και των πολιτισμών. Η μετακόμιση σε μια ξένη κοινότητα χρειάζεται θάρρος (μιλώ από προσωπική εμπειρία, καθώς είμαι ο μόνος Αμερικανός στο χωριό που μένω). Οι κανόνες μου για τις “Κόρες” δε σκοπεύουν να αναπαραστήσουν τη γυναίκα σαν ένα περιουσιακό στοιχείο που σέρνουν σπίτι τους οι Βίκινγκ (αν και αυτό όντως συνέβαινε), αλλά να αποδώσουν τον πρέποντα σεβασμό στο θάρρος που χρειάστηκε για να σφυρηλατηθεί ένα πολυπολιτισμικό χωνευτήρι που εξακολουθεί να είναι η ελπίδα για το μέλλον μας.

20 Ακόμη και εν συγκρίσει με τους Βίκινγκ, ο λαός της Θούλης-Ινουίτ ήταν ένας επιθετικός λαός. Είχαν καλά εκπαιδευμένες πολιτοφυλακές με αρχηγό τους έναν στρατιωτικό. Χρησιμοποιούσαν ριπές από βέλη, με το νικητή να είναι αυτός με τους περισσότερους τοξότες ή βέλη (και συχνά τα θύματά τους ήταν οι Τουνίτ, που δεν είχαν τοξότες). Μετά τη “βροχή από βέλη”, ξεκινούσαν μάχες ένας-προς-έναν με δόρατα για το κυνήγι των καριμπού ή ρόπαλα για το κυνήγι της φώκιας. Επιδρομές γινόντουσαν σε καταυλισμούς ή χωριά όπου όλοι κοιμόντουσαν ή είχαν συγκεντρωθεί στο κέντρο της κοινότητας. Οι πόρτες σφραγίζονταν και ρίχνονταν βέλη από τις τρύπες του εξαερισμού. Όπως και η Νορμανδική πρακτική του εμπρησμού, ο λαός της Θούλης μπορεί να άναβε φωτιά στα σπίτια και να τόξευε όσους προσπαθούσαν να σωθούν. Δεν έπαιρναν αιχμαλώτους, καθώς ο στόχος τους ήταν η ολοκληρωτική καταστροφή του εχθρού. Renee Fossett, “*In Order to Live Untroubled: Inuit of the Central Arctic 1550 To 1940*”, 2001.

ζάρια και προκαλεί τις σχετικές απώλειες, μετά ο επόμενος επιτιθέμενος κλπ. Μπορείτε να μοιράσετε τα χτυπήματά σας σε περισσότερους από έναν αμυνόμενο.

- Επανάληψη ζαριάς. Σε μια **Ζαριά Επίθεσης**, ο αναγραφόμενος *τύπος οικοσυστήματος (B1)* αγνοείται και στη θέση του χρησιμοποιείται το εικονίδιο του τοξότη. Αν ο επιτιθέμενος έχει στον πίνακά του μια κάρτα όπως το τόξο ή εισαγόμενα όπλα με το εικονίδιο τοξότη και τις λέξεις “may re-roll” (μπορεί να ξαναρίξει) μπορεί να ξαναρίξει μια φορά κάθε ζάρι επίθεσης με τον αναγραφόμενο αριθμό.

- Εκδικητικοί Σύζυγοι και Κτηνοτρόφοι. Αν υπερασπίζεστε μια κάρτα στον πίνακά σας ενάντια σε μια Επιδρομή ή Αρπαγή, σας επιτρέπεται να επιτεθείτε ακόμη κι αν δεν έχετε Οπλαρχηγό, και κάθε κύβος σας ρίχνει αυτόματα “1”. Μετά το τέλος της επίθεσης, επιστρέψτε όσους αμυνόμενους έχουν επιζήσει (εκτός από τους συζύγους) στους διαθέσιμους κυνηγούς σας.

Παράδειγμα: Σε μια Αρπαγή, οι αμυνόμενοι Νορμανδοί και ο επιτιθέμενος λαός της Θούλης έχουν από δυο κυνηγούς ο καθένας. Ο λαός της Θούλης έχει περισσότερο σίδηρο, και ρίχνει “5” και “6”. Ο λαός της Θούλης έχει επίσης ένα εισαγόμενο ξίφος, που τους επιτρέπει να ξαναρίξει το “6”, το οποίο έρχεται “1”. Οι Νορμανδοί μένουν με έναν αμυνόμενο που σκοτώνει αυτομάτως έναν κυνηγό του λαού της Θούλης. Ο άλλος κυνηγός ρίχνει ένα “3” στη Ζαριά Κυνηγιού του. Το συγκεκριμένο αποτέλεσμα έχει “δάγκωμα καρχαρία” που σκοτώνει το τελευταίο κυνηγό και οδηγεί την απόπειρα αρπαγής σε αποτυχία.

F3. Ο ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΧΘΡΙΚΟΣ²¹

Αν μετά τις διαπραγματεύσεις και τις επιθέσεις υπάρχουν περισσότεροι από 6 κύβοι σε μια ειρηνική κάρτα Νέου Κόσμου (μετρώντας τους κύβους όλων των παιχτών), γυρίστε την στην **εχθρική** της όψη (που έχει μεγαλύτερες παράπλευρες απώλειες). Όλοι οι κύβοι παραμένουν στην κάρτα.

- Ειρήνευση. Αν έχετε κύβους σε μια εχθρική κάρτα, μπορείτε να πληρώσετε ένα φίλντισι στο

²¹ Η Vinland ανακαλύφθηκε από μια ερευνητική αποστολή της οποίας ηγείτο ο Λιφ Έρικσον, γιος του ιδρυτή της Γροιλανδίας Έρικ του Ερυθρού. Έφερε πίσω μαζί του σταφύλια και ξύλα. Η επόμενη αποστολή, με ηγέτη της τον αδερφό του τον Θόρβαλντ, ξεκίνησε άσχημα όταν οι Βίκινγκ σκότωσαν οκτώ ιθαγενείς που βρήκαν να κοιμούνται κάτω από τις βάρκες τους. Ένας από αυτούς ξέφυγε, και την επόμενη μέρα “αμέτρητες” βάρκες επέστρεψαν και έλυσαν τους Νορμανδούς με βέλη. Καθώς ο Θόρβαλντ πέθαινε, βγάζοντας ένα βέλος από τα έντερα του, λέγεται ότι είπε: “Ανακαλύψαμε μια εύφορη γη υπάρχει πολύ λίπος γύρω από την κοιλιά μου. Βρήκαμε τη γη της αφθονίας, αν και δε θα την απολαύσουμε πολύ”. Ο Έρικ συνετρίβη από τα νέα και έστειλε ανεπιτυχώς μια αποστολή για να πάρει το σώμα του γιου του. Αν οι Νορμανδοί ήταν ένας πιο διπλωματικός λαός, ίσως σήμερα η Αμερική να ήταν γνωστή ως “Λιφλανδία”.

τέλος αυτής της φάσης για να τη γυρίσετε στην “Ειρηνική” πλευρά της. Σημειώστε ότι αν στην επόμενη Φάση Διαπραγμάτευσης υπάρχουν περισσότεροι από 6 άποικοι στην κάρτα, θα ξαναγίνει εχθρική.

F4. Ο ΣΙΔΗΡΟΥΣ ΚΑΝΟΝΑΣ

Αν έχετε υποστεί απώλειες είτε λόγω μιας Ζαριάς Επίθεσης ενός αντιπάλου είτε λόγω της δικής σας Ζαριάς Κυνηγίου, μπορείτε, αμέσως μετά το κυνήγι, να πληρώσετε ένα δίσκο σιδήρου για να ακυρώσετε τις απώλειές σας.

Παράδειγμα: Ρίχνετε πέντε “3” σε μια Ζαριά Κυνηγίου στη Markland. Ξοδεύετε ένα δίσκο σιδήρου και οι 5 άποικοι παραμένουν στη Markland αντί να πεθάνουν.

G. ΖΑΡΙΕΣ ΚΥΝΗΓΙΟΥ (με αύξουσα σειρά κυνηγών)

Οι κύβοι σε ένα οικοσύστημα αντιπροσωπεύουν **τοποθετημένους κυνηγούς**. Όταν έρθει η σειρά σας να Κυνηγήσετε (βλ. **A4**), κάντε μια **Ζαριά Κυνηγίου** ρίχνοντας τόσα ζάρια όσα και οι κύβοι που συμμετέχουν. Αν η κάρτα βρίσκεται στη *θερμή πλευρά* (**D4**), κάθε ζαριά “1” ή “2” είναι χτύπημα. Αν η κάρτα βρίσκεται στην *ψυχρή πλευρά* (δηλ. αριστερά από την τράπουλα), μόνο τα “1” είναι χτυπήματα. Αν η ζαριά σας έχει χτυπήματα που ισοδυναμούν ή υπερβαίνουν τον αριθμό ζαριών που αναγράφεται στην πάνω αριστερή γωνία της κάρτας, το κυνήγι είναι επιτυχημένο (βλ. **G4** για τα αποτελέσματα του κυνηγιού). Μετά από το κυνήγι, όλοι οι κυνηγοί σας που επιβίωσαν (εκτός από τους αποίκους) επιστρέφουν στους **διαθέσιμους κυνηγούς** σας.

- Σειρά Κυνηγίου Οικοσυστημάτων. Σύμφωνα με το **A4**, ο *πρώτος παίχτης* αποφασίζει ποια κάρτα θα κυνηγηθεί πρώτη, ποια δεύτερη, ποια τρίτη κλπ.
- Υποχρεωτικό Κυνήγι. Όταν έρθει η σειρά σας να κυνηγήσετε, όλοι οι τοποθετημένοι κυνηγοί και άποικοι πρέπει να ρίξουν Ζαριά Κυνηγίου. Τις περισσότερες φορές δε χρειάζεται να ρίξετε για τον Κυρίαρχο, βλ. **E7**.
- Η Ζαριά Κυνηγίου μπορεί να τροποποιηθεί σύμφωνα με το **G2** ή **G3**.
- Παράπλευρες Απώλειες. Το κυνήγι είναι επικίνδυνο. Αν το οικοσύστημα δείχνει **ζάρια με δαγκωματιά καρχαρία**, όποιος κυνηγός φέρει αυτό τον αριθμό σκοτώνεται (τρώγεται από ένα θήραμα που μπέρδεψε τη σχέση κυνηγού-θηράματος). Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το *σιδηρούν*

κανόνα (**F4**) για να αναιρέσετε τις απώλειές σας.

- Ανταγωνισμός στο Κυνήγι. Αν υπάρχουν κυνηγοί δύο ή τριών παιχτών σε ένα οικοσύστημα, το κυνήγι γίνεται με *αύξουσα σειρά κυνηγών (A2)*. Ο πρώτος παίχτης που θα πετύχει στο κυνήγι παίρνει τα οφέλη, και όλοι οι άλλοι παίκτες γυρίζουν σπίτι με άδεια χέρια (δηλ. ο νικητής τα παίρνει όλα).

G1. ΑΡΠΑΓΕΣ Η ΕΠΙΔΡΟΜΕΣ

Κάθε επιτιθέμενος κύβος που τοποθετήθηκε σύμφωνα με το **E5** ρίχνει μια Ζαριά Κυνηγιού, όπως και για ένα οικοσύστημα. Αν οποιοσδήποτε από τους επιδρομείς φέρει έναν από τους αριθμούς που αναγράφονται δίπλα στη λέξη “RAID” (ΕΠΙΔΡΟΜΗ), η επιδρομή/αρπαγή πετυχαίνει, αρκεί τουλάχιστον ένας επιδρομέας να επιζήσει των παράπλευρων απωλειών (**G0**).

- Επιδρομή Ζώων. Αν κάνετε μια επιτυχημένη επιδρομή σε μια κάρτα “**D**”, κλέβετε τα μωρά που κανονικά θα είχαν γεννηθεί για τον ιδιοκτήτη κατά το **H2**. Ο αμυνόμενος όμως πρέπει ακόμη να πληρώσει το Κόστος Σανού (**H1**). Αν κάνετε επιδρομή σε πρόβατα, μπορείτε προαιρετικά να κλέψετε φύλντισι αντί για μωρό.
- Αρπαγή. Αν κάνετε μια επιτυχημένη αρπαγή μιας κόρης στον πίνακα ενός αντιπάλου, τοποθετήστε έναν από τους επιδρομείς που επιβίωσαν στη *θέση εξωγαμίας* σύμφωνα με το **F1**, σκοτώνοντας τυχόν προηγούμενο σύζυγο. Επωφελείστε από τις ιδιότητες της κόρης αμέσως.

Παράδειγμα: Δύο επιδρομείς ρίχνουν ένα “3” και ένα “5”. Ο ένας πεθαίνει, και ο άλλος παντρεύεται επιτυχώς την κόρη.

G2. ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΖΑΡΙΩΝ ΛΟΓΩ ΕΙΔΟΥΣ ΟΙΚΟΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

Αν έχετε μια ή περισσότερες κάρτες στον πίνακά σας που δείχνουν ένα *είδος οικοσυστήματος* και την επιγραφή “may re-roll”, τότε σας επιτρέπεται να ρίξετε άλλη μια φορά κάθε Ζάρι Κυνηγιού σε αυτό το οικοσύστημα με τον αναγραφόμενο αριθμό. Τα πέντε εικονίδια τύπου οικοσυστήματος φαίνονται στο **B1**.

- Όταν ξαναρίξετε ένα ζάρι, το αποτέλεσμά του είναι οριστικό και δεν μπορείτε να το ξαναρίξετε δεύτερη φορά.

Παράδειγμα: Τέσσερις ψαράδες Τουνίτ φέρνουν “3”, “3”, “4”, “4”. Η κόρη τους η Meeka τους

επιτρέπει να ζαναρίζουν τα “4” όταν ψαρεύουν, και τα ζάρια έρχονται “2” και “4”. Το ψάρεμα πετυχαίνει αν βρίσκεται στη θερμή πλευρά, αλλά αποτυγχάνει αν βρίσκεται στην ψυχρή πλευρά. Το δεύτερο “4” δεν μπορεί να ζαναριχτεί.

G3. ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΗ ΚΥΝΗΓΙΟΥ ΑΠΟ ΕΦΕΥΡΕΣΕΙΣ

Αν έχετε στον πίνακά σας μια Εφεύρεση ή μια Εισαγωγή με ένα μωβ εικονίδιο που αντιστοιχεί στο είδος οικοσυστήματος (B1), τότε όλα τα ζάρια που δείχνουν τον αναγραφόμενο αριθμό μετατρέπονται σε “1”.

Παράδειγμα: Ο κυνηγός σας κυνηγά καριμπού με μια εισαγόμενη βαλλίστρα. Αν φέρετε “3” γίνεται “1”, που πρόκειται για επιτυχία.

G4. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΥ ΚΥΝΗΓΙΟΥ

Αν κυνηγήσετε επιτυχώς ένα οικοσύστημα, πρώτα υπολογίζετε τυχόν παράπλευρες απώλειες (G0), και μετά προσθέτετε τον αναγραφόμενο αριθμό **μωρών** (νέοι κύβοι κυνηγών από τη Βαλχάλα) στους διαθέσιμους κυνηγούς σας. Πρέπει να προσθέσετε αυτούς τους κύβους αν μπορείτε. Επίσης παίρνετε τυχόν αναγραφόμενους δίσκους (ενέργεια, φίλντισι, σιδήρος). Αν δεν πάρετε την κάρτα ως **τρόπαιο (G5)** ή στο χέρι σας (**G6**), η κάρτα παραμένει στη σειρά της.

- Αν σας τελειώσουν οι κύβοι ή οι δίσκοι, βλ. **B4**.
- Όρια. Μπορείτε να πάρετε τα ωφέλη μιας κάρτας που κυνηγήσατε μόνο μια φορά κάθε γύρο, ακόμη και αν φέρετε πολλές επιτυχίες. Για παράδειγμα, αν φέρετε τρία “1” όταν κυνηγάτε μια φώκια, παίρνετε ένα μωρό, όχι τρία.
- Μωρά Νέου Κόσμου. Τα μωρά που γεννιούνται στη Markland ή τη Vinland γίνονται άποικοι αντί για διαθέσιμοι κυνηγοί (**E2**).
- Κυνήγι Θερμής Πλευράς. Αν μια κάρτα είναι στα δεξιά της Τράπουλας, τόσο τα 1 όσο και τα 2 είναι επιτυχίες. Αυτό διαφέρει από τη χρήση των όπλων όπου οι αριθμοί γίνονται 1 και μετρούν ως 1 για κάθε χρήση. Αυτός ο διαχωρισμός έχει σημασία όταν ελέγχετε αν φέρατε διπλές, τριπλές κλπ. όταν παίρνετε τρόπαια (**G5**) ή εξημερώνετε (**G6**).
- Κυνήγι μεταλλείων σιδήρου. Το επιτυχημένο κυνήγι σε ένα βιότοπο σιδήρου σας δίνει ένα δίσκο σιδήρου. Σε περίπτωση σιδήρου σε βάλτο (bog iron), αν πετύχετε τη Ζαριά Κυνηγιού σας

υποβάλλεστε ένα γεγονός *χιονονιφάδας (D3)*. Αν δε θέλετε ή δεν μπορείτε να πληρώσετε, το κυνήγι αποτυγχάνει.

- Το επιτυχημένο κυνήγι ενός οικοσυστήματος εκτός του Νέου Κόσμου επιστρέφει όλους τους κύβους που έχετε τοποθετήσει σε αυτό στους διαθέσιμους κυνηγούς σας. Όλοι οι άλλοι κύβοι πάνω του αυτομάτως αποτυγχάνουν και επίσης επιστρέφουν στους διαθέσιμους κυνηγούς των ιδιοκτητών τους.

Παράδειγμα: Δύο κυνηγοί του λαού της Θούλης και τρεις Τουνίτ κυνηγούν σκύλους. Ο λαός της Θούλης, που έχει λιγότερους κυνηγούς, παίζει πρώτος και πετυχαίνουν με ένα χτύπημα. Οι Τουνίτ επιστρέφουν σπίτι τους ντροπιασμένοι. Δεν μπορούν, για παράδειγμα, να επιχειρήσουν να εξημερώσουν τους σκύλους.

Παράδειγμα (Νέος Κόσμος): Ο παίχτης των Τουνίτ έχει τρεις αποίκους στην εχθρική Vinland, που βρίσκεται στη θερμή πλευρά. Στη Ζαριά Κυνηγιού του φέρνει 2, 3 και 6. Καθώς το 2 είναι επιτυχία, κερδίζει δυο αποίκους, δυο δίσκους ενέργειας και ένα δίσκο σιδήρου. Ωστόσο και οι τρεις αρχικοί άποικοι πεθαίνουν, βλ. **G0**. Αν έχει το εισαγόμενο σπαθί, μπορεί να ζαναρίξει το 6. Μπορεί επίσης να θυσιάσει το σίδηρο για να σώσει τους αποίκους (**F4**).

G5. ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΤΡΟΠΑΙΩΝ ΣΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΣΑΣ

Το εικονίδιο των **κεράτων** σηματοδοτεί μια κάρτα που μπορεί να προστεθεί στον πίνακά σας ως **τρόπαιο**. Αν έχει 2, 3 ή 4 κενά ζάρια πάνω της, η Ζαριά Κυνηγιού σας πρέπει να περιλαμβάνει διπλές, τριπλές ή τετραπλές για να έχετε την επιλογή να την προσθέσετε στον πίνακά σας. Τοποθετήστε την μισοκρυμμένη κάτω από την Κάρτα Πρεσβυτέρων σας γυρισμένη ώστε τα κέρατα να κοιτούν προς τα πάνω.

- Αν το εικονίδιο κεράτων δεν έχει ζάρια, βάλτε την κάρτα στο χέρι σας σύμφωνα με το **G6**.
- Για να πάρετε το τρόπαιο δεν είναι απαραίτητο να κάνετε ένα επιτυχημένο κυνήγι. Για παράδειγμα, αν το τρόπαιο ζητά διπλές, οποιεσδήποτε διπλές (και όχι μόνο δυο 1) θα σας δώσουν το τρόπαιο.
- Αφανισμός. Η κάρτα που παίρνετε έχει κυνηγηθεί μέχρι εξαφάνισης και δεν αντικαθίσταται στη Σειρά (**G7**).

Θυμηθείτε: Ο Κυρίαρχος θεωρείται ότι ρίχνει πάντα 1, που μπορεί να δημιουργήσει διπλές, τριπλές ή τετραπλές. Επίσης ορισμένα όπλα μπορούν να μετατρέψουν ορισμένα ζάρια σε 1.

***Παράδειγμα:** Τέσσερις κυνηγοί θαλάσσιου ίππου ρίχνουν ένα 1 και τρία 4. Έχουν μια κόρη που τους επιτρέπει να ξαναρίζουν τα 4. Θα μπορούσαν να κάνουν αυτή την επιλογή και αν τα ζάρια έφερναν άλλο ένα χτύπημα το κυνήγι θα ήταν επιτυχημένο. Αντ' αυτού όμως επιλέγουν να μην ξαναρίζουν τα ζάρια, και χρησιμοποιούν τις τριπλές για να πάρουν το θαλάσσιο ίππο ως τρόπαιο.*

G6. ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΚΑΡΤΩΝ Ι Η D ΣΤΟ ΧΕΡΙ ΣΑΣ

Το **εικονίδιο του χεριού** σηματοδοτεί οικοσυστήματα που μπορείτε να πάρετε στο χέρι σας. Αν έχουν 2, 3 ή 4 κενά ζάρια πάνω τους, η Ζαριά Κυνηγιού σας θα πρέπει να περιλαμβάνει διπλές, τριπλές ή τετραπλές αντίστοιχα για να την πάρετε στο χέρι σας. Αν δεν έχει ζάρια, μπορείτε να την πάρετε στο χέρι σας με ένα επιτυχημένο κυνήγι.

- Μπορείτε να πάρετε κάρτες στο χέρι σας ακόμη και αν η Ζαριά Κυνηγιού σας ήταν ανεπιτυχής.
- Μπορείτε να πάρετε κάρτες στο χέρι σας ακόμη και αν είναι πλήρες, αλλά θα πρέπει αμέσως να ξεσκαρτάρετε κάρτες ώστε να φτάσετε το Μέγεθος Χεριού σας **(B2)**.

***Παράδειγμα:** Ένας Κυρίαρχος και δυο κυνηγοί κυνηγούν μοσχοβόδια (*musk oxen*). Ο Κυρίαρχος φέρνει αυτομάτως 1, και οι δυο άλλοι κυνηγοί επίσης φέρνουν 1. Το κυνήγι είναι επιτυχημένο, και επιπλέον, επειδή έφεραν τριπλές, ο παίχτης παίρνει την κάρτα στο χέρι του. Μπορεί να την παίζει στον πίνακά του στις *Ενέργειες Πρεσβύτερων*. Η κάρτα του βοδιού αντικαθίσταται σύμφωνα με τον κανόνα βιοποικιλότητας **(G7)**.*

G7. ΚΑΝΟΝΑΣ ΒΙΟΠΟΙΚΙΛΟΤΗΤΑΣ

Αν μια κάρτα παρθεί ως τρόπαιο **(G5)**, δεν αντικαθίσταται, επομένως η Σειρά έχει πλέον μια λιγότερη κάρτα. Αν πάρετε την κάρτα στο χέρι σας **(G6)**, τοποθετήστε στην ίδια θέση την πάνω κάρτα της αντίστοιχης Τράπουλας ούτως ώστε ο αριθμός των καρτών στη Σειρά να μείνει ίδιος (εκτός αν παίζετε με την *παραλλαγή επιβίωσης C3*). Κάρτες που αντικαθίστανται από αποδήμηση βγαίνουν από το παιχνίδι **(D1)**.

G8. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΚΥΝΗΓΙΟΥ

Ο Νορμανδός παίχτης προσπαθεί να κυνηγήσει το οικοσύστημα του θαλάσσιου ίππου στην ψυχρή πλευρά της Βόρειας Γροιλανδίας. Αυτό το θαλάσσιο ζώο χρειάζεται δυο “1” για να κυνηγηθεί

επιτυχώς. Ο Νορμανδός κυνηγά χωρίς ανταγωνισμό.

- Φάση E (Ανάθεση Κυνηγών). Με κόστος 2 δίσκων ενέργειας, προάγει δυο κυνηγούς στο βαθμό 6 (θαλασσοπόρος) για να φτάσει τη Βόρεια Γροιλανδία. Μετά τοποθετεί τους εναπομείναντες 6 διαθέσιμους κύβους του στην κάρτα του θαλάσσιου ίππου.
- Φάση G (Ζαριά Κυνηγιού). Ρίχνει 6 ζάρια για τους έξι κυνηγούς του: “1”, “2”, “3”, “4”, “4”, “6”. Επειδή έριξε μόνο ένα “1”, το κυνήγι αποτυγχάνει και επιπλέον ο θαλάσσιος ίππος σκοτώνει τον κυνηγό που έφερε “3”.
- Γυναίκες. Αν έχει ένα σύζυγο παντρεμένο με την Kirima, καθώς πρόκειται για θαλάσσιο κυνήγι μπορεί να ξαναρίξει τα “4”. Πρέπει ένα από αυτά να έρθει “1” για να πετύχει το κυνήγι, αλλά μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα κι άλλους θανάτους κυνηγών.
- Όπλο. Αν έχει τεχνολογία καμακιού²², το “3” μετρά ως “1”, με αποτέλεσμα το κυνήγι να πετύχει (και η ζωή του κυνηγού να σωθεί). Κερδίζει 4 μωρά, 2 δίσκους ενέργειας (καύσιμα από λίπος) και 1 φίλντισι. Καθώς δεν ήρθαν τρεις ίδιοι αριθμοί, η κάρτα του θαλάσσιου ίππου παραμένει στη Σειρά.

Η. ΟΙΚΟΣΙΤΑ ΖΩΑ (η σειρά δεν έχει σημασία)

Η1. ΚΟΣΤΟΣ ΣΑΝΟΥ²³

Για κάθε *Εικονίδιο Χιονονιφάδας (D3)* σε κάθε κάρτα “D” (B2) στον πίνακά σας πρέπει είτε να πληρώσετε ένα δίσκο ενέργειας είτε να θυσιάσετε έναν πρεσβύτερο της επιλογής σας. Πρέπει να

22 Περίπου τον ίδιο καιρό που οι Νορμανδοί αποβιβάστηκαν στη Γροιλανδία, μια άγνωστη ιδιοφυΐα του λαού της Θούλης στην Αλάσκα προσαρμοσε τις τεχνολογίες ναυσιπλοΐας και κυνηγιού φώκιας για να δημιουργήσει το πρώτο ωκεάνιο κυνήγι φάλαινας. Ο λαός της Θούλης χρησιμοποίησε αυτήν την τεχνολογία για να εξαπλωθεί ανατολικά στην Αρκτική, φθάνοντας στη Γροιλανδία στα τέλη του 12ου αιώνα. Τα καμάκια του λαού της Θούλης για φάλαινες και φώκιες ήταν το πιο τεχνολογικά προηγμένο όπλο του κόσμου εκείνης της εποχής. Τα 22 μέρη του περιλάμβαναν μια οστέινη κεφαλή που περιστρεφόταν για να βγαίνει εύκολα από το δέρμα, ένα στήριγμα από φίλντισι και οστό που μπορούσε να αποσπαστεί από τον ξύλινο άξονα, ένα οστέινο αντίβαρο στηριζόμενο με πασσάλους στη βάση του άξονα, και ένα σκονίι προσαρτημένο σε ένα οστέινο κούμπωμα και πάσσαλο. Δύο σηματοδότες από δέρμα φώκιας, ενωμένες με ένα κομμάτι ξύλο για να ταιριάζουν σε έναν ιμάντα στο πίσω μέρος του καγιάκ, ενώνονταν με το σκονίι του καμακιού με έναν κρίκο. Το καμάκι ριχνόταν από ένα ξύλινο ατλατλ με οστέινα ένθετα. Wendell Oswalt, “*Eskimos and Explorers*”, 1979.

23 “Κανείς δεν ξέρει ποιος εφηύρε τον σανό, την ιδέα του να κόβεις γρασίδι το φθινόπωρο και να το αποθηκεύεις σε αρκετά μεγάλες ποσότητες για να κρατήσεις άλογα και αγελάδες ζωντανά το χειμώνα. Το μόνο που ξέρουμε είναι ότι η τεχνολογία του σανού ήταν άγνωστη στη Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία αλλά γνωστή σε κάθε χωριό της Μεσαιωνικής Ευρώπης. Όπως πολλές άλλες κρίσιμης σημασίας τεχνολογίες, ο σανός ανακαλύφθηκε ανωνύμως κατά τη διάρκεια του Μεσαίωνα. Σύμφωνα με την Ιστορική Θεωρία του Σανού, η εφεύρεση του σανού ήταν το καθοριστικό γεγονός που μετακίνησε το κέντρο βάρους του αστικού πολιτισμού από τη λεκάνη της Μεσογείου στη Βόρεια και Δυτική Ευρώπη.” Freeman Dyson, “*Infinite In All Directions*”, 2004.

πληρώσετε αυτό το κόστος ακόμη και αν η κάρτα έπεσε θύμα επιδρομής αυτό το γύρο.

- Σφαγή Ζώων. Αν δε θέλετε ή δεν μπορείτε να πληρώσετε το Κόστος Σανού, ξεσκαρτάρτε την κάρτα “D”. Αν έχει ενεργειακή αξία, παίρνετε αυτούς τους δίσκους σύμφωνα με το B3.

H2. ΓΑΛΑ ΚΑΙ ΣΚΥΡ²⁴

Εκτός κι αν η κάρτα έχει πέσει θύμα επιδρομής (G1), παίρνετε τα αναγραφόμενα μωρά. ΔΕΝ χρειάζεται να τοποθετήσετε κυνηγούς ή να ρίξετε ζάρια για να πάρετε τα μωρά.

- Ισλανδικό Μαλλί. Όσον αφορά στα πρόβατα, επιλέγετε αν θα πάρετε ένα μωρό ή ένα φίλντισι.

I. ΦΑΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ ΠΡΕΣΒΥΤΕΡΩΝ (οι πολυθεϊστές παίζουν πρώτοι)

Κάθε παίχτης μπορεί να κάνει τις ακόλουθες **Ενέργειες Πρεσβύτερων** αν έχει έναν ή περισσότερους κύβους πρεσβύτερων στον κατάλληλο βαθμό και πληρώσει το αναγραφόμενο κόστος πόρων. Μπορείτε να κάνετε κάθε ενέργεια μόνο μια φορά κάθε γύρο για κάθε κύβο.

- Σειρά. Όλοι οι πολυθεϊστές παίκτες κάνουν τις ενέργειές τους πρώτοι (ταυτόχρονα), και κατόπιν όλοι οι παίκτες που ξεκίνησαν το γύρο τους ως μονοθεϊστές (σε *σειρά παιζίματος* σύμφωνα με το A2). Μπορείτε να κάνετε τις ενέργειές σας με τη σειρά της επιλογής σας.

II. ΕΞΗΜΕΡΩΣΗ (Ενέργεια Βαθμού 2, πολυθεϊσμός)²⁵

Πληρώστε ένα δίσκο ενέργειας και παίζτε μια κάρτα “D” από το χέρι σας στον πίνακά σας δίπλα στις κάρτες κόρης σας.

- Όταν τοποθετούνται στον πίνακά σας κάρτες “D” ή “I”, περιστρέφονται 180° ώστε το μωβ κείμενο να είναι με την όψη προς τα πάνω.

24 Το σκυρ είναι ένα παραδοσιακό Ισλανδικό και Γροιλανδικό ποτό από στραγγιστό γιαούρτι. Τα γαλακτοκομικά προϊόντα έχαιραν ιδιαίτερης εκτίμησης από τους Νορμανδούς, και ήταν χρήσιμα ανταλλακτικά είδη με τους κατοίκους της Αμερικής. Στο βιβλίο του “Collapse, How Societies Choose to Fail or Succeed”, ο Jared Diamond επιχειρηματολογεί ότι οι Νορμανδοί υπερεκτίμησαν τα γαλακτοπαραγωγά ζώα τους στη Γροιλανδία, προκαλώντας την καταστροφή της χλόης και καταδικάζοντας τους Γροιλανδούς λόγω της διάβρωσης που ακολούθησε.

25 Σχεδόν καμία εξημέρωση ζώου δεν έχει γίνει από την έλευση του Χριστιανισμού.

- Αν γίνετε μονοθεϊστής, δεν μπορείτε πλέον να εξημερώσετε!

12. ΕΞΟΡΙΣΗ²⁶ (Ενέργεια Βαθμού 2, πολυθεϊσμός)

Πληρώστε ένα δίσκο ενέργειας για να επιχειρήσετε να σκοτώσετε ένα κύβο στον πίνακά σας. Είτε αφαιρείτε έναν από τους δικούς σας κύβους πρεσβύτερων αυτομάτως, είτε ρίχνετε το ζάρι για να επιχειρήσετε να αφαιρέσετε έναν από τους συζύγους ή πρεσβύτερους ενός αντιπάλου σας από τον πίνακά σας.

- Ζαριά Μάρτυρα. Αν θέλετε να σκοτώσετε τον κύβο ενός αντιπάλου στην Κάρτα Πρεσβυτέρων σας (δηλ. έναν *ιεραπόστολο*) ή σε μια κάρτα Κόρης του πίνακά σας (δηλ. ένα *σύζυγο*), πληρώστε ένα δίσκο ενέργειας και ρίξτε τόσα ζάρια όσο και το μέγιστο *Μέγεθος Χεριού* σας (**B2**). Για κάθε “1” που φέρνετε, σκοτώνετε έναν ιεραπόστολο ή σύζυγο. Σημειώστε ότι οι Νορμανδοί σύζυγοι δεν επηρεάζονται (βλ. **I3**).

Παράδειγμα: έχετε έναν τελευταίο πρεσβύτερο (βαθμού 2). Στις Ενέργειες Πρεσβυτέρων τον εξορίζετε και στη συνέχεια χρησιμοποιείτε τη βάπτισή (**I7**) για να γίνετε μονοθεϊστής.

13. ΚΥΝΗΓΙ ΜΑΓΙΣΣΩΝ (Ενέργεια Βαθμού 2, μονοθεϊσμός)²⁷

Πληρώστε ένα δίσκο ενέργειας και σκοτώστε έναν κύβο στον πίνακά σας. Μπορεί να είναι ένας από τους πρεσβύτερούς σας (συμπεριλαμβανομένου και αυτού που κάνει αυτή την ενέργεια) ή ο σύζυγος ή αντιπρόσωπος ενός αντιπάλου.

- Ως ειδικός κανόνας για το παιχνίδι τριών παιχτών, οι Νορμανδοί σύζυγοι δεν επηρεάζονται από εξόριση και κυνήγι μαγισσών. Αυτό αντικατοπτρίζει τη διαβόητη συνήθεια των Νορμανδών να κλέβουν γυναίκες, επομένως η εξωγαμία γίνεται στο Νορμανδικό καταυλισμό, μακριά από τους επίσκοπους/σαμάνους των Τουνίτ και του λαού της Θούλης.

²⁶ Ο πρεσβύτερος βαθμού 2 ονομάζεται **σαμάνος**, δηλ. ένας άνθρωπος που έρχεται σε εναλλακτικές καταστάσεις συνείδησης παρόμοιες με αυτές που χρησιμοποιούσαν όλοι οι άνθρωποι πριν την αυγή της συνείδησης. Οι σαμάνοι ήταν συνήθεις στον πολιτισμό των Τουνίτ. Χρησιμοποιούσαν τελετές, ρυθμικά όργανα και ναρκωτικά για να έρθουν σε έκσταση, οπότε και έλεγαν χρησμούς (ερμηνευόμενοι ως συμβουλές από αγαθά και πονηρά πνεύματα).

²⁷ Το τελευταίο μήνυμα από την Νορμανδική Γροιλανδία αναφέρει την καύση ενός άντρα στην πυρά για την αποπλάνηση μιας ξένης γυναίκας με χρήση μαγείας. Οι μάγισσες ήταν (και είναι) πολύ επικίνδυνες για το Χριστιανισμό γιατί αντιπροσωπεύουν μια επιστροφή στον πολυθεϊσμό, την πίστη σε προσωπικές αρχές αντί σε μια κεντρική. Αντί να είναι ένα σύστημα πίστης που ανταγωνίζεται το Χριστιανισμό, η μαγεία είναι μια μέθοδος λήψης αποφάσεων που προϋπάρχει της σύγχρονης συνείδησης, δηλ. της βασισμένης στη γλώσσα μέθοδο λήψης αποφάσεων μέσω αναπαράστασης εναλλακτικών επιλογών βασισμένη σε νοητικά δημιουργήματα. Σύμφωνα με αυτήν τη θεωρία, οι μάγισσες είναι αναδρομές παρόμοιες με τους σχιζοφρενείς που ακούν φωνές, τους θρησκευτικούς μύστες, τους “δαιμονισμένους”, και παιδιά με φανταστικούς φίλους.

14. ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ (Ενέργεια Βαθμού 3)

Πληρώστε ένα δίσκο σιδήρου και παίξτε μια κάρτα “I” από το χέρι σας στον πίνακά σας, δίπλα στις κάρτες κόρης σας.

- Γλύπτης Φίλντισι. Οι Τουνίτ έχουν την επιλογή να πληρώσουν ένα φίλντισι αντί για ένα σίδηρο²⁸.

Παράδειγμα: Έχετε την εφεύρεση των γυαλιών χιονιού στο χέρι σας. Προάγετε έναν κυνηγό σε πρεσβύτερο βαθμού 3 (κοστίζει ένα δίσκο ενέργειας) και τον χρησιμοποιείτε στις ενέργειες πρεσβύτερων για να τοποθετήσετε την κάρτα των γυαλιών στον πίνακά σας (κοστίζει ένα δίσκο σιδήρου). Πλέον σας δίνει βαθμούς νίκης και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ικανότητές της.

15. ΑΠΕΣΤΑΛΜΕΝΟΣ (Ενέργεια Βαθμού 5, μονοθεϊσμός)

Πληρώστε ένα δίσκο ενέργειας και μετακινήστε έναν από τους κύβους Πρεσβυτέρων σας Βαθμού 5 στον πρώτο βαθμό της Κάρτα Πρεσβυτέρων ενός αντιπάλου σας. Αυτός ο κύβος λέγεται **ιεραπόστολος** αν βρίσκεται σε μια Κάρτα Πρεσβυτέρων ενός πολυθεϊστή και **αντιπρόσωπος** αν βρίσκεται στην Κάρτα Πρεσβυτέρων ενός μονοθεϊστή. Οι ιεραπόστολοι χρησιμεύουν στο βίαιο προσηλυτισμό του αντιπάλου σας στον **μονοθεϊσμό (I6)**, και το να έχετε τουλάχιστον έναν αντιπρόσωπο σας δίνει επιπλέον BN (J0).

16. ΠΡΟΣΗΛΥΤΙΣΜΟΣ (Ενέργεια Βαθμού 2, μονοθεϊσμός)²⁹

28 Σύμφωνα με τη διθάλαμη θεωρία, η σημασία της τέχνης σήμερα είναι ίχνος μιας περιόδου όπου τέχνες όπως η μουσική, η ποίηση και τα γλυπτά ήταν ακόμη πιο σημαντικά. Αυτή η περίοδος δεν ήταν η διθάλαμη εποχή, όπου όλα τα μέλη της κοινωνίας, ακολουθούσαν χωρίς συζήτηση τις εσωτερικές φωνές των θεών τους. Ήταν η μεταβατική εποχή όπου οι φωνές σταμάτησαν να ακούγονται, και ο τρομοκρατημένος πληθυσμός χρειαζόταν ναρκωτικά, ψαλμούς και ειδώλια για να κάνουν τους θεούς να τους ξανασυμβουλέψουν. Αυτή η κρίση, ο ήχος της σιωπής, κατά πάσα πιθανότητα προκλήθηκε από την αυξημένη χρήση της αυτοαναφερόμενης γλώσσας παρά από τη φυσική επιλογή. Η τέχνη των Νορμανδών και του λαού της Θούλης ήταν λιτή και λειτουργική, χωρίς ποικίλματα και περιπλοκότητες, και αυτοί οι πολιτισμοί είχαν, χωρίς αμφιβολία, συνείδηση. Αλλά η πληθώρα αγαλμάτων των Τουνίτ, με τις “ιπτάμενες αρκούδες” (που απεικονίζονται στην Κάρτα Πρεσβυτέρων τους), τα τυποποιημένα σκαλίσματα των ανθρώπων χωρίς πρόσωπα και με κουτσουρεμένα χέρια, και ρεαλιστικές φίλντισένιες γυναίκες-πουλιά που μπορούν να σταθούν όρθιες, είναι αποδείξεις ότι αυτός ο πολιτισμός πλησίαζε τη συνείδηση. Όποια γνώμη και αν έχετε για αυτή τη θεωρία, δεν έχω ακούσει ποτέ εναλλακτική εξήγηση για τη μοναδική στους ανθρώπους γοητεία των παραισθησιογόνων, του αλκοόλ, του ρυθμού, της μουσικής και των ειδώλων. Julian Jaynes, “*The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bimodal Mind*”, 1990.

29 Και οι τρεις πολιτισμοί ήταν πολυθεϊστικοί όταν εισέβαλαν στη Γροιλανδία. Ο γιος του Έρικ του Ερυθρού, ο Λιφ,

Αν έχετε έναν πρεσβύτερο Βαθμού 2 και τουλάχιστον ένα κύβο ιεραπόστολου στον πρώτο βαθμό της Κάρτας Πρεσβύτερων ενός πολυθεϊστή αντιπάλου, πληρώστε ένα δίσκο ενέργειας και ρίξτε τόσα ζάρια όσα και το μέγιστο Μέγεθος Χεριού σας (ανεξαρτήτως από τον αριθμό των καρτών που έχετε εκείνη τη στιγμή στο χέρι σας). Αν φέρετε έστω και ένα “1”, ο αντίπαλος προσηλυτίζεται μόνιμα στον **μονοθεϊσμό** στο τέλος αυτής της φάσης (γυρίστε την κάρτα από την άλλη πλευρά, διατηρώντας τη θέση όλων των Πρεσβύτερων).

- Περιορισμοί. Μπορείτε να προσηλυτίσετε μόνο αν ο ιεραπόστολός σας βρίσκεται στη θέση του από την αρχή του γύρου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον ίδιο ιεραπόστολο σε πολλές προσπάθειες, βλ. το παράδειγμα παρακάτω.

Παράδειγμα: Είστε Χριστιανός και έχετε τρεις πρεσβύτερους Βαθμού 2 (“επίσκοποι”) και δυο πρεσβύτερους Βαθμού 5 (“βοηθοί”). Ως ενέργειες απεσταλμένων, πληρώνετε 2 δίσκους ενέργειας για να μετακινήσετε και τους δυο στην Κάρτα Πρεσβύτερων του αντιπάλου σας ως ιεραπόστολους Βαθμού 1. Στις Ενέργειες Πρεσβύτερων του επόμενου γύρου, ο αντίπαλός σας, ως πολυθεϊστής, παίζει πρώτος. Προσπαθεί να εξορίσει τους ιεραπόστολους με το σαμάνο του (I2) και φέρνει 1 και 2. Αυτό σκοτώνει έναν από τους ιεραπόστολους. Στις δικές σας ενέργειες, οι τρεις Πρεσβύτεροι επίσκοποί σας πληρώνουν ο καθένας από ένα δίσκο ενέργειας και κάθε ένας χρησιμοποιεί τον εναπομείναν ιεραπόστολο σε μια απόπειρα προσηλυτισμού. Το Μέγεθος Χεριού σας είναι 1, οπότε ρίχνετε ένα ζάρι σε κάθε απόπειρα.

17. ΒΑΠΤΙΣΜΑ (Οικειοθελής προσηλυτισμός, πολυθεϊστής)³⁰

Η Κάρτα Πρεσβυτέρων σας είναι διπλής όψεως. Στην αρχή του παιχνιδιού βρίσκεται με την πολυθεϊστική όψη προς τα πάνω, αλλά κατά τη διάρκεια της Φάσης Ενεργειών Πρεσβυτέρων, αν δεν έχετε κανένα Πρεσβύτερο του χρώματός σας, έχετε την επιλογή να τη γυρίσετε μόνιμα στη

έγινε Χριστιανός το 999 μ.Χ. και σύντομα η Γροιλανδία ήταν επισήμως Χριστιανική και με επίσκοπο. Μόνο ένα Νορμανδικό ειδωλολατρικό τεχνούργημα έχει ανακαλυφθεί στη Γροιλανδία, ένα σκάλισμα από σαπουνόπετρα που απεικονίζει το σφυρί του Θωρ. Οι Ινουίτ έγιναν Χριστιανοί στη δεκαετία του 1750 από ιεραπόστολους της Μοραβίας. Οι Τουνίτ εξαλείφθηκαν προτού οποιοσδήποτε ιεραπόστολος μπορέσει να αποκρυπτογραφήσει τη γλώσσα τους.

30 Ποια είναι η διαφορά αν ένας πολιτισμός πιστεύει σε έναν ή πολλούς θεούς; Σύμφωνα με τη διθάλαμη θεωρία, όταν οι άνθρωποι απέκτησαν συνείδηση, ερμήνευσαν τον ειρμό των σκέψεων και των φωνών στο κεφάλι τους, συμπεριλαμβανοντας και τις παραισθητικές επικρίσεις νεκρών μορφών εξουσίας, ως ένα πλήθος από θεούς. Αυτό ήταν φυσικό, καθώς αυτός ήταν ο τρόπος που υποσυνείδητα έπαιρναν αποφάσεις πριν τη άφιξη της αυτοσυλλογιστικής συνείδησης. Αυτοί οι θεοί ήταν προσωπικές και υποκειμενικές μορφές εξουσίας. Ωστόσο, η οικοδόμηση μιας κοινωνίας απαιτεί τήρηση αντικειμενικών αξιών και μορφών εξουσίας, συμπεριλαμβανοντας μια απόλυτη κεντρική εξουσία, τον ένα και αληθινό Θεό. Μια κεντρική εξουσία οδηγεί σε αντικειμενική ηθική, όπως οι Δέκα Εντολές, και σε ιεραπόστολους που διαδίδουν την αλήθεια σε ξένους πολιτισμούς, όλα έννοιες ασύμβατες με ένα σύστημα υποκειμενικών αξιών. Έτσι ο Ιουδαίο-Χριστιανισμός εξαπλώθηκε με εκπληκτική ταχύτητα σε ολόκληρο τον κόσμο.

μονοθεϊστική πλευρά χωρίς κανένα κόστος. Αυτό αλλάζει τις συνθήκες νίκης σας (**Μέρος J**).

J. ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΑΝΑΔΕΙΞΗ ΝΙΚΗΤΗ

Το παιχνίδι τελειώνει στο τέλος του τελευταίου γύρου της Τράπουλας Γεγονότων, ή στο τέλος ενός γύρου αν δε μένουν θερμές ή ψυχρές κάρτες σε οποιαδήποτε από τις δύο Σειρές. Υπολογίστε τους Βαθμούς Νίκης (BN) ως εξής:

- BN Τροπαίων (μόνο για πολυθεϊστές). Κάθε κάρτα με *εικονίδιο τροπαίου (G5)* στον πίνακά σας αναγράφει τους BN που αξίζει. Σημειώστε ότι αν τελειώσετε το παιχνίδι ως μονοθεϊστής, τα τροπαία σας παραμένουν (παγιδευμένα ως ειδωλολατρικά απομεινάρια στη μονοθεϊστική κοινωνία της φυλής σας) αλλά δεν αξίζουν καθόλου BN.
- BN Πόρων (μόνο για μονοθεϊστές). Κάθε δίσκος φίλντισι αξίζει 1 BN, και κάθε δίσκος σιδήρου 2 BN. Πριν τον υπολογισμό, μπορείτε να μετατρέψετε κάρτες του πίνακά σας με αξία σιδήρου ή φίλντισι σύμφωνα με το **B3**. Σημειώστε ότι αν τελειώσετε το παιχνίδι ως πολυθεϊστής, αυτά δεν αξίζουν καθόλου BN.
- BN Πληθυσμού. Κάθε κύβος σας που δε βρίσκεται στη Βαλχάλα υπολογίζεται ως 1 BN. Αν μια Κάρτα Νέου Κόσμου βρίσκεται στην ψυχρή πλευρά στο τέλος του παιχνιδιού, κάθε κύβος αποίκου πάνω της υπολογίζεται ως 2 BN.
- BN Δημοκρατίας. Κάθε παίχτης με έναν ή περισσότερους κύβους αντιπροσώπων (**I5**) στην Κάρτα Πρεσβύτερων ενός αντιπάλου κερδίζει 4 BN στο τέλος του παιχνιδιού (επειδή είναι μέλος του ειδικού Κοινοβουλίου της Γροιλανδίας που λέγεται Το Πράγμα³¹).

Παράδειγμα: Στο τέλος του παιχνιδιού, η Νότια Γροιλανδία έχει περάσει όλη στην ψυχρή πλευρά. Οι πολυθεϊστές Νορμανδοί κατάφεραν να κατατροπώσουν έναν καρχαρία, επομένως κερδίζουν 5 BN από Τρόπαια. Έχουν τέσσερις διαθέσιμους κυνηγούς, έναν πρεσβύτερο και τρεις αποίκους στην Vinland, οπότε κερδίζουν 11 BN από πληθυσμό, καθώς οι άποικοι μετρούν διπλά. Η συνολική τους βαθμολογία είναι 16 BN. Ο μονοθεϊστικός λαός της Θούλης έχει 2 δίσκους σιδήρου και 2 δίσκους φίλντισι = 6 BN από πόρους. Επίσης έχουν 11 διαθέσιμους κυνηγούς και 5 πρεσβύτερους,

31 Όχι, το Πράγμα δεν είναι μια αρκτική χίμαιρα του Χόλιγουντ που ενώνει σκυλιά για έλκηθρα με την πεθερά σας. Η Νορμανδική Γροιλανδία ήταν οργανωμένη ως μια συγκεχυμένη ομοσπονδία ομάδων διοικούμενες από αρχηγούς σύμφωνα με το φεουδαρχικό σύστημα, με μια οικονομία αγοράς βασισμένη στην ανταλλαγή και με νόμισμα τους χαυλιόδοντες του θαλάσσιου ίππου. Για τη μείωση του τεράστιου κοινωνικού τιμήματος που επέφεραν οι διαμάχες μεταξύ των φατριών, ιδρύθηκε μια νομοθετική και δικαστική συνέλευση γνωστή ως “Το Πράγμα”. Το Πράγμα πέθανε μαζί με τους Νορμανδούς της Γροιλανδίας, αλλά επέζησε στην Ισλανδία και σήμερα είναι η αρχαιότερη υπάρχουσα βουλή των αντιπροσώπων.

συμπεριλαμβάνοντας και έναν Κύβο αντιπροσώπου στην Κάρτα Πρεσβύτερων των Τουνίτ που δίνει 4 επιπλέον BN. Το σύνολο είναι 26 BN. Οι μονοθεϊστές Τουνίτ έχουν 5 δίσκους σιδήρου, 2 δίσκους φίλντισι, και 12 κύβους εκτός της Βαλχάλα = 24 BN.

Συμβουλή: Αν ο αντίπαλός σας έχει μεγάλο προβάδισμα στα τρόπαια, μπορείτε να γίνετε μονοθεϊστές και να στείλετε ιεραπόστολους για να τον βαφτίσουν. Αν ο τρίτος παίχτης γίνει κι αυτός μονοθεϊστής, μπορείτε και οι δυο να κερδίσετε 4 BN με αντιπροσώπους στην κάρτα Πρεσβύτερων του άλλου.

J1. ΕΞΑΛΕΙΨΗ

Αν όλοι σας οι κύβοι σταλούν στη Βαλχάλα δεν κερδίζετε κανένα βαθμό και βγαίνετε από το παιχνίδι, αφήνοντας μόνο πολιτιστικά τεχνουργήματα που θα ανακαλυφθούν στο επόμενο λιώσιμο των πάγων.

K. ΑΤΟΜΙΚΟ Η ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Σε αυτήν την παραλλαγή, είτε ένας παίχτης παίζει και με τους τρεις πολιτισμούς, ή τρεις παίκτες παίζουν τους τρεις πολιτισμούς ως συνήθως. Και στις δυο περιπτώσεις, οι παίκτες κερδίζουν ομαδικά μόνο αν και οι τρεις πολιτισμοί επιζήσουν με διαθέσιμους κυνηγούς ή αποίκους ως το τέλος του παιχνιδιού³².

- Στήσιμο και Διάρκεια Παιχνιδιού. Το στήσιμο είναι όπως και στο **Μέρος C**, αλλά χρησιμοποιούνται και οι 16 Κάρτες Γεγονότων. Το παιχνίδι τελειώνει στο τέλος του 16ου γύρου ή όταν αδειάσουν και οι δύο Σειρές.

- Επιβίωση. Προτείνουμε τη χρήση της απαιτητικής *παραλλαγής επιβίωσης (C3)*.

³² Αφού ο λιμοκτονών Δυτικός Οικισμός λεηλατήθηκε γύρω στο 1350 (στερώντας του την πρόσβαση στο φίλντισι) και το τελευταίο βασιλικό εμπορικό πλοίο βυθίστηκε το 1369, ο Βασιλιάς της Νορβηγίας έπαψε να ενδιαφέρεται για τη Γροιλανδία. Υπάρχουν πηγές που αναφέρουν ιδιωτικά πλοία να προσαράζουν “κατά λάθος” στον Ανατολικό Οικισμό το 1381, 1382, 1385 και 1406. Οι πλοίαρχοι ισχυρίστηκαν ότι “ο άνεμος τους έβγαλε εκτός πορείας”, για να αποφύγουν τη δίωξη για παραβίαση του Βασιικού Μονοπωλίου. Ο κουρσάρος του 1406 επέστρεψε με την τελευταία Νορμανδική καταγραφή ενός γάμου στην εκκλησία του Hvalsey το 1408. Το 1607 οργανώθηκε μια Δανο-Νορβηγική επιχείρηση διάσωσης. Πέραν από το ότι είχαν αργήσει κατά έναν αιώνα, θεώρησαν ότι λογικά ο Ανατολικός Οικισμός βρισκόταν στην ανατολική ακτή της Γροιλανδίας, και έτσι έψαξαν σε λάθος μέρος. Οι Ινουίτ που συνάντησαν θεωρήθηκαν ότι ήταν απόγονοι των Νορμανδών. Η πραγματική μοίρα του τελευταίου Νορμανδού της Γροιλανδίας παραμένει άγνωστη, αλλά μπορούμε να υποθέσουμε ότι έκαναν μια απελπισμένη προσπάθεια να αποικίσουν την Vinland.

- Εικονίδιο ηλιακής κηλίδας. Αγνοήστε τυχόν *Γεγονός Παγκόσμιας Ψύξης (D4)* στον πρώτο γύρο. Από εκεί και ύστερα, το γεγονός αυτό προκαλεί *αποδεκατισμό (D2)* και στους τρεις πολιτισμούς εκτός από τις συνηθισμένες του επιδράσεις. Αν συμβούν δυο Γεγονότα Ψύξης στον ίδιο γύρο, θεωρήστε ότι συνέβη μόνο ένα.
- Διαπραγμάτευση. Σε κάθε γύρο κατά τη Φάση Διαπραγμάτευσης, κάθε πολιτισμός μπορεί να ανταλλάξει ένα δίσκο, σύζυγο ή κάρτα “**I**” με έναν άλλο πολιτισμό. Οι κύβοι μπορούν να ανατεθούν ως σύζυγοι ελεύθερα. Δεν επιτρέπεται η ανταλλαγή πληθυσμών ή καρτών “**D**”.
- Οι μαύροι και λευκοί δίσκοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν να είναι πορτοκαλί.

Συμβουλή: Και οι 3 πολιτισμοί κατά πάσα πιθανότητα θα χρειαστούν οικόσιτα ζώα για να κερδίσουν αυτό το παιχνίδι!