

# VIKING RAIDERS

AZIONE ♦ STRATEGIA ♦ CAOS

## PREPARARE LA PARTITA E GIOCARE

### CONTENUTO

#### MAZZO VICHINGO

- 12x Dono degli Dei
- 8x Cibo, Cornucopia, Legno, Oro, Pietra, Vichingo
- 4x Berserker, Visione di Vör
- 2x Incursione abbondante, Incursione invernale, Incursione mattutina, Incursione notturna, Incursione primaverile, Schermaglia
- 1x Fattoria nascosta, Favore di Loki, Favore di Odino, Fenrir, Festa del raccolto, Fiera commerciale, Follia di mezza estate, Incendio al mercato, Jörmungandr, Maledizione del Valhalla, Nave fantasma, Ricchezze di Freyja, Saccheggio di Njord, Tesoro sepolto, Trasformazione di Gefjon, Vendetta di Thor, Yggdrasil

#### MAZZO MERCATO

- 12x Protezione
- 6x Armeria, Casa lunga, Deposito segreto, Drakkar, Gioielli, Insediamento, Karvi, Snekkja, Villaggio
- 4x Flotta, Fortezza, Trono
- 1x Comando, Efficienza, Impeto di forza, Mare in tempesta, Ragnarok, Scaltrezza

#### ALTRE CARTE

- 6x Carte comandante
- 5x Carte delle regole
- 3x Preparazione veloce / Come giocare
- 2x Condizioni di vittoria
- 1x Casato artico (per due giocatori) / Aiuto

**Regolamenti:** Preparare la partita e giocare, Regole e spiegazioni delle carte, Volantino: Per la prima partita

### VIKING RAIDERS

Sei uno spietato comandante Vichingo che punta ad affermare il proprio clan nell'ambiente caotico, imprevedibile e spietato in cui vi ritrovate.

Ogni turno visiterai il quartiermastro e otterrai 2 carte Vichingo. Qui scoprirai cosa ha rimediato il tuo clan mentre eri impegnato a 'comandare'.

Si saranno dedicati a recuperare risorse come Cibo, Legno, Pietra, Oro o altri vichinghi? Queste ti permetteranno di comprare miglioramenti dal Mercato - imbarcazioni per la tua flotta di Navi, edifici per il tuo Clan e oggetti per il tuo Bottino.

O forse si sono preparati ad agire! Hanno elaborato un piano per uno scontro veloce, o forse hanno pianificato un'incursione mattutina? Magari hanno ottenuto il favore di qualche divinità nordica - o addirittura catturato un Berserker errante?

Qualunque cosa il tuo Clan ti recuperi, spendi le risorse con saggezza e pianifica le azioni con attenzione, mentre combatti per la supremazia e la vittoria finale!

### 1 SEPARA I MAZZI

#### PREPARAZIONE



Rimuovi dal mazzo Mercato le 12 carte PROTEZIONE e posizionale a faccia in su sul tavolo.

Nel mazzo Mercato e nel mazzo Vichingo sono presenti anche le carte delle regole. Per la prima partita, lasciale dove si trovano.

### 2 STABILIRE LA DURATA

#### PREPARAZIONE

Utilizza questa tabella per decidere quanti punti vittoria (PV) serviranno, in ciascuna categoria (Navi, Clan, Bottino), per vincere la partita:

	Partita Veloce	Partita Normale	Partita Lunga
2-3 giocatori	6 PV	7 PV	8 PV
4-5 giocatori	5 PV	6 PV	7 PV



Posiziona la carta Condizioni di vittoria corrispondente alla tabella scelta sul tavolo e visibile a tutti i giocatori - come promemoria sulle regole concordate. Rimetti le altre carte Condizioni di vittoria nella scatola.

### 3 CREARE IL MERCATO

#### PREPARAZIONE

Mescola le rimanenti carte Mercato e **mettine 8 a faccia in su in centro al tavolo**, così che siano accessibili a ogni giocatore. Quest'area è il Mercato.

Se le carte RAGNAROK e MARE IN TEMPESTA vengono rilevate, tienile da parte e mescolale nel mazzo Mercato dopo aver preparato il Mercato.

Posiziona il resto del mazzo Mercato a faccia in giù vicino al Mercato - questa è la Scorta del Mercato. A questo punto, il tavolo dovrebbe apparire così:



**IMPORTANTE!**  
Se **non ci sono carte che valgono 1 punto vittoria** nel Mercato, recupera tutte le carte Mercato, mescolale e ricrea il Mercato di nuovo. I Punti Vittoria delle carte sono mostrati in alto a sinistra.

**IMPORTANTISSIMO!**  
Questa regola resta valida per tutta la partita: ci deve sempre essere **almeno una carta da 1 Punto Vittoria** nel mercato.

### 4 CARTE COMANDANTE

#### PREPARAZIONE

Consigliamo di giocare qualche partita prima di usare le carte Comandante. Per la tua prima partita, vai al passo 5 della PREPARAZIONE.

Per una sfida maggiore, distribuisce a ogni giocatore una carta Comandante a inizio partita. Con i Comandanti, ciascuno ottiene un'abilità permanente e può fare **Offerte**, comprare oggetti al **Mercato nero** e assoldare **Mercenari**.

Vedi 'Giocare con i Comandanti' nel breviario delle regole.

### 5 CARTE VICHINGO

#### PREPARAZIONE

Mescola il mazzo Vichingo e distribuisce carte in senso orario, finché **ogni giocatore ne ha 6**. Queste carte vanno tenute in mano, nascoste agli altri giocatori.

Posiziona il resto del mazzo Vichingo a faccia in giù sul tavolo, lasciando spazio accanto per la pila degli scarti. Puoi disporre mazzo e scarti a fianco del Mercato:



### 6 CHI COMINCIA?

#### PREPARAZIONE

Rivela la prima carta del mazzo Vichingo per vedere chi è il primo giocatore:

- VICHINGHI** - Il giocatore seduto più a Nord
- LEGNO** - Il giocatore seduto più a Est
- PIETRA** - Il giocatore seduto più a Sud
- CIBO** - Il giocatore seduto più a Ovest
- ORO** - Il giocatore con i capelli più lunghi
- CORNUCOPIA** - Il giocatore che ha il compleanno più vicino alla Mezza Estate Vichinga (24 Giugno)
- DONO DEGLI DEI** - Il giocatore più giovane
- CARTA AZIONE (A)** - Il giocatore che si è fatto male più recentemente
- CARTA PUNTI VITTORIA (PV)** - Il vincitore dell'ultima partita giocata assieme. Non solo di Viking Raiders, qualunque gioco vale!
- BERSERKER** - Il giocatore che parla più ad alta voce
- YGGDRASIL** - Il giocatore più vecchio

Metti la carta nella pila degli scarti. La partita comincia con il giocatore estratto e si prosegue in senso orario.

**SEI PRONTO A GIOCARE!**

1

## LO SCOPO DEL GIOCO

GIOCO

L'obiettivo del gioco consiste nel collezionare almeno il numero concordato di Punti Vittoria in ogni categoria: Navi, Clan, Bottino.

I punti vittoria sono mostrati nell'angolo in alto a sinistra di tutte le carte comprate al Mercato.

PUNTI VITTORIA (PV)



2

## TURNO

GIOCO

Prima di tutto, **pesca 2 carte** dal mazzo Vichingo e aggiungile alla tua mano\*. Ora puoi svolgere, in qualsiasi ordine, queste azioni:

**Compra 1 oggetto** dal Mercato  
**Gioca una carta Azione** dalla mano

Puoi decidere di eseguire entrambe le azioni, una sola o nessuna.

Quando hai finito, la partita procede con il prossimo giocatore.

\*Se stai giocando con la variante a 2 giocatori del Clan Artico, c'è un passaggio aggiuntivo all'inizio di ogni turno. Consulta 'Regole e spiegazioni delle carte' per maggiori dettagli.

3

## COMPRIARE OGGETTI AL MERCATO

GIOCO

Puoi comprare oggetti dal Mercato usando le risorse che hai in mano. Il costo degli oggetti è rappresentato sul fondo della carta. Per ogni simbolo sulla carta devi giocare una carta con il simbolo corrispondente.

Alcuni oggetti inoltre richiedono un certo numero di Punti Vittoria nella tua scorta di oggetti, per essere acquistati. (I punti Vittoria nascosti che hai in mano valgono per questo prerequisito - ma se vuoi farli valere, dovrai mostrare la carta agli altri giocatori).

ESEMPIO: Comprare un Villaggio

Costo:



1 PV CLAN significa che devi possedere almeno 1 Punto Vittoria nelle tue carte Clan per poter comprare questa carta, più le risorse richieste.

Continua il passaggio 3 ➤

## ➤ Continuazione del passaggio 3

Per comprare un oggetto, gioca le carte necessarie dalla tua mano alla pila degli scarti e prendi l'oggetto acquistato. Rimpiazza subito la carta appena comprata nel Mercato con una carta proveniente dalla Scorta del Mercato.

Ricorda che se **non ci sono carte** che valgono **1 Punto Vittoria** nel mercato bisogna mescolare le carte e crearlo nuovamente. (vedi PREPARAZIONE, passaggio 3).

Posiziona tutti gli oggetti che compri a faccia in su davanti a te, così che sia semplice vedere quanti punti ogni giocatore possiede in ciascuna categoria.

Se compri un'Abilità, posizionala a sua volta a faccia in su di fronte a te. Cfr. l'ESEMPIO VISIVO.

4

## SCAMBIARE RISORSE

GIOCO

Se non possiedi nessuna risorsa con la quale comprare un oggetto al Mercato, puoi scambiare 2 carte qualsiasi in tuo possesso con 1 risorsa a tua scelta. Puoi effettuare questo scambio quante volte vuoi.

ESEMPIO: Acquistare un Karvi tramite uno scambio.



Il giocatore utilizza ORO e GIOIELLERIA al posto di LEGNO

5

## GIOCARE UN'AZIONE

GIOCO

Le carte Azione sono caratterizzate dalla lettera 'A' negli angoli superiori. Per giocare un'azione basta metterla a faccia in su nella pila degli scarti e risolvere le istruzioni sulla carta. Leggi ad alta voce la carta in modo che tutti al tavolo possano comprendere l'azione giocata.

Le carte BERSERKER possono essere giocate da **qualsunque giocatore** per cancellare un'azione qualsiasi di un altro giocatore, incluse altre carte Berserker.

Esempio: Belisario gioca una carta INCURSIONE contro Alessandro. Delia, supponendo che quell'azione possa far vincere Belisario, decide di cancellargli l'azione giocando un BERSERKER.

OH, UN'ULTIMA COSA...

Se desideri cancellare un'azione usando un BERSERKER, devi farlo **prima** che un giocatore risolva la carta giocata. Per esempio, non puoi aspettare di vedere se un'incursione ha successo e **dopo** decidere di giocare un BERSERKER.

6

## INCURSIONI

GIOCO

Quando giochi una carta Incursione, è la tua occasione di attaccare un clan avversario e, se tutto va bene, derubarlo di una carta Navi, Clan o Bottino.

- Dichiarare quale **giocatore** e quale **categoria** (NAVI, CLAN, BOTTINO) decidi di attaccare.
- Il giocatore in difesa raccoglie tutte le proprie carte della categoria scelta e le mescola, aggiungendo, **per ogni carta, 1 carta Protezione**.
- Come attaccante scegli una carta casuale tra quelle mescolate.
- Se la carta è un oggetto, l'hai conquistata ed è tua.
- Restituisci le carte restanti al giocatore in difesa o alla pila di carte Protezione.



Prendi le carte

Aggiungi le Protezioni

Scegline una a caso

A volte i giocatori potranno ridurre le carte Protezione dell'avversario durante un'incursione. A prescindere dall'effetto, **ci deve sempre essere almeno 1 carta Protezione durante un'incursione.**

7

## ABILITÀ

GIOCO

Ci sono 4 ABILITÀ in tutto all'interno del gioco, e ognuna di esse può dare un notevole vantaggio.

Puoi comprare le carte Abilità all'interno del Mercato, e una volta acquistata devi giocarla di fronte a te come fosse un oggetto. La tua abilità ha effetto fintanto che possiedi la relativa carta.

Puoi possedere **1 sola carta Abilità** alla volta. Se ne ottieni una seconda, devi rimescolarne una nel mazzo Scorta del Mercato.



8

## VINCERE

GIOCO

Il primo giocatore che possiede tanti Punti Vittoria quanti quelli scelti a inizio partita (o di più!) in **OGNUNA delle 3 categorie** - NAVI, CLAN, BOTTINO - vince la partita.

I Punti Vittoria (PV) tenuti nascosti in mano valgono per il conteggio dei Punti Vittoria.

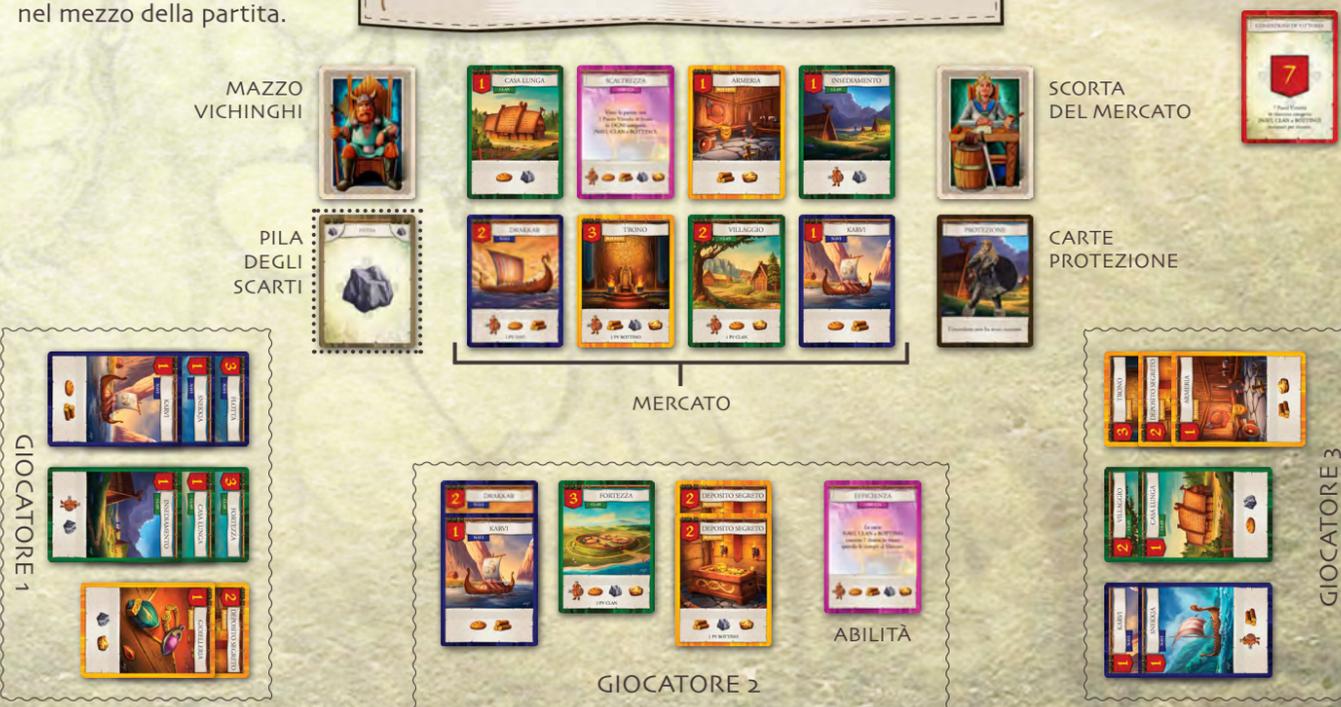
Si può vincere durante un turno avversario, ma qualunque Azione ed evento (per esempio il RAGNAROK) deve terminare prima di poter dichiarare il vincitore.

BUONA FORTUNA e FELICI INCURSIONI!

L'esempio sottostante rappresenta 3 giocatori nel mezzo della partita.

## ESEMPIO VISIVO

CONDIZIONI DI VITTORIA





REGOLE E SPIEGAZIONE DELLE CARTE

## AIUTO

Impara con un video



Video sulla preparazione  
Video su come si gioca  
Le carte in dettaglio  
Traduzioni delle carte  
... e molto di più

[www.vikingraidersgame.com/help](http://www.vikingraidersgame.com/help)

## TERMINI DI GIOCO

### A CASO

Le carte sono mescolate, così da mostrare all'attaccante solo il retro quando devono essere rubate. Di solito le carte vengono tenute a ventaglio dal giocatore in difesa. Puoi anche posizzarle a faccia in giù sul tavolo. La scelta sta a voi!



### PUNTI VITTORIA RICHIESTI

I prerequisiti di Punti Vittoria sono richiesti solo quando una carta è acquistata dal Mercato. Questi prerequisiti vanno ignorati quando si ruba una carta, quando avviene un'incursione, quando si scambiano le carte o quando se ne compra una dal Mercato Nero (giocando con i Comandanti).



Esattamente come le carte NAVI, CLAN e BOTTINO, anche le carte PV nascoste in mano possono essere utilizzate per raggiungere il prerequisito richiesto. Non devi scartare le carte nascoste con i Punti Vittoria, ma sei obbligato a mostrarle quando le utilizzi.

### RUBARE

Prendi una carta da un altro giocatore. Puoi rubare solo le carte visibili sul tavolo.

### SE PIÙ DI UN GIOCATORE 'VINCE'

I Vichinghi non condividono le vittorie! Se più di un giocatore raggiunge la condizione di vittoria nello stesso momento, il vincitore si decide seguendo quest'ordine:

- Il giocatore con più Punti Vittoria in totale
- Il giocatore con più carte da 3 Punti Vittoria
- Il giocatore con più carte da 2 Punti Vittoria
- Il giocatore con più carte da 1 Punto Vittoria

Se continua a esserci un pareggio, consigliamo una battaglia all'ultimo sangue con dei cucchiaini in legno (si scherza - in questo caso vince il giocatore che ha iniziato per ultimo).

## VARIANTE PER 2 GIOCATORI IL CLAN ARTICO

Certo, si può giocare in soli due giocatori con il regolamento normale, ma consigliamo vivamente di utilizzare la variante del Clan Artico. È semplicissima, dopo aver giocato un paio di turni.

Quando giochi la variante a 2 giocatori, si unisce il Clan Artico alla partita.

Il Clan Artico non ha carte in mano, ma colleziona un po' alla volta le carte del Mercato e può a sua volta vincere la partita.

### PREPARAZIONE

Il Clan Artico gioca come se fosse un 3° giocatore, quindi serve spazio sul tavolo per disporre le sue carte.

Se state giocando con le carte Comandante, assegnate anche al Clan Artico un Comandante. Non tutti i Comandanti sono d'aiuto al Clan Artico, ma la possibilità c'è.

### GIOCO

All'inizio del tuo turno, pesca una carta Vichingo e posizionala direttamente nella pila degli scarti.

Se è una **carta risorsa\***, il Clan Artico ottiene la prima carta del mazzo Scorta del Mercato. I Punti Vittoria prerequisiti non vengono considerati per il Clan Artico.

Una volta completata questa azione, continua il turno normalmente.

Entrambi i giocatori pescano una carta per il Clan Artico all'inizio del proprio turno.

\***Carte risorsa:** VICHINGHI, CIBO, LEGNO, PIETRA, ORO, CORNUCOPIA e DONO DEGLI DEI.

### INCURSIONI

Se il Clan Artico viene attaccato, il giocatore non coinvolto nello scontro prende le carte e le mischia per il Clan Artico.

### ABILITÀ

Il Clan Artico può ottenere un'abilità proprio come gli altri giocatori. Se ha già un'abilità, la nuova abilità viene tenuta, e quella vecchia viene rimescolata nel mazzo Scorta del Mercato.

### BERSERKER

Se il Clan Artico viene attaccato, il giocatore non coinvolto nello scontro può decidere di utilizzare una carta BERSERKER per annullare l'Incursione o comunque l'azione.

### VITTORIA

Il Clan Artico vince se raggiunge la Condizione di Vittoria per tutte le categorie - proprio come gli altri giocatori!

## USARE I COMANDANTI



Se vuoi una sfida maggiore, distribuisce una carta Comandante a ogni giocatore a inizio partita. La carta Comandante fornisce un'abilità permanente, descritta sulla carta. Riponi le carte Comandante avanzate nella scatola.

Le carte Comandante rimangono associate al rispettivo giocatore per tutta la partita: non possono essere prese, rubate o scambiate. Posiziona il tuo Comandante di fronte a te sul tavolo.

Quando giochi con i Comandanti puoi anche fare **Offerte** agli Dei, comprare oggetti dal **Mercato Nero** e assoldare **Mercenari** per difenderti dalle Incursioni nemiche.

### OFFERTE

Puoi decidere di **pescare 3 carte** all'inizio del tuo turno al posto di 2. Se lo fai, una volta guardate le carte pescate, devi **scartarne 2 tra esse** prima di proseguire con il turno.

### MERCATO NERO

Al posto di comprare dal Mercato normale, puoi decidere di **comprare la prima carta** del mazzo Scorta del Mercato con **3 risorse** a tua scelta, per esempio 2 Pietre e 1 Oro. Puoi scambiare 2 carte per 1 risorsa a tua scelta come sempre. Non è permesso guardare la prima carta del mazzo.

### MERCENARI

Se sei attaccato, puoi decidere di comprare delle carte Protezione extra per proteggerti dalle Incursioni. **1 carta Protezione** ti costa **1 risorsa** a tua scelta, e puoi comprarne quante ne desideri. Puoi scambiare 2 carte per 1 risorsa a tua scelta come sempre.

### RICONOSCIMENTI

**Ideazione:** Morten Billcliff

**Illustrazioni:** Mofei Wang

**Illustrazioni dei personaggi:** Noman Afzal

**Consulenza per il design, le illustrazioni e la grafica:** Tristram Rossin

**Logo:** Ahmed Shakoov

**Traduzione:** Giovanni Negri-Clementi, Alex Grisafi

**Famiglia Vichinga:** Kirsten, Nicholas, Clara, Andreas, Lavina, Maria, Mille, Jørgen, Svend, Lars, Asbjørn, Dorte, Rolf, Birgitte, Nanå, Oskar, los Goryn, los Billcliff

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI

Pendragon Game Studio srl

Via Curtatone, 6  
20122 Milano (MI)  
Italia



[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it)  
[info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)

## BERSERKER



Le carte Berserker possono essere giocate in qualsiasi momento, da qualsiasi giocatore, per cancellare una qualsiasi carta Azione. La carta Azione annullata viene posta della pila degli scarti.

Le carte Berserker possono essere giocate anche per cancellare altre carte Berserker.

Devi giocare la tua carta Berserker prima di vedere il risultato di un'azione. Per esempio, se desideri annullare una carta Incursione, devi giocarla **prima che l'incursione abbia luogo**. In altre parole, non ti è permesso aspettare e vedere se l'Incursione ha avuto successo e poi giocare la carta Berserker per annullare l'attacco.

Benché sia una carta Azione, Berserker non conta nella quantità di carte Azione che un giocatore può usare nel proprio turno.

## FENRIR vs BERSERKER



+



Se giochi la carta Fenrir mentre stai facendo un'incursione, e un altro giocatore utilizza una carta Berserker, essa annulla solo la carta Fenrir e non la carta Incursione.

Per annullare anche la carta Incursione ci sarebbe bisogno di una seconda carta Berserker.

## CARTE PUNTI VITTORIA NASCOSTI



Le carte Punti Vittoria nascosti - TESORO SEPOLTO, NAVE FANTASMA e FATTORIA NASCOSTA - non sono razzabili tramite incursioni.

Ognuna di queste carte ti dà 1 Punto Vittoria (PV) nella categoria indicata (NAVI, CLAN, BOTTINO) finché la carta è nella tua mano. Devi mostrare la carta agli altri giocatori quando la utilizzi.

Puoi usare queste carte per raggiungere i PV requisito per l'acquisto delle carte oggetto al Mercato o per vincere la partita.

Queste carte non vengono scartate quando le utilizzi come Punti Vittoria. Non sono neanche considerate come giocare un'Azione, il che significa che l'utilizzo della carta non può essere annullato da una carta Berserker.

## ABILITÀ

Ogni giocatore può possedere solo 1 Abilità. Se in qualsiasi momento ne ottenessi 2, devi rimescolarne una delle due a scelta nella Scorta del Mercato.

## COMANDO



Ricorda che deve esserci **almeno una carta Protezione** durante l'Incursione.

L'Abilità Comando **non** è in grado di ridurre a 0 le Protezioni.

## EFFICIENZA



Il giocatore sceglie quale risorsa non è necessaria, e può essere una risorsa diversa per ogni carta acquistata.

Efficienza può essere combinata con altre carte, il che significa che gli Oggetti possono essere acquistati senza alcuna risorsa.

## IMPETO DI FORZA



Un'Incursione non è considerata risolta finché non viene risolta l'Abilità Impeto di Forza. I Punti Vittoria quindi non vengono guadagnati dal giocatore che effettua l'Incursione - e quindi non possono far vincere la partita - finché non viene risolto l'effetto dell'Abilità.

## SCALTREZZA



ESEMPIO: Se le condizioni di vittoria concordate sono di 6 punti vittoria di ogni tipo, puoi vincere la partita anche con solo 5 PV NAVI, 5 PV CLAN e 5 PV BOTTINO.

## CORNUCOPIA E DONO DEGLI DEI



La Cornucopia ti dà **una risorsa** qualsiasi a tua scelta, per esempio PIETRA.



Il Dono degli Dei ti dà **due risorse** qualsiasi a tua scelta, per esempio LEGNO e ORO.

Devi dichiarare la scelta agli altri giocatori quando giochi la carta.

## INCURSIONI



Vedi 'Incursioni' nella sezione 'GIOCO' delle istruzioni. Puoi razzare solo le carte visibili sul tavolo. Le carte Punti Vittoria nascosti nelle mani dei giocatori non sono razzabili tramite incursioni.

## SUCCESSO/INSUCCESSO

Se un'Incursione viene annullata utilizzando un Berserker, il Berserker ha **impedito che l'attacco avvenisse**. L'incursione quindi non ha avuto né successo né insuccesso.

L'esito di un'incursione non è noto finché l'attacco non è completamente terminato. Alcune azioni e abilità possono influenzare l'esito finale dell'incursione (ad esempio Impeto di Forza).

Se il giocatore che ha effettuato l'Incursione riceve una carta **dopo che tutte le Azioni e Abilità sono state risolte**, l'incursione ha avuto successo. In caso contrario, non ha avuto successo.

## FENRIR



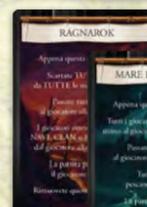
Se stai attaccando qualcuno, devi giocare questa carta contemporaneamente alla carta Incursione.

Se stai subendo un'Incursione, gioca questa carta dopo che l'attacco è stato dichiarato.

Fenrir può essere cancellato da un Berserker (vedi FENRIR vs BERSERKER).

Sebbene sia una carta Azione, non è conteggiata nel numero di Azioni che un giocatore può utilizzare nel proprio turno.

## RAGNAROK E MARE IN TEMPESTA



Ragnarok e Mare in Tempesta sono eventi così catastrofici che non possono essere fermati.

Non si può vincere durante Ragnarok o Mare in Tempesta. In altre parole, bisogna completare tutte le istruzioni sulla carta prima che possa essere dichiarato un vincitore.

Durante Ragnarok, quando un giocatore riceve una carta a caso, questa non fa parte delle carte offerte al giocatore successivo.

## FAVORE DI ODINO



Non devi pagare alcuna risorsa per prendere una carta dal Mercato.

Poiché questa carta è un'Azione, puoi anche acquistare una carta normalmente dal Mercato durante il tuo turno (al costo normale).

## FESTA DEL RACCOLTO



Devi sostituire il primo oggetto nel Mercato prima di acquistare il secondo oggetto.

Se hai già acquistato un oggetto quando giochi questa carta, puoi acquistarne un altro durante il tuo turno.

## FIERA COMMERCIALE



Per utilizzare questa carta, devi avere almeno un'altra carta in mano che puoi scambiare.

## FOLLIA DI MEZZA ESTATE



Quando la giochi, ti ritroverai con 2 o 3 carte in più in mano rispetto agli altri giocatori.

Alcuni giocatori potrebbero ritrovarsi con meno carte di quelle che avevano prima che venisse giocata Follia di mezza estate.

## INCENDIO AL MERCATO



Questa carta può essere combinata con altre carte che consentono di acquistare le carte Mercato con meno risorse (per esempio le carte Comandante). Spetta a te decidere quali risorse non sono necessarie.

Poiché questa carta è un'Azione, puoi anche acquistare una carta normalmente dal Mercato durante il tuo turno (al costo normale).

## SCHERMAGLIA



Se il giocatore da cui stai prendendo ha solo una carta in mano, prendi quella carta e l'azione Schermaglia termina.

Per una lista di tutte le carte nel gioco, incluse tutte le traduzioni disponibili, visita:  
[www.vikingraidersgame.com/help](http://www.vikingraidersgame.com/help)