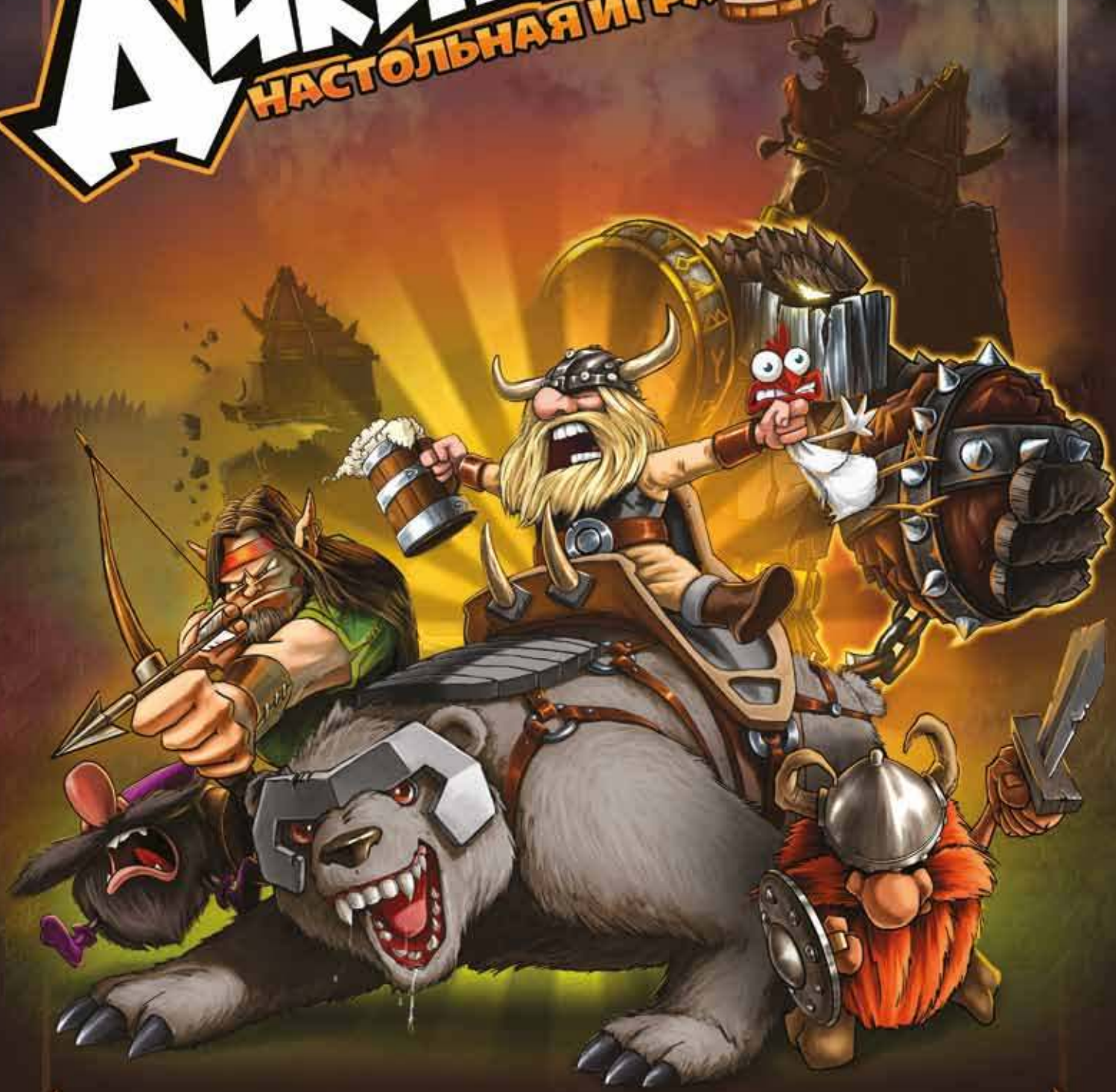


ДЖИКИНГИ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА ИГРЫ

ДИКИНГИ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ



ЦЕЛЬ ИГРЫ



В этой игре вы возглавите могущественные кланы викингов, сражающихся за благосклонность богов.

В процессе игры вы будете получать победные очки (ПО) за нападение на других игроков и отражение их атак, за улучшение ратуши, а также за выполнение заданий. Последний раунд начнётся, когда хотя бы один из игроков наберёт 40 или 30 ПО (в зависимости от числа участников). После финального распределения 24 ПО за достижения определяется победитель.

Каждый ход вы будете разыгрывать карты с руки, чтобы покупать бойцов и укрепления, строить здания и атаковать поселения соперников. Постарайтесь найти идеальный баланс между экономикой и военной силой!

? 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.

СОСТАВ ИГРЫ



4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



4 ПАМЯТКИ



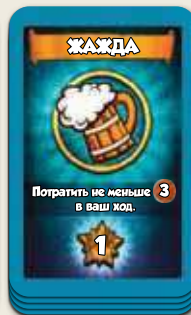
16 ЖЕТОНОВ ИГРОКОВ



ИГРОВОЙ ПЛАНШЕТ



8 КАРТ ДОСТИЖЕНИЙ



20 КАРТ ЗАДАНИЙ



25 ФИШЕК ЗОЛОТЫХ СЛИТКОВ



20 ЖЕТОНОВ СТРОИТЕЛЬСТВА/УЩЕРБА



25 ФИШЕК ПИВНЫХ БОЧЕК



12 КАРТ РАТУШИ



52 КАРТЫ ПОСТРОЕК



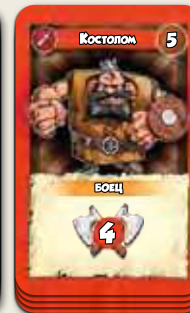
14 КАРТ УКРЕПЛЕНИЙ



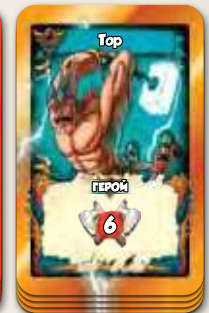
40 НАЧАЛЬНЫХ КАРТ (ПО 10 ДЛЯ КАЖДОЙ КОЛОДЫ)



40 КАРТ ПУТИ ОДИНА



18 КАРТ БОЙЦОВ



12 КАРТ АСГАРДА




СОСТАВНОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Общая подготовка

- 1 Положите игровой планшет в центр стола. Соберите поле для подсчёта очков из двух половинок и положите под игровым планшетом.
- 2 Разложите карты заданий на 2 стопки: в первую положите все карты с наградой 1 ПО, а во вторую — все остальные (с наградой 2 и 3 ПО). Перемешайте каждую стопку по отдельности лицевой стороной вниз. Положите стопку карт заданий с наградой 1 ПО на верх стопки заданий с наградой 2 и 3 ПО. Поместите получившуюся колоду заданий на соответствующую ячейку на игровом планшете.
- 3 Случайным образом вытяните по 3 карты Асгарда на каждого игрока и сложите их в колоду. Затем перемешайте её и положите в соответствующую ячейку на игровом планшете лицевой стороной вниз. Остальные карты Асгарда уберите в коробку. Карты с пометкой  используются только в партиях с 3 и 4 игроками.
- 4 Возьмите 2 верхние карты из колоды Асгарда и положите лицевой стороной вверх в ячейки справа от этой колоды.
- 5 Слева от игрового планшета разложите карты бойцов по типам на 3 стопки (лицевой стороной вверх).
- 6 Под картами бойцов разложите карты укреплений по типам на 3 стопки (лицевой стороной вверх).
- 7 Справа от игрового планшета разложите карты построек по типам на 6 стопок (лицевой стороной вверх).
- 8 Перемешайте карты достижений и вытяните случайным образом 4 из них. Разложите их лицевой стороной вверх над игровым планшетом.
- 9 Перемешайте карты Пути Одина и положите стопкой лицевой стороной вниз под ячейку «Колода» поля для подсчёта очков.
- 10 Откройте 5 верхних карт Пути Одина и выложите под соответствующими ячейками справа.
- 11 Положите жетоны строительства/ущерба, фишки пивных бочек и золотых слитков в общий запас рядом с игровым планшетом или полем для подсчёта очков.

Подготовка игроков

Эти шаги выполняют все игроки одновременно.

- 12 Положите перед собой планшет игрока.
- 13 Возьмите 2 жетона игрока с одинаковым изображением персонажа. Жетон меньшего размера положите на начальное деление поля для подсчёта очков.
- 14 Жетон большего размера положите на изображение знамени на вашем планшете.
- 15 Возьмите 3 карты ратуши разных уровней (с 1-го по 3-й). Сложите эти карты стопкой лицевой стороной вверх в области поселения справа от вашего планшета. При этом карта 1-го уровня должна быть верхней, а карта 3-го уровня — нижней.
- 16 Возьмите 2 верхние карты из колоды заданий и положите их лицевой стороной вверх в ячейки «Текущее задание» на вашем планшете (после выполнения общей подготовки обе карты должны оказаться с наградой 1 ПО).
- 17 Возьмите начальную колоду, составленную из следующих 10 карт: 6 карт «Пиво», 2 карты «Золото» и 2 карты «Викинг-воин». Перемешайте её и положите лицевой стороной вниз в ячейку «Колода» на вашем планшете.

8

ЗАЩИТНИК
Игрок, у которого больше всего карт

ЗАВОЕВАТЕЛЬ
Игрок, у которого больше всего карт

СТРОИТЕЛЬ
Игрок, у которого больше всего построек

ПИВНОЙ КОРОЛЬ
Игрок, в крауниндже которого больше всего

5 **Личные** 3
Боец 2

Боец 4

Сенатор 3
Боец 6

6 **Защита** 2
Добавьте +2 к постройке до конца текущего раунда.

Курортелл 3
Добавьте +3 к постройке до конца текущего раунда.

Олчмет 6
Добавьте +6 к постройке до конца текущего раунда.

1 **ДРАКОН**

ДИКИНГК

1 РАЗ В РАУНД

2

2

1

4

2 **Цверг**
Герой
3 + +1
Добавьте +1 к постройке до конца текущего раунда.

3 **Грецидль**
Герой
6 +2

1 **Пьяоварил** 2
Производит 1

1 **Плавильня** 3
Производит 1

3 **Древесар** 3
Вы можете оставить на следующей раунд 1 некраунинговую карту с руки.

7 **Корольство пива** 1
Внедет не больше 6.

3 **Краунинггез золота** 2
Внедет не больше 4.

4 **Таверна** 5
В фазе добора возьмите на 1 карту больше.

1

13

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

59 57 55 53 51 49 47 45 44 43 42 40 39 38 37 35 33 31

60 58 56 54 52 50 48 46 44 42 40 39 38 36 34 32

КОЛОДА

СЕРПОС

9

Шаман 4
Боец 1
Возьмите 2 карты.

Шахтер 4
1 + 1 на каждую плавильню в вашем поселении.

Пивные кружки 2
2

Чужое золото 2
Украдите 1 из построек другого игрока.

Искры 2
Награда: 1 + 1

10

12

14

17

16

17 **СЕРПОС**

14 **ФАНАТИК**
Купите карту 1

16 **АГРЕССОР**
Успешно атаковать постройку 1

17 **ВЫПОЛНЕННЫЕ ЗАДАНИЯ**

15 **Ратуша (уровень 1)**
Ограничение не больше 2 построек (на каждый уровень).
СТОИМОСТЬ УЛУЩЕНИЯ 3

11

ОБЛАСТЬ ПОСЕЛЕНИЯ

5

ХОД ИГРЫ

РАУНД ИГРЫ

Партия делится на раунды, каждый из которых состоит из 5 фаз:

- 1 Фаза производства
- 2 Фаза добора
- 3 Фаза действий
- 4 Фаза хранения
- 5 Фаза конца раунда

1 Фаза производства

В этой фазе все игроки кладут по одной фишке пивной бочки на каждую карту пивоварни и по одной фишке золотого слитка на каждую карту плавильни в своих поселениях. Эти ресурсы можно использовать в фазе действий точно так же, как и ресурсы, получаемые при розыгрыше карт «Пиво» и «Золото».

Важное замечание: на карте пивоварни или плавильни не может находиться больше одной фишки ресурса!

Пример: у Рагнара 2 плавильни и 1 пивоварня. В его ход они производят 2 фишки золотых слитков и 1 фишку пивной бочки.



2 Фаза добора

В этой фазе каждый игрок берёт на руку 5 карт из своей колоды. За каждую таверну в своём поселении игрок берёт на 1 карту больше.

Пример: у Рагнара 2 таверны, поэтому в фазу добора каждого раунда он берёт на руку 7 карт (5 + 2 за обе таверны).

Игрок, в поселении которого есть драккар, может оставить на руке 1 карту из предыдущего раунда. Карта, оставленная на руке из предыдущего раунда с помощью драккара, не влияет на число карт, которые игрок берёт в фазе добора.

Пример: в дополнение к 2 тавернам Рагнар построил драккар. В конце фазы добора у него на руке будет 8 карт (5 + 2 за обе таверны + 1 из предыдущего раунда благодаря драккару).

3 Фаза действий

В этой фазе все игроки по очереди совершают ходы, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Вам доступны **6 типов действий:**

- Покупка карт бойцов, укреплений или Пути Одина
- Покупка карт построек
- Улучшение ратуши
- Атака
- Выполнение задания
- Обмен ресурсов

В свой ход вы можете выполнить любое количество действий любых типов и в любом порядке (но задание можно выполнить лишь 1 раз). Вы можете атаковать, покупать карты и строить в том порядке, в котором вам будет удобно.

3.1. Покупка карт бойцов, укреплений и Пути Одина

Вы можете купить любое количество карт бойцов, укреплений и открытых карт Пути Одина — единственным ограничением служит количество доступных вам для покупки ресурсов.

У каждой карты, которую можно купить, есть стоимость в золоте (жёлтый квадрат), пиве (коричневый круг) или в обоих ресурсах сразу.

Пример: карта «Свинатор» стоит 4 пива и 3 золота.







Покупку карты вы можете оплатить картами ресурсов с руки или фишками золотых слитков и пивных бочек с карт построек (включая хранилища). Количество ресурсов, которое вы суммарно должны заплатить, указано в правом верхнем углу покупаемой карты.



Вы не можете разыграть карту в тот же ход, в котором её купили. Когда вы покупаете карту, не берите её сразу на руку, а положите рядом с уже разыгранными в этот ход картами. В конце раунда все эти карты уходят в сброс.

Пример: Рагнар хочет купить карту «Эльф-лучник» стоимостью 3 пива. Он разыгрывает 2 карты «Пиво» с руки и возвращает в запас 1 фишку пивной бочки со своей пивоварни. Затем он берёт карту «Эльф-лучник» и вместе с двумя картами «Пиво» кладёт рядом с картами, разыгранными в текущий ход.

СИМВОЛЫ РЕСУРСОВ

 =  и может размещаться в хранилище.

 =  и может размещаться в хранилище.

 и  обозначают ресурсы, которые нельзя поместить в хранилище.

Это значит, что, как правило, в хранилище можно помещать только произведённые и награбленные ресурсы.

КАРТЫ ПУТИ ОДИНА

Если игрок покупает карту Пути Одина, сдвиньте вправо все карты, лежавшие слева от неё, а затем немедленно откройте и положите в свободную ячейку рядом с колодой Пути Одина верхнюю карту этой колоды. Текущий игрок может купить и только что открытую карту, если у него хватает на это ресурсов.

● 3.2. Покупка карт построек ●

Карты построек отличаются от остальных карт тем, что постоянно лежат перед игроками, а не замешиваются в их колоды. Купив карту постройки, вы размещаете её в своей области поселения, где она остаётся до конца игры.

Как и на других картах, которые можно купить, в правом верхнем углу карт построек указана их стоимость в золоте, пиве или обоих ресурсах сразу.

Максимальное количество построек в поселении игрока определяется уровнем его ратуши. **При этом сама ратуша не входит в это количество.**

Также в поселении игрока не может быть больше 3 одинаковых построек.

Перед тем как купить карту постройки, **проверьте текущее ограничение вашего поселения.** Если ваша ратуша позволяет выложить ещё одну карту постройки и в вашем поселении меньше 3 таких построек, заплатите стоимость постройки и положите её карту в область поселения. Положите на неё жетон строительства: **постройку с жетоном строительства нельзя ни использовать, ни атаковать до конца текущего раунда.** В конце раунда с карт построек убираются все жетоны строительства, и эти постройки можно будет использовать и атаковать в следующем раунде.

● 3.3. Улучшение ратуши ●

Ратуша — это главное здание вашего поселения, поэтому именно она определяет, какое максимальное количество карт построек может быть выложено в вашей области поселения.




Ратуша 1-го уровня позволяет разместить в вашем поселении не больше 3 построек (не включая саму ратушу).

Улучшение ратуши до 2-го уровня стоит 3 золота. Оплатив улучшение, уберите карту ратуши 1-го уровня и положите жетон строительства на карту ратуши 2-го уровня. Как и в случае с обычными постройками, это означает, что до начала следующего раунда свойство новой ратуши не применяется и другие игроки не могут её атаковать.



Ратуша 2-го уровня позволяет разместить в вашем поселении не больше 6 построек.



Ратуша 3-го уровня снимает ограничение на количество построек в вашем поселении, но вы всё ещё не можете размещать больше 3 одинаковых построек. Когда вы улучшаете ратушу до 3-го уровня, вы немедленно получаете .

Важное замечание: один раз в раунд в свой ход вы можете разобрать одну из ваших построек. Верните карту этой постройки в соответствующую стопку в центре стола. За это вы не получаете никакой компенсации.

● 3.4. Атака ●

В свой ход вы можете атаковать постройку (или постройку) другого игрока, а также нежить или дракона.

Атака считается успешной, если общая сила атакующих бойцов больше или равна показателю защиты цели.

Каждый боец может атаковать только одну цель. Вы не можете разделить силу одной карты бойца между несколькими целями (например, атаковать сразу две постройки).

АТАКА ДРУГИХ ИГРОКОВ

Игроки не сражаются непосредственно друг с другом, но могут атаковать постройки в чужих поселениях.

В СВОЙ ХОД ВЫ МОЖЕТЕ АТАКОВАТЬ ТОЛЬКО ОДНОГО ИГРОКА.

ВЫ НЕ МОЖЕТЕ АТАКОВАТЬ ИГРОКА, КОТОРОГО УЖЕ КТО-ТО АТАКОВАЛ В ЭТОМ РАУНДЕ.

Исключение: в игре может сложиться ситуация, в которой вы не сможете атаковать ни одного из соперников, так как все они поочерёдно атакуют друг друга. В этом случае (и только в этом!) вы можете атаковать постройки любого из игроков (кроме построек, которые уже были атакованы).

Вы можете атаковать только картами, на которых написано «**Боец**» или «**Герой**».



У каждой постройки есть показатель защиты. Ваша атака считается успешной, если общая сила атаки ваших бойцов и героев больше или равна показателю защиты постройки, которую вы атакуете. Вы можете атаковать одну постройку любым количеством бойцов и героев, но не можете распределить силу бойца или героя между несколькими постройками.

Если вы хотите атаковать несколько построек, вы можете атаковать их или по очереди, или одновременно, сразу распределив все карты бойцов и героев. При этом первый вариант предпочтительнее, поскольку позволяет внимательнее следить за ходом атаки и предоставлять некоторые преимущества с точки зрения тактики.

Если атака оказалась успешной, положите на карту атакованной постройки жетон ущерба. Он служит для трёх целей:

- для подсчёта ПО за успешную атаку;
- для указания того, что в текущем раунде эта постройка больше не может быть атакована;
- для указания того, что игрок уже был атакован и его нельзя атаковать до следующего раунда.

Важное замечание: постройки не разрушаются в результате атак. Владелец постройки с жетоном ущерба по-прежнему может использовать её свойство.

Пример: Рагнар атакует плавильню Лагерты с помощью карты викинга-воина. Показатель защиты плавильни равен 1. Сила викинга-воина также равна 1. Поскольку сила атаки равна показателю защиты, атака считается успешной. Лагерта кладёт жетон ущерба на свою плавильню.

Чем больше построек вы успешно атакуете в свой ход, тем больше ПО вы получите в конце хода (см. таблицу).

УСПЕШНЫЕ АТАКИ	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ
1	1
2	3
3	5
4	7
5	9
6	11
7	13

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ НАГРАДА ЗА УЩЕРБ

У некоторых построек под показателем защиты указаны ещё один или несколько символов. Они обозначают награду за ущерб, которую вы получите в дополнение к ПО за успешную атаку этой постройки. Дополнительные награды за ущерб предоставляют постройки с более высокими показателями защиты.



Если награда за ущерб обозначена символом победных очков, в случае успешной атаки вы получите указанное количество ПО.



Если награда за ущерб обозначена символом пивной бочки или слитка золота, успешная атака позволяет вам разграбить атакованное хранилище (т. е. забрать из него указанную фишку ресурса). Если это хранилище пусто, вы не получаете фишку ресурса. Награбленный ресурс, который вы получили в результате такой атаки, вы должны немедленно поместить в ваше хранилище, если это возможно. Если у вас нет хранилища или все хранилища заполнены, поместите фишку награбленного ресурса на карту вашей ратуши. Если вы не используете фишку ресурса на ратуше до конца раунда, верните её в общий запас.



Если награда за ущерб обозначена символом Асгарда, в случае успешной атаки вы можете взять выбранную карту Асгарда (см. раздел «Карты Асгарда»).

ЗАЩИТА ОТ АТАКИ ДРУГИХ ИГРОКОВ

Вы можете защищать ваши постройки только в ход других игроков, если они вас атакуют (вы не можете делать это в ваш ход).

Чтобы вы могли защищать ваши постройки, у вас на руке должны быть карты укреплений, купленные в предыдущих ходах.

Когда другой игрок атакует вашу постройку, вы можете разыграть одну или несколько карт укреплений, чтобы увеличить показатель защиты атакуемой постройки. Если суммарный показатель защиты постройки и разыгранных карт укреплений больше, чем сила атаки, вы отражаете эту атаку.

Примечание: после того как защищающийся игрок разыграл карты укреплений для защиты постройки, атакующий больше не может увеличивать силу этой атаки. Любая атака должна быть заранее спланирована с учётом возможного розыгрыша карт укреплений.

Если атака постройки успешно отражена, защищающийся игрок немедленно получает столько ПО, сколько карт **БОЕЦ** и **ГЕРОЙ** участвовало в атаке.

Карты укреплений остаются на защищённой постройке до конца раунда. Эту постройку снова можно атаковать в текущем раунде, но на неё будут действовать эффекты лежащих на ней карт укреплений.

ПОЛНАЯ ЗАЩИТА

Если вас атаковал игрок, но до конца своего хода не смог нанести ущерб ни одной вашей постройке, то вы обеспечиваете себе **полную защиту**. В таком случае вы дополнительно получаете 1 ПО и кладёте жетон ущерба на вашу карту ратуши, который будет означать, что в этом раунде вас уже атаковали.

Пример: с помощью 2 эльфов-лучников Рагнар атакует ратушу 1-го уровня в поселении Лагерты. Показатель защиты ратуши равен 4, а сила каждого эльфа-лучника равна 2 (в сумме получается тоже 4).

Лагерта разыгрывает карту «Башня» и кладёт её на свою ратушу, тем самым добавляя 2 к её показателю защиты. Итоговый показатель защиты становится равным 6, и, таким образом, атака Рагнара с силой 4 отражена. Лагерта получает 2 ПО за 2 карты **БОЕЦ**, которыми атаковал Рагнар. Кроме того, до конца своего хода Рагнар больше не объявил ни одной атаки, и поэтому Лагерта получает ещё 1 ПО за обеспечение полной защиты.

АТАКА НЕЖИТИ И ДРАКОНА

Также вы можете атаковать нежить, карты которой встречаются среди карт Пути Одина, и дракона, изображённого на игровом планшете.

Когда вы побеждаете нежить, получите указанную на карте фишку ресурса и 1 ПО, а карту нежити уберите в сброс карт Пути Одина. Вы можете атаковать любое количество нежити в ваш ход, пока соответствующие карты есть на Пути Одина и пока вам хватает карт для атаки.

Когда вы побеждаете дракона, получите любую фишку ресурса на ваш выбор.

Важное замечание: каждый игрок может атаковать дракона только один раз в раунд.

3.5. Выполнение задания

Во время подготовки к игре все участники получают по две карты заданий.

На каждой карте задания указано, что нужно сделать для его выполнения. Если вы выполнили требование задания, то можете объявить это другим игрокам, чтобы немедленно получить указанное на карте количество ПО. Выполнив задание карты, положите его **лицевой стороной вниз** в ячейку «Выполненные задания» в правом нижнем углу вашего планшета.

Важное замечание: каждый игрок может выполнить только одно задание за раунд.



Если в **фазе добора** на вашем планшете есть пустая ячейка «Текущее задание», возьмите новую карту задания и положите на ваш планшет лицевой стороной вверх.

Если несколько игроков должны взять новые карты заданий, они берут их по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

Примечание: один раз в ход вы можете заплатить 1 фишку золотого слитка, чтобы поменять одну из ваших карт заданий. Уберите карту, которую хотите поменять, под низ колоды заданий и положите на её место верхнюю карту из колоды заданий. На вашем планшете не может быть больше 2 карт заданий в ячейках «Текущее задание».

3.6. Обмен ресурсов

Вы можете обменять 2 фишки одного ресурса на 1 фишку другого:

- 2 фишки пивных бочек на 1 фишку золотого слитка,
- 2 фишки золотых слитков на 1 фишку пивной бочки.

Вы можете повторять это действие сколько угодно раз.


Пример: Рагнар меняет карту пива и фишку пивной бочки на временный ресурс золота (который нельзя поместить в хранилище).

Примечание: ресурсы, полученные с помощью обмена, — временные, и их нельзя хранить. Вы можете помещать в хранилище только фишки ресурсов, которые произвели или награбили (в результате атаки нежити, дракона или других игроков).

4 Фаза хранения

В этой фазе (и только в этой) вы можете поместить неиспользованные произведённые ресурсы в хранилища. Также вы можете переместить фишки ресурсов из одного вашего хранилища в другое, если оно такого же типа.

Произведённые в течение раунда ресурсы, для которых нет места в хранилищах, сгорают.

Примечание: в этой фазе вы получаете  за каждое хранилище, в котором размещены 4 фишки одного и того же ресурса.

5 Фаза конца раунда

В этой фазе выполните следующие шаги:

- Все игроки убирают в свой сброс карты, разыгранные в этом раунде.
- Все игроки убирают в свой сброс карты, оставшиеся у них на руке (кроме тех, которые хотят оставить благодаря эффекту карт «Драккар»).
- Уберите с карт все жетоны строительства и ущерба.
- Уберите крайнюю правую карту Пути Одина и положите лицевой стороной вниз в соответствующую стопку сброса. Затем сдвиньте вправо все карты Пути Одина, лежащие лицевой стороной вверх. Возьмите верхнюю карту колоды Пути Одина и положите лицевой стороной вверх в освободившуюся ячейку справа от неё.



- Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. Он становится первым игроком следующего раунда.

После этого вы можете начать новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершается, когда хотя бы один из игроков набирает определённое количество ПО. Это количество зависит от числа игроков, участвующих в партии.



Если в течение раунда любой игрок набирает указанное количество ПО или больше, текущий раунд становится последним. Все игроки завершают свои ходы, стараясь набрать как можно больше ПО до конца партии.

Правило удлинённой партии

Если вы предпочитаете более долгие партии, то можете играть до 40 ПО даже в компании из 3 или 4 человек.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА ДОСТИЖЕНИЯ

Теперь нужно проверить, выполнены ли условия четырёх карт достижений, которые были выложены во время подготовки к игре.

Если условие карты достижения выполнил только один игрок, он дополнительно получает 6 ПО. Если несколько игроков выполнили это условие, то дополнительные ПО за него делятся поровну между ними (2 игрока получают по 3 ПО, 3 игрока — по 2 ПО, 4 игрока — по 1 ПО).

После окончания последнего раунда и подсчёта очков за достижения игрок с наибольшим количеством ПО объявляется победителем.

В случае ничьей между несколькими игроками выполните следующие шаги:

- Возьмите из коробки все карты достижений, которые вы убрали при подготовке к игре.
- Перемешайте их.
- Случайным образом вытяните и откройте одну из них.
- Если один из претендентов выполняет условие этой карты, а другой — нет, то игрок, выполнивший это условие, объявляется победителем. Если несколько претендентов выполняют это условие или ни один из них не выполняет его, ничья сохраняется. В таком случае вернитесь к предыдущему шагу и проверьте следующее условие для оставшихся претендентов. Продолжайте таким образом проверять условия, пока не определится один победитель.
- Если после проверки всех карт достижений из коробки так и не удалось определить одного победителя, то все оставшиеся претенденты разделяют победу.

КАРТЫ АСГАРДА

Карты Асгарда — самые мощные карты в игре. Купить эти карты нельзя — их можно только получить по воле богов.

Карту Асгарда можно получить двумя способами:

- набрать определённое количество ПО (5, 12 и 20 ПО), даже если это происходит не в ваш ход (например, при защите постройки);
- успешно атаковать ратушу 3-го уровня.

Когда вы должны получить карту Асгарда, переверните верхнюю карту из колоды Асгарда и выберите одну из трёх открытых карт (из двух карт, лежащих рядом с колодой, и верхней карты колоды). Положите выбранную карту перед собой в область разыгранных в этом раунде карт. Если вы выбрали одну из двух карт, лежащих рядом с колодой, положите на её место открытую верхнюю карту колоды. Таким образом, рядом с колодой богов всегда должны лежать 2 карты лицевой стороной вверх.

Если колода Асгарда закончится, вы больше не сможете получать соответствующие карты.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

- Если в какой-то момент ваша колода заканчивается и вы должны взять или открыть карту из колоды, перемешайте ваш сброс и положите в ячейку «Колода» на вашем планшете.
- Карты, которые вы разыграли в течение хода, уходят в сброс только после того, как все игроки завершат свои ходы. Таким образом, если в какой-то момент вашего хода вы должны перемешать свою колоду, не замешивайте в неё разыгранные в этот ход карты.
- Когда вы покупаете карты (кроме построек), кладите их вместе с картами, разыгранными в ваш ход.
- Вы можете назначить первым игроком того, кто последним пил пиво, или того, кто отпустил самую длинную бороду.
- Если 2 эффекта на карте разделены знаком «+», вы можете применить их в любом порядке.

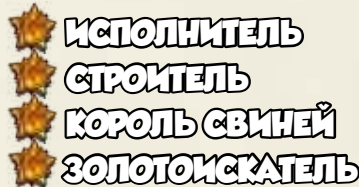


Пример: с помощью карты «Альвис» вы можете сначала взять 2 карты, а потом атаковать картой Альвиса и взятыми картами (если ими можно атаковать).

- Эффект «Возьмите X карт» всегда означает, что вы берёте на руку указанное количество карт из вашей колоды (если не указано иное).

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ИГРЕ

Чтобы вам легче было освоиться в игре, мы рекомендуем выбрать для первой партии следующие карты достижений:



ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Что делать, если в фазе добора в колоде игрока осталось меньше 5 карт?

Он берёт все оставшиеся в колоде карты, перемешивает свой сброс и формирует из него новую колоду. Затем он берёт из неё столько карт, чтобы у него на руке оказалось в сумме 5 карт (плюс бонусы карт «Таверна» и «Драккар»).

Нужно ли учитывать карты укреплений при проверке ограничения ратуши на число построек?

Нет. Сама ратуша при этом тоже не учитывается.

Можно ли поместить в хранилище неразыгранные карты «Пиво» или «Золото»?

Нет.

Если успешно атаковать пивоварню или плавильню, на карте которой лежит фишка ресурса, можно ли забрать этот ресурс?

Нет. Только успешные атаки хранилищ позволяют взять награбленные ресурсы.

Если успешно атаковать пустое хранилище, можно ли взять ресурс из запаса?

Нет. Игрок может взять фишку ресурса только из хранилища соперника. Если в хранилище соперника нет ресурсов, атакующий игрок ничего не может взять.

Учитываются ли карты нежити для достижения «Последователь»?

Нет. После успешной атаки нежити её карта отправляется в сброс Пути Одина.

Можно ли использовать награбленные ресурсы в тот же ход, в котором они были получены?

Да.

Можно ли атаковать с помощью карт «Мьёлнир» или «Меч» без единой карты БОЕЦ?

Нет. Для этих карт должна быть разыграна хотя бы одна карта БОЕЦ.

Можно ли в любой момент игры просматривать сброс других игроков?

Да.

Можно ли атаковать с помощью нескольких карт ГЕРОЙ одновременно?

Да.

Заполненное хранилище приносит дополнительное ПО каждый раунд, даже если в нём лежат те же самые 4 фишки ресурса?

Да.

Учитываются ли постройки с жетоном строительства при применении эффектов таких карт, как «Пивной экспорт», «Шахтёр» и «Цверг»?

Да.

Если игрока атаковали всего один раз за раунд и он успешно защитился, считается ли это полной защитой?

Да.

ОПИСАНИЕ КАРТ



Ратуша

Ратуша — это главное здание в вашем поселении, которое определяет максимальное количество ваших построек. Чтобы увеличить это количество, вы можете улучшать вашу ратушу. Построив ратушу 3-го уровня, вы снимаете ограничение на количество построек и немедленно получаете



Постройки

Постройки — это карты, которые постоянно лежат перед вами. Когда вы покупаете постройку, вы немедленно размещаете её в вашей области поселения, где она остаётся до конца игры.

В вашем поселении не может быть больше построек, чем позволяет ограничение текущего уровня вашей ратуши.

В вашем поселении не может быть больше 3 одинаковых построек.

ОПИСАНИЕ КАРТ



ОПИСАНИЕ КАРТ

КАРТА АСГАРДА

НАЗВАНИЕ



ЭФФЕКТ КАРТЫ

Карты Асгарда

Карты Асгарда — самые мощные карты в игре.

Эти карты нельзя купить — вы можете их получить, только если наберёте 5, 12 или 20 ПО или успешно атакуете ратушу 3-го уровня.

Некоторые карты Асгарда имеют обозначение **ГЕРОЙ**.

Они отличаются от карт с обозначением **БОЕЦ** более сильными эффектами.

КАРТА АТАКИ

НАЗВАНИЕ



СТОИМОСТЬ ПОКУПКИ

СИЛА БОЙЦА

Бойцы

С помощью карт бойцов вы можете атаковать постройки других игроков, карты нежити и дракона. Каждый боец может атаковать только одну цель. Чтобы увеличить общую силу атаки, вы можете отправлять несколько бойцов на одну цель.

ОПИСАНИЕ КАРТ

КАРТА
УКРЕПЛЕНИЯ

НАЗВАНИЕ



СТОИМОСТЬ
ПОКУПКИ

ЭФФЕКТ КАРТЫ

Укрепления

Карты укреплений служат для защиты ваших построек от атак других игроков.

Когда другой игрок объявляет, что атакует вашу постройку, вы можете разыграть карты укреплений, чтобы временно увеличить её показатель защиты. Если он превышает силу атаки, то атакующий терпит неудачу.

Карты достижений

НАЗВАНИЕ



УСЛОВИЕ

НАГРАДА

НАЗВАНИЕ



Карты заданий

ЗАДАНИЕ

НАГРАДА

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Жюльен Вергонжан

Художники: Матеуш Комада, Радек
Большковский, Ришард Лембас,
Пшемислав Каштелянец

Менеджеры производства: Давид Цихы, Венсан Вергонжан

Над правилами работали: Джордж Моннат-мл., Роб Харпер,
Бенджамин Бейли, Бенуа Бракар,
Ричард Хэм, Майкл фон Кирхмайер,
Кристоф Вэн, Тристан Херцогенрат-
Амелунг, Хорхе Алонсо, Сальвадор
Бернадо Сала

Игру тестировали: Михат Шеверняк,
Стефан Доманьский,
Мацей Литвин, Марцин
Мусял, Магдалена
Блашке, Малгожата
Арак, Войцех Вильк,
Пшемислав Родзонь,
Якуб Сальтарский, Анна
Становская, Флориан
Раве, Бенжамен Раве,
Клеман Раве, Гийом
Гибер, Мелия Паламидис

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

**Руководство
производством:** Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Переводчик: Даниил Яковенко

**Старший дизайнер-
верстальщик:** Иван Суховец

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

**Директор по развитию
бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

