



DECKBUILDING | GESTIÓN DE RECURSOS | EXPLORACIÓN | COLOCACIÓN DE TRABAJADORES

1. FASE DE ALDEA

En esta fase los jugadores juegan **simultáneamente** en sus tableros personales de Aldea para obtener todos los recursos posibles y acumularlos en su Almacén.

Cada jugador dispone de un mazo de cartas inicial que representa los miembros de su Clan Vikingo, para esta fase robará 5 cartas del mazo, cada carta se debe jugar en distintas zonas de la aldea según su tipo y características, generando de esta forma distintos tipos y cantidades de recursos (*Comida, Madera, Hierro, Runas, etc...*).

Los jugadores deberán pensar y calcular como jugar las cartas de su mano de la forma mas óptima, así como activar correctamente sus fichas de edificios para obtener la mayor cantidad de recursos e invertir los que consideren sobrantes para generar Guerreros y Provisiones para el duro invierno.



2. FASE DE CIUDAD

Aquí los jugadores deberán enviar a su ficha de "Embajador" a realizar una de las distintas acciones que se pueden llevar a cabo en la Ciudad principal situada en el centro de la mesa

Entre las acciones disponibles podrán:

- Comerciar en el **Mercado** para obtener monedas
- Visitar la **Plaza** para gastar recursos en adquirir nuevas cartas para su mazo de Aldea
- Contratar al **Constructor** para ampliar sus aldeas con edificios
- Hacer negocios con los **Grandes Clanes** para conseguir cartas Legendarias
- Rezar en el **Templo** para obtener el favor de los Dioses
- Realizar rituales en el **Altar de Sacrificios** para reducir las cartas de sus mazos
- Hablar con la **Vidente** para que les lance los dados del destino
- Acudir al puerto para enviar a sus guerreros a **Saquear** aldeas o ciudades y obtener un gran botín a cambio



3. FASE DE EXPLORACIÓN

En este tablero cada jugador tendrá una ficha de "Explorador" que irá moviendo para descubrir nuevas zonas y obtener recompensas en el proceso

Los jugadores podrán también invertir recursos en construir fichas de "Asentamiento" en las intersecciones entre losetas, las cuales les generarán recursos adicionales en cada uno de sus turnos

FIN DE PARTIDA

Estas 3 Fases mencionadas, se repetirán a lo largo de un año (18 Rondas), el cual está dividido en las 4 estaciones, cada estación aportará alguna particularidad a la partida.

Con las distintas acciones mencionadas en cada una de las fases y al final de cada estación, *donde hay una Fase de Ofrendas a los Dioses que otorga Puntos de Victoria adicionales*, los jugadores irán obteniendo puntos de Victoria. El jugador con más Puntos de Victoria al final del año será proclamado ganador.

