

A detailed illustration of a Viking longship crew. The ship's prow is a golden dragon head. The crew consists of several Vikings with beards, wearing horned helmets and carrying shields and spears. The background is a blue sky with vertical stripes of red, green, and purple. The title 'ВИКИНГИ' is written in large, white, stylized Cyrillic letters across the center.

# ВИКИНГИ

ПРАВИЛА

События игры происходят во времена викингов. Возглавив отряды доблестных воинов, вы будете совершать набеги на ничего не подозревающие поселения, стараясь снискать благосклонность своего конунга. Вам предстоит найти соратников, запастись провизией и отплыть к чужим берегам. Там вас ждёт богатая добыча: золото, железо и скот. Некоторые ваши воины падут в бою, но эта гибель почётна, ведь сами валькирии явятся за ними, чтобы вознести в небесный чертог Одина.

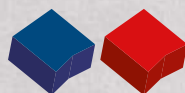
Собирайте людей! Пора отправляться в набег!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — впечатлить своего конунга, набрав больше всех победных очков (ПО) к концу игры. Львиную долю ПО приносят набеги на поселения, захваченная добыча и подношения конунгу. Ваш успех во многом определится тем, как именно вы распорядитесь добычей. Партия заканчивается в одном из трёх случаев: остаётся доступен лишь 1 набег на крепость, с игрового поля убирается последняя валькирия или в стопке подношений не остаётся жетонов.

## СОСТАВ ИГРЫ

16 жетонов подношений



12 фишек игроков  
(по 3 каждого из 4 цветов)

Игровое поле



18 фишек валькирий



18 фишек золота



32 монеты



18 фишек железа



26 фишек скота



32 жетона провизии



71 карта жителей

4 памятки

4 карты драккаров  
(по 1 каждого из 4 цветов)



7 чёрных работников  
11 серых работников  
12 белых работников


Чёрный мешочек





2 кубика набега





Перед тем как начать, убедитесь, что все игроки понимают значение символов на игровом поле и картах.


 Победные очки (ПО), шкала ПО

 Шкала валькирий


 Боевая сила, шкала вооружения

 Валькирия


 Золото


 Железо


 Скот


 Бросок кубика набега

 Монета

 Провизия

 Карта жителя в руке

 Карта жителя, нанятого в качестве соратника

 Жетон подношения



Полученные ПО

Добыча и/или монеты, нужные для подношения



Ячейка для размещения работника. У некоторых ячеек есть ограничение по цвету, на что указывают символы работников разного цвета. Занять их могут лишь работники указанных цветов. У ячеек без символов работников нет ограничения по цвету.

Боевая сила

Цена найма (монеты)

Житель/соратник



Свойство соратника

Свойство жителя в цотге


## ИГРА С НОВИЧКАМИ

Осваивая игру или обучая ей других, не забывайте об одном простом, но важном принципе: **игрок всегда начинает и заканчивает ход с 1 работником.**


- Каждый игрок начинает свой ход с 1 работником.
- Во время этого хода он помещает работника на игровое поле, чтобы выполнить действие.
- Затем игрок забирает другого работника для нового действия.
- Вне зависимости от выбранных действий описанный алгоритм не меняется.



Чтобы подготовиться к игре, сделайте следующее:

1. Положите игровое поле посередине стола.
2. Перемешайте колоду карт жителей и положите её лицевой стороной вниз туда, где до неё легко дотянется каждый игрок. Выделите место для стопки сброса.
3. Перемешайте все 16 жетонов подношений и сложите их одной стопкой сбоку от игрового поля лицевой стороной вниз. Переверните 3 верхних жетона и поместите их справа от длинного дома (3 клетки в правом нижнем углу игрового поля).
4. Положите все фишки валькирий и добычи (золота, железа, скота) в мешочек и хорошенько перемешайте. Случайным образом вытяните из мешочка и выложите на каждую клетку набега указанное количество фишек (на символе  в левом верхнем углу клеток). Достаньте из мешочка оставшиеся фишки валькирий и добычи и положите их рядом с игровым полем в запас.

*Примечание.* Клетки набегов — это большие полупрозрачные области, нарисованные поверх каждого поселения (поселения — это гавани, заставы, монастыри и крепости).

5. Поместите всех белых и серых работников на предназначенные для них клетки набегов (как указано символами работников в правом верхнем углу клеток). Вы сможете получить их во время набегов. Поместите по 1 чёрному работнику на ячейки чертога, ворот и сокровищницы (здания внизу игрового поля с синими символами карт ).
6. Положите все монеты и жетоны провизии рядом с игровым полем в запас. Положите туда же кубики набега.
7. Каждый игрок получает 2 монеты, 1 чёрного работника и карту драккара выбранного цвета (и кладёт её перед собой стороной с 50 ПО вниз).
8. Положите фишки игроков участвующих цветов на нулевые деления трёх шкал на игровом поле. На них отслеживается вооружение (красная шкала), валькирии (чёрная шкала) и ПО (жёлтая шкала) каждого игрока.
9. Верните в коробку мешочек и все оставшиеся компоненты: чёрных работников, карты драккаров и фишки игроков.



10. Раздайте по 5 карт жителей из колоды всем игрокам. **Перед началом партии каждый игрок должен выбрать, какие 3 из этих 5 карт он оставит в руке.** Уберите невыбранные карты под колоду жителей лицевой стороной вниз.
11. Каждый бросает 2 кубика. Тот, кто выбросил наибольший результат, становится первым игроком. Если несколько игроков выбросили наибольший результат, они перебрасывают кубики, пока среди них не определится лидер.

## Запас

*Количество ресурсов (монет, провизии и добычи) в запасе ограничено. Игроки могут получить лишь имеющиеся в запасе ресурсы.*

## Личные резервы

*К концу хода у игрока не может быть более 8 монет, 8 жетонов провизии и 8 карт жителей в руке. Однако в течение хода игрок может превышать эти лимиты. В личном резерве игрока может быть сколько угодно фишек добычи. Игрок может нанять в отряд не более 5 соратников, эти карты не считаются картами в руке.*

## Жетоны подношений

*Перемешанные жетоны подношений хранятся лицевой стороной вниз. Игра заканчивается, если в стопке подношений не остаётся жетонов. Игроки могут заработать немало ПО, делая подношения конунгу. Для этого им нужно собирать определённые наборы фишек добычи и монет, указанные на жетонах подношений.*

## Колода жителей

*Если колода жителей закончится, перемешайте сброшенные карты — они станут новой колодой.*



Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник делает ход. В свой ход игрок либо **трудится в деревне**, либо **идёт в набег**. Игроки продолжают делать ходы друг за другом, пока не выполнится одно из трёх условий окончания партии (см. с. 12). Каждый ход будет протекать одинаково:

1. Игрок помещает работника на игровое поле и выполняет соответствующее действие.
2. Игрок забирает другого работника и выполняет соответствующее действие (если трудится в деревне).



## Труд в деревне

Для успешного набега нужны надёжные воины и вдоволь припасов. Поэтому, перед тем как идти в набег, игрокам придётся немного потрудиться в деревне, чтобы набрать отряд соратников и заготовить провизию.

Деревня расположена в нижней части игрового поля. В ней находится 8 зданий, каждое со своим действием (см. подробнее на с. 14). В начале игры ячейки чертога, ворот и сокровищницы заняты чёрными работниками. Пока что в эти здания нельзя поместить работника. На своём ходу игрок может занять работником лишь свободную ячейку.

Обратите внимание, что в игре 3 цвета работников. В некоторых случаях цвет помещаемого/забираемого работника влияет на то, как выполняется действие того или иного здания.

Первый игрок может поместить своего работника на мельницу (чтобы получить 1 жетон провизии), в дом воинов (чтобы нанять 1 соратника) или в дом чеканщика (чтобы получить 3 монеты). Чтобы занять оружейную или длинный дом, нужен серый или белый работник. Поместив работника в здание и выполнив действие этого здания, игрок берёт работника с ячейки другого здания и выполняет его действие. Полученный работник остаётся у игрока — он выполнит им первое действие на своём следующем ходу.





**Пример.** Первый игрок помещает работника на мельницу. Это приносит ему 1 жетон провизии: он берёт его из запаса и добавляет в личный резерв. Затем игрок забирает работника с ячейки ворот. Благодаря этому он берёт 2 карты из колоды жителей и добавляет их в руку.

- Игрок не может забрать работника, которого только что поместил в здание.
- Помещая или забирая работника, игрок может не выполнять действие здания.
- Каждое действие здания можно выполнить лишь один раз за ход (исключение: свойство нанятого мудреца и действия длинного дома).

Забрав работника и выполнив соответствующее действие здания, игрок завершает ход. Затем ходит его сосед слева. Он тоже либо трудится в деревне, либо идёт в набег.

## Набег

Когда игрок решит, что нанял достаточно соратников и собрал вдоволь провизии, он может дождаться своего хода и пойти в набег. Для набега на то или иное поселение (*гавань, заставу, монастырь или крепость*) игроку нужно выполнить 3 условия этого поселения:

1. Иметь не меньше соратников , чем указано.
2. Иметь не меньше провизии  (и золота  в случае монастырей и крепостей), чем указано.
3. Иметь работника указанного цвета. 

В каждом поселении свой набор условий.

**Пример.** Для набега на монастырь на рисунке справа нужно как минимум 3 соратника, 3 жетона провизии и 1 фишка золота, а также 1 работник серого или белого цвета.



Выполнив условия поселения, игрок следует описанным ниже этапам. Пропускайте этап 3, отправляясь в набег на гавань (гавани всегда приносят 1 ПО).

1. Поместите работника на одну из ячеек поселения. Он останется здесь до конца игры.
2. Перенесите указанную провизию и золото из личного резерва в запас.
3. Бросьте указанное количество кубиков набега и определите свою итоговую боевую силу, чтобы узнать, сколько ПО принёс вам набег.
4. Получите дополнительные ПО от соратников, если они их приносят.
5. Перенесите в личный резерв фишки добычи, возьмите нового работника.
6. Примените эффект валькирий, если они есть.

**Примечание.** Этапы 3–6 рассмотрены на с. 8–9 («Подсчёт очков за набег»), а подробный пример набега приведён на с. 10–11.

Забрав нового работника, получив добычу и применив эффект валькирий, игрок завершает ход. Затем ходит его сосед слева. Он тоже либо трудится в деревне, либо идёт в набег.



**Пример.** В начале своего хода игрок решает идти в набег на показанный выше монастырь. Убедившись, что у него достаточно соратников, он помещает на ячейку монастыря серого работника, а затем убирает в запас требуемые 3 жетона провизии и фишку золота. Далее игрок бросает 2 кубика набега, подсчитывает итоговую боевую силу и начисляет себе полагающееся количество ПО за набег. Наконец он получает добычу и нового работника.



Набег даёт возможность получить ПО из трёх разных источников:

1. Боевая сила.
2. Соратники.
3. Добыча и валькирии.

## 1. Боевая сила

В каждом поселении, за исключением гаваней, указано 2 или 3 варианта получения ПО  за итоговую боевую силу .

К примеру, совершив набег на монастырь на рисунке справа, игрок получит 4 ПО, если его итоговая боевая сила составит хотя бы 12. Однако если его боевая сила будет равна 20 и более, он получит не 4, а 6 ПО. Соответственно, если его боевая сила будет меньше 12, он вообще не получит за неё ПО.

Во время набега (за исключением набега на гавань) игрок бросает 1 или 2 кубика набега — столько, сколько указано в поселении. Затем он подсчитывает итоговую боевую силу, которая, в свою очередь, определит количество полученных им ПО. Итоговая боевая сила — это сумма следующих слагаемых:

1. **Результаты на кубиках набега.** (Один кубик увеличивает боевую силу минимум на 2, а два кубика — минимум на 4.)
2. **Боевая сила соратников** (указана в левом верхнем углу их карт).
3. **Свойства соратников** (указаны в левом нижнем углу их карт). Некоторые соратники дают дополнительную боевую силу во время набега на определённые поселения. Учитывайте это, идя в набег.
4. **Вооружение.** Оно определяется числом на занятом вашей фишкой делении шкалы вооружения и приобретается в оружейной (см. с. 14) за железо или монеты. Вооружение никогда не расходуется в набеге, оно даёт постоянную боевую силу, учитывающуюся в каждом набеге.



**Итоговая боевая сила = результаты на кубиках + боевая сила соратников + свойства соратников + вооружение**

Подсчитав итоговую боевую силу, игрок определяет, сколько ПО ему достаётся, и сразу же отмечает полученное количество, передвинув фишку своего цвета по шкале ПО на соответствующее число делений вперёд.

**Примечание.** Если игрок набирает 50 ПО на шкале, он переворачивает свою карту драккара стороной с 50 ПО вверх и продолжает начислять себе очки, вернувшись на нулевое деление. С этого момента его счёт равен 50 ПО + текущее положение его фишки на шкале ПО.









## 2. Соратники

Свойства некоторых соратников приносят дополнительные ПО при набегах на определённые поселения. Игрок получает эти ПО, даже если не получил очки за боевую силу, и они отмечаются на шкале ПО как обычно.


## 3. Добыча и валькирии


Начислив очки за боевую силу и соратников, игрок забирает добычу и нового работника. Игрок обязан взять один из оставшихся наборов фишек добычи в поселении.

Когда в поселении не останется клеток с добычей, игроки не смогут идти в набег на это поселение (*в нём не будет свободных ячеек для работников*).

В конце игры добыча принесёт победные очки:  — 1 ПО,  — 1 ПО,   — 1 ПО.

Однако добычу можно тратить и в процессе игры, чтобы ходить в новые набеги и делать подношения ко-нунгу. Но пока что игрок добавляет полученную добычу в личный резерв.

На выбранной клетке поселения может также присутствовать одна или несколько валькирий . Хотя встреча с валькирией и означает гибель одного из соратников, это тоже приносит ПО. Если среди фишек добычи присутствуют валькирии, игрок делает следующее:

1. За каждую полученную валькирию он теряет (*сбрасывает*) 1 соратника по своему выбору. Свойства некоторых из них применяются в момент их гибели в набеге. Все подобные свойства применяются немедленно. Если игрок должен получить больше валькирий, чем у него соратников, он не учитывает «лишних» валькирий: они не отмечаются на шкале валькирий и убираются в запас без применения их эффекта.
2. Игрок сдвигает фишку своего цвета по шкале валькирий  на 1 деление вверх за каждую валькирию, полученную в этом набеге. *В конце игры каждый участник заработает дополнительные ПО за своё суммарное количество валькирий, отмеченных на шкале валькирий. Эта шкала заканчивается делением 7.* Игрок может получить больше 7 валькирий в ходе партии (*по-прежнему теряя соратников*), но его фишка не поднимется выше деления 7 и он не заработает за валькирий больше 15 ПО в конце игры.
3. Игрок возвращает всех полученных валькирий в запас (*он не добавляет их в личный резерв*).



Рагнар идёт в набег на монастырь. Он ставит серого работника на свободную ячейку монастыря.

Далее он проверяет, что у него наняты хотя бы 3 соратника.

Затем убирает 3 жетона провизии и 1 фишку золота в запас.

Он бросает 2 кубика — результат 7.



Теперь Рагнар подсчитывает итоговую боевую силу.

В отряде Рагнара 3 соратника, их суммарная сила:  $4 + 3 + 3 = 10$ .

Кроме того, один из его соратников — оружейник: он добавляет 2 к боевой силе при набеге на монастырь.





Теперь Рагнар проверяет шкалу вооружения и прибавляет ещё 2 к боевой силе, поскольку его фишка занимает деление 2.

Его итоговая боевая сила равна:  $7 + 10 + 2 + 2 = 21$ . Значит, он получает 6 победных очков.


Ещё 1 победное очко он получает благодаря свойству нанятой воительницы.

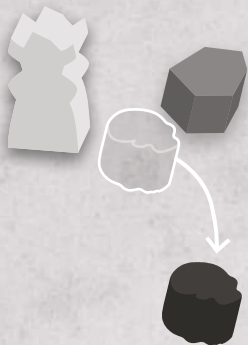


После этого он забирает всю добычу и нового работника с клетки поселения. Среди добычи присутствует 1 фишка валькирии .

Рагнар сбрасывает берсерка и продвигает свою фишку на 1 деление по шкале валькирий .



Благодаря свойству берсерка Рагнар возвращает его в руку. Фишку валькирии  он убирает в запас.



На этом ход Рагнара закончен.



Партия заканчивается в одном из трёх случаев:

1. В игре осталась лишь одна клетка крепости с добычей (*иными словами, остался доступным последний из 6 набегов на крепость*).
2. В стопке подношений (не на игровом поле) не осталось жетонов подношений.
3. На игровом поле не осталось валькирий.

Когда выполняется хотя бы одно из этих условий, текущий ход доигрывается до конца. После этого каждый игрок (*включая действующего*) делает ещё 1 ход (*проводится последний раунд*). Затем участники переходят к подсчёту дополнительных ПО.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

Закончив игру, участники получают ПО, передвигая свои фишки по шкале ПО. Эти дополнительные победные очки даются за следующее:



1. **Шкала валькирий.** Игроки получают ПО в зависимости от того, насколько высоко их фишки поднялись по шкале валькирий. Заработанные ПО отмечены в правой части шкалы.



2. **Шкала вооружения.** ПО за вооружение начисляется по аналогии со шкалой валькирий. Игрок получает количество ПО, указанное на его делении (или ближайшем нижнем делении).



3. **Жетоны подношений.** Игроки переворачивают полученные жетоны подношений и добавляют указанные на них ПО к своему счёту. (*Подробнее о получении жетонов подношений см. на с. 14, «Длинный дом».*)



4. **Соратники.** Некоторые соратники приносят ПО, как указано на самих их картах.



5. **Добыча.** Игроки получают ПО за фишки добычи в своих личных резервах:
  - 1 фишка золота — 1 победное очко,
  - 1 фишка железа — 1 победное очко,
  - 2 фишки скота — 1 победное очко (*1 фишка скота сама по себе ничего не приносит*).

Прибавив все дополнительные ПО к своему счёту на шкале ПО, игроки смотрят, кто набрал их больше всего. Этот игрок объявляется победителем! При ничьей побеждает претендент, поднявшийся выше по шкале валькирий. Если по-прежнему ничья, побеждает претендент, поднявшийся выше по шкале вооружения.

## Уточнения по свойствам жителей/соратников

**Добытчица. Свойство соратника.** «Получайте на 1 жетон провизии больше на мельнице».

Это свойство применяется только при получении провизии, но не золота.

**Лучница. Свойство жителя в чертоге.** «Поменяйте местами работника соперника и работника из деревни».

Вы должны соблюдать обычные правила размещения работников. К примеру, если у соперника чёрный работник, вы не можете поменять его на работника из оружейной или длинного дома (для них нужен белый или серый работник).

**Могильщик. Свойство жителя в чертоге.** «Поменяйте местами своего соратника и карту из руки».

Сначала вы выбираете 1 из своих соратников и возвращаете его себе в руку, а затем бесплатно нанимаете из руки другого соратника.

**Мститель. Свойство соратника.** «Если погибает в набеге, выбранный вами соперник теряет 1 соратника».

Какого соратника сбросить, выбирает сам соперник (не вы).

**Мудрец. Свойство соратника.** «Можете выполнять ещё 1 действие в длинном доме».

Вашим вторым действием может быть либо то же самое действие, либо другое.

**Мудрец. Свойство жителя в чертоге.** «Перенесите все 3 жетона подношений под стопку подношений».

Это свойство убирает с игрового поля 3 открытых жетона подношений. Они кладутся под стопку подношений лицевой стороной вниз, и на замену им открывается 3 верхних жетона из стопки.

**Наёмник. Свойство жителя в чертоге.** «Каждый соперник отдаёт вам 1 монету или 1 жетон провизии».

Что именно вам отдать, каждый соперник решает сам. Если у соперника нет монет, он обязан отдать вам провизию (и наоборот). Если у соперника нет ни монет, ни провизии, то он ничего вам не отдаёт.

**Разведчик. Свойство жителя в чертоге.** «Поменяйтесь одинаковым количеством карт с соперником».

Вы выбираете соперника и объявляете, сколькими картами из руки желаете с ним поменяться. Вы оба тайно выбираете карты и меняетесь одновременно.

### Часто встречающиеся фразы

«Если погибает в набеге». Такие свойства применяются лишь действующим игроком в момент получения валькирии. *Гибель в результате применения свойства мстителя не активирует этот эффект.*

«Платите на 1 (...) меньше». Благодаря таким свойствам игрок может вообще не тратить монеты, золото или провизию. Но даже в таком случае считается, что он заплатил всё, что нужно.





**Ворота.** Возьмите в руку 2 карты жителей из колоды.

В конце хода у игрока не может быть больше 8 карт в руке, однако в течение хода это ограничение игнорируется. Игрок обязан сбросить лишние карты в конце хода.



**Чертог.** Разыграйте 1 карту из руки.

Разыгранная карта откладывается в стопку сброса, её свойство (указанное в правом нижнем углу) применяется сразу же.



**Сокровищница.** Сбросьте 1 карту из руки, чтобы получить 2 монеты, или сбросьте 2 карты из руки, чтобы получить 1 фишку золота.

Карты откладываются в стопку сброса. Монеты и золото берутся из запаса.



**Дом воинов.** Наймите 1 соратника.

Выберите карту из руки и верните в запас столько монет, сколько указано на карте (цена найма в левом верхнем углу). Выложите перед собой карту нанятого жителя (теперь это соратник) лицевой стороной вверх. У игрока не может быть нанято более 5 соратников, однако он может сбросить соратника перед тем, как нанять нового. Игроку не запрещено нанимать одинаковых соратников, их свойства будут суммироваться.



**Оружейная.** Потратьте 1 фишку железа, чтобы подняться на 2 деления по шкале вооружения, или потратьте 2 монеты, чтобы подняться на 1 деление по шкале вооружения.

Железо и монеты переносятся из личного резерва в запас. Игрок не может продвинуться дальше деления 10 по шкале вооружения.



**Мельница.** Получите провизию или золото.

Золото и провизия берутся из запаса. Чёрный работник приносит 1 жетон провизии, серый — 2 жетона провизии, а белый — 2 жетона провизии или 1 фишку золота.



**Дом чеканщика.** Получите монеты.

Монеты берутся из запаса. Чёрный работник приносит 3 монеты, а серый или белый — 2 монеты.



**Длинный дом.** Выполните одно из двух действий:

1. Потратьте 1 фишку скота, чтобы получить 2 жетона провизии. Этот обмен происходит между личным резервом и запасом.
2. Сделайте подношение конунгу. Уберите из личного резерва в запас фишки добычи и/или монеты, указанные на одном из жетонов подношений, выложенных на игровом поле. Возьмите этот жетон и поместите перед собой лицевой стороной вниз. Сразу же откройте из стопки подношений новый жетон и выложите его на освободившуюся клетку. В конце игры вы получите дополнительные ПО за свои жетоны подношений.







garphill.com



МОСИГРА

mosigra.ru



Magellan

mglan.ru

**Автор игры:** Шем Филипп.

**Художник:** Михайло Димитриевски.

**Графический дизайн и вёрстка:** Шем Филипп.

**Над локализацией работали:** Дмитрий Кибкало, Дмитрий Чупикин, Сергей Абдульманов, Максим Половцев, Анна Половцева, Любовь Савельева, Валентин Кадников, Павел Ксенофонтов, Ксения Ларина.

© 2015 Garphill Games Garphill Games Limited, 36a Belvedere ave, Waikanae, 5036, New Zealand.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2019. 111033, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205. Телефон +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!

---

**Подготовка русского издания игры — редакция Crowd Games.**

**Руководители:** Максим Истомина и Евгений Масловский.

**Выпускающий редактор и переводчик:** Александр Петрунин.

**Редакторы:** Катерина Шевчук, Филипп Кан.

**Корректор:** Алёна Миронова.

**Верстальщик:** Рафаэль Пилюян.



crowdgames.ru