

Greenland

그린랜드

도입

무법자 북은 에릭이 이 나무가 없는 얼음으로 덮힌 섬을 "그린란드"라고 잘못 명명한 두 세기 후에 열 명의 수척한 노르만인이 노젓는 배에서 총빙 위로 걸어나왔습니다. 그때는 그들이 기억할 수 있는 가장 힘든 겨울 이후 5월이었고, 그들의 저장된 식량과 건초가 다 떨어지기 몇 달 전이었습니다. 그 몽둥이를 든 사람들은 그 해의 첫 번째 육류 수확을 기대했고, 크고 아름다운 어두운 눈을 가진 바다표범 새끼들이 얼음 위에 버려져 있었습니다. 그러나 그 대신에 그들은 한 무더기의 툴레족 화살들만 발견했습니다. 스크래링들 (툴레족과 투니트족 모두를 폄하하는 바이킹 단어)은 수적으로 더 많았고 우수한 극지방 생존 기술들을 가졌습니다. 만약 툴레족이 노르만족과 투니트족을 말살한다면 그들은 그린랜드를 홀로 통치할 것입니다.

A. 요약

세 명의 플레이어는 11-15세기의 그린란드에서 생존하기 위해서 싸우는 투니트족 (초록색)과 노르만족 (빨강), 툴레족 (노랑)을 나타냅니다. 각 종족은 그들의 아이들과 장로들, 가축들에게 지원할 식량과 연료를 구하기 위해서 사냥꾼들을 보내는 한편 경쟁하는 종족들을 말살하거나 자원들을 수집함으로써 승리 점수를 모읍니다. 역사적으로, 기후가 몹시 추워져서 툴레 (이누이트)를 제외한 종족들 모두는 죽었습니다.

• 턴. 각 게임 턴은 한 세대를 나타냅니다. 각 턴은 다음 단계로 넘어가지 전에 각 플레이어가 자신의 행동들을 수행하는 여섯 단계 (A1)을 가집니다.

중요: 정의되는 용어들은 **볼드체**이고, 다른 곳에서 정의되었다면 *이탤릭체*입니다.

항금 규칙: 카드에 있는 텍스트가 본 규칙서와 모순된다면 그 카드가 우선시됩니다.

A1. 그린란드 진행의 순서 (턴마다 여섯 단계)

1. 사건. 사건 카드 1장을 공개해서 턴을 시작하십시오. 그 다음에 첫 번째 플레이어를 결정하고 (A2), 사건 아이콘들의 효과들을 왼쪽에서 오른쪽으로, 플레이어들 모두에게 적용하십시오 (D 부분). 그 카드가 노르만 무역선을 보인다면 그것의 수입품을 경매하십시오 (D10).

2. 사냥 배정. 플레이어들 모두는 자신의 사냥꾼 큐브들을 사냥 생물군계에 배정하고 (E1), 신세계에서 이민자가 되게 하고 (E2), 장로가 되게 하고 (E3), 가축이나 여인 급습이나 자신의 태블로 카드 방어를 수행합니다 (E5).

3. 협상과 공격. 플레이어들은 다른 플레이어들을 매수해서 자신의 딸과 결혼시키는 것을 포함해서, 사냥꾼들을 평화롭게 철수시킬 수 있습니다 (F1). 장군 장로를 가진 플레이어들은 자신의 사냥꾼들을 사용하여 같은 카드에 있는 다른 사냥꾼들을 공격할 수 있습니다 (F2). 신세계에 있는 마글란드나 빈랜드에 6개를 초과하는 큐브들이 있게 된다면 그 카드를 적대적 면으로 뒤집으십시오 (F3).

• 이 단계의 종료 시에 아무 플레이어나 상아 1개를 소비해서 신세계를 진정시킬 수 있습니다 (F3).

4. 사냥을 위한 굴림. 플레이어들 모두는 사냥 굴림을 하고 (G 부분), 자신의 배정된 사냥꾼마다 주사위 1개씩 굴립니다. 굴려진 "1"이나 "2"의 개수가 사냥될 생물군계에 보이는 숫자 이상이라면 새로운 아기들 (예컨데, 다음 세대를 위한 사냥꾼 큐브들) 그리고/또는 지시된 만큼의 새로운 자원들을 추가하십시오. 한랭 면에 있는 행 카드들에 대해 (D3), "1"만 성공입니다.

• 아내들이나 장로들, 가축화된 동물들은 당신이 특정한 값의 주사위들 모두를 재-굴림하는 것을 허용합니다.

• 몇몇 카드들은 특정한 값의 주사위들 모두가 "1"로 간주되는 것을 허용합니다 (G3).

• 여러 플레이어가 마글랜드도 빈랜드도 아닌 카드에 큐브들을 가지고 있다면 가장 먼저 성공한 플레이어가 그 이득을 거두고 나머지는 빈손으로 집으로 갑니다 (G4).

• 상어에게-물린 아이콘들은 그 사냥이 성공인지 아닌지에 상관없이, 어느 주사위 굴림들이 사냥꾼들을 죽이는지를 보입니다 (G0). 살아남은 큐브들은 당신의 배정되지 않은 사냥꾼들에게 반납됩니다 (B0).

• 발명품이나 가축화 가능한 동물이 있는 생물군계는 당신의 손으로 가져올 수 있고 (G6), 행에서 대체됩니다. 노획물이 있는 생물군계는 당신의 태블로에 추가될 수 있지만 (G5), 대체되지 않습니다.

5. 가축. 당신의 태블로에 있는 각 "D" 카드는 당신이 에너지나 특정한 장로들을 소비한다면 당신에게 사냥 굴림 없이 특정한 아기들을 줍니다 (H 부분).

6. 장로 행동. 마지막으로, 플레이어들 모두는 자신이 해당하는 서열 (예컨데, 자신의 장로 행)에 큐브를 가지고 있다면 장로 행동들을 수행합니다 (I 부분). 당신이 장로를 가지고 있지 않다면 당신은 일신교로 개종할 수 있습니다 (예컨데, 그 장로 카드를 뒤집습니다).

A2. 플레이어 순서 - 1과 2, 5 단계

턴의 사건 카드의 좌측상단 모서리에 있는 아이콘은 **첫 번째 플레이어**의 색깔을 보입니다. 3과 4와 6단계를 제외한 단계들 모두에서, 첫 번째 플레이어는 그의 단계를 수행한 다음에 시계 방향으로 다음 플레이어가 그리고 마지막 플레이어에게 갑니다.

- **전쟁의 회의.** 이번 턴의 사건이 당신을 첫 번째 플레이어로 지정하고 그 턴의 시작 시에 당신이 서열 4의 장로 (장군)을 가지고 있다면 그 턴 전체 동안에 당신은 다른 플레이어를 시작 플레이어로 지정할 수 있습니다. 그 다음에 시계 방향으로 가십시오.

A3. 공격 순서 - 3단계

같은 카드에 있는 플레이어들이 서로 공격하길 바란다면 **가장 많은 철** (검은색 다스크)를 가진 플레이어가 먼저 공격합니다. 동점이라면 **플레이어 순서대로** 가십시오 (**A2**).

A4. 사냥 순서 - 4단계

여러 플레이어가 **생물군계**에 큐브를 가지고 있다면 그곳에 **가장 적은 사냥꾼들**을 가진 플레이어가 먼저 굴립니다. 동점이라면 **플레이어 순서대로** 가십시오 (**A2**).

- 생물군계 해결 순서. **첫 번째 플레이어**는 어느 카드가 첫 번째나 두 번째, 세 번째 등으로 사냥될지를 결정합니다. 이것은 **여인 급습**에서 중요한데 (**G1**), 그것에서 당신은 딸의 능력을 얻거나 잃을지도 모릅니다.
- 먼저 사냥. 특정한 카드들은 특정한 **생물군계 종류**의 카드라면 당신이 **먼저 사냥하는 것을 허용합니다 (B2)**. 동점이라면 최소 사냥꾼 순서대로 가십시오.

A5. 장로 행동 순서 - 6단계

다신교도들 모두 먼저 (동시에) 한 다음에 일신교도들 모두가 (동시에) 합니다.

B. 구성물

인구 큐브 54개는 장로 카드에 있다면 장로를, 신세계에 있다면 이민자를, 딸 카드의 족외혼 칸에 있다면 남편을 나타냅니다. 플레이어 색깔 (노르만-바이킹족 = 빨간색, 툴레-이누이트족 = 노란색, 투니트-도르세트족 = 초록색)마다 18개씩 있습니다. 당신은 당신의 배정되지 않은 사냥꾼들을 발할라 (예컨데, 공용 버리는 더미)로부터 분리해 두어야 합니다.

큰 큐브 3개. 플레이어마다 대형 큐브 (10mm) 1개씩, 우두머리를 위해 사용됩니다 (E7).

주황색 디스크 24개는 에너지 (나무나 고래기름의 연소)를 나타냅니다. 그 디스크들은 가축을 지원하고 사냥꾼을 장로로 진급시키고 특정 장로 행동을 수행하기 위해서 사용됩니다.

흰색 디스크 12개는 상아 (또한 특별한 나무나 살아있는 능소니, 매)를 나타내고, 배로 도착하는 수입품을 경매하기 위해서 사용됩니다. 그 디스크들은 일신교도 플레이어에게 하나당 승리 점수 1점입니다.

검은색 디스크 12개는 철을 나타내고, 도구를 제작하고 손실을 뒤집고, 당신이 먼저 공격하는 것을 허용합니다. 그 디스크들은 일신교도 플레이어에게 하나당 승리 점수 2점입니다.

카드 60장. 사건 카드 16장과 북그린란드 생물군계 카드 14장, 남그린란드 생물군계 카드 15장, 신세계 카드 2장, 장로 카드 3장 (플레이어마다 1장씩), 딸 카드 8장, 노르만족 가축 카드 2장이 있습니다. 카드 종류들에 대한 세부내용은 상자 옆면에 있습니다. 육-면 주사위 6개 (6d6)는 공격과 사냥 굴림, 장로 소모를 위해 사용됩니다.

B1. 생물군계 종류와 정점, 고향

각 생물군계의 우측 상단 모서리에 생물군계 종류가 있습니다: 해양 사냥이나 육지 사냥, 낚시, 금속가공, 급습.

- 정점. 아이콘 안에 있는 숫자는 정점입니다. 숫자가 낮을수록 이주에서 대체될 가능성이 높습니다 (D1).
- 고향. 생물군계 아이콘의 색깔은 그 카드가 그 플레이어의 고향의 부분임을 가리킵니다. 초록색/노란색은 북그린란드에 있는 투니트족과 툴레족의 고향입니다. 빨간색은 남그린란드에 있는 노르만족의 고향입니다. 아이콘이 흰색이라면 그 카드가 플레이어의 태블로에 있을 때에만 고향의 부분입니다.

B2. 태블로와 핸드 관리

당신은 당신의 태블로라 불리는 앞면이 보이는 한 줄의 카드들을 관리할 것입니다. 당신의 시작 태블로는 장로 카드 1장과 딸들을 포함합니다. 손 아이콘이 있는 생물군계는 G6에 따라 당신의 손으로 가져올 수 있습니다. 그것들은 당신의 손에 있는 동안에 구현되지 않은 발상을 나타내고, 등장해 있지 않아서 장로 행동을 당신의 태블로에 내려놓을 때까지 그것들의 능력과 승리 점수는 활성화되지 않습니다 (I1이나 I4). 당신이 경매에서 구입한 카드들은 D10에 따라 당신의 태블로로 바로 갑니다.

- 핸드 크기. 당신의 핸드 크기는 특정한 딸들과 수입품들로 당신에게 주어진 것과 같습니다. 당신은 또한 서열 3 장로마다 당신의 핸드 크기에 1씩 더합니다. 당신에게 이것들 중 어떤 것도 없다면 당신의 핸드 크기는 0입니다.
 - 당신의 핸드 크기가 가득 차 있을 때에 당신이 새로운 손 카드를 획득한다면 당신은 버릴 카드 1장을 선택해야 합니다. 당신의 핸드 크기가 떨어진다면 당신의 핸드 크기에 도달할 때까지 당신은 손 카드들을 버려야 합니다.
- "D"나 "I" 카드들. 당신의 손으로 가져올 수 있는 생물군계는 보라색 "D" (가축화 가능한 동물)과 "I" (발명품) 중 하나로 표시됩니다. 두 노르만 가축 카드는 "D" 카드들의 다른 예입니다.

예: 톨레족은 피필리 (핸드 크기 +1, D 카드만)과 현자 (서열 3 장로)를 가지고 있습니다. 그의 최대 핸드 크기는 카드 3장입니다. 피필리가 4의 핸드 크기를 허용하더라도 그 카드들 중 1장은 "D" 카드여야 합니다.

팁: 투니트족은 글을 아는 딸을 가지지 않고 시작하는데, 그가 서열 3의 장로인 장인을 잃는다면 그는 핸드를 가질 수 없습니다. 그러므로 그는 배에서 구입하는 것이 아닌 가축도 발명품도 얻을 수 없습니다. (이것은 역사적입니다.) 초반 높은 우선순위로써, 그는 장인을 관리하고, 수입된 책을 구입하고 그리고/또는 글을 아는 딸과 결혼할 필요가 있습니다.

B3. 카드를 디스크로 맞교환하기

당신의 태블로에 있는 카드에 "Value"로 표시된 자원 디스크가 있다면 아무 때나 당신은 그 디스크를 버려서 교환으로 특정된 디스크를 얻을 수 있습니다.

- 급습된 가축 (E5)이 될 "D" 카드는 교환될 수 없습니다.
- 가축을 에너지로 교환할 때에 나무더미 부패 (B4)를 따르십시오.
- 파손. 파손 사건 (D6)이 일어난다면 당사는 철 "Value" 아이콘이 있는 카드 1장을 교환해서 철 디스크 1개를 얻어야 합니다.

예: Falconer's Ransom 매조련사의 몸값 사건은 큰매가 그 턴 동안에 상아 1개 대신에 3개의 가치가 되게 합니다. 당신이 성공적으로 야생 매를 사냥하거나 가축화된 매를 디스크로 교환한다면 당신은 상아 3개를 얻습니다.

B4. 큐브와 디스크 관리

- 큐브. 당신은 당신의 색깔의 큰 큐브 1개와 작은 큐브 18개로 제한됩니다.
 - 상아와 철. 흰색이나 검은색 디스크의 사용은 무제한입니다. 다 떨어진다면 대체품을 사용하십시오.
- 나무더미 부패. 당신은 8개를 초과하는 주황색 디스크 (에너지)를 가질 수 없습니다.
당신은 한 색깔의 디스크를 다른 색깔의 디스크로 대체할 수 없습니다.

C. 준비

1. 사건. 사건 카드들을 분류하고 10장을 무작위로 선택해서 뒤집어진 더미로 만드십시오. 남은 카드들은 이번 게임에서 사용되지 않을 것입니다.
2. 뽑는 덱. (우측상단에 초록색/노란색 아이콘이 있는) 북그린란드 생물군계를 분류하는데, 그 카드들은 뒤집어진 덱으로 만드십시오. (우측상단에 빨간색 아이콘이 있는) 남그린란드 생물군계에 대해 똑같이 하는데, 북쪽 덱 아래에 놓으십시오.
3. 그린란드 생물군계. 북그린란드 덱의 맨 위에 있는 카드 6장을 공개하고 그 덱의 오른쪽을 향해 한 행으로 펼치십시오. 남그린란드 덱에 대해 똑같이 하십시오. 이 카드들은 북부 행과 남부 행입니다. 카드들 모두는 덱의 오른쪽, 예컨대, 온난 면에서 시작합니다.
4. 신세계. 마글랜드 카드를 북부 행에 놓고, 빈랜드 카드를 남부 행에, 해당하는 덱과 그 행에서 가장 왼쪽에 있는 카드 사이이 놓입니다. 이것은 두 행 모두에서 카드들의 개수를 7장까지 만듭니다. 두 카드는 "평화" 면으로 시작합니다.
5. 시작 카드. 각 플레이어에게 색깔 (빨간색이나 노란색, 초록색)을 무작위로 배정하십시오. 각 플레이어는 (다신교 면으로 시작하는) 자신의 장로 카드와 자신의 색깔 (노란색과 초록색은 3장, 빨간색은 2장)의 딸 카드들을 받습니다. 빨간색 플레이어 (노르만족)은 추가로 그가 선택한 면 (소나 조랑말, 양, 염소)의 노르만족 가축 카드 1장으로 시작합니다. 사용되지 않는 노르만족 동물 카드를 나중에 사용하기 위해 한쪽에 두십시오. 태블로라 불리는 행에 당신의 카드들을 놓으십시오; 상자의 면을 보십시오.

팁: 당신이 가축을 선택하기 전에 행들을 확인하십시오.

6. 시작 큐브. 각 플레이어는 자신의 색깔의 작은 큐브 18개와 큰 큐브 1개를 얻습니다. 당신의 장로 카드 아래에 큰 큐브 1개와 작은 큐브 5개를 놓으십시오; 이 큐브들은 당신의 배정되지 않은 사냥꾼들입니다. 작은 큐브 6개를 당신의 장로 카드 옆, 각 행의 옆에 1개씩 놓으십시오; 이 큐브들은 당신의 장로들입니다 (13쪽에 있는 그림을 보십시오). 남은 큐브들을 발할라라 불리는 공공 버리는 더미에 놓으십시오. 작은 사발을 사용해서 발할라에 있는 큐브들을 살아 있는 사냥꾼들과 분리하는 것은 최고의 방법입니다.
 - 투니트족 마글랜드 식민지. 초록색 플레이어는 북부 행에 있는 마글랜드에, 발할라에서 가져온 큐브 5개로 시작합니다.
7. 시작 디스크. 각 플레이어는 주황색 5개와 흰색 1개, 검은색 1개로 시작합니다.

C1. 2인 게임

무작위 종족 2개를 선택하고, 세 번째 종족의 카드들은 사용되지 않습니다.

- 첫 번째 플레이어. 게임에 없는 플레이어의 색깔이 가장 먼저 할 것으로 배정된다면 "1st"의 글꼴 색깔이 실제로 먼저 할 플레이어를 결정합니다.
- 시작 행. 각 행에 생물군계 카드 6장 대신에 5장으로 시작하십시오.

C2. 입문자 게임

딸들, 노르만족 가축 카드들, 신세계, D와 I 카드들 모두를 게임에서 제거하십시오. 상급 규칙 (예컨데, 범고래 아이콘으로 표시된 것) 모두를 건너뛰십시오.

C3. 생존주의자 게임

이 인정사정없는 변형규칙은 마지막까지 살아 남는 단 하나의 종족의 역사적 결과에 도달할 것입니다.

- 우두머리. 우두머리의 특별 능력 (E7)은 그가 "1" 대신에 "2"를 자동으로-굴립니다. 그러므로 그의 능력은 사용되면 자멸적일 수 있고, 한랭 면에서 좋지 않습니다.
- 철 규칙 (F4)은 사용되지 않습니다.
- 당신의 손이나 태블로로 가져온 카드는 대체되지 않습니다. 그러므로 그린란드는 더 빠르게 얼어 버립니다.

예: 온난 면의 우두머리 1개와 사냥꾼 4개를 사용하는 북극곰 사냥에서, 당신은 우두머리의 능력을 사용하기로 결정합니다. 이것은 우두머리가 자멸적으로 당신을 죽이는 명종인 "2"를 자동으로-굴림을 의미합니다. 최소 1개의 명종을 가정하면, 그 사냥은 당신이 그 우두머리를 네 개의 아기들 중 하나로 부활시키게 합니다.

D. 사건 단계 (플레이어 순서)

사건 카드를 공개하고 A2에 따라 첫 번째 플레이어를 결정하십시오. 그 다음에 D1에서 D9까지에 따라 그 카드의 아이콘들을 왼쪽에서 오른쪽으로, 플레이어들 모두에게 적용하십시오. 마지막으로, D10에 따라 그 카드를 경매하십시오.

D1. 북부 이주와 남부 이주 (동물 발자국 아이콘)

동물 발자국 아이콘이 나타난다면 지시된 것처럼 북그린란드 덱과 남그린란드 덱 중 하나의 맨 위에 있는 새로운 카드를 공개하십시오. 그 행에서 온난 면이든 한랭 면이든, 가장 낮은 정점 (B1) 카드를 찾고, 그 행에 있는 카드들의 개수가 바뀌지 않은 채로 남도록 그 카드를 똑같은 위치에 새로운 카드로 대체하십시오. 대체된 카드는 게임에서 버려집니다.

- 그 덱이 다 떨어진다면 어떠한 이주도 일어나지 않습니다.

예: 남부 이주가 일어납니다. 남부 행에 있는 기존 3장의 카드는 온난 면에 정점 6과 11이고, 한랭 면에 정점 4입니다. 정점 4 카드는 버려지고 남부 덱에서 뽑힌 새로운 카드로 대체됩니다. 새로운 카드가 더 낮은 정점을 가지더라도 정점 4 카드는 대체됨을 기억하십시오.

D2. 몰살 (고래 칼 아이콘)

고래 칼 아이콘은 영향받은 플레이어들이 (질병이나 내부적인 충돌 등에 의해) 몰살됨을 의미합니다. 몰살시키기 위해서, 당신의 배정되지 않은 사냥꾼 큐브들 (예컨데, 당신의 장로들도 남편도 아니고, 신세계 식민지들 (E2)에도 발할라에도 있지 않은 큐브들 모두) 중 최소 반, 그리고 (당신이 가지고 있다면 당신이 선택한) 정확히 1개의 장로를 제거하십시오. 제거된 큐브들은 발할라로 갑니다. 몰살의 3가지 원인이 있습니다:

- 전염병 (8+ 등. 칼 아이콘). 특정한 개수 이상의 배정되지 않은 사냥꾼 큐브들을 가진 플레이어들 모두를 몰살하십시오.
- 성병 (여인 칼 아이콘). 여인 아이콘 색깔의 딸들과 결혼한 남편들을 가진 플레이어들 모두를 몰살하십시오.
- 불화 ("Feud" 칼 아이콘). 자신의 장로 카드의 서열 1 (예컨데, 족장이나 외국인 선교사, 대표)에 큐브를 가지지 않은 플레이어들 모두 몰살하십시오. 이것은 첫 번째 서열에 (오른쪽 그림처럼) 반-불화 아이콘으로 보입니다.

예: 매독 사건은 노란색이나 초록색 딸들에 남편들을 가진 플레이어들에게 피해를 줍니다. 노르만족 플레이어는 키리마와 결혼해서 그의 몰살에 대해 그는 사냥꾼 2개를 잃고 그의 우두머리만 남깁니다. 그는 또한 그의 주교를 그의 죽은 장로로 선택합니다. 미카와 결혼한 툴레족은 또한 몰살됩니다. 그들은 잃을 장로를 가지고 있지 않더라도 그들의 배정되지 않은 사냥꾼들 중 4개가 죽습니다.

D3. 에너지/장로 소모 (눈송이 아이콘)

눈송이 아이콘은 각 플레이어가 그 사건으로 특정된 만큼의 에너지 그리고/또는 장로들을 소비해야 함을 의미합니다. 당신은 아무 장로 카드에 있는 당신의 색깔의 장로들 중에서 어떤 장로가 죽는지를 선택합니다. 당신이 장로도 "D" 카드도 가지고 있지 않다면 어떤 효과도 없습니다. 당신이 "D" 카드를 위해 지불하지 않는다면 대신에 그 카드를 버리고 B3에 따라 그 가치를 얻으십시오.

- 눈송이가 있는 사건 카드가 나타날 때에 당신이 사일라를 아내나 딸로 가지고 있다면 당신이 잃는 에너지/장로들의 개수는 1 줄어듭니다.

예: "태블로에 있는 D마다"로 표시된 눈송이가 나타납니다. 당신은 "D" 카드를 가지고 있지만 어떠한 장로도 에너지도 가지고 있지 않아서 당신은 그 "D" 카드를 버려야 합니다. 그 카드가 B3에 따라 자원 가치를 가지고 있다면 당신은 그 디스크들을 얻습니다.

D4. 지구 한랭화 (태양흑점 아이콘)

태양 아이콘은 양 북부 행과 남부 행의 온난 면에 있는 가장 오른쪽에 있는 카드를 한랭 면 (예컨데, 뽑는 덱의 왼쪽)으로 이동시킴을 의미합니다. 그 카드들을 그 행의 나머지 카드들 모두의 왼쪽에 놓으십시오. 그 카드들은 대체되지 않아서 양 행의 온난 면에는 카드 1장을 덜 가집니다.

- 한랭 면. 뽑는 덱의 오른쪽의 생물군계는 온난 면에 있는데, 그것은 사냥 굴림에서 "1"과 "2" 모두가 성공으로 간주됨을 의미합니다. 그러나 한랭 면에 있는 카드들에 대해, "1"만이 성공인데, G0을 보십시오.
- 신세계 카드들 (E2)는 그 행에 있는 다른 것들과 같은 규칙을 따르는 생물군계이고, 그래서 한랭 면으로 갈 수 있습니다.
- 동결 상태. 온난 카드들 모두가 행에서 제거되었다면 지구 한랭화는 한랭 면 카드 1장을 대체하지 않고 게임에서 제거할 것입니다. 한랭 면에서 가장 길었던 (뽑는 덱에서 가장 가까운) 카드를 제거하십시오.

D5. 장로 사망 (날개달린 헬멧 아이콘)

각 플레이어는 1d6을 굴리고, 이 서열 (A1.6)의 자신의 장로들 중 1개를 죽입니다. 당신이 당신의 장로 카드나 다른 장로 카드들에 영향받은 서열의 큐브를 가지고 있다면 그곳에 있는 당신의 색깔의 큐브 1개를 선택하십시오. 당신은 영향받은 서열에 어떤 것도 가지고 있지 않다면 어떤 효과도 없습니다.

D6. 철 수입 파손 (철 속의 철 값)

1개 이상의 철 수입품들 (예컨데, 철 "Value" 기호가 있는 카드들, B3을 보십시오)를 가지고 있는 각 플레이어는 검은색 디스크로 변환할 1개를 선택하십시오.

D7. 해양 사냥 금지 (빛금친 카약 아이콘)

이 사건의 턴 동안에 어떠한 플레이어도 해양 사냥 생물군계 (B1)에 사냥꾼을 배정할 수 없습니다.

D8. 폭풍 (번개 아이콘)

1개 이상의 서열 6 장로들 (선원들)을 가지고 있는 각 플레이어는 1개를 잃습니다.

D9. 마클랜드로 입장 금지 (빛금친 벌목꾼 아이콘)

이 사건의 턴 동안에 어떠한 플레이어도 마클랜드 (E2)에서도 마클랜드로도 이동할 수 없습니다.

D10. 수입품의 경매 (바이킹 배)

수입품 그림이 있는 사건 카드 1장을 경매하십시오. 플레이어들 모두는 자신의 상아만을 사용해서 입찰할 수 있습니다. 카드가 입찰되지 않는다면 그 카드를 게임에서 버리십시오.

- 입찰 절차. 아무 플레이어나 입찰 (최소 입찰 = 1)을 개시하고 아무 다른 플레이어나 같거나 더 높게 입찰할 수 있습니다. 누구도 더 높이지 않을 때에 높은 입찰자는 자신의 상아를 소비하고 그 사건 카드를 자신의 테이블로 가져옵니다. 패자들은 자신의 입찰을 회수합니다.
- 동점. 입찰이 동점이라면 피필리 딸을 가지거나 (그녀와 결혼한) 플레이어는 그가 동점된 경매에 참가 중이라면 그 경매에서 승리합니다. 여전히 동점이라면 플레이어 순서 (A2)대로 해결하십시오.
- 당신이 경매에서 승리한다면 그 수입 카드를 당신의 테이블로, 당신의 장로 카드 밑에 180도 돌려서 (그래서 보라색 면이 바로 읽히도록) 부분적으로 놓으십시오.

예: 아이슬란드 무역선은 판매용 노르만 조랑말을 제공합니다. 빨간색 플레이어와 노란색 플레이어는 각자 상아 1개씩 입찰하지만 누구도 더 높이지 않습니다. 노란색 플레이어가 (동점인 경매에서 승리하는) 피필리 딸을 가지고 있어서 그는 그 입찰에서 승리하고 그 카드를 그의 테이블로 가져옵니다. 수입품들 모두와 마찬가지로, 수입된 가축은 당신의 손 대신에 바로 당신의 테이블로 갑니다.

E. 사냥 배정 단계 (플레이어 순서)

각 플레이어는 플레이어 순서대로 자신의 배정되지 않은 큐브들 모두를 배정합니다 (A2). 생물군계 (사냥)이나 장로 (진급), 딸, 가축 (급습이나 방어), 신세계 (식민지화) 위에 각 큐브를 놓음으로써 그것을 배정하십시오.

- 당신은 카드 1장 위에 여러 큐브를 놓거나 배정되지 않는 큐브들을 남겨놓을 수 있습니다.

E1. 생물군계 사냥하기

공개된 생물군계들 중 하나를 사냥하려면, 그 카드 위에 사냥꾼 큐브들을 직접 놓으십시오.

- 고향. 투니트족과 툴레족은 마클랜드를 제외한 북부 행에 있는 카드들 모두, 그리고 투니트족과 툴레족 테이블로 모두에 있는 카드들 모두를 포함하는 북그린란드에 있는 고향을 공유합니다 (B1). 이것은 우측상단 모서리에 있는 초록색/노란색 생물군계

종류 아이콘으로 지시됩니다. 노르만족 고향은 빨간색 생물군계 아이콘으로 지시된 것처럼, 남그린란드입니다. 이것은 빈란드를 제외한 남부 행에 있는 카드들 모두, 그리고 노르만 태블로에 있는 카드들 모두를 포함합니다.

- 선원. 당신은 당신이 큐브들을 놓은 생물군계마다 또는 당신의 고향 밖에 있는 태블로 카드마다 선원 장로 (서열 6) 1개를 가지고 있어야 합니다. 각 선원 장로는 턴마다 최대 4개까지의 사냥꾼 큐브를 1장의 생물군계나 태블로 카드로 수송할 수 있습니다.
- 썰매. 당신의 태블로에 있는, 썰매 아이콘이 있는 카드마다, 당신은 선원 없이 당신의 고향 밖에 있는 카드 1장에 원하는 만큼의 큐브를 놓을 수 있습니다. 그러나 썰매들은 신세계가 아닌, 그린란드에서만 작동합니다 (E2).

E2. 신세계 카드

마클란드와 빈란드는 신세계에 있는 생물군계입니다. 그것들은 각각 북그린란드와 남그린란드로 갑니다. 이 카드들은 어떤 플레이어의 고향의 부분도 아니어서, 당신은 그곳에 갈 선원이 필요합니다 (썰매는 작동하지 않습니다).

- 무궁무진함. 원하는 만큼의 플레이어는 이 카드들 위에 큐브들을 놓을 수 있습니다. 다른 생물군계와 달리, 주사위 아이콘들 아래에 있는 "무한" 기호는 원하는 만큼의 플레이어가 이곳에서 성공적으로 사냥할 수 있음을 가리킵니다.
- 이민자. 마클란드나 빈란드에 있는 큐브들은 영구적으로 배정되고 (E4), 턴마다 고향으로 돌아가지 않습니다. 이 큐브들은 이민자라 불립니다.
- 적대적인 베오투크족 원주민. 협상 (F단계) 이후에 마클란드나 빈란드에 있는 (플레이어들 모두를 포함해서) 큐브들의 개수가 6보다 크다면 그 카드는 F3에 따라 적대적 면으로 뒤집힙니다.
- 신세계 소빙하기. 마클란드나 빈란드가 한랭 면으로 뒤집히거나 이동된다면 그 카드에 있는 이민자들은 따라갑니다. 그 카드가 이주 (D1)에서 제거된다면 그 카드에 있는 이민자들 모두는 발할라로 갑니다.

E3. 장로로 진급

에너지 1개를 지불하고 당신의 장로 카드 중 장로 서열 6줄 (A1.6) 중 1줄에 배정되지 않은 사냥꾼 1개를 놓음으로써 그 큐브를 장로 상태로 진급시키십시오. 그의 능력들은 즉시 발휘됩니다. 이것은 영구적인 배정이고 (E4), 그 큐브는 서열을 바꿀 수 없습니다. 당신은 한 서열에 여러 장로를 가질 수 있습니다.

E4. 영구적인 배정

신세계 (E2)나 장로 (E3), 딸의 족외혼 칸 (F1)에 배정되지 않은 사냥꾼들을 놓는 것은 영구적인 배정입니다. 이것은 그 큐브들이 G단계 동안에 당신의 배정되지 않은 사냥꾼들로 반납되지 않습니다.

- 이 큐브들은 배정되지 않은 사냥꾼으로 간주하지 않습니다 (예컨데, 몰살).
- 예외. 당신이 0개나 1개의 배정되지 않은 사냥꾼으로 이 단계 (E단계)를 시작한다면 당신은 배정된 장로나 이민자, 남편을, 당신이 해당하는 썰매/선원을 가진 것으로 가정하고 배정되지 않은 사냥꾼으로서 재배정할 수 있습니다.
- 식민지 유지. 당신이 (마클란드나 빈란드에 아무 이민자도 남기지 않고) 당신의 이민자들 모두를 떠나게 하기에 충분한 선원들을 가지고 있다면 당신은 그린란드에서 사냥하거나 급습하기 위해서 그 이민자들을 배정할 수 있습니다. 이민자들은 F단계 동안에 남겨짐으로써 부분적으로 유지될 수 있습니다.

E5. 가축 급습이나 여인 급습

상대 태블로에 있는 "D"나 딸 카드를 급습하려면, 그 카드에 배정되지 않은 사냥꾼 큐브들을 놓으십시오. 이것은 F단계 (F2를 보십시오)와 G단계 (G1을 보십시오)에서 해결될 것입니다.

- 장군. 당신은 급습을 할 서열 4 장로를 가져야 합니다.
- 당신은 당신의 고향 (E1)에 있지 않은 태블로 카드를 급습할 선원이나 썰매가 필요합니다. 그래서 툴레족과 투니트족은 서로 급습할 수송수단이 필요하지 않습니다.
- "I" 카드들은 급습될 수도 훔쳐질 수도 없고, 큐브들은 그 카드에 놓이지 않습니다. 또한 "No Raid"를 지시하는 "D" 카드는 급습되는 가축일 수 없습니다.
- 방어. 당신은 또한 방어하기 위해서 사냥꾼들을 당신의 딸과 가축 태블로 카드 중 아무 것에나 배정할 수 있습니다. 이것은 F단계 동안에 해결될 것입니다 (F2).

E6. 항해의 재-배정

당신의 태블로에 있는 태양석/태양나침반 카드는 모두가 자신의 사냥꾼들 모두를 배정한 후에 당신이 당신의 사냥꾼들 중 3개를 재배정하는 것을 허용합니다. 이 재배정은 (신세계에 재배정이 안 됨을 제외하고) 당신이 큐브들을 가지고 있는 다른 카드들로나 당신의 태블로에 있는 딸이나 가축 카드들로여야 합니다. 당신은 당신의 선원 제한 (E1)에 상관없이 재배정할 수 있습니다.

예: Moving last, the Vikings는 툴레족 태블로에 있는 사향소 카드에 사냥꾼 1개를 놓습니다. 이 가축 급습은 그것들이 툴레족에 속할 아기 2개를 훔치는 것을 시도하게 합니다. 툴레족은 서로 다른 생물군계에 있는 사냥꾼 2개를 대신에 사향소에 재배정하기 위해서 자신의 태양석 수입품을 사용합니다. 급습자와 방어자 사이의 싸움은 F2에 따라 진행됩니다.

E7. 우두머리

각 플레이어는 우두머리 큐브 1개로 시작합니다. 이 큐브는 당신이 이 큐브에 대한 사냥 굴림이 실제로 굴리지 않고 "1"로 간주할 선택권을 가지는 것을 제외하고, 아무 다른 큐브로 취급됩니다. 당신이 사냥 굴림을 하기 전에 당신은 이 특별 능력을 사용하는 것을 선택해야 합니다.

- 당신이 우두머리의 능력을 사용하지 않는 것을 선택하거나 우두머리의 능력이 비활성화되는 우두머리가 생물군계에서 사용되거나 급습된다면 우두머리는 다른 사냥꾼처럼 주사위 1개를 굴립니다. 그 주사위가 우두머리를 소멸하도록 지정된다면 우두머리는 당신의 다음 새로운 아기로서 부활할 수 있습니다.
- 우두머리 특별 능력은 급속공학이나 급습 생물군계에서, 그리고 공격 (F2)나 급습 (G1)에서 비활성화됩니다 (B1). 큰 큐브는 아무 다른 큐브처럼 취급됩니다.

예: 당신은 당신의 우두머리를 낚시 가는 것이 배정합니다. 우두머리가 "1"을 자동으로 굴리기 때문에 이 사냥은 굴림 없이 성공입니다.

F. 협상과 공격 단계

이 단계 동안에 당신이 상대와 같은 카드 위에 큐브들을 가지고 있거나 상대의 태블로 카드 위에 큐브들을 가지고 있다면 당신은 그와 협상을 개시할 수 있습니다. 당신은 그에게 평화적으로 떠나는 것을 요구하거나 당신 스스로 떠날 수 있습니다. 당신은 딸들을 결혼을 위해 제공하거나 나중의 턴에 진행에 대한 구속력-없는 합의를 하는 것 뿐만이 아니라 디스크나 핸드 카드, 당신의 태블로에 있는 "D", "I" 카드를 교환할 수 있습니다.

- 이탈. 존재하는 큐브들을 가진 다른 플레이어들 모두가 당신이 떠나게 한다면 당신의 사냥꾼들은 이 단계 동안에 떠날 수 있습니다. 사냥꾼이 떠난다면 그 큐브를 당신의 배정되지 않은 사냥꾼들로 반납하거나 (그래서 그 큐브는 이번 턴에 어떤 것도 할 수 없습니다), 딸 카드를 가지고 있는 플레이어와 협의한다면 족외 신부 (F1)와 결혼시키십시오.
- 수송수단. 신세계나 당신의 고향 밖에 있는 생물군계를 떠난다면 당신은 선원마다 큐브 4개로 제한됩니다. 떠나는 큐브들의 개수는 썰매를 사용하기 위해 허용된다면 무한합니다.

F1. 족외혼

협상 동안에 협의되거나 여인 급습 (G1)의 결과로, 플레이어들은 F0에 따라 배정된 사냥꾼들을 족외 태블로에 있는 딸 카드들 위로 이동시킬 수 있습니다. 남편이라 불리는, 이 큐브들을 (그들이 급습자가 아님을 보이기 위해서) 족외혼 칸에 놓으십시오. 이것은 영구적인 배정이어서 남편들은 더 이상 배정되지 않은 사냥꾼이 아닙니다.

- 능력. 딸 카드는 그 태블로를 소유한 플레이어와 남편을 소유한 플레이어와 동등하게 그녀의 능력 (예컨대, G2에 따라 사냥 이점)을 공유합니다. 이 능력은 즉시 주어집니다.
- 일부일처제. 단 1개의 남편이 딸에게 허용됩니다. 결혼한 딸들은 다음 협상에서 제공될 수 없습니다.
- 아내 방어하기. 남편은 그 딸 카드의 방어와 관련됩니다. 그럼에도 불구하고 그 딸 카드가 여인 급습으로 재혼된다면 원래 남편은 죽습니다.

F2. 공격

당신이 서열 4 장로 (장군)를 가지고 있다면 당신의 사냥꾼들과 이민자들, 급습자들은 당신의 존재하는 큐브들의 개수만큼의 주사위를 굴림으로써 같은 카드에 있는 다른 큐브들을 공격할 수 있습니다. "1"들은 희생자가 선택한 큐브 1개씩 죽일 것입니다.

- 가장 많은 철 순서. 여러 공격자에 대해, 가장 많은 철 순서 (A3)대로 하십시오. 그것은 가장 많은 철 디스크를 가진 플레이어가 먼저 굴리고 피해를 적용한 다음에 다음 공격자가 하는 식입니다. 당신은 여러 방어자 중에서 당신의 명중을 분배할 수 있습니다.
- 재-굴림. 공격 굴림의 목적으로, 나열된 생물군계 (B1)는 무시되고 대신에 공사 아이콘이 사용됩니다. 공격자가 "재-굴림할 수 있다" 공사 아이콘 (왼쪽을 보십시오)가 있는 태블로 카드를 가지고 있다면 그는 지시된 가치의 공격 주사위마다 재-굴림 1번이 허용됩니다.
- 복수심을 가진 남편과 양치기. 당신이 가축이나 여인 급습에 대항하여 당신의 태블로에 있는 카드를 방어하고 있다면 당신이 장군을 가지고 있지 않더라도 당신은 공격이 허용되고 각 큐브는 "1"을 자동으로 굴립니다. 그 공격을 해결한 후에 (남편들을 제외하고) 살아남은 방어자들을 당신의 배정되지 않은 사냥꾼 풀로 반납하십시오.

예: 여인 급습에서, 방어하는 노르만족과 급습하는 툴레족은 각각 사냥꾼 2개씩 가지고 있습니다. 툴레족은 더 많은 철을 가지고 있고 "5" 1개와 "6" 1개를 굴립니다. 툴레족은 그에게 "6"을 재-굴림을 허용하는 수입된 칼 1개를 가지고 있는데, 재-굴림은 "1"입니다. 노르만족은 방어자 1개가 될 때까지 버리는데, 그는 툴레족 1개를 자동으로 죽입니다. 살아남은 툴레족은 사냥 굴림에 대해 "3" 1개를 굴립니다. 이것은 마지막 사냥꾼을 죽이고 그 급습을 망치는 "상어에게-물린" 주사위입니다.

F3. 신세계가 적대적으로 바뀌다

협상과 공격 이후에 평화로운 신세계에 (플레이어들 모두의 큐브들을 포함해서) 6개를 초과하는 큐브가 있다면 그 카드를 (더 높은 소모를 가진) 적대적인 면으로 뒤집으십시오. 큐브들 모두는 그 카드에 남습니다.

• 평화화. 당신이 적대적인 카드에 큐브들을 가지고 있다면 이 단계의 종료 시에 당신은 상아 1개를 지불해서 그 카드를 "평화로운" (완전한 색깔) 면으로 뒤집을 수 있습니다. 6개를 초과하는 이민자들이 다음 협상 단계에서 그 카드에 남는다면 그 카드는 다시 적대적으로 될 것입니다.

F4. 철 규칙

당신이 상대의 공격 굴림이나 당신의 사냥 굴림 동안에 손실을 입었다면 그 사냥 직후에 당신은 철 1개를 소비해서 당신의 손실을 무효화할 수 있습니다.

예: 당신은 마클란드 사냥 굴림에서 "3" 5개를 굴립니다. 당신은 철 1개를 소비하고 5개의 이민자가 죽는 것 대신에 마클란드에서 남습니다.

G. 사냥을 위한 굴림 단계 (가장 적은 사냥꾼 순서)

생물군계에 있는 큐브들은 배정된 사냥꾼들입니다. 당신의 사냥할 턴에 (A4를 보십시오) 당신의 존재하는 큐브들의 개수만큼 주사위를 굴림으로써 사냥 굴림을 하십시오. 그 카드가 온난 면 (D4)에 있다면 각 "1"이나 "2"는 명중입니다. 그 카드가 한랭 면 (예컨데, 뿔는 덕의 왼쪽)에 있다면 "1"만 명중입니다. 당신의 굴림이 그 카드의 좌측상단 모서리에 보이는 주사위의 개수 이상의 명중을 보인다면 그것은 성공적으로 사냥됩니다 (그 사냥의 결과에 대해 G4를 보십시오). 사냥한 후에 (이민자들을 제외하고) 당신의 살아남은 사냥꾼들 모두는 당신의 배정되지 않은 사냥꾼 풀로 반납됩니다.

- 생물군계 해결 순서. A4에 따라 첫 번째 플레이어가 어떤 카드가 먼저, 두 번째로, 세 번째 등으로 사냥될지를 결정합니다.
- 의무적인 사냥. 당신의 사냥할 턴에 당신의 배정된 사냥꾼들과 이민자들 모두는 사냥 굴림을 해야 합니다. 종종 당신은 우두머리에 대해 굴림 필요가 없습니다, E7을 보십시오.
- 사냥 굴림은 G2나 G3에 따라 수정될 수 있습니다.
- 소모. 사냥은 위험합니다. 그 생물군계가 상어에게-몰린 주사위를 보인다면 그 결과를 굴린 사냥꾼들은 죽습니다 (사냥꾼-포식 관계에 당황한 포식 동물에게 먹힙니다). 당신은 당신의 손해를 보존하기 위해서 철 규칙 (F4)를 사용할 수 있습니다.
- 경쟁적인 사냥. 생물군계에 1명을 초과하는 플레이어의 사냥꾼들이 있다면 그 사냥은 가장 적은 사냥꾼 순서 (A2)대로 갑니다. 그 사냥에서 성공한 첫 번째 플레이어는 이익을 얻고 나머지 플레이어들 모두는 실패한 채로 집으로 갑니다 (예컨데, 승자-독식).

G1. 가축 급습이나 여인 급습

E5에 따라 놓인 각 급습하는 큐브는 생물군계에 대한 것과 똑같이 사냥 굴림을 합니다. 그 급습자들 중 1개 이상이 "RAID" 칸에 보이는 주사위 면들 중 하나를 굴린다면 그 급습은 성공이며 최소 1개의 급습자가 소모 (G0)에서 살아남은 것으로 간주됩니다.

- 가축 급습. 당신이 "D" 카드를 성공적으로 급습한다면 당신은 H2 동안에 일반적으로 소유자에게 갓을 아기들을 훔칩니다. 그 희생자는 건조 비용 (H1)을 여전히 지불해야 합니다. 당신이 양을 급습하고 있다면 당신은 아기 대신에 상아를 선택적으로 훔칠 수 있습니다.
- 여인 급습. 당신이 상대의 태블로에 있는 딸을 성공적으로 급습한다면 F1에 따라 이전 남편이 존재한다면 그를 죽이고, 죽이혼 칸에 살아남은 급습자들 중 1개를 놓으십시오. 즉시 당신은 그 딸의 이익을 얻습니다.

예: 2개의 여인-급습자는 "3" 1개와 "5" 1개를 굴립니다. 1개는 죽고 나머지는 그 딸과 성공적으로 결혼합니다.

G2. 생물군계 종류로 인한 다시-굴림

당신이 "may re-roll"로 표시된 생물군계 종류를 묘사하는 태블로 카드를 1장 이상 가지고 있다면 당신은 그 생물군계에서 지시된 숫자를 가진 각 사냥 굴림에 대해 한 번 재-굴림이 허용됩니다. 5가지 생물군계 아이콘은 B1에 보입니다.

- 당신이 재-굴림을 하면 그 숫자는 고정되고 다시 재-굴림될 수 없습니다.

예: 4개의 투니트족 낚시꾼은 "3", "3", "4", "4"를 굴립니다. 그들의 딸인 Meeka 미카는 낚시 동안에 "4"들에 대해 재-굴림을 허용하고, 그 재-굴림은 "2"와 "4"입니다. 온난 면이라면 이 낚시는 성공이지만 한랭 면이라면 실패입니다. 두 번째 "4"는 다시 재-굴림될 수 없습니다.

G3. 발명품에 의한 사냥 수정

당신이 당신의 태블로에 그 생물군계 종류 (B1)에 일치하는 보라색 아이콘이 있는 발명품이나 수입품을 가지고 있다면 지시된 숫자를 보이는 주사위들은 대신에 "1"이 됩니다.

예: 당신의 사냥꾼은 수입된 석궁으로 엘크사냥개들을 사냥합니다. 당신이 "3"을 굴림다면 이것은 "1"이 되는데, 그것은 성공입니다.

G4. 성공적인 사냥의 결과

당신이 생물군계를 성공적으로 사냥한다면 소모가 있다면 먼저 소모를 하고 (G0) 그 다음에 지시된 만큼의 아기)발할라에서 가져온 새로운 사냥꾼 큐브들)을 당신의 배정되지 않은 사냥꾼들에 추가하십시오. 당신이 이용할 수 있다면 이 큐브들을 추가해야 합니다. 당신은 또한 특정된 디스크들 (에너지, 상아, 철)을 얻습니다. 당신이 그것을 노획물 (G5)로서 달성하거나 당신의 손으로 가져가지 (G6) 않는 한, 그 카드는 그 행에 남습니다.

- 당신이 큐브나 디스크를 다 썼다면 B4를 보십시오.
- 제한. 당신이 여러 성공을 굴리더라도 당신은 남편 카드의 이득을 턴마다 1번만 얻을 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 바다표범을 사냥할 때에 "1" 3개를 굴린다면 당신은 아기 3개가 아니라 1개만 얻습니다.
- 신세계 아기. 마콜란드나 빈란드에서 태어난 아기들은 배정되지 않은 사냥꾼 대신에 이민자가 됩니다 (E2).
- 철광산. 철 생물군계를 성공적으로 사냥하는 것은 당신에게 철 디스크 1개를 줍니다. 소철의 경우에 당신이 사냥 굴림에서 성공한다면 당신은 눈송이 아이콘 사건을 겪습니다 (D3). 당신은 지불할 수 없거나 지불하지 않을 것이라면 그 사냥은 실패합니다.
- 온난 면 사냥. 카드가 뽑는 덱의 오른쪽에 있다면 "1"과 "2" 모두는 성공입니다. 이것은 숫자들이 "1"이 되고 아무 목적에 대해 "1"로 간주되는 무기-사용과 다릅니다. 노획물-가져오기 (G5)나 가축화 (G6) 동안에 당신이 더블이나 트리플 등을 굴린 것을 결정할 때에 이 차이는 중요합니다.
- 신세계 밖에 있는 생물군계를 성공적으로 사냥하는 것은 그것에 있는 당신의 큐브들 모두를 당신의 배정되지 않은 사냥꾼들로 반납합니다. 그것에 있는 나머지 큐브들 모두는 자동으로 성공하지 않고 또한 소유자의 배정되지 않은 사냥꾼들로 반납됩니다.

예: 2개의 툴레족과 3개의 투니트족은 개들을 사냥하고 있습니다. 사냥꾼들을 더 적게 가진 툴레족이 먼저 하고 명중 1개로 성공합니다. 투니트족은 자동으로 불명예스럽게 집으로 갑니다. 예를 들어서, 그들은 개들의 가축화를 시도할 수 없습니다.

예 (신세계): 투니트족 플레이어는 온난 면 적대적인 빈란드에 이민자 3개를 가지고 있습니다. 사냥 굴림에 대해, 그는 "2"와 "3", "6"을 굴립니다. "2"가 성공이기 때문에 그는 이민자 2개와 에너지 2개, 철 1개를 얻습니다. 그러나 원래 이민자 3개 모두 죽습니다, G0을 보십시오. 그가 수입된 칼을 가지고 있다면 그는 "6"을 재-굴림할 수 있습니다. 그는 또한 그 철을 희생해서 그 이민자들을 구할 수 있습니다 (F4).

G5. 노획물 카드를 당신의 태블로로 가져오기

또 다른 아이콘은 당신의 태블로에 노획물로서 추가될 수 있는 카드를 가리킵니다. 그것에 빈 주사위 2개나 3개, 4개가 있다면 당신의 사냥 굴림은 그 카드를 당신의 태블로에 선택적으로 추가하기 위해서 각각 더블이나 트리플, 쿼드러플이어야 합니다. 그 카드를 사슴뿔이 위에 보이도록 돌려서, 당신의 장로 카드 밑에 부분적으로 놓으십시오.

- 사슴뿔 아이콘에 주사위가 없다면 G6에 따라 그 카드를 당신의 손에 추가하십시오.
- 성공적인 사냥은 노획물을 달성하는 데에 필수적이지 않습니다. 예를 들어서, 노획물이 더블을 가리킨다면 ("1" 2개뿐만이 아니라) 더블은 그 노획물을 달성할 것입니다.
- 멸종됨. 제거된 카드는 과다-사냥되었고 그 행에서 대체되지 않습니다 (G7).

예: 4개의 바다코끼리-사냥꾼은 "1" 1개와 "4" 3개 굴립니다. 그들은 "4"들을 재-굴림되게 하는 딸을 가지고 있습니다. 그들은 이 선택권을 사용할 수 있고 그 재-굴림은 명중을 하나 더 가지고 그 사냥은 성공입니다. 그러나 대신에 그들은 재-굴림하지 않는 것을 선택하고 그 바다코끼리를 노획물로서 달성하기 위해서 트리플을 사용합니다.

G6. "I" 카드나 "D" 카드를 당신의 핸드로 가져오기

손 아이콘은 당신의 손으로 가져올 수 있는 생물군계를 가리킵니다. 그것에 빈 주사위 2개나 3개, 4개가 있다면 당신의 사냥 굴림은 그 카드를 당신의 손으로 선택적으로 가져오기 위해서 각각 더블이나 트리플, 쿼드러플이어야 합니다. 그것에 주사위가 없다면 성공한 사냥은 그 카드를 당신의 손으로 가져옵니다.

- 당신의 사냥 굴림이 실패였더라도 카드들을 당신의 손으로 가져옵니다.
- 당신의 핸드에 가득 찼더라도 카드들을 당신의 손으로 가져옵니다. 그러나 그 다음에 즉시 당신은 당신의 핸드 크기 (B2)가 될 때까지 카드들을 버려야 합니다.

예: 우두머리와 2명의 사냥꾼들은 사향소를 사냥하고 있습니다. 우두머리는 "1" 1개를 자동으로 굴리고 두 사냥꾼 모두는 또한 "1" 2개를 굴립니다. 그 사냥은 성공이고 게다가 그들은 트리플을 굴렸기 때문에 그들은 그 카드를 손으로 가져옵니다. 그들은 장로 행동 (I2) 동안에 그 카드를 그들의 태블로에 내려놓을 수 있습니다. 그 소 카드는 생물다양성 규칙 (G7)에 따라 대체됩니다.

G7. 생물의 다양성 규칙

카드를 노획물 (G5)으로서 가져온다면 그 카드는 대체되지 않아서 이제 그 행에는 카드 1장이 적게 있습니다. 카드를 당신의 손 (G6)으로 가져온다면 (생존주의자 변형규칙 C3을 진행하지 않는 한) 그 행에 있는 카드들의 수가 바뀌지 않도록 그 행의 뽑는 덱의 맨 위에서 뽑힌 카드로 같은 위치에 대체하십시오. 이주로 대체된 카드들은 게임에서 제거됩니다 (D1).

G8. 사냥 예

노르만족 플레이어는 북그린란드의 한랭 면에 있는 walrus 바다코끼리 생물군계 사냥을 시도합니다. 이 해양 동물은 성공하기 위해서 "1" 2개를 요구합니다.

- E단계 (사냥꾼 배정). 에너지 2개의 비용으로서, 그는 북그린란드에 도달하기 위해서 사냥꾼 2개를 여섯 번째 서열 (선원)으로 진급시킵니다. 그 다음에 그는 그림처럼 바다코끼리 카드에 그의 남은 배정되지 않은 큐브 6개를 놓습니다. 이 단계 동안에 그는 방해받지 않은 채로 남습니다.
- G단계 (사냥 굴림). 그는 그의 사냥꾼 6개에 대해 6면체 주사위 6개를 굴립니다: "1", "2", "3", "4", "4", "6". 그가 "1" 1개만 굴렸기 때문에 그 사냥은 실패하고 게다가 바다코끼리는 "3"을 굴린 사냥꾼을 죽입니다.
- 아내. 그는 Kirima 키리마와 결혼한 남편을 가지고 있다면 이것은 해양 사냥이기 때문에 그는 "4" 2개 모두를 재-굴림하는 것이 허용됩니다. 그는 그 사냥이 성공하기 위해서 그 굴림들 중 하나가 "1"일 필요가 있고, 그 굴림은 더 많은 사냥꾼 죽음을 일으킬 수 있습니다.
- 무기. 그가 toggle-head harpoon 토글-머리 작살 기술을 가지고 있다면 "3"은 "1" 역할을 하며 사냥 성공의 결과를 일으킵니다 (그리고 그 사냥꾼의 목숨을 구합니다). 그는 아기 4개와 에너지 2개 (고래 연료), 상아 1개를 얻습니다. 어떠한 트리플도 굴러지지 않았기 때문에 그 바다코끼리 카드는 그 행에 남습니다.

H. 길들여진 동물 단계 (플레이어 순서)

H1. 건초 비용

당신의 태블로에 있는 각 "D" 카드 (B2)에 있는 눈송이 아이콘 (D3)마다, 당신은 에너지 1개나 당신이 선택한 장르 1개를 소비해야 합니다. 그것이 이번 턴에 성공적으로 급습되었다더라도 당신은 이 비용을 지불해야 합니다.

- 동물 도둑하기. 건초 비용을 피하기 위해서 또는 당신이 지불할 수 없다면, 그 "D" 카드를 버리십시오. 그것에 에너지 가치가 있다면 B3에 따라 이 디스크글을 얻으십시오.

H2. 우유와 스쿼르

그것이 성공적으로 급습된 가축 (G1)이 아닌 한, 당신은 지시된 아기들을 얻습니다. 당신은 그 아기들을 얻기 위해서 사냥꾼을 배정할 필요도 없고 주사위를 굴릴 필요도 없습니다.

- 아이슬란드산 방수 양모. 양의 경우에 당신은 아기 1개나 상아 1개를 얻을지를 결정합니다.

I. 장르 행동 단계 (다신교도 먼저)

각 플레이어는 자신이 특정된 서열에 1개 이상의 장르 큐브를 가지고 있고 지시된 자원 비용을 지불한다면 다음의 장르 행동을 수행할 수 있습니다. 당신은 턴마다 큐브마다 각 행동을 1번씩만 수행할 수 있습니다.

- 순서. 다신교도 턴을 시작하는 플레이어들 모두가 먼저 행동을 (동시에) 수행한 다음에 일신교도들 모두가 (A2에 따라 플레이어 순서대로) 수행합니다.

I1. 가축화 (서열 2행동, 다신교)

에너지 1개를 소비하고 당신의 손에 있는 "D" 카드 1장을 당신의 태블로에 당신의 딸 카드들 옆에 내려놓으십시오.

- 당신의 태블로로 이동되면 "D"와 "I" 카드들 모두는 보라색 텍스트가 바로 읽히도록 180도 돌려집니다.
- 당신이 일신교로 개종하면 당신은 더 이상 가축화를 할 수 없습니다!

I2. 추방 (서열 2행동, 다신교)

에너지 1개를 소비해서 당신의 태블로에 있는 큐브 1개를 죽이십시오. 당신의 장르 큐브들 중 1개를 자동으로 제거하거나 주사위를 굴려서 상대의 남편들이나 당신의 태블로에 있는 장르들 중 1개의 제거를 시도하십시오.

- 순교자 굴림. 당신이 당신의 장르 카드에 있는 상대 큐브 1개 (예컨데, 순교자)나 당신의 태블로에 있는 딸 카드에 있는 1개 (예컨데, 남편)을 죽이길 바란다면 에너지 1개를 소비해서 당신의 최대 핸드 크기 (B2)만큼의 주사위를 굴리십시오. 굴려진 "1"마다 당신은 순교자나 남편 1개씩 죽입니다. 노르만 남편들은 영향받지 않음을 기억하십시오 (I3을 보십시오).

예: 당신은 마지막 장로 (서열 2) 1개를 가지고 있습니다. 장로 행동 동안에 당신은 에너지 1개를 소비해서 이 장로에 대한 추방을 수행하고, 그리고 세레 (17)을 사용해서 자신을 일신교로 개종합니다.

13. 마녀-화형 (서열 2 행동, 일신교)

에너지 1개를 소비해서 당신의 태블로에 있는 큐브 1개를 죽이십시오. 그것은 (이 행동을 수행한 장로를 포함해서) 당신의 장로들 중 1개거나 상대의 남편이나 대표일 수 있습니다.

• 3인 게임에서의 특별 규칙으로서, 노르만 남편은 추방과 마녀-화형에 영향받지 않습니다. 이것은 죽이혼이 실제로 톨레족이나 투니트족의 주교나 주술사의 힘이 미치지 않는 노르만족 캠프에 있도록 여인을 흠치는 유명한 바이킹 풍습을 반영합니다.

14. 도구-제작자 (서열 3 행동)

철 1개를 지불해서 당신의 손에 있는 "I" 카드 1장을 당신의 태블로에 당신의 딸 카드들 옆에 내려놓으십시오.

• 상아 조각가. 투니트족은 철 대신에 상아를 소비할 선택권을 가집니다.

예: 당신은 당신의 손에 Slit Goggles를 가지고 있습니다. 당신은 사냥꾼 1개를 서열 3 장로 (에너지 1개의 비용)으로 진급시키고 장로 행동 동안에 그 장로를 사용해서 그 고글 카드를 당신의 태블로에 내려놓습니다 (철 1개의 비용). 이제 그것은 승리 점수의 가치가 있고 당신은 그것의 능력을 사용할 수 있습니다.

15. 사절 (서열 5 행동, 일신교)

에너지 1개를 소비해서 당신의 서열 5 장로 큐브들 중 1개를 상대의 장로 카드에 있는 첫 번째 서열로 이동시키십시오. 이 큐브가 다신교도 장로 카드에 있다면 선교사라 불리고, 일신교도 장로 카드에 있다면 대표라 불립니다. 선교사들은 상대를 일신교 (16)로 강제로 개종시키는 데에 유용하고, 최소 1개의 대표를 가지는 것은 당신에게 추가 승리 점수 (J0)를 줍니다.

16. 개종 (서열 2 행동, 일신교)

당신은 서열 2 장로와 상대의 다신교도 장로 카드의 첫 번째 서열에 최소 1개의 선교사 큐브를 가지고 있다면 에너지 1개를 소비하고 (당신의 손에 있는 카드들의 수에 상관없이) 당신의 최대 핸드 크기만큼의 주사위를 굴리십시오. "1"들은 그 상대를 일신교도로 영구적으로 개종시킬 것입니다 (그 카드를 뒤집으며 장로들 모두의 위치를 유지시키십시오).

• 제한. 당신의 선교사가 그 턴의 시작 시부터 바른 위치에 있을 때에만 당신은 전향시킬 수 있습니다. 당신은 여러 시도에 대해 같은 선교사를 사용할 수 있는데, 아래 예를 보십시오.

예: 당신은 크리스찬이고 서열 2 장로 "주교" 4개와 서열 5 장로 "복사" 2개를 가지고 있습니다. 선교 행동으로, 당신은 에너지 2개를 소비해서 두 복사 모두를 적의 장로 카드로, 서열 1 선교사로 이동시킬 수 있습니다. 다음 턴의 장로 행동 동안에 상대가 다신교도이기 때문에 그는 먼저 합니다. 그는 그의 주술사 (12)로 그 선교사들의 추방을 시도하고 "1" 1개와 "2" 1개를 굴립니다. 이것은 그 선교사들 중 1개를 죽입니다. 당신의 행동 동안에 당신의 주교 장로 3개는 각각 에너지 1개를 소비해서 전향 행동을 위해 각각 살아남은 선교사들을 사용합니다. 당신의 핸드 크기는 1이어서 당신은 시도마다 주사위 1개를 굴립니다.

17. 세레 (자발적 개종, 다신교)

당신의 장로 카드는 양면입니다. 그 카드는 다신교 면으로 시작하지만 당신이 당신의 색깔의 장로를 가지고 있지 않은 당신의 장로 행동 단계 동안에 당신은 그 카드를 일신교 면으로 영구적으로, 자원 비용 없이 바꿀 선택권을 가집니다. 이것은 당신의 승리 점수 조건들을 바꿉니다 (J 부분).

J. 게임 종료와 승리

게임은 사건 덱의 마지막 턴의 종료 시에 또는 두 행 중 하나에 온난 카드도 한랭 카드도 없는 턴의 종료 시에 끝납니다. 다음 승리 점수를 합산하십시오:

• 노획물 승리 점수 (다신교만). 당신의 태블로에 있는 노획물 아이콘 (G5)이 있는 각 카드는 그만큼의 승리 점수의 가치가 있습니다. 당신이 일신교도로 게임을 끝낸다면 당신의 노획물들은 (당신의 종족의 일신교 부분에 있는 이교도 흔적으로 갇힌 채) 남지만 어떠한 승리 점수의 가치도 없습니다.

• 자원 승리 점수 (일신교만). 각 상아는 승리 점수 1점씩이고, 각 철은 승리 점수 2점씩입니다. 당신은 B3에 따라 당신의 태블로에 있는 철이나 상아 가치가 있는 카드들을 당신의 승리 점수로 변화할 수 있습니다. 당신이 다신교도로 게임을 끝낸다면 이것들은 어떠한 승리 점수의 가치도 없습니다.

• 인구 승리 점수. 발할라에 있지 않은 당신의 큐브들 각각은 1점씩입니다. 신세계 카드가 한랭 면으로 게임을 끝낸다면 그 카드에 있는 각 이민자 큐브는 승리 점수 2점으로 간주됩니다.

• 민주주의 승리 점수. 게임의 종료 시에 상대의 장로 카드에 1개 이상의 대표 큐브가 있는 플레이어는 ("더 쌍"이라 불리는 특별한 그린란드 의회의 회원으로서) 승리 점수 4점을 받습니다.

예: 게임의 종료 시에, 남그린란드 전체는 한랭 면입니다. 다신교 노르만족은 상어를 담아서 노획물 승리 점수 5점입니다. 그들은 배정되지 않은 사냥꾼 4개와 장로 1개, 빈란드 이민자 3개를 가지고 있어서 이민자들은 두 배로 간주되기 때문에 인구 승리 점수 11점입니다. 그들의 총점은 승리 점수 16점입니다. 일신교 툴레족은 철 2개와 상아 2개 = 자원 승리 점수 6점을 가지고 있습니다. 그들은 또한 배정되지 않은 사냥꾼 11개와 추가 승리 점수 4점을 주는 투니트족 장로 카드에 있는 대표 큐브 1개를 포함해서 장로 5개를 가지고 있습니다. 이것은 총 승리 점수 26점입니다. 일신교 투니트족은 철 5개와 상아 2개, 발할라에 있지 않은 큐브 12개 = 승리 점수 24점을 가지고 있습니다.

팁: 상대가 노획물에서 압도적인 우세를 가지고 있다면 일신교도가 되고 선교사들을 보내서 그에게 세례를 내리는 것을 고려하십시오. 나머지 열세적인 플레이어가 일신교도가 된다면 당신들 모두는 서로의 장로 카드에 있는 대표로 승리 점수 4점을 얻을 수 있습니다.

J1. 멸종

당신의 큐브들이 모두 발할라로 보내진다면 당신은 어떠한 점수도 얻지 못하고 게임에서 탈락되며 다음 지구 해빙 동안에 발견될 문화적 물건들만 남깁니다.

K. 1인이나 협력 게임

이 변형규칙에서, 1명의 플레이어가 세 종족 모두를 진행하거나 3명의 플레이어가 보통 때처럼 세 문화를 진행합니다. 아무 경우에서, 세 종족 모두가 게임의 종료 시에 배정되지 않은 사냥꾼들이나 이민자들로 살아남았다면 그 플레이어들은 동등하게 승리합니다.

- 준비와 게임 시간. 준비는 사건 카드 16장 모두가 사용되는 것을 제외하고 C 부분에 따릅니다. 게임은 16번째 턴의 종료 시에 또는 두 행 모두가 빌 때에 끝납니다.
- 생존주의자. 도전적인 생존주의자 변형규칙 (C3)을 사용하는 것은 권장됩니다.
- 태양흑점 아이콘. 첫 번째 턴에 지구한랭화 사건 (D4)을 무시하십시오. 그 이후에 이 사건은 세 종족 모두가 보통 때의 효과에 추가적으로 몰살에 영향받는 것을 유발합니다. 한 턴 동안에 두 한랭 사건이 일어난다면 단 하나만 일어난 것처럼 취급하십시오.
- 협상. 각 턴의 협상 단계 동안에 각 종족의 디스크 1개나 남편 1개, "I" 카드 1장이 다른 종족의 디스크 1개나 남편 1개, "I" 카드 1장으로 바뀝니다. 큐브들은 남편으로서 자유롭게 배정됩니다. 인구도 "D" 카드도 교환되지 않습니다.
- 검은색 디스크와 흰색 디스크는 주황색인 것처럼 소비될 수 있습니다.

팁: 세 종족 모두는 게임에서 승리하기 위해서 가축이 필요합니다!

제작진
말미주