

GROENLANDIA (GREENLAND) V1.1

Un juego de cartas de supervivencia para 1 a 3 jugadores

Diseñado por Phil Eklund

Idea original de Philipp Klarmann

Manual de Reglas traducido al español por Juan Crespo.

Versión: **Noviembre 10, 2014**

Cambios en V1.1: Corrección de errores ortográficos menores y de traducción que no afectan el sentido de las reglas.

Reglas “vivas”:

https://docs.google.com/document/d/1GvpQej7ttnN5N23x9T1gZGJH_dd535wl6ZjtxUMdT6A/e/dit#

INTRODUCCIÓN

Dos siglos después que el proscrito Eric el Rojo llamara equivocadamente a esta tierra cubierta de hielo y desprovista de árboles “Groenland” (Tierra Verde), 10 demacrados nórdicos desembarcaron de sus botes de remo y pusieron pie en la capa de hielo. Era el mayo siguiente al invierno más crudo que podían recordar, y hacía meses que las reservas de víveres y heno se les habían agotado. Armados con garrotes, los cazadores esperaban encontrar su primera carne del año, crías de focas arpa abandonadas en el hielo. En cambio, sólo encontraron una andanada de flechas de los Thule. Los Skroelings (término despectivo usado por los Vikingos para referirse a las tribus Thule y Tunits) eran superiores en número y en habilidades de supervivencia en el Ártico. Y si los Thules eliminan a los Nórdicos y Tunit, terminarán gobernando Groenlandia para ellos solos.”

A. RESUMEN

Los tres jugadores representan a las tribus Tunit ¹ (verde), Nórdicos ² (rojo), y Thule ³ (amarillo) que luchan por su supervivencia en Groenlandia entre los siglos 11-15. Cada tribu envía cazadores a recolectar comida y combustible para mantener a sus hijos, ancianos, y animales, a la vez que colectan Puntos de Victoria por eliminar especies competidoras o recolectar recursos. Históricamente, el clima se tornó frígido y todos con excepción de los Thule (Inuit) desaparecieron.

- Turnos: Cada **turno** en el juego representa una generación. Cada turno tiene seis fases (**A1**) en las que cada jugador toma sus acciones para la fase, antes de proceder con la próxima fase.

- Los términos que están siendo definidos se indican en **negrita**, o en *itálica* si están definidos en otro lugar.
- La regla de oro. Si el texto de una carta contradice estas reglas, la carta tiene preferencia.

A1. GROENLANDIA- SECUENCIA DE JUEGO (6 fases por turno)

- 1 EVENTO. Muestra una carta de Evento para iniciar el turno. Luego determina el *primer jugador* (**A2**), y aplica los efectos de los íconos de evento de izquierda a derecha a todos los jugadores (**Parte D**). Si la carta muestra un barco de comercio nórdico, subasta su bienes de importación (**D10**).
- 2 ASIGNACIÓN DE CAZADORES. Todos los jugadores asignan sus cubos de cazadores para cazar en *biomas* (**E1**), convertirse en colonos en el *Nuevo Mundo* (**E2**), convertirse en *ancianos* (E3), o realizar *asaltos-robos de ganado/raptos de Sabinas* o defender sus cartas de tableau (tableau) (**E5**).
- 3 NEGOCIACIÓN Y ATAQUES. Los jugadores pueden sobornar a los demás para que retiren pacíficamente a sus cazadores, incluso casandolos con sus hijas (**F1**). **Los jugadores con un anciano Jefe de Guerra pueden utilizar sus cazadores para atacar a otros cazadores en la** misma carta (**F2**). Si Markland o Vinland en el Nuevo Mundo terminan con más de 6 cubos, voltea la carta a su *lado hostil* (**F3**).
 - Al final de esta fase, cualquier jugador puede gastar un marfil para *pacificar* una carta de Nuevo Mundo (**F3**).
- 4 TIRAR DADOS PARA CAZAR. Todos los jugadores hacen una *tirada de caza* (**parte G**), tirando un dado para cada uno de sus cazadores asignados. Si el número de dados con valor de 1 o 2 es al menos igual al número que aparece en el bioma siendo cazado, añade nuevos **bebés** (es decir, los cubos de cazadores para la próxima generación) y/o nuevos discos de recursos, tal como se indica. Para cartas de fila en el *lado frío* (**D4**), sólo dados resultantes en 1 tienen éxito.
 - Las esposas, ancianos o animales domesticados permiten volver a tirar todos los dados del valor especificado.
 - Algunas cartas permiten que todos los dados del valor especificado sean contados como 1, ver **G3**.
 - Si varios jugadores tienen cubos en una carta que no sea Markland o Vinland, el primero en cazar con éxito cosecha los beneficios, y los demás se van a casa con las manos vacías (**G4**).
 - Los *íconos de mordida de tiburón* muestran cuáles resultados matan a los cazadores, independientemente si la cacería es exitosa o no (**G0**). Los cubos sobrevivientes son devueltos a los *cazadores no asignados* (**B0**).

- Los biomas con inventos o animales domesticables se pueden añadir a tu mano (**G6**) y son sustituidos en la Fila. Biomas con trofeos se pueden agregar a tu tableau (**G5**), pero no se sustituyen.
- 5 ANIMALES DOMÉSTICOS. Cada carta "**D**" en tu tableau te da el número de bebés especificados sin una tirada de caza, si se gasta la energía o Ancianos especificada (**Parte H**).
 - 6 ACCIONES DE ANCIANOS. Por último, todos los jugadores realizan acciones de Ancianos (**Parte I**), si tienen cubos en el **rango** adecuado (es decir, la fila en su Carta de Ancianos). Si usted no tiene Ancianos, puede convertirse al **monoteísmo** (es decir, voltear la Carta de Ancianos).

RECUERDA: Cuando usted hace una Tirada de caza, cada cara de dado muestra el destino de uno de sus cubos en la caza!

A2. ORDEN DE JUGADORES - FASES 1, 2, y 5

El ícono en la esquina superior izquierda de la Carta de Evento muestra el color del **primer jugador**. En todas las fases excepto la 3, 4 y 6, el primer jugador realiza su fase, y luego continúa con el siguiente jugador en sentido de las manecillas del reloj, y, finalmente el último jugador.

- Consejo de Guerra. Si el evento de este turno te designa como el primer jugador y tienes un Anciano de rango # 4 (Jefe de Guerra) al inicio del turno, puedes designar a otro jugador como el primer jugador para todo el turno. Luego continúa a favor de las manecillas del reloj.

A3. NEGOCIAR / ORDEN DE ATAQUE - FASE 3

El jugador con la mayor cantidad de hierro (discos negros) determina el orden de las negociaciones en las cartas que contengan cubos de diferentes jugadores. Si las negociaciones fracasan en alguna carta en particular, entonces todos los jugadores con ancianos de rango # 4 (Jefes de Guerra) deben atacar de inmediato (**F2**), empezando por el jugador con la mayor cantidad de hierro.

- Si hay empate en la mayor cantidad de hierro, siga el *orden de jugador* (**A2**).

A4. ORDEN DE CAZA - FASE 4

Si varios jugadores tienen cubos en un bioma, el que tenga el menor número de cazadores va de cacería primero ⁴. Si hay un empate, siga el *orden de jugador* (**A2**).

- Determinación del Orden de Bioma. El *primer jugador* decide qué carta es cazada primero, segundo, tercero, etc. Esto es importante en un *Rapto de Sabinas* (**G1**), en el cual es posible ganar o perder la habilidad de una hija.

- Caza primero. Algunas cartas te permiten **cazar primero** si te encuentras en una carta del *tipo de bioma* especificado (**B1**). Si hay empate para cazar primero, vaya en orden del menos cazadores que tenga en la carta.

A5. ORDEN DE ACCIÓN DE ANCIANOS - FASE 6

Todos los politeístas van primero (**en orden de jugador, A2**), luego todos los monoteístas (**también** en orden de jugador).

B. COMPONENTES

54 Cubos de población que representan los **ancianos** en la Carta de Ancianos, **colonos** en una carta del Nuevo Mundo, **esposos** en el espacio de la exogamia de una Carta de Hija, y cazadores en los demás lugares. Hay 18 para cada color (nórdico-vikingos = rojo, Thule-inuit = amarillo, Tunit-Dorset = verde). Usted debe mantener sus **cazadores no asignados** separados de **Valhalla** (es decir, la foza común)⁵.

3 cubos grandes. Cada jugador tiene un cubo más grande (10 mm), que se utiliza como el *Alfa (E7)*.

24 discos naranja representan energía (la quema de madera o grasa de ballena). Se utilizan para mantener a los animales domésticos, promover cazadores a Ancianos, y para llevar a cabo ciertas Acciones de Ancianos.

12 discos blancos representan **marfil** (también lana especial, cachorros de oso vivos o halcones). Se utiliza en la subasta de bienes importados que llegan en barco. Cada uno de estos valen 1 punto de victoria para los jugadores monoteístas.

12 discos negros representan **hierro**, usados para fabricar herramientas, revertir las pérdidas, y te permiten atacar primero. Estos valen 2 puntos de victoria cada uno para los jugadores monoteístas.

60 Cartas (Ver el lado de la caja). Hay 16 Cartas de Evento, 14 Biomas del Norte de Groenlandia, 15 Biomas del Sur de Groenlandia, 2 Cartas de Nuevo Mundo, 3 Cartas de Anciano (una para cada jugador), 8 Cartas de Hija y 2 Cartas de Animales Domésticos Nórdicos.

6 dados de seis caras (6d6) utilizados para los Ataques, Tiradas de Caza y Mortandad de Ancianos.

*****Lado de la caja*****

29 Biomas que representan los animales y los recursos minerales de Groenlandia, y algunos inventos. El reverso indica si son parte de la fila del Norte o del Sur de Groenlandia.

- El ícono de la esquina superior derecha se describe el **tipo de bioma**: caribú (caza terrestre), kayak (caza marítima), peces (pesca), martillo (metalurgia) o arquero (asalto-robo o rapto). El número en el ícono es el **clímax**, de 0 a 14 o 15. El color del ícono indica la tierra natal del jugador (**E1**).
- Los íconos de la esquina superior izquierda muestran los resultados de dados necesarios para una caza exitosa, así como lo que se gana por una caza exitosa (**G4**). Los íconos de dados se dividen en un lado frío (el dado azul con un punto), y un lado caliente (dos dados de color amarillo, uno con un punto y el otro con dos puntos). Vea **D4** para la forma de interpretar estos.
- Los dados con mordedura de tiburón indican *desgaste* (**G0**).
- El ícono de cornamentas indica la carta se puede tener en su tableau como un trofeo, como indicado en **G5**.
- El ícono de la mano indica que puedes llevar la carta a tu mano, ver **G6**.

.....

16 Cartas de Evento. Se revela una al iniciar cada turno. Los íconos en estas cartas representan las **importaciones** que llegan con los barcos comerciales (texto al revés púrpura), decimaciones debido a las luchas internas y enfermedades (ícono de cuchillo de grasa de ballena), cambio de clima de los biomas al lado frío (ícono de manchas solares), la pérdida de energía durante los inviernos largos (ícono de copo de nieve), las migraciones (ícono de huella en el norte o el sur de Groenlandia), y muerte de anciano por exposición y vejez (ícono de casco alado).

2 Cartas de Nuevo Mundo (Markland y Vinland).

2 Cartas de Animales Domésticos nórdicos (una con vaca / oveja, la otra con pony / cabra) El jugador rojo elige un lado de una de estas cartas **D** para iniciar el juego con ella.

8 Cartas de Hija (ayudas de juego en el reverso).

3 Cartas de Anciano para el seguimiento de los ancianos (lados politeístas y monoteístas). Las seis filas corresponden a los seis **rangos** de Ancianos.

B1. TIPO DE BIOMA, CLIMAX, Y TIERRA NATAL

El ícono de la esquina superior derecha de un bioma describe el **tipo de bioma**: caribú (caza terrestre), kayak (caza marítima), peces (pesca), martillo (metalurgia), o arquero (asalto).

- Climax. El número en el ícono es el **clímax**. Cuanto menor sea el número, más probable es que sea sustituido por una migración por **D1**.

- Tierra natal. El color del ícono indica que la carta es parte de la patria de ese jugador. Verde / Amarillo es el hogar de los Tunit y Thule en el norte de Groenlandia. El rojo es la tierra natal Nórdica en el sur de Groenlandia ⁶. **Las cartas en tu área de juego son siempre parte de su tierra natal.**

B2. TABLEAU (ÁREA DE JUEGO) Y GESTIÓN DE MANO

Vas a manejar una fila de cartas boca arriba llamada tu **tableau (área de juego)**. Tu tableau inicial incluye una carta de anciano más tus cartas de hijas. Los biomas con el **ícono de la mano** se pueden añadir a tu **mano** como indicado en **G6**. Mientras las cartas esten en tu mano éstas representan ideas aún no realizadas, por lo que no están en el juego, y sus habilidades y puntos de victoria no se activan hasta que las juegues en tu tableau como una *acción de ancianos* (**I1** o **I4**). Las cartas que compras en subasta van directamente a tu tableau por **D10**.

- Tamaño de mano. La **cantidad de cartas en tu mano** es igual a la que te conceden ciertas hijas e importaciones. También aumenta por uno el tamaño de tu mano por cada Anciano de rango 3. Si no tienes ninguno de estos, el tamaño de tu mano es cero.

- Si adquieres una nueva carta a la mano y tu mano está llena, debes elegir una carta para descartar. Si el tamaño de tu mano disminuye (por ejemplo, cuando pierdes una esposa que sabe leer y escribir o un Artesano), debes descartar cartas de tu mano hasta que alcances tu tamaño de mano.

- Cartas "**D**" o "**I**". Los biomas que se pueden tomar en tu mano están marcados ya sea con una "**D**" púrpura (animales domesticables) o "**I**" (Invenciones). Los dos cartas de Animal Doméstico nórdico son otros ejemplos de cartas "**D**".

*Ejemplo: El Thule tiene a Peepeelee (Tamaño de mano + 1, ~~sólo cartas-D~~), un esposo casado con Birgitta (Tamaño de mano + 2) y un sabio (Anciano rango 3). Su Tamaño de mano máximo es de **cuatro** cartas. **FE DE ERRATAS en la CARTA 50: eliminar "Solo Carta D" de la habilidad especial de Peepeelee.***

Consejo: Los Tunit empiezan sin hijas alfabetizadas, y si pierden su Artesano rango 3 no pueden obtener ningún ganado o invenciones que no sea lo que le compran a los barcos. (Esto es histórico.) Como alta prioridad temprana, necesita mantener un artesano, comprar un libro importado, o casarse con una hija que sepa leer y escribir.

B3. INTERCAMBIO DE CARTAS POR DISCOS

Si una carta en tu tableau representa un disco de recurso denominado "Value" (valor), en cualquier momento puede descartarla para obtener los discos especificados a cambio.

- Una carta "D" que está siendo víctima de *robo de ganado (E5)* no se puede cambiar.
- Obedece la regla de *podredumbre en la pila de leña (B4)* cuando intercambies ganado por energía.
- Rotura. Si se produce un *evento de rotura (D6)*, debes cambiar una carta con un ícono de "Valor" de hierro por un disco de hierro.

***Ejemplo:** El evento Rescate del Halconero permite a los halcones gerifaltes tener un valor de tres marfiles en lugar de uno por el resto del turno. Si cazas con éxito un halcón salvaje o intercambias un halcón domesticado por discos, se obtienen 3 marfiles.*

B4. MANEJO DE CUBO Y DISCOS

- Cubos. Usted está limitado al cubo grande y a los 18 cubos pequeños de su color proporcionados.
- Marfil y Hierro. El uso de discos de color blanco o negro es ilimitado. Usa sustitutos si se agotan.
- Podredumbre en la pila de leña. Nunca puedes tener más de 8 discos naranja (energía).
- Nunca puedes sustituir un disco de un color por un disco de otro color.

C. CONFIGURACIÓN INICIAL

1. Eventos. Separa las cartas de eventos y, selecciona al azar 10 de estas, embarájalas y ponlas boca abajo en una pila. Las cartas restantes no se utilizarán en este juego ⁷.

2. Mazos. Separar los Biomas del Norte de Groenlandia (con un ícono verde / amarillo en la parte superior derecha), que van embarajados en un mazo boca abajo. Haz lo mismo para los Biomas del Sur de Groenlandia (con un ícono rojo en la parte superior derecha), en un mazo justo debajo del mazo del Norte.

3. Los biomas de Groenlandia. Revela las primeras seis cartas del mazo Norte de Groenlandia y ponlas en fila a la derecha del mazo. Haz lo mismo con el mazo Sur de

Groenlandia. Estas son las **filas** Norte y Sur. Todas las cartas comienzan a la derecha de la plataforma, es decir, el **lado cálido**.

4. Nuevo Mundo. Coloca la carta de Markland en la fila del Norte, y la carta de Vinland en la fila del Sur, entre el mazo y la primera carta a la izquierda en la fila. Haz lo mismo con el Sur hace que el número de cartas en ambas filas sea de 7. Ambas empiezan con el lado "Peaceful" (pacífico) hacia arriba.

5. Cartas iniciales. Aleatoriamente asigna a cada jugador un color (rojo, amarillo o verde). Cada uno recibe su carta de Anciano (comenzando en el lado politeísta) y las **cartas de hija** de su color (tres para los jugadores amarillo y verde, dos para el jugador rojo). El jugador rojo (los nórdicos), adicionalmente, inicia con un lado de una **carta de Animal Doméstico nórdico** de su elección (ya sea vaca, potro, oveja, o cabra). Pon las carta de animal doméstico nórdico restante a un lado para su posible uso posterior. Coloque las cartas en una fila llamada tu **Tableau (tableau)**; ver el lado de la caja.

Sugerencia: Examine las filas antes de elegir a su animal doméstico.

6. Cubos iniciales. Cada jugador obtiene los 18 cubos pequeños y el cubo grande de su color. Coloque el cubo grande, más 5 cubos pequeños debajo de su carta de Ancianos; estos son sus **cazadores no asignados**. Coloque seis cubos cerca de su carta de Anciano, uno al lado de cada fila; estos son tus **Ancianos iniciales** (véase la ilustración en la página 13). Pon los cubos restantes en una foza comun común llamada **Valhalla**. Lo mejor es utilizar un recipiente pequeño para mantener a los cazadores muertos de Valhalla separados de los cazadores vivos.

- Colonia Tunit en Markland. El jugador verde comienza con 5 cubos en la carta de Markland de la fila del Norte, tomados de Valhalla.

7. Los discos iniciales. cada jugador comienza con 5 discos naranja, 1 blanco y 1 negro.

C1. EL JUEGO DE DOS JUGADORES

Escoja dos culturas al azar, y las cartas de la tercera cultura no se utilizan.

- Primer jugador. Si un color que no está en el juego se asigna a ir primero, el color de la letra "**1st** •" designa qué jugador va primero en ese caso.

- Filas Iniciales. Comienza con 5 biomas en lugar de 6 en cada fila.

C2. EL JUEGO DE PRINCIPIANTES

Retire todas las cartas de hijas, animales domésticos nórdicos, Nuevo Mundo, y cartas **D** e **I** del juego. Ignore todas las reglas avanzadas, es decir, **D9, E2, E5, F1, F2, F3, F4, G1, G6, H1, H2, I1, y I4**. (Estas están marcados con el ícono de la orca en las reglas publicadas).

C3. EL JUEGO “SUPERVIVIENTE”

Con esta variante brutal es más probable de alcanzar el resultado histórico de una sola cultura sobreviviendo.

- Alfa. La habilidad especial del Alfa (**E7**) se cambia para que las auto-tiradas sean de 2 en vez de 1. Así, su habilidad puede ser suicida si se utiliza (ver ejemplo) y no sirve en el lado frío.

- La regla del hierro (**F4**) no se utiliza.

- Todas las cartas que se adquieren a la mano o al tableau no se reemplazan. Así Groenlandia se congela más rápido.

***Ejemplo:** En una cacería de oso polar en el lado cálido con un Alfa y 4 cazadores, decides utilizar la habilidad del Alfa. Esto significa que el Alfa de auto-saca un "2", que aunque es un acierto, es un ataque suicida y muere el Alfa. Suponiendo que al menos logres un acierto más, la cacería es un éxito y resucitas el Alfa como uno de los cuatro bebés.*

D. FASE DE EVENTO (orden de juego)

Revela la carta de Evento y determina el primer jugador por **A2**. A continuación, resuelve de izquierda a derecha cada uno de los íconos de la carta a todos los jugadores por **D1** a **D9** . Finalmente subasta la carta por **D10** .

D1. MIGRACIONES DEL NORTE Y SUR (ícono de huella)

Si aparece un **ícono de huella**, revela una nueva carta de la parte superior del mazo , ya sea del Norte o del Sur de Groenlandia , tal como lo indica la carta. Encuentra la carta con el clímax (**B1**) más bajo de la fila , ya sea en el lado cálido o frío , y sustituyela por la nueva carta en la misma ubicación para que el número de cartas en la fila se mantenga sin cambios. La carta sustituida se descarta fuera del juego.

- la migración no se produce si el mazo de cartas se agota .

***Ejemplo:** se produce una migración en el sur . Las tres cartas existentes en la fila del Sur son clímax 6 y 11 en el lado cálido, y 4 en el lado frío. La carta de clímax 4 se descarta y se reemplaza con una nueva carta robada del mazo Sur. Ten en cuenta que la carta de clímax 4 se sustituye incluso si la nueva carta es un clímax más bajo.*

D2. DECIMACIÓN (ícono de cuchillo de grasa de ballena)

El ícono del cuchillo de grasa significa que los jugadores afectados son **diezmados** (por enfermedad , conflictos internos , etc.) . Para diezmar , elimina al menos la mitad de los cubos de cazadores sin asignar (es decir, todos los cubos de tu color fuera de tu *carta de Ancianos, Colonias del Nuevo mundo (E2) , esposos (F1) , y Valhalla*) , y exactamente un anciano (de tu elección , si tienes alguno) . Cubos eliminados entran en Valhalla . Hay tres causas de decimación:

- Enfermedades por Multitud (8+, etc. ícono cuchillo) . Diezma a todos los jugadores que tienen el número especificado o más de los cubos de cazadores sin asignar.
- Enfermedades Venéreas. (♀ ícono cuchillo) . Diezma a todos los jugadores con los esposos casados con hijas del color del ícono ♀. El marido en sí mismo es inmune .
- Riñas. (" Feud" en el ícono de cuchillo) . Diezma a todos los jugadores que no tienen un cubo en Rango 1 en su carta de Anciano (es decir, un jefe o misionero extranjero o representante) . Esta protección contra las riñas se muestra mediante el ícono " Feud prohibido " en la primera fila de la carta de Viejo. ⁸

Ejemplo : El evento de la sífilis afecta a los jugadores con maridos en hijas amarillas o verde . El jugador nórdico está casado con Kirima , por lo cual debido a la decimacion pierde dos cazadores , dejando sólo su Alfa . También elige a su obispo como su anciano muerto . El Thule , casado con Meeka , también se diezmo . A pesar de que no tiene ancianos de perder , cuatro de sus siete cazadores no asignados perecen.

D3. AGOTAMIENTO DE ENERGÍA/ O ANCIANOS (ícono de copo de nieve) ⁹

El **ícono de copo de nieve** significa que cada jugador debe gastar la cantidad de energía y/o de ancianos especificados por el evento. Tu puedes escoger el anciano(s) a morir, de entre los ancianos de tu color en cualquier carta de Anciano . Si no tienes ancianos o cartas "**D**", entonces no hay efecto. Si no pagas por una carta "**D**" , descártala en su lugar, obteniendo su valor de acuerdo a **B3** .

- Si aparece una carta de evento con un ícono de copo de nieve, el número de ancianos o de energía que pierdes es reducido por uno si tienes a Saila como esposa o hija.

Ejemplo : Aparece una carta de evento con un copo de nieve " for ea D in tableau " . Tienes una carta "D", pero no tienes ancianos o energía, por lo que debes descartar la carta " D " . Si tiene un valor en recursos por B3 , ganas esos discos .

D4. ENFRIAMIENTO GLOBAL (ícono de manchas solares) ¹⁰

El **ícono solar** significa mover la carta que se encuentran más a la derecha, tanto en las filas del Norte y Sur, del lado cálido al lado frío (es decir, a la izquierda del mazo de robar) .

Ponlas a la izquierda de todas las otras cartas en la fila. Estas no son reemplazadas, por lo que ambas filas tienen una carta menos en el lado cálido.

- El lado frío. Biomás a la derecha del mazo de robar están en el **lado cálido**, lo que significa que tanto el de 1 y 2 de una tirada de caza se considera exitosa. Sin embargo, para las cartas en el **lado frío** solamente los resultados “1” son exitosos, ver **G0** .

- Cartas del Nuevo Mundo (**E2**) son Biomás que siguen las mismas reglas que las demás en la fila , y así también se pueden ir al lado frío .

- Congelamiento Profundo. Si se han eliminado todas las cartas del lado cálido en una fila, el enfriamiento global eliminará una carta de lado frío del juego , sin reemplazo . Extraiga la carta que lleva más tiempo en el lado frío (es decir, más cerca del mazo de robar) . ¹¹

D5 . MORTANDAD DE ANCIANOS (ícono de casco alado)

Cada jugador tira 1d6, y mata a uno de sus **ancianos** de este rango (**A1.6**) . Elije un cubo de tu color en tu carta de Ancianos, o en otras cartas de Anciano si tiene algunos cubos del rango afectado allí. Si no tienes nada en el rango afectado, no hay ningún efecto .

D6 . ROTURA DE IMPORTES DE HIERRO (valor de hierro a discos de hierro)

Cada jugador que tiene una o más importes de hierro (es decir, cartas con el símbolo del hierro "Value", ver **B3**) , debe elegir una para convertirla en un disco de hierro .

D7 . NO CAZA MARÍTIMA (ícono kayak prohibido)

Ningún jugador puede asignar cubos a un *bioma de caza marítima* (**B1**) en el turno de este evento. **Puedes girar estas cartas al revés por este turno como un recordatorio.**

D8 . TORMENTA (ícono de rayo)

Cada jugador que tiene uno o más ancianos Rango 6 (marineros) pierde uno .

D9 . No puede entrar en Markland (ícono leñador prohibido)

Ningún jugador puede moverse hacia o desde Markland (**E2**) en el turno de este evento .

D10 . SUBASTA DE IMPORTACIONES (barco vikingo)

Subasta cualquier Carta de Evento con una imagen de **importación**. Todos los jugadores pueden pujar utilizando sólo su marfil. Si una carta no está en oferta, descártala fuera del juego.

- Procedimiento de la subasta. Cualquier jugador puede iniciar la oferta (oferta mínima = 1) y cualquier otro jugador puede igualar o aumentarla. Cuando nadie está dispuesto a ir más

alto, el mejor postor paga su marfil y toma la Carta de Evento en su tableau. A los perdedores se les devuelven sus ofertas.

- Empates. Si la oferta está empatada, los jugadores con la hija Peepeelee (o casado con ella) ganan los empates de subastas si se participan en la subasta. Si persiste el empate, se resuelve de acuerdo al orden de jugador (**A2**) .

- Si ganas la subasta, coloca la carta de la importación en tu tableau rotada 180 ° (de modo que el lado púrpura quede hacia arriba) .

E. FASE DE ASIGNACION DE CAZADORES (orden de jugador)

Cada jugador **asigna** todos sus cubos no asignados en el *orden de jugador* (**A2**). Asigna cada cubo colocándolo en una carta, ya sea un Bioma (caza), carta de anciano (promoción), de hija o carta de Ganado (asalto o defensa), o en el Nuevo Mundo (colonización) .

- puedes colocar tantos cubos en una carta como desees, o dejar algunos sin asignar.

E1. CAZA DE BIOMAS

Para cazar en uno de los biomas revelados, coloque los cubos de cazadores directamente sobre la carta .

- Tierra natal. Los Thule y Tunit comparten la misma *Tierra Natal* (**B1**) en el norte de Groenlandia, que incluye todas las cartas en la fila del Norte excepto Markland, además de todas las cartas, tanto en el tableau Thule como Tunit. Esto se indica por los colores verde /amarillo en el **ícono de tipo de bioma** en la esquina superior derecha. La patria nórdica es el sur de Groenlandia, según lo indicado por el ícono de bioma rojo. Esto incluye todas las cartas en la fila del Sur, con excepción de Vinland, más el tableau Nórdico .

- Marinero. Debes tener un **anciano Marinero** (rango 6) por cada bioma o carta de Tableau fuera de tu tierra natal en la que desees colocar cubos. Cada anciano Marinero puede transportar hasta 4 cubos de cazadores a un solo bioma o carta de Tableau cada turno .

- Trineos. Por cada carta " **D** " con un **ícono de trineo** en tu tableau, puedes colocar cualquier número de cubos en una carta fuera de tu patria sin tener Marinero. Sin embargo, los trineos funcionan sólo en Groenlandia, no el Nuevo Mundo (**E2**) .

E2. CARTAS DEL NUEVO MUNDO ^{13, 14}

Markland y **Vinland** son biomas en el **Nuevo Mundo**. Se sitúan en las filas norte y sur respectivamente. Estas cartas no son parte de la patria de cualquier jugador, y se necesita un marinero para llegar allí (los trineos no funcionan) .

- Inagotable. Cualquier número de jugadores puede colocar cubos en estas cartas. El símbolo de "infinito" debajo de los íconos de los dados indica que , a diferencia de todos los demás biomas , cualquier número de jugadores puede cazar con éxito aquí .

- Los colonos. Cubos en Markland o Vinland son *asignados permanentemente* (**E4**) y no se volvieron a casa cada vez . Estos cubos son llamados **colonos**.

- Nativos hostiles Beothuk. Si después de Negociaciones (**Fase F**), el número de cubos en Markland o Vinland es mayor que 6 (contando todos los jugadores) , entonces la carta se voltea hacia el *lado hostil* por **F3** .

- Pequeña Edad de Hielo en el Nuevo Mundo . Si Markland o Vinland da la vuelta o se desplaza hacia el lado frío , cualquier colonos en ella siguen . Si se descarta luego la carta (**por ejemplo, en una migración (D1)**), todos los colonos en él van a Valhalla .

E3. PROMOCIÓN A ANCIANO

Promueve un cazador sin asignar a status de Anciano mediante el pago de una energía y colocando su cubo en una de los seis *rangos* de anciano (**A1.6**) . Sus poderes son efectivos inmediatamente Esta es una *asignación permanente* (**E4**) , y el cubo no puede cambiar *rangos*. Usted puede tener varios ancianos en un mismo rango.

E4. ASIGNACION PERMANENTE

La colocación de los cazadores no asignados en el Nuevo Mundo (**E2**) , cartas de anciano (**E3**) , o el *espacio de exogamia* en Hijas (**F1**) es una **asignación permanente** . Esto significa que los cubos no se devuelven a tus cazadores no asignados durante la **Fase G**.

- Estos cubos no cuentan como cazadores no asignados (por ejemplo, durante decimaciones) .

- Excepción: Si comienzas esta fase (**Fase E**) con solo uno o ningún cazador sin asignar, puede reasignar un anciano asignado permanentemente , colono , o un marido como un cazador sin asignar , suponiendo que tienes los trineos / navegantes apropiados .

- Abandono de Colonia . Si tienes suficientes *marineros* no utilizados (**E1**) para evacuar a todos sus colonos (dejando tanto Markland y Vinland vacío de sus colonos) , puede reasignarlos a cazar o asaltar en cualquier lugar en Groenlandia . Las colonias pueden ser parcialmente abandonadas durante la **Fase F**.

E5 . ASALTO: ROBO DE GANADO O RAPTO DE SABINAS ¹⁵

Para **asaltar** a una carta "**D**" o de hija en el tableau de un oponente, pon cubos de cazadores no asignados en la carta. Esto se resolverá en la Fase **F** (ver **F2**) y la Fase **G** (ver **G1**) .

- Jefe de Guerra. Usted debe tener un anciano de Rango 4 para hacer un asalto (robo o rapto)

- Se necesita un marinero o trineo para asaltar una carta de tableau que no esta en tu *tierra natal* (**E1**). Así que los Thule y Tunit no necesitan transporte para atacarse unos a los otros.

- Como es señalado en la carta, ciertas cartas "**D**" no pueden ser asaltadas para robar ganado. Tampoco las cartas "**I**" pueden ser asaltadas o robadas, y nunca se colocan cubos en estas.

- Defensa. También puedes asignar cazadores a cualquiera de tus cartas de hija o de Ganado en tu Tableau, **o a las hijas con las que estas casado**, para defenderlas. Esto se resolverá en la **Fase F** (ver **F2**) .

- **No se permite asignar cazadores para atacar esposos (en tu tableau) o ancianos .**

E6 . RE-ASIGNACIÓN DE NAVEGACIÓN ¹⁶

La carta con la Piedra de Sol/Brujula Solar en tu tableau permite reasignar tres de tus cazadores después de que todos los jugadores hayan asignado todos sus cazadores. Esta reasignación deberá ser a otras cartas donde tienes cubos (excepto ninguna reasignación al Nuevo Mundo), o a cartas de hija o de ganado en tu tableau. Puedes reasignar independientemente de tus límites de marinero (**E1**).

***Ejemplo:** Moviendo ultimo, los Vikingos colocan un cazador en la carta de buey almizclero en el tableau Thule. Esta asalto de ganado les permite tratar de robar dos bebés que de otra manera pertenecerian a los Thule. Los Thule usan su piedra del sol importada para re- asignar dos cazadores de dos biomas diferentes al buey almizclero. La lucha entre el asaltante y defensores procede por **F2**.*

E7. EL ALFA ¹⁷

Cada jugador comienza con un cubo **Alfa**. Este cubo es tratado como cualquier otro cubo, except que tienes la opción de considerar la Tirada de Caza para este cubo un "1" automatico, sin llegar a tirar dados por este. Debes decidir utilizar esta habilidad especial antes de hacer la Tirada de Caza.

- Si decides NO utilizar la habilidad del Alfa, o lo utilizas en un bioma o asalto donde su habilidad es inactiva, entonces tira un dado como cualquier otro cazador. Si el dado designado lo mata, él puede ser resucitado como tu próximo bebé nuevo.

- La habilidad especial de Alfa se desactiva en biomas de *metalurgia* o *asalto* (**B1**), y también en los *ataques* (**F2**) o *asaltos* (**G1**). El cubo grande se trata como cualquier otro cubo.

Ejemplo: Asigna tu Alfa para ir a pescar. Debido a que el saca de forma automática un "I", esta cacería es exitosa sin tirar dados.

F. FASE DE NEGOCIACION Y ATAQUES

Durante esta fase, si tienes cubos en la misma carta que un oponente, o tiene cubos en una carta de Tableau de un oponente, es posible abrir **negociaciones** con él. Le puedes pedir que se retire pacíficamente, o puedes voluntarizarte tu mismo para retirarte. Pueden intercambiar discos, cartas en la mano, o cartas "D" o "I" en tu tableau (**las cartas intercambian tableau**), así como ofrecer hijas en matrimonio o llegar a acuerdos no vinculantes sobre jugadas futuras.¹⁸

- Retirada. Tus cazadores se pueden **retirar** durante esta fase sólo si todos los otros jugadores con cubos presentes permiten que te vayas. Si un cazador se retira, o bien devuelvelo a tus cazadores no asignados (por lo que no puede hacer nada en este turno), o de lo contrario casalo con una novia extranjera (**F1**), si así lo acuerdas con el jugador que tiene la carta de hija.

- **Divorcio. Tus maridos pueden abandonar a las hijas durante las negociaciones, convirtiéndose en cazadores sin asignar.**

- Transporte. Si te retiras de **una carta** fuera de tu tierra natal, estas limitado a 4 cubos por Marinero. El número de cubos que salen es ilimitado si se permite utilizar trineos.

F1. EXOGAMIA¹⁹

Si es acordado durante las negociaciones o como resultado de un *Rapto de Sabinas* (**G1**), puedes convertir uno o más cazadores asignados en un **esposo** mediante la colocación de su cubo en el **espacio de exogamia** de una carta de hija en un tableau extranjero. Esto se trata de una *asignación permanente* (**E4**), por lo que los esposos ya no se consideran cazadores no asignados.

- Habilidades. Una Carta de Hija comparte sus **habilidades** (por ejemplo, ventajas en la caza por **G2**) igualmente con el jugador que posee el tableau y el jugador que posee el marido. Esta habilidad se confiere inmediatamente.

- Monogamia. Sólo un esposo está permitido por cada hija. Las hijas casadas no se pueden ofrecer en negociaciones posteriores.

- Defendiendo a tu esposa. El marido cuenta para la defensa de la Carta de Hija. Si la Carta de Hija de todas maneras se vuelve a casar en un Rapto de Sabinas, el marido original es asesinado.

F2. ATAQUES ²⁰

Si tienes un Anciano de rango 4 (jefe de guerra), tus cazadores, colonos, y asaltantes pueden **atacar** a otros cubos en la misma carta rodando un número de dados igual al número de sus cubos presentes. Cualquier resultado "1" matará a un cubo elegido por la víctima. **A cada jugador se le permite una ronda de ataques.**

- Determinación de Orden por cantidad de hierro. Para múltiples atacantes, procede primero el jugador que *posea mas cantidad de hierro (A3)*. Es decir, el jugador con la mayoría de los discos de hierro tira dados primero y aplica el daño, luego el siguiente atacante en orden de cantidad de hierro, etc. Puedes distribuir sus aciertos entre varios defensores.

- Volver a tirar. Para los efectos de una **tirada de ataque**, el *tipo de bioma (B1)* se ignora y en su lugar se utiliza el ícono del arquero. Si el atacante tiene una carta en su tableau con el ícono arquero "puede volver a tirar" (el arco y las armas importadas), se le permite volver a tirar una vez cada dado de ataque del valor indicado.

- Esposos y pastores vengativos. Si estás defendiendo una carta en tu tableau contra un Robo de Ganado o un Rapto de Rabinas, está permitido atacar incluso si no tienes Jefe de Guerra, y cada cubo cuenta automáticamente como rodar un "1". Después de resolver el ataque, devuelve los defensores supervivientes (excepto maridos) a tu reserva de cazadores sin asignar.

- Nieve Roja (opcional). En la tirada de ataque, los "1" tienen éxito en los biomas del lado frío, y "1" y "2" tienen éxito en tableaus y en biomas del lado cálido.

Ejemplo: En un Rapto de Sabinas, los defensores Nórdicos y los asaltantes Thule tienen dos cazadores cada uno. Los Thule tienen más hierro, y lanzan un "5" y "6". Los Thule tienen una espada importada, lo que le permite volver a tirar el "6", que es un "1". Los Nórdicos quedan con un solo defensor, que mata automáticamente a uno de los Thule. El Thule sobreviviente saca un "3" en su tirada de caza. Este resultado es un "mordida de tiburón" que mata al último cazador Thule y estropea la redada.

F3. EL NUEVO MUNDO SE TORNA HOSTIL ²¹

Si después de las negociaciones y los ataques, aun quedan más de 6 cubos en una carta de Nuevo Mundo pacífica (contando los cubos de todos los jugadores combinados), dale la vuelta a su lado **hostil** (que tiene un mayor desgaste). Todos los cubos permanecen en la carta.

- **Pacificación.** Si tienes cubos en una carta hostil, puedes pagar un marfil al final de esta fase para voltearla a su lado "pacífico". Ten en cuenta que si más de 6 colonos permanecen en la carta en la próxima fase de las negociaciones, se tornara hostil de nuevo.

F4. LA REGLA DEL HIERRO

Si has sufrido pérdidas durante una Tirada de Ataque rival, o durante tu tirada de caza, **justo después de que tires tus dados** puede gastar un disco de hierro para cancelar tus pérdidas.

***Ejemplo:** Obtienes cinco resultados "3" en una tirada de caza en Markland. Gastas un hierro y los 5 colonos permanecen en Markland en lugar de morir.*

G. TIRADA DE DADOS DE CAZA (en orden de menos cazadores)

Los cubos en un bioma representan **cazadores asignados**. Cuando es tu turno de cazar (ver **A4**), haz una **tirada de caza** lanzando una serie de dados igual a tus cubos presentes. Si la carta está en el *lado cálido (D4)*, cada "1" o "2" obtenido es un acierto. Si la carta está en el *lado frío* (es decir, a la izquierda del mazo de robar), sólo los "1" acertaran. Si tu tirada muestra una serie de aciertos mayores o igual que el número de dados mostrados en la esquina superior izquierda de la carta, entonces es cazada con éxito (ver G4 para los resultados de la cacería). Después de la caza, todos los cazadores que sobrevivieron (a excepción de los colonos) se devuelven a tu **reserva de cazadores sin asignar**.

- **Resolución del Orden de Bioma.** De acuerdo con **A4**, el *primer jugador* determina qué carta es cazada primero, segundo, tercero, etc.

- **Cacería Obligatoria.** En su turno de caza, todos sus cazadores y colonos asignados deben hacer una tirada de caza (**excepción, consulte el G7**). A menudo no es necesario para tirar por el Alfa, ver **E7**.

- La tirada de caza puede ser modificada **primero** de acuerdo a **G2** y **luego por G3**.

- **Desgaste.** La caza es peligrosa. Si el bioma muestra un **dado con mordida de tiburón**, cualquier cazador que obtenga este resultado (**después de todas las tiradas repetidas**) muere (comido por un animal de presa confundido con la relación cazador-presas). Usted puede utilizar la *regla del hierro (F4)* para revertir sus pérdidas.

- Cacería Competitiva. Si hay cazadores de más de un jugador en un bioma, la caza va en *orden de menos cazadores (A2)*. El primer jugador en tener éxito en la cacería gana los beneficios, y todos los otros jugadores se van a casa sin éxito (es decir, el ganador se lo lleva todo).

G1. ASALTOS- RAPTO DE SABINAS O ROBO DE GANADO

Cada cubo asaltante colocado de acuerdo a **E5** hace una tirada de caza, al igual que si fuera para un bioma. Si alguno de los asaltantes obtiene una de las caras de los dados mostrados en el campo "RAID" (ASALTO), la incursión tiene éxito, asumiendo al menos un asaltante sobrevive el desgaste (**G0**).

- Robo de Ganado. Si tu incursionas con éxito carta "**D**", roba los bebés que normalmente habrían ido al propietario durante **H2**. La víctima aún debe pagar el Costo de Heno (**H1**). Si usted está asaltando ovejas, puede robar opcionalmente un marfil (lana) en lugar de un bebé.

- Rapto de Sabinas. Si tu incursionas con éxito una hija en el tableau de un oponente, coloca uno de los asaltantes sobrevivientes en el *espacio de la exogamia F1*, asesinando al esposo anterior si existiera. Ganas beneficios de la hija de inmediato.

***Ejemplo:** Dos asaltantes de Sabinas obtienen un "3" y un "5". Uno muere y el otro se casa con éxito con la hija.*

G2. VOLVER A TIRAR DEBIDO A TIPOS DE BIOMA

Si tienes una o más cartas en tu tableau que representan un tipo de bioma marcado "may re-roll" (puedes volver a tirar), entonces se te permite volver a tirar una vez cada dado con el número indicado en ese tipo de bioma. Los cinco íconos de tipo de bioma se muestran en **B1**.

- Una vez que vuelvas a rodar el dado, su valor es fijo y no puede volver a rodar de nuevo.

***Ejemplo:** Cuatro pescadores Tunit obtienen "3", "3", "4", "4". Su hija Meeka les permite volver a tirar los "4" mientras estén de pesca, y en la segunda tirada obtienen un "2" y "4". Esta pesca tiene éxito en el lado cálido, pero fracasa en el lado frío. El segundo "4" no se puede volver a rodar una vez más.*

G3. MODIFICACIONES A LA CAZA POR INVENTOS

Si tienes un invento o importe en tu tableau con un ícono color púrpura que corresponde al tipo de bioma (**B1**), entonces los dados que muestran el número indicado se convierten en "1" en su lugar.

***Ejemplo:** Tu cazador caza perros con un rastreador y una ballesta importada. Si sacas un "4", el rastreador te permite volver a tirar. Si la segunda tirada es un "3", puedes elegir que se convierta en un "1", que es un acierto.*

G4. RESULTADOS DE UNA CACERÍA ÉXITOSA

Si cazas con éxito en un bioma, primero aplica el *desgaste* si alguno (**G0**), y luego añade el número indicado de **bebés** (nuevos cubos de cazadores tomados de Valhalla) a sus cazadores no asignados. Debes añadir estos cubos si tienes algunos disponible. Toma también los discos especificados en la carta (energía, marfil, hierro). La carta permanece en la fila, a menos que la reclames como *trofeo* (**G5**) o la adquieras a tu mano (**G6**),

- Si te quedas sin cubos o discos, véase **B4**.
- Límites. Sólo se permite obtener los beneficios de una carta cazada una vez por turno, incluso si sacas varios éxitos. Por ejemplo, si sacas tres "1" cuando cazas una foca de puerto, se obtiene un solo bebé, no tres.
- Bebés en el Nuevo Mundo. Los bebés que nacen en Markland o Vinland se convierten en colonos en lugar de los cazadores no asignados (**E2**).
- Caza en el lado cálido. Si una carta está a la derecha del mazo de robar, tanto los resultados 1 y 2 tienen éxito. Esto es distinto a cuando usas armas donde los números se convierten en "1" y cuentan como "1" para todos los efectos. Esta distinción es importante para determinar si sacaste dobles, triples, etc., durante la toma de trofeo (**G5**) o domesticaciones (**G6**).
- Cazando las Minas de Hierro. La caza con éxito en un bioma de hierro te da un disco de hierro. En el caso del hierro del pantano, si tienes éxito en la tirada de caza sufres un evento de *ícono de copo de nieve* (**D3**). Si usted no puede o no quiere pagar, la caza fracaza.
- Cazar exitosamente un bioma fuera del Nuevo Mundo devuelve todos los cubos en él a tus cazadores no asignados. Todos los otros cubos automáticamente fracasan y también se les devuelven a los cazadores no asignados de sus propietarios.

***Ejemplo:** Dos Thule y tres Tunit estan cazando perros. El Thule, con un menor número de cazadores, va primero y tienen éxito con un acierto. El Tunit se va automáticamente a casa en vergüenza. Estos no pueden tratar de domesticar a los perros, por ejemplo.*

***Ejemplo (Nuevo Mundo):** El jugador Tunit tiene tres colonos en Vinland hostil del lado cálido. En su tirada de caza, saca un "2", "2" y "6". Como **los 2 son aciertos**, gana dos colonos, dos discos de energía, y un hierro. Sin embargo los tres colonos originales perecen,*

ver **G0**. Si él tiene la espada importada, puede volver a lanzar el "6". También puede sacrificar el hierro para salvar a los colonos (**F4**).

G5. ADQUIRIENDO CARTAS DE TROFEO EN TU TABLEAU

El **ícono de cornamenta** indica una carta que se puede agregar a tu tableau como un **trofeo**. Si muestra 2, 3, o 4 dados en blanco en el, tu tirada de caza debe incluir dobles, triples o cuádruples, para opcionalmente añadirla a tu tableau. Colócala debajo de tu Carta de Anciano de modo que las astas estén en la parte superior.

- Si el **ícono de cornamenta** no tiene dados, añadela a tu mano por **G6**.
- Una cacería exitosa no es necesaria para reclamar un trofeo. Por ejemplo, si el trofeo indica dobles, todos los dobles (no sólo dos "1") pueden reclamar el trofeo.
- Extinta. La carta removida ha sido sobre-cazada y no se reemplaza en la fila (**G7**).
- Una carta "I" o "D" siempre va a tu mano primero (ver **G6**), nunca directamente a tu tableau como un trofeo.

Recuerda: Siempre se asume que el Alfa ha rodado un "1", lo que puede causar "ojos de serpiente" (doble "1"), "ojos dobles", "triples", o "cuádruples" que sean rodados automáticamente. También las armas pueden causar que ciertos resultados sean "1".

***Ejemplo:** Cuatro cazadores de morsa sacan un "1" y tres "4". Tienen una hija que permite que los "4" se vuelva a lanzar. Podían tomar esta opción y si la segunda tirada obtiene un acierto adicional, la caza se convierte en un éxito. En vez de eso, optan por no volver a tirar, y usan los triples para reclamar la morsa como un trofeo.*

G6. TOMANDO CARTAS "I" O "D" EN TU MANO

El **ícono de mano** indica biomas que se pueden añadir a tu mano. Si tienen 2, 3, o 4 dados en blanco en ellos, tu tirada de caza debe incluir dobles, triples o cuádruples, respectivamente, para añadirlo a tu mano. Si no tiene los dados, una caza exitosa la toma en tu mano.

- Las cartas se pueden añadir a la mano, incluso si su tirada de caza no tuvo éxito.
- Las cartas se pueden añadir a la mano, incluso si tu mano está llena. Pero luego debes inmediatamente descartar a tu tamaño de la mano (**B2**).

***Ejemplo:** Un Alfa y dos cazadores están cazando bueyes almizcleros. El Alfa obtiene automáticamente un "1", y los dos cazadores también lanzan "1". La caza es un éxito, y además porque se rodaron triples, que toma la carta en su mano. Ellos pueden jugarla en su*

tableau durante acciones de Anciano (I2). La carta de bueyes se sustituye por la regla de la biodiversidad (G7).

G7. LA REGLA DE BIODIVERSIDAD

Si una carta se toma como un trofeo (G5), no se sustituye por lo que la fila ahora tiene una carta menos. Si se toma una carta en tu mano (G6), esta es reemplazada con la primera carta extraída del mazo de robar de esa fila, colocada en la misma posición, de modo que el número de cartas en la fila no se modifica (a menos que se este usando la variante de “supervivencia” C3). Cartas reemplazadas por la migración salen de juego (D1).

• Si tomas una carta en tu mano, pero la caza no tuvo éxito, los cazadores de otras tribus que estaban en esta carta pueden opcionalmente intentar cazar la carta de reemplazo.

G8. EJEMPLO DE CAZA

El jugador Nórdico intenta cazar el bioma de las morsa en el lado frío del norte de Groenlandia. Este animal marítimo requiere dos “1” para tener éxito. El jugador no tiene oposición.

• Fase E (Asignación de Cazadores). A un costo de 2 energías, promueve dos cazadores a la sexta fila (marinero) para alcanzar el norte de Groenlandia. Luego coloca sus restantes 6 cubos no asignados en la carta de morsa, como se muestra.

• Fase G (Tirada de Caza). Él tira 6d6 por cada uno de sus seis cazadores: "1", "2", "3", "4", "4", "6". Puesto que él solo obtuvo un "1", la cacería fracaza y mas aun, la morsa mata al cazador que rodó el "3".

• Esposas. Si él tiene un marido casado con Kirima, ya que esta es una caza marítima, entonces se le permite volver a tirar ambos “4”. Él necesita que uno de ellos obtenga un “1” para que la caza tenga éxito, y podría dar lugar a más muertes de cazadores.

• Arma. Si él tiene la tecnología de arpón cabeza de palanca²², los "3" actúan como un "1", lo que resulta en el éxito de la caza (y salvando la vida del cazador). Él gana 4 bebés, 2 discos de energía (combustible grasa), y 1 de marfil. Dado que no se rodaron triples, la carta de morsa permanece en la fila.



H. ANIMALES DOMÉSTICOS (cualquier orden)

H1. COSTO DE HENO²³

Por cada *ícono del copo de nieve* (**D3**) en cada carta "D" (**B2**) en tu tableau tiene que gastar ya sea un disco de energía o un anciano de tu elección. Debes pagar este costo, incluso si han robado con éxito tu ganado este turno.

- Sacrificando animales. Para evitar el pago del costo del heno, o si usted no puede pagar, descartar la carta de "D". Si tiene un *valor de energía*, obtén estos discos por **B3**.

H2. LECHE Y SKYR ²⁴

A menos que tu *ganado haya sido robado* con éxito (**G1**), se obtiene los bebés que se indican. **NO** es necesario asignar ningún cazador o tirar los dados para ganar los bebés.

- Lana islandésa. En el caso de las ovejas, usted decide si quiere ganar un bebé o un marfil.

I. FACE DE ACCIONES DE ANCIANOS (politeístas primero)

Cada jugador puede realizar las siguientes **acciones de ancianos** si tiene uno o más cubos de anciano en el rango especificado y paga el costo de recursos indicado. **Cada cubo puede realizar una acción por turno.**

- Secuencia. Todos los jugadores politeístas realizan acciones primero (**en orden de jugador A2**), luego todos los jugadores que iniciaron el turno como monoteístas (**también** en orden de jugador). Tu eliges el orden en el que juegas tus acciones.

II. DOMESTICACIÓN (Acción Rango 2, politeísmo) ²⁵

Gasta una energía y juega una carta "D" de tu mano en tu tableau junto a tus cartas de hija.

- Cuando se muevan a tu tableau, tanto las cartas "D" e "I" se giran 180 ° para que el texto púrpura quede en posición vertical.

- Una vez te conviertes al monoteísmo, ya no puedes domesticar animales!

I2. DESTIERRO (Acción Rango 2, politeísmo) ²⁶

Gasta una energía para tratar de matar un cubo en tu tableau. Remueve uno de sus propios cubos de anciano de forma automática o tira dados para tratar de eliminar uno de los maridos o ancianos de tu oponente de tu tableau.

- Tirada de Mártir. Si deseas asesinar a un cubo de un oponente en tu carta de ancianos (es decir, un misionero), o uno en una de tus hija (es decir, un *esposo*), gasta una energía y tira

un número de dados igual a al límite de *tamaño de tu mano* (**B2**) . Por cada "1" que obtengas, matas a un misionero o marido. Ten en cuenta que los maridos Nórdicos son inmunes (ver **I3**).

Ejemplo: Tienes un último anciano (rango 2). Durante acciones de ancianos, realizas un destierro de este anciano, y luego usas el bautismo (**I7**) para convertirte a ti mismo al monoteísmo.

I3. QUEMA DE BRUJAS (Acción Rango 2, monoteísmo) ²⁷

Gasta una energía y matas a un cubo en tu tableau. Puede ser uno de tus ancianos (incluyendo el que realiza esta acción) o el esposo o representante de un oponente.

- Como regla especial para tres jugadores, los maridos Nórdicos son inmunes al destierro y la quema de brujas. **Esto significa que solo pueden ser removidos de una hija únicamente por vía de negociación o Rapto de Sabinas**, lo que refleja el célebre costumbre vikinga de robo de mujeres, de modo que la exogamia se encuentra en realidad en el campamento Nórdico, fuera del alcance de los obispos / chamanes Thule o Tunit. **Sin embargo, de otra manera se tratan como si se encontraran en el tableau extranjero.**

II4. FABRICACION DE HERRAMIENTAS (Acción Rango 3)

Gasta un hierro y juega una carta "I" de tu mano en tu tableau, junto a tus cartas de hijas.

- Tallador de Marfil. Los Tunit tiene la opción de usar un marfil en lugar de un hierro.²⁸

Ejemplo: Tienes la invención de gafas de hendidura en la mano. Promueves un cazador a anciano de rango 3 (cuesta una energía) y lo utilizas durante las acciones de anciano para poner la carta de gafas en tu tableau (costos de un hierro). Ahora tiene valor de puntos de victoria y puedes utilizar sus habilidades.

I5. EMISARIO (Acción Rango 5, monoteísmo)

Gasta una energía y mueve uno de tus cubos de anciano Rango 5 a la primera fila en la carta de ancianos de un oponente. Este cubo es llamado un **misionero** si se encuentra en una carta de ancianos politeísta o un **representante** si en una carta de ancianos monoteísta. Los misioneros son útiles para convertir a la fuerza a tu oponente al *monoteísmo* (**I6**), y tener al menos un representante da extra Puntos de Victoria (**J0**).

I6. HACER PROSELITISMO (Acción Rango 2, monoteísmo) ²⁹

Si tienes un anciano Rango 2 más al menos un cubo de misionero en la primera fila de la carta de anciano politeísta de un oponente, gasta una energía y tira un número de dados igual a tu tamaño máximo de mano (independientemente del número de cartas en tu mano) .

Cualquier “1” convertirán permanentemente a ese oponente al monoteísmo al final de esta fase (da vuelta a la carta, preservando la posición de todos los Ancianos).

- Límites. Sólo se puede hacer proselitismo si tu misionero ha estado en posición desde el comienzo del turno. Puedes utilizar el mismo misionero en múltiples intentos, ve el ejemplo a continuación.

***Ejemplo:** Eres cristiano y tienes tres ancianos "obispos" de rango 2 y dos ancianos "acólitos" Rango 5. Como acciones de emisario, gastas 2 energías para mover los dos a la Carta de Anciano de tu enemigo como misioneros Rango 1. Durante acciones de anciano del próximo turno, tu oponente va primero porque es politeísta,. Él trata de desterrar a los misioneros con su chamán (I2), sacando un 1 y un 2. Esto elimina a uno de los misioneros. Durante tus acciones, cada uno de tus tres ancianos Obispos gasta una energía y utiliza el misionero sobreviviente en un intento de proselitizar. El tamaño de tu mano es uno, por lo que tiras un dado en cada intento.*

17. BAUTISMO (Conversión Voluntaria, politeísmo) ³⁰

Tu carta de anciano tiene dos lados. Comienzas en el lado politeísta, pero si durante tu Fase de acciones de anciano no tienes ancianos de su color, tienes la opción de voltearla de forma permanente al lado del monoteísmo, sin ningún costo de recursos. Esto cambia tus Condiciones de Victoria (**Parte J**).

J. FINAL DE JUEGO Y VICTORIA

El juego termina al final de la ultimo turno del mazo de eventos, o al final de un turno donde no queden cartas cálidas o frías en cualquier fila. Cuenta los siguientes Puntos de Victoria (PV):

- PV de Trofeo (politeísmo solamente). Cada carta con un ícono de trofeo (**G5**) en el tableau cuenta el número de PV que vale. Tenga en cuenta que si al final el juego eres monoteísta, sus trofeos se quedan (atrapados como vestigios paganos en secta monoteísta de tu tribu), pero no valen ningun PV.

- PV de Recursos (monoteísmo solamente). Cada marfil vale 1 PV, y cada hierro vale 2 PV. Puedes convertir las cartas en tu tableau con un hierro o marfil a su valor de PV por **B3**. Ten en cuenta que si al final del juego eres politeísta, estos no valen ningun PV.

- PV por Población. Cada uno de los cubos fuera de Valhalla cuentan como 1 PV. Si una Carta de Nuevo Mundo termina el juego en el lado frío, cada cubo colono cuenta como 2 PV.

- PV Democráticos. Cualquier jugador con uno o más *cubos de representates*(**I5**) sobre la Carta de Ancianos de un oponente recibe 4 PV **por cada Carta de ancianos** al final del juego (por ser miembro del Parlamento especial de Groenlandia llamado “The Thing” (La Cosa)).³¹

***Ejemplo:** Al final del juego, el sur de Groenlandia esta enteramente en el lado frío. El politeísta Nórdico embolso un tiburón, por lo que tiene 5 PV de Trofeo. Tiene cuatro cazadores no asignados, un anciano y tres colonos en Vinland, por lo que la 11 PV de población ya que los colonos cuentan doble. Su puntuación total es de 16 PV. El monoteísta Thule tiene 2 hierros y 2 marfiles= 6 PV de Recursos. También tiene 11 cazadores no asignados y 5 ancianos, incluyendo un cubo de Representante en la Carta de Anciano Tunit que otorga 4 PV extra. Esto es 26 PV por completo. El Tunit monoteísta tiene 5 hierros, 2 marfiles, y 12 cubos fuera de Valhalla = 24 PV.*

***Consejo:** Si tu oponente tiene una ventaja abrumadora en trofeos, considera convertirlo a monoteísta enviando misioneros que lo bautizaran. Si el otro jugador perdedor se vuelve monoteísta, ambos pueden ganar 4 PV con representantes en la carta de ancianos de cada uno.*

J1. EXTINCIÓN

Si tus cubos son todos enviados al Valhalla tu anotas ningún punto y quedas fuera del juego, dejando sólo artefactos culturales por descubrir durante el próximo deshielo global. **Tus hijas casadas permanecen en juego, sin embargo.**

K. JUEGO SOLITARIO O COOPERATIVO

En esta variante un jugador juega como las tres culturas, o tres jugadores juegan las tres culturas como de costumbre. En cualquiera de los casos, los jugadores son igualmente victoriosos sólo si las tres culturas sobreviven con cazadores no asignados o colonos al final del juego.³²

- Preparación y Tiempo de Juego. La preparación es de acuerdo a la **parte C**, excepto que se utilizan todas las 16 Cartas de Evento. El juego termina al final del turno 16, o cuando ambas filas están vacías.

- Superviviente. Se recomienda utilizar la variante desafiante de supervivencia (**C3**).

- Ícono de manchas solares. En el primer turno, ignora un *evento de enfriamiento global* (**D4**). A partir de entonces, este evento hace que todas las tres culturas sufran una decimación (**D2**), además de sus efectos normales. Si se producen dos eventos de enfriamiento en un mismo turno, trátalo como si se hubiera producido uno solo.

- Negociación. Cada turno durante la fase de negociación, un disco, marido, o carta "I" de una cultura se pueden intercambiar con un disco, marido, o la carta "I" de otra cultura. Los cubos pueden ser asignados libremente como esposos. No hay intercambio de población o cartas "D".

- Los discos blancos y negros pueden ser gastados como si fueran naranjas.

Consejo: Los 3 culturas probablemente necesitan animales domésticos para ganar este juego!

TEXTO EN LA PARTE POSTERIOR DE LA CAJA: Groenlandia 1200AD. A medida que el clima se pone más frío, tres culturas radicalmente diferentes se enfrentan entre sí por primera vez. Es imposible cultivar nada excepto heno, por lo que para sobrevivir hay que negociar o luchar por territorios de caza disputados mientras aprenden las tácticas de supervivencia de las otras culturas.

Gana eliminando depredadores feroces, domesticando animales salvajes, desarrollando nuevas herramientas y armas, y prosperando en contra de las probabilidades.

ARTE DE CUBIERTA: Un enfrentamiento entre los Nórdicos y Thule en los cotos de caza Nordrseta. Esto podría incluso ser el primer encuentro histórico de las dos culturas, después que los Thule migraron tan al sur alrededor de 1200 DC. Los Thule están armados con arpones de palanca de cabeza y arcos de lazos de cable. El que esta arrastrandose en el hielo esta vestido en piel de foca porque las morsas no se alarman con la aparición de meras focas. Los Nórdicos, armados sólo con lanzas y hachas, parece estar un poco escasos de hierro.

ANÁLISIS DE TIRADAS DE CAZA POR PABLO Nuestro matemático residente, Pablo Klinkisch, calcula éxito en la caza.

Presunciones: éxito en la caza de focas = dos "1"

puedes tener una esposa que te permite volver a tirar cualquier "3" que obtengas.

puedes tener la tecnología que permite a los 2 ser tratados como 1.

Se asume que no se utiliza un Alfa.

Las probabilidades de cazar una foca son las siguientes:

Cazadores	Sin volver a tirar	volviendo a tirar (Hijas)	Tecno+ volviendo a tirar
1	0	0	0
Cazador solitario- Alfa	17%	31%	56%
2 (or cazador solitario)	3%	4%	13%
3	7%	10%	30%
4	13%	17%	46%
5	20%	25%	59%
6	26%	33%	70%
7	33%	41%	78%
8	40%	48%	85%
9	46%	55%	89%
10	52%	61%	92%

El valor esperado (número de aciertos que debes esperar cada vez que tires dados) sería:

Cazadores	Sin volver a tirar	volviendo a tirar (Hijas)	Tecno+ volviendo a tirar
1	0.17	0.31	0.47
2	0.33	0.61	0.94
3	0.50	0.92	1.42
4	0.67	1.22	1.89

5	0.83	1.53	2.36
6	1.00	1.83	2.83
7	1.17	2.14	3.31
8	1.33	2.44	3.78
9	1.50	2.75	4.25
10	1.67	3.06	4.72

Y ahora la poblacion esperada despues de x turnos cazando focas (sin hijas), redondeado abajo (y truncado aqui y alla), asumiendo dos bebes por cada cacería exitosa:

poblacion esperada	Turnos										
Cazadores iniciales	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
2	2	2	3	3	4	4	5	5	6	7	
3	3	4	4	5	5	6	7	8	9	10	
4	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12	
5	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	
6	7	8	9	10	11	12	14	16	18	20	

Igual, pero volviendo a tirar los "2":

poblacion esperada	Turnos						
Cazadores iniciales	1	2	3	4	5	6	7
2	2	3	3	3	4	5	6
3	3	4	5	6	7	9	11
4	5	6	7	9	11	14	18
5	6	7	9	11	14	18	23
6	7	9	11	14	18	23	30

Aunque me gustaría tomar esos valores esperados con un grano de sal :)

Por cierto, la caza de una ballena es realmente difícil sin tecnología (imposible con menos de 5 cazadores).

Análisis de Kyrill y de Derek acerca de sobrevivir en Vinland (Rev C4), muy aproximados. Además los valores PV asumen que la madera es = 1PV, ya no es cierto.

"Primitivo" = no tecnología, "armado" = arma permitiendo 3 = 1 (un martillo o un hacha en la Vinland pacífica), "casado" re-roll = de Sigrid de 2, "Warrior" = re-Rol 5 de "Caballero" = re -roll 6 de. El PV ganado o perdido es promedio, asumiendo la mitad de PV por cada cazador perdido en Vinland, y suponiendo que el hierro es de 5 PV y madera es de 1 PV. No PV se asigna para los bebés.

Lado Hostil Caliente Vinland

4 Primitivos, 42% de éxito (+ 1.2PV), 2.7 muertes, 1,3 sobreviven. Un bebé posible 42%. [Vinland Pacífica, el 68% de éxito si armado (+ 2.8PV), 1.3 muertes, 2,7 sobreviven, esto es casi sostenible]

4 Guerreros, 50% de éxito (+ 1.8PV), guerreros-caballeros 59% de éxito (+ 2.4PV), 2,4 muertes guerrero o 2,2 muertes guerrero caballero. Un bebé es posible 50-59%. [Vinland Pacífica, el 89% en caso que este armado (+ 4.2PV), 1.3 muertes, 2,7 sobreviven, esto es casi sostenible]

6 Primitivos, 65% de éxito (+ 1.8PV), 4 muertos, 2 sobreviven. Un bebé es del 65% posible. [Pacífica Vinland, el 90% de éxito si armada (+ 3.4PV), 2 muertes, 4 sobreviven, esto es casi sostenible]

6 Guerreros, 75% de éxito (+ 2.7PV), guerreros-caballeros 84% de éxito (+ 3.3PV), 3.7 muertes guerrero o 3,4 muertes guerrero caballero. Un bebé es 75-84% posible. [Vinland Pacífica, el 98% en caso de armado (+ 4.2PV), 2 muertes, 4 de sobreviven, esto es casi sostenible]

9 Primitivos, 85% de éxito (+ 2.1PV), el 98% de éxito si armada (+ 2.9PV), 6 muertes, 3 sobreviven. Un bebé es 85-98% posible.

9 Guerreros, 92% de éxito (+ 2.8PV), guerreros-caballeros 96% de éxito (+ 3.2PV), 5.6 muertes guerrero o 5 muertes guerrero caballero. Un bebé es 92-96% posible.

Rendimientos óptimos (lado caliente):

8 primitivos Armados, pierden 5.3 cada turno, pero 81% de éxito.

5 guerreros caballeros Armados son óptimos, pierden 2,8 cada vez, pero el 98% de ganancia de un bebé + hierro + madera.

[Vinland pacífica] 6 primitivos pierden 2 cada turno, pero 64% de ganancia de un bebé + hierro + madera.

[Vinland pacífica] 6-guerreros armados caballeros sigrid-casados pierden 2 cada turno, pero 96% de ganancia de un bebé + hierro + madera.

Vinland Hostil Lado Frío

4 Primitivos, 14% de éxito (-0.5PV), 2.7 muertes, 1,3 sobreviven. Un bebé es 14% posible. [Vinland pacífica, el 40% de éxito si armada (+ 1PV), 2 muertes, 2 sobreviven]

4 guerreros, 18% de éxito (-0.1PV), guerreros-caballeros 22% de éxito (+ 0.2PV), 2,4 muertes guerrero o 2,2 muertes guerrero-Knight. Un bebé es 18 a 62% posible.

6 Primitivos, 27% de éxito (+ 1.8PV), 4 muertos, 2 sobreviven. Un bebé es del 27% posible. [pacífica Vinland, el 64% de éxito si armada (+ 1.9PV), 2 muertes, 4 sobreviven]

6 Guerreros, 33% de éxito (+ 0.2PV), guerreros-caballeros 41% de éxito (+ 0.8PV), 3.7 muertes guerrero o 3,3 muertes guerrero caballero. Un bebé es 33-41% posible.

9 Primitivos, 48% de éxito (0PV), 6 muertes, 3 sobreviven. Un bebé es del 48% posible.

9 guerreros, 56% de éxito (+ 0.6PV), guerreros-caballeros 64% de éxito (+ 1.3PV), 5,5 muertes guerrero o 5 muertes guerrero caballero. Un bebé es 56 a 96% es posible.

Rendimientos óptimos (lado frío):

9 Primitivos pierden 6 cada turno, pero el 46% de ganancia de un bebé + hierro + madera.

[6] pacíficos primitivos Armados pierden 2 cada turno, pero 66% de ganancia de un bebé + hierro + madera.

9 Guerreros pierden 5.4 cada turno, pero 56% de ganancia de un bebé + hierro + madera.

7 guerreros caballeros Armados son óptimos, pierden 3,8 cada vez, pero el 90% de ganancia de un bebé + hierro + madera.

NOTAS AL CALCE

¹ Los Tunit emigraron al Nuevo Mundo hace relativamente poco (hace 5000 años) y por tanto no están estrechamente relacionados a los inuit o los amerindios. Especializados en la pesca en hielo, carecían incluso de perros domésticos o el arco y la flecha. "Tunit" es el nombre dado a ellos por sus enemigos tradicionales los Thule-Inuit, pero los antropólogos los llaman la cultura Dorset. En 1903 un barco ballenero británico se detuvo por la última colonia de Tunit que vivía en una isla en la bahía de Hudson.

Uno de los marineros estaba enfermo, y en pocos meses todo los Tunit estaban muertos. Nadie descifró su lengua antes de su extinción, y nunca se puso por escrito. *"Los Tunit eran gente fuerte, pero tímidas y fácilmente puestos en fuga. Nada se dijo de su lujuria de matar."* Netsilik Inuit de 1923.

2 En 984 CE, Erik el Rojo, un vikingo fuera de la ley que llevaba a un grupo de colonos nórdicos de Islandia y Noruega, fundó una colonia conocida como la "Asentamiento del Este" y el "asentamiento occidental", las primeras colonias europeas en las Américas. Según las sagas, nombró a la isla Grænland esencialmente como un dispositivo de mercadeo.

3 Los Thule son conocidos hoy en día como los inuit o esquimales. Además de sus arpones legendarios y kayaks, los Thule tenían trineos tirados por perros, umiaks (barcos de techo abierto, cubierto por la piel con un máximo de veinte juegos de remos), un sistema compleja de cache de comida, gafas de hendidura, y parkas finamente cocidos, pantalones, polainas, botas, manoplas de doble manoseado, y cubre carpa. Eran una cultura ballenera, y una sola ballena boreal de 40 toneladas podía sostener una comunidad de 50 durante un año con comida y la grasa inflamable. Ellos desarraigaron y esclavizaron a los Tunit siempre los encontraron, y tal vez los Nórdicos de Groenlandia corrieron la misma suerte.

4 Esto se debe a que una expedición ártica numerosa sufre retrasos de camino por las líneas de suministro de largo curso, la falta de sigilo, y sólo por ser tan rápido como su miembro más lento.

5 Valhalla es generalmente interpretado como la creencia de los nórdicos en una vida mas allá de la muerte. Sus muertos fueron enterrados con sus armas, arreos, joyas, y (en caso de una herrería), con su conjunto completo de herramientas. Ellos regularmente trajeron comida y cerveza para el túmulo de entierro, y se esforzaron mucho para recuperar los cuerpos y establecer lápidas, prácticas incomprensible que todavía siguen hoy. En Groenlandia, los ataúdes eran reutilizados, brutalmente expulsando los anteriores cuerpos momificados. Interpreto como culto a los antepasados, practicado por todas las culturas humanas, pero no por cualquier otro animal, como un signo no de una creencia en el más allá, pero de un tiempo antes de que hubiera creencia alguna, y la aceptación de que los individuos sobreviven a la muerte y continúan una existencia paralela fue comportamiento adaptado. En la teoría "bicameral", antes que los humanos adquirieron conciencia llegaron a decisiones basadas en las voces alucinadas de los muertos.

6 A pesar de que las culturas anteriores habían poblado Groenlandia, sólo los Tunit vivían allí cuando los Nórdicos llegaron a 980 dC. Los Thule (paleo-esquimal) fueron en realidad los último en llegar, desembarcando en el norte de Groenlandia alrededor de 1200 de la dC. Tanto los Tunit y los Nórdicos se habían extinguido en Groenlandia alrededor del año 1450 dC (y los Tunit extintos en todas partes para 1903 dC). Por lo tanto, al comparar a los Inuit con los daneses actuales en Groenlandia, en realidad son los daneses los que puede quejarse de ser los reprimidos "nativos americanos" (Groenlandia se considera parte de América del Norte).

7 Las colonias nórdico-vikingas en Groenlandia duraron alrededor de 12 generaciones. El primero en desaparecer (alrededor de 1360-1400) fue el asentamiento occidental, que era más frío y más marginal en producción de heno, y también más cerca de los terrenos de caza de marfil compartidos con los Thule. Alguna vez tenía tuvo una población de 1000. Los últimos registros escritos relatan fuertes ataques de los Thule, y la evidencia arqueológica muestra que los últimos habitantes estaban muriendo de hambre cuando abandonaron el asentamiento. Después que aumentó el hielo del mar y los barcos de suministro

dejaron de venir, el asentamiento oriental más grande y más próspero (población de 5000) murió por causas desconocidas alrededor de 1450 dC.

8 Las Sagas de Groenlandia documentan la siguiente historia de un feudo nórdico. Un cazador encontró un barco varado lleno de cadáveres muertos de hambre, y donó el barco a obispo Arnald en beneficio de las almas perdidas. El obispo obsequio al cazador la valiosa carga del buque. Los familiares de los muertos protestaron de que merecían la carga, pero el obispo fallo en contra de ellos. Una pelea estalló durante la misa, y guardaespaldas del obispo Einar mató a uno de los denunciantes con un hacha. Al muerto se le denegó un entierro cristiano, y parientes enojados llegaron desde el asentamiento occidental. Einar trató de aplacarlos, ofreciendoles una armadura antigua como compensación a la familia del hombre muerto. Esto fue rechazado y nueve hombres fueron asesinados en la lucha, incluyendo Einar. La Cosa (The Thing) concedió una indemnización a los que estaban con Einar, que habían perdido la mayoría de los hombres.

9 El ícono de copo de nieve representa ya sea un invierno particularmente duro o un recurso que necesita una gran cantidad de madera o heno de utilizarse, tales como el hierro del pantano o vacas. De cualquier manera, si sus suministros de energía se agotan antes de que llegue la primavera, debes sacrificar ancianos o animales de granja. Esta dura decisión fue dramatizada por la novela "Two Old Women" por Velma Wallis, en la que dos ancianos inuit son abandonados en la interperie, para que su tribu tuviera más para el próximo invierno.

10 Una capa de hielo cubre alrededor del 80% del interior de Groenlandia, y la niebla salina inhibe las plantas en las costas exteriores. Así que el crecimiento de plantas y, en definitiva toda actividad humana y animales terrestres está restringida en gran parte a los fiordos interiores. El juego comienza en el final del Período Cálido Medieval, cuando las temperaturas eran un poco más cálidas que las de hoy y los glaciares estaban retrocediendo por todo el mundo. El inicio de la Pequeña Edad de Hielo anunció un enfriamiento global y el crecimiento de los glaciares en todo el mundo. La propagación de hielo permanente en Groenlandia destruyó líquenes y pastos que necesitan los caribú, los bueyes almizclero, y los animales de granja de los Nórdicos. La Pequeña Edad de Hielo parece estar asociada con el período llamado Mínimo de Maunder, cuando el número de manchas solares, que normalmente oscilan en un ciclo de 11 años, cesaron. Pocas manchas solares significan baja potencia en luz solar UV y viento solar bajo, que acrecenta el tamaño de la ionosfera de la Tierra con un efecto desconocido sobre el clima. La reanudación de las manchas solares en 1730 ha dado lugar a una tendencia al calentamiento que persiste hoy en día. Sin embargo, el último ciclo de manchas solares (# 24) ha sido notablemente tranquilo, no continuando hasta febrero de 2014, tres años después del máximo predicho, un período marcado por enfriamiento global. Si manchas solares del ciclo # 25 se detiene, un nuevo mínimo de Maunder con otra Pequeña Edad de Hielo podría estar en camino.

11 El juego comienza en el año 1200 dC, después de la llegada de los Thule. Para este tiempo, el enfriamiento global había destruido la cosecha de cebada de los Nórdicos, que los vikingos una vez crecieron en cantidades pequeñas para hacer cerveza. La Pequeña Edad de Hielo también impacto la caza de focas, una parte importante de la dieta nórdica (80% en sus últimos años). Las focas son sensibles a un enfriamiento global porque el espesor del hielo no es adecuado como un área de crianza (especialmente los cachorros de foca arpa, que son abandonados de forma rutinaria en el hielo y se morirán de hambre a menos que se derrite el hielo). Las morsa, la base de la economía nórdica, también se ven afectadas por el

hielo, ya que se les niega el acceso a las aguas costeras poco profundas donde se cazan almejas. Nieves del invierno profundas, especialmente asociadas con la formación de costras, provoca la extinción local de caribú. Graham Chapman, "Timescales and Evolutionary Change", 2005.

12 Los jugadores de **Bios Megafauna** saben que los caballos, rinocerontes, y elefantes utilizan un sistema digestivo posterior no especializado. Una consecuencia de esto es que los caballos pueden digerir carne. En el Ártico, los caballos a veces se alimentan de carne, que es más disponible que el heno. Por extraño que parezca, a veces ponis de Groenlandia adquieren un gusto por la carne, e incluso pueden atacar a sus manejadores y comerselos!

13 Las costas árticas del Nuevo Mundo fueron asentadas por la cultura Tunit, adaptadas para la caza de focas a través de hoyos en el hielo en climas muy fríos. Estos fueron expulsados de Vinland por la cultura Beothuk antes del comienzo del juego, y fuera de Markland y Groenlandia por la Thule.

14 Los arqueólogos han excavado una localidad nórdica en el extremo norte de Terranova con ocho casas comunales de madera y césped y una herrería. Esta es la prueba de que los vikingos llegaron al Nuevo Mundo cinco siglos antes de Colón. Según las Sagas vikingas, este sitio se encontraba en una tierra llamada Vinland, pero fue abandonado debido a los ataques hostiles de los nativos (llamados por los nórdicos "skraelings"). Incluso después de haber sido abandonada, la arqueología demuestra que la madera canadiense se siguió utilizando durante la colonización de Groenlandia, lo que indica que el Nuevo Mundo fue visitado regularmente para madera.

15 El término "Rapto de Sabinas" viene de la tradición de que Roma fue fundada por el robo de las mujeres sabinas.

16 Las únicas herramientas de navegación nórdicas conocidas son la piedra del sol y el brújula solar. La transparente piedra del sol, hecha de espato de Islandia, tiene una notable propiedad de polarización de luz que puede indicar la posición del sol incluso en un día nublado. La brújula de sol ilustrada fue excavada en un asentamiento nórdico en Groenlandia. Utiliza el sol para determinar el norte, y tal vez la latitud.

17 Para el Thule, el Alfa es el capitán de la caza de ballenas (umialiq), que comandó los barcos balleneros de 10 hombre de techo abierto (umiak) y también presidió las ceremonias de redistribución de carne y grasa de ballena. Hoy en día, el Alfa se conoce como el "Greatcatcher". Para los nórdicos y Tunit, el Alfa es a menudo un trampero que proporciona el suministro de alimentos poco espectacular pero constante de la captura de animales grandes y pequeños. "El Tunit hizo que nuestro país fuera habitable. Ellos construyeron las líneas de mojones que guían a los caribúes a los cruces de río donde pueden ser emboscados por los cazadores, y que suministra los ríos con presas de pescado." Netsilik Inuit, 1923

18 La Saga de Groenlandia, escrita a principios de los 1300s, registra lo que es uno de los encuentros más trascendentales de toda la historia, el primer contacto entre el Este y el Oeste. Según el análisis de cromosoma Y, los dos grupos se habían separado en el centro de Asia 50.000 años antes. Un grupo fue al Oeste, y se convirtió en los europeos. El otro grupo fue del este, y se convirtió en los amerindios. Después de cada uno haber viajado por la mitad del mundo, estaban destinados a reunirse en Groenlandia. La reunión no fue placentera para futuras negociaciones: "Hacia el Norte, los cazadores han encontrado algunas pequeñas personas a quienes llaman Skraellings; su situación es que cuando son heridos por las

armas sus llagas se tornan blancas y sin sangrado, pero cuando son heridos mortalmente su sangre casi no deja de fluir. No tienen hierro en absoluto; que utilizan misiles hechos de colmillos de morsa y piedras afiladas por cuchillos. "Los" skraelings "en este caso parecen ser los Tunit, aunque los nórdicos nunca aprendieron a distinguir entre los dos.

19 Los hombres cazan, las mujeres colectan, un hecho arraigado profundamente en nuestros orígenes. Pero, ¿qué papel juegan las mujeres en Groenlandia, con todo caza y sin recolección? Las mujeres nórdicas tendían animales, batieron la mantequilla, y se colectaban algas y bayas estacionales. Las mujeres Thule cosían prendas de vestir y barco de pieles -(y remaban en los barcos más grandes "umiak"!). De hecho, los inventos fundamentales que permitieron al ártico fuera habitado es heno para los nórdicos y la aguja para el esquimal. Pero tal vez el papel femenino principal es a salir del clan para casarse en otro lugar. Llamado exogamia, es esencial para evitar la endogamia, tanto de los genes y las ideas. El Thule practica doble exogamia, o de intercambio de esposa continua, tanto entre los clanes y las culturas. Entrando en una comunidad extranjera requiere agallas (hablo por experiencia personal, ya que soy el único estadounidense en el pueblo donde vivo). Mis reglas de "hija" no pretenden representar a la mujer como bien mueble para ser arrastradas a la casa por los vikingos (aunque eso ocurrió), pero en relación con el coraje necesario para forjar una comunidad crisol multicultural que sigue siendo la esperanza de nuestro futuro.

20 Incluso en comparación con los vikingos, los Thule-inuit eran un pueblo agresivo. Utilizaron milicias bien entrenadas con un jefe militar designado. Emplearon andanadas de flechas, con el vencedor quien tenía la mayoría de los arqueros o flechas (ya menudo sus víctimas fueron el Tunit, que no tenía arqueros). Después de la "lluvia de flechas", combaten uno-a-uno comenzand con lanzas para caribú o garrotes para apalea focas. Llevaron a cabo redadas sorpresa en campamentos o aldeas cuando todos dormían o reunidos en la casa de la comunidad. Las puertas se sellaban y flechas disparadas a través de los agujeros de humo. Al igual que en la práctica nórdica de "incendio provocado", quemaban las casas y disparaban a los que huyen. No tomaban prisioneros, porque el objetivo de la guerra Thule-Inuit era la completa aniquilación del enemigo. Renee Fossett, "In Order to Live Untroubled: inuit of the Central Arctic 1550 to 1940", 2001.

21 Vinland fue descubierta por una expedición dirigida por Leif Erikson, hijo del fundador de Groenlandia Erik el Rojo. Él trajo uva y madera. La próxima expedición, liderada por su hermano Thorvald, tuvo un mal comienzo cuando los vikingos mataron a ocho indígenas que encontraron durmiendo debajo sus barcos de pieles. Uno escapó, y al día siguiente "innumerables" barcos regresaron e inundaron a los nórdicos de flechas. Mientras el moribundo Thorvald arrancaba una flecha de sus intestinos, alegadamente dijo: "Esta es una rica tierra que hemos descubierto; hay un montón de grasa alrededor de mi barriga. Hemos encontrado una tierra de abundancia, aunque no vamos a disfrutar mucho de ella ". Erik fue devastado por la noticia y envió una expedición infructuosa para recuperar el cuerpo de su hijo. Si los nórdicos hubieran sido un poco más diplomáticos, quizá America se conocería hoy en día como "Leifland".

22 A la misma vez que los nórdicos desembarcaban en Groenlandia, un genio anonimo Thule en Alaska adaptaba la tecnología de caza de focas y de navegación para lograr la primera caza de ballenas de océano abierto. Los Thule utilizaron esta tecnología para extenderse hacia el este a través del Ártico, llegando a Groenlandia a finales del siglo 12. El arpón Thule para cazar de ballenas y focas era el arma más

tecnológicamente avanzada en el mundo en ese momento. Entre sus 22 partes están la palanca de cabeza del hueso (gira para evitar la extracción de una vez debajo de la piel), un encaje y fuste de marfil y hueso en con correas (permite la separación del eje de madera), un contrapeso de hueso con clavijas en la base de la eje, y una línea de arpón unido a un broche de hueso y clavijas. Dos flotadores de piel de foca, unidos por un trozo de madera a una correa amarrada a la cubierta posterior del kayak, estaban vinculados a la línea de arpón por una palanca. El arpón fue lanzado por un atlatl de madera con inserciones óseas. Wendell Oswalt, "esquimales y exploradores", 1979.

23 *"Nadie sabe quién inventó el heno, la idea de cortar la hierba en el otoño y almacenarla en grandes cantidades suficientes para mantener los caballos y las vacas vivas durante el invierno. Todo lo que sabemos es que la tecnología de heno era desconocida por el Imperio Romano, pero era conocida por todos los pueblos de la Europa medieval. Al igual que muchas otras tecnologías de crucial importancia, el heno surgió de forma anónima durante las llamadas Edades Oscuras. De acuerdo con la Teoría del heno de la Historia, la invención de heno fue el acontecimiento decisivo que se trasladó el centro de gravedad de la civilización urbana de la cuenca del Mediterráneo a Europa septentrional y occidental."* Freeman Dyson, "Infinito en todas las direcciones", de 2004.

24 Skyr es una bebida tradicional de yogur colado de Islandia y Groenlandia. Los productos lácteos fueron altamente valorados por los nórdicos, y fueron artículos útiles para el trueque con los amerindios. En su libro "Colapso, ¿Cómo las sociedades eligen fracasar o tener éxito", Jared Diamond sostiene que los nórdicos sobre-valoraron sus animales lecheros en Groenlandia, provocando la destrucción de césped y la subsiguiente erosión condeno a los groenlandeses.

25 Casi ninguna domesticación de animales ha ocurrido desde el comienzo del Cristianismo.

26 El anciano de rango 2 es una figura espiritual conocido como chamán, es decir, uno que entra en un estado de conciencia alterada similar a la empleada por todos los seres humanos antes de los albores de la conciencia. Los chamanes eran comunes en la cultura Tunit, empleando rituales, instrumentos de ritmo, o drogas para entrar en un trance durante el cual se pronunciaban adivinaciones (interpretado como consejos de los espíritus benévolos y malévolos).

27 El último mensaje de las crónicas nórdicas de Groenlandia fue de un hombre quemado por seducir a la esposa de otro usando brujería. Los brujos eran (y son) peligrosos para el cristianismo, ya que representan una reversión al politeísmo, la práctica de seguir figuras de autoridad personales en lugar de una central. En lugar de un sistema de creencias competidor, la brujería es un método para llegar a decisiones que precede a la conciencia moderna, es decir, el método basado en el lenguaje de toma de decisiones mediante la representación de alternativas basadas en construcciones manipuladas mentalmente. Bajo esta teoría, las brujas son retrocesos similares a los esquizofrénicos que oyen voces, místicos religiosos, los "poseídos" o "hablar en lenguas", y los niños con amigos imaginarios.

28 De acuerdo con la teoría bicameral, la importancia del arte hoy en día es un vestigio de una época en que el arte, como la música, la poesía, y las estatuas eran aún mucho más importantes. Este período no fue la era bicameral, cuando todos los miembros de la sociedad siguieron ciegamente las voces internas de sus dioses. Fue más bien el período de transición, cuando las voces cesaron, y la población aterrorizada necesitaba drogas, cantos, e ídolos de mano para inducir a los dioses para guiarlos nuevamente. Esta crisis, el sonido del silencio, fue más probable que fuera causada por el aumento en el uso del lenguaje

autorreferencial en lugar de la selección natural. El arte Thule y nórdicos era más bien escaso y funcional, sin elaboración o embellecimiento, y estas culturas eran sin duda conscientes. Pero la estatuaria Tunit abundante, con "osos voladores" (que se muestran en la parte superior de la carta de anciano Tunit), tallas estandarizadas de los seres humanos sin rostro y con los muñones por brazos, y realísticas mujeres-pájaros de marfil capaces de mantenerse en pie, es evidencia de que esta cultura se encontraba transicionando a la conciencia. Sea lo que usted piense de esta teoría, nunca he escuchado una explicación alternativa para la única fascinación humana con alucinógenos, el alcohol, el ritmo, la música y los ídolos. Julian Jaynes, "El origen de la conciencia en la ruptura de la mente bicameral", 1990.

29 Las tres culturas eran politeístas cuando invadieron Groenlandia. Leif, el hijo de Erik el Rojo, se convirtió al cristianismo en el año 999 dC, y pronto Groenlandia era oficialmente cristiana bajo un obispo. Sólo un artefacto pagano nórdico se ha descubierto en Groenlandia, una talla en piedra de jabón que representa el martillo de Thor. Los Inuit se convirtieron al cristianismo en la década de 1750 por los misioneros moravos. Los Tunit se extinguieron antes de que cualquier misionero pudiera descifrar su lengua.

30¿Qué diferencia hace si una cultura cree en un solo dios o en muchos? De acuerdo con la teoría bicameral, cuando los seres humanos adquieren conciencia, interpretaron el constante fluir de pensamientos y voces en su cabeza, incluyendo las advertencias alucinadas de figuras de autoridad muertos, como una panoplia de dioses. Esto era natural, ya que esta era la forma en que inconscientemente tomaban decisiones antes de la aparición de la conciencia auto-reflexiva. Estos dioses eran figuras de autoridad personales y subjetivas. Sin embargo, erigir una sociedad exige el cumplimiento de los valores objetivos y las figuras de autoridad, entre ellos una autoridad central final, un único y verdadero Dios. Una autoridad central conduce a la moralidad objetiva, tales como los 10 mandamientos, y misioneros para difundir la verdad a culturas extranjeras, conceptos incompatibles con un sistema de valores subjetivos. Así el judeo-cristianismo se extendió con rapidez asombrosa en todo el mundo.

31 No, "La Cosa" (The Thing) no es una quimera ártica de Hollywood que mezcla perros de trineo con tu suegra. La Groenlandia Nordica estaba organizada como una federación de cacicazgos que operaban en condiciones feudales, con una economía de mercado basada en el trueque y una moneda de colmillo de morsa. Para reducir la enorme carga social creada por las disputas del clan, se estableció una asamblea legislativa y judicial llamada "La Cosa". La Cosa murió con los nórdicos en Groenlandia, pero sobrevivió en Islandia y es hoy en día el parlamento representativo más antiguo existente.

32 Después de que el hambriento asentamiento occidental fue invadido alrededor de 1350 (cortando el acceso al marfil), y el último barco de comercio real se hundió en 1369, el Rey de Noruega perdió el interés en Groenlandia. Existen registros de barcos privados que desembarcaron "accidentalmente" en el asentamiento oriental en 1381, 1382, 1385, y 1406. Los capitanes afirmaban haber sido "desviados de su trayectoria", para evitar el enjuiciamiento por evitar el Monopolio Real. El corsario de 1406 trajo de vuelta el último registro escrito nórdico de una boda en 1408 en la Iglesia de Hvalsey. En 1607 se puso en marcha una operación Danés Noruega de rescate. Además de estar al menos un siglo demasiado tarde, hicieron la razonable suposición de que el asentamiento oriental yacía en la costa este de Groenlandia, y por lo tanto buscaron en el lugar equivocado. Asumieron que los Inuit que encontraron eran descendientes de los nórdicos. El destino real de los últimos nórdicos en Groenlandia se desconoce, pero es concebible que pudieron haber hecho un intento desesperado para instalarse en Vinland.

