

Előkészületek

Adj Ivarnak 1-et a 3 Ivar (a legrosszabb) kezdőkártyák közül véletlenszerűen képpel lefelé, 1 választott színből az összes munkást és 1 titkos célkártyát képpel lefelé. Ezenkívül zárjon le egy-egy menekült és épület akcióhelyet, így mindegyikből csak 1 áll rendelkezésre.

Válaszd szét Ivar akciókártyáit az I. és a II. paklira (a kártya elején látható), keverd meg mindkét paklit képpel lefelé, és egyelőre tedd félre a II. paklit, Ivar NEM kap vártáblát vagy vár alkatrészeket, farmokat, csapatokat, erőforrásokat, menekültet vagy kaszánya kártyát. Ivar kezdeményezése 0 és ő a kezdőjátékos.

Akciók

Ivar minden akciónál felfedi a felső lapját. Használd az I. paklit az 5. évszak végéig, majd fordítsad meg Ivar (a legrosszabb) kezdőkártyáját és fedd fel Ivar játék végi erőforrásait, és keverd a megmaradt I. pakli lapjait a II. pakliba. Az így elkészült új kombinált pakliból húzz a továbbiakban.

Ivar balról vagy jobbról hajtja végre az 1. elérhető akciót attól függően, hogy neki van-e (vagy holtversenyben) a legkevesebb (arany $\geq$ Ivar) vagy legtöbb (arany<Ivar) aranya.

- Helyezze el Ivar munkását, és szerezzé meg/veszítse el a képen látható aranyat. Más erőforrásokat nem kap meg vagy veszít el!
- A felderítőpakliból húzz neki egy titkos célkártyát képpel lefelé.
- A zsoldostáborban a legbaloldalibb akciót hajtja végre.
- Az épület és menekültkártyák árát Ivar aranyban fizeti meg a következőképpen:
 - A kártya költsége ivar számára 2 arany + a kártya, játék végi aranyértéke (jobb felső sarokban lévő érték).
 - Ivar mindig a legmagasabb játék végi aranyértékű kártyát veszi meg, amelyet megengedhet magának (döntetlen esetén a legújabbat).
 - Megjegyzés: Ivar figyelmen kívül hagy minden képességet és költséget az általa vásárolt menekült- és épületkártyákon, kivéve a játék végén az aranyat.

Ha Ivar 3 művelete közül egyik sem lehetséges, tegye félre ezt a munkást „használtként”.

Harc

Ivart legyőzik, ha az ostromkártyán szereplő erősítés eléri Ivart ("Mindenki", vagy csak az aranyban "Első" játékos), ÉS:

A: 3 vagy több támadókártya (támadó+ostromkártya) ugyanabba az irányba néz, vagy

B: az aranya eléri vagy meghaladja az alábbi táblázatot

Évszak	1	2	3	4	5	6	7
Arany	9	11	15	19	23	28	33
Jövedelem	6 – legtöbb támadás	6 – legtöbb támadás	8 – legtöbb támadás	8 – legtöbb támadás	8 – legtöbb támadás	10 – legtöbb támadás	10 – legtöbb támadás

Ha legyőzték, Ivar csak aranyat veszít, mint egy játékos. NEM szerez falusi munkást, nem helyez el seb-/sebzésjelzőket, és nem kap zsoldosokat.

Ha nem győzték le, Ivar megnyerheti a harci zászlót, mint egy játékos.

Jövedelem

Ivar 2 aranyat kap munkásonként mínusz a legtöbb támadókártya (ostromkártya is) ugyanabból az irányból (lásd a fenti táblázatot).

Példa: ha 3 támadókártya van északról és 2 keletről, akkor a legtöbb támadás = 3.

Végső pontozás

A titkos célokhoz Ivar kezdőkártyáján szerepelnek a játék végi erőforrásai, katonák és vágységek. A kártyán szereplő farmokat pontozza. A szokásos módon pontozza zászlóit, titkos célpontjait, menekültjeit és épületeit.

Módok

Könnyű

Ivart legyőzik, ha 3 vagy több támadó (megszálló + ostrom) kártya ugyanabba az irányba néz, VAGY aranya eléri vagy meghaladja a fenti táblázatot. Ez megszünteti az ostromkártya követelményt, és valószínűbbé teszi a legyőzést.

Nehéz

Az előkészületek során adj Ivarnak egy-egy további véletlenszerű kártyát az épületepakliból és a menekültpakliból. Ez valószínűleg növeli a bónuszpontjait a játék végén.