

Во славу ОДИНА

Правила игры



«Во славу Одина» — это не просто настольная игра, а целая эпическая настольная сага. Вам предстоит совершать разбойничьи набеги, торговые и исследовательские экспедиции, а также осваивать культурные достижения тех, кого сегодня называют «викингами» — словом, которое в конце первого тысячелетия имело совсем другое значение.

Северяне, собравшись в поход за добычей, говорили, что отправляются в «víking». Однако древние скандинавы были не только пиратами, но и исследователями, а также основателями государств. Говорят, что викинги посетили Северную Америку задолго до Христофора Колумба.

Например, норманны («люди с севера», как иногда называли викингов), основали на территории Франции герцогство Нормандия, где впоследствии родился знаменитый Вильгельм Завоеватель, вторгшийся в Англию в 1066 году. Ему удалось сделать то, что несколькими неделями ранее не получилось у короля Норвегии, — завоевать английский трон.

Одна из причин, по которой скандинавы стали такими прекрасными мореходами, — нехватка земель, пригодных для сельскохозяйственной обработки. Любой неурожай легко мог обернуться большой бедой.

В этой игре вы будете не только грабить и открывать новые земли, но и заниматься повседневными делами, а также копить богатства, чтобы обрести достойное положение в обществе.

В конце игры побеждает тот, кто покроет себя наибольшей славой и обретёт наибольшее богатство.

СОСТАВ ИГРЫ

Организеры для товаров



2 организера для хранения жетонов товаров

Кубики



1 оранжевый
восьмигранный
кубик



1 синий
двенадцатигранный
кубик

Игровые поля и планшеты



1 поле действий



4 личных планшета
(по одному для каждого игрока)



1 планшет
для кораблей



4 двусторонних планшета островов

Жетоны

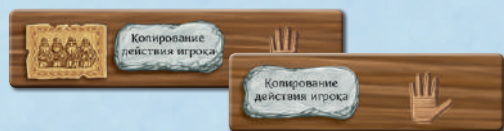


15 особых жетонов



1 планшет для особых жетонов

Жетоны



2 дополнительных жетона действий



1 планшет раундов

11 жетонов зданий



8 жетонов гор

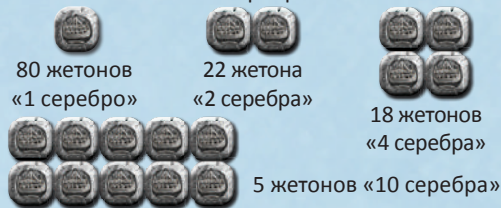
32 жетона кораблей



10 вельботов 12 кнорров 10 драккаров

Деньги

125 жетонов серебряных монет:

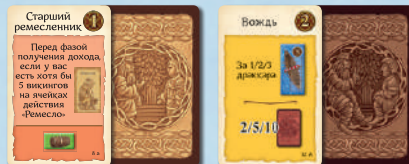


Строительные ресурсы



32 фишки дерева, 24 фишки камня, 40 фишек руды

190 карт профессий (+3 карты-указателя)
разделены на три колоды: А, Б и В



45 светло-коричневых карт начальных профессий

145 тёмно-коричневых карт профессий

47 красных карт оружия



12 луков, 12 ловушек, 12 копий, 11 длинных мечей

Товары

346 жетонов товаров

Пища

на одной стороне продукты растительного происхождения, на другой — животного



25 жетонов «Горох / Мёд»



20 жетонов «Лён / Вяленая рыба»



20 жетонов «Бобы / Молоко»



20 жетонов «Зерно / Солонина»



17 жетонов «Капуста / Дичь»



15 жетонов «Фрукты / Китовое мясо»

Животные

на одной стороне просто животное, на другой — беременное



18 жетонов «Овца / Беременная овца»



15 жетонов «Корова / Беременная корова»

Другие деревянные компоненты



48 фишек викингов (12 на каждого игрока)

1 фишка первого игрока

1 маркер раундов

Предметы

на одной стороне ремесленные предметы, на другой — предметы роскоши



43 жетона «Масло / Рунический камень»



30 жетонов «Шкура / Изделие из серебра»



30 жетонов «Шерсть / Сундук»



20 жетонов «Льняная ткань / Шёлк»



20 жетонов «Кожа и кости / Специи»



20 жетонов «Мех / Драгоценности»



18 жетонов «Накидка / Сундук с сокровищами»



15 жетонов «Одежда / Серебряная утварь»

7 жетонов «Штраф тинга»

Обороты у всех жетонов «Штраф тинга» разные: 5 дерева, 5 камней, 3 руды, 3 лука, 3 ловушки, 3 копы и 3 длинных меча.

А также приложение, альманах, блокнот для подсчёта очков и эти правила

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ

Товары

В игре очень много жетонов товаров. Чтобы вам было удобнее их хранить, мы сделали специальные органайзеры.

Товары одного цвета расположены по рядам, товары одной формы — по столбцам. Обратите внимание, что оранжевые/красные (как и синие/зелёные) товары одной формы — это две стороны одного жетона. Разделите жетоны этих товаров (за исключением овец и коров) на две части и поместите каждую часть в указанную ячейку.



Например, бобы и молоко — это две стороны одного жетона.

РУНИЧЕСКИЙ КАМЕНЬ	ИЗДЕЛИЕ ИЗ СЕРЕБРА	СУНДУК	ШЁЛК
МАСЛО	ШКУРА	ШЕРСТЬ	ЛЬНЯНАЯ ТКАНЬ
МЁД	ВЯЛЕНАЯ РЫБА	МОЛОКО	СОЛОНИНА
ГОРОХ	ЛЁН	БОБЫ	ЗЕРНО

В игре больше жетонов, чем обычно нужно для партии (и даже больше, чем помещается в органайзеры). Уберите лишние жетоны в пакетики.

В таблице ниже показано, как нужно хранить жетоны товаров. В органайзерах чередуются маленькие и большие ячейки. В первом органайзере маленькие ячейки предназначены для жетонов размера гороха и бобов, а большие — для жетонов размера льна и зерна. Во втором органайзере в маленькие ячейки кладите жетоны размера капусты и фруктов, а в большие — жетоны размера овец и коров.

СПЕЦИИ	ДРАГОЦЕННОСТИ	СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ	СЕРЕБРЯНАЯ УТВАРЬ
КОСТЬ И КОЖА	МЕХ	НАКИДКА	ОДЕЖДА
ДИЧЬ	ОВЦА	КИТОВОЕ МЯСО	КОРОВА
КАПУСТА		ФРУКТЫ	

Горох и мёд изображены на разных сторонах одного жетона, как и масло с руническим камнем. Овцы и коровы изображены с обеих сторон соответствующих жетонов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поле действий и органайзеры для товаров



Положите поле действий посередине стола. При игре четвером добавьте к полю действий 2 дополнительных жетона, как показано на рисунке, выбрав их лицевую сторону случайным образом. В партиях на 1–3 игроков эти жетоны не нужны.

Откройте органайзеры и разместите их рядом, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться.



Органайзеры для товаров

ВНИМАНИЕ! В коробку вложены дополнительные жетоны действий на замену. Используйте именно их, когда будет играть с дополнительными жетонами действий.



Планшеты для кораблей и особых жетонов

Положите планшеты для кораблей и особых жетонов рядом с органайзерами. **Особые жетоны считаются товарами синего цвета и следуют тем же правилам (цвет этих жетонов одинаковый с обеих сторон).** В отличие от жетонов обычных товаров, количество которых считается неограниченным, каждый особый жетон существует в единственном экземпляре.

Разложите особые жетоны на овальном планшете. Рассортируйте корабли по типам и положите получившиеся стопки лицевой стороной вверх на предназначенный для них планшет.

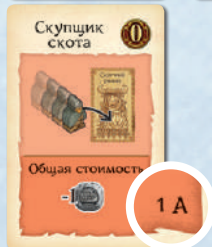


1 овальный планшет для особых жетонов



1 планшет для кораблей

Карты профессий и оружия



Тёмно-коричневые

Светло-коричневые



Профессии



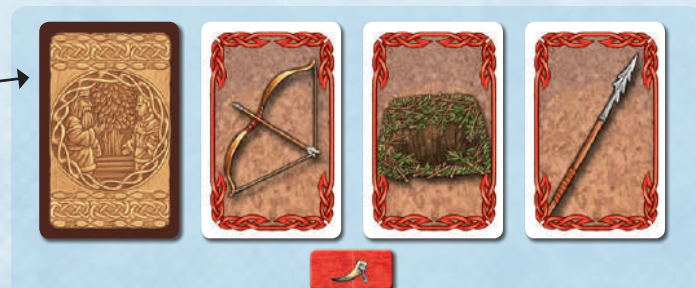
Оружие

В рамках одной партии вам не понадобятся все карты. Подготовьте только часть из них и пополняйте колоды по мере необходимости.

В правом нижнем углу карты профессии есть буква, обозначающая, к какой колоде (А, Б или В) относится карта. Новичкам стоит использовать только карты из колоды А, в то время как более опытные игроки могут использовать карты из колод Б или В или перемешать все колоды вместе. Рассортируйте карты профессий по цвету рубашек (светло-коричневые и тёмно-коричневые) на две колоды.

На иллюстрации в левом верхнем углу поля видно, какие компоненты вы получаете в **начале игры**. Каждый игрок берёт на руку 1 стартовую карту из светло-коричневой колоды (после чего оставшиеся в этой колоде карты выходят из игры), а также 1 лук, 1 ловушку, 1 копье и 1 жетон мёда.

Перемешайте оставшиеся карты оружия и положите получившуюся колоду на стол лицевой стороной вниз. Перемешайте **тёмно-коричневые** карты профессий и получившуюся колоду также положите на стол лицевой стороной вниз.



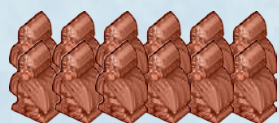
Это ваши стартовые карты и 1 мёд. Держите все ваши жетоны и карты лицевой стороной вверх, чтобы другие игроки могли их видеть.

Карта начальной профессии показывает, какой путь развития вы можете выбрать в ходе игры.



Личный планшет и викинги

Игроки получают личные двусторонние планшеты. Одна сторона предназначена для партии, длящейся 7 раундов (*длинная игра*), другая — для партии, длящейся 6 раундов (*короткая игра*). Выберите продолжительность партии и положите планшеты соответствующей стороной вверх.



Каждый игрок выбирает цвет и получает 12 фишек викингов этого цвета.

Поместите 7 (в короткой игре — 6) фишек викингов на пронумерованные клетки пиршественного стола (в **правом верхнем углу**), а остальных викингов — на поле тинга (собрания викингов). Викинги на поле тинга — это ваши стартовые викинги (таким образом, в начале короткой игры у вас будет на одного викинга больше, чем в начале длинной).

Справа от поля тинга есть бухта с гаванью для кораблей. Слева от поля тинга находится основная область размещения товаров.

Поместите 7 (в короткой игре — 6) викингов на клетки пиршественного стола.



Режим длинной игры является основным. Короткая игра предназначена в первую очередь для тех, кто хочет ознакомиться с игровой механикой. С другой стороны, для опытных игроков, изучивших всё вдоль и поперёк, короткая игра может оказаться более сложной и интересной.



Жетоны гор, строительные ресурсы и серебро

Перемешайте 8 жетонов гор и переверните 2 (или 3 при игре вчетвером) из них лицевой стороной вверх. Сложите оставшиеся жетоны гор в отдельную стопку лицевой стороной вниз. Поместите указанные ресурсы на соответствующие изображения на жетонах гор.

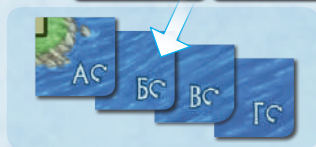
Рассортируйте оставшиеся жетоны серебра, фишки дерева, камней и руды по типам и положите их рядом с полем действий.



Жетоны гор в начале партии на троих.

Планшеты островов

Выложите 4 планшета островов (Шетландские острова, Фарерские острова, Исландия и Гренландия) в указанном порядке лицевой стороной вверх. (Кстати, среди представленных в игре земель есть и один полуостров (Лабрадор), но для краткости и удобства мы зовём их все островами.)



Лицевая сторона планшета обозначена буквами А, В, В или Г в правом нижнем углу.

Жетоны зданий

Разложите жетоны хижин, каменных и длинных домов на три стопки.



Планшет раундов

Положите планшет раундов на стол и поместите маркер раундов (белый) на деление 1.



ОБ ИГРЕ

Как играть

Основной принцип игры прост: каждый раунд вы размещаете викингов на ячейках поля действий и **немедленно** выполняете выбранное действие.



Поскольку каждая ячейка действия может быть занята только один раз в раунд, вы быстро начнёте мешать друг другу.



Товары

Игроки должны закрывать клетки в области размещения товаров своих личных планшетов **зелёными и синими** товарами. Промежутки можно закрывать рудой и серебром.

Чтобы получить эти жетоны товаров, вам придётся либо выменивать их на сельхозпродукцию, либо совершать набеги (что типично для викингов).

На этой иллюстрации показано, как можно размещать товары на личном планшете. Зелёный и синий цвета обозначают соответствующие товары.



Вы можете в любой момент разместить товары, серебро и руду из вашего запаса на личном планшете, но после этого вы не сможете забрать их назад.

Руда
Серебро



Морская торговля играет особую роль. Она позволяет **превратить любое количество разных зелёных** (ремесленных) товаров в синие (предметы роскоши) за одно действие (зачем превращать зелёные товары в синие, объясняется в разделе «Действия» на стр. 12).

Доход

Большие числа, идущие по диагонали области размещения на личном планшете, — это величина дохода. **Наименьшее видимое число** на вашем личном планшете обозначает величину вашего дохода в текущем раунде (см. стр. 9).



Личный планшет, изображённый на предыдущей странице, принесёт своему владельцу 2 серебра.

Бонусные товары

На некоторых клетках личных планшета изображены символы товаров.

Таких клеток пять.

Если вы закроете **все** клетки, окружающие такой символ, то в каждом раунде будете получать указанный товар.



- Возможно, ради увеличения дохода вы захотите закрыть клетки с бонусными товарами. В этом случае бонус будет потерян.

В примере на предыдущей странице мёд был закрыт. В этом примере он открыт, все окружающие его клетки закрыты, а значит, вы будете получать 1 жетон мёда каждый раунд.



- В процессе игры вы можете исследовать новые территории и класть соответствующие планшеты рядом с вашим личным планшетами. Для этого вам понадобятся корабли.

Например, чтобы исследовать Исландию, вам потребуется кнорр или драккар.



Получение очков



В конце игры вы получите очки за ваши корабли, дома, острова и товары. Количество очков указано на символах щитов.

Количество очков за драккары может увеличиться, если вы используете их для переселения (когда это случится, переверните жетон на другую сторону).

После каждого переселения количество ваших кораблей уменьшается на один.



Как на личном планшете, так и на планшетах островов есть клетки, которые нужно закрыть, чтобы не получать штрафные очки.

Мех избавит вас от 8 штрафных очков, если вы закроете им 8 соответствующих клеток.



На жетонах хижин, каменных и длинных домов тоже есть клетки со штрафными очками, которые нужно закрывать жетонами товаров.

- На жетонах хижин можно размещать дерево и камень.



- На жетонах каменных и длинных домов можно размещать **оранжевые и красные** жетоны еды, серебро, зелёные и синие товары, но не руду.



Обратите внимание, что два столба в центре длинного дома нельзя закрывать жетонами.

Это изображение показывает, как можно размещать товары на жетонах домов (подробнее см. стр. 12).

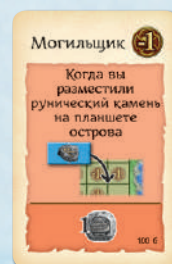


Дополнительные очки даются за овец и коров, которые размножаются каждые 2 раунда, а также за сыгранные карты профессий.



На обратной стороне жетона изображено беременное животное, которое приносит 1 дополнительное очко.

Некоторые профессии дают штрафные очки. Например, могильщик приносит 1 штрафное очко.



Ход игры

Случайным образом определите первого игрока и выдайте ему фишку первого игрока (фишку лося). Длинная игра состоит из 7 раундов, короткая — из 6.

Каждый раунд состоит из 12 фаз, которые разыгрываются одна за другой.

Дальше мы объясним правила игры для 2–4 участников. Правила для одиночной игры вы найдёте на стр. 23.

Фаза 1. Новый викинг

Возьмите самого левого викинга с пиршественного стола на личном планшете и поместите к викингам, находящимся на **поле тинга** (освободившаяся клетка соответствует номеру текущего раунда).

Вы получаете нового викинга в каждом раунде (в том числе в первом).



Фаза 2. Сбор урожая

Под номером текущего раунда указано, что вы получите во время сбора урожая.

В длинной игре:



- Во время сбора урожая вы получаете только оранжевые товары.
- Товары берутся из общего запаса и помещаются в личный запас.

Что обозначает цифра в клетке:

1	Вы получаете по одному жетону товара с цифрой 1: горох, бобы и лён.
1-2	Вы получаете по одному жетону товара с цифрами 1 и 2: горох, бобы, лён и зерно.
1-3	Вы получаете по одному жетону товара с цифрами 1, 2 и 3: горох, бобы, лён, зерно и капусту.
1-4	Вы получаете по одному жетону товара с цифрами 1, 2, 3 и 4: горох, бобы, лён, зерно, капусту и фрукты.
—	Нет урожая — в этом раунде во время фазы сбора урожая вы не получаете жетоны товаров.

Фаза 3. Переворот планшето́в островов и размещение серебра

Во время 5-й фазы (фазы действий) вы можете использовать ваши корабли, чтобы занять новые острова и получить дополнительные области размещения товаров на планшетах этих островов. Некоторые острова доступны сразу, некоторые — позже. Планшеты островов, которые никто не занял, в определённый момент переворачиваются на другую сторону. Символ под клеткой урожая показывает, какой планшет необходимо перевернуть и когда именно.

АС	В 3-м раунде (во 2-м в короткой игре) переверните Шетландские острова на сторону с островом Медвежий.
БС	В 4-м раунде (в 3-м в короткой игре) переверните Фарерские острова на сторону с Баффиновой Землёй.
ВС	В 5-м раунде (в 4-м в короткой игре) переверните Исландию на сторону с Лабрадором.
ГС	В 6-м раунде (в 5-м в короткой игре) переверните Гренландию на сторону с Ньюфаундлендом.

Размещение серебра на незанятых планшетах островов

В каждом раунде, во время которого нужно перевернуть планшет острова (3–6-й раунды в длинной игре и 2–5-й в короткой игре), кладите **2 серебра** из общего запаса на каждый незанятый планшет острова, который вы не переворачиваете в этом раунде. На планшеты, занятые игроками, серебро не кладётся.

- Если планшет острова, на котором лежит серебро, переворачивается, серебро возвращается в общий запас.
- Кладите серебро на другие планшеты островов даже в том случае, если планшет, который в этом раунде должен быть перевернут, уже занят игроком.
- В первом, втором и последнем раунде (в первом и последнем в короткой игре) нет 3-й фазы, а значит, в этих раундах планшеты островов не переворачиваются и серебро на них не кладётся.



Пример: в 3-м раунде на Фарерские острова кладётся 2 серебра. В 4-м раунде этот планшет переворачивается и становится Баффиновой Землёй. 2 серебра возвращаются в общий запас.

Объясняя правила, лучше сначала рассказать о целях игры, а потом — о фазах. Длительность игры (6 или 7 раундов) можно показать с помощью викингов, находящихся на клетках пиршественного стола. А с помощью информации, указанной под этими клетками, можно легко объяснить первые три фазы игры.



Фаза 4. Получение нового оружия

Игроки берут по 1 карте оружия и кладут их перед собой (в свой запас) лицевой стороной вверх.

Таким образом вы можете получить длинный меч — единственный тип оружия, которого у вас нет в начале игры.



Фаза 5. Действия

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники берут одного или нескольких своих викингов с поля тинга и выставляют их **ровно на одну незанятую ячейку** поля действий. Это продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют или не выставят всех своих викингов.

- Вы можете спасовать, даже если на вашем поле тинга ещё остались викинги. Спасовав, вы больше не можете выставлять викингов в этом раунде (если у вас не осталось викингов, вы обязаны спасовать).

Важное правило: каждая ячейка действия может быть занята только **один раз в раунд**.

Ещё одно важное правило: для каждой ячейки из первого столбца нужен один викинг. Для каждой ячейки из второго/третьего/четвёртого столбца нужно 2/3/4 викинга соответственно.

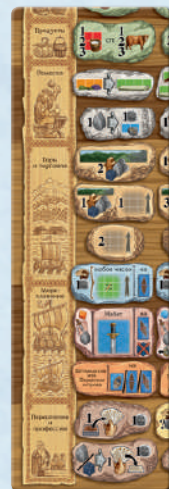


Все ячейки действий описаны в следующем большом разделе (начиная со стр. 14). Иллюстрации также помогут вам понять, какой эффект имеет та или иная ячейка.

- Действие нужно разыграть **сразу** после того, как вы заняли ячейку. Заняв ячейку действия, вы должны использовать хотя бы один её эффект (оплата стоимости сама по себе также считается эффектом).

- Ячейки на поле действий сгруппированы по типам, что подчёркивается фоном, на котором они расположены. Тип каждой группы ячеек указан в левой части поля действий.

Кроме того, не забывайте про действия, которые вы можете выполнять **в любой момент** игры (см. стр. 12).



Во время первой партии количество доступных действий может вас ошеломить. Сосредоточьтесь на вариантах, доступных в начале игры. Используйте первые несколько раундов на подготовку к последующим. Действительно важные и значимые действия вы будете выполнять позже.



- Фаза действий заканчивается после того, как все игроки разместили своих викингов или спасовали.
- Из-за того, что разные ячейки требуют разного количества викингов, у некоторых игроков викинги могут закончиться раньше, чем у соперников. Игроки без викингов должны спасовать. Фаза продолжается до тех пор, пока не спасуют все.

Фаза 6. Определение первого игрока

Участник, который **последним** выставлял викингов во время фазы действий, становится первым игроком и получает фишку лося.



Фаза 7. Получение дохода

В этой игре есть разница между доходом и бонусами. Игроки получают доход (в этой фазе) серебром, а бонусы — товарами (см. фазу 10).



В этом примере наименьшее незакрытое число — 5, поэтому вы получаете доход в 5 серебра.

В ходе игры вы будете размещать на личном планшете зелёные и синие жетоны товаров, фишки руды и серебра. Наименьшее незакрытое число на «диагонали дохода» обозначает размер вашего дохода в этой фазе.

- Важное правило: вы должны закрывать числа дохода по очереди, в порядке возрастания. Подробнее это объяснено на стр. 12, в разделе «**Действия, выполняемые в любой момент**».

- Вы можете получать дополнительный доход, занимая планшеты островов. Доход с планшетов островов определяется по тем же правилам, что и доход с личного планшета (также см. приложение, стр. 15).

Если вы объясняете правила, то сейчас самое время подробно рассказать, как именно нужно размещать синие и зелёные товары на личном планшете, поскольку это важно именно для фазы дохода. Ранее, на стр. 6, был общий обзор этих правил, более подробное объяснение будет на стр. 12. А теперь давайте вернёмся к описанию хода раунда.

Фаза 8. Разведение животных

Внизу личного планшета есть хлева — ячейки для жетонов овец и коров. Обратите внимание: на таких жетонах с одной стороны изображено беременное животное, а с другой — небеременное.

В этой фазе животные размножаются по следующим правилам.



- Если у вас есть хотя бы 1 жетон овцы, лежащий «беременной» стороной вверх, переверните жетоны всех ваших беременных овец и возьмите по 1 жетону овцы за каждый только что перевёрнутый жетон (и положите их в ваш хлев «небеременной» стороной вверх).



- Если у вас есть хотя бы 2 овцы, но беременных среди них нет, переверните 1 жетон на «беременную» сторону.



Те же правила относятся и к коровам.

Следовательно, ваши овцы и коровы могут размножаться раз в 2 раунда.



Примеры:

- У вас три овцы, одна из которых беременна. Беременная овца рождает ещё одну, две другие остаются небеременными. Итого у вас четыре небеременные овцы.
- У вас четыре жетона небеременных овец. Вы можете перевернуть на «беременную» сторону только один из них.
- У вас две овцы, одна из которых беременна. Во время фазы действий вы «потратили» жетон небеременной овцы и к моменту начала фазы разведения животных остались лишь с одной беременной овцой. Она всё равно рождает несмотря на то, что это единственная овца в хлеву (всё как в жизни).

Фаза 9. Пир

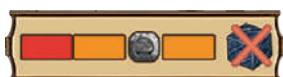
В этой фазе основное внимание уделяется пустым клеткам пиршественного стола (т. е. клеткам без викингов).



В этом примере девять клеток — пустые, а на оставшихся трёх есть викинги.

Разместите оранжевые и красные жетоны еды из вашего запаса (или из хлева) и/или жетоны «1 серебро» на всех пустых клетках пиршественного стола по следующим правилам.

- Оранжевые жетоны (продукты растительного происхождения) **нельзя** размещать рядом друг с другом.



Эти правила также показаны ниже изображения пиршественного стола.

- Красные жетоны (продукты животного происхождения) **тоже нельзя** размещать рядом друг с другом.
- Серебряные монеты **можно** размещать рядом друг с другом. Размещать на пиршественном столе руду **нельзя**.

- **Один жетон** каждого типа можно разместить горизонтально, чтобы закрыть им больше клеток (в примере ниже так размещена солонина). Все остальные жетоны того же типа нужно размещать вертикально (по понятным причинам исключением являются квадратные жетоны).



Советуем подавать только одну солонину за пир. А вот бобы можно без штрафов подавать сколько угодно раз.

Каждый жетон, размещённый на пиршественном столе, должен закрывать хотя бы 1 клетку стола и не выходить за его пределы (жетон не должен «свешиваться»). Возможно, вам придется разместить несколько жетонов вертикально, чтобы соблюсти это правило. Да, это довольно неэффективно.

То, что автор игры неравнодушен к бобам, известно всем. Викинги же очень внимательно относились к своей диете и знали, что есть много солонины — вредно.



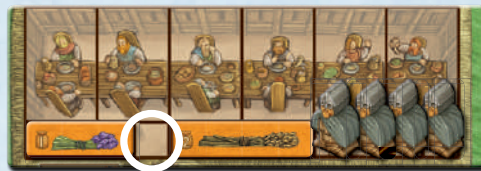
Штраф тинга

- За каждую клетку пиршественного стола, на которую вы не смогли или не захотели что-то положить, вы получаете жетон штрафа тинга, который остаётся у вас до конца игры. *(Слишком часто это происходит не будет, поскольку пир проходит после фазы получения дохода и у вас должно быть достаточно серебра, чтобы закрыть все клетки.)*



В конце игры вы теряете 3 очка за каждый жетон штрафа тинга.

В конце этой фазы верните в общий запас все жетоны товаров, находящиеся на пиршественном столе.



Пустая клетка означает, что вы должны взять штрафной жетон.

Фаза 10. Бонусы

На некоторых клетках области размещения на личном планшете изображены товары. Эти клетки уже считаются закрытыми, но если потребуется, вы всё равно можете закрывать их жетонами товаров в соответствии с правилами размещения (см. раздел «Действия, выполняемые в любой момент» на стр. 12). Если вы оставите такую клетку открытой и закроете все 8 клеток вокруг неё, то будете каждый раунд получать изображённый товар в качестве бонуса.



Владелец этого планшета будет получать 1 мёд, 1 дерево, 1 камень и 1 руду каждый раунд.

- Вы получаете все ваши бонусы одновременно.



Клетка с изображением руды находится на краю области размещения, поэтому, чтобы получить бонус, вам нужно закрыть только 5 соседних с ней клеток.

Совет для опытных игроков: разместив жетоны товаров в области размещения до фазы получения дохода, вы получите серебро, которое можно сразу же использовать, чтобы попробовать получить бонусы (например, серебро, за счёт которого получена бонусная руда в примере выше, игрок вполне мог получить в этом же раунде).



Фаза 11. Новые жетоны гор и обновление

На жетонах гор изображены строительные ресурсы, которые вы можете получить во время фазы действий (см. стр. 15, раздел «Горы и торговля»).



Вы можете получить эти строительные ресурсы.

- В этой фазе уберите в общий запас крайний левый (т. е. ближайший к стрелке) ресурс с каждого раскрытого жетона гор (это может быть дерево, камень, руда или серебро).

Если все ячейки жетона гор пусты, уберите его из игры.

- Затем раскройте новый жетон гор и положите на него указанные ресурсы (количество раскрытых жетонов гор может оказаться больше, чем в начале игры).



На левой иллюстрации верхний жетон гор будет убран. На правой иллюстрации нижний жетон гор раскрыт и добавлен.

- При игре вчетвером жетонов гор на все 7 раундов не хватит. В этом случае просто не выкладывайте жетон гор в 7-м раунде.

Фаза 12. Возвращение викингов с поля действий

Верните викингов с поля действий на поле тинга. После этого перейдите к первой фазе следующего раунда.



Действия, выполняемые в любой момент

Существует несколько действий, которые можно выполнять в любой момент, т. е. даже во время основных действий.

Размещение товаров на личном планшете

Как уже говорилось, **в любой момент** игры вы можете разместить зелёные и синие товары, а также серебро и руду на пустых клетках области размещения товаров на личном планшете по правилам, описанным ниже.

Клетки с **числами** (0, 1, 2, 3 и т. д.) образуют «диагональ дохода» (см. стр. 9, раздел «Доход»). Клетку с числом можно закрывать только в том случае, если вы закрываете (или уже закрыли) все клетки:

- слева от этой клетки;
- снизу под этой клеткой;
- все клетки нижнего левого «квадрата» относительно этой клетки.

Клетки с изображениями товаров считаются закрытыми.



В начале игры вы можете закрыть 3 числа одним жетоном (например, жетоном накладки). Но, поступив подобным образом, вы закроете и клетку с мёдом, из-за чего потеряете соответствующий бонус.



В этом примере вы можете закрыть числа «3» и «4» жетоном костей и кожи или жетоном шерсти, поскольку все нужные для этого клетки уже закрыты.

- Область размещения размечена светлыми и тёмными квадратами, чтобы напоминать вам об этих правилах размещения.



- Зелёные жетоны **не могут** соприкасаться друг с другом сторонами, но их можно размещать по диагонали. На личном планшете есть соответствующая подсказка.



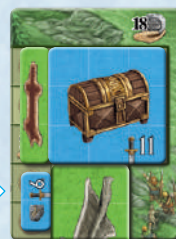
- Синие жетоны **могут** соприкасаться друг с другом, так же как и серебряные монеты, и руда.

Если вы случайно забыли это правило и слишком поздно заметили ошибку, на стр. 23 есть способ решения этой проблемы.



- Жетоны товаров **не должны** перекрывать друг друга. Закрывать клетки с изображениями товаров можно (см. стр. 7, раздел «Бонусы»), но не забывайте, что такие клетки и без того считаются закрытыми.

- Жетоны товаров не должны выходить за пределы области размещения.



На личном планшете в правом верхнем углу есть три дополнительные клетки, на которые можно поместить большой жетон (например, сундук с сокровищами) в конце игры.

Чтобы избежать штрафных очков, вы можете размещать жетоны товаров где угодно в области размещения, если они не нарушают правила закрытия клеток диагонали дохода (см. следующий пример).



- Особые жетоны считаются синими жетонами товаров. Размещайте их по тем же правилам.



Пример того, как можно закрыть клетки правого верхнего угла, не закрывая клетки диагонали дохода, которые пока нельзя закрывать.

Размещение товаров на планшетах островов

Как и в случае с личным планшетом, вы можете **в любой момент** разместить зелёные и синие товары, а также серебро и руду на пустых клетках планшетов островов по тем же правилам.

Обратите внимание, что на планшетах островов есть клетки, которые нельзя закрывать товарами (например, клетка с числом 5 на острове Медвежий). Такие клетки обведены зелёным.



На планшетах островов довольно много клеток товаров, окружённых 7 или менее клетками, что упрощает получение указанных товаров в качестве бонуса.



Чтобы получить рунический камень и руду в качестве бонуса острова Медвежий, достаточно закрыть всего шесть клеток.

Размещение товаров на жетонах домов

В любой момент вы можете разместить оранжевые, красные, зелёные и синие товары, а также серебро на пустых клетках ваших домов.

Оранжевые товары не могут соприкасаться сторонами с другими оранжевыми, а красные — с другими красными товарами (но их можно размещать по диагонали; на жетонах домов есть соответствующая подсказка).



Обратите внимание: нельзя закрывать клетки столбов, находящиеся на жетонах длинных домов.

Следующие правила относятся ко всем действиям, выполняемым в любой момент:

Разместив жетон товара на одном из планшетов или на жетоне дома, вы **не можете** забрать его обратно.

Разумеется, вы можете прикинуть, как разместить ваши жетоны до того, как вы их окончательно разместите (вы должны забрать их обратно после такой прикидки).

Несмотря на то, что размещённые жетоны нельзя забирать обратно, мы советуем размещать как можно больше жетонов до начала фазы получения доходов и бонусов, особенно если это большие жетоны, которыми можно закрыть много клеток.



Во время 7-й и 10-й фаз весь доход и все бонусы вы получаете одновременно; т. е. вы не можете использовать доход/бонусы с одного планшета, чтобы разместить их на другом планшете **во время одной фазы**.

Покупка кораблей

В любой момент вы можете купить корабль, заплатив его стоимость серебром. Стоимость корабля равна количеству очков, которые он приносит (она также указана на планшете кораблей). Вместо того чтобы покупать корабль, его можно построить в фазе действий с помощью ячейки действия «Построить корабль» (см. стр. 15).

- Вельбот считается малым кораблём. **Кнорр** стоит 5 серебра.
- Кнорр и драккар считаются большими кораблями.



Вельбот стоит 3 серебра, кнорр — 5 серебра, драккар — 8 серебра.

Все полученные вами корабли размещайте в гавани, на ячейках соответствующего размера (вельбот **нельзя** размещать на большой ячейке).

Размен серебра

Вы можете **в любой момент** разменять жетоны серебряных монет. Жетоны бывают следующие: 1 серебро, 2 серебра, 4 серебра и 10 серебра.



Эти жетоны сделаны таким образом, чтобы вы могли размещать их на планшетах и в домах.



Вооружение

В любой момент (в том числе и непосредственно перед действием, но не во время действия) вы можете разместить руду из вашего запаса на соответствующих клетках ваших вельботов и драккаров.

Размещённую на кораблях руду **нельзя забрать обратно**.

Драккары используются для набегов и разбоя (см. стр. 17–18).



Вельботы используются для охоты на китов (см. стр. 18). На них есть 1 нарисованная руда и клетка для 1 дополнительной руды.



Профессии

Многие профессии представляют собой действия, которые можно выполнить **в любой момент** (см. стр. 21).

Синий цвет фона на карте профессии обозначает, что действие можно выполнить в любой момент.



Сброс

Нельзя просто так (вне рамок какого-либо действия) отдать или сбросить товары, корабли, планшеты или карты.

Ячейки действий

Поле действий состоит из различных ячеек. Как и когда использовать эти ячейки, объясняется на стр. 9, в разделе «Фаза 5. Действия».

Общее правило: некоторые действия требуют наличия корабля определённого типа. Один и тот же корабль можно использовать в разных действиях несколько раз в раунд.



Например, у вас в гавани есть один драккар. С его помощью вы можете:

- сначала сходить в набег;
- затем исследовать Ньюфаундленд
- и переселиться на остров в этом же раунде.

Все упомянутые в примере действия подробно объясняются далее. Эффект большинства ячеек действий (например, ячейки производства) довольно прост, поэтому о них мы расскажем в первую очередь.

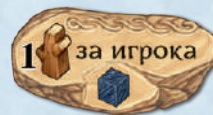


Производство

Зелёные ячейки действий приносят именно то, что на них изображено, например 1 вяленую рыбу. Ниже приведено ещё несколько примеров.



На этой ячейке дерево и руда берутся из **общего запаса**. Вы получаете 1 руду, а дерево — **по числу игроков**, т. е. 4 дерева при игре вчетвером, 3 — при игре втроем и т. д.



В общем: если у товара есть цена, она будет указана в левой части ячейки действия, под символом кошелька. 1 корова и 1 молоко стоят 3 серебра.

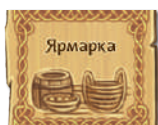


Вы получаете 1 молоко, если у вас есть 1 корова, 2 молока — если 2 коровы и 3 — если у вас 3 и более коров.

Вы получаете 1 шерсть, если у вас есть 1 овца, 2 шерсти — если 2 овцы и 3 — если у вас 3 и более овец.



Вы получаете 1 специи и 1 серебро. А также 2 молока, если у вас есть хотя бы 1 корова, и 1 шерсть, если у вас есть хотя бы 1 овца.



Совет: большинство игроков переоценивают ярмарку. Обычно викингам хватает той еды, которую они добывают во время сбора урожая. А вот недооценивать перспективность животноводства, наоборот, не стоит.



Ремесло и строительство

Светло-серые ячейки — это постройка зданий, кораблей и прочие ремесленные действия. На этих ячейках вы можете обменять одно (обычно ваши строительные ресурсы) на что-то другое, но **только один раз**. Примеры разобраны ниже.

На ячейке в левом верхнем углу поля действий вы можете заплатить 2 дерева, чтобы получить хижину (описание хижин см. на стр. 13).



Здесь вы можете построить каменный и длинный дом за 1 и 2 камня соответственно (подробнее про эти здания можно прочесть на стр. 13).



Имейте в виду, что число жетонов хижин и домов ограничено.

На этих ячейках за 1 или 2 дерева можно построить указанный корабль (и только его).



Количество кораблей не ограничено. Единственное ограничение — число ячеек в гавани, т. е. у вас не может быть больше 3 вельботов и 4 больших кораблей (кнорров и драккаров).

Здесь вы можете выбрать, что получить за 2 камня и 2 дерева: либо каменный дом и драккар, либо длинный дом и кнорр.



Здесь вы можете обменять оранжевый жетон льна на более ценный и крупный жетон льняной ткани.



На этой ячейке вы можете потратить зелёные жетоны льняной ткани и шкуры, чтобы получить одежду и 2 серебра.



В кузнице можно потратить 1 руду, чтобы получить жетон с символом кузнечных клещей.



Символ кузнечных клещей есть на жетоне драгоценностей и на некоторых особых жетонах (на овальном плане они изображены на тёмно-сером фоне).

На этой ячейке вы можете получить 4 серебра. Кроме того, вы можете обменять зелёный жетон шерсти на жетон накидки и/или синий жетон изделия из серебра на жетон драгоценностей.



На этих ячейках можно обменять строительные ресурсы на синие жетоны рунических камней и сундуков. Первые две ячейки также приносят вам 1 серебро.

Розыгрыш одной карты профессии обойдётся вам в 1 камень или 1 руду, заодно вы получите 1 серебро (также см. раздел «Профессии» на стр. 20).



Здесь можно обменять вельбот* на кнорр (по желанию), после чего использовать этот кнорр или другой большой корабль для переселения (см. раздел «Переселение» на стр. 17).



* Если на вельботе была руда, верните её в общий запас.

Горы и торговля

Горы

Некоторые золотисто-коричневые ячейки позволяют вам брать строительные ресурсы и серебро с жетонов гор.



Ресурсы с жетонов гор всегда берутся слева направо (т. е. начиная с тех, что лежат ближе к стрелке).

2 серебра справа считаются одним ресурсом. Как только кто-то получит последние 2 серебра, уберите этот жетон гор из игры.



Действие «возьмите 2 строительных ресурса» позволяет вам взять 2 ресурса (или менее) с одного выбранного жетона гор.



Вы можете выбрать жетон гор, на котором ресурсов меньше, чем вам позволено получить, но добирать ресурсы с другого жетона гор нельзя.

Действие «возьмите 3+2 строительных ресурса» позволяет взять 3 ресурса (или менее) с одного выбранного жетона гор и 2 ресурса (или менее) с другого. Взять 5 ресурсов с одного жетона гор нельзя.



Например, вы можете взять 3 дерева с одного жетона гор и руду с серебром с другого.

Действие «возьмите 2+2+2+2 строительных ресурса» позволяет взять 2 ресурса (или менее) с каждого из 4 (или менее) жетонов гор. Взять 4 или 6 ресурсов с одного жетона нельзя.



Торговля

Некоторые золотисто-коричневые ячейки позволяют вам **обменивать товары из вашего запаса** на более ценные.

Действие «↑ 1 товар» позволяет вам обменивать ровно 1 жетон товара на следующий более ценный: либо оранжевый на красный, либо красный на зелёный, либо зелёный на синий. **Оба жетона должны быть одной формы и размера.**

Например, с помощью этого действия вы можете обменять жетон вяленой рыбы на жетон шкуры.



Действием «↑ 2 товара» вы можете обменивать 2 жетона товаров (или менее) на более ценные. Оба эти жетона могут быть одного типа, но **нельзя** «улучшить» один жетон дважды (с оранжевого до зелёного или с красного до синего).

«↑↑ 2 товара» позволяет «улучшить» два товара дважды: можно обменять оранжевый жетон на зелёный или

красный жетон на синий. Кроме того, вы получаете 4 ресурса с одного жетона гор.

Другие ячейки на поле действий позволяют вам обменивать больше 2 товаров.

Ячейка, изображённая справа, также даёт 4 карты оружия. Это значит, что вы случайным образом берёте 4 карты из колоды оружия и кладёте их перед собой лицевой стороной вверх.



Перед тем как обменивать ваши товары на более ценные действием «↑ товар», проверьте, сколько и каких товаров вам понадобится во время фазы пира. Советуем положить эти товары на пиршественный стол заранее.



Синие, жёлтые, красные и коричневые ячейки — особые. Синие обозначают морскую торговлю, жёлтые — переселение, красные — охоту, набеги и разбой. Коричневый — это цвет карт профессий.

Кнорры

Синий цвет ячеек действий обозначает, что для них требуется кнорр. С его помощью вы сможете получить синие жетоны товаров (предметов роскоши).

Морская торговля



Две ячейки действия «Морская торговля» находятся в первом и втором столбце поля действий. На этих ячейках вы можете заплатить 1 серебро, чтобы перевернуть любое количество **разных** зелёных жетонов товаров на синюю сторону. Но для этого у вас в гавани должен быть хотя бы один кнорр.

- Зелёные жетоны, лежащие в области размещения на ваших планшетах, нельзя переворачивать на синюю сторону (вы не можете обойти правило, запрещающее размещать зелёные жетоны рядом друг с другом).



В этом примере за одно действие морской торговли вы можете перевернуть 1 масло, 1 шкуру, 1 шерсть, 1 льняную ткань и 1 одежду на синюю сторону. Второй жетон льняной ткани не переворачивается.

Особое предложение

Ячейка этого действия находится в третьем столбце поля действий.



На каждом особом жетоне указана цена в серебре. Если у вас есть хотя бы 1 кнорр, вы можете купить 2 особых жетона (или менее), заплатив их стоимость в серебре. (Английская корона — единственный особый жетон, который нельзя купить. Мы специально уточнили этот момент у её величества королевы Елизаветы II во время её визита во Франкфурт-на-Майне в 2015 году.)



Стеклянные бусы ничего не стоят; шлем стоит 1 серебро.



Жёлтый цвет обозначает переселение. На ячейках переселения вы можете перевернуть ваш жетон кнорра или драккара* на обратную сторону и положить его на самую левую клетку пиршественного стола. Теперь этот жетон не считается кораблём и уменьшает количество пищи, которую нужно подавать во время пира (см. стр. 10).



Если вы выберете переселение ещё раз, поместите жетон второго корабля справа от первого. Таким образом, после каждого переселения вам будет нужно всё меньше еды для пира. В этом примере вам потребуется закрыть едой всего пять клеток.

- Чтобы выполнить это действие, нужно заплатить количество серебра, равное номеру текущего раунда.
- Если переселяться достаточно часто, на пиршественном столе может закончиться место для жетонов кораблей. В этом случае выбирать действие переселения больше нельзя.

Во время переселения число ваших викингов не уменьшается (фигурки викингов — это вожди ваших племён, которые никогда вас не оставят).



* Если на драккаре была руда, верните её в общий запас.

Набеги, разбой и охота

Красным цветом отмечены ячейки действий, на которых нужно бросать кубик.

Какой именно кубик нужно бросать — оранжевый восьмигранный или синий двенадцатигранный, изображено на ячейке.



Основное правило: во время набега (оранжевый кубик) и разбоя (синий кубик) вам нужно получить на кубике как можно **более высокий** результат.



Во время охоты (охота на дичь, охота на китов и установка ловушки) вам нужно получить на кубике как можно **более низкий** результат.



В каждом случае вы можете бросить кубик **три раза** (и обязаны принять последний выпавший результат). Вы не обязаны бросать кубик три раза и можете остановиться в любой момент. После броска примените все модификаторы (если есть) и объявите **результат боя**. Затем объявите ваше действие успешным или неудачным.

Далее следуют описания ячеек действий с примерами.

Набег

Чтобы выбрать действие «Набег», у вас должен быть хотя бы 1 **драккар**. Не имеет значения, есть на нём руда или нет (см. «Действия, выполняемые в любой момент» на стр. 12), поскольку вы **не можете использовать** руду в этом действии.



Успех

У каждого синего жетона товаров есть стоимость в мечах. После броска кубика и применения модификаторов вы можете взять ровно один синий жетон, стоимость которого в мечах **меньше либо равна результату боя***. Каждый потраченный камень или длинный меч увеличивает результат броска на 1 (он может стать даже больше 8). Это итоговое значение является результатом боя.

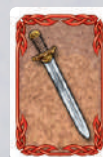


Стоимость в мечах

Неудача

Набег автоматически считается неудачным, если результат боя равен 5 или меньше.

Вы можете объявить набег неудачным вне зависимости от результата. В случае неудачи вы в качестве компенсации получаете 1 камень и 1 длинный меч**** из общего запаса.



В левой части действия «Набег» есть символы камня и меча. Эти символы:

- показывают, что можно потратить, чтобы увеличить результат броска;
- напоминают, что вы получите в случае неудачи. Символы на ячейках действий «Разбой» и «Охота» обозначают то же самое.

Пример неудачного набега

У вас есть драккар, и вы выполняете действие «Набег». Руда на драккаре не имеет значения, поскольку она не используется во время набега. При первом броске оранжевого кубика выпадает 4, при втором — 5. Вы хотите, чтобы выпало больше, но результат третьего (финального) броска равен 3. Если вы потратите 2 камня и 1 длинный меч, то результат боя станет равен 6, что принесет рунический камень. Но вы решаете, что лучше объявить набег неудачным, и получаете 1 камень и 1 длинный меч в качестве компенсации.



Разбой



Как и во время набега, во время разбоя вам нужно получить как можно более высокий результат.



У вас должен быть хотя бы 1 драккар. Если у вас их несколько, вы должны использовать драккар с наибольшим количеством руды.

Успех

За каждую руду на драккаре увеличьте результат боя на 1 (результат может быть больше 12). Вы не теряете эту руду. Вы можете взять ровно один синий жетон товара, стоимость которого в мечах меньше либо равна результату боя*. Каждый потраченный камень или длинный меч увеличивает результат броска на 1. Это итоговое значение является **результатом боя**.



Неудача

Разбой автоматически считается неудачным, если результат боя равен 5 или меньше. Вы можете объявить разбой неудачным вне зависимости от результата.

В случае неудачи вы в качестве компенсации получаете 1 камень и 1 длинный меч**** из общего запаса. Кроме того, после каждой неудачной попытки разбоя вы можете вернуть 1 викинга с соответствующей ячейки действия на ваше поле тинга и использовать его позднее в этом же раунде.

У короны Англии самая высокая стоимость в мечах. Корона принесёт своему владельцу 2 очка.



В левом нижнем углу ячейки действия «Разбой» есть символ викинга со стрелкой. Это — напоминание, что в случае неудачи вы получите викинга обратно.

* Вместо синего жетона товара вы можете взять особый жетон с овального планшета.

Немного о факторе удачи в игре. Обычно авторы игр не очень жалуют броски кубиков. Но в этой игре неудачный бросок несильно хуже удачного действия на другой ячейке — например, с жетона гор вы получаете 2 камня, а при неудачном броске — камень и меч.

Неудачный бросок повышает шансы успеха следующего, т. е. он не мешает успеху, а лишь немного его задерживает. Для меня это неотъемлемая часть игры, создающая ощущение приключения.



Пример успешного разбоя

У вас есть драккар, на котором лежит 2 руды. В вашем запасе есть ещё 1 руда, и перед действием «Разбой» вы кладёте её на драккар. На синем кубике выпадает 4. Вы решаете сделать ещё один бросок. Во время второго броска выпадает 6. Можно бросить кубик ещё раз, но вы решаете остановиться, после чего тратите 1 длинный меч. Итоговый результат боя: 10 (6 — результат броска, 3 — за руду на драккаре, 1 — за длинный меч). Этот результат позволяет вам взять 1 жетон драгоценностей.



Охота на дичь, установка ловушки и охота на китов



Для охоты на дичь или установки ловушки нужно бросить оранжевый кубик, для охоты на китов — синий. В любом случае вам нужно получить на кубике как можно более низкий результат.



Успех

Во время охоты на китов уменьшайте результат боя на 1 за каждую руду (включая нарисованную), находящуюся на вельботах, которые вы используете для выполнения этого действия. Вы не теряете эту руду. Если результат станет отрицательным, то будет считаться как 0.

После этого вы можете потратить дерево и/или соответствующее оружие** в количестве, равном результату броска, чтобы объявить действие успешным и получить указанную на ячейке действия награду*** (это относится не только к охоте на китов, но и к охоте на дичь, и установке ловушки).

Неудача

Если вы решаете объявить попытку неудачной, ничего тратить не надо. Если результат равен 0, попытку нельзя объявить неудачной.

В случае неудачи вы в качестве компенсации получаете 1 дерево из общего запаса и 1 оружие**** соответствующего типа**. Кроме того, если вы неудачно установили ловушку, можете вернуть 1 викинга с ячейки действия на поле тинга, а если вы неудачно поохотились на китов, то можете вернуть 2 викингов. Вернувшихся викингов можно использовать позднее в этом же раунде.

****** Для охоты на дичь соответствующим типом оружия будет лук, для установки ловушки — ловушка, а для охоты на китов — копьё.

Если у вас есть выбор между использованием оружия или дерева, то выбирайте оружие. Древесина более универсальна и может быть использована для других вещей.



******* В случае успешной охоты на дичь вы получите 1 шкуру и 1 дичь. Успешная установка ловушки принесёт вам 1 мех и 1 ловушку. Успешная охота на китов даст 1 масло, 1 кость и кожу и 1 китовое мясо.



Охота на дичь



Установка ловушки



Охота на китов

Пример неудачной охоты на дичь

Вы выбрали действие охоты на дичь. Поскольку это действие в первом столбце уже занято, выставляете 2 викингов на ячейку «Охоты на дичь» второго столбца и пытаетесь получить на оранжевом кубике как можно более низкий результат. Первый результат — 3. Многовато. Второй — 7. Вообще не годится. Третий результат — 4.



Вы можете потратить, к примеру, 2 дерева и 2 лука, чтобы охота завершилась успешно, но вам кажется, что это «дороговато». Поэтому вы объявляете попытку неудачной и получаете 1 дерево и 1 лук в качестве компенсации. Но даже в случае неудачи викинг назад не возвращается. Это происходит лишь после неудачного действия «Установка ловушки», которое работает так же, как и охота на дичь, но вместо лука используются ловушки.

******** Если вы должны получить карту оружия при неудачной охоте или карту ловушки при успешной установке ловушки, берите её из стопки сброса. Если такой карты там нет, найдите её в колоде оружия, после чего перемешайте колоду.

Результат броска — 2, минус 2 за руду на вельботе, итоговый результат равен 0.



Если результат боя окажется равен 0, вы не можете объявить о неудаче или перебросить кубик.



В левом нижнем углу ячейки действия «Охота на китов» изображены два викинга со стрелкой. Это напоминание, что в случае неудачи вы можете вернуть 2 викингов на поле тинга в качестве компенсации.

Особенности охоты на китов

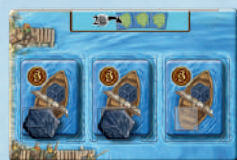
Есть две ячейки действия «Охота на китов».

На основной ячейке (слева) вы можете использовать от 1 до 3 своих вельботов. В четвёртом столбце есть ещё одна небольшая ячейка (справа), где вы можете использовать только 1 вельбот.



Пример успешной охоты на китов

У вас есть 2 вельбота, на каждом из которых есть 1 руда в дополнение к нарисованной. Перед тем как выбрать действие «Охоты на китов» в третьем столбце поля действий, вы решаете купить ещё один вельбот, но руды для этого вельбота у вас нет. Результат первого броска синего кубика — 8. Если вы больше не будете совершать броски, то для успешной добычи вам нужно будет потратить 3 копья/дерева (т. к. 5 фишек руды с ваших вельботов уменьшают 8 до 3). Вы делаете ещё один бросок и получаете 4. Вычтя из этого результата 5, вы получаете отрицательное значение, что приравнивается к 0. Так как ваш результат 0, вы должны немедленно остановиться и объявить об успешной охоте.



Вам может показаться странным, что для охоты на китов на 3 вельботах нужно 3 викингов, а для охоты на 1 вельботе — 4. Дело в том, что вторая ячейка — ячейка «неосновного» действия, предназначенная для игроков, у которых китобойный промысел не является приоритетным (поэтому у них так мало вельботов).

Аналогично есть два типа ячеек действий, для которых нужен драккар. Для разбоя лучше подойдут драккары, на борту которых много руды, а для набегов и получения дани руда на драккарах не нужна.



Ячейка «Получение дани» является красной ячейкой действия. С её помощью можно без боя вымогать дань в виде синих жетонов серебряной утвари, но для этого вам потребуется как минимум 2 драккара.

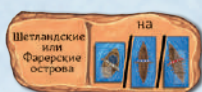
Исследование

Оранжевым цветом отмечены ячейки действий исследования, с помощью которых вы сможете добавлять планшеты островов к вашим личным планшетам, чтобы получить дополнительные области размещения товаров.

В игре есть 4 двусторонних планшета островов (подробнее см. описание фазы 3 на стр. 8). Чтобы выполнить действие исследования, поместите требуемое число викингов на нужную ячейку действия и возьмите соответствующий планшет острова.

Если на планшете острова, который вы занимаете, есть серебро, поместите его в ваш запас. Подробное описание планшета островов см. в приложении на стр. 15.

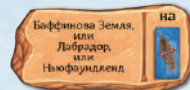
- Чтобы занять Шетландские или Фарерские острова, вам нужен вельбот, кнорр или драккар, а также 1 викинг.



- Чтобы занять Исландию, Гренландию или остров Медвежий, вам нужен кнорр или драккар, а также 2 викинга.



- Чтобы занять Баффинову Землю, Лабрадор или Ньюфаундленд, потребуется 3 викинга и драккар.



Во всех этих случаях корабль, с помощью которого вы исследуете остров, **не сбрасывается**.

Профессии

Вы начинаете игру с одной светло-коричневой картой профессии, которую вы держите на руке, не показывая остальным (см. раздел «Подготовка к игре»). В процессе игры вы получите дополнительные темно-коричневые карты профессий. Чтобы эффект профессии вступил в силу, вы должны разыграть карту (также см. раздел «Эффекты карт профессий»).



С помощью этого действия вы сможете взять на руку одну случайную карту из колоды темно-коричневых карт профессий. Кроме того, вы получите 1 серебро.

Эта ячейка позволяет вам за 1 камень или 1 руду разыграть с руки одну карту профессии. Кроме того, вы получите 1 серебро.



С помощью этого действия вы сможете разыграть с руки 1 или 2 карты профессий, одну за другой.

С помощью этого действия вы сможете последовательно разыграть с руки от 1 до 4 карт профессий (особенность взаимодействия этой ячейки и следующего правила объясняется далее).



Бонус за размещение трёх викингов



Каждый раз, когда вы размещаете 3 викингов на ячейке действия третьего столбца, перед выполнением действия возьмите на руку темно-коричневую карту из колоды профессий.

Упомянутая ранее ячейка действия «Разыграть с руки от 1 до 4 карт профессий» находится в третьем столбце, и это единственная ячейка действия, с помощью которой можно взять карту профессии и сразу же её разыграть.

Бонус за размещение четырёх викингов



Каждый раз, когда вы размещаете четырёх викингов на ячейке действия четвёртого столбца, можете перед выполнением действия разыграть с руки карту профессии.

- Вы можете немедленно применить эффект разыгранной карты.
- Если у вас на руке нет карт профессий, вы не можете их разыгрывать.

Дополнительные жетоны для игры вчетвером

Серые ячейки действий на дополнительных жетонах позволяют вам копировать и использовать ячейки действий в том же столбце, занятые другим игроком (вы не можете копировать действия незанятых ячеек или ячеек, занятых вашими собственными викингами). Копирование доступно только для двух столбцов из четырёх: для первого или второго и для третьего или четвёртого. Конкретная пара столбцов в каждой партии определяется случайным образом во время подготовки к игре.



В этом примере доступно копирование ячеек действий первого и четвёртого столбца.

- Как и прочие ячейки действий, скопированные ячейки можно использовать только один раз в раунд.

ЭФФЕКТЫ КАРТ ПРОФЕССИЙ

Структура всех карт профессий одинакова: название находится в левом верхнем углу карты, количество очков — в правом верхнем углу, описание эффекта — снизу.

Косая черта

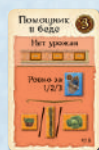
В описании эффектов некоторых карт есть косая черта (/). Как правило, это обозначает «или-или». Например, *торговец* позволяет обменять 1 жетон сундука **или** шелка.



Если на карте есть несколько элементов, указанных через косую черту, эти элементы связаны друг с другом в соответствующем порядке. Вы можете потратить 2, 4 или 6 серебра, чтобы получить 1, 2 или 3 шкуры соответственно.



Вы можете выбрать только один из перечисленных элементов. Вы получаете 1 жетон бобов, зерна или капусты в зависимости от того, сколько у вас вельботов — 1, 2 или 3 соответственно.



Следовательно, если у вас 2 вельбота, вы получаете зерно, а не бобы. (Можно сказать, что за 2 лодки полагается и то, что даётся за 1 лодку, но здесь подобная логика не работает.)

Все карты профессий относятся к одной из следующих категорий.

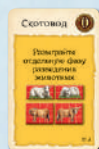
Одноразовые карты

Карты с **жёлтым фоном** имеют мгновенный и единовременный эффект, который вы должны применить сразу после розыгрыша карты. После этого эффект прекращает своё действие. Остаётся только количество очков, которое будет важно при подсчёте очков. Например, *разыграв карту победителя дракона*, вы можете немедленно обменять 2 ловушки и 2 копы на 1 сундук с сокровищами.



 **Серые стрелки** на таких картах обозначают, что обмен можно выполнить только **сразу и только один раз**. Например, вы не можете обменять 4 ловушки и 4 копы на 2 сундука с сокровищами. Вы можете выполнить обмен несколько раз только в том случае, если об этом прямо сказано на карте.

Помимо обмена, некоторые карты позволяют выполнять конкретные действия с поля действий или разыгрывать определённые фазы раунда. *Скотовод* позволяет ещё раз разыграть фазу разведения животных.



Некоторые карты просто приносят жетоны товаров.



На некоторых картах указано два действия. Вы можете выбрать, какое действие выполнить.

Если на карте указано два мгновенных действия и вы решаете выполнить оба, выполняйте их по очереди (по порядку). Сначала нужно поохотиться на дичь, а потом поставить ловушку.



Постоянные карты

Карты с **синим фоном** имеют постоянный эффект. Вы можете применить эффект карты в любой момент (до этапа получения очков) любое число раз. *Дубильщик* позволяет вам в любой момент обменять 1 солонину на 1 шкуру.



Жёлтые стрелки на таких картах обозначают, что вы можете совершать обмен **в любой момент** и любое количество раз.

На некоторых постоянных картах нет жёлтых стрелок. Такие карты меняют (для вас) правила игры. *Судовой мастер* позволяет забирать руду с ваших кораблей обратно в запас (обычно это невозможно).



Многоразовые карты

Карты с **красным фоном** разделены на две части. На светло-красном фоне указано (обычно в виде условия), когда именно срабатывает эффект этой карты, а на тёмно-красном фоне описано действие, которое вы можете выполнить. Это действие можно выполнять каждый раз, когда выполняется условие. Каждый раз, непосредственно перед тем, как выполнять действие морской торговли (светло-красная часть), получите 1 масло (тёмно-красная часть).



На некоторых картах указано, срабатывает ли эффект карты **до или после** выполнения условия. *Карта жреца* приносит масло до начала действия, так что вы сможете использовать это масло во время морской торговли.

Другие карты позволяют совершить обмен или изменяют для вас правила. *Искусный охотник* позволит вам бросать кубик 4 раза, а не 3.



 Действия обмена на таких картах обозначаются **серыми стрелками** (как на одноразовых картах), потому что такой обмен нельзя совершать в любой момент.

Одноразовые карты с условием применения

Если вы будете использовать только карты из колоды А, можете пропустить этот раздел, поскольку такой тип карт есть только в колодах Б и В.

Карты с **зелёным** фоном так же, как и многоцветные, разделены на две части. На светло-зелёном фоне указано (обычно в виде условия), когда срабатывает эффект, а на тёмно-зелёном фоне описано действие, которое вы можете выполнить. В этом они ничем не отличаются от многоцветных карт.

Разница в том, что эффект таких карт срабатывает только один раз за игру и только в тот момент, когда условие карты выполняется впервые. Это может быть момент, когда вы разыгрываете эту карту, или определённый момент в будущем.

Для применения эффекта карты судоремонтника нужно 3 больших корабля. Если на момент розыгрыша этой карты у вас уже есть три корабля, вы либо сразу применяете эффект этой карты, либо теряете возможность применить его.

Эта карта прямо указывает на определённый момент в будущем. Как только у вас появится следующий кнорр, вы сразу получите 1 жетон вяленой рыбы и 1 серебро за каждый кнорр, который у вас есть.

Если у вас остались какие-то вопросы об эффектах карт, обратитесь к стр. 2 приложения, где описаны все карты и их эффекты.



Что делать, когда закончатся компоненты

Можете пока пропустить этот раздел и вернуться к нему, когда компоненты действительно закончатся.

- Есть несколько видов компонентов, количество которых ограничено и не может быть увеличено.

Жетоны зданий. Число домов и хижин ограничено. Если эти жетоны закончатся, вы не сможете брать новые.

Планшеты островов. Поскольку в игре всего 4 таких планшета, игроки могут выполнить действие исследования максимум 4 раза за партию.

- Считается, что количество кораблей, товаров, строительных ресурсов и карт оружия неограниченно.

Корабли. Если у вас закончились жетоны кораблей определённого типа, придумайте, чем их заменить.

Жетоны товаров. Если у вас закончились жетоны товаров, вы можете вернуть в общий запас несколько жетонов из полностью закрытой части области размещения товаров. Эту часть можно закрыть другими товарами или серебром из общего запаса либо просто запомнить, что она уже закрыта.

Строительные ресурсы. Если у вас не хватает строительных ресурсов, посмотрите на оборот жетонов штрафа тинга и возьмите нужные в качестве замены.



Этим жетоном можно заменить 5 камней.

Карты оружия. Если у вас закончились карты оружия, перемешайте сброс и сделайте новую колоду оружия. Если вам нужно получить оружие в качестве компенсации за неудачу, а вы не можете найти подходящую карту ни в сбросе, ни в колоде, действуйте так же, как и со строительными ресурсами, — замените часть оружия соответствующими жетонами штрафа тинга. Каждый такой жетон штрафа тинга считается за 3 карты оружия одного вида.

Завершение игры и подсчёт очков

Игра заканчивается сразу после фазы пира последнего раунда. Во время последнего раунда вы **не получаете** бонусы.



- Если у вас есть хижины или каменные дома, вы можете разместить на них оставшееся в вашем запасе дерево и камень (на жетонах указано, сколько именно).

- Если в вашем запасе остались жетоны товаров, вы можете разместить их в области размещения ваших планшетов и жетонов домов, если это возможно.

Затем подсчитайте очки, используя блокнот для подсчёта очков.

Игрок, получивший больше всего очков, побеждает. Количество очков, которое приносят жетоны и планшеты, указано на значках щитов.



В случае ничьей победителей несколько.

Вы получаете очки за:

- **Корабли.** Каждый вельбот приносит 3 очка, кнорр — 5 очков, драккар — 8 очков.
- **Переселение.** Каждый кнорр, использованный для переселения, приносит 18 очков, каждый драккар — 21 очко.

- **Планшеты островов.** Каждый остров приносит от 4 до 38 очков. Количество очков указано в правом верхнем углу планшета.

- **Хижины и дома.** Хижины приносят по 8 очков, каменные дома — по 10, длинные дома — по 17 (это указано в правом верхнем углу жетона).

- **Коровы и овцы.** Каждая овца приносит 2 очка (беременная — 3), а каждая корова приносит 3 очка (беременная — 4).
- **Профессии.** Количество очков указано в правом верхнем углу карты. Учитываются только разыгранные карты.
- **Серебро.** Учитывается только серебро, находящееся в вашем запасе (серебро, лежащее на планшетах или жетонах, не учитывается).

- **Финальный доход.** Вместо получения дохода в последнем раунде вы можете записать его в блокнот для подсчёта очков в раздел «Финальный доход».
- Игрок, владеющий особым жетоном «Английская корона», получает 2 дополнительных очка независимо от того, где находится этот жетон — в его запасе или на планшете.

Штрафные очки

- Из общей суммы ваших очков необходимо вычесть сумму штрафных очков, которые приносят ваши планшеты и здания (личный планшет, планшеты ваших островов, ваши хижины и дома).

Не забудьте о штрафах тинга (см. раздел «Фаза 9. Пир» на стр. 11).

- Может оказаться, что игрок разместил жетоны товаров рядом друг с другом, тем самым нарушив правила. Такие ошибки нужно сразу же исправлять. Если вы заметили ошибку слишком поздно, можете наказать нарушителя, выдав ему 1 жетон «Штраф тинга» за каждую пару неправильно лежащих товаров.



Игрок разместил 3 зелёных товара подряд. Получилось две пары «зелёный-зелёный». За это он получает 2 штрафа тинга, т. е. –6 очков.

В этом примере ошибка игрока более серьёзная. Он разместил три товара так, что все они оказались соседними. То есть получилось три пары «зелёный-зелёный», за что он получает 3 штрафа тинга, т. е. –9 очков.



Одиночная игра

В одиночной игре вы можете использовать любую сторону личного планшета на ваш выбор. Также вам понадобится второй комплект викингов другого цвета.

- Выставьте 1 викинга (2 в короткой игре) одного цвета (в примере: красного) на 1-ю клетку пиршественного стола и ещё по 2 викинга — на 3-ю, 5-ю и 7-ю клетки (на последнюю — только в длинной игре).
- Выставьте по 2 викинга другого цвета (в примере: жёлтого) на 2-ю, 4-ю и 6-ю клетки.



- Выставьте 5 викингов первого (красного) цвета на поле тинга и 5 (в короткой игре — 6) викингов второго (жёлтого) цвета на ячейку ожидания.
- Уберите оставшегося викинга второго цвета из игры (в короткой игре вместо этого уберите 1 викинга первого цвета).

Играйте по обычным правилам, выполняя один ход за другим. Поскольку у вас нет соперников, **оставляйте на поле действий** викингов из предыдущего раунда, блокируя тем самым ячейки действий. Для этого и нужны викинги двух цветов.

Ход игры

Первый раунд отыгрывается по обычным правилам. В фазе 12 не возвращайте викингов с поля действий, вместо этого переместите 5 викингов другого цвета с ячейки ожидания на поле тинга. Во втором раунде вы получите ещё 2 викингов другого цвета. В конце 2-го раунда оставьте викингов, которых вы размещали во 2-м раунде, на поле действий и верните викингов из первого раунда на личный планшет. Этих викингов вы будете размещать в 3-м раунде. Продолжайте играть таким образом до последнего раунда.

Особенности фаз

- После того как вы поймёте принцип одиночной игры, можете пропускать **фазу 3**. Чтобы узнать, какие планшеты островов доступны в каждом из раундов, сверьтесь с приложением на стр. 15. Там же можно узнать размер награды за исследование конкретного острова.
- **Фаза 6** всегда пропускается (вы всегда будете первым игроком).

Во время подготовки к одиночной игре я обычно выкладываю больше жетонов гор, чем нужно. И с помощью карандаша отмечаю, сколько именно жетонов мне доступно в определённый момент времени. За счёт этого я быстрее прохожу фазу 11 и получаю больше удовольствия от игры.



- В **фазе 12** вы можете посмотреть на пиршественный стол, чтобы узнать, каких викингов нужно убрать с поля действий.

Если вы в конце партии набрали 100 очков, это очень хороший результат для одиночной игры. С опытом этот результат становится обычным в длинных играх, но достичь его в короткой игре — настоящее испытание. Если вы хотите его пройти — милости просим. (Обычно в одиночной игре набирают меньше очков из-за блокирующих викингов.)

При желании вы можете перед началом игры выбрать определённую светло-коричневую карту профессии, а не тянуть её наугад. Таким образом вы сможете исследовать конкретный аспект игры.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Игра была разработана в мае 2013-го и опубликована в июне 2016-го. Активное тестирование началось в августе 2014-го.

Автор игры: Уве Розенберг

Продюсер: Франк Герен

Иллюстрации и графический дизайн: Деннис Лохаузен

Оформление карт и правил: Кристоф Тиш, Ханс-Георг Шнайдер

Перевод на английский: Гжегож Кобеля

Исторические справки: Гернот Кёпке

Корректур: Янина Клайнеменке, Габриле Гольдшмидт, Гжегож Кобеля, Марио Вайзе, Керстин Хердзина, Штеффен Йост

Игру тестировали: Андреас Одендаль, Лассе Гольдшмидт, Габриле Гольдшмидт, Саша Хендрикс, Мехильда Канц, Рейнхольд Канц, Кай Поггенкамп, Торстен Рот, Янина Клайнеменке, Дженнифер Йюнгер, Марк Йюнгер, Хаген Доргатен, Коринна Бюттемайер, Штефани Михелис, Петра Зардок, Аня Бедун, Михель Шпекман, Инго Бёкман, Франк Герен, Пан Поллак, Хельге Остертаг, Йенс Дрёгемюллер, Торстен Хансон, Штефан Ринк, Кристоф Тиш, Дирк Шмиц, Кефин Фарнворт, Максим Готьё-Кван, Антони Гаскон, Эмили

Бертле, Клаус Лотман, Флориан Рэки, Ронни Форбротт, Рольф Раупах, Стефан Вахофф, Таня Мук, Петер Мук, Тим Кох, Кристоф Пост, Бьянка Барч, Клаудия Гёрльдт, Патрик Энгер, Габи Кёпке, Гернот Кёпке, Таня Техман, Торстен Техман, Лиза Гофман, Маркус Хабенбергер, Витольд Клищинский, Раймунд Кеслер, Ютта Бём, Михель Гнаде, Карола Кёлер, Леа Райниш, Патрик Хофбауэр, Дани Кемлер, Антонио Мессина, Йорг Фройденштайн, Керстин Хердзина, Рагнар Дайст, Йюрген Диссингер, Дезире Хёер, Андреа Найс, Стефан Цимерле, Оливер Хек, Себастьян Дам, Лиза Роггенбук, Анна Биркельбах, Ральф Зайферт.

Z-Man Games выражает благодарность Патрику Корнеру, Адаму Маростикку и Майклу Янгу за корректуру гигантских объемов текста эпической саги «Во славу Одина».

Особая благодарность выражается Андреасу «Оде» Одендалю за его ключевую идею добавить в игру бонусы. Свою выдающуюся способность улучшать комплексные настольные игры он уже доказал работой над «Ла-Гранха» (La Granja).



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Джей

Редактор: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Выпущено при поддержке CrowdRepublic.
Куратор игровых проектов CrowdRepublic: Алексей Бабайцев

