

ЧЕМПИОНЫ

МИДАГАРДА

ИГРА ОЛЕ СТЕЙНЕССА

ПРАВИЛА





ОПИСАНИЕ ИГРЫ



ЯРЛ ТРОНХЕЙМА МЁРТВ

Без сильного правителя дела в процветающем порту пришли в упадок. Жуткие создания почуяли слабость Мидгарда и полчищами надвигаются на него, сея хаос и разрушение. Тролли атакуют город. Драугры бесчинствуют в соседних поселениях. Чудовища нападают на путников и купцов. Народ страдает и молит богов о новом правителе.

В игре **«Чемпионы Мидгарда»** вы становитесь предводителем викингов, жаждущим снискать **славу** для своего клана и превзойти в величии прежнего ярла. Побеждайте троллей, чтобы заручиться поддержкой народа. Уничтожайте драугров, чтобы получить монеты для ваших походов. Убивайте чудовищ в их логовах, чтобы добиться **славы** и милости богов. Одолевая этих эпических тварей, вы докажете, что достойны стать новым ярлом и **чемпионом Мидгарда!**



ЦЕЛЬ ИГРЫ



Цель игры — получить больше всех **славы** по окончании 8 раундов.

Славу можно получить преимущественно за уничтожение врагов, а потерять — за позор из-за неспособности защитить город. Подробности на с. 13 в разделе «Подсчёт очков».

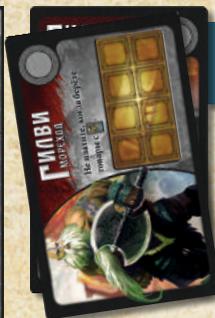




СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле



5 планшетов вождей
Каждый со своим
особым свойством

8 палаток
4 военные /
4 торговые



20 фишек рабочих
по 5 каждого цвета



1 маркер раунда



1 жетон первого игрока

1 большой драккар
общины



4 военных корабля
вождей

1 малый драккар
общины



8 разноцветных маркеров игроков



8 карт
торговых
кораблей



18 карт походов



36 карт чудовищ



10 карт рун



12 карт судьбы



16 карт троллей



21 карта другров



20 фишек
дерева



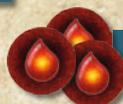
34 кубика викингов
12 мечников (белые кубики)
12 копейщиков (красные кубики)
10 топорщиков (чёрные кубики)



60 монет



30 фишек
еды



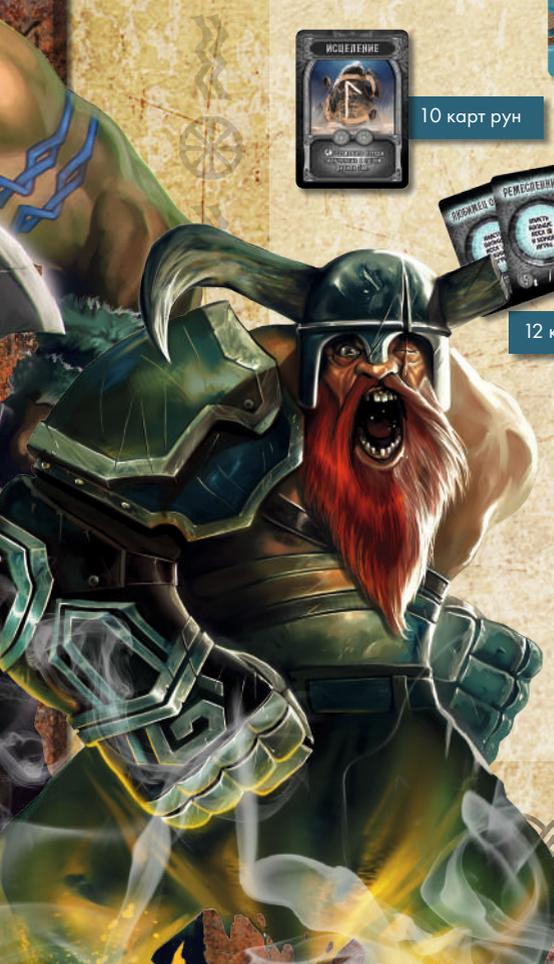
3 жетона ранений



54 жетона
милости



28 жетонов позора
Жетоны позора
приводят к потере
славы в конце игры





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- 1 Разместите игровое поле в центре стола.
- 2 Выложите маркер раунда на клетку первого раунда.
- 3 Перемешайте палатки и добавьте их лицевой стороной вверх на пустые клетки, исходя из количества игроков. Палатки используются так же, как и прочие локации на поле, но дают разные возможности в каждой игре.

При игре вдвоём добавьте 1 военную палатку и 1 торговую палатку.

При игре втроём добавьте 1 военную палатку и 2 торговые палатки.

При игре вчетвером добавьте 2 военные палатки и 2 торговые палатки. Верните оставшиеся палатки в коробку.

- 4 Выложите драккары общины на соответствующие им места на поле, а военные корабли вождей — рядом с полем у верфи. Военные корабли вождей с отметками 3+ и 4+ не участвуют в игре, если игроков меньше 3 и 4 соответственно.
- 5 Перемешайте карты рун, судьбы, торговых кораблей, троллей, драугров, походов и чудовищ и выложите их на соответствующие места на поле.
- 6 Выложите фишки еды и дерева, викингов (кубики мечников, копейщиков и топорщиков), монеты, жетоны милости и позора рядом с полем так, чтобы до них могли дотянуться все игроки.
- 7 Игрок, последним снискавший славу в бою, получает жетон первого игрока (или выберите первого игрока случайным образом).
- 8 Начиная с игрока, сидящего справа от первого игрока, и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает себе планшет вождя. На каждом планшете указано особое свойство, которым обладает вождь, а также максимальное количество викингов, которыми он может управлять.



- 9 Каждый игрок берёт фишки рабочих выбранного цвета и начальные ресурсы: 1 еду, 1 дерево, 1 монету, 1 жетон милости, 1 кубик мечника.
- 10 Выложите 1 маркер игрока своего цвета на шкалу славы, а другой на свой планшет, чтобы обозначить ваш цвет. Затем положите 1 фишку рабочего в общий запас (чтобы получить его при использовании хижин рабочих), оставив 3 остальных в своём личном запасе (4 при игре вдвоём). Всех оставшихся рабочих верните в коробку.
- 11 Наконец, каждый игрок получает 1 случайную карту судьбы. Можете начинать игру.

10

1

2

5

5

6

4

5

5

4

5

5

8

11

7

9

10

4

ЧЕМПИОН МИДГАРДА

ТОКУЩИЙ РАЙОН

ПОРЯДОК ХОДА

1 ПОДГОТОВКА

2 ХОД ИГРЫ

3 ФИНИШ

ТОПКОВАТЕЛЬ РУН

ОХОТНИЧИЙ УГОЛЬЯ

БОИ С ТРОПЛЕМ

БОИ С ДРАУГРОМ

БОИ С ДРАУГРОМ

РЫНОК

ДЛИННЫЙ ДОМ ЯРТА

ОРУЖЕЙНЯ

ВОСННАЯ

ПАЛАТКА

ДОМ ПРОВИДЦА

ХИЖИНЫ РАБОЧИХ

ПИТЦА

ВОСННАЯ

ПАЛАТКА

ДЕРЕВЯННЫЙ ХРАМ

КУЗНИЦА

ТОРГОВАЯ

ПАЛАТКА

ТОРГОВАЯ

ПАЛАТКА

ТОРГОВАЯ

ВЕРФЬ

СНАЖКА ОБЩИНЫ

КОТТИЛОНА

ТОРГОВЫЙ КОРАБЛЬ

СКИФЫ III

СКИФЫ III

СКИФЫ III

СНАЖКА

ДРАЖКА

ЧУДОВИЩЕ

ПЕРВЫЙ ИГРОК

ГИЛВИ МОРЕХОД

Не платите, когда берёте товары с...





ХОД ИГРЫ



Игра длится 8 раундов, в ходе которых вы будете отправлять рабочих вашего клана в город за оружием и всем необходимым, чтобы противостоять полчищам врагов, рышущих у городских стен. Труд рабочих неоценим при подготовке сражений. Они помогут отразить постоянные атаки троллей на город; защититься от драугров, которые, подобно чуме, наводнили соседние поселения; истребить чудовищ, обитающих на дальних берегах и готовых в любой момент напасть на город и корабли, жизненно необходимые северной гавани. На большинство локаций на поле можно выставить только 1 рабочего за раунд. Если хотите что-то заполучить, придётся действовать на опережение!

В конце 8 раунда игрок, получивший больше всех **славы**, побеждает.

ИГРОВОЙ РАУНД

Все этапы игрового раунда представлены в виде условных обозначений в верхнем правом углу поля. Это краткая памятка, к которой можно обращаться по ходу игры. Все этапы описаны далее.

ПОДГОТОВКА РАУНДА

В начале каждого раунда подготовьте локации на поле и картах, как указано далее. Локациям на поле, выделенным синим цветом, в этой фазе уделяется особое внимание.



1 Выложите верхнюю карту колоды троллей лицевой стороной вверх на клетку тролля на поле.



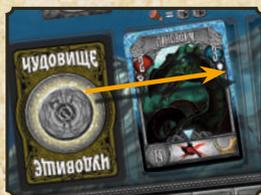
2 Выложите верхние 2 карты колоды драугров лицевой стороной вверх на клетки драугров на поле.



3 Выложите 1 карту похода лицевой стороной вниз на каждую пустую клетку похода на поле.



4 Выложите 1 карту руны лицевой стороной вверх на каждую пустую клетку рядом с толкователем рун.



5 Выложите 1 карту чудовища лицевой стороной вверх на каждую пустую клетку чудовища на поле. *Примечание: крайние правые клетки похода и чудовища используются только в игре вчетвером.*



6 Откройте верхнюю карту торгового корабля, выложив её поверх любой ранее открытой карты торгового корабля.



7 Добавьте по 1 викингу (соответствующего цвета) в оружейную, литейную и кузницу, а также 1 еду в копильню.

Каждый раунд синие локации получают дополнительный предмет вне зависимости от того, пусто там или нет. Эти товары могут накапливаться, благодаря чему локация становится привлекательнее в последующих раундах.

РАЗМЕЩЕНИЕ РАБОЧИХ

В этой фазе игроки по очереди выставляют своих рабочих на локации на поле и применяют их эффект. На большинстве локаций есть клетка только для одного рабочего.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки по очереди выставляют 1 рабочего за раз на доступную клетку на поле и выполняют указанное действие. Процесс повторяется, пока игроки не расставят всех своих рабочих. Затем все игроки переходят к этапу отправки викингов на задание.



Выставление рабочего в литейную.

Локации на поле помечены разными цветами, чтобы помочь вам быстрее понять, как разыграть их эффект:



Коричневые локации разыгрываются немедленно. Как только игрок выставляет рабочего на коричневую локацию, он должен выполнить указания на ней.



Синие локации также разыгрываются немедленно. Они имеют иной цвет потому, что им уделяется особое внимание в фазе подготовки каждого раунда.



Красные локации считаются боевыми. У них нет мгновенного эффекта. Когда игрок выставляет туда своего рабочего, он сохраняет за собой эту локацию для ведения боя с соответствующим чудовищем в следующих фазах: «Отправка викингов на задание» и «Ведение боя». Подробнее см. описания локаций ниже.

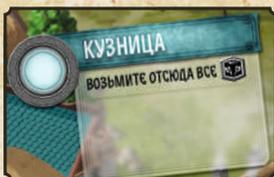


Внимание: дражары общины — это уникальные локации, они одновременно коричневые и красные. Один из их эффектов разыгрывается немедленно, а второй используется в фазах «Отправка викингов на задание» и «Ведение боя». Подробнее см. описания локаций ниже.

Локации на поле имеют разнообразные эффекты, детально описанные ниже. Если вы играете в «Чемпионов Мидгарда» впервые, убедитесь, что прочитали все описания эффектов, чтобы лучше понимать символы на поле.

Помните, что многие локации позволяют вам получать боевые кубики викингов или ресурсы. Еда, дерево, монеты, милость и позор неограничены. Количество боевых кубиков викингов ограничено их запасом. Кроме того, у каждого игрока не может быть более 8 кубиков одновременно, что отражает изображение длинного дома на вашем планшете вождя. Если получение кубика приведёт к тому, что у вас окажется больше 8 викингов, возьмите столько, сколько позволяют правила, вернув остальных в запас (воины не станут сражаться за вас, если для них нет места в длинном доме!).

РАЗМЕЩЕНИЕ РАБОЧИХ — ЛОКАЦИИ



Кузница

Соберите все кубики топорчиков на локации и поместите в свой личный запас.



Литейная

Соберите все кубики копейчиков на локации и поместите в свой личный запас.



Клетки 1 и 2 для карт драугров

Во время фазы отправки викингов на задание направьте воинов на битву с драугром.



Охотничий угодь

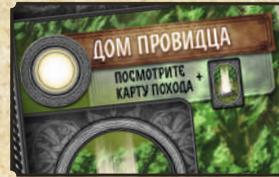
Отправьте викингов добывать еду во время фазы ведения боя. В этой локации может быть несколько рабочих.

Ограничений по количеству игроков, выставляющих сюда рабочих, нет. Можете использовать жетоны милости, чтобы перебросить здесь кубики.



Длинный дом ярла

Получите 1 мечника из запаса и возьмите жетон первого игрока у его обладателя. Если жетон уже у вас, отдайте его игроку слева. Это единственный способ получить жетон первого игрока.



Дом провидца

Посмотрите 1 перевёрнутую лицевой стороной вниз карту похода, затем возьмите 1 карту судьбы. Карты судьбы дадут вам преимущества при финальном подсчёте очков. Держите их в тайне от соперников до конца игры.



Большой драккар общины

Заплатите 1 монету в запас, затем разместите этот корабль в гавани, соседней с теми дальними берегами, куда вы хотите отправиться в поход. Во время фазы отправки викингов на задание вы должны назначить на этот корабль своих воинов-викингов и обеспечить их провиантом. Вы сами решаете, сколько викингов и еды вы погрузите, но их суммарное количество не должно превышать вместимость корабля — 10 единиц.



Верфь

Выберите военный корабль вождя и заплатите стоимость, указанную на карте. Возьмите этот военный корабль вождя и выложите его рядом со своим планшетом вождя. Можете выставить рабочего на этот военный корабль в любую фазу размещения рабочих (включая раунд, когда вы взяли корабль) и использовать как драккар общины. Вместимость военных кораблей вождя и **слава**, которую они приносят, отличаются и зависят от стоимости. Каждый игрок может построить только 1 военный корабль вождя.



Рынок

Обменивайте с общим запасом еду, дерево и/или монеты на еду, дерево и/или монеты в соотношении 1 к 1. При активации этой локации можете совершить любое количество сделок.



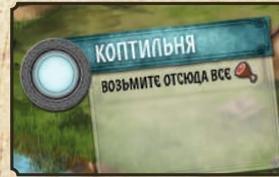
Малый драккар общины

Выложите этот военный корабль в гавань, соседнюю с теми дальними берегами, куда хотите отправиться в поход. Во время фазы отправки викингов на задание вы должны назначить на этот корабль своих воинов-викингов и обеспечить их провиантом. Вы сами решаете, сколько викингов и еды вы погрузите, но их суммарное количество не должно превышать вместимость корабля — 5 единиц.



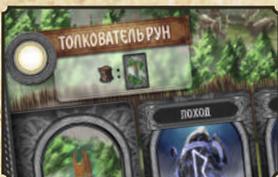
Торговый корабль

Заплатите 1 монету в общий запас, затем получите еду, дерево или викингов, указанных на текущей карте торгового корабля.



Коптильня

Соберите всю еду на локации и добавьте в свой личный запас.



Толкователь рун

Заплатите 1 дерево в общий запас и получите 1 карту руны, выложив её лицевой стороной вверх перед собой. Можете выбрать любую карту руны, лежащую лицевой стороной вверх, либо взять одну случайную из колоды. Руны дают мощные одноразовые способности (указанные на карте). Чтобы активировать карту руны, переверните её. Руны можно активировать в любой момент. Сохраните карту для финального подсчёта очков.

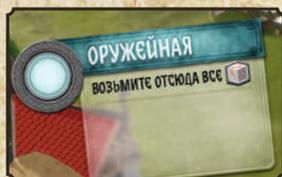


Деревянный храм

Заплатите X монет в общий запас. Получите из запаса милость, соответствующую уплаченной сумме.

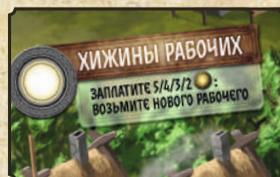
1 монета = 1 милость 6 монет = 3 милости
3 монеты = 2 милости 10 монет = 4 милости

Нельзя получить более 4 милости за одно посещение этой локации.



Оружейная

Соберите все кубики мечников на локации и добавьте в свой личный запас.



Хижина рабочих

Заплатите 5, 4, 3 или 2 монеты и получите дополнительного рабочего. Рабочего

можно использовать и в этом раунде, и в последующих. Первый игрок, занявший здесь клетку, платит 5, следующий — 4, и так далее.



Клетка карты тролля

Во время фазы отправки викингов на задание направьте воинов на битву с троллем.



Мольба

Если не можете или не хотите посещать локацию на поле, вы обязаны молить богов. Для этого положите рабочего

плашмя на свой планшет и возьмите 1 еду и 1 позор из общего запаса.

РАЗМЕЩЕНИЕ РАБОЧИХ — ПАЛАТКИ

Палатки используются так же, как и прочие локации на поле, но дают разные возможности во время каждой игры. Палатку можно активировать только один раз при размещении, если не указано иное.

Торговые палатки



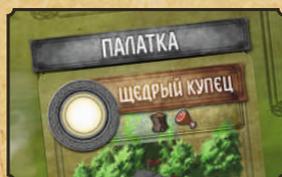
Нищий

Верните 1 еду в общий запас и получите 1 милость. Можете повторить это действие до 3 раз за одно посещение.



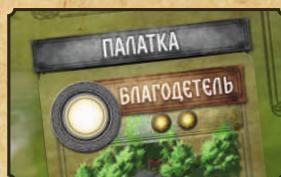
Скальд

Получите 2 славы.



Щедрый купец

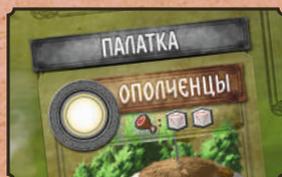
Получите 1 еду и 1 дерево из общего запаса.



Благодетель

Получите 2 монеты из общего запаса.

Военные палатки



Ополченцы

Верните 1 еду в общий запас и получите 2 кубика мечников.



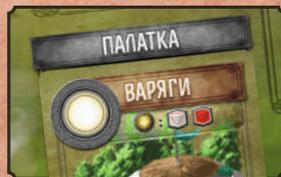
Налётчики

Верните 1 дерево в общий запас и получите 2 кубика копейщиков.



Йомсвикинги

Верните 2 монеты в общий запас и получите 1 кубик мечника и 1 кубик топорщика.



Варяги

Верните 1 монету в общий запас и получите 1 кубик мечника и 1 кубик копейщика.

ОТПРАВКА ВИКИНГОВ НА ЗАДАНИЕ

Любой игрок, разместивший рабочего на боевой локации (карте тролля, драугра, на военном корабле или кораблях), теперь отправляет своих викингов на задание. Отправка всех викингов происходит одновременно.



Викингов, отправленных на бой с троллем, выставьте на карту тролля.



Викингов, отправленных на бой с драугром, выставьте на соответствующую карту драугра.



Военные корабли перевозят викингов к дальним берегам для битвы с чудовищами. В этой фазе игроки размещают кубики викингов и еды на военном корабле. При этом следует помнить о вместимости корабля. Общее количество викингов и еды не должно быть больше, чем может перевозить корабль.

Прочие викинги, не отправленные на задание, считаются охотящимися, если вы выставили рабочего на охотничьи угодья.

На картах некоторых врагов есть ограничения на бой:



Если на карте врага есть символ «без мечей/топоров/копий», игрок не может отправить своих викингов указанного типа на битву с таким врагом. Воины, вооруженные этим оружием, могут отправиться на корабле на битву с врагом, однако он уничтожит их перед первым раундом сражения. Они не участвуют в бою, их кубики возвращаются в общий запас без броска.

Игроку разрешено направить 0 кубиков в боевую локацию.

Когда все игроки закончат отправлять викингов, переходите к фазе ведения боя.

Иногда игроку выгоднее подождать с отправкой своих викингов, пока это не сделают соперники. В таком случае любой игрок может потребовать, чтобы эта фаза разыгрывалась в порядке хода, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

ВЕДЕНИЕ БОЯ

Фаза ведения боя разыгрывается следующим образом:

- 1 Сперва каждый игрок, выставивший рабочего на охотничьи угодья, бросает все свои кубики викингов, не отправленных на задание, и получает столько еды, сколько ударов выпало на кубиках. На охоте можно получить не более 6 еды, даже если игрок выбрасывает больше 6 ударов.
- 2 Затем, если игрок отправил викингов сражаться с троллем, начинается битва с троллем. Она продолжается, пока либо тролль, либо игрок не будет побеждён.



ПОЗОР: если никто из игроков не убивает тролля, каждый игрок берёт по жетону позора из общего запаса в фазе очистки. Позор приводит к потере славы в конце игры. Если кто-либо из игроков убивает тролля, этот игрок сбрасывает один свой жетон позора (если есть) и выбирает другого игрока, который получает 1 жетон позора из общего запаса (народ весьма изменчив в симпатиях к своим защитникам).

- 3 Затем игроки, отправившие викингов на битву с драугром, проводят с ним бой. Сначала с левым, потом с правым. Если никто не назначил кубики викингов против карт(ы) драугров, переходите к следующему этапу.
- 4 Наконец, начиная с крайней левой локации дальних берегов и далее до крайней правой, игроки разыгрывают свои походы и затем сражаются с чудовищами согласно указанным ниже правилам. Если никто не назначил драккар в какую-либо локацию, пропустите её и переходите к следующей.

A. Откройте карту похода и примените её эффект (эффекты детально описаны в приложении к правилам). Любые потери, указанные на карте, необходимо применить к викингам и еде на военном корабле. Если военный корабль был отправлен в локацию у дальних берегов, откройте и сбросьте карту похода, даже если игрок не поместил викингов на этот корабль.

B. Накормите викингов. На вашем драккаре должно быть достаточно еды, чтобы накормить всех ваших воинов. 2 локации, расположенные ближе к левому краю поля, находятся ближе к порту, поэтому для короткого похода требуется меньше еды (1 еда на 2 викингов). 2 локации, расположенные ближе к правому краю поля, находятся дальше от порта, поэтому еды нужно больше (1 еда на 1 викинга). На поле это отражено пиктограммами. Если еды недостаточно, чтобы прокормить всех викингов, оставшиеся голодают и возвращаются в общий запас. Вся еда, отправленная в поход, возвращается в общий запас, даже если её больше, чем нужно викингам.

B. Сразитесь с чудовищем!



ПОДРОБНО О БОЯХ



Сражения с троллями, драуграми, кракенами и чудовищами (все они называются врагами) проходят одинаково. У врагов есть значения атаки и защиты. Чтобы сразить врага, игрок должен нанести ранение, равное или превышающее значение защиты врага (т. е. смертельное ранение).



Значение
атаки врага



Значение
защиты врага

Бой длится несколько раундов. В каждом раунде игрок бросает свои кубики викингов в попытке нанести ранение врагу и сбрасывает кубики, получая ранения от врага. Игрок и враг получают ранения одновременно, так что, даже если игрок наносит смертельное ранение врагу, он всё равно получает ранение сам. Бой завершается в конце того раунда, в котором случилось любое из событий:

- * Враг получил смертельное ранение.
- * Все участвовавшие в бою викинги побеждены.

Выполните следующие шаги, чтобы разыграть раунд боя:



1

Атакуйте врага, бросив кубики всех викингов, участвующих в бою.



2

(По желанию) Сбросьте 1 жетон милости, чтобы перебросить некоторые или все только что брошенные кубики. Этот шаг можно повторять, если у вас есть несколько жетонов милости и вы готовы их потратить.



3

За каждый выпавший на кубиках удар (оружие) положите жетон ранения на карту врага (на некоторых гранях нарисовано 2 оружия, считайте их 2 ударами).



4

Сбросьте количество кубиков, равное значению атаки врага. Каждый выпавший на кубиках щит уменьшает ваши потери на 1.

- 5 Проверьте, не было ли нанесено смертельное ранение врагу.



А. Если враг получил смертельное ранение, возьмите карту врага и получите указанную награду. Верните выживших викингов в личный запас. В этом примере игрок получит **6 славы** и **4 монеты** из общего запаса. Карту побеждённого врага держите в отдельной стопке лицевой стороной вниз. Держите количество, тип и цвет побеждённых в течение игры врагов в тайне от соперников.

Б. Если враг не получил смертельного ранения и у вас ещё остались викинги, начните новый раунд боя.

В. Если враг не получил смертельного ранения и у вас не осталось викингов, ваши викинги были побеждены, вы не получаете награды. Уберите выложенные на чудовище жетоны ранений.

За всех побеждённых врагов даётся слава. К тому же вы получаете дерево за победу над троллями, монеты за драугров и милость за чудовищ.

ОЧИСТКА

1 Заберите своих рабочих со всех локаций, верните драккары общины на их клетки на поле, а военные корабли вождей — в вашу игровую зону.

2 Если тролль не был побеждён, сбросьте карту тролля и выдайте каждому игроку по 1 жетону позора.

3 Сбросьте карты непобеждённых драугров.

Сброшенные карты троллей и драугров положите в стопку сброса чудовищ в правом нижнем углу поля.

4 Сбросьте все открытые карты походов.

5 Добавьте по 1 монете на все карты непобеждённых чудовищ. Это дополнительная награда для игрока, который победит это чудовище. На картах чудовищ может скопиться несколько монет, прежде чем их победят.

6 В конце 8 раунда переходите к финальному подсчёту очков. В противном случае переместите маркер раунда, вернитесь к подготовке раунда и сыграйте новый раунд.

Памятки

Помните, что фазы игры указаны в верхнем правом углу поля для быстрой справки, а на карте памятки расширяются различные игровые символы.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После 8 раунда игра завершается, и начинается финальный подсчёт очков.

Мы советуем подсчитывать очки по очереди, начиная с игрока, отстающего по шкале **славы**.

Сперва разберите своих побеждённых чудовищ и драугров по цветам и выложите перед собой. Затем подсчитайте очки:



Карты судьбы — если вы выполнили условие вашей карты судьбы, считайте своё предназначение исполненным и получите большой бонус **славы**. Если при выполнении условия возникла ничья с другими игроками, ваш потенциал не до конца реализован и вы получаете меньший бонус **славы**. Вы можете получать очки **славы** только за свои карты судьбы. Выполнение условий карты судьбы другого игрока или ничья с ним по его карте не приносит вам **славы**, но и не даёт ему получить её. У вас должен быть хотя бы 1 требуемый предмет, чтобы выполнить условия карты судьбы.



Наборы врагов (по 1 каждого цвета) — народ впечатлён вашими героическими заслугами на поле боя! Получите 5 **славы** за каждый полный набор из 3 цветов. У карт троллей цвета нет, поэтому они не учитываются при подсчёте.



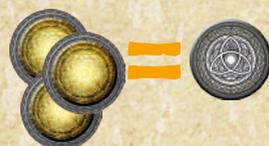
Руны (использованные или неиспользованные) — символы мощи, дающие разное количество **славы**, указанное на картах.



Военные корабли вождей — символы статуса, дающие **славу** в зависимости от типа построенного военного корабля.



Милость богов — каждый непотраченный жетон милости даёт 2 **славы** в конце игры.



Монеты — получите 1 **славу** за каждые 3 оставшиеся у вас монеты.



Позор — потеряйте **славу** в зависимости от вашей репутации у народа. Рассчитайте потерю **славы** по таблице:

1	= -1	4	= -10
2	= -3	5	= -15
3	= -6	6+	= -21

Игрок с наибольшей славой провозглашается чемпионом Мидгарда. Он получает титул ярла и побеждает в игре!

В случае ничьей претендент, победивший больше всех врагов (все собранные им карты, включая троллей), побеждает в игре. Если ничья сохраняется, претенденты празднуют совместную победу.

ПРИЛОЖЕНИЕ

I. Эффекты карт походов

Затишье — без эффекта.

Кракен — проведите бой против кракена. Победа над ним даёт игроку 3 славы. Выжившие викинги участвуют в последующей битве с чудовищем.

Потерянные — потеряйте 2 предмета по выбору (2 еды, 2 викинга или по 1 каждого).

Штиль — потеряйте 1 еду.

Буря — потеряйте 1 еду или 1 викинга (по выбору).

Водоворот — потеряйте 1 викинга.

II. Вожди викингов

Асмунд Благочестивый — Асмунд желает быть наместником Одина в Мидгарде, ведь он может обернуть милость богов в славу мирскую! Это свойство позволяет Асмунду бесплатно использовать свои жетоны милости. Он всегда получает 2 славы за них, независимо от того, тратит он их на переброс или нет. Он может использовать их понемногу, исполняя свою судьбу или пытаясь усложнить эту задачу соперникам. Асмунд должен сбрасывать жетоны милости, когда использует их для переброса.

Дагрун Избранная — у Дагрун дар прорицательницы, и, пусть она никогда не развивала его, посвящая себя сражениям, она не забывала о своих способностях. В любой момент, выставляя рабочего на дом провидца, Дагрун берёт дополнительную карту судьбы, что позволяет ей самой выбирать свою судьбу. Карта, которую она решит сбросить, возвращается под низ колоды судьбы. Когда это свойство используется в связке с картой руны «Проницательность», Дагрун берёт 4 карты судьбы, но оставляет себе только 1.

Гилви-мореход — отчасти воин, отчасти купец, Гилви — товарищ для многих. Отправляясь на причал торговых кораблей, он убеждает многих воинов сражаться за него, а купцов — поделиться припасами для его походов. В любой момент, когда Гилви выставляет рабочего на торговый корабль, он берёт всё, что указано на карте, не платя монет, в отличие от других вождей.

Сванхильд-мечница — над тренировками Сванхильд с мечом насмеялись другие вожди. Пусть меч разит слабее топора и не так удобен, как копьё, в её руках он столь же смертоносен. Выпавший на кубике мечника Сванхильд 1 удар становится 2 ударами, а двойной удар становится 3 ударами. За счёт этого на охоте она получает дополнительную еду, но не более 6 в охотничьих угодьях, ведь в тех лесах всего 6 оленей.

Уль-берсерк — Уль обучался сражаться как берсерк и теперь наставляет своих викингов воевать без страха во славу своего клана! В ходе любого раунда боя, если на 1 или нескольких кубиках викингов выпадает грань с 2 ударами, Уль получает 1 славу и немедленно продвигается по шкале славы (вне зависимости от исхода битвы).

III. Карты рун

Все карты рун используются однократно, на каждой есть символ «переверните, чтобы активировать». Их можно активировать в любой момент.

Дары — получите 4 ресурса из общего запаса. Выберите в любом сочетании дерево, еду и/или монеты.

Слава — используйте, победив врага (тролля, драугра, кракена или чудовище). Получите на 50% больше славы за победу над этим врагом (округлив в меньшую сторону). Например, если за победу над чудовищем полагается 13 славы, получите ещё 6 славы.

Исцеление — отмените потери, понесённые в одном раунде боя. Если бой продолжается, новые потери вы несёте как обычно.

Поход — после открытия карты похода сбросьте её без последствий. Откройте новую карту похода из колоды и примените её последствия (даже если они хуже).

Знание — просмотрите все лежащие на поле лицевой стороной вниз карты походов. Карты в колоде походов не смотрите.

Возможность — используйте после броска на охоте или в бою. Перебросьте любые кубики с выпавшей пустой гранью, применив результат нового броска.

Ответный удар — используйте после броска на охоте или в бою. Выпавшие щиты считайте и как единичные удары, и как щиты (кубики мечника Сванхильд в этом случае считаются за двойные удары).

Успех — откройте свою карту судьбы и немедленно получите за неё славу. Сохраните карту и начислите славу повторно в конце игры.

Проницательность — используйте при посещении дома провидца. Возьмите две дополнительные карты судьбы. Оставьте 1 и верните остальные под низ колоды.

Богатство — удвойте количество монет в вашем личном запасе. Вы не можете получить таким образом больше 5 монет.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Данные варианты игры дадут вам возможность подстроить игру под себя. Используйте их по своему усмотрению, однако мы не рекомендуем их для первых игр. Советуем вам сначала сыграть по основным правилам, прежде чем пробовать один или оба предложенных варианта. Приятной игры!

Вариант №1. Зал славы.

Народ ведёт учёт боевых успехов каждого из вождей.

Играйте, выкладывая перед собой все карты побеждённых врагов. Этот вариант даёт возможность принимать больше стратегических решений при выполнении условий карт судьбы.

Вариант №2. Недоверие народа.

Народ настроен скептически по отношению к любому претенденту на место прежнего ярла.

Каждый игрок начинает игру с жетоном позора. Этот вариант приводит к более динамичному подсчёту финальных очков, поскольку в игре обычно оказывается больше жетонов позора.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Оле Стейнесс

Разработчик: Джошуа Лобковиц и Шейн Майерскоу

Иллюстратор: Виктор П. Корбелла

Графическое оформление: Андре Гарсия

Вёрстка правил: Мэттью Хобсон и Ник Банджаи

Редакторы: Джошуа Лобковиц, Оуэн Рейссманн, Бэки Хислоп, Доун Лобковиц

Тестировщики: Рафаэль Санчес, Кайл Перриман, Брэд Брукс, Джош Блэк, Чарльз Боуман, Роберт Джонс, Оуэн Рейссманн, Джозеф Рейссманн, Доун Лобковиц, Джулиан Сеппала, Аметист Гонка, Бэйли Коулман, Ве Херманн, Джефф Фурнье и С.О.R.P.S.E, Джей Джей Новацек и The N.C. Triad Games

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Роман Шамолин

Редактор и художник: Александр Савенков

Переводчик: Татьяна Леонтьева

Верстальщик: Илона Белей

Корректоры: Алексей Березин, Анастасия Рыбушкина, Сергей Резников

Особая благодарность: Павел Быков, Павел Комиссаров, Денис Купцов, Генрих Цпнеця