

# Во славу ОДИНА

Приложение



*Дел я знаю девять:  
Добрый висопи́сец,  
Лих в игре тавлейной,  
Лыжник я и книжник.  
Лук, весло и славный  
Склад мне рун подвластны.  
Я искусен в ковке,  
Как и в гуде гусель.*

Рёгнвальд Кали, ярл Оркнейских островов (XII век)\*

Это справочное приложение к правилам. Его необязательно читать перед первой партией.

В первой части приложения перечислены все карты профессий. Описания на картах профессий специально сделаны краткими, поэтому если вы не можете разобраться, как работает та или иная профессия, здесь вы найдёте её полное описание. Во второй части приложения мы объясним правила размещения жетонов. В третьей части дадим краткий обзор того, как использовать те или иные ресурсы, четвёртая расскажет о товарах, а пятая — о планшетах и жетонах зданий.

\* «Поэзия скальдов». Перевод С. В. Петрова.

## 1. Перечень карт профессий

Основные правила, касающиеся карт профессий, описаны на стр. 21–22 книги правил. Для облегчения поиска карты в перечне обратите внимание на её номер в правом нижнем углу. Карты начальных профессий обозначены строчными буквами (а, б, в), а карты, которые можно получить в процессе игры, — прописными (А, Б, В). Если текст карты противоречит правилам, следуйте тексту карты.



№ карты и колода	Название	Очки	Описание	Тип
1 А	Скупщик скота	0	Каждый раз, когда вы используете ячейку скотного рынка, получайте скидку в 1 серебро на общую стоимость товаров. Например, корова и молоко обойдутся вам в 2 серебра, а не в 3. Вы не получаете скидку на товары, которые и так бесплатны.	МНОГО-РАЗОВАЯ
2 В	Покровитель	1	На каждой ячейке, выполнение действия которой стоит не менее 2 серебра, вы получаете скидку в 1 серебро. Это относится к переселению (начиная со 2-го раунда), покупке солонины или коровы (плюс молоко/овца), а также действию «покупка 2 особых жетонов», если доступно. (При покупке двух товаров скидка в 1 серебро применяется к их общей стоимости. Например, шлем плюс пояс обойдутся вам в 2 серебра, а не в 3. Эта карта не снижает стоимость кораблей.)	МНОГО-РАЗОВАЯ
3 А	Меховщик	1	Каждый раз, когда вы используете ячейку действия, приносящую вам (помимо прочего) ровно 1 серебро, также получайте 1 карту ловушки. Это относится к 8 ячейкам действий (4 ячейкам ярмарки, 2 ячейкам ремесла и 2 ячейкам профессий), но не распространяется на ячейки, на которых вы получаете бонусное серебро с помощью карт профессий. Карту ловушки берите из сброса (или из колоды, если в сбросе её нет).	МНОГО-РАЗОВАЯ
4 в	Охотник	0	Вы получаете –1 к результатам бросков кубиков (включая броски во время набегов и разбоя, где нужно, чтобы выпало больше). Например, выпавшая 1 считается 0. Эту карту можно совмещать с другими картами, влияющими на результат боя.	МНОГО-РАЗОВАЯ
5 А	Херсир	7	Херсир приносит 7 очков. Вы должны сразу (но только один раз) разыграть вашу собственную, отдельную фазу пира. Это не отменяет необходимости участвовать в обычной фазе пира в этом раунде.	ОДНО-РАЗОВАЯ
6 Б	Каменотёс	1	За каждый камень, который вы взяли с жетона гор в ваш запас, вы также получаете 1 серебро.	МНОГО-РАЗОВАЯ
7 А	Мельник	3	В каждом раунде сразу после фазы пира (фаза 9), если в вашем запасе есть 1 или 2 зерна, получайте 1 или 2 серебра соответственно. Зерно в домах не учитывается.	МНОГО-РАЗОВАЯ
8 а	Старший ремесленник	1	В каждом раунде непосредственно перед фазой получения дохода (фаза 7), если у вас есть хотя бы 5 викингов на ячейках ремесла, получайте 1 масло. Важно число викингов, находящихся на ячейках именно перед 7-й фазой, а не число викингов, которых вы использовали изначально.	МНОГО-РАЗОВАЯ
9 А	Рудовоз	0	В каждом раунде непосредственно перед фазой получения дохода (фаза 7) получайте 1 руду за каждый ваш драккар, но только если вы сразу поместите её на ваш личный планшет или планшет острова. Количество руды на драккарах не имеет значения. Полученную руду необязательно размещать на одном планшете.	МНОГО-РАЗОВАЯ
10 А	Доярка	1	Если у вас есть хотя бы 1 овца или корова, то, сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1 молоко и 1 серебро. Если у вас есть и овца, и корова, то получите ещё 1 молоко и 1 серебро.	ОДНО-РАЗОВАЯ
11 в	Охотник с острой	1	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1 копьё. Берите его из сброса (или из колоды, если в сбросе нет). Каждый раз, когда вы выполняете действие охоты на китов (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), каждое потраченное копьё приносит –2, а не –1. Эту карту можно совмещать с другими картами, влияющими на результат броска.	ОДНО-РАЗОВАЯ
12 А	Рулевой	0	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1 сундук. Каждый раз, когда вы выполняете действие с использованием драккара, сразу после этого можете взять 1 карту оружия из колоды и положить её перед собой лицевой стороной вверх. Не имеет значения, для чего вы использовали драккар: набег, разбой, получения дани, исследования или переселения. Количество руды на драккаре тоже не имеет значения. Даже если вы используете несколько драккаров одновременно, вы всё равно получаете 1 карту оружия.	ОДНО-РАЗОВАЯ
13 Б	Лучник	1	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1 лук. Берите его из сброса (или из колоды, если в сбросе нет). Каждый раз, когда вы выполняете действие охоты на дичь, получайте –1 к каждому броску кубика. Например, выпавшая 1 считается как 0. Эту карту можно совмещать с другими картами, влияющими на результат броска.	ОДНО-РАЗОВАЯ

14 В	Судовладелец	2	Если у вас есть хотя бы 1 вельбот, 1 кнорр и 1 драккар, то, сыграв эту карту, сразу же (но только один раз) получите 1 китовое мясо. Если у вас есть хотя бы 2 вельбота, 2 кнорра и 2 драккара, получите ещё 1 китовое мясо. Количество руды на вельботах и драккарах не имеет значения.	ОДНО-РАЗОВАЯ
15 В	Карл	1	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 2 мёда за каждый ваш дом (каменный или длинный, хижины не учитываются). После этого каждый раз, когда вы строите каменный или длинный дом, также получайте 1 шкуру.	МНОГО-РАЗОВАЯ
16 В	Капитан	2	Если на ваших вельботах и драккарах в сумме есть хотя бы 4/5/6/7 руды, то, сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 2/3/4/5 серебра. Руда, нарисованная на вельботах, не учитывается.	ОДНО-РАЗОВАЯ
17 А	Торговец с Востоком	0	Сыграв эту карту, можете сразу (но только один раз) выполнить действие «↑↑↑ 1 товар», т. е. вы можете обменять оранжевый, красный или зелёный жетон товара на синий жетон такого же размера. Например, вы можете обменять фрукты на сундук с сокровищами за три шага или корову на серебряную утварь за 2 шага.	ОДНО-РАЗОВАЯ
18 В	Воин	0	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1 синий товар, если у вас есть хотя бы 1 драккар, на котором лежит хотя бы 2 руды. Что именно вы получаете, зависит от числа драккаров, на которых лежат 2 или 3 руды, — за 1/2/3 и более таких драккаров вы получаете 1 шёлк/драгоценность/серебряную утварь. Получить шёлк вместо драгоценности или шёлк/драгоценность вместо серебряной утвари нельзя. Также нельзя сбросить или просто проигнорировать драккар, чтобы получить другую награду.	ОДНО-РАЗОВАЯ
19 В	Бонд	0	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1 синий товар. Что именно вы получаете, зависит от числа ваших особых жетонов в запасе и на планшетах. Если у вас ровно 3 таких жетона, получите 1 шёлк. За 4 жетона получите 1 специи. Если у вас есть хотя бы 5 жетонов, получите 1 драгоценность. Получить шёлк вместо специй или шёлк/специи вместо драгоценности нельзя. Также нельзя сбрасывать особые жетоны, чтобы получить другую награду.	ОДНО-РАЗОВАЯ
20 А	Строитель	0	Сыграв эту карту, можете сразу (но только один раз) разыграть отдельную фазу бонусов только для ваших домов. Это не отменяет необходимости участвовать в обычной фазе бонусов в этом раунде.	ОДНО-РАЗОВАЯ
21 Б	Сборщик податей	1	Сыграв эту карту, можете сразу (но только один раз) разыграть отдельную фазу бонусов только для вашего личного планшета. Это не отменяет необходимости участвовать в обычной фазе бонусов в этом раунде.	ОДНО-РАЗОВАЯ
22 А	Горняк	1	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1 камень, 1 руду и 1 серебро за каждый ваш драккар. Количество руды на драккарах не имеет значения.	ОДНО-РАЗОВАЯ
23 А	Ключник	1	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 2 серебра за каждый ваш дом (каменный или длинный, хижины не учитываются).	ОДНО-РАЗОВАЯ
24 А	Гарпунщик	2	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1 масло за каждый ваш кнорр и 1 дерево за каждый ваш вельбот.	ОДНО-РАЗОВАЯ
25 Б	Торговец солониной	1	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1 солонину за каждый ваш кнорр.	ОДНО-РАЗОВАЯ
26 В	Оценщик мяса	0	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1 серебро за каждый тип красных товаров в вашем запасе и хлебах. Беременные и небеременные животные считаются товарами одного и того же типа. Красные товары в ваших домах не учитываются.	ОДНО-РАЗОВАЯ
27 А	Рыбак	1	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1 вяленую рыбу за каждый ваш вельбот.	ОДНО-РАЗОВАЯ
28 Б	Замочник	1	Каждый раз, когда вы помещаете в ваш запас новый сундук или сундук с сокровищами, можете также купить 1 масло за 1 серебро.	МНОГО-РАЗОВАЯ
29 Б	Заготовщик мяса	3	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1 солонину за каждую пару «дичь и китовое мясо» в вашем запасе. Товары на планшетах не учитываются.	ОДНО-РАЗОВАЯ
30 Б	Торговец шёлком	3	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1/3/6 серебра за 1/2/3 шёлка в вашем запасе. Шёлк на планшетах не учитывается.	ОДНО-РАЗОВАЯ
31 В	Кладовщик	2	Если в вашем запасе есть ровно 3 товара одного типа, то, сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите четвёртый товар этого же типа. Хлеба не учитываются, т. е. вы не можете получить этим способом корову или овцу. Синие и зелёные товары учитываются; товары, лежащие на планшетах, — нет.	ОДНО-РАЗОВАЯ
32 А	Вождь	2	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 2/5/10 карт оружия за 1/2/3 ваших драккара (если драккаров 4, вы всё равно получите 10 карт). Возьмите карты из колоды и положите перед собой лицевой стороной вверх. Количество руды на драккарах не имеет значения.	ОДНО-РАЗОВАЯ
33 А	Стригаль	2	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1/2/3 шерсти за 3/4/6 ваших овец. Беременность овцы не имеет значения.	ОДНО-РАЗОВАЯ
34 а	Пастух	0	Если у вас есть хотя бы 2 овцы, то, сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите 1 молоко и 1 шерсть. Если у вас есть хотя бы 4 овцы, получите ещё 1 шерсть. Беременность овцы не имеет значения.	ОДНО-РАЗОВАЯ

35 А	Скотовод	0	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) разыграть вашу собственную фазу разведения животных. <i>Это считается отдельной фазой разведения животных в отношении других карт профессий.</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ
36 А	Кок	2	Каждый раз непосредственно перед тем, как вы выполните действие морской торговли ( <i>за счёт ячейки действия или за счёт профессии</i> ), можете выполнить действие «↑ 1 товар», но только для солонины, дичи или китового мяса. <i>Кстати, вы можете использовать ячейку морской торговли, заплатив 1 серебро, даже если вы не переворачиваете ни одного зелёного товара.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
37 А	Купец	1	Каждый раз непосредственно перед тем, как вы выполните действие морской торговли ( <i>за счёт ячейки действия или за счёт профессии</i> ), можете выполнить действие «↑ 1 товар». <i>Кстати, вы можете использовать ячейку морской торговли, заплатив 1 серебро, даже если вы не переворачиваете ни одного зелёного товара.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
38 А	Миротворец	2	В каждом раунде в фазе получения нового оружия ( <i>фаза 4</i> ) можете вместо карты оружия взять из общего запаса 1 дерево, 1 камень или 1 руду.	МНОГО-РАЗОВАЯ
39 В	Судовой мастер	2	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз возвращать руду с вашего вельбота или драккара в ваш запас. <i>Вернуть в запас нарисованную на вельботе руду нельзя.</i>	ПОСТОЯННАЯ
40 Б	Искусный столяр	3	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз размещать дерево на пустых клетках ваших длинных и каменных домов, как если бы это было серебро.	ПОСТОЯННАЯ
41 а	Тугодум	1	В каждом раунде сразу после фазы бонусов ( <i>фаза 10</i> ) можете обменять ровно 1 серебро или ровно 1 мёд на 1 масло.	МНОГО-РАЗОВАЯ
42 б	Домоправитель	2	В каждом раунде непосредственно перед фазой дохода ( <i>фаза 7</i> ) можете разместить ровно 1 дерево или 1 камень в одной из ваших хижин, чтобы получить 1 серебро.	МНОГО-РАЗОВАЯ
43 А	Сборщик фруктов	0	Сыграв эту карту, сразу ( <i>но только один раз</i> ) получите 1 фрукт.	ОДНО-РАЗОВАЯ
44 Б	Искусный портной	1	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз обменять 1 шкуру, 1 шерсть и 1 льняную ткань из вашего запаса на 1 одежду и 3 серебра.	ПОСТОЯННАЯ
45 В	Пират	-1	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз обменять 1 дерево и 6 серебра на 1 сундук с сокровищами.	ПОСТОЯННАЯ
46 Б	Судо-строитель	1	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз обменять 3 дерева и 1 шерсть из вашего запаса на 1 драккар. Вместо шерсти можно использовать льняную ткань. <i>В вашей гавани должно быть место для драккара. Викинги предпочитали делать паруса из шерсти. Этот обмен не считается действием постройки корабля и не приводит к срабатыванию эффектов соответствующих карт.</i>	ПОСТОЯННАЯ
47 а	Дубильщик	2	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз обменять солонину из вашего запаса на шкуры (в соотношении 1 к 1).	ПОСТОЯННАЯ
48 А	Крестьянин	3	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз обменять 1 корову из вашего хлева на 1 драгоценность. <i>Беременность коровы не имеет значения.</i>	ПОСТОЯННАЯ
49 В	Пахарь	3	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз обменять 1 корову из вашего хлева на 1 горох, 1 лён, 1 бобы, 1 зерно и 1 капусту. <i>Это считается дополнительной фазой сбора урожая (фаза 2) в отношении других карт профессий. Беременность коровы не имеет значения.</i>	ПОСТОЯННАЯ
50 А	Резчик рун	2	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз обменять 1 рунический камень из вашего запаса на 1 шкуру.	ПОСТОЯННАЯ
51 Б	Искусный камнетёс	1	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз обменять 1 рунический камень из вашего запаса на 1 серебро, а также 1 молоко или 1 капусту.	ПОСТОЯННАЯ
52 а	Учитель	0	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз заплатить 1 серебро, чтобы разыграть с руки карту профессии.	ПОСТОЯННАЯ
53 б	Лавочник	1	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз заплатить 1 серебро, чтобы перевернуть товар из вашего запаса с оранжевой стороны на красную. Это считается действием «↑ 1 товар».	ПОСТОЯННАЯ
54 А	Торговец	3	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз обменять изделия из серебра из вашего запаса на шёлк или сундуки (в соотношении 1 к 1).	ПОСТОЯННАЯ
55 В	Казначей	2	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз заплатить 3 серебра, чтобы обменять 1 сундук из вашего запаса на 1 сундук с сокровищами.	ПОСТОЯННАЯ
56 А	Торговец оружием	1	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз обменять любые 2 карты оружия на 1 руду.	ПОСТОЯННАЯ
57 б	Сборщик бобов	1	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз обменять 2 боба из вашего запаса на 1 горох, 1 мёд и 1 вяленую рыбу.	ПОСТОЯННАЯ
58 А	Олейник	3	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз обменять 2 льна из вашего запаса на 3 масла.	ПОСТОЯННАЯ
59 А	Ткач	0	Вы можете в любой момент и сколько угодно раз обменять 1 серебро и 2 льна из вашего запаса на 2 льняной ткани.	ПОСТОЯННАЯ

60 В	Надсмотрщик	2	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) вернуть 1 викинга с выбранной ячейки действия на ваше поле тинга (его можно будет использовать ещё раз в этом же раунде). Кроме того, если вы заплатите количество серебра, равное номеру текущего раунда ( <i>т. е. в 5-м раунде вам понадобится 5 серебра</i> ), вы можете вернуть с одной ячейки действия 2 викингов вместо 1. <i>Если из-за этого ячейка действия станет незанятой, её можно будет ещё раз использовать в текущем раунде.</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ
61 В	Владелец верфи	3	Сыграв эту карту, вы можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) продать 1 драккар за 8 серебра. <i>Если на драккаре была руда, вы её теряете.</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ
62 Б	Искусный кузнец	3	Сыграв эту карту, вы можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) заплатить 1 руду и 1 серебро, чтобы получить особый жетон распятия или булавки. <i>Если оба жетона уже кем-то получены, эффект карты не срабатывает, но карта всё равно принесёт 3 очка.</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ
63 В	Резчик по рогу	2	Сыграв эту карту, вы можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) сбросить 1 овцу из вашего хлева, чтобы получить 1 солонину, 1 шкуру и 1 шерсть. <i>Беременность овцы не имеет значения.</i> Кроме того, вы можете купить рог для вина за 3 серебра, если его ещё никто не взял.	ОДНО-РАЗОВАЯ
64 А	Кораблестроитель	1	Сыграв эту карту, вы можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) заплатить 2 серебра, чтобы обменять 1 вельбот на 1 драккар. <i>Если на вельботе была руда, вы её теряете. Это не считается действием постройки корабля.</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ
65 А	Победитель дракона	0	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) обменять 2 копыя и 2 ловушки на 1 сундук с сокровищами.	ОДНО-РАЗОВАЯ
66 А	Земледелец	0	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) заплатить 1 серебро, чтобы обменять 1 оранжевый жетон товара на более ценный, расположенный от него <b>через один</b> по диагонали (справа сверху) в органайзере товаров. <i>Например, вы можете обменять бобы на кость и кожу («через» солонину) или капусту на накидку («через» овцу).</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ
67 В	Личный повар	1	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) заплатить 4 серебра, чтобы получить 1 мёд, 1 дичь и 2 изделия из серебра.	ОДНО-РАЗОВАЯ
68 А	Поставщик оружия	2	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) взять 4 карты оружия из колоды и положить их перед собой лицевой стороной вверх.	ОДНО-РАЗОВАЯ
69 В	Поставщик снаряжения	1	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) взять столько карт оружия, чтобы у вас стало по 2 карты каждого типа. <i>Например, если у вас есть 2 лука и 1 ловушка, вы должны взять 1 ловушку, 2 копыя и 2 длинных меча.</i> Карты берите из сброса ( <i>или из колоды, если в сбросе их недостаточно</i> ).	ОДНО-РАЗОВАЯ
70 Б	Посыльный	0	Если особый жетон булавки находится на планшете одного из игроков ( <i>включая вас</i> ), то, сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) переместить этот жетон в ваш запас, а на освободившееся место положить из общего запаса 1 изделие из серебра и 1 рунический камень.	ОДНО-РАЗОВАЯ
71 В	Трактирщик	-1	Если особый жетон рога для вина находится на планшете одного из игроков ( <i>включая вас</i> ), то, сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) переместить этот жетон в ваш запас, а на освободившееся место положить из общего запаса 1 сундук и 1 рунический камень.	ОДНО-РАЗОВАЯ
72 Б	Ярл	2	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) купить каменный дом за количество серебра, равное номеру текущего раунда ( <i>например, в 5-м раунде вам понадобится 5 серебра</i> ). <i>Это не считается действием постройки здания.</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ
73 В	Кузнец	2	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) либо бесплатно получить 1 изделие из серебра, либо купить особый жетон распятия за 2 серебра, либо купить особый жетон кубка за 5 серебра ( <i>цены указаны на жетонах</i> ).	ОДНО-РАЗОВАЯ
74 А	Скотник	1	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) заплатить ровно 2 серебра и 1 зерно из вашего запаса, чтобы поместить в ваш хлев 1 небеременную корову.	ОДНО-РАЗОВАЯ
75 В	Сборщик костей	0	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) купить 1 жетон костей и кожи за 1 серебро.	ОДНО-РАЗОВАЯ
76 А	Переселенец	1	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) вернуть 1 викинга с каждой ячейки четвёртого столбца поля действий на ваше поле тинга. Этим викингов можно использовать ещё раз в этом же раунде. <i>Количество викингов на этих ячейках не имеет значения.</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ
77 А	Последователь	0	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) использовать занятую ячейку действия второго столбца, независимо от того, кто её занял. <i>Использовать вместо этого занятую ячейку первого, третьего или четвёртого столбца, а также свободную ячейку второго столбца нельзя. Если этим способом вы совершите неудачную попытку разбоя или установки ловушки, то не сможете вернуть викинга назад.</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ
78 Б	Странствующий торговец	0	Если у вас есть 1/2/3/4 кнорра, то, сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) перевернуть 2/4/6/7 жетонов товаров на другую сторону. Лучше всего переворачивать оранжевые и зелёные товары. <i>Это не считается действием «↑ × товар».</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ
79 А	Животновод	1	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) перевернуть 1 жетон небеременной коровы на «беременную» сторону. <i>Это не считается фазой разведения животных.</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ

80 Б	Пастушок	0	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) заплатить 2 серебра, чтобы поместить в ваш хлев 1 небеременную овцу.	ОДНО-РАЗОВАЯ
81 В	Помощник капитана	2	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) купить 1 драккар. В этом случае получите скидку в 1 серебро за каждый ваш длинный меч, ½ серебра за каждый ваш лук и ½ серебра за каждое ваше копьё. Итог округляйте вниз.	ОДНО-РАЗОВАЯ
82 Б	Строитель драккаров	1	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) купить 1 драккар. Заплатите за него 6/3/1 серебро вместо 8, если у вас есть 1/2/3 кнорра. <i>Иными словами, в зависимости от числа ваших кнорров вы получаете скидку в 2/5/7 серебра.</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ
83 А	Крупный торговец	1	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) выполнить действие «↑ 4 товара», но в отличие от обычного такого действия, все 4 товара должны быть одного типа ( <i>т. е. одной формы и цвета</i> ). Вы можете улучшить меньше 4 товаров. Беременные и небеременные животные одного типа считаются жетонами одного типа.	ОДНО-РАЗОВАЯ
84 Б	Смотритель порта	0	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) выполнить действие переселения. Это переселение стоит столько же, сколько бы стоило и обычное (за счёт ячейки действия), но вы платите на 1 серебро меньше за каждый большой корабль, который был у вас перед началом переселения. <i>Минимальная стоимость переселения — 0. Большие корабли — это кнорры и драккары. Количество руды на драккарах не имеет значения.</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ
85 В	Рожечник	0	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) заплатить 1 серебро, чтобы выполнить действие охоты на дичь, и/или заплатить 2 серебра, чтобы выполнить действие установки ловушки. <i>Если одно из них (или оба) завершится неудачей, вы не сможете вернуть викинга назад.</i>	ОДНО-РАЗОВАЯ
86 А	Скупщик мехов	3	Сыграв эту карту, можете сразу ( <i>но только один раз</i> ) заплатить 2/4/6 серебра, чтобы получить 1/2/3 шкуры.	ОДНО-РАЗОВАЯ
87 А	Проповедник	0	Сыграв эту карту, можете сразу взять особый жетон распятия с овального планшета в ваш запас. Можете вместо этого выполнить действие «Взять 4 ресурса с жетона гор» ( <i>в этом случае ресурсы берутся только с одного жетона, а «2 серебра», как обычно, считаются одним ресурсом</i> ).	ОДНО-РАЗОВАЯ
88 В	Писарь	2	Каждый раз, непосредственно перед тем, как вы выполните действие морской торговли ( <i>за счёт ячейки действия или за счёт профессии</i> ), можете выполнить действие «↔ 1 товар» столько раз, сколько кнорров у вас в наличии (при этом нужно потратить 1 серебро за каждое действие). Товар меняется на другой товар, расположенный от него слева сверху по диагонали в органайзере товаров ( <i>например, 1 корова меняется на 1 накидку</i> ). <i>Кстати, вы можете использовать ячейку морской торговли, заплатив 1 серебро, даже если вы не переворачиваете ни одного зелёного товара.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
89 а	Прачник	1	Каждый раз, когда вы совершаете набег или разбой ( <i>за счёт ячейки действия или за счёт профессии</i> ), каждый потраченный вами камень даст +2 к каждому вашему броску вместо +1. <i>Эту карту можно совмещать с другими картами, влияющими на результат броска.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
90 В	Мечник	2	Каждый раз непосредственно перед тем, как вы совершите набег ( <i>за счёт ячейки действия или за счёт профессии</i> ), можете вернуть ровно 1 руду с участвующего в набеге драккара в общий запас, чтобы получить +2 к каждому вашему броску во время этого набега. <i>Это не распространяется на разбой. Эту карту можно совмещать с другими картами, влияющими на результат броска.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
91 в	Опоздавший	0	В каждом раунде в конце фазы действий ( <i>фаза 5</i> ) можете заплатить 1 серебро, чтобы использовать незанятую ячейку действия первого столбца, не выставляя викинга. Выбранная ячейка действия должна находиться над или под занятой вашим викингом ячейкой. <i>Наличие викингов во втором столбце поля действий не учитывается и не имеет значения. В одиночной игре учитываются только викинги активного цвета.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
92 В	Утешитель	1	В каждом раунде, когда в фазе сбора урожая ( <i>фаза 2</i> ) нет урожая, получайте в этой фазе 1/2/3 серебра, если у вас есть 3/4/5 особых жетонов соответственно. <i>Размер ваших особых жетонов, а также их местоположение (на планшетах или в запасе) не имеет значения.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
93 В	Помощник в беде	3	В каждом раунде, когда в фазе сбора урожая ( <i>фаза 2</i> ) нет урожая, получайте 1 бобы, если у вас есть ровно 1 вельбот. Если у вас 2 вельбота, получите 1 зерно. За 3 вельбота получите 1 капусту. <i>Количество руды на вельботах не имеет значения. Нельзя получить бобы вместо зерна или бобы/зерно вместо капусты. Также нельзя сбросить или просто проигнорировать вельбот, чтобы получить другую награду. Несмотря на то, что за счёт этой карты вы получаете жетоны «урожая», раунд всё равно считается «неурожайным» и никакие эффекты, зависящие от урожая, не срабатывают.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
94 А	Скупщик специй	2	В каждом раунде, когда в фазе сбора урожая ( <i>фаза 2</i> ) нет урожая, можете один раз обменять ровно 2 масла из вашего запаса на 1 специи.	МНОГО-РАЗОВАЯ
95 А	Странник	1	В каждом раунде, когда в фазе сбора урожая ( <i>фаза 2</i> ) нет урожая, можете выполнить действие «Взять 2 ресурса с жетона гор». <i>«2 серебра», как обычно, считаются одним ресурсом.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
96 А	Торговец мясом	1	В каждом раунде, когда в фазе сбора урожая ( <i>фаза 2</i> ) нет урожая, можете в этой фазе обменять 1 дичь из вашего запаса на 1 китовое мясо или 1 китовое мясо из вашего запаса на 2 дичи.	МНОГО-РАЗОВАЯ

97 Б	Крохобор	1	В каждом раунде, когда в фазе сбора урожая (фаза 2) нет урожая, можете удвоить число жетонов гороха в вашем запасе (до максимума 8 жетонов). <i>Иными словами, вы можете удвоить не больше 4 жетонов. На горох, находящийся в ваших домах, это не распространяется.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
98 А	Лендрман	2	Каждый раз сразу после того как вы разместили 1 зерно в вашем каменном или длинном доме, можете купить ровно 1 шёлк за 2 серебра.	МНОГО-РАЗОВАЯ
99 А	Наставник	2	Каждый раз, когда вы должны взять карту профессии на руку, можете вместо этого разыграть карту профессии с руки. <i>Если за один раз вы должны взять несколько карт профессий, решайте для каждой карты отдельно — взять её или разыграть вместо этого карту с руки.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
100 Б	Могильщик	-1	Каждый раз, когда вы размещаете 1 рунический камень на планшете острова, получайте 1 серебро. <i>На личный планшет это не распространяется.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
101 Б	Судья	1	Каждый раз, когда вы размещаете 1 рунический камень в вашем каменном или длинном доме, получайте 1 мёд и 1 серебро. <i>На личный планшет и планшеты островов это не распространяется.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
102 Б	Торговец мехом	2	Каждый раз, когда вы должны выполнить действие «↑ 1 товар» за счёт ячейки действия (не за счёт профессии), можете вместо этого обменять 1 дичь или 1 шёлк на 1 мех. <i>На действия «↑ 2/3/4 товара» это не распространяется.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
103 В	Коваль	3	Каждый раз непосредственно перед тем, как вы обменяете 1 руду (но не дерево) за счёт ячейки действия «Обменять 1 дерево/руду на 1 сундук и 1 серебро», можете выполнить действие «Взять 1 строительный ресурс с жетона гор». Этот эффект также распространяется на ячейку действия «Обменять 1 руду на товар с символом кузнечных клещей». <i>Как обычно, «2 серебра» на жетоне гор считаются одним ресурсом. Совет: как можно быстрее окружите товарами клетку с рудой на личном планшете.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
104 Б	Кающийся воин	0	Каждый раз, когда вы бросаете кубик во время набега, если вы объявили ваш набег неудачным после вашего первого или второго броска, получайте 1 вяленую рыбу или 1 масло в дополнение к стандартной добыче за неудачу (1 камень и 1 длинный меч).	МНОГО-РАЗОВАЯ
105 Б	Строитель кнорров	3	Каждый раз, когда вы используете ячейку действия «Построить вельбот» (из первого столбца поля действий), можете вместо этого построить кнорр за 3 дерева. <i>Это считается действием постройки корабля.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
106 Б	Поджигатель	-1	Если в вашей гавани есть 3 или 4 драккара, можете использовать на ячейке действия «Получение дани» на 1 или 2 викингов меньше соответственно. <i>Количество руды на драккарах не имеет значения.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
107 Б	Путешественник	1	Каждый раз, когда вы используете ячейку действия «Исследование Шетландских или Фарерских островов», можете взять (не переворачивая) любой другой планшет острова. Независимо от вашего выбора, для исследования будет нужен корабль любого типа (хотя бы вельбот).	МНОГО-РАЗОВАЯ
108 В	Молотобоец	2	Каждый раз, когда вы обмениваете руду (но не дерево) на ячейке действия «Обменять 1 дерево/руду на 1 сундук и 1 серебро», можете заплатить 1 серебро, чтобы вернуть одного из выставленных викингов на ваше поле тинга (его можно будет выставить ещё раз в этом же раунде). Этот эффект также распространяется на ячейку действия «Обменять 1 руду на товар с символом кузнечных клещей». <i>Совет: как можно быстрее окружите товарами клетку с рудой на личном планшете.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
109 Б	Счетовод	2	Каждый раз, когда вы используете действие морской торговли, требующее 2 викингов, сразу после его выполнения получайте 1 серебро за каждый ваш кнорр. <i>Кстати, вы можете использовать ячейку морской торговли, заплатив 1 серебро, даже если вы не переворачиваете ни одного зелёного товара.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
110 В	Житель Бирки	1	Каждый раз, когда вы используете действие морской торговли, требующее 2 викингов, сразу после этого можете выполнить 1 действие переселения, как если бы вы выбрали соответствующую ячейку действия. <i>Кстати, вы можете использовать ячейку морской торговли, заплатив 1 серебро, даже если вы не переворачиваете ни одного зелёного товара.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
111 В	Скульптор	1	Каждый раз, когда вы используете ячейку ремесла, чтобы обменять строительные ресурсы (дерево, камень, руду), получайте 1 серебро за каждый тип обменных ресурсов. <i>Число ресурсов не имеет значения, важно лишь число их типов.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
112 Б	Медовар	0	Каждый раз, когда вы используете ячейку ремесла, также получайте 1 мёд.	МНОГО-РАЗОВАЯ
113 А	Подмастерье	0	Каждый раз непосредственно перед тем, как вы используете ячейку ремесла, можете выполнить действие «Взять 1 ресурс с жетона гор». <i>«2 серебра» считаются одним ресурсом.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
114 В	Вышивальщик	3	Каждый раз, когда вы используете ячейку ремесла, сразу после этого можете также купить ровно 1 шёлк за 3 серебра.	МНОГО-РАЗОВАЯ
115 Б	Княгиня	1	Каждый раз, когда вы используете ячейку постройки здания, также получайте 1 изделие из серебра. <i>Этот эффект распространяется и на ячейку четвёртого столбца, позволяющую построить и здание, и корабль.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ

116 в	Искусный каменщик	2	Каждый раз, когда вы с помощью ячейки постройки здания строите каменный или длинный дом, вы тратите на 1 камень меньше. <i>Этот эффект также распространяется на ячейку четвёртого столбца, позволяющую построить и здание, и корабль. Если по каким-либо причинам вы можете использовать камень для строительства хижин, эффект этой карты распространяется и на хижины.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
117 А	Корабельщик	3	Каждый раз, когда вы строите кнорр или драккар, заплатив хотя бы 1 дерево, сразу после этого можете выполнить действие «↑ 1 товар». <i>Этот эффект распространяется и на ячейку четвёртого столбца, позволяющую построить и здание, и корабль.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
118 в	Носильщик	0	Каждый раз, когда вы используете ячейку ярмарки, также получайте 1 мёд и 1 камень. <i>Этот эффект также распространяется на большую ячейку четвёртого столбца.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
119 б	Молочник	1	Каждый раз, когда вы используете ячейку ярмарки, также получайте 1 молоко. <i>Этот эффект также распространяется на большую ячейку четвёртого столбца.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
120 б	Перекупщик	2	Каждый раз, когда вы используете ячейку ярмарки, сразу после этого можете заплатить 1 серебро, чтобы выполнить действие «↑ 1 товар». <i>Этот эффект также распространяется на большую ячейку четвёртого столбца.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
121 Б	Столяр	0	Каждый раз непосредственно перед тем, как вы используете ячейку действия постройки корабля или постройки здания, можете выполнить действие «Взять 1 ресурс с жетона гор». «2 серебра» считаются одним ресурсом.	МНОГО-РАЗОВАЯ
122 А	Страж гор	0	Каждый раз, когда вы используете ячейку действия «Взять ресурсы с одного или нескольких жетонов гор», можете получить 1 дополнительный товар. Если вы получаете ресурсы 2 разных типов (например, руду и серебро), получайте 1 мёд, если 3 разных типов — 1 шкуру, а за 4 типа получайте 1 сундук. 4 разных типа — это дерево, камень, руда и серебро.	МНОГО-РАЗОВАЯ
123 В	Торговец маслом	1	Каждый раз, когда вы используете ячейку действия «↑ 1 товар», сразу после этого можете обменять 1 масло на 1 изделие из серебра (даже если вы получили это масло только что).	МНОГО-РАЗОВАЯ
124 Б	Каталь	1	Каждый раз, когда вы используете ячейку действия, которая приносит вам ровно 2 серебра, можете заплатить эти 2 серебра, чтобы сразу же получить 1 зерно и 2 дерева из общего запаса.	МНОГО-РАЗОВАЯ
125 в	Книжник	0	Каждый раз, когда вы выполняете действие исследования (оранжевое) или переселения (жёлтое) (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), получайте 1 рунический камень.	МНОГО-РАЗОВАЯ
126 А	Капканщик	2	Каждый раз, когда вы выполняете действие установки ловушки (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), при успехе получайте 1 серебро.	МНОГО-РАЗОВАЯ
127 б	Рыболов	1	Каждый раз, когда вы выполняете действие установки ловушки (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), при успехе также получайте 1 вяленую рыбу.	МНОГО-РАЗОВАЯ
128 А	Рудокоп	2	Каждый раз, когда вы выполняете действие установки ловушки (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), при успехе можете выполнить действие «Взять 1 ресурс с жетона гор». «2 серебра» считаются одним ресурсом.	МНОГО-РАЗОВАЯ
129 б	Засольщик мяса	1	Каждый раз, когда вы выполняете действие установки ловушки (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), при успехе можете сразу же сбросить 1 ловушку (в том числе и ловушку, которую вы получили при успехе), чтобы получить 1 солонину.	МНОГО-РАЗОВАЯ
130 В	Ловец	1	Каждый раз, когда вы выполняете действие установки ловушки с помощью 2 викингов, сразу после успеха можете сбросить 2 ловушки, чтобы вернуть 1 выставленного викинга на ваше поле тинга (его можно будет выставить ещё раз в этом же раунде). <i>Формально вы потеряете только 1 ловушку, поскольку 1 ловушка даётся за успех.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
131 в	Зверолов	1	Каждый раз, когда вы выполняете действие установки ловушки (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), вы независимо от успешности можете обменять ровно 1 вяленую рыбу из вашего запаса на 1 дичь.	МНОГО-РАЗОВАЯ
132 б	Берсерк	2	Каждый раз непосредственно перед тем, как вы совершите разбой (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), можете вернуть ровно 1 руду с участвующего в разбое драккара в общий запас, чтобы получить +3 к каждому вашему броску во время этого разбоя. <i>Это не распространяется на набеги. Эту карту можно совмещать с другими картами, влияющими на результат броска. Совет: как можно быстрее окружите товарами клетку с рудой на личном планшете.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
133 Б	Копейщик	1	Каждый раз, когда вы совершаете набег (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), при успехе также получайте 1 серебро или 1 горох. <i>Это не распространяется на разбой.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
134 А	Выпивоха	0	Каждый раз, когда вы совершаете набег (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), в случае неудачи (по любой причине) также получайте 1 мёд. <i>Это не распространяется на разбой.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
135 А	Одинокий волк	2	Каждый раз, когда вы успешно совершаете набег или разбой (за счёт ячейки действия или за счёт профессии) с использованием ровно 1 длинного меча, сразу после этого получайте этот меч назад. <i>В случае неудачи или если вы используете 2 меча или больше, эффект этой карты не срабатывает.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
136 в	Грабитель	2	Каждый раз, когда вы совершаете набег или разбой (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), получайте бонус +1 к каждому вашему броску кубика. Кроме того, вы можете разделить результат боя, чтобы получить 2 товара. <i>Эту карту можно совмещать с другими картами, влияющими на результат броска.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ

137 а	Рубака	3	Каждый раз, когда вы совершаете набег или разбой (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), можете использовать копья вместо длинных мечей (в любых сочетаниях).	МНОГО-РАЗОВАЯ
138 в	Разбойник	1	Каждый раз, когда вы совершаете набег или разбой (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), можете брать зелёный товар вместо синего. Стоимость зелёного товара в мечах равна стоимости синего товара на его обороте минус 1. Например, у одежды стоимость в мечах равна 14, поскольку на обороте этого жетона находится серебряная утварь стоимостью 15.	МНОГО-РАЗОВАЯ
139 в	Искатель добычи	1	Каждый раз, когда вы совершаете набег или разбой (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), стоимость в мечах самого дорогого особого жетона, который всё ещё находится на овальном планшете, уменьшается на 1. Эффект может затрагивать несколько жетонов сразу.	МНОГО-РАЗОВАЯ
140 А	Добытчик ворвани	2	Каждый раз, когда вы охотитесь на китов (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), при успехе получаете 2 масла вместо 1.	МНОГО-РАЗОВАЯ
141 в	Резчик по кости	2	Каждый раз, когда вы охотитесь на китов (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), при успехе (и если вы не потратили дерева) также получаете 1 капусту/бобы/горох, если вы использовали ровно 1/2/3 вельбота. Получить капусту вместо бобов или бобы/капусту вместо гороха нельзя. Также нельзя сбросить или просто проигнорировать вельбот, чтобы получить другую награду.	МНОГО-РАЗОВАЯ
142 Б	Китобой	3	Каждый раз, когда вы охотитесь на китов (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), используя ровно 1 копьё, сразу после успеха получаете это копьё назад. В случае неудачи или если вы используете 2 копья или больше, эффект этой карты не срабатывает.	МНОГО-РАЗОВАЯ
143 Б	Торговец рогами	2	Каждый раз, когда вы охотитесь на дичь (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), при успехе также получаете 1 серебро.	МНОГО-РАЗОВАЯ
144 Б	Следопыт	0	Каждый раз, когда вы охотитесь на дичь (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), при успехе можете также купить 1 жетон костей и кожи за 2 серебра.	МНОГО-РАЗОВАЯ
145 а	Лесник	2	Каждый раз непосредственно перед охотой на дичь можете выполнить действие «Взять 1 ресурс с жетона гор». «2 серебра» считаются одним ресурсом.	МНОГО-РАЗОВАЯ
146 в	Загонщик	0	Каждый раз, когда вы охотитесь на дичь или устанавливаете ловушку (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), получаете –1 к броскам. Например, выпавшая 1 считается 0. Эту карту можно совмещать с другими картами, влияющими на результат броска.	МНОГО-РАЗОВАЯ
147 А	Штурман	1	Если у вас есть кнорр, то вы можете выполнять действия, требующие драккар (набеги, разбой, получение дани или исследование островов), даже если у вас нет драккара. Размещать руду на кноррах нельзя.	МНОГО-РАЗОВАЯ
148 в	Торговец специями	1	Каждый раз, когда вы строите кнорр, используя хотя бы 1 дерево, сразу после этого можете купить 1 специи за 3 серебра. Этот эффект распространяется и на ячейку четвёртого столбца, позволяющую построить и здание, и корабль.	МНОГО-РАЗОВАЯ
149 А	Жрец	1	Каждый раз непосредственно перед тем, как вы используете ячейку морской торговли, получаете 1 масло. Кстати, вы можете использовать ячейку морской торговли, заплатив 1 серебро, даже если вы не переворачиваете ни одного зелёного товара.	МНОГО-РАЗОВАЯ
150 в	Скупщик мяса	0	Каждый раз, когда вы получаете 2 вяленые рыбы/солонины за раз (за счёт ячейки действия или за счёт профессии), можете вместо 1 вяленой рыбы/солонины получить 1 дичь.	МНОГО-РАЗОВАЯ
151 в	Законодворитель	3	Каждый раз, когда вы возвращаете ровно 1 или 2 викингов с поля действий на ваше поле тинга (из-за неудачного броска кубика или за счёт других профессий), также получаете 1 серебро.	МНОГО-РАЗОВАЯ
152 А	Продавец	1	Каждый раз, когда вы выполняете действие «↑ 3 товара» или «↑ 4 товара (за счёт ячейки действия или за счёт профессии)», можете выполнить отдельное действие «↑ 1 товар» с одним из обменных товаров. Например, вы можете обменять капусту (оранжевую) из вашего запаса на кости и кожу (зелёные).	МНОГО-РАЗОВАЯ
153 а	Искусный охотник	2	Каждый раз, когда вы выполняете действие, требующее броска кубика, можете бросить кубик 4 раза вместо 3.	МНОГО-РАЗОВАЯ
154 а	Лесоруб	2	В каждом раунде, когда в фазе действий (фаза 5) вы получаете хотя бы 2 дерева за счёт действия викингов, также получаете 1 серебро. Этот эффект можно использовать только один раз за действие. Он также распространяется на ячейку «1 дерево за каждого игрока и 1 руда из общего запаса», но не работает во время фазы бонусов.	МНОГО-РАЗОВАЯ
155 б	Бондарь	2	В каждом раунде, когда в фазе действий (фаза 5) вы получаете хотя бы 2 дерева за счёт действия викингов, сразу после этого можете обменять ровно 1 дерево на 1 вяленую рыбу. Этот эффект можно использовать только один раз за действие. Он не распространяется на фазу бонусов.	МНОГО-РАЗОВАЯ
156 Б	Камено-боец	2	В каждом раунде, когда в фазе действий (фаза 5) вы получаете хотя бы 1 камень за счёт действия викингов, также получаете 1 серебро. Этот эффект можно использовать только один раз за действие. Он не распространяется на фазу бонусов.	МНОГО-РАЗОВАЯ
157 в	Скорняк	0	В каждом раунде в фазе пира (фаза 9) за каждое животное (неважно, корову или овцу, беременную или нет), которое вы выкладываете на пиршественный стол, сразу получаете 1 жетон костей и кожи. Если вы выложили животное на пиршественный стол до фазы пира, что разрешено правилами, вы всё равно получите награду, но не раньше фазы пира.	МНОГО-РАЗОВАЯ

158 А	Варвар	1	В каждом раунде в фазе пира ( <i>фаза 9</i> ) за каждую дичь или китовое мясо, которое вы выкладываете на пиршественный стол, получаете 3 карты оружия и 1 серебро ( <i>которое можно использовать в этой же фазе</i> ). Карты оружия берите из колоды и кладите перед собой лицевой стороной вверх. <i>Если вы выложили жетоны на пиршественный стол до фазы пира, что разрешено правилами, вы всё равно получите награду, но не раньше фазы пира.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
159 Б	Зверобой	1	В каждом раунде в фазе пира ( <i>фаза 9</i> ) за каждую дичь, которую вы выкладываете на пиршественный стол, можете сразу выполнить 1 действие охоты на дичь (не выставляя викингов). <i>Если вы выложили жетоны на пиршественный стол до фазы пира, что разрешено правилами, вы всё равно получите награду, но не раньше фазы пира.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
160 а	Трезвенник	2	В каждом раунде в фазе пира ( <i>фаза 9</i> ), если вы не выложили на пиршественный стол ни одного жетона мёда, получаете 1 серебро ( <i>которое можно использовать в том числе и в этой же фазе</i> ).	МНОГО-РАЗОВАЯ
161 Б	Помощник китобоя	0	В каждом раунде в фазе бонусов ( <i>фаза 10</i> ), если в третьем столбце поля действий есть хотя бы 7 ваших викингов, также получаете 1 капусту. <i>Число викингов, находящихся на ячейках действия, может отличаться от числа изначально выставленных на эти ячейки викингов.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
162 В	Льновод	1	В каждом раунде в фазе бонусов ( <i>фаза 10</i> ), если во втором столбце поля действий есть хотя бы 7 ваших викингов, также получаете 1 лён. <i>Число викингов, находящихся на ячейках действия, может отличаться от числа изначально выставленных на эти ячейки викингов.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
163 а	Шкуродёр	1	Каждый раз, когда вы выставляете 2 викингов на ячейку охоты на дичь во втором столбце, при успехе дополнительно получаете 1 шкуру и 1 серебро.	МНОГО-РАЗОВАЯ
164 А	Носитель пояса силы	3	Каждый раз непосредственно перед тем, как вы выставите 4 викингов в четвёртый столбец поля действий, можете выполнить действие «Взять 1 ресурс с жетона гор», но только чтобы получить 1 камень или 1 руду.	МНОГО-РАЗОВАЯ
165 А	Староста	3	В каждом раунде в начале фазы пира ( <i>фаза 9</i> ), если в вашем запасе есть хотя бы 1 одежда, получите 2 серебра. <i>Одежда на ваших планшетах не учитывается.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
166 Б	Оружейник	1	Каждый раз (кроме первого раза за раунд), перед тем как выставить 2 викингов во второй столбец поля действий, можете взять 1 карту оружия из колоды и положить её перед собой лицевой стороной вверх.	МНОГО-РАЗОВАЯ
167 Б	Дегустатор	3	В каждом раунде в начале фазы пира ( <i>фаза 9</i> ), если в вашем запасе есть хотя бы 1 специи, получите 1 серебро. Если в вашем запасе 2 и более специй, получите не 1, а 2 серебра. <i>Специи на ваших планшетах не учитываются.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
168 В	Ярл Ладе	2	Каждый раз, когда в течение раунда на вашем поле тинга оказывается ровно 3 викинга, получаете 1 серебро. Это может случиться несколько раз за раунд за счёт других профессий или неудачных бросков кубиков ( <i>не имеет значения, каким образом на поле тинга оказалось ровно 3 викинга</i> ).	МНОГО-РАЗОВАЯ
169 В	Сеятель	1	В каждом раунде, если в вашем запасе есть хотя бы 1 лён на момент начала фазы сбора урожая ( <i>фаза 2</i> ), во время сбора урожая получаете 2 льна вместо 1. Если в вашем запасе есть хотя бы 1 зерно, вы можете вместо 1 дополнительного льна получить 1 зерно. <i>Если во время сбора урожая вы получаете только горох, бобы и лён, то всё равно можете получить зерно за счёт этой карты, если выполняются указанные условия. Если в текущем раунде нет урожая, эффект этой карты не действует.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
170 а	Колонизатор	0	Вы получаете скидку в 2 серебра на все действия переселения ( <i>за счёт ячейки действия или за счёт профессии</i> ). В первых двух раундах переселение для вас будет бесплатным, в третьем раунде будет стоить 1 серебро и так далее.	МНОГО-РАЗОВАЯ
171 А	Пекарь	2	В каждом раунде сразу после фазы сбора урожая ( <i>фаза 2</i> ) можете обменять 1 лён на 1 зерно плюс 1 серебро. <i>Если в текущем раунде нет урожая, эффект этой карты не действует.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
172 В	Заготовщик рыбы	0	В каждом раунде сразу после фазы пира ( <i>фаза 9</i> ) можете переместить всю вяленую рыбу (или её часть) с вашего пиршественного стола на жетоны ваших каменных или длинных домов.	МНОГО-РАЗОВАЯ
173 Б	Чеканщик монет	1	Каждый раз, когда в фазе новых жетонов гор и обновления ( <i>фаза 11</i> ) с жетонов гор убираются 1 руда или 2 серебра, получаете 1 серебро или 2 серебра соответственно.	МНОГО-РАЗОВАЯ
174 а	Босфорский странник	1	Каждый раз, когда вы помещаете новую ( <i>беременную или нет</i> ) корову в ваш хлев, можете купить 1 специи за 4 серебра или 1 шёлк за 3 серебра. ( <i>Между прочим, Босфор (Βόσπορος) в переводе с греческого — «коровий брод».</i> )	МНОГО-РАЗОВАЯ
175 Б	Жиротоп	2	Каждый раз, когда вы получаете хотя бы 1 вяленую рыбу ( <i>за счёт ячейки действия или за счёт профессии</i> ), можете купить ровно 1 масло за 1 серебро. <i>Этот эффект не распространяется на фазу бонусов.</i>	МНОГО-РАЗОВАЯ
176 Б	Воспитатель	3	Каждый раз, когда вы выполняете действие, которое позволяет разыграть хотя бы 1 карту профессии ( <i>за счёт ячейки действия или за счёт профессии</i> ), сразу после этого получаете 1 горох.	МНОГО-РАЗОВАЯ

177 Б	Прислуга	0	Каждый раз, когда ваш каменный или длинный дом приносит ровно 1 бонусный товар (во время фазы бонусов или за счёт карт профессий), можете заменить 1 бонусный товар на 1 изделие из серебра. Этот эффект применяется к каждому дому по отдельности и не распространяется на дома, приносящие меньше или больше 1 бонусного товара.	МНОГО-РАЗОВАЯ
178 Б	Строитель вельботов	0	Как только у вас будет 4 больших корабля (кнорра и/или драккара), один раз получите 2 вельбота, не тратя дерево или серебро. Вы получаете только те вельботы, для которых у вас есть место. Количество руды на драккарах не имеет значения.	С УСЛОВИЕМ
179 Б	Навигатор	2	Как только вы получите следующий кнорр, один раз получите 1 серебро и 1 вяленую рыбу за каждый ваш кнорр (включая только что полученный).	С УСЛОВИЕМ
180 В	Налётчик	-2	Как только у вас будет 3 (или 4) драккара, если ваш общий доход в раунде к тому моменту не будет превышать 5/11/30 серебра, сразу (но только один раз) получите 4/3/2 изделия из серебра. Количество руды на драккарах не имеет значения.	С УСЛОВИЕМ
181 В	Судо-ремонтник	1	Как только у вас будет 3 (или 4) больших корабля (кнорра и/или драккара), если ваш общий доход в раунде к тому моменту не будет превышать 4/9/30 серебра, вы сразу (но только один раз) получаете 3/2/1 шерсть. Количество руды на драккарах не имеет значения.	С УСЛОВИЕМ
182 В	Садовник	1	Как только у вас будет 2 дома (2 каменных, или 2 длинных, или по 1 каждого вида; хижины не учитываются), можете в любой момент (но только один раз) обменять 2/5 дерева на 1/2 специи.	С УСЛОВИЕМ
183 В	Поставщик зерна	2	Сыграв эту карту, сразу (но только один раз) получите следующее: за хотя бы 1 кнорр — 1 горох, 1 бобы и 1 лён; за хотя бы 2 кнорра — те же товары плюс 1 зерно; за хотя бы 3 кнорра — всё вышеперечисленное плюс 1 капусту. Если у вас 4 кнорра, получите всё вышеперечисленное и 1 фрукты.	МГНОВЕННАЯ
184 В	Рачитель	0	Если в вашем запасе есть хотя бы 3 руды, то, сыграв эту карту, можете сразу (но только один раз) купить 1 драккар либо за 4 дерева, либо за 3 серебра и сразу положить на него 3 руды из вашего запаса. Это не считается действием постройки корабля.	МГНОВЕННАЯ
185 Б	Странник из Дорестада	2	Каждый раз, когда вы совершаете набег (за счёт ячеек действия или за счёт профессии), можете вместо этого выполнить действие «↑ 2 товара».	МНОГО-РАЗОВАЯ
186 А	Хлебопёк	3	В каждом раунде в фазе пира (фаза 9) можете горизонтально разместить на пиршественном столе 2 жетона гороха вместо 1. Все последующие (после второго) жетоны гороха нужно размещать вертикально (т. е. неэффективно). Совет: эта профессия делает приобретение длинного дома более выгодным, поскольку он позволяет получать горох в качестве бонусного товара.	МНОГО-РАЗОВАЯ
187 Б	Летописец	2	Каждый раз, когда вы выполняете действие викингов (в фазе 5), можете также заплатить 2 льна, чтобы взять особый жетон пояса (если другой игрок не взял его раньше). В любой момент и сколько угодно раз можете обменять 3 льна на 1 сундук с сокровищами.	ПОСТОЯННАЯ
188 В	Шахтёр	0	Сыграв эту карту в партии с 1/2/3/4 участниками, получите 0/1/2/3 серебра. Каждый раз, когда вы получаете «2 серебра» с последней ячейки жетона гор, получайте 1 дополнительное серебро. Если вы одновременно получаете «2 серебра» с последних ячеек нескольких жетонов гор, вы получаете дополнительное серебро за каждую такую ячейку.	МНОГО-РАЗОВАЯ
189 Б	Мореход	1	Если во время подсчёта очков у вас есть 2/3/4 планшета островов, получите 4/9/16 серебра соответственно.	С УСЛОВИЕМ
190 Б	Босфорский купец	0	За каждый помещённый в ваш запас (любым способом) новый жетон специй также получайте 1 масло.	МНОГО-РАЗОВАЯ



## 2. Правила размещения

Небольшие иллюстрации на личных планшетах, планшетах островов и жетонах зданий подскажут вам, как правильно размещать на них товары, серебро и руду.



### Правила для личных планшетов и планшетов островов

Размещайте жетоны товаров в пределах области размещения.

**Не могут** соприкасаться друг с другом сторонами, но их можно размещать по диагонали:

- зелёные жетоны товаров.

**Могут** соприкасаться друг с другом любым образом:

- синие жетоны товаров;
- жетоны серебряных монет;
- фишки руды.

- Чтобы закрыть число «диагонали дохода», необходимо выполнить определённые требования (см. правила, стр. 12).

- Не забывайте правила бонусных товаров (см. правила, стр. 11).

- Жетоны товаров не должны перекрывать друг друга или выходить за пределы области размещения.

- Нельзя размещать на планшете оранжевые или красные жетоны товаров, а также фишки дерева или камня.

- Особые жетоны считаются синими товарами. Размещайте их по тем же правилам.

### Правила для пиршественного стола

Размещайте товары на пиршественном столе рядом друг с другом.

**Не могут** соприкасаться друг с другом:

- оранжевые жетоны товаров;
- красные жетоны товаров.

**Могут** соприкасаться друг с другом любым образом:

- жетоны серебряных монет.

Вы получаете жетон «Штраф тинга» за каждую пустую клетку на пиршественном столе (см. правила, стр. 11).

- Один жетон каждого типа товаров можно разместить горизонтально. Все остальные жетоны того же типа нужно размещать вертикально (т. е. неэффективно).

- Жетоны не должны выходить за пределы пиршественного стола.

- Нельзя размещать на пиршественном столе зелёные или синие жетоны товаров, а также фишки любых строительных ресурсов.

- В конце фазы пира все размещённые на пиршественном столе товары уходят в общий запас.

### Правила для каменных и длинных домов

Размещайте жетоны товаров в пределах области размещения.

**Не могут** соприкасаться друг с другом сторонами, но их можно размещать по диагонали:

- оранжевые жетоны товаров;
- красные жетоны товаров.

**Могут** соприкасаться друг с другом любым образом:

- зелёные жетоны товаров;
- синие жетоны товаров;
- жетоны серебряных монет.

Обратите внимание: закрывать товарами столбы в центре длинного дома нельзя.

- Все товары остаются в домах до конца игры и не сбрасываются. (В реальности оранжевые и красные товары, конечно, испортились бы, но это игра, а не жизнь.)

- На жетонах домов нельзя размещать руду. Камни и дерево можно размещать только на специальных клетках хижин и каменных домов.

- Особые жетоны считаются синими товарами. Размещайте их по тем же правилам.

### Дополнительные правила для хижин и каменных домов

На специальные ячейки жетонов хижин и каменных домов вы можете выкладывать:

- фишки дерева;
- фишки камня.

### 3. Строительные ресурсы

В таблице ниже собраны сведения о строительных ресурсах, серебре и оружии.

Ресурс	Как получить	Для чего нужен
 <b>Дерево</b>	<p>Дерево можно получить с жетонов гор и за счёт действия «1 дерево за игрока плюс 1 руда». Также вы получаете 1 дерево после каждой неудачной попытки охоты на дичь / установки ловушки / охоты на китов или в качестве бонусного товара.</p>	<p>В основном используется для постройки кораблей и <b>как оружие для охоты</b>.</p> <p>Кроме того, на некоторых ячейках ремесла из дерева можно делать сундуки. Из дерева можно построить хижину, в которой можно хранить не больше 3 фишек дерева (и камня), чтобы не получать штрафные очки. Также 1 дерево можно хранить в каменном доме.</p>
 <b>Камень</b>	<p>Камень можно получить с жетонов гор. Также вы получаете 1 камень после каждой неудачной попытки набега и разбоя или в качестве бонусного товара.</p> 	<p>В основном используется для постройки домов и <b>как оружие для набега и разбоя</b>. Кроме того, на некоторых ячейках ремесла из камня можно делать рунические камни. За 1 камня можно разыграть карту профессии. Не больше 3 фишек камня (и дерева) можно хранить в хижине, чтобы не получать штрафные очки. Также 1 камень можно хранить в каменном доме.</p>
 <b>Руда</b>	<p>Руду можно получить с жетонов гор и за счёт действия «1 дерево за игрока плюс 1 руда», а также в качестве бонусного товара.</p> 	<p>В основном используется для <b>усиления вельботов и драккаров</b>. Также руду можно размещать на <b>личных планшетах и планшетах островов</b>.</p> <p>Кроме того, на некоторых ячейках ремесла из руды можно делать сундуки или ковать особые предметы (с символом кузнечных клещей). За 1 руду можно разыграть карту профессии.</p>
 <b>Серебро</b>	<p>Иногда для покупки корабля или переселения не хватает всего одной монетки.</p> <p><b>Получить 1 серебро можно:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>за счёт любого действия на ярмарке;</li> <li>когда вы создаёте рунический камень или делаете сундук;</li> <li>при получении карты профессии на ячейке действия первого столбца;</li> <li>при розыгрыше карты профессии за 1 руду/камень.</li> </ul> <p><b>Получить 2 серебра можно:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>на той же ячейке действия, что и 2 мёда;</li> <li>при изготовлении одежды из льняной ткани и шкуры;</li> <li>на жетонах гор (иногда).</li> </ul>	<p>Вы можете копить серебряные монеты (в конце игры каждая монета принесёт 1 очко) или тратить их на различные действия (например, на морскую торговлю) или профессии. За серебро можно покупать корабли. Кроме того, с помощью серебра можно закрывать клетки области размещения или пиршественного стола.</p> 
 <b>Оружие</b>	<p>На поле действий есть всего одна ячейка, на которой можно получить оружие.</p>  <p>Кроме того, каждый раунд в фазе 4 вы получаете 1 оружие. Также вы получаете оружие после неудачных бросков кубиков.</p>	<p>Лук нужен для успешной охоты на дичь. Ловушки — для установки ловушек. Копья — для охоты на китов. Длинные мечи «улучшают» результаты боя при набеге и разбое. Другого применения у оружия нет, поэтому советуем по возможности использовать его для улучшения результатов боя.</p> 



## 5. Планшеты и жетоны

### Личный планшет

На личном планшете есть область размещения, на которой размещаются зелёные и синие товары. Не забывайте, что здесь также можно размещать серебро и руду.

Внизу планшета находятся хлева для коров и овец. Про них говорится на некоторых картах профессий.

### Жетоны зданий: хижины и дома

В игре три типа зданий: хижины (3 жетона), каменные дома (3 жетона) и длинные дома (5 жетонов).



Хижина приносит 8 победных и 6 штрафных очков (т. е. 2 очка чистыми). Штрафа можно избежать, если до этапа подсчёта очков поместить дерево и камень в указанных областях (обычно нет смысла делать это заранее, если только на карте профессии не сказано обратного).



Каменный дом приносит 10 победных и 9 штрафных очков (т. е. 1 очко чистыми). 7 штрафных очков можно избежать, выложив товары в области размещения (и это, возможно, позволит вам получить шкуру в качестве бонусного товара). А разместив в области слева 1 дерево и 1 камень, можно избежать ещё 2 штрафных очков.



Длинный дом приносит 17 победных и 15 штрафных очков (т. е. 2 очка чистыми). Выложив товары в области размещения, вы можете не только избавиться от штрафных очков, но и получить в качестве бонусных товаров масло, бобы и горох. Обратите внимание: закрывать товарами столбы в центре длинного дома нельзя.

- Не забывайте, что оранжевые жетоны товаров не могут соприкасаться друг с другом сторонами. Точно так же красные жетоны товаров не могут соприкасаться друг с другом сторонами.
- Рисунок в нижней части жетона служит напоминанием, что на жетоны домов нельзя складывать руду.



### Планшеты островов



Шетландские острова



Фарерские острова



Исландия



Гренландия



Остров Медвежий



Баффинова Земля



Лабрадор



Ньюфаундленд

• **Баффинова Земля.** Если никто не займёт Фарерские острова (другая сторона планшета), то начиная с 4-го раунда (в короткой игре — с 3-го раунда) вы можете занять Баффинову Землю. Если вы займёте её в 5-м, 6-м или 7-м раунде (на раунд раньше в короткой игре), вы также получите 2, 4 или 4 серебра соответственно. Остров приносит 12 победных и 24 штрафных очка.

• **Остров Медвежий.** Если никто не займёт Шетландские острова (другая сторона планшета), то начиная с 3-го раунда (в короткой игре — со 2-го раунда) вы можете занять остров Медвежий. Если вы займёте его в 4-м, 5-м, 6-м или 7-м раунде (на раунд раньше в короткой игре), вы также получите 2, 4, 6 или 6 серебра соответственно. Как и на планшете Исландии, на этом острове есть клетка, приносящая сразу 2 бонусных товара — рунический камень и руду. Остров приносит 12 победных и 22 штрафных очка.

- **Фарерские острова.** Эти острова доступны с 1-го по 3-й раунд (в короткой игре — с 1-го по 2-й), после чего планшет переворачивается на сторону Баффиновой Земли. Если вы займёте остров в последнем доступном раунде, то также получите 2 серебра. Фарерские острова приносят 4 победных очка, 16 штрафных очков и много бонусных товаров.

- **Гренландия.** Доступна с 1-го по 5-й раунд (в короткой игре — с 1-го по 4-й), после чего планшет переворачивается на сторону Ньюфаундленда. Заняв Гренландию в 3-м, 4-м или 5-м раунде (2-м, 3-м или 4-м в короткой игре), вы также получите 2, 4 или 6 серебра соответственно. На планшете Гренландии 2 диагонали дохода. Т. е. в теории вы можете получать с Гренландии 8 серебра каждый раунд. Правила закрытия чисел применяются к каждой диагонали отдельно. Гренландия приносит 12 победных и 20 штрафных очков.



Здесь вы можете видеть, как игрок получает доход с обеих диагоналей.

- **Исландия.** Доступна с 1-го по 4-й раунд (в короткой игре — с 1-го по 3-й), после чего планшет переворачивается на сторону Лабрадора. Заняв Исландию в двух последних доступных раундах (3-м или 4-м в длинной, 2-м или 3-м в короткой игре), вы также получите 2 или 4 серебра соответственно. На планшете Исландии есть клетка, приносящая сразу 2 бонусных товара: камень и руду. Исландия приносит 16 победных и 24 штрафных очка.

- **Лабрадор.** Если никто не займёт Исландию (другая сторона планшета), то в одном из последних трёх раундов вы можете занять Лабрадор. Если вы займёте его в 6-м или 7-м (в короткой игре — в 5-м или 6-м) раунде, то также получите 2 серебра. Лабрадор приносит 36 победных и 40 штрафных очков.

- **Ньюфаундленд.** Если никто не займёт Гренландию (другая сторона планшета), то в одном из последних двух раундов вы можете занять Ньюфаундленд. Особенность Ньюфаундленда — ценные бонусы, которые вы можете получить только в предпоследнем раунде (игра заканчивается до наступления фазы бонусов последнего раунда). В игре только одна булавка и только три каменных дома, а значит, их нельзя получить в качестве бонуса, если до начала фазы бонусов эти жетоны уже кто-то забрал. Ньюфаундленд приносит 38 победных и 40 штрафных очков.

- **Шетландские острова.** Эти острова доступны только в 1-м и 2-м раунде (в короткой игре — только в 1-м), после чего планшет переворачивается на сторону острова Медвежий. Маленький остров приносит стабильный доход серебра, большой — ценные бонусные товары. Вам стоит попытаться закрыть большой остров специальными жетонами с символом кузнечных клещей, например, фибулой. Острова приносят 6 победных и 24 штрафных очка.

Исследовать острова можно с помощью этого ряда ячеек действий:



Как можно заметить, Шетландские и Фарерские острова, лежащие недалеко от континента, можно исследовать на любом корабле.



Гернот Кёпке