



ХИТРОСТЬ

На каждой карточке Локи изображено два действия. При розыгрыше карточки игрок должен выбрать одно из действий. Исползованная карточка Локи сбрасывается. Таким образом, игрок может применить хитрости максимум восемь раз за игру. Игрокам надо быть такими же хитрыми, как Локи, если они хотят получить максимум выгоды от этих карточек.



Переместите своего ворона на одну локацию вперед вне зависимости от типа местности.

Передвиньте ворона соперника на одну локацию назад.



Поверните карточку земель на 180°.

Уберите карточку из игры. Длина каждого из маршрутов сократится на одну локацию.



Поменяйте местами две любые карточки земель, не переворачивая их.

Сдвиньте одну карточку земель на одну локацию, как показано. Таким образом, один маршрут меняет локацию в своем составе, а другой маршрут станет на одну локацию короче. Локация, которая окажется вне маршрута, игнорируется.



Дополнительно возьмите две любые карточки из ваших стопок.

Возьмите дополнительную карточку земель и положите ее сбоку от одного из маршрутов. Эта карточка удлиняет маршрут. Теперь вороны, летящие по этому маршруту, должны будут пройти через петлю, как показано пунктирной линией.

В игре 4 типа карточек Локи. Игрокам следует ознакомиться с их свойствами до начала игры. Действия перемещения или поворота карточек **нельзя применять к тем карточкам, на которых находятся вороны.**

После того как карточка петли входит в игру, игроки могут использовать дополнительные карточки петли, чтобы удлинить ее, или могут поворачивать карточки петли так, как будто это карточки земель.

Петля и сдвиг карточки могут привести к тому, что карточки будут перекрывать друг друга. В этом случае перемещаемая карточка всегда кладется сверху остальных. Если сдвигаемая карточка попадает на карточку петли, то ее верхняя локация становится частью петли, а закрытая локация игнорируется. К частично закрытой карточке нельзя применять действия перемещения или поворота.

На карточку петли и на сдвинутую карточку можно применить только действие поворота, другие карточки Локи к ним не применяются.



Верхняя локация карточки земель стала частью петли.

КОНЕЦ ХОДА

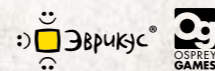
В конце своего хода игрок берет 3 **новые карточки.** Карточки он может брать из любой своей стопки, в любом соотношении. После этого ход игрока заканчивается.

Если у игрока больше 7 карточек на руке, он должен тут же выбрать и сбросить лишние карточки. При этом карточки полета будут отправляться в стопку сброса, а карточки Локи выбывать из игры до конца партии.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из воронов возвращается на карточку земель, с которой начинал полет его соперник. Игрок, управляющий этим вороном, победил!

Но, если этот игрок ходил первым, то его соперник может сделать еще один ход и также долететь своим вороном до последней локации. Если ему удалось это сделать, то победителем станет тот, у кого на руке осталось больше карточек. Если после этого результат остается ничейным, то вороны должны начать новую гонку, чтобы определить победителя!



Автор: © Торстен Гиммлер (Thorsten Gimmel), 2016
Художник: Юхан Эггерманс (Johan Eggermans)
Правообладатель: © «Оспрей Геймс» (Osprey Games), 2016
Настоящее переведенное издание «Вороны Одина» (Odin's Ravens) публикуется на основании договора ООО «ПАИНА» с компанией «Оспрей Геймс» (Osprey Games), участником группы «Блумсбери Паблшинг Гипалси» (Bloomsbury Publishing Plc).

ИГРА ТОРСТЕНА ГИММЛЕРА

ВОРОНЫ ОДИНА

ПРАВИЛА ИГРЫ



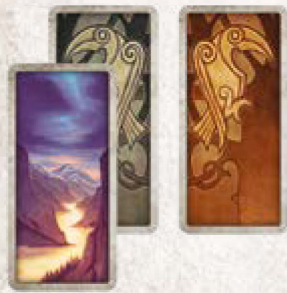


У отца скандинавских богов Одина есть два ворона, которых зовут Хугин и Мунин. Их имена в переводе с древнескандинавского означают «мыслящий» (Huginn) и «помнящий» (Muninn). Каждое утро Один посылает Хугина и Мунина в мир людей Мидгард, и каждый вечер вороны возвращаются, чтобы поведать великому богу о том, что они увидели. Игроки выбирают по одному ворону и с помощью карточек полета перемещают их над миром, известным нам как Земля.

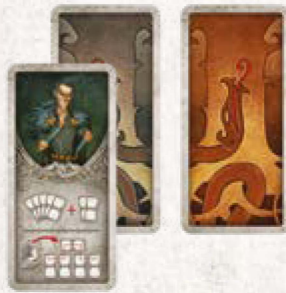
СОСТАВ ИГРЫ



2 деревянных ворона



50 карточек полета
(по 25 для каждого игрока)



16 карточек Локи
(по 8 для каждого игрока)



40 карточек земель



ПОДГОТОВКА

Перемешайте карточки земель и выложите между игроками линию из 16 карточек. Каждая карточка состоит из двух локаций, которые создают два маршрута для полета воронов. Убедитесь, что в начале игры на маршрутах нет двух одинаковых локаций подряд. Если такие локации появятся, поверните последнюю выложенную карточку на 180 градусов. Если и в этом случае две одинаковые локации остаются рядом, положите одну из карточек вниз стопки, а вместо нее достаньте новую. Оставшиеся карточки земель положите лицом вниз рядом с выложенной линией.

Игроки ставят воронов перед первой карточкой земель. Один ворон располагается перед верхней локацией на карте, другой – перед нижней. Когда ворон долетает до последней карточки земли, он меняет сторону и возвращается назад по другому маршруту.

Каждый игрок получает по 25 карточек полета и 8 карточек Локи своего цвета, перемешивает отдельно каждую стопку и кладет их перед собой лицом вниз. В начале игры игроки берут по 5 карточек из своих стопок. Каждый игрок выбирает сам, сколько карточек из каждой стопки он возьмет. К примеру, игрок может взять 3 карточки полета и 2 карточки Локи.

Белый ворон ходит первым. В последующих партиях первым ходит игрок, потерпевший поражение в последней партии.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, ворон которого первым облетит Землю, становится победителем игры "Вороны Одина".

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок выбирает, сколько карточек он хочет разыграть. Игроки могут действовать до тех пор, пока у них есть подходящие карточки. Действия бывают двух типов.

ПОЛЕТ – карточки полета нужны для перемещения по маршруту.

ХИТРОСТЬ – карточки Локи пригодятся, чтобы выполнить одно из указанных на них действий.

ПОЛЕТ

Чтобы передвинуть своего ворона, игрок должен сыграть карточку с тем ландшафтом, который изображен на локациях перед вороном. К примеру, если следующая локация перед вороном – лес, игрок должен сыграть карточку леса и переместить фигурку на эту локацию. Если на пути ворона окажется сразу несколько локаций с одинаковым ландшафтом, то игрок может при помощи одной карточки полета переместить ворона сразу через все эти локации, остановившись на последней из них. Немного везения и тщательного планирования при применении карточек Локи могут обеспечить игроку

перелет через три, а то и больше, локаций с одинаковым ландшафтом.



Игрок использует карточку Гор и передвигает своего ворона на 2 локации, поставив его на вторую карточку Гор.

Если у игрока нет карточек полета, которые совпадают с ландшафтом в локациях перед его вороном, он может использовать две любые одинаковые карточки полета так, как будто это нужная ему для перемещения карточка. Игроки складывают свои сыгранные карточки полета на столе лицом вверх в стопку сброса. Если стопка карточек полета закончится, игрок перетасовывает свою стопку сброса и формирует из нее новую стопку карточек полета.



Игрок использует 2 карточки Леса, чтобы переместить своего ворона на одну локацию Гор.