

# Grønland

Et kortspil om overlevelse for 1 til 3 spillere.

**Design:** Phil Eklund med inspiration fra Philipp Klarmann

Version: 27. maj, 2014

Copyright 2014 Sierra Madre Games

**Regler:** Kyrill Melai, Matt Eklund, Maurizio Picanza, Stefano Tine, Kevin Burfitts.

**Spiltestere:** Derek Drake, Christopher Felleisen, David Morneau, Thompson Stubbs, Stefano Tine, Andy Graham, PouriaFarvid, Michael Debije, César Rebollo, Brian Burnley, Nigel Buckle, Eric Hehl, Cole Wehrle, Sam Williams, Martin Griffiths,

**Italiensk oversættelse og redaktør:** Daniele Giardino

**Statistik:** Pablo Klinkisch, Derek Drake, Kyrill Melai

**PLAYTEST STATUS:** Green Rev D5 Card Deck now downloaded to Greenland Dropbox.

[https://www.dropbox.com/sh/yukeyyav7p9kahx/0xAw\\_NNSZg](https://www.dropbox.com/sh/yukeyyav7p9kahx/0xAw_NNSZg)

<https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fwww.dropbox.com%2Fsh%2Fyukeyyav7p9kahx>

[%2F0xAw\\_NNSZg&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNH9Bf\\_4yp71oCpiydUteC\\_h08IEmg](https://docs.google.com/spreadsheets/ccc?key=0Aryd-VvnLRt3dHdES3gyektBaFZSSEhDV2RPYzR3bXc&usp=sharing)

**For a Free Game (when published) and accreditation: Log your playtest sessions here:**

[https://docs.google.com/spreadsheets/ccc?key=0Aryd-](https://docs.google.com/spreadsheets/ccc?key=0Aryd-VvnLRt3dHdES3gyektBaFZSSEhDV2RPYzR3bXc&usp=sharing)

[VvnLRt3dHdES3gyektBaFZSSEhDV2RPYzR3bXc&usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/ccc?key=0Aryd-VvnLRt3dHdES3gyektBaFZSSEhDV2RPYzR3bXc&usp=sharing)

**Vassal Modul:** <https://www.dropbox.com/sh/n1kfydq75bl7t6f/mMmzN9Yttt> (rev D5)

**Vassal modul:** (with link to [www.vassalengine.org](http://www.vassalengine.org)).

## INTRODUKTION

*To århundreder efter den fredløse Erik den Røde havde fejlnavngivet denne træløse isdækkede ø "Grænland", klatrede ti udmagrede nordboere ud af deres robåd og op på en isflage. Det var en maj efter den hårdeste vinter i mands minde, og deres lager af mad og hø var løbet tør flere måneder forinden. Bevæbnet med køller forventede de at kunne få årets første høst af frisk kød: grønlandssælunger efterladt på isen af deres forældre, mens de var på fangst efter fisk. I stedet mødte nordboerne en byge af thulepile. Skrællingerne (et nedsættende ord vikingerne brugte om både thule- og tunitstammerne) var dem overlegne både i antal og i overlevelsesfærdigheder i arktis. Hvis thulefolkene gør det af med nordboerne og tunitfolket, vil de alene have kontrollen over Grønland.*

## A. RESUMÉ

De tre spillere repræsenterer nordboerne<sup>1</sup> (rød), tunitfolket<sup>2</sup> (grøn) og thulefolket<sup>3</sup> (gul) i deres kamp om at overleve i Grønland i det 11. til det 15. århundrede. Hvert folk sender fangere ud for at jage og samle brændsel til at forsyne deres børn, ældre og husdyr, imens de samler sejrspoint ved at udrydde rivaliserende arter og samle ressourcer. Historisk set blev klimaet i denne periode koldere og alle undtagen thulefolket (inuit) uddøde.

- Runde. Hver spillerunde repræsenterer én generation. Hver runde har seks *faser* (se **A1**), hvor hver spiller tager sine handlinger for fasen, før de fortsætter til næste fase.
- Begreber vil stå med **fed** skrift, når de beskrives, eller i *kursiv* hvis de er defineret andetsteds i reglerne.
- Den gyldne regel. Hvis teksten på et kort modsiger, hvad der er skrevet i reglerne har kortets tekst altid fortrinsret.

### A1. SPILSEKVEN I GRØNLAND (seks faser per runde)

1. **BEGIVENHED.** Vend et begivenhedskort for at begynde runden. Afgør dernæst hvem, der er startspilleren (se **A2**) og udfør handlingerne vist på kortets begivenhedsikoner for alle spillere fra venstre mod højre (se **Part D**). Hvis kortet viser et nordbo-handelsskib, så udbyd dets importvare i en auktion (se **D10**).
2. **PLACERING AF FANGERE.** Alle spillere placerer deres fangerkuber, så de tager på fangst i *biomer* (se **E1**), bliver kolonister i *Den nye Verden* (se **E2**), bliver til *ældre* (se **E3**), eller udfører *husdyr-* eller *Sabine- plyndringstogter* eller beskytter deres Tableauekort (se **E5**).
3. **FORHANDLING & ANGREB.** Spillere kan bestikke andre til fredeligt at trække deres fangere tilbage, inklusiv ved at gifte dem med sine døtre (se **F1**). Spillere med en krigshøvding blandt deres ældre kan bruge deres fangere til at *angribe* andre fangere på det samme kort (se **F2**). Hvis Markland eller Vinland i Den nye Verden ender med mere end 6 kuber, så vend kortet til dets  *fjendtlige side* (se **F3**).  
- I slutningen af en fase kan enhver spiller bruge en elfenben til at *pacificere* et Den nye Verden-kort (se **F3**).
4. **SLÅ FOR FANGST.** Alle spillere slår *Fangstslag* (se **G**), hvor de slår med én terning for hver af

---

1 I 984 e.Kr. ledte Erik den Røde, en fredløs viking, en gruppe nordboere fra Island og Norge til Grønland, hvor de grundlagde Østerbygden – den første europæiske koloni i Amerikaerne. Ifølge sagaerne navngav han øen Grænland hovedsageligt som et marketingtrick.

2 Det mest primitive af folkene i Grønland, tunitfolket, havde ikke engang domesticerede hunde eller bue og pil. "Tunit" er navnet givet til dem af deres traditionelle fjender, thule-inuitterne. Blandt antropologer er de kendt som Dorsetkulturen. I 1903 gik besætningen fra et britisk hvalfangerskib i land ved tunitfolkets sidste koloni, en lille ø i Hudsonbugten. En af sømændene var syg, og inden for få måneder var tunitfolket uddødt. Ingen nåede at decifre deres sprog, inden de uddøde, og det blev aldrig nedskrevet.

*"The Tunit were strong people, but timid and easily put to flight. Nothing is told of their lust to kill."* Netsilik Inuit, 1923.

3 Thulefolket er i dag kendt som inuitter eller eskimoer. Udover deres legendariske harpuner og kajaker, havde thulefolket hundeslæder, konebåde, et komplekst forrådssystem, spalte-snebriller og flot syede anorakker, bukser, støvler, handsker og teltoverslag. De var en hvalfangerkultur, og en enkelt 40-tons grønlandshval kunne forsyne en gruppe på 50 personer med mad og brændbar tran til lys og varme i et år. De tvangsflyttede tunitfolket og gjorde dem til slaver, hvor de kom i kontakt med dem. Måske mødte de grønlandske nordboere den samme skæbne.

deres placerede fangere. Hvis antallet af 1ere og 2ere, der slås er lig med eller højere end biomets tal, tilføj da nye **babyer** (dvs. fangerkuber til den næste generation) og/eller nye ressourceskiver som indikeret. Ved kort med den fredelige side op, som ligger på den *kolde side* (se **D4**) er kun 1ere succesfulde.

5. • Koner, ældre eller husdyr kan give dig lov til at slå alle terninger af deres specificerede værdi igen.
  - Nogle kort giver lov til, at alle terninger af den specificerede værdi tæller som 1ere (se **G3**).
  - Hvis flere spillere har kuber på et kort, der ikke er Markland eller Vinland, er det kun den første fangst, der er succesfuld. De andre må gå tomhændet hjem (se **G4**).
  - Hajbidsikonet viser hvilke slag, der dræber fangere, uanset om fangsten er succesfuld eller ej (se **G0**). Overlevende kuber lægges tilbage til dine *ubrugte fangere* (se **B0**).
  - Biomer med opfindelser eller husdyr på kan tages tilbage til din *hånd* (se **G6**) og erstattes i Rækken. Biomer med *trofæer* kan tilføjes til dit *tableau* (se **G5**), men bliver ikke erstattet.
6. HUSDYR. Hvert ”D-kort” i dit tableau giver de specificerede babyer uden et fangstslag, hvis du bruger den specificerede pris af energi eller ældre (se **H**).
7. ÆLDREHANDLINGER. Til slut tager alle spillere deres ældrehandlinger (se **I**), hvis de har kuber af den rigtige **rang** (dvs. række på deres ældrekort). Hvis du ikke har nogen ældre, kan du vælge at konvertere til **monoteisme** (dvs. vende dit ældrekort).

HUSK: Når du slår et fangstslag viser hver terning skæbnen for en af dine kuber i fangsten!

## **A2. SPILLERRÆKKEFØLGE – FASE 1, 2 & 5**

Ikonet i det øverste venstre hjørne på turens begivenhedskort viser farven på den spiller, som er **førstespilleren** i runden. Førstespilleren udfører som den første sin handling i alle faser, på nær i 3, 4 & 6, hvorefter spilleren, der sidder som den næste i urets retning, udfører sin. Til sidst udfører den sidste spiller sin handling.

- Krigsråd. Hvis turens begivenhedskort har gjort dig til førstespiller, og du har en ældre af fjerde rang (krigshøvding) ved turens start, kan du vælge at udnævne en anden spiller til førstespiller for hele runden. Spillerrækkefølgen fortsætter i urets retning fra den nye førstespiller.

## **A3. ANGREBSRÆKKEFØLGE – FASE 3**

Hvis spillere på det samme kort ønsker at angribe hinanden, angriber spilleren med mest jern (sorte skiver) først. Hvis to eller flere er lige følges spillerrækkefølgen (se **A2**).

## **A.4 FANGSTRÆKKEFØLGE – FASE 4**

Hvis flere spillere har kuber på et *biom*, starter spilleren med færrest fangere der med at jage.<sup>4</sup> Hvis to eller flere er lige, følges *spillerrækkefølgen* (se **A2**).

---

<sup>4</sup> Dette er fordi en stor arktisk ekspedition let bliver forsinket, når den starter, pga. det store behov for at samle forsyninger, problemer med at holde sig skjult for dyrene og pga. kun at være så hurtig som dets langsomste medlem.

- Rækkefølge af handlinger på biomer. *Førstespilleren* vælger, hvilket kort skal jages som det første, andet, tredje osv. Dette er vigtigt ved et *Sabine-plyndringstogt* (se **G1**), hvor man kan få eller miste en datters evner.
- Tag på fangst først. Nogle kort tillader dig at **tage på fangst først**, hvis du er på et kort af den specificerede biomtype (se **B1**).

## A5. HANDLINGSRÆKKEFØLGE FOR ÆLDRE – FASE 6

Alle polyteister tager deres handlinger først (på samme tid) og derefter alle monoteister (på samme tid).

## B. KOMPONENTER

Spillets **54 Befolkningskuber** repræsenterer **ældre**, hvis de er på ældrekortet, **kolonister** hvis de er på et Ny Verden-kort, **ægtemænd** hvis de er på exogamipladsen på et datterkort og **fangere** hvis de er andre steder. Der er 18 af hver spillerfarve (Nordbo-viking = rød, Thule-inuit = gul, Tunit-Dorset = grøn). Du skal placere dine **disponible fangere** separat fra **Valhalla** (dvs. den fælles bunke af døde).<sup>5</sup>

**3 Store kuber.** Hver spiller har en større (10mm) kube der bruges til deres *alfa* (se **E7**).

**24 Orange skiver** repræsenterer **energi** (afbrænding af træ eller tran). De bruges til at forsørge husdyr, forfremme fangere til ældre og til at udføre specifikke ældrehandlinger.

**12 Hvide skiver** repræsenterer **elfenben** (også specialuld, levende bjørneunger og falke). Bruges ved auktioner af importerede varer, der ankommer med skib. Hver skive er værd 1 sejrpoint for monoteistiske spillere.

**12 Sorte skiver** repræsenterer **jern**, hvilket bruges til at lave værktøj, vende tab og give dig mulighed for at angribe først. De er værd 2 sejrpoint hver for monoteistiske spillere.

**60 Kort** (se kassens side). Der er 16 Begivenhedskort, 14 Nordgrønlandske biomer, 15 Sydgrønlandske biomer, 2 Den nye Verden-kort, 3 Ældrekort (én til hver spiller), 8 Datterkort og 2 Nordbo husdyrkort.

---

<sup>5</sup> Nordboernes døde blev begravet med deres våben, med deres hestes seletøj, med deres smykker. De bragte ofte mad og øl til gravhøjene. På Grønland blev kister genbrugt ved brutalt at skubbe de gamle mummificerede lig til side. Disse bemærkelsesværdige praksisser fortolkes som regel som nordboernes tro på liv efter døden, kaldet Valhalla. Jeg har en anden fortolkning. Tilbedelse af forfædre, hvilket praktiseres af alle menneskelige kulturer men ikke af noget andet dyr, er en signatur ikke for tro på et liv efter døden, men for en tid før der var nogen tro overhovedet. Accept af at individer overlevede døden og fortsatte en parallel tilværelse var en tilpasset adfærd. Ifølge "tokammerteori" kom mennesker, før de tilegnede sig bevidsthed, frem til beslutninger på baggrund af hallucinerede stemmer fra de døde. Accept af at individer overlevede døden og fortsatte en parallel eksistens er tilpasset adfærd, som først kom meget senere.

**6 Seks-sidede terninger (6d6).** Bruges ved Angreb, Fangstslag og Ældredød.

\*\*\*\*\*siden af kassen\*\*\*\*\*

**29 Biomkort** afbilder Grønlands dyre- og mineralressourcer såvel som opfindelser. Bagsiden af kortene viser om de er del af Nordgrønland eller Sydgrønland.

- Ikonet i det øverste højre hjørne af kortene beskriver **biomtypen**: Enten karibu (landfangst), kajak (havfangst), fisk (fiskeri), hammer (metallurgi) eller bueskytte (plyndringstogt). Nummeret i ikonet er **klimakset**, fra 0 til 14 eller 15. Farven på ikonet viser spillerens *hjemland* (se **E1**).
- Ikonerne i det øverste venstre hjørne viser, hvad man skal slå med en terning for at få en succesfuld fangst, samt hvad man får ud af en succesfuld fangst (se **G4**). Terningeikonerne er delt op i en kold side (den blå terning med ét øje) og en varm side (to gule terninger, en med ét øje og en med to øjne). Se **D4** for hvordan man fortolker terningerne.
- Hajbidsterninger indikerer *tab af fangere* (se **G0**).
- Gevirikonet indikerer, at kortet kan lægges ned i dit tableau som et *trofæ*, som beskrevet i **G5**.
- Håndikonet indikerer, at kortet kan tages op i din hånd, som beskrevet i **G6**.

\*\*\*\*\*

**16 Begivenhedskort.** Et kort vendes i starten af hver tur. Ikonerne på disse kort repræsenterer importerede varer, der ankommer med handelsskibe (den lilla tekst, der står på hovedet); decimeringer grundet interne stridigheder og sygdom (spækknivsikonet); flytning af biomer til den kolde side (solpletikonet); energitab under lange vintre (snefnugikonet); migration (dyresporikonet i Nord- eller Sydgrønland) og ældredød pga. kulde og ælde (bevinget hjelmikonet).

**2 Den Nye Verden-kort** (Markland og Vinland).

**2 Nordbo husdyr-kort** (et med ko/får, det andet pony/ged). Den røde spiller vælger én side af ét af disse **D-kort** til at starte spillet med.

**8 Datterkort** (spiloversigt på bagsiden)

**3 Ældrekort**, ét til hver spiller, til at holde styr på deres ældre (en polyteistisk og en monoteistisk side). De seks rækker på ældrekortene angiver de ældres **rang**.

## B1. BIOMTYPE, KLIMAKS OG HJEMLAND

Ikonet i det øverste højre hjørne af et biomkort beskriver dets biomtype: enten karibu (landfangst), kajak (havfangst), fisk (fiskeri), hammer (metallurgi) eller bueskytte (plyndringstogt).

- Klimaks. Nummeret i ikonet er klimakset. Jo lavere nummeret er, jo højere er risikoen for at det bliver erstattet gennem migration (se **D1**).
- Hjemland. Farven på ikonet indikerer at kortet er en del af spillerens **hjemland**. Grøn/Gul er tunitterne og thuleinuitternes hjemland i Nordgrønland. Rød er nordboernes hjemland i Sydgrønland. Hvis ikonet er hvidt er det kun en del af et hjemland hvis det ligger i en spillers tableau.<sup>6</sup>

## B2. TABLEAU OG STYRING AF KORT

Du skal styre dit **tableau**, hvilket er en række af kort med billedsiden opad på bordet foran dig. Dit starttableau indeholder et ældrekort plus datterkort. Biomer med **håndikonet** kan tages op på din hånd (se **G6**). Mens kortene befinder sig på din hånd, repræsenterer de urealiserede idéer og er derfor endnu ikke i spil. Deres handlinger og sejrpoint aktiveres således ikke, før de lægges ned i dit tableau gennem en *ældrehandling* (se **I1** eller **I4**). Kort, du køber i en auktion, lægges direkte ned som en del af dit tableau (se **D10**).

- **Størrelsen af din hånd.** Antallet af kort, du må have på din hånd, afgøres af hvad specifikke døtre i dit tableau og importvarer giver dig lov til. Hver ældre af minimum rang 3 giver dig +1 kort til grænsen for hvor mange kort, du må have på hånden. Hvis du ikke har nogle af dem, er maksimum nul kort.
- Hvis du får et nyt kort og din hånd allerede er fuld, må du vælge at smide ét af dem. Hvis din maksimumgrænse for kort på hånden falder (fx hvis du mister en kone, der kan læse og skrive eller en håndværker), skal du smide kort fra din hånd indtil maksimumgrænsen nås.
- **D-** eller **I**-kort. Biomer, du kan tage op på hånden, er markeret enten med et lilla **D** (husdyr) eller **I** (opfindelse). De to Nordbo Husdyrkort er andre eksempler på **D**-kort

---

<sup>6</sup> Selvom tidligere populationer havde beboet Grønland, boede kun tunitfolket der, da nordboerne ankom i 980 e.Kr. Thulefolket (palæo-inuit) var faktisk de sidste, der kom til landet, og de først ankom til Nordgrønland omkring år 1200 e.Kr. Både tunitfolket og nordboerne uddøde i Grønland omkring år 1400 e.Kr. (og tunitfolket uddøde helt i 1902 e.Kr.). Hvis man sammenligner inuitterne med danskerne, der lever i Grønland i dag, er det faktisk danskerne, som kan kalde sig de undertrykte "indfødte amerikanere" (for Grønland anses som en del af Nordamerika).

*Eksempel: Thulefolket har Peepeelee (+1 kort på hånden, kun **D**-kort), en ægtefælle på Birgitta (+2 kort på hånden) og en vismand (rang 3 ældre). Thulespilleren må derfor have op til 3 kort på hånden. Bemærk dog at Peepeelee tillader spilleren at have fire kort på hånden, hvis minimum ét af dem er et **D**-kort.*

***Tip:** Tunitfolket starter uden døtre, der kan læse og skrive, og hvis de mister deres rang 3 ældre (håndværker), kan de ikke få husdyr eller opfindelser, udover hvad de kan købe fra skibet. (Dette er historisk korrekt). Det er derfor vigtigt for dem at beholde håndværkeren, at købe en importeret bog eller gifte sig med en datter, som kan læse og skrive.*

### **B3. BYTTE AF KORT TIL SKIVER**

Hvis et af kortene i dit tableau viser en ressourceværdiskive, må du når som helst fjerne kortet fra dit tableau og bytte det til det antal skiver, der specificeres for **udvekslingen**.

- Du kan ikke ombytte et **D**-kort, der er udsat for et *husdyrplyndringstogt* (se **E5**).
- Du skal respektere *råd af brændestabel* (se **B4**) ved udveksling af husdyr til energi.
- Brud. Hvis en *brudhandling* (se **D6**) forekommer, skal du udveksle et kort med et jernværdikon for at få en jernskive.

*Eksempel: Falkonérens løskøbe-handling gør at Jagtfalke er 3 elfenben værd i stedet for 1 i denne runde. Hvis du succesfuldt fanger en vild falk eller udveksler en domesticeret falk til skiver, får du 3 elfenben.*

### **B4. KUBER OG SKIVER**

- Kuber. Du kan ikke få flere end den ene store og de 18 små kuber, som er i spillet, i din farve.
- Elfenben og jern. Brug af hvide og sorte skive er ubegrænset. Hvis du løber tør så brug substitutter.
- Råd af brændestabel. Du kan aldrig have mere end 8 orange skiver (energi).
- Du må aldrig bruge en skive af en farve som substitut for skiver i andre farver.

## **C. OPSÆTNING**

1. Begivenheder. Tag begivenhedskortene fra og vælg 10 tilfældige af dem, bland dem og læg dem i en bunke med billedsiden nedad. Resten af begivenhedskortene skal ikke bruges i dette spil.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Nordbokolonierne overlevede i Grønland i omkring 12 generationer. Først forsvandt Vesterbygden fordi den var koldere og mere marginal for produktion af hør, samt delte fangstområder for elfenben med thulefolket. På sit højeste havde den befolkning på 1000 indbyggere. De sidste skriftlige kilder indikerer kraftige angreb fra thulefolket

2. Kortbunker. Tag Nordgrønlandsbiomerne (med et grønt/gult ikon i det øverste højre hjørne) fra, bland dem og læg dem i en bunke med billedsiden nedad. Gør det samme med Sydgrønlandsbiomerne (med et rødt ikon i øverste højre hjørne) i en bunke lige nedenfor Nordgrønlandsbunken.

3. Grønlandsbiomer. Vend de øverste seks kort fra Nordgrønlandsbunken og læg dem op i en række til højre for kortbunken. Gør det samme for Sydgrønlandsbunken. Dette er or **Nord-** og **Sydrækkerne**. Alle kort starter med at ligge til højre for kortbunkerne, dvs. den på **varme side**.

4. Den nye Verden. Placér Marklandskortet i den nordlige række og Vinlandskortet i den sydlige række, så de ligger mellem kortbunken og kortet længst mod venstre i rækkerne. Der ligger således 7 kort i hver række. Begge starter med den "fredelige" side opad.

5. Startkort. Hver spiller får en tilfældig farve (rød, gul eller grøn) med det dertil hørende ældrekort (startende på dets polyteismeside) og **datterkort** i sin farve (tre til den gule og den grønne spiller og to til den røde spiller). Den røde spiller (nordboerne) starter derudover også med at vælge én side af et af Nordbo Husdyrkortene (enten kvæg, pony, får eller ged). Læg de resterende nordbo husdyrkort til side til eventuel senere brug. Placér dine kort i en række, kaldet dit **tableau** (se på siden af kassen).

*Tip: Undersøg rækkerne, inden du vælger dit husdyr.*

6. Startkuber. Hver spiller får de 18 små kuber og den store kube i sin farve. Placér den store kube plus 5 små under dit ældrekort; dette er dine **ubrugte fangere**. Placér 6 små kuber ved dit ældrekort, én ved siden af hver række på det. Dette er dine **ældre**. Læg dine resterende kuber i en fælles bunke af døde, kaldet **Valhalla**. Det kan anbefales at bruge en lille skål til at holde kuberne i Valhalla adskilt fra de levende fangere.

- Tunit Marklandskoloni. Den grønne spiller starter med fem kuber på Marklandskortet i den nordgrønlandske række. Disse tages fra Valhalla.

7. Startskiver. Hver spiller starter med 5 orange, 1 hvid og 1 sort.

## C1. TO-SPILLERVERSION

Vælg tilfældigt to kulturer. Den tredje kulturs kort bruges ikke i dette spil.

- Startspiller. Hvis spillerfarven, der ikke er med i spillet tildeles rollen som startspiller, viser skriftfarven på "**1st•**" hvilken spiller, der skal starte i stedet.

---

og arkæologisk rester viser at befolkningen sultede. Efter der kom mere havis og forsyningsbådene stoppede med at komme uddøde også den større og rigere Østerbygd (med en befolkning på 5000) af ukendte årsager et tidspunkt efter år 1400 e.Kr.



- Startrækker. Start med 5 biomer i stedet for 6 i hver række.

## **C2. NYBEGYNDERVERSION**

Fjern alle døtre, nordbo husdyrkort, Den nye Verden og **D-** og **I-**kort fra spillet. Drop alle de avancerede regler, dvs. **D9, E2, E5, F1, F2, F3, F4, G1, G6, H1, H2, I1** og **I4**. (Disse er alle markeret med spækhuggerikonet).

## **C3. OVERLEVERVERSION**

I denne brutale version har du en større chance for at opnå det historisk korrekte resultat, hvor kun én kultur er tilbage i live.

- Alfa. Alfaens specialevne (se **E7**) ændres, så han automatisk altid slår 2ere i stedet for 1ere. Hans evne bliver således suicidal hvis brugt (se eksemplet nedenfor) og har ingen effekt på den kolde side.
- Jernreglen (se **F4**) benyttes ikke.
- Alle kort, der tages op på din hånd eller lægges i dit tableau, erstattes ikke. Derved fryser Grønland til hurtigere.

*Eksempel: På en isbjørnefangst på den varme side med en alfa og 4 fangere bestemmer du dig for at bruge alfaevnen. Dette betyder, at han automatisk slår en 2er, hvilket betyder alfaen giver dig 1 af de 2 nødvendige 1er- og 2erslag på fangsten, men også at isbjørnen dræber alfaen. Slår du mindst en mere 1er eller 2er, er fangsten succesfuld, og du får lov til at genoplive alfaen som én af de fire spædbørn.*

## **D. BEGIVENHEDSFASE (spillerrækkefølge)**

Vend begivenhedskortet og afgør startspilleren (se **A2**). Følg dernæst alle kortets ikoner fra venstre mod højre og påfør deres effekt på alle spillere som beskrevet i **D1** til **D9**. Afslut med at auktionere kortet som beskrevet i **D10**.

### **D1. NORD- OG SYDMIGRATIONER (dyresporsikonet)**

Hvis dyresporsikonet kommer frem, skal du vende et nyt kort fra toppen af enten Nordgrønlands- eller Sydgrønlandsbunken alt efter, hvilket af de to dyresporsikoner det er. Find det laveste klimakort (se **B1**) i den tilsvarende række og udskift det med det nye kort på den samme plads, så rækkefølgen af kortene i rækken ikke ændres. Det udskiftede kort fjernes fra spillet.

- Hvis der ikke er flere kort i bunken, kan der ikke foretages en migration.

*Eksempel: En sydmigration sker. De eksisterende tre kort i Sydgrønlandsrækken er klimaks 6 og 11 på den varme side og 4 på den kolde side. Klimaks 4-kortet fjernes og udskiftes med det øverste kort fra Sygrønlandsbunken. Bemærk at klimaks 4-kortet udskiftes, selv hvis det nye kort har et lavere klimaks.*

## **D2. DECIMERINGER (spækknivsikonet)**

Spækknivsikonet betyder, at den påvirkede spillers fangere **decimeres** (af sygdom, interne stridigheder etc.). Du decimerer ved at fjerne mindst halvdelen af dine **ubrugte fangerkuber** (dvs. alle dine kuber, som ikke placeret på dit *ældrekort*, *kolonier i Den nye Verden* (se **E2**), *ægtefæller* (se **F1**) og *Valhalla*) og præcis én ældre (af eget valg, hvis du har flere). Fjernede kuber flyttes til Valhalla. Der er tre årsager til decimering:

- Overbefolknings sygdomme (8+ etc. ulo-ikonet). Decimér alle spillere som har det specificerede antal ubrugte fangerkuber eller flere.
- Kønssygdomme (♀-uloikonet). Decimér alle spillere med ægtefæller gift med døtre med farven på ♀-ikonet. Ægtefællen selv er immun.
- Fejder ("Feud" ulo-ikonet). Decimér alle spiller, der ikke har en kube af rang 1 på deres ældrekort (dvs. en høvding, en udenlandsk missionær eller en repræsentant). Dette vises ved anti-fejdeikonet (som vist til højre) i rang 1 på ældrekortet.<sup>8</sup>

*Eksempel: Syfilisbegivenheden rammer spillere med ægtefæller på enten gule eller grønne døtre. Nordbofilleren er gift med Kirima, så for hans decimering mister han to fangere og har således kun sin alfa tilbage. Han vælger sin biskop som sin døde ældre. Thulespilleren, gift med Meeka, bliver også decimeret. Selvom de ikke har nogle ældre at miste, forsvinder 4 af deres 7 ubrugte fangere.*

## **D3. ENERGITAB/ÆLDREDØD (snefnugikonet)<sup>9</sup>**

**Snefnugikonet** betyder, at hver spiller skal betale det antal energi og/eller ældre, som begivenheden specificerer. Du bestemmer selv hvilke(n) ældre, der dør, blandt de ældrekuber du har i din farve på hvilket som helst af de tre spilleres ældrekort. Hvis du ikke har nogle ældre

---

<sup>8</sup>Grønlandingesagaen dokumenterer følgende historie om en nordbofejde: En fanger fandt et strandet skib fyldt med lig af folk, der var døde af sult og donerede skibet til Biskop Arnold som et offer for de fortabte sjæle. Biskoppen gav fangeren skibets dyrebare last som tak. De afdødes slægtninge protesterede, fordi de mente, de fortjente lasten, men biskoppen afsagde sin kendelse imod dem, hvorfor et slagsmål brød ud under messen, og biskoppens livvagt blev dræbt af en af de afdødes familiemedlemmer, Ejnar, med en økse. Den dræbte blev nægtet en kristen begravelse og vrede slægtninge ankom fra Vesterbygden. Ejnar forsøgte at formilde dem ved at tilbyde en gammel rustning som kompensation til den dræbtes familie. Dette afviste de, og ni blev efterfølgende dræbt under fejden, inklusiv Ejnar. Tinget tildelte kompensation til Ejnars side, da den havde mistet flest mænd.

<sup>9</sup> Snefnugikonet repræsenterer enten en særligt hård vinter eller en ressource, man skal have en masse træ eller hø for at kunne bruge, såsom jernal og køer. Ligegyldigt hvad må du enten ofre ældre eller husdyr, hvis dit energiforråd løber tør, før foråret kommer. Et sådant svært valg blev dramatiseret i romanen "To Kvinder" af Velma Wallis, hvor to inuitældre efterlades i vildmarken, så deres stamme har mere til den kommende vinter.

eller **D**-kort, har begivenheden ingen effekt. Hvis du ikke betaler for et **D**-kort, så fjern kortet og få dets værdi som beskrevet i **B3**.

- Hvis der kommer et begivenhedskort med et snefnugikon, reduceres antallet af energi/ældre du mister med 1, hvis du har Saila som din kone eller datter.

*Eksempel: Et snefnug mærket "for each **D** in tableau" trækkes. Du har et **D**-kort, men ikke nogle ældre eller energi, så du er nødt til at smide **D**-kortet igen. Hvis det har en ressourceværdi som beskrevet i **B3**, modtager du det specificerede antal skiver.*

#### **D4. GLOBAL AFKØLING (solpletikonet)<sup>10</sup>**

Solpletikonet betyder, at kortet længst til højre i både Nord- og Sydgrønlandsrækkerne skal flyttes fra den varme til den kolde side (dvs. til venstre for kortbunken). Læg dem til venstre for alle de andre kort i rækken. Der skal ikke vendes nye kort for dem, så begge rækker har herefter ét kort færre på den varme side.

- Den kolde side. Biomer til højre for kortbunken er på den **varme side**, hvilket betyder at både 1ere og 2ere i et fangstslag med terningerne regnes for succesfuldt. For kort på den **kolde side** er kun 1ere succesfulde (se **G0**).
- Den nye Verden-kort (se **E2**) er biomer, som følger samme regler som andre i rækken, hvorfor de også kan flyttes til den kolde side.
- Kraftig nedkøling. Hvis alle kortene i en rækkes varme side er blevet fjernet, vil global nedkøling fjerne et kort permanent fra den kolde side uden at erstatte det. Fjern kortet, der har været længst på den kolde side i rækken (dvs. det der er tættest på kortbunken).<sup>11</sup>

#### **D5. ÆLDREDØD (bevinget hjelm-ikonet)**

---

<sup>10</sup> Indlandsisen dækker omkring 80% af Grønlands indre, og saltsprøjt hæmmer plantevækst ved de ydre kyster. Derfor er plantevækst og dermed også al menneskelig og animalsk aktivitet begrænset til de indre fjorde. Spillet begynder ved slutningen af Den middelalderlige varmeperiode, hvor temperaturerne var lidt varmere end i dag, og gletsjere var på retur over hele Jorden. Så kom Den lille istid, hvor temperaturerne faldt, og gletsjere voksede igen. Spredningen af permanent is i Grønland ødelagde lav og græsser, som karibu, moskusokser og nordboernes husdyr skulle leve af. Den lille istid synes at være associeret med perioden kaldet Maunder Minimum (også kaldet det lange solpletminimum), hvor der næsten ikke var nogen solpletter – selv ikke under aktivitetsmaksimum på solens 11-års cyklus. Få solpletter betyder et lavt niveau af UV fra solen og en svag solvind, hvilket påvirker størrelsen af Jordens ionosfære med en deraf følgende ukendt effekt på vejret. Genkomsten af solpletter i 1730 resulterede i den varmetrend, der fortsætter i dag, selvom det lave antal af solpletter under solens aktivitetsmaksimum i 2013 (Nr. 24) kan indikere at det næste aktivitetsmaksimum (Nr. 25) muligvis ikke kommer og et nyt Maunder Minimum er på vej.

<sup>11</sup> Spillet starter i år 1200 e.Kr., efter Thulefolket invandrer. Global afkøling havde da ødelagt nordboernes bygafgrøder, hvilket vikingerne dyrkede i små mængder til ølbrygning. Den lille istid havde også indflydelse på sælfangst, en stor del af nordboernes kost (80% i de senere år). Sæler er sensitive over for global afkøling fordi den tykke pakis ikke er god som yngleområde (specielt grønlandssæler, som rutinemæssigt efterlades på isen og vil sulte indtil isen tør). Hvalrosser, basisen for nordboernes økonomi, påvirkes også af isen, fordi de hindres adgang til de lavvandede kystnære havområder hvor de dykker efter muslinger. Dyb vintersne, specielt når det er sammen med islag, forårsager lokal uddøen af karibu. "Timescales and Evolutionary Change", Graham Chapman.

Hver spiller slår med en sekssidet terning og dræber én af sine ældre af den *rang* (se **A1.6**). Vælg en kube i din farve fra dit ældrekort – eller en kube i din farve fra andres ældrekort, hvis du ikke flere kuber af den rang på dit eget kort. Hvis du hverken har ældre af den rang på dit eget eller på andres kort, har dette ingen effekt.

#### **D6. STOP AF JERNIMPORT (jernværdi-ikonet)**

Hver spiller med 1 eller flere jernimporter, dvs. kort med jernværdisymbolet (se **B3**), skal vælge én af dem, som skal konverteres til en jernskive.

#### **D7. INGEN HAVFANGST (overstreget kajak-ikonet)**

Ingen af spillerne må afsætte kuber til et havfangstbiom (se **B1**) på denne begivenheds tur.

#### **D8. STORM (lynikonet)**

Hver spiller med 1 eller flere ældre af rang 6 (søfarende) mister én.

#### **D9. KAN IKKE TAGE TIL MARKLAND (overstreget skovhugger-ikonet)**

Ingen af spillerne kan tage til eller fra Markland (se **E2**) på denne begivenheds tur.

#### **D10. AUKTION AF IMPORTVARER (vikingskib-ikonet)**

Bortauktionér et hvilket som helst begivenhedskort med et billede af en importvare. Alle spillere kan byde på en vare men kun med deres elfenben. Fjern kortet fra spillet, hvis det ikke bydes på.

- Bydeprocedure. Enhver spiller kan afgive startbuddet (minimumbud = 1), og enhver anden spiller kan matche eller overbyde buddet. Når ingen er villig til at byde højere, betaler den højeste bydende prisen i elfenben og placerer begivenhedskortet i sit tableau. Taberne får deres bud tilbage.
- Ved uafgjort vinder spillere med datteren Peepeelee, hvis de deltager i auktionen. Hvis der stadig er uafgjort, følges spillerrækkefølgen i afgørelsen (se **A2**).
- Hvis du vinder auktionen, placér da importkortet i dit tableau vendt 180° (så teksten på den lilla side kan læses af dig).

*Eksempel: Det islandske handelsskib tilbyder en nordbo pony til salg.<sup>12</sup> Både den røde og den gule spiller byder en elfenben og ingen af dem ønsker at byde højere. Eftersom den gule spiller har Peepeelee (som automatisk vinder uafgjorte auktioner), vinder han auktionen og placerer kortet i sit tableau. Bemærk at importerede husdyr, ligesom alle andre importvarer, placeres direkte i dit tableau i stedet for at blive taget op på din hånd.*

---

<sup>12</sup> Spillere, der er familiære med **Bios Megafauna**, ved at heste, næsehorn og elefanter har et uspecialiseret epigastrisk fordøjelsessystem. En konsekvens af dette er, at heste kan fordøje kød. Heste fodres sommetider med kød i Arktis, fordi det er lettere tilgængeligt end hør. Hvor bizart det end måtte lyde, kan grønlandske ponyer udvikle smag for kød og endda angribe deres passere og spise dem!

## E. PLACERING AF FANGER-FASEN (spillerrækkefølge)

I spillerrækkefølgen **placrer** hver spiller alle sine ubrugte kuber (se **A2**). Placer kuben på et kort; enten et biom (fangst), et ældrekort (avancement), et datter- eller et husdyrkort (plyndringstogt eller forsvar) eller i Den nye Verden (kolonisering).

- Du kan placere flere kuber på et kort og have kort uden kuber på overhovedet.

### E1. FANGSTBIOMER

Placer fangerkuber direkte på et af de biomer, der er vendt, for at gå på fangst der.

- Hjemland. Thule- og tunitstammerne deler et *hjemland* (se **B1**) i Nordgrønland, hvilket inkluderer alle kortene i Nordgrønlandsrækken, undtagen Markland, plus alle kortene i både thulefolket og tunitfolkets tableauer. Dette er indikeret ved et grønt/gult **biomtypeikon** i kortenes øverste højre hjørne. Nordboernes hjemland er Sydgrønland, som indikeret ved det røde biomikon. Dette inkluderer alle kort i Sydgrønlandsrækken, undtagen Vinland, plus nordboernes tableau.
- Søfarende. Du skal have en **søfarende ældre** (rang 6) for hvert biom- eller tableaushort du har placeret kuber på uden for dit hjemland. Hver søfarende ældre kan i hver runde transportere op til 4 fangerkuber til maks. ét biom- eller tableaushort.
- Slæder. For hver **D**-kort med et slædeikon på i dit tableau, må du placere et hvilket som helst antal kuber på ét kort uden for dit hjemland uden at have en søfarende ældre. Slæder virker dog kun i Grønland og ikke i *Den nye Verden* (se **E2**).

### E2. DEN NYE VERDEN-KORT<sup>1314</sup>

**Markland** og **Vinland** er biomer i **Den nye Verden**. De lægges i respektivt Nordgrønlands- og Sydgrønlandsrækkerne. Disse kort er ikke en del af nogen spillers hjemland, og man kan kun komme dertil ved hjælp af en søfarende ældre (slæder er ikke i stand til det).

- Uudtømmelige. Et hvilket som helst antal spillere kan placere deres kuber på disse kort. Uendelighedssymbolet under terningeikonet indikerer at det i modsætning til alle andre biomer er ubegrænset hvor mange spillere, der succesfyldt kan gå på fangst her.

---

13 Den nye Verdens arktiske kystlinje var beboet af tunitfolket, tilpasset til sælhulsfangst i meget kolde klimaer. De blev fordrevet fra Vinland af beothukfolket før spillets start og ud af Markland og Grønland af thulefolket.

14 Arkæologer har udgravet et nordbosted med 8 tørvelanghuse og en jernsmedje på den nordligste pynt af Newfoundland. Dette er bevis for at vikingerne opdagede Den nye Verden fem århundrede før Columbus. Ifølge vikingesagaerne var bostedet i et land kaldet Vinland, men det blev opgivet på grund af fjendtlig angreb fra indfødte (kaldet skrællinger af nordboerne). Arkæologien viser at canadisk træ blev brugt under koloniseringen af Grønland selv efter bostedet blev opgivet, hvilket indikerer at Den nye Verden blev besøgt regelmæssigt for at hente tømmer.

- Kolonister. Kuber i Markland og Vinland er *placeret permanent* (se **E4**) og returneres ikke hjem efter hver tur. Disse kuber kaldes **kolonister**.
- Fjendtlige beothuk-indfødte. Hvis antallet af kuber i Markland eller Vinland er større end 6 (alle spillere medregnet) efter forhandlingsfasen (**fase F**) så vend kortet til dets fjendtlige side som beskrevet i **F3**.
- Den lille istid i Den nye Verden. Hvis Markland eller Vinland vendes eller skifter til den kolde side, følger alle kolonister med. Hvis kortet derefter fjernes i en *migration* (se **D1**) tager alle kolonisterne til Valhalla.

### **E3. AVANCEMENT TIL ÆLDRE**

Avancér en ubrugt fanger til ældrestatus ved at betale en energi og placér kuben på en valgfri rang på dit ældrekort (se **A1.6**). Den valgte rangs egenskaber er mulige at bruge med det samme. Dette er en *permanent* placering (se **E4**), så kuben kan ikke skifte rang. Det er tilladt at have flere ældre på hver rang.

### **E4. PERMANENT PLACERING**

Når ubrugte fangere placeres på Den nye Verden-kort (se **E2**), på ældrekort (se **E3**) eller på *exogamiboksen* på datterkort (se **F1**), er det en **permanent placering**. Det betyder, at de ikke returneres til dine ubrugte fangere i **Fase G**.

- Disse kuber regnes ikke for ubrugte fangere (fx under decimeringer).
- Undtagelse: Hvis du begynder denne fase (**Fase E**) med en eller flere ubrugte fangere, må du placere én af dine permanent placerede ældre, kolonister eller ægtefæller, som var det en ubrugt fanger, såfremt i fald du har de nødvendige slæder/søfarende.
- Opgivelse af kolonier. Hvis du har nok ubrugte *søfarende* (se **E1**) til at evakuere alle dine kolonister (så du ikke efterlader nogen tilbage i hverken Markland eller Vinland), kan du sende dem ud på fangst eller plyndringstogt i Grønland. Kolonier kan opgives delvist ved at *tage afsted* under **Fase F**.

### **E5. HUSDYRS- ELLER SABINEPLYNDRINGSTOGTER<sup>15</sup>**

For at udføre et **plyndringstogt** af et D-kort eller en datter i en modstanders tableau, skal du placere en af dine ubrugte fangerkuber på kortet du ønsker at plyndre. Virkningen af dette udføres i **Fase F** (se **F2**) og **Fase G** (se **G1**).

- Krigshøvding. Du skal have en ældre af rang 4 for at udføre et plyndringstogt.
- Du skal have en søfarende eller en slæde for at udføre et plyndringstogt på et tableauekort, der ikke er i dit *hjemland* (se **E1**). Thulefolket og tunitfolket behøver derfor ikke transport for at udføre plyndringstogt mod hinanden.

---

<sup>15</sup> Begrebet Sabineplyndringstogt stammer fra traditionen om at Rom blev grundlagt ved at stjæle kvinder fra Sabinestammen.

- Som beskrevet på kortene kan visse **D**-kort ikke udsættes for husdyrsplyndringstogter. **I**-kort kan ikke udsættes for plyndringstogter og kuber placeres aldrig på dem.
- Forsvar. Du kan placere fangere på hvilke som helst af datter- og husdyrkortene i dit tableau for at forsvare dem. Virkningen af dette udføres i **Fase F** (se **F2**).

## E6. NAVIGATIONSFLYTNINGER<sup>16</sup>

Har du solstens-/solkompaskortet i dit tableau tillader det dig at flytte tre af dine fangere, efter alle har placeret deres fangere. Denne flytning kan kun ske enten til andre kort, hvor du har kuber (bortset fra at flytning til Den nye Verden ikke er tilladt) eller til datter- eller husdyrkort i dit eget tableau. Du kan flytte dem ligegyldigt, hvad din *søfarendegrænse* er (se **E1**).

*Eksempel: Nordboerne placerer som sidste spiller en fanger på moskusoksekortet i thuletableauet. Dette husdyrsplyndringstogt tillader dem at stjæle to babyer, der ellers ville tilhøre thulefolket. Thulespilleren bruger sin solstenimportvare til at flytte to fangere fra to forskellige biomer til moskusoksekortet i stedet. Kampen mellem fangerne på plyndringstogt og forsvarerne forløber som beskrevet **F2**.*

## E7. ALFAEN<sup>17</sup>

Hver spiller starter med én **alfakube**. Denne kube opfattes som en hvilken som helst anden kube bortset fra, at du har muligheden for at betragte fangstslaget for denne kube som en 1er uden at foretage slaget. Du skal dog bestemme, om du vil bruge denne evne, før du slår fangstslaget.

- Hvis du valgte IKKE at bruge alfaens evne, eller hvis han bruges i et biom eller i et plyndringstogt, hvor hans evne er inaktiv, skal han slå med terningen som alle andre fangere. Hvis terningslaget, der slås for ham, dræber ham, kan han genoplives som din næste nye baby.
- Alfaens specialevne er deaktiveret på *metallurgi*- og *plyndringstogts*biomer (se B1) og også i angreb (se **F2**) og på plyndringstogter (se **G1**). Den store kube skal her anses som en hvilken som helst anden kube.

---

16 De eneste kendte navigationsinstrumenter nordboerne havde, er solstenen og solkompasset. Den gennemsigtige solsten, lavet af islandsk feldspat, har en usædvanlig lyspolariserende egenskab, der kan vise solens position selv på en overskyet dag. Det illustrerede solkompas blev udgravet fra en nordbotomt i Grønland. Det bruger solen til at fastlægge nordretningen og muligvis breddegrad.

17 For thulefolket er alfaen hvalkaptajnen (umialiq), som var kaptajn af den åbne konebåd (umiak), der med en ti-mandsbesætning blev brugt til hvalfangst. Hvalkaptajnen stod også for ceremonien, hvor hvalkødet og dens spæk blev fordelt. For nordboerne og tunitfolket er alfaen ofte en storfanger, som ikke skaffede samme spektakulære fangster, men garanterede en stabil forsyning af mad fra hans fangst af store og små dyr. *"The Tunit made our country habitable. They built the lines of boulder cairns which guide caribou to the river-crossings where they can be ambushed by hunters, and they furnished the rivers with fish-weirs."* Netsilik Inuit, 1923

*Eksempel: Du sender din alfa ud for at fiske, og fordi han automatisk slår en 1er er denne fangst succesfuld uden at slå med terningen.*

## F. FORHANDLINGS- & ANGREBSFASE

Hvis du har kuber på samme kort som en modstander i denne fase, eller hvis du har kuber på en modstanders tableauekort, kan du starte *forhandlinger* med ham. Du kan bede ham om at fjerne sig fredeligt eller vælge at forlade kortet selv. I må bytte skiver, kort fra hånden eller **D-** og **I-**kort fra jeres tableau såvel som at tilbyde døtre til giftermål og lave ikke-bindende aftaler om fremtidige ture.<sup>18</sup>

- Dine fangere må kun **forlade** et kort i denne fase, hvis alle andre spillere med kuber der tillader, at du forlader det. Hvis en fanger forlader kortet, så returnér ham enten til dine ubrugte fangere (så han ikke kan gøre mere under denne tur) eller gift ham med en fremmed brud (se **F1**), hvis spilleren med datterkortet er enig med dig om det.
- Transport. Hvis du forlader Den nye Verden eller et biom uden for dit hjemland, er du begrænset til 4 kuber per søfarende. Antallet af kuber er ubegrænset, hvis du har lov til at benytte slæder.

### F1. EXOGAMI<sup>19</sup>

Spillere kan flytte placerede fanger over på et datterkort i et fremmed tableau (se **F0**), hvis dette er aftalt under forhandlingerne, eller det kan ske som en følge af et *Sabineplyndringstogt* (se **G1**). Placér disse kuber, kaldet **ægtefæller**, på **exogamiboksen** på datterkortet (for at vise de ikke

---

<sup>18</sup>Grønlandingsagaen som blev skrevet tidligt i 1300-tallet beskriver et af de mest betydningsfulde møder i historien: Den første kontakt mellem øst og vest. Ifølge Y-kromosomanalysen skiltes de to grupper i Centralasien 50.000 år tidligere. Én gruppe drog mod vest og blev europæere, den anden gruppe drog mod øst og blev de amerikanske indianere. Efter hver gruppe rejste halvvejs rundt om jorden, blev de genforenet i Grønland. Mødet mellem de to grupper forløb ikke godt ift. fremtidige forhandlinger: "Mod nord fandt fangere nogle små folk, de kalder skrællinge. Når de bliver såret af våben, bliver deres sår hvide uden at bløde, men når de bliver dødeligt sårede, stopper deres blod næsten ikke med at flyde. De har intet jern, men bruger kastevåben lavet af hvalrostænder, og deres knive er skarpe sten." Skrællingene virker i dette tilfælde til at være tunitfolket, selvom nordboerne aldrig lærte at skelne mellem de to folk.

<sup>19</sup>Mænd går på jagt og kvinder samler mad, et faktum der har dybe rødder i vores oprindelse. Men hvilken rolle havde kvinderne i Grønland, hvor alt var fangst, og der var meget lidt samlen. Nordbokvinderne passede dyrene og kværnede smør. Thulekvinderne syede individuelt tilpassede klæder og bådskind (og stod for at ro umiakkerne). Faktisk var de helt centrale opfindelser, der gjorde det muligt at bebo Arktis, hør for nordboernes vedkommende og nålen for eskimoernes. Men den måske vigtigste kvindelige rolle var at forlade sin klan og gifte sig andetsteds. Dette kaldes **exogami**, og er essentielt for at forhindre indavl, både genetisk set og ift. idéer. Thulefolket dyrkede dobbelt exogami, eller vedvarende konebytteri, både mellem klaner og kulturer. At flytte til et fremmed samfund kræver mod (jeg taler af personlig erfaring i og med, jeg er den eneste amerikaner i den landsby, jeg bor i). Mine datterregler i spillet er ikke ment på en måde, hvor kvinder anses som en erobret genstand, der kan slæbes med hjem af vikinger (selvom det også skete), men er lavet ud fra respekt for det mod, det kræver at skabe et samfund, som er en multikulturel smeltedigel.



er på plyndringstogt). Dette er en *permanent placering* (se **E4**), så ægtefæller er ikke længere ubrugte fangere.

- Evner. Et datterkort deler hendes **evner** (fx fangstfordele, se **G2**) ligeligt med spilleren, som ejer tableauet og spilleren, som ejer ægtefællen. Evnen gives med det samme.
- Monogami. Kun én ægtefælle er tilladt per datter. Gifte døtre kan ikke tilbydes i efterfølgende forhandlinger.
- Forsvar af éns kone. Ægtefællen tæller med i forsvaret af datterkortet. Hvis datteren dog "giftes bort" igen i et Sabineplyndringstogt, dræbes den første ægtefælle.

## F2. ANGREB<sup>20</sup>

Hvis du har en rang 4 ældre (krigshøvding), kan dine fangere, kolonister og folk på plyndringstogt angribe andre kuber på det samme kort ved at slå med en terning for hver kube, du har på kortet. Alle 1erslag dræber en kube af offerets valg.

- Mest jern-rækkefølge. Ved flere angreb på same kort er rækkefølgen bestemt efter hvem, der har mest jern (se **A3**). Det betyder at den, der har flest jernskiver slår og tildeler skade først, derefter den næste angriber osv. Det er tilladt at dele dine træffere ud på flere forsvarere.
- Omslag. Ved **angrebslag** ignoreres *biomtypen* (se **B1**) og bueskytteikonet følges i stedet. Hvis angriberen har et tableauekort med "må slå om"-bueskytteikonet (buen og importerede våben) på, må han slå hvert af sine angrebslag med det antal øjne på om.
- Hævnerrige ægtefæller og hyrder. Hvis du forsvarer et kort i dit tableau mod et husdyrs- eller et Sabineplyndringstogt, må du angribe, selvom du ikke har en krigshøvding. Hver kube får automatisk et 1erslag. Returnér eventuelle overlevende forsvarere til de ubrugte fangere, når angrebet er overstået.

*Eksempel: Under et Sabineplyndringstogt har både de forsvarende nordboere og thuleinuitterne på plyndringstogt to fangere hver. Thulespilleren har mest jern og slår en 5er og en 6er. Thulespilleren har et importeret sværd, hvilket tillader ham at slå 6eren om, hvilket bliver en 1er. Nordbospilleren har nu kun 1 forsvarer tilbage, som til gengæld automatisk dræber en af thuleangriberne. Den overlevende angriber slår en 3er som sit fangstslag. Dette er en hajbidsterning, som dræber den sidste fanger og dermed sætter en stopper for plyndringstogtet.*

---

<sup>20</sup> Selv sammenlignet med vikingerne var thuleinuitterne et aggressivt folkefærd. De brugte veltrænede militser med en udpeget militsleder. De benyttede sig af pilesalver, hvor sejrherren var den med flest bueskytter eller pile (og ofte var tunitfolket, som ikke havde bueskytter, deres ofre). Efter "regnen af pile" startede én-mod-én-kampe med sælkøller eller lanser til karibufangst. Overraskelsesangreb blev rettet mod lejrpladser eller bosteder, når alle beboerne sov eller var samlet i deres fælleshus. Dørene blev forsejlet og pile skudt ned gennem røghullerne. Nordboerne benyttede sig også af ildspåsættelse, hvor de først satte ild til husene og så skød dem, der flygtede. Der blev ikke taget fanger, for målet for thulefolkets krigsførelse var total udsejelse af fjenden. Renee Fossett, "In Order to Live Untroubled: Inuit of the Central Arctic 1550 to 1940".

### F3. DEN NYE VERDEN BLIVER FJENDTLIG<sup>21</sup>

Hvis der er mere end 6 kuber tilbage (når alle spillers kuber lægges sammen) på et fredeligt Den nye Verden-kort, efter forhandlinger og angreb er udført, skal kortet vendes om, så dets fjendtlige side (der giver et større tab af fangere) vender opad. Alle kuber bliver på kortet.

- Pacificering. Hvis du har kuber på et fjendtligt kort, kan du vælge at betale en elfenben i slutningen af fasen for at vende det tilbage til dets fredelige side. Bemærk, at hvis der er mere end 6 kolonister tilbage på kortet i den næste forhandlingsfase, bliver det fjendtligt igen.

### F4. JERNREGLER

Hvis du har lidt tab under enten en modstanders angrebslag eller under egne fangstlag, kan du umiddelbart derefter betale en jernskive til at ophæve dine tab.

*Eksempel: Du slår fem 3ere i et Markland fangstlag. I stedet for at de fem kolonister dør, betaler du en jern, så de overlever og bliver i Markland.*

## G. FANGSTSLAG (færrest fangere-rækkefølge)

Kuber på et biom repræsenterer **placerede fangere**. Når det er din tur til at gå på fangst (se **A4**), skal du slå et **fangstlag** med det samme antal terninger, som det antal kuber du har på kortet. Hvis kortet er på den *varme side* (se **D4**), rammer du med hver 1er eller 2er, du slår. Hvis kortet er på den *kolde side* (dvs. til venstre for kortbunken), er det kun 1ere, der rammer. Hvis antallet af terninger, du rammer med, er lig med eller højere end det antal terninger, der er vist i det øverste venstre hjørne på kortet, er fangsten succesfuld (se **G4** for resultater af fangsten). Alle dine overlevende fangere (på nær kolonister) returneres til dine **ubrugte fangere**, når fangsten er overstået.

- Biomers udførelsesrækkefølge. Som beskrevet i A4 bestemmer startspilleren hvilket kort, der skal tages på fangst på som det første, andet, tredje osv.
- Obligatorisk fangst. På din tur til at gå på fangst skal alle dine placerede fangere og kolonister slå et fangstlag. Ofte behøver du dog ikke slå for din alfa (se **E7**).
- Fangstlag kan modificeres som beskrevet i **G2** og **G3**.

---

<sup>21</sup> Vinland blev opdaget af en ekspedition under Leif den Lykkelige, søn af Grønlands grundlægger Erik den Røde. Han tog druer og træ med tilbage. Den næste ekspedition, ledet af hans bror Thorvald, fik en dårlig start, da vikingerne dræbte otte indfødte, som de fandt sovende under deres skindbåde. En undslap og vendte tilbage med utallige andre og skød byger af pile mod dem. Thorvald skulle efter sigende, da han døde trak en pil ud af sine tarme have sagt: "Det er et rigt land, vi har opdaget; der er masser af fedt om min mave. Vi har fundet et land med overflod, selvom vi ikke vil få megen glæde af det." Erik blev sønderknust over nyheden og sendte en usuccesfuld ekspedition afsted for at bringe hans søns lig tilbage. Havde nordboerne været et mere diplomatisk folk, ville Nordamerika måske være kendt som Leifland i dag.

- Tab af fangere. At gå på fangst er farligt. Hvis biomet har en **hajbidsterning** afbilledet, resulterer et terningslag, der lander på det viste antal øjne, i at fangeren dør. Du kan vælge at benytte dig af *jernreglen* (se **F4**) til at omgøre dine tab.
- Konkurrence om fangst. Hvis flere end én spillers fangere befinder sig på et biom, udføres fangsten efter *færrest fanger-rækkefølgen* (se **A2**). Spilleren, der først opnår en succesfuld fangst, får alle goderne fra fangsten, og alle de andre spillere må gå hjem uden fangst (dvs. vinderen tager det hele).

### **G1. SABINE-ELLER HUSDYRSPLYNDRINGSTOGTER**

For hver plyndringstogtkube, du har placeret (som beskrevet i **E5**), slår du et fangstslag, ligesom for et biom. Hvis nogle af slagene er det samme som terningerne vist i "RAID"-feltet på kortet, er togtet succesfuldt, så længe mindst en af kuberne overlever "tab af fangere" (se **G0**).

- Husdyrsplyndringstogt. Hvis du succesfuldt har plyndret et **D**-kort, stjæler du babyerne som ejeren af kortet ellers normalt ville have fået under **H2**. Ofret for togtet skal dog stadig betale høprisen (se **H1**). Hvis du plyndrer får, kan du i stedet for babyen vælge at stjæle en elfenben.
- Sabineplyndringstogt. Hvis du succesfuldt har plyndret en datter i en modstanders tableau, placerer du en af de overlevende kuber i exogamiboksen som beskrevet i **F1** og dræber den tidligere ægtefælle, hvis der er en. Du overtager datterens evner med det samme.

*Eksempel: To fangerkuber på et Sabineplyndringstogt slår en 3er og en 5er. Én dør, og den anden gifter sig med datteren.*

### **G2. OMSLAG PÅ GRUND AF BIOMTYPER**

Hvis du har et eller flere tableaushort med en biotype, der står "may re-roll" på, må du slå et omslag for hver fangststerning, du har i det biom, og som har det antal øjne, der er vist på kortet. De fem forskellige biotypeikoner er vist i **B1**.

- Når du har slået et slag om, er dets værdi fastsat, og du kan ikke slå det om igen.

*Eksempel: Fire tunitfiskere slår 3, 3, 4 og 4. Deres datter Meeka tillader, at man slår 4ere om, når man fisker. Omslagene er 2 og 4. Denne fangst er succesfuld hvis på biomet er på den varme side, men slår fejl, hvis det er på den kolde side. 4-slaget kan ikke slås om igen.*

### **G3. FANGSTMODIFIKATIONER PÅ GRUND AF OPFINDELSER**

Hvis du har en opfindelse eller en importvare med et lilla ikon svarende til biotypen (se **B1**) i dit tableau, bliver slag med det viste terningslag automatisk til 1ere i stedet.

*Eksempel: Din fanger fanger en karibu med en importeret armbrøst. Hvis du slår en 3er bliver slaget til en 1er, hvilket betyder fangsten er succesfuld.*

#### **G4. RESULTATER AF EN SUCCESFULD FANGST**

Hvis du succesfuldt har været på fangst i et biom så begynd med ”tab af fangere”, hvis der er noget tab (se **G0**) og tilføj så det indikerede antal **babyer** (nye fangerkuber fra Valhalla) til din bunke af ubrugte fangere. Du skal tilføje disse kuber, hvis der stadig er kuber af din farve i Valhalla. Du får også de specificerede skiver (energi, elfenben, jern). Kortet bliver i rækken med mindre du vælger at tage kortet som et *trofæ* (se **G5**) eller tager det op på din hånd (se **G6**).

- Hvis du løber tør for kuber eller skiver, så se under **B4**.
- Begrænsninger. Du kan kun få effekten af en fangst én gang per runde, også selvom du slår flere succesfulde slag. Hvis du fx slår tre 1ere ved fangst af en spættet sæl får du én baby, ikke tre.
- Den nye Verden-babyer. Babyer født i Markland eller Vinland bliver kolonister i stedet for ubrugte fangere (se **E2**).
- Fangst på den varme side. Hvis et kort er til højre for kortbunken, er både 1er- og 2erslag træffere. Dette er forskelligt fra våbenbrug, hvor slag bliver 1ere og tæller som 1ere til alle formål. Distinktionen er vigtig, når du skal afgøre, om du har slået dobbeltslag, trippelslag etc., når du tager trofæer (se **G5**) eller domesticerer (se **G6**).
- Jernminefangst. En succesfuld fangst på et jernbiom giver dig en jernskive. Hvis der er tale om et succesfuldt fangstslag om jernal, udsættes du for en snefnugsbegivenhed (se **D3**). Hvis du ikke kan eller vil betale, slår fangsten fejl.
- Ved succesfuld fangst i et biom uden for Den nye Verden, returneres alle dine kuber til bunken med ubrugte fangere. Alle andre spilleres kuber i biomet er automatisk ikke succesfulde og returneres også til ejernes bunke af ubrugte fangere.

*Eksempel: To thule- og tre tunitfangere er på fangst efter hunde. Thulespilleren har færrest fangere, starter og er succesfuld med ét terningslag. Tunitfangerne tager automatisk hjem i vanære. De kan ikke forsøge at domesticere hundene.*

*Eksempel (Den nye Verden): Tunitspilleren har tre kolonister i fjendtligt Vinland på den varme side. Han slår en 2er, en 3er og en 6er i sit fangstslag. Eftersom 2eren er succesfuld får han to kolonister, to energi og en jern. Men alle tre kolonister dør ved det (se **G0**). Hvis han har det importerede sværd, må han slå 6eren om. Han kan også vælge at ofre jernet for at redde kolonisterne (se **F4**).*

#### **G5. TAG TROFÆKORT IND I DIT TABLEAU**

**Gevirikonet** indikerer at kortet kan tilføjes dit tableau som et **trofæ**. Hvis det har 2, 3 eller 4 terninger uden øjne, betyder det, at dit fangstslag skal inkludere henholdsvis dobbelt-, tredobbelt- eller firdobbeltslag for at du kan vælge at tilføje det til dit tableau. Placer det delvist under dit ældrekort, vendt så geviret er øverst.

- Hvis gevirikonet ikke har nogle terninger, så tilføj kortet til din hånd som beskrevet i **G6**.
- En succesfuld fangst er ikke nok til at gøre krav på et trofæ. Hvis trofæet fx kræver dobbeltslag, kan et hvilken som helst slag af to ens terninger (ikke kun to 1ere) give dig mulighed for at tage trofæet.
- Uddødt. Det fjernede kort har fået fanget alle sine byttedyr og erstattes derfor ikke af et nyt kort i rækken (se **G7**).

Husk: Alfaen slår altid et 1er-slag, hvilket kan bruges sammen med slående 1ere til at danne dobbelte, tredobbelte eller firdobbelte 1er-slag. Våben kan på samme måde gøre visse slag til 1ere.

*Eksempel: Fire hvalrosfangere slår en 1er og tre 4ere. De har en datter der tillader at slå 4ere om. De kunne vælge at gøre det, og hvis omslaget giver en træffer mere er fangsten også succesfuld, men i stedet vælger de ikke at slå om og bruger trippelslaget til at tage hvalrossen som et trofæ.*

## **G6. TAG I-ELLER D-KORT OP PÅ DIN HÅND**

**Håndikonet** indikerer biomer, som kan tages op på din hånd. Hvis det har 2, 3 eller 4 terninger uden øjne på, skal dit fangstslag inkludere henholdsvis dobbelt-, trippel- eller firdobbeltslag, for at du kan tage kortet op på din hånd. Hvis det ikke har nogle terninger, betyder en succesfuld fangst, at du kan tage det op på hånden.

- Kort kan tages op på hånden, selv hvis dit fangstslag ikke var succesfuldt.
- Kort kan tages op på din hånd, selv hvis din hånd er fuld. Du skal dog så smide kort med det samme, så du ikke overskrider grænsen (se **B2**)

*Eksempel: En alfa og to fangere er på moskusoksefangst. Alfaen slår automatisk en 1er, og begge fangere slår også 1ere. Fangsten er succesfuld, og fordi de slog tre 1ere tager de kortet op på hånden. De kan vælge at spille kortet ned i deres tableau under deres ældrehandlinger (se **I2**). Oksekortet erstattes i rækken på grund af biodiversitetsreglen (se **G7**)*

## **G7. BIODIVERSITETSREGLER**

Hvis kortet tages som et trofæ (se **G5**), skal det *ikke* erstattes, dvs. rækken nu har et kort færre.

Hvis kortet tages op på hånden (se **G6**), erstat det i samme position med det øverste kort fra kortbunken for den række, så antallet af kort i rækken er uændret (med mindre du spiller overlevelsvarianten, se **C3**). Kort erstattet ved migration tages ud af spillet (se **D1**).

## **G8. FANGSTEKSEMPEL**

Nordbospilleren forsøger at tage på fangst på hvalrosbiomet på den kolde side af Nordgrønland. Dette havlevende dyr kræver to 1ere for at man er succesfuld.

- Fase E (Fangerplacering). Til en pris på to energi forfremmer han to fangere til ældre af 6. rang (søfarende) for at nå Nordgrønland. Derefter placerer han sine resterende seks fangere på hvalroskortet som vist. Under denne fase har han ingen modstandere på kortet
- Fase G (Fangstslag). Han slår 6 terninger, én for hver fanger: 1, 2, 3, 4, 4 og 6. Eftersom han kun slog én 1er, er fangsten fejlslået og hvalrossen dræber tilmed fangeren, der slog en 3er.
- Hustruer. Hvis han har en ægtefælle, der er gift med Kirima, har han lov til at slå de to 4ere om, eftersom det var en havfangst. For at fangsten skal være succesfuld, skal mindst et af de to omslag være en 1er – men det kan også resultere i at flere fangere dør.
- Våben. Hvis han har løs harpunspids-teknologien<sup>22</sup>, tæller 3eren som en 1er, hvilket resulterer i en succesfuld fangst (og redder fangerens liv). Han får derfor 4 babyer, 2 energi (spækbrændsel) og 1 elfenben. Da der ikke blev slået tre ens slag, forbliver hvalroskortet i rækken.

## **H. HUSDYR(enhver rækkefølge)**

### **H1. HØPRIS<sup>23</sup>**

---

22 Omkring det samme tidspunkt, hvor nordboerne landede på Grønland, adapterede et ukendt thulegeni i Alaska sælfangsts- og bådteknologi til at gøre hvalfangst til havs muligt. Thulefolket benyttede denne teknologi til at sprede sig østover igennem arktisk Nordamerika og nåede Grønland i det 12. århundrede. Thuleharpuner til sæl- og hvalfangst var det teknologisk mest avancerede våben i verden på det tidspunkt. Blandt dets 22 dele er den løse harpunspids lavet af ben (som drejer rundt, når den har penetreret dyrets skind og derved forhindres i at ryge ud igen), en forende på harpunskaftet lavet af elfenben, som harpunspidsen sidder ud over, og som er surret fast til harpunskaftet med lædersnører (men så den stadig kan løsrive sig fra træskaftet), en modvægt af ben holdt fast med tapper i basen af skaftet og en harpunline surret fast til en lås og en hæftetap lavet af ben. To sælskinsblærer sat sammen med et stykke træ og en snøre lavet til at passe ned over bagenden af kajakken, var bundet fast til harpunlinen. Harpunen blev kastet med en træatlatl med benindlæg. WendellOswalt

23 "Ingen ved hvem der opfandt hø; idéen om at slå græs om efteråret og opbevare det i store mængder for at holde heste og køer i live vinteren over. Det eneste, vi ved, er, at teknologien var ukendt i Romerriget, men var kendt i hver en landsby i middelalderens Europa. Ligesom så mange andre yderst vigtige teknologier dukkede hø op under den såkaldte mørke middelalder. Ifølge 'Høteorien' var opfindelsen af hø den afgørende begivenhed, der flyttede den urbane civilisations tyngdepunkt fra Middelhavsområdet til Nord- og Vesteuropa" Freeman Dyson

For hvert *snefnugikon* (se **D3**) på hvert **D**-kort (se **B2**) i dit tableau, skal du betale enten en energiskive eller en ældre af eget valg. Du skal betale prisen også selvom, det har været udsat for et succesfuldt husdyrsplyndringstogt i denne runde.

- Slagtning af dyr. For at undgå at betale høprisen, eller hvis du ikke kan betale, kan du fjerne **D**-kortet fra spillet. Hvis det har en *energiværdi*, så tag disse skiver som beskrevet i **B3**.

## H2. MÆLK OG SKYR<sup>24</sup>

Med mindre kortet har været udsat for et succesfuldt *husdyrsplyndringstogt* (se **G1**), får du antallet af babyer, som er indikeret på det. Du behøver IKKE placere fangere på kortet eller slå med terninger for at få babyerne.

- Islandsk uld. Hvis kortet er et får, bestemmer du selv, om du vil have en baby eller en elfenben.

## I. ÆLDREHANDLINGSFASE (polyteister først)

Hver spiller må udføre følgende **ældrehandlinger**, hvis de har en eller flere ældrekuber af den specificerede rang og betaler ressourcen, der er indikeret. Du må kun udføre handlingen én gang per runde for hver kube.

- Rækkefølge. Alle polyteister udfører deres handlinger først (simultant) og derefter alle spillere, der startede turen som monoteister (i spillerrækkefølge som beskrevet i **A2**). Du bestemmer i hvilken rækkefølge, du vil udføre handlingerne.

### I1. DOMESTICERING (Rang 2-handling, polyteisme)<sup>25</sup>

Betal en energi og spil et **D**-kort fra din hånd til dit tableau ved siden af dine datterkort.

- Både **D**- og **I**-kort roteres 180°, når de flyttes til dit tableau, så den lille tekst vender i læseretningen.
- Når du har konverteret til monoteyisme, kan du ikke længere domesticere!

### I2.FORVISNING (Rang 2-handling, polyteisme)<sup>26</sup>

Betal en energi for at forsøge at dræbe en kube i dit tableau. Fjern enten en af dine egne ældrekuber automatisk eller slå for at forsøge at fjerne en af modstandernes ægtefæller eller ældre fra dit tableau.

- Martyrslag. Hvis du ønsker at dræbe en modstanders kube på dit ældrekort (dvs. en missionær) eller en kube på et datterkort (dvs. en ægtefælle), skal du slå et antal terninger lig

---

<sup>24</sup>Skýr er en traditionel islandsk og grønlandsk yoghurt-drik. Nordboerne satte stor pris på mælkeprodukter, og de var værdifulde handelsvarer i mødet med de nordamerikanske indianere. I sin bog "Collapse, How Societies Choose to Fail or Succeed" argumenterer Jared Diamond, at nordboerne satte for stor pris på deres malkedyr i Grønland, hvilket førte til ødelæggelse af græslaget, og den efterfølgende erosion dødsdømte grønlænderne.

<sup>25</sup>Næsten ingen dyredomesticering er forekommet efter kristendommens indtog i Grønland.

<sup>26</sup>Rang 2-ældren er en spirituel person kendt som **shaman** (eller **angakkoq** som shamaner kaldes på grønlandsk), dvs. en der bevæger sig imellem forskellige bevidsthedsniveauer. Shamaner var almindelige i tunitkulturen, hvor de benyttede sig af rituelle rytmeinstrumenter eller bevidsthedsudvidende stoffer til at bevæge sig ind i en trance, under hvilken spådomme blev fortalt (og fortolket som råd fra gode og onde ånder).

med den maksimale størrelse af din hånd (se **B2**). For hver 1er, du slår, dræber du en missionær eller en ægtefælle. Bemærk at nordboægtefæller er immune (se **I3**).

*Eksempel: Du har en sidste ældre (af rang 2). Som en ældrehandling laver du en forvisning af denne ældre og bruger dernæst dåb (se **I7**) til at konvertere dig selv til monoteisme.*

### **I3. HEKSEAFBRÆNDING (Rang 2-handling, monoteisme)<sup>27</sup>**

Betal en energi og dræb en kube i dit tableau. Det kan være en af dine egne ældre (inklusive den der udfører denne handling) eller en modstanders ægtefælle eller *repræsentant*.

- Som en specialregel for tre-personersspillet er nordboægtefæller immune overfor forvisninger og hekseafbrænding. Dette reflekterer den berygtede vikingeskik med at stjæle kvinder – så exogamien er faktisk internt blandt nordboerne, uden for thule- og tunitfolkets biskopper/shamaners rækkevidde.

### **I4. VÆRKTØJSMAGER (Rang 3-handling)**

Betal 1 jern og spil et I-kort fra din hånd ned i dit tableau, sammen med dine datterkort.

- Elfenbensskærer. Tunitfolket kan vælge at bruge en elfenben i stedet for en jern.<sup>28</sup>

*Eksempel: Du har I-kortet spalte-snebriller på din hånd. Du forfremmer en fanger til en rang 3 ældre (det koster en energi) og bruger ham under din ældrehandling til at spille kortet ned i dit tableau (det koster en jern). Det er nu sejrpoint værd og du kan bruge dets evner.*

### **I5. UDSENDING (Rang 5 handling, monoteisme)**

Betal en energi og flyt en af dine rang 5-ældrekuber til den øverste rang på en modstanders ældrekort. Denne kube kaldes en **missionær** hvis den befinder sig på et polyteistisk ældrekort

---

<sup>27</sup>Den allersidste besked fra nordboernes Grønland fortæller om en mand brændt af på bålet for at have brugt trolddom til at forføre en andens kone. Ifølge kristendom var (og er) hekse farlige fordi de repræsenterer en tilbagevenden til polyteisme, en praksis hvor man følger personlige autoritetsskikkelser frem for en central én. Heksekunst er nærmere en metode til beslutningstagning som foruddaterer modern bevidsthed, dvs. den sprogbaserede metode til at træffe beslutninger med ved at afprøve alternativer baseret på mentalt manipulerede fremstillinger. Ifølge denne teori er hekse en tilbagevenden på samme måde som skizofrene som hører stemmer, religiøse mystikere, dem der er "besat" eller "taler i tunger" og børn med imaginære venner.

<sup>28</sup>Ifølge "tokammer-teori" kunsts betydning i dag et levn fra en periode, hvor kunst såsom musik, poesi og statuer endnu vigtigere, end det er nu. Denne periode var ikke en tokammer-æra, hvor alle medlemmer af samfundet fulgte deres guders indre stemmer uden at stille spørgsmål. Det var nærmere en overgangsperiode, hvor stemmerne stoppede med at komme, og den forfærdede befolkning behøvede stoffer, sang og håndholdte idoler for at få guderne til at instruere dem igen. Det var mere sandsynligt, at denne krise, lyden af stilhed, var forårsaget af den øgede brug af selvhenvissende sprogbud på grund af naturlig udvælgelse. Thule- og nordbokunst var sparsom og funktionel uden detaljeret udformning og udsmykning, og disse to kulturer var uden tvivl bevidste. Men de mange tunitstatuetter med flyvende bjørne (vist øverst på tunitældrekortet), standardiserede udskæringer af mennesker uden ansigter og med stumper for arme og realistiske fuglekvinde, der kan stå oprejst, er bevis for, at denne kultur var i overgangsfasen til bevidsthed. Hvad end du synes om denne teori, så har jeg aldrig hørt en alternativ forklaring på menneskets unikke fascination af hallucinogener, alkohol, rytme, musik og idoler. Julian Jaynes, "The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind".



eller en **repræsentant** hvis den er på et monoteistisk ældrekort. Missionærer er brugbare til at konvertere din modstander til *monoteisme* (se **I6**) med magt. Har du mindst en repræsentant giver det dig ekstra sejrspoint (se **J0**).

## **I6. PROSELYTHVERVNING (Rang 2-handling, monoteisme)<sup>29</sup>**

Hvis du har en rang 2 ældre plus mindst en missionærkube på rang 1 af en modstanders polyteistisk ældrekort, kan du betale en energi og slå med et antal terninger svarende til den maksimale størrelse af din hånd (ligeegyldigt hvor mange kort du har på hånden). Enhver 1er vil permanent konvertere modstanderen til **monoteisme** ved afslutningen af denne fase (vend kortet om og bevar alle kortets ældre i samme position).

- Begrænsninger. Du kan kun hverve proselytter, hvis din missionær har befundet sig i positionen siden starten af runden. Du kan bruge den samme missionær til gentagne forsøg som vist i eksemplet nedenfor.

*Eksempel: Du er kristen og har tre rang 2 biskop-ældre og to rang 5 ministrant-ældre. Som udsendingehandling, betaler du 2 energi for at flytte dem begge over på din fjendes ældrekort som rang 1 missionærer. Under næste rundes ældrehandling starter din modstander, fordi han er polyteist. Han forsøger at udvise missionærerne med sin shaman (se I2) og slår en 1er og en 2er. Dette dræber en af missionærerne. Din ældrehandling er, at dine tre biskop-ældre hver betaler en energi, og hver bruger den overlevende missionær til et proselythvervningsforsøg. Størrelsen af din hånd er 1, så du slår med en terning for hvert forsøg.*

## **I7. DÅB (Frivillig konversion, polyteisme)<sup>30</sup>**

Dit ældrekort er to-sidet. Det starter med polyteismesiden opad, men hvis du ikke har flere ældre af din farve på det under ældrehandlingsfasen, kan du vælge permanent at vende det til dets monoteismeside uden at skulle betale ressourcer for det. Det ændrer dog ved dine sejrsvilkår (se **Part J**).

---

<sup>29</sup>Alle tre kulturer var polyteistiske, da de invaderede Grønland. Erik den Rødes søn Leif konverterede til kristendom i 999 e.Kr., og Grønland blev snart officielt kristent under en biskop. Kun én hedensk nordbokulturgenstand er fundet i Grønland: en sæbestensudskæring af Thors hammer. Inuitterne blev gjort kristne i 1750'erne af mähriske missionærer. Tunitfolket uddøde, inden nogen missionær kunne nå at decifere deres sprog.

<sup>30</sup>Hvilken forskel skulle det gøre, om en kultur tror på én gud eller mange? Ifølge tokammerteorien begyndte mennesker, når de tilegnede sig bevidsthed, at fortolke den kontinuerlige strøm af tanke og stemmer i hovedet (inklusive de hallucinerede døde autoritetspersoners formaninger) som en forsamling af guder. Dette var naturligt, i og med det var måden, de ubevidst kom frem til beslutninger før den selv-refleksive bevidstheds ankomst. Guderne var personlige og subjektive autoritetspersoner, men for at skabe et samfund må man følge objektive værdier og autoriteter, inklusiv en ultimativ central autoritet; den eneste sande Gud. En central autoritetsfigur fører til et objektivt moralkodeks såsom De ti bud og missionærer, som spreder sandheden til fremmede kulturer – begreber der er uforenelige med et system af subjektive værdier. Jødisk-kristen religion spredte sig derfor med en forbausende hastighed.

## J. SPILSLUTNING & SEJR

Spillet ender efter afslutningen af begivenhedsbunkens sidste runde eller ved afslutningen af en runde hvor det ikke er flere varme eller kolde kort i begge rækker. Tæl følgende sejrpoint:

- Trofæsejrpoint (kun ved polyteisme). De angivne point på hvert kort med et trofæikon (se **G5**) i dit tableau viser, hvor meget det er værd. Bemærk at hvis du slutter spillet som monoteist, forbliver trofæerne i dit tableau (fanget som hedenske levn i din stammes monoteistiske sekt), men er ikke sejrpoint værd.
- Ressourcesejrpoint (kun ved monoteisme). Hver elfenben er 1 sejrpoint værd, og hver jern er 2 point værd. Du kan konvertere kort i dit tableau til sejrpoint ud fra jern- og elfenbensværdien, sådan som det er beskrevet i **B3**. Bemærk at disse ikke er nogen sejrpoint værd, hvis du ved spillets afslutning er polyteist.
- Befolkningsejrpoint. Hver af dine kuber tæller som et sejrpoint. Hvis et Den nye verden-kort er på den kolde side ved spillets afslutning, er kuber på det 2 sejrpoint værd.
- Demokratiserpoint. Enhver spiller med en eller flere repræsentantkuber (se **I5**) på en modstanders ældrekort ved spillets afslutning modtager 4 sejrpoint (for at være medlem af det grønlandske parlament kaldet Tinget).<sup>31</sup>

*Eksempel: Sydgrønland er kun på den kolde side ved spillets afslutning. Den polyteistiske nordbospiller fik en haj som trofæ og dermed 5 trofæsejrpoint. Han har fire ubrugte fangere, en ældre og tre kolonister i Vinland, hvilket giver ham 11 befolkningsejrpoint, da kolonisterne tæller dobbelt. Nordboernes sammenlagte score er dermed 16 sejrpoint. Den monoteistiske thulespiller har 2 jern og 2 elfenben, hvilket giver 6 ressourcesejrpoint. Han har også 11 ubrugte fangere og 5 ældre, inklusiv en repræsentantkube på tunitældrekortet, hvilket giver ham 4 sejrpoint ekstra. Det giver 26 sejrpoint sammenlagt. Den monoteistiske tunitsspiller har 5 jern, 2 elfenben og 12 ikke-Valhallakuber, hvilket giver 24 sejrpoint.*

**Tip:** Hvis din modspiller fører stort på grund af trofæer, så overvej at konvertere til monoteisme og send missionærer afsted for at døbe ham. Hvis den anden tabende spiller også vælger at blive monoteist, kan I begge score 4 sejrpoint ved at have repræsentanter på hinandens ældrekort.

### J1. UDDØEN

---

<sup>31</sup> Nordboernes Grønland var organiseret som en løs føderation af høvdingedømmer styret efter en feudal struktur med en markedsøkonomi baseret på tuskhandel og hvalrostænder som valuta. For at mindske den negative effekt af klaners blodfejder dannedes en lovgivende og dømmende forsamling kaldet Tinget. Tinget uddøde i Grønland sammen med nordboerne, men i Island overlevede det og er i dag verdens ældste repræsentative demokrati.

Hvis alle dine kuber sendes til Valhalla, scorer du ingen sejrpoint, og du er ude af spillet. Du efterlader kun kulturelle levn, som kan opdages under den næste globale optøen.

## K. SOLITAIRE ELLER KOOPERATIVT SPIL

I denne variant spiller en spiller enten alle tre kulturer, eller tre spillere spiller en kultur hver som normalt. Ligegyldigt hvad vinder spillerne i fællesskab, hvis alle tre kulturer overlever ved at have ubrugte fangere og/eller kolonister ved spillets afslutning.<sup>32</sup>

- Opsætning og spillængde. Opsætning sker som beskrevet i **Part C** bortset fra at alle 16 begivenhedskort inkluderes. Spillet slutter efter den 16. runde, eller når begge rækker er tomme.
- Overlevelsvariant. Det anbefales at spille den udfordrende overlevelsvariant (se **C3**).
- Solpletikonet. Ignorer den globale afkølingsbegivenhed (se **D4**) i den første runde. Efterfølgende forårsager denne begivenhed udover dens normale effekt, at alle tre kulturer også udsættes for en decimering (se **D2**). Hvis to afkølingsbegivenheder forekommer i én runde, så ignorér da den ene.
- Forhandling. Under forhandlingsfasen i hver runde er det tilladt for hver kultur at bytte en skive, en ægtefælle eller et I-kort med en skive, en ægtefælle eller et I-kort med en anden kultur. Kuber kan frit placeres som ægtefæller. Det er ikke tilladt at bytte befolkning eller D-kort.
- Sorte og hvide skiver kan bruges som orange til at betale med.

Tip: Det er højst sandsynligt nødvendigt for alle 3 kulturer at domesticere dyr for at vinde spillet!

\*\*\*\*\*

---

<sup>32</sup> Efter den sultende Vesterbygd blev overrendt omkring år 1350 (hvorved adgangen til elfenben blev afskåret for nordboerne), og det sidste kongelige handelsskib sank i 1369, mistede den norske konge al interesse for Grønland. Der er fortegnelser over private skibes "tilfældige" ankomst til Østerbygden i 1381, 1382, 1385 og 1406. Kaptajnerne hævdede at være blevet "blæst ud af kurs" for at undgå at blive anklaget for at have brudt det kongelige monopol. Turen i 1406 bragte den sidste skriftlige optegnelse af de grønlandske nordboere om et bryllup i 1408 i Hvalsey Kirke. I 1607 blev en dansk-norsk redningsekspedition sendt afsted. Udover at være mindst et århundrede for sent formodede de fornuftigt nok at Østerbygden lå på Grønlands østkyst og ledte derfor det forkerte sted. Inuitterne, de mødte, formodede de, var efterkommere af nordboerne. De sidste grønlandske nordboeres præcise skæbne er ukendt, men det er tænkeligt, at de kunne have gjort et desperat forsøg på at bosætte sig i Vinland.

Grønland år 1200 e.Kr. Som vejret begynder at blive koldere, kommer tre radikalt forskellige kulturer i kontakt med hinanden for første gang. Det er umuligt at dyrke afgrøder på nær hø, så for at overleve er du nødsaget til at forhandle eller kæmpe for din adgang til omstridte fangstområder, mens du lærer de andre kulturers overlevelsestaktikker. Du vinder ved at udkonkurrere glubske rovdyr, domesticere vilde dyr, udvikle nye værktøjer og våben – og ved imod alle odds at trives der.

**KASSENS LÅG:** En konfrontation mellem nordboere og thule-inuitter i Nordrseta-fangstområdet. Dette kunne måske have været det historiske første møde mellem to kulturer, efter thulefolket migrerede så langt mod syd omkring år 1200 e.Kr. Thule-inuitterne er bevæbnet med harpuner med løse spidser og kompositbuer med en senebagkant. Den kravlende fanger er klædt i sælskind, fordi hvalrosser ikke er bange for, hvad blot ser ud som sæler. Nordboerne bevæbnet med lanser og økser virker til at ikke at have meget jern tilgængeligt for dem.

Grønland

Ikoner

Begivenhedskort		Biomer
Spillerrækkefølge = Rød spiller starter, eller gul hvis rød ikke er med i spillet.		Fangstsucces = to 1ere eller 2ere (den varme side) eller to 1ere (den kolde side) for at være succesfuld.
Varm til kold side = flyt kortet længst til højre i N- og S-rækkerne til den kolde side.		Størrelse af hånd = +1 kort i størrelsen af din hånd
Migration. Sydmigration = erstat kortet med lavest klimaks i sydrækken.		Slagsmodifikationer = 3ere er 1ere hvis du fikser
Ældredød = hver spiller slår om ældredød med en sekssidet terning.		Omslag = du må slå 5ere om hvis på togt eller angribende
Snefnug = minus 1 ældre eller orange skive		
	Brændestabel. Hver spiller begrænset til 8	
Decimeringer. <b>En decimering er -1 ældre eller ½ ubrugt fanger, rundet op.</b>		
= decimering hvis der ikke er nogen rang 1 ældre = decimering hvis 10+ ubrugte fangere = decimering hvis gift med en rød datter.		Kortoptag = tages op på din hånd hvis fangstslag indeholder tre ens. = lægges i dit tableau hvis fangstslag indeholder to ens.
Kort til skive = kort kan ofres for en hvid skive		Tab af fangere = en fanger bliver spist for hver 3er.
		Togtsucces = togtet er en succes hvis en 1er eller 3er (en fanger dør for hver 3er)

KYRILL & PABLOS STATISTIKSIDE

Fangstsucces	Ingen teknologi		Omslag		Våben		
	Kold	Varm	Kold	Varm	Kold	Varm	
1 fangere							Chance for succesfuldt at fange grønlandssælsunger etc.
2 fangere							
3 fangere							
3 fangere							Chance for succesfuldt at fange narhvaler etc.
4 fangere							
5 fangere							
6 fangere							
7 fangere							
4 fangere							Chance for succesfuldt at fange grønlandshvaler etc.
5 fangere							
6 fangere							
7 fangere							
8 fangere							
9 fangere							
10 fangere							
3 fangere							Chance for at slå to ens
4 fangere							
5 fangere							
6 fangere							Chance for at slå tre ens
7 fangere							
8 fangere							

*Eksempel: 6 fangere er på narhvalsfangst med harpuner. Det er koldt. De har en 65% chance for at fangsten er en succes og 55% chance for et slå tre ens for at få et trofæ.*