NAJEŹDŹCY Z PÓŁNOCY

COPYRIGHT 2015 GARPHILL GAMES
AUTOR GRY – SHEM PHILLIPS
ILUSTRACJE – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
PROJEKT I UKŁAD GRAFICZNY – SHEM PHILLIPS

EDYCJA POLSKA – GAMES FACTORY PUBLISHING
SKŁAD – PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC
TŁUMACZENIE – ŁUKASZ MAŁECKI
REDAKCJA – MARTA KISIEL-MAŁECKA

WPROWADZENIE

Gra *Najeźdźcy z północy* toczy się w szczytowym okresie ery wikingów. Gracze wcielają się w role wikińskich wojowników, którzy pragną zaimponować swemu jarlowi, najeżdżając niczego niespodziewające się osady. W tym celu muszą zwerbować drużynę, zgromadzić zapasy i wyruszyć na wyprawę, by grabić złoto, żelazo i bydło. Każda bitwa to okazja, żeby okryć się chwałą – również dla tych, którzy trafią w ramiona walkirii. Zwołujcie wojowników, nadchodzi bowiem pora wypraw!

CEL GRY

W Najeźdźcach z północy celem każdego gracza jest zaimponowanie Jarlowi poprzez zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa *(PZ)*. Punkty zwycięstwa otrzymuje się przede wszystkim za najeżdżanie Osad, zdobywanie Łupów i składanie Darów Jarlowi. Sposób wykorzystania zdobytych Łupów jest kluczowy dla ostatecznego sukcesu. Gra kończy się w momencie, gdy pozostanie tylko 1 pole Twierdzy do najechania, wyczerpią się Walkirie na planszy lub złożone zostaną wszystkie Dary.

ELEMENTY GRY

IKONOGRAFIA

Przed pierwszą rozgrywką gracze powinni zaznajomić się z planszą, kartami i ikonami, które na nich występują.

Punkty Zwycięstwa *(PZ)*

Siła Militarna

Walkiria

Złoto

Żelazo

Bydło

Łupy

Kość, którą rzuca się podczas Najazdu

Karta z ręki

Karta Drużyny

Kafelek Darów

Otrzymywane PZ

Łupy i/lub Srebrniki niezbędne, aby złożyć Dary

Siła Militarna

Koszt werbunku (w Srebrnikach)

Nazwa

Akcja Drużyny

Akcja Wielkiej Hali

Pole Akcji. Niektóre z tych pól wymagają Robotników w określonym kolorze – tylko Robotnicy przedstawieni na danym polu mogą wykonywać powiązaną z nim akcję. Pola bez ikon Robotników są dostępne dla Robotników we wszystkich kolorach.

GRACIE PO RAZ PIERWSZY?

Jeżeli gracie w *Najeźdźców z północy* po raz pierwszy – lub uczycie gry nowe osoby – musicie zapamiętać jedną prostą, ale ważną zasadę:

Gracze zawsze rozpoczynają i kończą swoją turę z jednym Robotnikiem w ręce.

- Każdy gracz rozpoczyna turę z 1 Robotnikiem.
- W swojej turze gracz stawia Robotnika na planszy, żeby wykonać akcję.
- Następnie zdejmuje z planszy **innego** Robotnika, co liczy się jako druga akcja.
- Zasady te obowiązują w każdej sytuacji, niezależnie od tego, jakie akcje wykonują gracze.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przed rozgrywką w *Najeźdźców z północy* przeprowadźcie następujące kroki:

1. Połóżcie planszę pośrodku obszaru gry.

2. Potasujcie wszystkie 71 kart Mieszkańców, stwórzcie zakrytą talię i umieśćcie ją w zasięgu graczy. Jest to Talia Mieszkańców. Zostawcie obok miejsce na Stos Kart Odrzuconych.

3. Potasujcie wszystkie 16 kafelków Darów i połóżcie zakryty stos obok planszy. Odwróćcie 3 pierwsze kafelki i rozłóżcie je awersem do góry po prawej stronie Długiego Domu *(na 3 polach w dolnym prawym rogu planszy).*

4. Wrzućcie wszystkie Walkirie i Łupy *(Złoto, Żelazo i Bydło) do czarnego woreczka, a następnie dobrze je wymieszajcie. Dobierajcie losowo z woreczka i układajcie na każdym z pól Najazdów odpowiednią liczbę elementów. (zgodnie z zielonymi ikonami widocznymi w lewym górnym rogu każdego pola Najazdów). Wysypcie z woreczka wszystkie pozostałe Walkirie i Łupy – stworzą one Zasoby Ogólne, leżące obok planszy.*

   Uwaga: pola Najazdów to przezroczyste, prostokątne ramki ponad poszczególnymi Osadami (Przystaniami, Posterunkami, Klasztorami i Twierdzami).

5. Rozstawcie Białych i Szarych Robotników na polach Najazdów *(w prawym górnym rogu pola widnieje ikona Robotnika, jakiego należy tam postawić). Zabiera się ich podczas Najazdów. Rozstawcie 3 Czarnych Robotników w Wiosce: na Bramie, Wielkiej Hali i Skarbcu (budynkach z niebieskimi ikonami kart).*

6. Do leżących obok planszy Zasobów Ogólnych dodajcie wszystkie Srebrniki i Zapasy. Można położyć tam również kości.

7. Każdy gracz otrzymuje 2 Srebrniki, 1 Czarnego Robotnika i 1 kartę Drakkaru w wybranym kolorze *(kładzie ją przed sobą stroną z oznaczeniem 50 PZ w dół).*

8. Połóżcie po 1 znaczniku w kolorze każdego gracza na 3 polach o wartości „0” na torach wokół planszy. Tory te pozwalają oznaczać liczbę zdobytych Zbroi , Walkirii i Punktów Zwycięstwa .

9. Odłóżcie do pudełka czarny woreczek wraz ze wszystkimi nieużywanymi elementami: Czarnymi Robotnikami, kartami Drakkarów i znacznikami.

10. Rozdajcie każdemu graczowi po 5 kart Mieszkańców z Talii Mieszkańców. Przed rozpoczęciem gry każdy gracz zatrzymuje na ręce 3 z 5 kart, pozostałe karty są zaś odkładane rewersem do góry na spód Talii Mieszkańców.

11. Aby wyłonić pierwszego gracza, każdy gracz rzuca obiema kośćmi (wygrywa najwyższy wynik).

Zasoby Ogólne

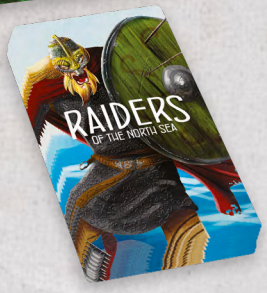
Zasoby Ogólne są ograniczone liczbą elementów (Srebrników, Zapasów i Łupów), co oznacza, że gracze mogą pozyskiwać tylko te zasoby, które są dostępne w danym momencie.

Stos kafelków Darów

Kafelki Darów należy przetasować i ułożyć w stos rewersem do góry. Gdy ten stos się wyczerpie, gra dobiega końca. Składanie Darów Jarlowi jest jednym z kluczowych sposobów zdobywania Punktów Zwycięstwa. W tym celu gracze muszą zbierać określone zestawy Łupów i Srebrników, widniejące na poszczególnych kafelkach Darów.

Zasoby Graczy

Na koniec swojej tury gracz może posiadać maksymalnie 8 Srebrników, 8 Zapasów i 8 kart na ręce. W trakcie jego tury wolno mu jednak zgromadzić ich więcej. Gracz może przechowywać w swoich zasobach dowolną liczbę Łupów.



Talia Mieszkańców

Jeżeli w trakcie gry wyczerpie się Talia Mieszkańców, należy przetasować Stos Kart Odrzuconych, aby stworzyć nową talię.

Wszyscy gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara wykonują kolejno pełną turę. W swojej turze gracz może Pracować albo przeprowadzić Najazd. Rozgrywka przebiega w ten sposób aż do momentu, gdy spełniony zostanie jeden z trzech warunków zakończenia gry *(patrz strona 10)*. Każda tura przebiega zawsze według tego samego schematu:

1. Postawienie Robotnika i wykonanie akcji jego pola
2. Zdjęcie innego Robotnika i wykonanie akcji jego pola

Praca

Kluczem do udanych Najazdów jest zebranie dobrej Drużyny i odpowiedniej ilości Zapasów. Dlatego też przed swoimi pierwszymi Najazdami gracze muszą Pracować, aby przygotować Drużynę i zgromadzić Zapasy. Odbywa się to w Wiosce położonej w dolnej części planszy.

W Wiosce znajduje się 8 budynków pozwalających wykonywać różne akcje (*na stronie 12 znajduje się pełny wykaz akcji)*. Na początku gry Robotnicy zajmują pola akcji Bramy, Wielkiej Hali i Skarbca. Te budynki są obecnie zablokowane – nie można postawić w nich Robotnika. W swojej turze gracz stawia Robotnika na pustym polu budynku. Należy przy tym pamiętać, że Robotnicy występują w trzech różnych kolorach, a w pewnych przypadkach kolor zagranego Robotnika wpływa na akcję danego pola.

Pierwszy gracz mógłby postawić swojego Robotnika w Młynie *(aby otrzymać 1 Zapas)*, w Chacie Drużynnej *(aby zwerbować 1 Członka Drużyny)* lub u Mincerza *(aby otrzymać 3 Srebrniki). Pola Zbrojowni i Długiego Domu wymagają Szarego lub Białego Robotnika.*
Po postawieniu Robotnika i wykonaniu akcji danego pola gracz musi zdjąć Robotnika z innego pola i także wykonać jego akcję. Gracz zatrzymuje tego Robotnika – umieści go na planszy w następnej turze.
Przykładowo, pierwszy gracz decyduje się postawić Robotnika na polu Młyna. Pobiera z Zasobów Ogólnych 1 Zapas, który kładzie we własnych zasobach. Następnie zdejmuje Robotnika z pola Bramy – pozwala mu ona dobrać dwie karty z Talii Mieszkańców i wziąć je na rękę.

- Gracz nie może zdjąć Robotnika, którego właśnie postawił na planszy.
- Gracz może postawić Robotnika lub zdjąć go bez wykonywania akcji jego pola.
- Gracz może wykonać akcję danego budynku tylko raz w swojej turze *(z wyjątkiem akcji Mędrca/Długiego Domu).*

Po zabraniu z planszy nowego Robotnika i wykonaniu akcji jego pola tura gracza dobiega końca – grę kontynuuje następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Nowy gracz może, tak jak poprzednio, Pracować lub przeprowadzić Najazd.

Najazdy

Kiedy już gracz zwerbuje liczną Drużynę i zgromadzi Zapasy, może w swojej turze przeprowadzić Najazd. Aby Najechać Osadę *(Przystań, Posterunek, Klasztor albo Twierdzę)*, gracz musi spełnić trzy warunki. Musi posiadać:

1. Wystarczająco dużą Drużynę .
2. Odpowiednią ilość Zapasów *(a także Złota podczas Najazdów na Klasztory/Twierdze).*
3. Robotnika we właściwym kolorze.

Każda Osada cechuje się innym zestawem wymagań.
Przykładowo przedstawiony tutaj Klasztor wymaga co najmniej 3 Członków Drużyny, 3 Zapasów, 1 Złota i Szarego lub Białego Robotnika.

Kiedy gracz zdecyduje się Najechać Osadę, musi przeprowadzić następujące kroki:
(zignoruj krok 3 podczas Najazdów na Przystanie, które zawsze dają 1 Punkt Zwycięstwa)

1. Postawić Robotnika na jednym z wolnych pól Osady *(pozostanie on tam do końca rozgrywki).*
2. Zwrócić do Zasobów Ogólnych wymagane Zapasy i Złoto.
3. Rzucić wymaganą liczbą kości i zsumować swoją Siłę Militarną, aby określić należną mu liczbę Punktów Zwycięstwa.
4. Podliczyć dodatkowe Punkty Zwycięstwa za zwerbowaną Drużynę.
5. Wziąć z pola Osady nowego Robotnika i Łupy, a następnie umieścić je w swoich zasobach.
6. Wykonać akcje Walkirii.
   Uwaga: kroki 3–6 zostaną szerzej objaśnione na stronach 8–9 (Punktowanie Najazdów).

Po zabraniu nowego Robotnika i Łupów, a także wykonaniu akcji Walkirii, tura gracza dobiega końca – grę kontynuuje następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Nowy gracz może, tak jak poprzednio, Pracować lub przeprowadzić Najazd.

Przykładowo gracz decyduje się postawić Szarego Robotnika na polu Klasztoru, widocznym powyżej. Najpierw upewnia się, czy posiada co najmniej 3 Członków Drużyny. Ponieważ spełnia ten warunek, oddaje do Zasobów Ogólnych wymagane 3 Zapasy i 1 Złoto. Następnie rzuca dwiema kośćmi i sumuje Siłę Militarną, żeby określić, ile Punktów Zwycięstwa zyskał. Po zapunktowaniu pobiera do swoich zasobów Łupy i nowego Robotnika.

PUNKTOWANIE NAJAZDÓW

Najazdy pozwalają zdobywać Punkty Zwycięstwa na trzy sposoby, za:

1. Siłę Militarną
2. Zwerbowaną Drużynę
3. Łupy i Walkirie

1. Siła Militarna

Wszystkie Osady *(poza Przystaniami)*, oferują 2 lub 3 poziomy Punktów Zwycięstwa. Poziomy te są ściśle związane z Siłą Militarną gracza.

Przykładowo widoczny obok Klasztor daje graczowi 4 Punkty Zwycięstwa, jeśli jego Siła Militarna wynosi co najmniej 12. Jeśli gracz zdoła jednak zgromadzić 20 lub więcej Siły Militarnej, w zamian otrzyma 6 Punktów Zwycięstwa. Analogicznie, jeśli najedzie Klasztor i po zsumowaniu Siły Militarnej będzie jej mieć mniej niż 12, nie otrzyma żadnych Punktów Zwycięstwa za swoją Siłę Militarną.

Podczas Najazdu gracz rzuca kośćmi – jedną lub dwiema, w zależności od liczby ikon kości przy danej Osadzie *(nie dotyczy to Przystani). P*o wykonaniu rzutu sumuje swoją Siłę Militarną, aby sprawdzić, ile Punktów Zwycięstwa zdobywa. Na wartość Siły Militarnej składają się:

1. Rzut kośćmi - (*uwaga: 1 kość gwarantuje minimum 2 Siły Militarnej, a 2 kości minimum 4).*
2. Siła Militarna Drużyny *(widoczna w lewym górnym rogu każdej karty Drużyny).*
3. Akcje Drużyny *(widoczne w lewym dolnym rogu każdej karty Drużyny)* - niektórzy Członkowie Drużyny zapewniają dodatkową Siłę Militarną podczas Najazdów na określone Osady. Wykonując akcję Najazdu, gracz powinien sprawdzić, czy posiada takie karty.
4. Zbroje - można je kupić w Zbrojowni za Żelazo lub Srebrniki. Zbroi nie traci się podczas Najazdów, zapewniają one stały bonus do Siły Militarnej gracza.

Siła Militarna = Wynik rzutu kośćmi + Siła Drużyny + Akcje Drużyny + Zbroje

Po zsumowaniu Siły Militarnej gracz sprawdza, czy należą mu się Punkty Zwycięstwa, a jeśli tak, to ile. Natychmiast przesuwa swój znacznik na Torze Punktów Zwycięstwa.

Jeśli w którymkolwiek momencie rozgrywki gracz przekroczy granicę 50 Punktów Zwycięstwa, powinien odwrócić kartę Drakkaru na stronę z oznaczeniem 50 PZ. Następnie przesuwa swój znacznik na pole 0 i punktuje dalej tak jak dotąd. Łączny wynik tego gracza to 50 PZ z karty Drakkaru plus wynik osiągnięty na Torze Punktów Zwycięstwa.

2. Zwerbowana Drużyna

Niektórzy Członkowie Drużyny zapewniają dodatkowe Punkty Zwycięstwa podczas Najazdów na określone Osady. Otrzymuje się je oprócz punktów zdobytych za Siłę Militarną *(nawet jeśli gracz nie zdobył w ten sposób żadnych punktów)*, i oznacza na Torze Punktów Zwycięstwa.

3. Łupy i Walkirie

Po podliczeniu Punktów Zwycięstwa za Siłę Militarną oraz zwerbowaną Drużynę gracz bierze z pola Osady Robotnika i Łupy – musi wziąć jeden z dostępnych zestawów Łupów z wybranego pola Najazdów.

Gdy wszystkie Łupy zostaną zabrane, gracze nie mogą dłużej Najeżdżać danej Osady *(zresztą, wszystkie pola akcji takiej Osady będą wówczas zajęte przez Robotników)*.

Po zakończeniu gry Łupy są przeliczane na Punkty Zwycięstwa. *= 1 PZ* *= 1 PZ* *= 1 PZ*
Można jednak wydawać je w trakcie gry, aby przygotowywać kolejne Najazdy czy też zdobywać dodatkowe Punkty Zwycięstwa.

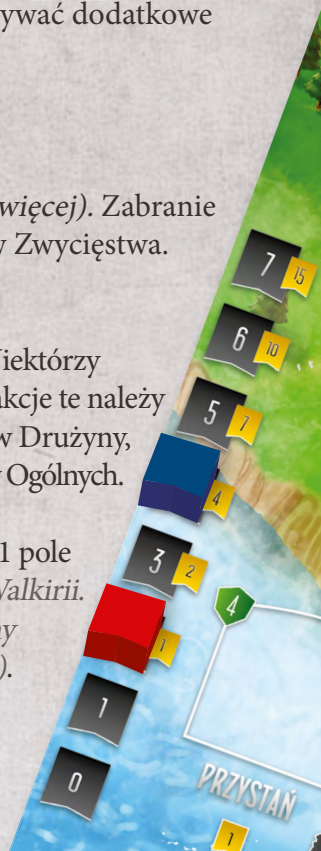
Jednakże natychmiast po zabraniu Łupów gracz umieszcza je w swoich zasobach.

Na niektórych polach Najazdów oprócz Łupów mogą także leżeć Walkirie *(jedna lub więcej)*. Zabranie Walkirii skutkuje śmiercią Członka Drużyny, ale stanowią one dodatkowe źródło Punktów Zwycięstwa. Zabierając z pola Najazdu Walkirię, gracz wykonuje następujące kroki:

1. Za każdą zabraną Walkirię traci *(odrzuca)* 1 wybraną przez siebie kartę Członka Drużyny. Niektórzy Członkowie Drużyny zapewniają graczowi dodatkowe akcje, gdy giną podczas Najazdów – akcje te należy wykonać natychmiast. Jeżeli na polu znajduje się więcej Walkirii, niż gracz posiada Członków Drużyny, nie może zabrać dodatkowych Walkirii – te nadmiarowe przepadają i należy odłożyć je do Zasobów Ogólnych.

2. Następnie za każdą zabraną Walkirię gracz przesuwa swój znacznik na Torze Walkirii o 1 pole w górę. *Na koniec gry każdy gracz otrzyma Punkty Zwycięstwa za łączną liczbę zabranych Walkirii.* W trakcie całej rozgrywki gracz może zabrać więcej niż 7 Walkirii *(tracąc Członków Drużyny zgodnie z zasadami)*, choć punktuje się za maksymalnie 7 Walkirii *(dają one wówczas 15 PZ)*.

3. Po przesunięciu znacznika zabrane Walkirie odrzuca się do Zasobów Ogólnych *(gracze nie zatrzymują ich)*.



ZAKOŃCZENIE GRY

Gra może się zakończyć na trzy sposoby:

1. Pozostało tylko 1 niesplądrowane pole Twierdzy *(Łupy pozostały na 1 z 6 pól Twierdzy)*.
2. Wyczerpał się stos kafelków Darów.
3. Na planszy nie ma już żadnych Walkirii.

W momencie, kiedy zostanie spełniony choć jeden z tych warunków, bieżący gracz doprowadza swoją turę do końca, wykonując akcje, jakie mu pozostały. Następnie wszyscy gracze *(łącznie z graczem, który zainicjował ostatnią rundę)* rozgrywają jeszcze jedną, ostatnią turę.

PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY

Po zakończeniu rozgrywki gracze zdobywają dodatkowe punkty – odnotowują je, przesuwając swoje znaczniki na Torze Punktów Zwycięstwa, który biegnie wokół planszy. Na koniec gry przyznaje się punkty za:

1. Tor Walkirii – gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa w zależności od tego, jak daleko zaszli na tym torze; przyznane Punkty Zwycięstwa są widoczne z prawej strony Toru Walkirii.

2. Tor Zbroi – punktuje się go tak samo jak Tor Walkirii.

3. Zgromadzone kafelki Darów – każdy gracz ujawnia swoje kafelki Darów, sumuje widoczne na nich punkty i dodaje do swojego wyniku.

4. Zwerbowaną Drużynę – niektórzy Członkowie Drużyny pozwalają zdobywać Punkty Zwycięstwa na koniec rozgrywki, zgodnie z tekstem na poszczególnych kartach.

5. Łupy – gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa za posiadane łupy:
   1 sztuka Złota = 1 Punkt Zwycięstwa;
   1 sztuka Żelaza = 1 Punkt Zwycięstwa;
   2 sztuki Bydła = 1 Punkt Zwycięstwa *(pojedyncza sztuka Bydła nie daje żadnych punktów)*

Po tym, jak wszyscy gracze podliczą swoje punkty, zwycięzcą zostaje ta osoba, która zgromadziła ich najwięcej. W przypadku remisu wygrywa ten, kto zaszedł wyżej na Torze Walkirii, a jeśli i na nim gracze remisują – ten, kto zaszedł wyżej na Torze Zbroi.

OBJAŚNIENIE AKCJI MIESZKAŃCÓW

Łucznik – akcja Wielkiej Hali: „Zamień Robotnika przeciwnika z 1 Robotnikiem z Wioski”
Zamiana nie może pogwałcić żadnych zasad stawiania Robotników. Jeśli przeciwnik ma Czarnego Robotnika, nie wolno go zamienić z Robotnikiem z pola Zbrojowni czy Długiego Domu *(gdyż zgodnie z zasadami stawia się tam wyłącznie Szarych i Białych Robotników).*

Mściciel – akcja Drużyny: „Gdy zginie, zmuś przeciwnika do odrzucenia Członka Drużyny”
Członka Drużyny wybiera do odrzucenia gracz, który jest celem tej karty *(nie zaś gracz atakujący).*

Zbieracz – akcja Drużyny: „Weź 1 dodatkowy Zapas z Młyna”
Ta akcja działa tylko wtedy, gdy gracz bierze Zapasy, a nie Złoto.

Grabarz – akcja Wielkiej Hali: „Zamień 1 kartę Członka Drużyny z 1 kartą ze swojej ręki”
Gracz zamienia kartę z ręki z kartą własnego Członka Drużyny. Wybrany Członek Drużyny wraca na rękę, a następnie gracz werbuje innego Członka Drużyny z ręki (nie płacąc jego kosztu).

Najemnik – akcja Wielkiej Hali: „Każdy przeciwnik musi ci oddać 1 Srebrnika lub 1 Zapas”
Decyzję podejmują gracze, którzy są celem tej karty *(nie zaś gracz atakujący).* Jeżeli atakowany nie ma Srebrników, musi oddać 1 Zapas *(analogicznie, jeśli nie ma Zapasów, musi oddać 1 Srebrnika).* Jeśli nie posiada żadnego z tych zasobów, nic się nie dzieje.

Mędrzec – akcja Wielkiej Hali: „Odłóż wszystkie 3 kafelki Darów na spód stosu”
Celem tej akcji jest wymiana kafelków Darów. Bieżące kafelki odkłada się na spód stosu, a w ich miejsce dobiera się 3 nowe.

Zwiadowca – akcja Wielkiej Hali: „Wymień się z przeciwnikiem taką samą liczbą kart”
Atakujący gracz wybiera cel i oznajmia głośno, ile kart chce wymienić. Następnie zarówno atakujący, jak i osoba, która jest celem ataku, potajemnie wybierają karty i dokonują wymiany.

Często używane zwroty, które warto wyjaśnić:

“Gdy zginie...” - te akcje są aktywowane tylko wtedy, gdy bieżący gracz weźmie z planszy Walkirię. *Śmierć w wyniku działania karty Mściciela nie aktywuje takiej akcji.*
“Zapłać 1 mniej...” - może się zdarzyć, że w wyniku działania takiej akcji gracz nie będzie musiał płacić ani jednego Srebrnika, Złota czy Zapasu. Taki ruch nadal jest dozwolony.

BUDYNKI W WIOSCE

Brama – dobierz 2 karty z Talii Mieszkańców. Gracz może mieć na ręce maksymalnie 8 kart. Jednakże to ograniczenie sprawdza się wyłącznie na koniec tury – jeśli gracz posiada wówczas więcej niż 8 kart, musi odrzucić część z nich, tak by zostało mu ich 8.

Wielka Hala – zagraj 1 kartę z ręki. Zagraną kartę odkłada się na Stos Kart Odrzuconych, a jej akcję wykonuje natychmiast. Akcja Wielkiej Hali znajduje się w dolnym prawym rogu karty.

Skarbiec – odrzuć 1 kartę z ręki, aby otrzymać 2 Srebrniki albo odrzuć 2 karty z ręki, aby otrzymać 1 Złoto. Karty należy odłożyć na Stos Kart Odrzuconych, a Srebrniki i Złoto zawsze pobiera się z Zasobów Ogólnych.

Chata Drużynna – zwerbuj Członka Drużyny. Gracz wybiera kartę z ręki i płaci do Zasobów Ogólnych określoną liczbę Srebrników *(widoczną z lewej strony każdej karty)*, a zwerbowanego Członka Drużyny kładzie przed sobą awersem do góry. Żaden gracz nie może posiadać więcej niż 5 Członków Drużyny - może jednak odrzucić dowolnego Członka Drużyny przed zwerbowaniem nowego.
Uwaga: gracz może zatrudnić więcej niż 1 Członka Drużyny tego samego rodzaju.

Zbrojownia – zapłać 1 Żelazo, aby otrzymać 2 Zbroje albo zapłać 2 Srebrniki, aby otrzymać 1 Zbroję. Żelazo lub Srebrniki oddaje się do Zasobów Ogólnych. Po zapłaceniu gracz przesuwa swój znacznik na Torze Zbroi odpowiednio o 1 albo 2 pola w górę. *Żaden gracz nie może posiadać więcej niż 10 Zbroi.*

Młyn – weź Zapasy albo Złoto. Zapasy i Złoto bierze się z Zasobów Ogólnych. Czarny Robotnik daje 1 Zapas, Szary 2 Zapasy, a Biały pozwala wziąć 2 Zapasy albo 1 Złoto.

Mincerz – weź Srebrniki. Bierze się je z Zasobów Ogólnych. Czarny Robotnik daje 3 Srebrniki. Szary i Biały Robotnik dają 2 Srebrniki.

Długi Dom – pozwala wykonać 1 z 2 akcji:
1. Odrzuć 1 sztukę Bydła, aby otrzymać 2 Zapasy – Bydło oddaje się do Zasobów Ogólnych, stamtąd też pobiera się Zapasy.
2. Złóż Dary Jarlowi – odrzuć do Zasobów Ogólnych wymagane Łupy i/lub Srebrniki, widoczne na pożądanym kafelku Darów. Bieżący gracz bierze kafelek i kładzie go przed sobą rewersem do góry. W miejsce zabranego kafelka natychmiast dobiera się ze stosu nowy, aby uzupełnić puste miejsce. Punkty Zwycięstwa za kafelki Darów otrzymuje się na koniec gry.