

ASGARD

Конец мира близок. Тьма и Свет сойдутся в битве.

Все Боги знают, что это значит для них. Кровные узы больше не в счет, брат будет сражаться с братом, пощады не будет.

Один, Фрейя, Тюр, Локи, Хель, Тор и Бальдр обдумывают свои планы и обещают огромную награду тем, кто поможет им победить.

В конце к битве присоединятся Фенрир, Мимир и Сурт.

Просите о помощи вовремя, и Боги наградят Вас своей силой.

Попросите ли Вы Фрейю поднять павших воинов Валгаллы или используете хитрых Локи и Хеля, чтобы разгромить армию врага или встать на другую сторону в критический момент?

Попросите ли Тюра помочь победить в решающей битве или примите мудрый совет Мимира, чтобы обрести тактическое превосходство?

Служите Богам, воздвигая храмы и убеждая храбрых воинов и могучих гигантов перейти на их сторону.

Вы можете повлиять на то, кто из Богов будет сражаться в последней битве — Рагнарёк — исход которой будет зависеть от силы Ваших армий.

Будьте осторожны, не все из них выйдут победителями.

Окажетесь ли Вы на стороне победителей?

От этого зависит Ваше место в мире.

Компоненты

Перед первой игрой выдавите все жетоны из рамок.

- 1 Игровое поле
- 40 карт богов (4 колоды по 10 карт 4-х цветов игроков: красный, желтый, синий и фиолетовый)
- 24 Воина (12 белых, 12 оранжевых)
- 10 Гигантов
- 4 жетона порядка хода
- 38 жетонов богов (Фенрир: 2 жетона с цифрой 3. Все другие боги: по 4 жетона с цифрами от 1 до 4)
- 7 жетонов оружия
- 7 жетонов чар
- 10 жетонов Древнего оружия (5 Света, 5 Тьмы)
- 44 диска 4-х цветов игроков (11 красных, 11 желтых, 11 синих, 11 фиолетовых)
- 10 двусторонних жетонов дисков 4-х цветов игроков

- 5 жетонов Асгарда
- 33 жетона Волшебных камней (5 синих, 5 розовых, 5 желтых, 5 зеленых, 5 черных, 5 красных, 3 белых)
- 16 жетонов населения (8 Света, 8 Тьмы)
- 1 жетон умения Тора
- 1 жетон умения Тюра
- 4 жетона 100 очков (4-х цветов игроков: 1 красный, 1 желтый, 1 синий, 1 фиолетовый)
- 18 печатей (9 Света, 9 Тьмы)
- 24 жетона Храмов
- 19 жетонов битвы (4 жетона значением 3, 5 - значением 5, 5 - значением 9, 3 - значением 14 и 2 значением 20)

На рисунке представлена расстановка игры на 4-х участников.

Если в игре участвует меньше игроков, уберите лишние компоненты обратно в коробку.

1. Разложите игровое поле на столе

14. Перед каждым игрок теперь должно быть 3 диска, 10 карт богов, 1 жетон порядка хода. У 2-го, 3-го и 4-го игрока есть также по 1 наемнику (Гигант или Воин).

Наемники: Воины и Гиганты

13.1 Поставьте 1 оранжевого воина, 1 белого воина и 1 гиганта посередине игрового поля.

Игрок с жетоном порядка хода 4 выбирает первым: берет одного и кладет перед собой.

Затем игрок с жетоном порядка хода 3 выбирает одного из оставшихся 2 и кладет его перед собой.

Следом игрок с жетоном порядка хода 2 забирает одного оставшегося и кладет его перед собой.

3 игрока: номер 3 выбирает 1-м, затем номер 2 (оставшегося наемника положите рядом с полем). **2 игрока:** только номер 2 выбирает наемника (оставшихся наемников положите рядом с полем).

13.2 Оставшихся наемников положите следующим образом

БЕЛЫЕ ВОИНЫ: Поставьте по 1 на Фрейю и Бальда, 2 в Валгаллу. Остальных положите в общий запас.

ОРАНЖЕВЫЕ ВОИНЫ: Поставьте по 1 на Тюра и Тора и 3 в Валгаллу. Остальных положите в общий запас.

ГИГАНТЫ: Поставьте по 1 на Локи и Хеля. Остальных положите в общий запас.

Оружие и Чары

12.1 Перемешайте жетоны оружия и положите стопкой лицом вниз рядом с игровым полем.

12.2 Перемешайте жетоны Чар и положите стопкой лицом вниз рядом с игровым полем.

Миры и жетоны населения

11. Разделите жетоны населения на 2 стопки (Свет и Тьма) и перемешайте каждую.

Лицо Оборот



9 миров представлены блоками вокруг Мирового дерева (Иггдрасиля).

7 миров (с цифрами от 1 до 7) имеют ячейки для 2 жетонов населения (1 Света и 1 Тьмы), но в 2 нижних мирах только по 1 ячейке (Свет или Тьма).

Положите жетон лицом вверх на каждую ячейку Мира: Жетоны населения **Света** - в **левую** ячейку каждого мира и на **1 нижний мир**, жетоны населения **Тьмы** - в **правую** ячейку каждого мира и на **1 нижний мир**.



3 игрока: Сбросьте эти жетоны и оставьте Мир 1 пустым.



2 игрока: также сбросьте эти жетоны и оставьте Миры 1 и 4 пустыми.

2. Игроки выбирают цвет (желтый, красный, фиолетовый или синий) и кладут перед собой(*) следующий набор компонентов:

- **11 дисков** выбранного цвета
- **10 карт** (представляющих 10 богов) своего цвета



2.1 Случайно определите порядок хода. Каждый игрок берет жетон порядка хода в соответствии с очередностью.



Волшебные камни и жетоны умений

10.1 Разделите жетоны Волшебных камней по цвету на 7 стопок. Положите их как указано, образуя общий запас: белые рядом с полем, розовые на Фрейю, желтые на Бальда, красные на Тюра, синие на Тора, зеленые на Локи, черные на Хеля. **3 игрока:** сбросьте по 1 жетону каждого цвета, **2 игрока:** сбросьте по 2 жетона каждого цвета.

10.2 Жетоны умений положите на соответствующие места.

Победные очки (ПО) и Ряд дисков влияния

3.1 Игроки кладут свои маркеры очков (1 из своих дисков) на «0» (ноль) на треке подсчета очков. Во время игры каждый раз, получая ПО, игрок будет продвигать свой маркер очков. Если он пройдет отметку 100, то кладет жетон «100 очков» своего цвета рядом с собой.

3.2 Игроки кладет 1 из своих дисков на каждую из 7 ячеек ряда дисков влияния.



Печати Света и Тьмы



4.1 Положите 1 печать Света на соответствующие ячейки печатей Фрейи, Бальда, Одина, Тюра и Тора.



4.2 Положите 1 печать Тьмы на соответствующие ячейки печатей около Локи и Хеля.



4.3 Оставшиеся печати положите рядом с игровым полем в общий запас. 3 игрока: сбросьте по 1 печати Света и Тьмы; 2 игрока: сбросьте по 2 печати Света и Тьмы.

Жетоны Асгарда

5.1 Перемешайте жетоны Асгарда и положите их стопкой лицом вниз в зону Асгарда.



Сбросьте этот жетон при игре втроем и



также этот жетон при игре вдвоем.

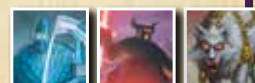
5.2 Возьмите 3 жетона (2 при игре втроем; 1 при игре вдвоем) и положите их лицом вверх, образуя ряд жетонов Асгарда.

Жетоны богов

6. Разделите жетоны каждого бога по отдельности, образуя 10 стопок, и перемешайте каждую из них.

ФРЕЙЯ, БАЛЬДА, ОДИН, ТЮР, ТОР, ЛОКИ И ХЕЛЬ: положите их жетоны лицом вниз в соответствующую зону Бога. Переверните верхний жетон и положите его на стопку.

МИМИР, СУРТ И ФЕНРИР: Эти Боги недоступны с начала игры. Положите их жетоны лицом вниз на ячейку печати около нужного Бога. Переверните верхний жетон и положите его на стопку.



Храмы

7. Разделите жетоны храмов по их обороту, сформируйте 4 стопки и перемешайте каждую из них.

Положите стопки лицом вниз на поле. Переверните верхний жетон и положите его на стопку.

Древнее оружие

9. Разделите Древнее оружие по обороту (Свет или Тьма), сформируйте 2 стопки и перемешайте каждую из них.

Положите стопки лицом вниз на игровое поле.

(*) с этого момента для простоты, читабельности и экономии мы будем использовать местоимение «Он», говоря о каждом игроке, пока ясно понятно, что в каждом случае мы можем сказать более корректно «Он/Она».

Жетоны битвы

8. Разделите жетоны битвы по значениям, сформировав 5 стопок, и положите их лицом вверх в середине поля, как показано на рисунке.



3 игрока: сбросьте по 1 жетону битвы из каждой стопки, 2 игрока: сбросьте также 1 жетон значением 3, 2 жетона значением 5 и 1 жетон значением 9.

Раунды игры

Игра длится 5 раундов. Каждый раунд состоит из следующих фаз в указанном порядке:

Фаза 1: Выбор Богов - Фаза 2: **Выбор действий** - Фаза 3: **Выполнение действий** - Фаза 4: **Битвы**

После 5 раундов происходит **Рагнарёк**, после этого игра заканчивается. Игрок с наибольшим количеством ПО выигрывает.

ОБЗОР ИГРЫ

ФАЗА 1: ВЫБОР БОГОВ

У каждого игрока 10 карт, представляющих 10 Богов.

В начале каждого раунда игроки одновременно выбирают Богов, к которым они хотели бы обратиться.

Количество Богов, которых Вы можете выбрать, т.е. количество действий, которые Вы сможете выполнить, зависит от количества дисков влияния, которые у Вас есть.

Игроки начинают с 3 дисками влияния. В течение игры Вы сможете получить больше дисков, но чтобы выполнить действия, которые дадут Вам больше ПО, Вам нужно потратить эти диски. Т.е. количество действий, которые Вы можете выполнить каждый раунд, увеличивается или уменьшается в зависимости от Вашего предыдущего выбора.



ФАЗА 2: ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ

В порядке очередности хода игроки открывают по одной карте выбранного в Фазе 1 Бога и кладут один из своих дисков влияния на:

- ▶ пустую ячейку (Просьбы или Храма) выбранного Бога или
- ▶ зону Асгарда.

Продолжайте до тех пор, пока все игроки не откроют все выбранные карты Богов; пропускайте игроков, которые уже раскрыли свои карты. Каждый Бог принимает небольшое число обращений. Это показано количеством ячеек Богов, поэтому важен расчет. Другие игроки могут выбрать того же Бога и украсть Вашу встречу с ним, если они откроют его раньше Вас.



ФАЗА 3: ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Игроки в порядке очередности хода берут по одному диску, которые они положили в Фазе 2, и выполняют связанные с этим Богом действия.

- **Ячейка просьбы: попросите у Бога умений или Волшебных камней.**

Умения - особенные силы, которые игрок может использовать в течение раунда; Волшебные камни используются для строительства храмов.

- **Ячейка храма: построить храм.**

Строительство храма означает Вашу поддержку этому Богу. Чтобы получить его милость, Вы также должны убедить воинов и гигантов примкнуть к нему, чтобы увеличить его силу. Вы должны потратить Ваш диск, поместив его на одну из ячеек поддержки Бога.

Вы будете получать ПО каждый раунд и можете также выбрать за какой из миров на Дереве Мира (Иггдрасиле) Бог будет сражаться во время Битв и Рагнарёка.

- **Зона Асгарда: получить больше дисков влияния.**

Игроки могут получить больше дисков влияния и использовать их

- ▶ чтобы иметь больше действий в будущих раундах или
- ▶ чтобы раскрыть жетон оружия или чар в одном из миров на Иггдрасиле. Вы должны потратить свой диск, положив его на мир в пустую ячейку битвы. Позднее Вы сможете участвовать в битве, которая будет проходить в этом мире.

Продолжайте, пока игроки не заберут диски, выложенные в Фазе 2; пропускайте игроков, которые забрали все диски.



ФАЗА 4: БИТВЫ

Вы откроете 2 мощнейших Древних оружия. Они изменяют соотношение сил между Светом и Тьмой.

Затем для каждого мира сравните значение силы Света и силы Тьмы.

Побеждает сторона с наивысшим значением. Вы можете послать воинов и гигантов на подмогу своей стороне, увеличивая свои шансы получить больше ПО. Если Ваша сторона победит, Вы передвинете свой диск в зону победы этого мира. Вы можете получать ПО каждый раунд в зависимости от того, сколько дисков у Вас в зонах победы.



После 5 раундов происходит **Рагнарёк**, затем игра заканчивается. Игрок с наибольшим количеством ПО победил.

РАГНАРЁК

Боги будут сражаться, чтобы захватить миры. В зависимости от того, где они лежат, они будут сражаться против других Богов или против населения.

Боги получают воинов и гигантов для усиления, и игроки также могут помочь им, передав оружие и чары, но население не сдастся без борьбы и будет использовать Древнее оружие, чтобы отвоевать свой мир. Игроки, которые поддержат Богов-победителей получают ПО, как указано на захваченных мирах.

Вам нужно мудро выбирать, какого Бога поддерживать, т.к. если они не победят ни в одной битве, то Вы не получите очков. Одного Бога могут поддерживать несколько игроков: шансы победить выше, но Вам придется разделить ПО.

ОБЩИЙ ЗАПАС

Если Вы должны **получить Волшебные камни, воинов, гигантов, печати или умения**, но по какой-либо причине в общем запасе недостаточно жетонов, возьмите его у другого игрока, у которого больше всех жетонов этого типа и цвета.

Если Вам требуется получить еще один, возьмите его у игрока, у которого теперь больше жетонов, это может быть другой игрок.

В случае ничьи Вы можете выбрать игрока, у которого заберете жетон.

Если Вы сами владеете наибольшим количеством жетонов, Вы не берете жетонов (Вы взяли его сами у себя).

Если все воины и гиганты на поле (Боги или Валгалла), Вы также не берете ничего.

Тоже правило применяется, если не хватает печатей для подготовки к новому раунду (см. ниже).

ПРИМЕР:

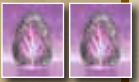
Красный выполняет действие просьбы к Фрейе.

Он должен получить 2 розовых Волшебных камня.

У **Красного** уже есть 2 розовых Волшебных камня (он взял их в прошлые раунды).

У **Синего** 3 розовых Волшебных камня, т.е. общий запас пустой. Т.к. он владеет наибольшим числом, то отдает 1 розовый камень **Красному**.

Теперь у **Красного** 3 розовых Волшебных камня, и он владеет наибольшим числом. Т.о. он больше не получает Волшебных камней.



ПРИМЕР:

Желтый выполняет действие просьбы к Тору. Он должен получить 2 синих Волшебных камня.

В общем запасе есть 1 Волшебный камень. А у **Фиолетового** и **Синего** - по 2.

Желтый должен взять первый камень из общего запаса, а также выбирает, у кого взять второй, т.к. у **Фиолетового** и **Синего** равное количество.

НАЕМНИКИ



Сила гигантов всегда равна 2.



Сила воинов всегда равна 1.

Когда гигант используется в битве, после нее положите его в общий запас рядом с игровым полем.

Когда воин участвует в битве либо умирает, поставьте его в Валгаллу.



Начало раунда



1. Мимир, Сурт и Фенрир не доступны в начале игры.

Это означает, что игроки не могут выбрать их во время фазы выбора Богов и что нельзя на их сторону положить печать, пока они не будут разбужены.

Они пробуждаются последовательно во 2-м, 3-м и 4-м раундах.

В начале этих раундов передвиньте жетоны пробуждающегося Бога с их начальной позиции на соответствующие ячейки. С этого момента Бог может быть выбран, и его действие можно выполнить.



2. В начале каждого раунда **должна быть 1 (и только 1) печать рядом с каждым активным Богом**. Если необходимо, положите **1 печать** из общего запаса на пустую ячейку **рядом с активным Богом** (Печати на 1-й раунд кладутся при подготовке к игре). **Если в запасе не осталось печатей, возьмите их у игрока, у которого печатей этого цвета больше, чем у других. В случае ничьи первый игрок выбирает, у кого взять печать.**



3. В начале каждого раунда кроме 1-го (жетоны Асгарда для 1-го раунда положили при подготовке) возьмите лежащие лицом вниз жетоны из ряда жетонов Асгарда и положите их рядом с полем. Затем, если необходимо, заполните пустые ячейки в ряду жетонами из стопки (должно быть 3 жетона лицом вверх при игре вчетвером, 2 шт. - при игре втроем, 1 шт. - при игре вдвоем). Если стопка закончилась, возьмите жетоны рядом с полем, перемешайте их, сформируйте новую стопку, положите лицом вниз на поле и возьмите недостающие жетоны.



4. У игрока не может быть меньше 2 дисков влияния в личном запасе в начале каждого раунда.

Если у него меньше 2 дисков, он должен вернуть 1 или 2 диска из ячеек поддержки и/или зоны победы и/или с середины игрового поля.

Примечание: Нельзя вернуть диски с ячеек поддержки и/или зоны победы и/или с середины поля, если перед игроком лежит 2 или более диска.

Фаза 1: Выбор Богов

У каждого игрока есть 10 карт, представляющих 10 Богов.

Игроки берут все 10 карт и одновременно и тайне друг от друга выбирают Богов, на которых они будут воздействовать в течение раунда, затем откладывают оставшиеся карты Богов в сторону лицом вниз (они не будут использоваться в этом раунде).

Количество Богов, которых игрок может выбрать, а значит и количество действий, которые он может выполнить, равно числу его дисков влияния, которые лежат перед ним.

Примечание: Мимир, Сурт и Фенрир не доступны в начале игры. Игроки смогут выбрать этих Богов после их пробуждения.

ПРИМЕР:

У **Красного** 4 диска влияния, поэтому он может выбрать 4 Богов.

Т.к. сейчас 3-й раунд, то он может также выбрать Мимира и Сурта, но пока не может выбрать Фенрира, потому что он еще не пробудился.

Он выбирает Фрейю, Одина, Локи и Мимира и кладет оставшиеся 6 карт Богов лицом вниз перед собой.



Фаза 2: Выбор действий

Начиная с первого игрока (с жетоном очередности хода 1) и продолжая в порядке номеров жетонов очередности, каждый игрок в свой ход:

- открывает 1 из карт Богов, выбранных в Фазе 1 и кладет ее перед собой лицом вверх,
- кладет на игровое поле 1 свой диск влияния (берет его из личного запаса):
 - на 1 пустую ячейку просьбы выбранного Бога или
 - на 1 пустую ячейку храма выбранного Бога или
 - в зону Асгарда

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ:

- Только 1 диск может занимать любую ячейку просьбы или храма.
- В зоне Асгарда в одно и то же время может лежать любое количество дисков (одного или разных игроков).
- Диск нельзя убрать или переместить, пока игрок не выполнит действие (во время фазы выполнения действий).
- Игрок не может положить свой диск на ячейку храма Бога, если у него уже есть диск влияния в ячейке поддержки этого Бога.
- Игрок не может положить свой диск на ячейку храма Бога, если нет свободных ячеек поддержки этого Бога.

Продолжайте согласно очередности хода, пока все игроки не откроют Богов, выбранных в Фазе 1. Если игрок уже раскрыл всех Богов, просто пропускайте этого игрока.



ПРИМЕР:

Красный открывает карту Одина и решает положить 1 свой диск влияния на ячейку храма Одина.

Синий открывает карту Мимира. У него уже есть диск в ячейке поддержки Мимира, поэтому он не может положить диск в ячейку храма Мимира. Он решает положить 1 свой диск в ячейку просьбы.



Желтый также открывает карту Одина. Он может положить свой диск в ячейку просьбы Одина или в зону Асгарда. Он решает положить его в зону Асгарда.

Фиолетовый открывает карту Хеля и также решает положить свой диск в зону Асгарда.



Фаза 3: Выполнение действий

Начиная с первого игрока и продолжая в порядке номеров жетонов очередности, каждый игрок в свой ход:

- выбирает 1 свой диск влияния на ячейке Бога (просьбы или Храма) или в зоне Асгарда
- если он выбрал диск из ячеек Бога (просьбы или храма), то берет печать, лежащую рядом с этим Богом (если она еще осталась) и кладет ее перед собой

ПРИМЕР:



Синий выполняет действие просьбы Мимиру. Он берет свой диск и печать Тьмы и кладет их перед собой.

- с. выполняет соответствующее действие (см. ниже Доступные действия). Если игрок не может или не хочет выполнять действие, он просто забирает свой диск влияния и кладет его перед собой.
- д. забирает диск влияния и кладет его перед собой (в случае действий просьбы или Асгарда) или передвигает его на ячейку поддержки (в случае действия храма) (см. ниже)

Продолжайте согласно очередности хода, пока все игроки не заберут свои диски влияния с ячеек просьбы или храма или из зоны Асгарда. Если игрок уже забрал все свои диски, просто пропускайте этого игрока.



Теперь ход **Красного**. Он выполняет действие просьбы Бальду. Он забирает свой диск и печатает Света и кладет их перед собой.

Желтый выполняет действие просьбы Бальду. Около Бальда уже нет печати (ее забрал **Красный**), поэтому он ничего не берет. Он забирает свой диск и кладет его перед собой.

Снова ход **Синего**. Он решает не выполнять действие храма Бальда, он просто забирает диск. Около Бальда уже нет печати (ее забрал **Красный**), поэтому он ничего не берет.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ПРОСЬБА

Когда игрок выбирает это действие, он

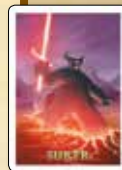
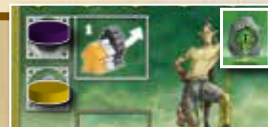
- берет 2 Волшебных камня того типа, что указан на карте Бога, если они есть,
- использует умение, изображенное на ячейке (см. Описание жетонов и умений), если оно есть

Игрок забирает свой диск влияния с ячейки просьбы и кладет его перед собой.



ПРИМЕР:

Фиолетовый возьмет 2 зеленых Волшебных камня и использует умение Локи, а **Желтый** только возьмет 2 зеленых Волшебных камня.



На карте Сурта не изображено Волшебных камней, поэтому **Красный** только воспользуется умением.



ХРАМ

Когда игрок выбирает это действие, он должен:

- построить 1 храм, используя Волшебные камни. Он должен
 - выбрать стопку храмов и взять верхний жетон храма,
 - потратить указанные Волшебные камни (из личного запаса), положив их обратно в общий запас (белые камни - рядом с полем, другие камни - на соответствующего Бога).

Примечание: Чтобы построить храм на 7 очков, Вам необходимо отдать 3 указанных Волшебных камня и другой Волшебный камень по Вашему выбору. Волшебный камень по Вашему выбору должен отличаться от 3-х указанных камней.

 - положить жетон храма перед собой. Игрок будет получать **ПО КАЖДЫЙ РАУНД** во время фазы Битвы (см. ниже).
- если требуется, положите наемников (из личного запаса) на Бога. Все Боги кроме Фенрира требуют наемников. Требуемый тип указан в самой верхней пустой ячейке поддержки. Игрок должен положить **всех** наемников этого типа, что у него есть. **Примечание:** Фенрир не требует и не принимает наемников. Если указано более 1 типа, игрок может решить, какой из них выбрать. Нельзя класть разные типы. Если у игрока нет требуемых наемников, он не может выполнить действие.
- если возможно, положите верхний жетон Бога на Игдрасиль в ячейку Мира по своему выбору по Правилам размещения:

ПРИМЕР:

Красный выполняет действие храма Сурта.

Он решает построить этот храм.



Он должен отдать 1 розовый, 1 зеленый, 1 белый и 1 другой Волшебный камень по своему выбору, отличающийся от указанных 3-х Волшебных камней.

Он берет жетон храма и кладет его перед собой.

В предыдущие раунды **Синий** построил храм для Сурта (он отдал 2 гигантов), поэтому **Красный** должен отдать один из типов наемников, которые указаны в нижней ячейке поддержки.



Перед ним 3 белых воина и 4 оранжевых. Он использует оранжевых воинов. Он должен положить их всех.



Он передвигает свой диск влияния на пустую ячейку поддержки.

- ▶ только 1 Бог может занимать ячейку Мира
- ▶ **жетон Бога должен заменить жетон населения:** жетон Света, если это Бог Света, жетон Тьмы, если это Бог Тьмы (при игре вдвоем или втроем, если Мир пуст (т.е. нет жетона населения), то жетон Бога сюда положить нельзя). **Жетон одного Бога не может заменить жетон другого Бога.** Если нет доступных ячеек Мира, жетон Бога нельзя положить. Удалите его из игры.
- ▶ если жетон населения не был перевернут (см. умение Сурта - Описание жетонов и умений), игрок берет его и кладет перед собой. Он может использовать его бонус только раз, даже сразу (см. Описание жетонов и умений). Если он лежал перевернутым, он просто сбрасывается его.
- ▶ если жетон Бога кладут в нижний мир, игрок сразу получает 5 ПО. Жетоны Богов в нижних мирах не принимают участия в Битвах и Рагнарёке.

4. перевернуть верхний жетон Бога и жетон храма и положить их лицом вверх и положить на верх соответствующих стопок.

Игрок передвигает свой диск влияния с ячейки храма на самую верхнюю пустую ячейку поддержки. *Примечание: Диск на ячейке поддержки нельзя передвинуть или убрать до конца игры (с одним исключением, описанным выше; см. Начало раунда)*

АСГАРД

Когда игрок выбирает это действие, он

- a. **должен** перевернуть 1 из жетонов Асгарда лицом вверх в ряду жетонов Асгарда. Он сразу использует его бонус. Если он не хочет или не может взять его бонус, он просто переворачивает жетон. Если все жетоны Асгарда лежат лицом вниз, пропустите этот шаг.

Возьмите из общего запаса соответственно

- 1 наемника,
- 1 наемника одного типа + 1 другого типа,
- 2 наемников одного типа + 1 другого типа.



Обменяйте 1 из Ваших Волшебных камней (положите его в соответствующую стопку в запасе) на другой Волшебный камень по Вашему выбору из общего запаса.



Ничего не делайте.

- b. **может** получить 1 или более наемников.

За каждого наемника, что он хочет получить, он должен потратить 1 или 2 печатей Света и/или Тьмы (из личного запаса положить в общий), как указано в зоне Асгарда. Затем он берет наемника из общего запаса и кладет его перед собой.

- c. **может** взять 1 или более дисков влияния из ряда дисков влияния.

За каждый диск, который он решил взять, он

1. берет крайний левый доступный диск своего цвета из ряда.
2. тратит 1 печать Света или Тьмы, как указано под этой ячейкой + 1 печать Света или Тьмы, как указано под каждой **непустой** ячейкой слева от этой ячейки. *Примечание: если это крайняя левая ячейка, игрок может потратить 1 печать Света или Тьмы по выбору.* Он берет печати из личного запаса и кладет их в общий.



(продолжение) Он берет верхний жетон Бога и кладет его в Мир на Иггдрасиле, заменяя жетон населения Тьмы.



Он берет смещенный жетон населения и кладет его перед собой.

ПРИМЕР:

Желтый выполняет действие храма Одина.

Он решает положить жетон Бога в нижний мир, заменив жетон населения Света. Он сразу получает 5 ПО.



Он берет смещенный жетон населения и кладет его перед собой.

ПРИМЕР:

Фиолетовый выполняет действие Асгарда.

Синий уже выполнил действие Асгарда в свой ход, поэтому 1 из жетонов ряда жетонов Асгарда лежит лицом вниз.



Ряд жетонов Асгарда

Он переворачивает один из жетонов этого ряда лицом вниз. Он берет его бонус и получает 2 гигантов и 1 оранжевого воина из общего запаса.



Дополнительно он решает получить еще 1 оранжевого воина. Он тратит 1 печать Тьмы, берет воина из общего запаса и кладет его перед собой.



ПРИМЕР:

Игра вдвоем.



Желтый уже купил 2 диска влияния, а **Красный** - 1.

Чтобы получить 1 диск влияния, **Желтый** теперь должен заплатить 1 печать Тьмы, как указано под ячейкой его первого доступного диска, + 1 печать Света, как указано под 1 непустой ячейкой слева.

Получение 2-го диска будет стоить еще одну печать: 1 Света, как указано под ячейкой его первого доступного диска, +1 Тьмы и +1 Света, как указано под 2 пустыми ячейками слева.

3. кладет полученный диск:

- ▶ перед собой (означает, что у него будет на одно действие больше в следующих раундах)

ИЛИ

- ▶ на пустую ячейку битвы (означает, что он примет участие в одной битве в Фазе битв, см. ниже).

Игрок **получает 1 жетон чар или оружия**, как указано на занятой ячейке. Он берет нужную стопку, выбирает жетон, кладет перед собой лицом вниз, стопку ставит обратно около поля.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ:

- только 1 диск может занимать ячейку битвы.
- только 1 диск можно положить в Мир 7. Игрок может выбрать сторону.
- игрок не может положить диск на ячейку битвы, если у него уже есть диск в зоне победы этого мира (см. ниже Фазу битвы).



Если нет доступных ячеек битвы, игрок может положить диск только перед собой.

- d. **если возможно**, двигает каждый свой диск из середины игрового поля (см. ниже Фазу битвы) и ставит их на пустую ячейку битвы. Правила размещения остаются те же. **Он не получает жетонов чар или оружия.**

Игрок забирает свой диск влияния из зоны Асгарда и кладет его перед собой.

Если у игрока 2 или более дисков влияния в зоне Асгарда, он может выполнить действия, как обычно, по одному за ход ИЛИ он может забрать все диски сразу, но выполнив только 1 действие.

В этом случае шаги а., b. и d. остаются без изменений; но шаг с. изменяется следующим образом:

с. может **бесплатно взять 1 (и только 1) диск влияния** из ряда дисков влияния (т.е. без оплаты печатями). Он берет крайний левый диск влияния своего цвета.

Правила размещения (перед ним или на пустую ячейку битвы) остаются прежними.

(продолжение) **Красный** должен заплатить 1 печать Света, как указано под ячейкой его первого доступного диска.

Он не должен платить дополнительные печати, т.к. ячейка слева пуста. Он сразу берет диск.

Теперь, если он хочет получить еще диск, он должен заплатить только 1 печать Тьмы, потому что все ячейки слева уже пустые.

ПРИМЕР: Игра вчетвером. 3-й раунд.

Желтый отдает требуемые печати и берет 3 диска влияния.

Он решает 1 положить перед собой. В начале раунда у него было 3 диска влияния, поэтому в следующем раунде у него будет 4 диска, и он сможет выбрать 4 карты Богов и выполнить 4 действия.

Он решает остальные 2 положить на ячейки битвы.



Он не может положить его на ячейку битвы Мира 5, т.к. в зоне победы этого мира уже есть его диск.

Он не может положить его на ячейку битвы Мира 7, т.к. **Синего** уже поставил свой диск на ячейку битвы.

Он кладет 1 диск на ячейку битвы Мира 6.

И получает жетон оружия.

Второй он ставит на ячейку битвы Мира 1.

И получает жетон чар.

Ход **Красного**. Он не берет дисков из ряда. Он передвигает диск из середины поля на ячейку битвы Мира 2. Он не получает жетон чар.

Фаза 4: Битвы



ОЧКИ ХРАМА: Перед началом битвы все игроки получают ПО, указанные на жетонах храма, которые лежат перед ними.

Затем переверните верхний жетон в каждой стопке Древнего оружия и положите их лицом вверх на игровое поле поверх других жетонов Древнего оружия, которые могут уже быть открыты ранее.



Примечание: в каждой стопке по 5 жетонов. Каждый раунд 1 жетон из стопок открывается. По ним Вы можете отслеживать количество раундов. Как только будет открыт последний жетон в каждой стопке, начнется последняя Фаза битвы, после которой произойдет Разгар.

ПРИМЕР:

У **Красного** есть храм в 3 очка и храм в 7 очков. Он получает 10 ПО.

Древнее оружие текущего раунда добавляет силы

- ▶ 4 стороне Света
- ▶ 1 стороне Тьмы



После этого в порядке номеров (от 1 до 7) проверьте Миры, в которых диски лежат на ячейках битвы, сравнивая значения сторон Света и Тьмы. **Побеждает сторона с наибольшим значением.**

В зависимости от ситуации значения подсчитываются следующим образом:

♦ 2 ЖЕТОНА НАСЕЛЕНИЯ:

Добавьте значение жетона населения к текущему значению жетона Древнего оружия для каждой стороны.

♦ 1 ЖЕТОН НАСЕЛЕНИЯ И 1 ЖЕТОН БОГА:

Если Бог присутствует в мире, противоположное смертное население бессильно. Для стороны с Богом добавьте значение жетона Бога к текущему значению жетону Древнего оружия. Значение другой стороны равно значению Древнего оружия.

♦ 2 ЖЕТОНА БОГОВ:

Добавьте значение жетона Бога к текущему значению жетона Древнего оружия для каждой стороны.

- ▶ Если диск лежит на победившей стороне (т.е. с наибольшим значением), **передвиньте его в зону победы** этого Мира.
- ▶ Если диск лежит на проигравшей стороне (т.е. с наименьшим значением) **или если ничья**, владелец диска **может использовать 1 или более наемников** (из личного запаса), чтобы изменить значение его стороны, поэтому у него есть возможность выиграть. Значение **силы гигантов** равно 2, **воинов** - 1.

В этом случае игрок кладет использованных воинов в Валгаллу, использованных гигантов в общий запас и **передвигает свой диск в зону победы** этого мира.

Примечание: Из зоны победы диск нельзя передвинуть или убрать до конца игры (за одним исключением, описанным выше; см. Начало раунда).

- ▶ Если диск лежит на проигравшей стороне (т.е. с наименьшим значением) **или если ничья** и владелец диска не может или решает **не посылать наемников**, передвиньте диск **в середину игрового поля**. Он может положить его на ячейку битвы в последующем раунде, выполняя действие Асгарда.



ЖЕТОНЫ БИТВЫ:

Игроки проверяют, сколько их дисков в зонах победы.

Начиная с игрока, чей диск последний на треке ПО, затем предпоследний и т.д., игроки берут

1 из жетонов битвы из стопки под числом, означающим количество дисков (т.е. жетон в 3 очка, если в зонах победы 1 диск, жетон в 5 очков, если 2 диска, жетон в 9 очков, если 3 диска, жетон в 14 очков, если 4 диска, жетон в 20 очков, если 5 и более дисков) и кладут его перед собой.

Если соответствующая стопка пуста, он берет из ближайшей соседней меньшего значения. Если и эти стопки пусты, то игрок не берет ничего. Если на треке ПО ничья, спорящие игроки берут жетоны в порядке очередности хода.

ПРИМЕР: У **Красного** 3 диска в зоне победы. Он должен взять жетон в 9 очков. Если бы стопка жетонов в 9 очков была пуста, он взял бы жетон в 5 очков. Если стопка жетонов в 5 очков также пуста, он берет жетон в 3 очка. Если стопка жетонов в 3 очка тоже пуста, он не берет жетонов..

ПРИМЕР:



ДРЕВНЕЕ ОРУЖИЕ ТЕКУЩЕГО РАУНДА

Мир 1: 2 жетона населения.



Значение **стороны Света** - 6 (2 за жетон + 4 за Древнее оружие).

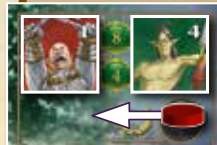
Значение **стороны Тьмы** - 7 (6 за жетон + 1 за Древнее оружие).

Диск **Желтого** под победившей

стороной.

Он смещает свой диск в зону победы.

Мир 2: 2 жетона Бога.



Значение **стороны Света** - 5 (1 за жетон + 4 за Древнее оружие).

Значение **стороны Тьмы** - 5 (4 за жетон + 1 за Древнее оружие).

Ничья.

Если **Красный** хочет, чтобы победила Тьма (его сторона в битве), он должен добавить хотя бы 1 очко силы, потратив наемника.

У него в запасе есть гигант и воин. Он мог бы использовать воина (1 очка силы достаточно), но он **решает потратить гиганта**. Он кладет его в общий запас.

Теперь сторона Тьмы имеет силу 7, поэтому она побеждает.

Он смещает свой диск в зону победы.

Миры 3, 4 и 5: дисков на них нет, поэтому просто пропустите их.

Мир 6: 1 жетон населения и 1 жетон Бога.



Значение **стороны Света** - 4 (0 за обесиленный жетон населения + 4 за Древнее оружие).

Значение **стороны Тьмы** - 5 (4 за жетон + 1 за Древнее оружие).

Диск **Желтого** под

проигрывающей стороной.

Он берет **2 воинов** из своего запаса и кладет их в Валгаллу.

Теперь значение стороны Света - 6, она побеждает.

Он двигает свой диск в зону победы.

Мир 7: 2 жетона Бога.



Значение **стороны Света** - 7 (3 за жетон + 4 за Древнее оружие).

Значение **стороны Тьмы** - 5 (4 за жетон + 1 за Древнее оружие).

Диск **Синего** под

проигрывающей стороной.

Он решает не тратить

наемников, поэтому он

сдвигает свой диск в середину игрового поля.

ПРИМЕР: 4-й раунд.

У **Красного**, **Синего** и **Желтого** по 3 диска в зонах победы.

У **Фиолетового** - 1.

Доступны следующие жетоны битвы: 2 жетона в 20 очков, 3 жетона в 14 очков, 1 жетон в 9 очков, 4 жетона в 5 очков, но жетонов в 3 очка уже нет.

У **Красного** - 15 ПО, **Синего** - 10, **Фиолетового** - 8 и **Желтого** - 4.

Желтый берет жетон битвы в 9 очков.

Фиолетовый должен был взять жетон в 3 очка, но таких уже не осталось.

Т.к. уже нет жетона с меньшей ценностью, то он не берет жетон вообще. И

Синий и **Красный** должны взять по жетону в 9 очков, но их уже нет, т.к.

Желтый забрал последний. Поэтому они берут по жетону в 5 очков.



Рагнарёк



После 5-го раунда начинается Рагнарёк.

ОЧКИ БИТВЫ: Каждый игрок открывает свои жетоны битвы и подсчитывает указанные очки.

Затем с игрового поля убирает:

- все диски с середины поля и в зонах победы, и кладет их рядом с игровым полем (**Важно:** не убирайте диски с ячеек поддержки),
- жетоны Древнего оружия: разделите их по обороту (Свет или Тьма), сформируйте 2 стопки и перемешайте каждую из них, положите их лицом вниз рядом с игровым полем.
- жетоны, лежащие в нижих мирах (Богов и населения): они не принимают участия в Рагнарёке (**Важно:** не убирайте жетоны Богов и населения, лежащие на Мирах 1-7).

Диски влияния: Чтобы лучше представлять, каких Богов поддерживают игроки, передвиньте диски с каждой ячейки поддержки Бога под ячейки каждого из Богов на Иггдрасиле (если под одним из Богов 2 диска, положите их друг на друга, сверху диск с верхней ячейки поддержки). Если на Иггдрасиле 2 жетона одного Бога, возьмите 1-2 дополнительных диска (не с игрового поля) того же цвета и положите их на второго Бога. Если дисков недостаточно, возьмите жетоны дисков цвета игрока.

Жетоны населения: Проверьте каждый Мир на Иггдрасиле один за одним по номерам в **убывающем порядке (от 7 до 1)**.

Если в Мире два жетона населения, уберите их с игрового поля. Они не участвуют в Рагнарёке.

Если в Мире 1 жетон населения и 1 жетон Бога, положите 1 Древнее оружие лицом вниз под жетон населения на соответствующей стороне. Если стопка оружия пуста, жетон населения не получает никакого Древнего оружия.

Примечание: значение жетона населения будет включено в подсчет значения силы стороны, даже если в этом Мире есть жетон Бога.

Во время битв население боится Богов, но теперь они борются за свои Миры, используя Древнее оружие и все свои силы.

РАЗМЕЩЕНИЕ НАЕМНИКОВ: Возьмите наемников, размещенных на каждом Боге и положите их рядом с жетоном этого Бога на Иггдрасиле. Если на Иггдрасиле 2 жетона Бога, разделите наемников на 2 группы равной силы, если возможно. Если сила групп неравна, жетон Бога с меньшим значением, получает более сильную группу.

Гиганты обладают 2 очками силы, Воины - 1 очком силы.

Если на Иггдрасиле нет этой ячейки Бога, уберите наемников с поля.

ПРИМЕР:



У **Синего** 1 жетон в 3 очка и 2 жетона в 9 очков. Он получает 21 очков.

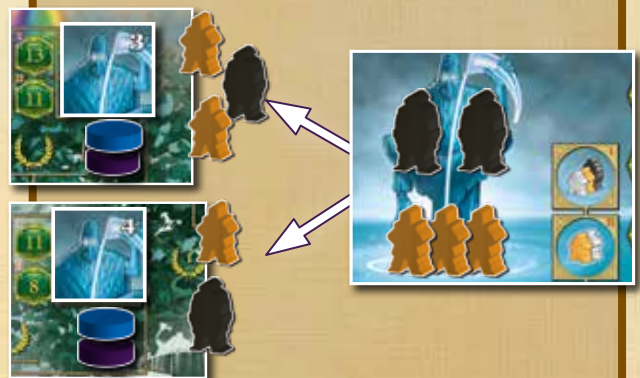
Диски влияния



Жетоны населения



РАЗМЕЩЕНИЕ НАЕМНИКОВ



ВАЛГАЛА: ПРИМЕР

В Валгалле 2 оранжевых воина и 1 белый. **Красный** - первый игрок. Его диски лежат на Одине и Торе. Он берет 1 оранжевого воина и кладет его около одного из жетонов Одина на Иггдрасиле. Сейчас 2 жетона Одина на Иггдрасиле (Мир 1 и Мир 5). Он кладет диск в Мир 5.

У **Фиолетового** диски на Одине, Тюре и Фрейе. Он берет оставшегося оранжевого воина и кладет его рядом с жетоном Одина в Мире 1. Теперь ход **Синего**. У него нет дисков на Богах Света, поэтому он не берет воинов.

Диски **Желтого** на Тюре и Фрейе. Он берет белого воина и кладет его рядом с одним из жетонов Тюра.

Валгалла: В порядке очередности хода игроки, которые поддерживают 1 или более Богов Света 1) берут одного воина из Валгаллы, если есть, и кладут его рядом с Богом Света по своему выбору, учитывая, что у игрока есть его диск под жетоном этого Бога Света или 2) пасуют.

Продолжайте, пока все игроки не спасуют. Спасовав, игрок не сможет выполнить это действие. **Вы не можете положить воина около Бога, которого Вы не поддерживаете. Игроки не должны разговаривать друг с другом.**

Жетоны чар и оружия: В порядке очередности хода игроки кладут один жетон чар или оружия из своего запаса лицом вниз под жетон Бога по своему выбору, учитывая, что у игрока есть его диск под жетоном этого Бога.

Продолжайте, пока все игроки не положат все свои жетоны чар и оружия под жетоны Богов. Пропускайте игроков, у которых уже не осталось жетонов чар и оружия.

Вы не можете положить жетон чар или оружия около Бога, которого Вы не поддерживаете. Игроки не должны разговаривать друг с другом и показывать свои жетоны чар и оружия.

РАГНАРЁК:

Проверьте каждый мир один за другим по номерам в возрастающем порядке (от 1 до 7).

Побеждает сторона с наибольшей суммой значений.

Определите значение каждой стороны следующим способом: Откройте все жетоны Древнего оружия, чар и оружия, примените эффекты жетонов Чар (см. Описание жетонов и умений), затем суммируйте значения:

- жетонов Богов/населения
- наемников (гиганты = 2 очка силы, воины = 1 очко силы)
- жетонов оружия/Древнего оружия

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:

В случае ничьи никто не получает очков.

Если победило население, никто не получает очков.

Если победил Бог:

- ▶ если под победителем только **1 диск**, его владелец получает обе награды ПО (**I + II**).
- ▶ Если под победителем **2 диска**, владелец диска сверху получает ПО, указанные в верхней ячейке (**I**); владелец диска снизу получает очки, указанные в нижней ячейке (**II**).



Когда Вы проверите каждый Мир, игра заканчивается.

Побеждает игрок с наибольшим количеством ПО.

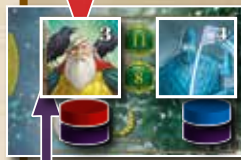
В случае ничьи спорящий игрок с наименьшим значением жетона порядка хода побеждает.

Жетоны оружия и чар

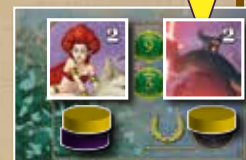


Пример:

Красный кладет один из своих жетонов оружия лицом вниз под жетоном Одина в Мире 5.



Желтый кладет один из своих жетонов чар под жетон Сурта в Мире 3.



Фиолетовый кладет один из своих жетонов чар под жетон Одина в Мир 5.

РАГНАРЁК

Пример: Мир 1.

Значение стороны

Света - 8:

Значение жетона Бога - 4

Значение жетона оружия: 2

2

Значение стороны Тьмы - 6:

Значение жетона населения: 6

Значение жетона Древнего оружия: 0

(Не учитывается, т.к. под Тором лежит жетон Чар) (см. Описание жетонов и умений)



Красный - единственный, кто поддерживает Тора, поэтому он получает обе награды ПО(7+2).

Пример: Мир 7:

Значение стороны

Света - 10

Значение жетона

Бога: 1

Значение наемников: 3

Значение жетона

оружия: 6

Значение стороны

Тьмы - 8:

Значение жетона Бога: 0

(Не учитывается, т.к. под Фрейей лежит жетон Чар) (см. Описание жетонов и умений)

Значение наемников: 8

(Было 1+1+2, но значение удвоилось благодаря жетону Чар под Мимиром) (см. Описание жетонов и умений)

Желтый получает 13 ПО, + 10 ПО за жетон Чар под Фрейей (его диск сверху). (см. Описание жетонов и умений)

Фиолетовый получает 11 ПО

Примечание: Т.к. он поддерживал обоих Богов, **Фиолетовый** получил бы 11 ПО в случае любой победы - Фрейи или Мимира, но он мог бы получить дополнительные 10 ПО, если бы победил Мимир.



Автор: Пьерлука Зиззи- **Художник:** Мариано Ианелли
Проверка правил: Натан Морзе

Автор благодарит Андреа Кьярвезио, Фиоренце Сарторе, Джиорджио Де Микеле, Марко Гастальди, Данило Моретти, Джиока Торино, Терре Селвадже, Ла Тана деи Гоблин, Зиннат и Паоло.

Наша благодарность также: Антон "Мимир" Катцер, Стефон Биттнер, Флориан Кречмар и Аннели "gab" Кречмар, Фран Штраус, Маттиас Хардель, Ральф Шаллерт, Фридрих Якобс, Йохен Кортс, Маттиас Григорьефф,

Клаус Регенбрехт, Давид Эшенхаген и всех, кто тестировал, за поддержку и предложения.

Вопросы, комментарии, предложения можно присылать на: asgard@whatsyourgame.eu

Вэб-сайт: www.whatsyourgame.eu

© 2012 What's Your Game GmbH

Все права защищены What's Your Game GmbH

