

A FEAST FOR ODIN

Правила игры

Вводная

«Один-фест» - это сага, представленная в форме настольной игры. Вам предстоит вжиться в роль тех, кого сегодня называют «Викингами», совершить вместе с ними открытие новых земель и совершить набеги на уже известные им поселения, поучаствовать в торговых экспедициях и совершить культурные преобразования. Викинги были очень широко известны в Европе в конце первого тысячелетия.

Когда северяне уходили в набег, для объяснения этого действия они использовали выражение «отправиться в викинг». Предки скандинавов были гораздо большим, чем просто пиратами. Они были исследователями и основателями государств. Считается, что Leif Eriksson был первым европейцем в Америке задолго до Колумба.

Вторгшиеся в туда, что ныне известно как Нормандия, именовали себя не «викингами», а «норманами». Одним из них был известный Вильям Завоеватель, который вторгся в Англию в 1066 г. Ему удалось сделать то, что не смог добиться король Норвегии всего пару лет до этого: завоевать Английский трон.

Причиной, по которой люди тех времён становились сильными и отважными моряками, служила необычная агрономическая ситуация. Плохие северные урожаи не давали людям нормально жить.

В этой игре вы будете исследовать и захватывать новые территории. Так же вы будете совершать повседневную работу викингов: сбор различных товаров и украшений с целью обогащения и обретения положения в обществе.

В конце партии игрок, чьё имущество имеет наибольшую ценность, будет объявлен победителем.

Компоненты

Оргайзеры



2 органайзера для хранения тайлов товаров

Кубы



1 оранжевый куб
(8-гранный)



1 голубой куб
(12-гранный)

Игровые поля и планшеты



1 большое поле мест действий



4 планшета игроков (по 1 для каждого игрока)



1 малое
дополнительное поле
для кораблей



4 двусторонних поля
земель

Тайлы



15 специальных серых тайлов



1 дополнительное овальное поле
для специальных серых тайлов

Тайлы



2 дополнительных тайла
для расширения поля действий



1 большой тайл с ходом раунда



Тайлы строений: 3 тайла сараев
3 тайла каменных домов
5 тайлов медовых залов



8 горных полос

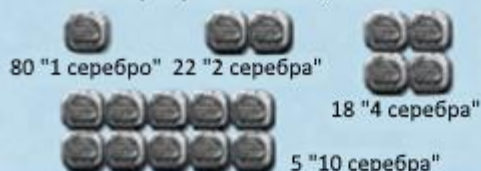
32 тайла кораблей, включая:



10 китобойных лодок 12 кнорров 10 драккаров

Деньги

125 серебряных монет, включая:



Деревянные фишки товаров



32 дерева, 24 камня, 40 руды

190 карт профессий,
разделённых на 3 колоды: А, В и С



45 стартовых
карт профессий
(бежевые)



145 основных
карт профессий
(коричневые)

47 красных карт Вооружения



12 луков и стрел, 12 силков,
12 дротиков, 11 полторных мечей

Товары

346 тайлов товаров, включая:

Еда

Оранжевые: с/х продукты
Красные: продукты животноводства



25 горох/мёд



20 лён/вяленая рыба



20 бобы/молоко



20 зерно/солонина



17 капуста/мясо дичи



15 фрукты/китовое мясо

Животные

Лицо: домашний скот
Рубашка: беременная самка



18 овца/беременная овца



15 корова/беременная корова

Другие деревянные компоненты



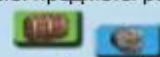
48 викингов
(по 12 на
игрока)

1 лось
первого
игрока

1 маркер
хода райнда

Предметы

Зелёные: ремесленные изделия
Голубые: предметы роскоши



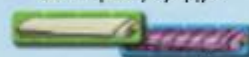
43 масло/рунный камень



30 шкура/столовое серебро



30 шерсть/сундук



20 льняная ткань/шёлк



20 кожа и кости/специи



20 мех/драгоценности



18 накидка/сундук с сокровищами



15 одежда/серебряный клад



7 тайлов штрафа Тинга

Задние стороны тайлов штрафа:

5 дерева, 5 камня, 3 руды,
3 силков, 3 луков и стрел,
3 дротика и 3 полторных меча.

12 зип-локов, 1 приложение,
1 альманах и 1 книга правил

Перед вашей первой игрой

В игре присутствует множество тайлов товаров. Чтобы сохранить ваше время, мы решили дать вам 2 органайзера, а значит, вам будет удобнее хранить ваши тайлы, а так же вы будете быстрее проводить подготовку к игре.



В каждом ряду храните тайлы одного цвета, а в каждом столбце – тайлы одинаковой формы. Помните, что оранжевые и красные товары находятся на одном тайле, только с разных сторон. То же самое и с голубыми/зелёными товарами. Разделите каждый тип этих товаров (кроме овец и коров) на 2 стопки и поместите каждую стопку в отведённую для неё ячейку. Например: каждый тайл с бобами, имеет на обратной стороне молоко.



В коробку положено больше тайлов, чем вам обычно может понадобиться в игре.

Таблица ниже показывает, как вам следует разместить тайлы товаров в органайзерах. В органайзерах есть большие и маленькие ячейки. В первом органайзере есть малые ячейки под тайлы размером с тайлы гороха и бобов, и большие ячейки для тайлов размером с тайлы льна и зерна. Во втором – меньшие ячейки под тайлы размером с тайлы капусты и фруктов, большие - под тайлы размером с тайлы овец и коров.

Голубой	Рунный камень	Столовое серебро	Сундук	Шёлк	Специи	Драгоценности	Сундук с сокровищами	Серебряный клад
Зелёный	Масло	Шкура	Шерсть	Льняная ткань	Кожа и кости	Мех	Накидка	Одежда
Красный	Мёд	Вяленая рыба	Молоко	Солонина	Мясо дичи	Овца	Китовое мясо	Корова
Оранжевый	Горох	Лён	Бобы	Зерно	Капуста		Фрукты	

Горох и мёд находятся по разные стороны одного тайла, так же как масло и рунный камень. Овца и корова нарисованы на обеих сторонах их тайлов.

Подготовка к игре

Поле действий и органайзеры

Поместите большое поле действий в центре стола. При игре вчетвером добавьте к полю два тайла расширения, **случайным** образом определите, какой из сторон каждый тайл будет лежать вверх в этой партии. (При игре 1-3 человека, эти тайлы вам не понадобятся.)



Достаньте органайзеры и расположите их рядом друг с другом в зоне доступности всех игроков.



Дополнительные поля для специальных тайлов и кораблей

Поместите поля для специальных тайлов и кораблей рядом с органайзерами. Кроме обычных голубых товаров, расположенных в верхнем ряду органайзеров, есть ещё и некоторое количество специальных серых тайлов. В отличие от тайлов обычных товаров, количество которых в игре бесконечно, специальные тайлы присутствуют все только в 1 экземпляре. (*Специальные серые тайлы – серые с обеих сторон.*)

Поместите специальные серые тайлы на дополнительное овальное поле. Другое дополнительное поле используется для 3 типов кораблей. Рассортируйте корабли по типам и положите их отдельными стопками лицом (стороной с меньшим числом на щите) вверх на дополнительном поле для кораблей.



Карты профессий и карты вооружения

В правом нижнем углу карт профессий есть литеры «А», «В» или «С», обозначающие к какой колоде принадлежит каждая карта. В первых играх мы рекомендуем использовать только колоду А, тогда как для опытных игроков будет интереснее использовать карты из колод В и С или замешать все колоды вместе. Рассортируйте карты профессий по их рубашкам, коричневые отдельно от бежевых.



Иллюстрация в левом верхнем углу поля действий показывает, что вы получаете **в начале игры**: каждый игрок взакрытую тянет по одной карте профессий из бежевой колоды. (После этого все оставшиеся **бежевые** карты профессий убираются из игры.) Каждый игрок берёт по 1 карте «лук и стрелы», по 1 карте «дротик» и по 1 карте «силок» из колоды карт вооружения, так же каждый игрок получает по 1 тайлу мёда (красный товар).

Перемешайте оставшиеся карты вооружения и расположите их стопкой лицом вниз на столе. Перемешайте **коричневые** карты профессий и тоже разместите их стопкой лицом вниз на столе.





Ваш стартовый капитал. Бежевая карта поможет определиться со стратегией на игру.

Ваши персональные планшеты и викинги

Каждый игрок берёт персональный планшет.

Планшеты двусторонние. Одна сторона для игры длиной 7 раундов (долгая игра), вторая – для 6-и раундов (короткая игра).



Каждый игрок выбирает цвет и берёт 12 викингов своего цвета.

Разместите викингов на пронумерованных местах за пиршественным столом (справа сверху) на вашем планшете, а оставшихся викингов на площади, на Тинге (*место встречи викингов*). При короткой игре вы начинаете с одним дополнительным викингом на Тинге.

Справа от Тинга расположена бухта с причалами для кораблей. Слева от Тинга расположена зона размещения товаров.

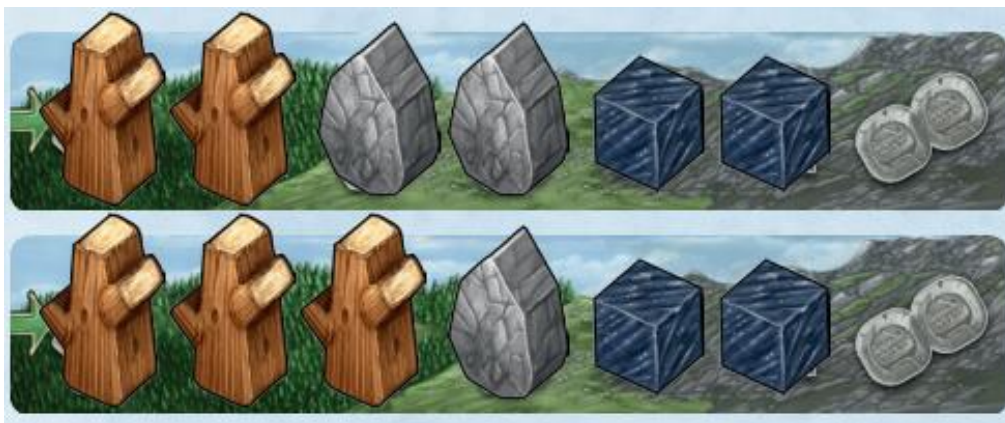


Длинная игра – это основная версия игры. Мы рекомендуем короткую игру для всех, что хочет для начала поближе познакомиться с механикой игры. С другой стороны, ветераны игры, которые знают свойства всех объектов наизусть, могут найти короткую игру более соревновательной.

Горные полосы, строительные ресурсы и серебро

Перемешайте 8 горных полос и переверните 2 из них лицом вверх (3 в игре на четверых). Остальные полосы формируют стопку горных полос, лежащих лицом вниз. Расположите на полосах указанные на них ресурсы.

Рассортируйте оставшиеся ресурсы (дерево, камень, руду и серебряные монеты) и расположите их в зоне общей доступности.



Горные полосы в начале игры на 3 человек.

Поля земель

Расположите поля земель в предложенном порядке стороной с соответствующим названием вверх: «Шетландские острова», «Фарерские острова», «Исландия», «Гренландия».



Тайлы строений

Разместите тайлы сараев, каменных домов и медовых залов отдельными стопками на столе.



Тайл с ходом раунда

Поместите тайл с ходом раунда на столе и положите маркер раунда (белый кубик) на место с номером 1.



Общий обзор игры

Как играть в игру?

Базовые принципы игры довольно просты. Каждый раунд вы размещаете своего викинга на поле действия и применяете выбранное действие **незамедлительно**.

Поскольку каждое место действия может быть занято лишь единожды за раунд, вы быстро освоите все поля действий.



Чего вы пытаетесь достичь?

Ваша цель – закрыть все места в зоне размещения товаров на вашем планшете **зелёными и голубыми** тайлами товаров. Если вы оставите пробелы, то впоследствии сможете закрыть их серебряными монетами или рудой (как показано ниже).

Где раздобыть тайлы товаров? В первую очередь вы можете заполучить их в набеге (по обычаю викингов), или получить их при помощи обмена на с/х товары.

Вы всегда можете взять товар из вашего запаса и поместить его на планшет. А вот уже размещённые на планшете товары вернуть в запас нельзя.

Эта подсказка показывает, как и какие тайлы можно размещать в зоне размещения товаров вашего планшета.



Морская торговля играет особую роль в этой игровой системе. Она позволяет вам **перевернуть любое количество разных** зелёных товаров (обозначающих ремесленные изделия) на голубую, драгоценную сторону за одно действие.



Доход



Цифры рядом с монетами на зоне размещения товаров вашего планшета обозначают ваш годовой доход. **Минимальное видимое значение дохода** показывает ваш доход в текущем раунде.

Вы начинаете игру с доходом в 1 серебряную монету. Планшет с предыдущей страницы генерирует значение дохода в 2 серебра.

Бонус

На некоторых местах вашей зоны размещения нарисованы символы товаров и строительных ресурсов.

Всего таких мест на вашем планшете 5.

Вы получаете эти товары каждый раунд, как только закроете **все** места вокруг них.

- Раньше или позже вы можете захотеть закрыть место с товаром, чтобы увеличить ваш доход. (Но, сделав это, вы потеряете бонус.)

В первом примере место мёда было закрыто, а в варианте справа оно ограничено со всех сторон. Теперь вы будете получать 1 мёд каждый раунд.

- В течение игры вы сможете исследовать новые территории и добавить их к своему планшету. Вам потребуются корабли, чтобы сделать это.



Для исследования Исландии, например, вам понадобится кнарр или длинный корабль.



За что вы получаете очки?



В конце игры вы просуммируете очки с ваших кораблей, домов, полей земель и карт профессий. Очки обозначаются символами щита.

Очки ваших больших кораблей могут увеличиться, если вы используете их для эмиграции. (Просто переверните их другой стороной, когда это происходит.)

После каждой эмиграции в вашей бухте останется на 1 корабль меньше (в данном случае эмигрировал драккар).



На ваших планшетах и полях земель есть такие места, которые вам потребуется закрыть, чтобы избежать списания очков в конце игры.

Мех может сохранить вам 8 очков, если вы решите использовать его для закрытия 8 мест с отрицательными очками.



На тайлах сараев, каменных домов и медовых залов так же есть места с отрицательными очками, которые вам следует закрывать тайлами товаров.

- Для сарая требуются камень и дерево
- Длинный дом и медовый зал особенны тем, что позволяют вам размещать в них **оранжевые и красные** тайлы товаров так же, как и синие и зелёные тайлы товаров, а так же и серебряные монеты, но не руду.



Заметьте, что 2 центральные колонны в медовом зале не могут быть закрыты.

Эта подсказка показывает, как можно и как нельзя размещать товары в специальных зонах в ваших строениях.



Вы получаете дополнительные очки за овец и коров, которые родят каждый раунд, и за карты профессий, которые вы сыграли.



На обратной стороне тайла животного изображена беременная самка. Она приносит на 1 очко больше.

Карты профессий могут принести и отрицательные очки. Например, эта карта приносит -1 очко.



Правила игры

Случайным образом определите игрока, который получит лося первого игрока.

Длинная игра состоит из 7 раундов (тогда как короткая заканчивается после 6 раунда).

Каждый раунд состоит из 12 фаз, которые играют одна за другой в строгой последовательности.

Фаза 1: Новый викинг

Возьмите самого левого викинга из-за пиршественного стола вашего планшета и поместите его к остальным вашим викингам на Тинг. (Теперь освободившееся место показывает номер текущего раунда.)



Каждый раунд, включая первый, вы получаете нового викинга.

Фаза 2: Урожай

Под номером текущего раунда есть запись о том, что вы получите в фазу урожая.

Для длинной игры:



- В фазе урожая вы можете получать только оранжевые товары.
- Возьмите товары из общего запаса и положите их в личный запас.

Числа на ячейках обозначают следующее:

	Вы получаете по одному тайлу каждого вида рыжего товара с 1 на мешке: горох, бобы и лён.
	Вы получаете по одному тайлу каждого вида рыжего товара с 1 или 2 на мешке: горох, бобы, лён и зерно.
	Вы получаете по одному тайлу каждого вида рыжего товара с 1, 2 или 3 на мешке: горох, бобы, лён, зерно и капуста.
	Вы получаете по одному тайлу каждого вида рыжего товара с 1, 2, 3 или 4 на мешке: горох, бобы, лён, зерно, капуста и фрукты.
	«Нет урожая» обозначает, что вы не получаете с/х товаров в фазе урожая в этом раунде.

Фаза 3: Поля исследований и размещение серебра

В фазе действий (*фаза 5*) вы можете использовать корабли, чтобы получить дополнительную зону размещения товаров в виде полей земель. Некоторые поля земель доступны на старте, другие становятся доступными позднее. Каждое поле земель, которое не было взято игроком, переворачивается обратной стороной вверх в свою очередь. Символы под памятками об урожае на вашем планшете указывают, когда следует перевернуть каждое поле земель.

AC	В 3 раунде (во 2 раунде в короткой игре) переверните Шетландские острова, что введёт в игру Медвежий остров.
BC	В 4 раунде (в 3 раунде в короткой игре) переверните Фарерские острова, что введёт в игру Баффинову землю.
CC	В 5 раунде (в 4 раунде в короткой игре) переверните Исландию, что введёт в игру Лабрадор.
DC	В 6 раунде (в 5 раунде в короткой игре) переверните Гренландию, что введёт в игру Ньюфаундленд.

Увеличьте ценность полей земель

В каждом раунде, в котором вы должны перевернуть поле исследования (*в короткой игре: раунды 2-5; в длинной: раунды 3-6*), поместите **2 серебряные монеты** на каждое поле, не взятое игроками, которое не должно быть перевёрнутым в этом раунде. Поля исследований, которые игроки уже забрали, не получают серебра.

- Когда вы переворачиваете поле земель с серебром, верните это серебро в общий запас.
- Поместите серебро на остальные поля земель, даже если поле земель, которое должно было бы перевернуться в этот раунд, уже было взято одним из игроков.
- Фаза 3 отсутствует в первом и последнем раундах. В эти раунды поля земель не переворачиваются, и серебро не раскладывается на них.

Пример: В раунде 3 2 серебра кладётся на Фарерские острова. В раунде 4 Фарерские острова переворачиваются и становятся Баффиновой землёй, а 2 серебра, положенные на это поле в предыдущем раунде, возвращаются в общий запас.



Когда вы объясняете правила игры, хорошей идеей будет сначала обозначить основную цель игры, а о фазах раунда рассказать только в общих словах. Вы можете сказать, что игра длится 6 или 7 раундов, указывая на 6 или 7 викингов, сидящих за пиршественным столом. Как только слушающие сфокусируются на этом, вы сможете легко объяснить первые три фазы раунда, используя информацию, размещённую под пиршественным столом.

Фаза 4: Возьмите новое оружие

Каждый игрок тянет новую карту вооружение и помещает её лицом вверх в личном запасе.

Вы можете получить полторный меч, единственный вид оружия недоступный вам в начале игры.



Фаза 5: Действия

Начиная с первого игрока и продолжая в направлении движения часовой стрелки, возьмите одного или нескольких викингов с Тинга и поместите их **ровно на одно незанятое место действия** на поле действий. Продолжайте выставлять викингов, пока все игроки не спасуют или не выставят всех викингов.

- Вы можете спасовать, даже если на вашем Тинге ещё остались викинги. Как только вы спасовали, вы более не можете выставлять викингов в этом раунде. (Когда у вас не осталось викингов, вы обязаны спасовать.)

Важно: Каждое место действия может быть занято только **1 раз за раунд**.

Другое важное правило: каждое место действия в первом столбце требует 1 викинга для активации. Каждое место во 2/3/4 столбце требует 2/3/4 викинга соответственно.



Эффекты мест действий будут объяснены ниже, но они вполне понятны по иллюстрациям.

- Вы должны использовать место действия **незамедлительно** после того, как заняли его. Чтобы занять место действия вы должны использовать как минимум один из его эффектов (платя цену, которую он требует для выполнения или за своё выполнение).
- Места действий на поле действий объединены в группы по схожести эффектов. Деревянная текстура фона подчёркивает это разделение. Типы эффектов действий каждой группы изображены вдоль левой границы поля.

Так же помните, что у вас есть действия, которые вы можете применить **в любой момент** игры (смотри ниже).

В вашу первую игру вас может смутить обилие доступных действий. Сконцентрируйтесь в первой игре на исследовании доступных опций. Используйте первые пару раундов, чтобы подготовиться к тому, что будет доступно в будущем. По-настоящему важные действия вы будете совершать позже.

- Фаза действий заканчивается, когда все игроки разместили своих викингов или спасовали.
- В связи с тем, что разные действия требуют разное количество викингов, некоторые игроки могут потратить их раньше других. Игроки без викингов обязаны спасовать. Продолжайте, пока все не спасуют.



Фаза 6: Определите первого игрока

Игрок, который в фазе действий разместит викинга последним, получает лося первого игрока, он будет первым игроком в следующем раунде.



Фаза 7: Доход

Данная игра различает доход и бонусы. Доход платится в серебре (в эту фазу), а бонусы выдаются в товарах и ресурсах (в фазу 10).

В ходе игры вы будете размещать синие и зелёные тайлы товаров на вашем планшете. Минимальное незакрытое значение на диагонали дохода обозначает количество серебра, которое вы получите в эту фазу.

В данном примере, «5» является самым малым незакрытым значением, соответственно вы получите 5 серебра дохода.

- Важно: Вы должны закрывать значения дохода в порядке возрастания по диагонали. Причина будет объяснена в правилах далее (**Действия в любое время**).
- Путём захвата полей земель вы можете получить дополнительный доход. Доход с полей земель получается так же, как и с личного планшета (так же смотри в приложении).



Если вы объясняете правила игры, сейчас самый лучший момент рассказать в деталях о размещении синих и зелёных товаров на вашем планшете. А теперь давайте продолжим с последовательностью раунда.

Фаза 8: Размножение животных

В правом нижнем углу своего планшета вы можете найти места (хлева) для ваших коров и овец. Помните, что на этих тайлах одно и то же животное изображено с обеих сторон, но с одной стороны изображено обычное животное, а с другой – беременная самка.



В этой фазе ваши животные размножаются в соответствии со следующими правилами:

- Если у вас есть хотя бы одна овца, лежащая беременной стороной вверх, переверните всех таких овец на другую сторону и возьмите 1 тайл овцы (и положите его небеременной стороной вверх в своём стойле).
- Если у вас есть хотя бы 2 овцы и ни одной беременной, переверните 1 (и только 1) из них беременной стороной вверх.



Тоже самое относится и к коровам.

Разумеется, ваши овцы и коровы могут размножаться только раз в раунд.

Примеры размножения животных:

- У вас 3 овцы, и одна из них беременна. Беременная родит ягнёнка, остальные две остаются небеременными. В результате у вас будет 4 небеременных овец.
- У вас 4 небеременные овцы, вы можете перевернуть на беременную сторону только 1 из них.
- У вас есть 2 овцы, одна из которых беременна. В фазу действий вы тратите небеременную. В фазу размножения этого раунда вы остаётесь с одной беременной овцой. Она всё так же родит ягнёнка, даже если она единственная овца в хлеву (Такова жизнь).

Фаза 9: Фест

Эта фаза фокусируется на местах за пиршественным столом, свободных от викингов.



В данном примере 3 места занято, а 9 свободно.

Разместите оранжевые или красные тайлы из вашего запаса (или хлебов) и/или монету по 1 серебру на каждое свободное место за пиршественным столом в соответствии со следующими правилами:

- Оранжевые тайлы (с/х продукты) **не могут** быть размещены один за другим.



Правила так же изображены под пиршественным столом.

- Красные тайлы (продукты животноводства) **так же не могут** быть расположены один за другим.
- Серебряные монеты **могут** быть размещены одна за другой. (Руда не может быть размещена на пиршественном столе.)
- По одному тайлу каждого вида можно разместить горизонтально, чтобы занять за столом больше места (например, солонина из примера ниже). Все остальные тайлы этого вида должны быть расположены вертикально (квадратные тайлы не регулируются этим правилом, так как для них это не имеет значения).



Вам не следует сервировать стол только одной солониной, если хотите использовать её более эффективно. Блюда из бобов, наоборот, могут быть размещены несколько раз без ограничений по геометрии размещения.

Каждый тайл, который вы размещаете на пиршественном столе, должен закрывать хотя бы 1 квадрат в нижней части стола и должен помещаться внутри прямоугольников (он не может «нависать»). Если вы будете не очень аккуратны, возможно, вам придётся расположить тайлы неэффективно (вертикально), чтобы удовлетворить правилу.

Заметно, что разработчики очень любят блюда из бобов. Викинги очень внимательно относились к тому, что они ели. Слишком много солонины может плохо сказаться на здоровье.

Штраф Тинга

- За каждое место за столом, которое вы не смогли или не захотели закрыть, вам придётся взять жетон штрафа Тинга и поместить его в своём запасе. Вы должны хранить эти жетоны до конца игры. (Такое происходит не очень часто, поскольку фест происходит после того, как вы получите доход. Доход обычно приносит достаточно серебра для закрытия проблемных мест за столом.)



В конце данной фазы переместите все тайлы товаров с пиршественного стола в общий запас.



Это пустое место означает, что вы должны будете взять 1 жетон штрафа Тинга.

Фаза 10: Бонус

На некоторых местах в зоне размещения товаров на вашем планшете изображены значки товаров и строительных ресурсов. Эти места считаются уже закрытыми, но вы можете их закрыть другими тайлами товаров, если хотите (в соответствии с правилами размещения, смотри в «Действиях в любое время» далее). Если вы оставите место со значком товара незакрытым, а вместо этого закроете 8 мест вокруг него, вы будете получать этот товар в качестве бонуса каждый раунд.



На картинке изображено место со значком руды, оно находится на грани зоны размещения товаров, поэтому требуется закрыть всего 5 областей вокруг него, чтобы получать руду в виде бонуса.

Игрок, чей планшет изображён справа будет получать руду, дерево, мёд и камень каждый раунд.

- Вы получаете все ваши бонусы в одно и то же время.

Заметка для опытных игроков: в фазе дохода вы затем получаете серебряные монеты, которые вы можете разместить в зоне размещения товаров, чтобы получить бонусы. (Например, серебряная монета на рисунке сверху, которая позволяет получить руду в виде бонуса, сама могла быть получена в фазу дохода и размещена на планшете.)



Фаза 11: Обновление и добавление новых горных полос

Горные полосы предоставляют строительные ресурсы, которые вы можете получить в фазу действий (Смотри «Горные и торговые действия» далее).

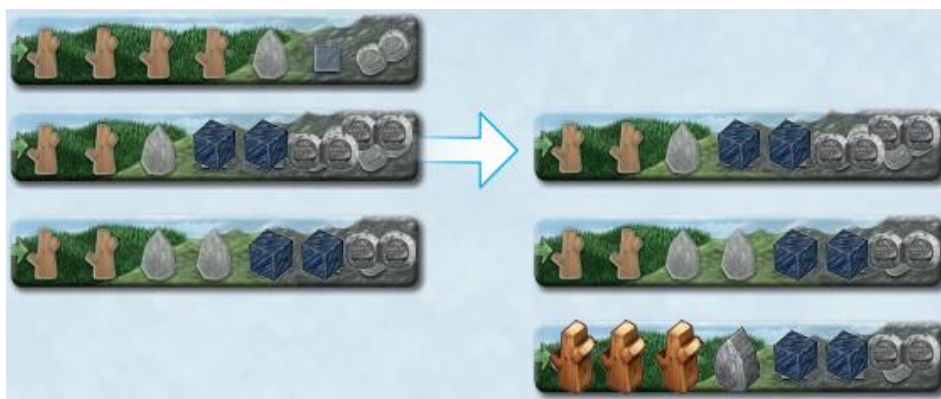


Получите свои ресурсы здесь.

- В эту фазу уберите самый левый строительный ресурс (ближний к стрелке) с каждой горной полосы, лежащей лицом вверх, и верните его в общий запас.

Если все места ресурсов, кроме места «2 серебра» пусты, то уберите деньги с тайла и весь тайл целиком.

- Затем переверните лицом вверх новую горную полосу и разместите на ней, изображённые на ней материалы. (Таким образом, может получиться, что в игре будет больше горных полос, чем в начале партии.)



Слева: верхняя горная полоса должна быть удалена. Справа: нижняя горная полоса только что была добавлена.

- В длинном варианте игры на четверых вам не хватит горных полос на все 7 раундов. Просто не добавляйте горную полосу в 7 раунде.

Фаза 12: Снимите всех викингов с поля действий

Верните всех ваших викингов с поля действий на Тинг. (Затем продолжайте с фазы 1 следующего раунда.)



Действия в любое время

Есть некоторые действия, которые вы можете выполнять дословно **в любое время** в течение игры (даже во время основного действия).

Разместить товары на планшете

Как упоминалось ранее, **в любое время** вы можете разместить зелёные ремесленные изделия и голубые предметы роскоши, а так же серебряные монеты и руду на свободных местах в зоне размещения на вашем планшете, следуя некоторым правилам:

Места с **большими номерами** (0, 1, 2, 3, ...) на диагонали дохода. Вы можете закрыть место на диагонали дохода, только если вы уже закрыли (или прямо сейчас закрываете) все места:

- Слева от этого места,
- Под этим местом,
- А также все места в квадрате под линиями из первых двух пунктов.

Места со значками товаров и ресурсов считаются уже закрытыми.



В начале игры вы можете закрыть три номера одним тайлом (например, используя робу). (К сожалению, если вы решите поступить именно так, то вы перекроете значок мёда, а значит и потенциальный бонус.)



В примере, изображённом слева, вы можете разместить «кожу и кости» или «шерсть», чтобы закрыть места дохода с номерами 3 и 4 одновременно. Это разрешено, так как все требуемые правилами места являются закрытыми.

- На зонах размещения цветом фона изображены увеличивающиеся квадраты, чтобы напоминать вам о правилах размещения товаров на диагонали дохода.



- Зелёные тайлы **не могут** касаться любой из сторон других **зелёных тайлов** (касаться углами можно). (Иллюстрация на вашем планшете будет напоминать вам об этом правиле.)



- Голубые тайлы могут касаться с других голубых тайлов, так же как серебро с серебром и руда с рудой.

Время от времени игроки случайно игнорируют это правило, если вы заметили ошибку слишком поздно, смотрите в конце правил, как разрешить данную ситуацию.

- Когда вы размещаете тайл товара, Вы не можете его положить поверх другого тайла товара (даже частично). Но вы всегда можете закрыть места со значками товаров и ресурсов. Помните, что места со значками товаров считаются уже закрытыми.
- Каждый тайл товара, который вы размещаете, должен быть расположен в пределах области размещения.



На планшете есть 3 дополнительных места в правом верхнем углу, таким образом, вы сможете разместить большие тайлы в конце игры, например «сундук с сокровищами».

Чтобы избежать отрицательных очков, вам разрешено размещать тайлы где угодно в пределах зоны размещения, только если вы не закрываете места на диагонали дохода, которые вам ещё нельзя закрывать.



Это пример того, как можно закрыть места в правом верхнем углу, не трогая места дохода, которые вам нельзя закрывать.

Размещение товаров на полях земель

Так же как и для личных планшетов: **в любое время** вы можете размещать зелёные ремесленные товары и голубые предметы роскоши, а так же монеты и руду на свободных местах на полях земель, в соответствии с теми же правилами.



Помните, что на полях земель могут быть места, которые вы не можете закрывать, например как «5» на Медвежьем острове. Эти места имеют ярко выраженную зелёную границу.

Многие места товаров на полях земель окружены менее чем 8 ячейками, что позволяет проще окружать их для получения бонуса.

Чтобы открыть бонус по рунному камню и руде на Медвежьем острове, вам понадобится закрыть всего лишь 6 ячеек.



Размещение товаров на тайлах домов

В любое время вы можете разместить оранжевый тайл с/х товаров, красный тайл товаров животноводства, зелёный тайл ремесленных изделий и голубой тайл предметов роскоши, а так же серебряные монеты на свободных ячейках ваших домов.

Оранжевые тайлы не могут касаться ни одной из сторон других оранжевых тайлов, а красные - красных (касаться углами можно, что и показано в памятке).



Следующее применяется ко всем действиям в любое время:

Как только вы поместили тайл на поле или в дом – вы **не можете забрать его назад**.

Конечно же, вы можете примерять тайл в качестве планирования и забирать его назад перед продолжением.



Помните, что вы не можете закрывать ячейки с колоннами на тайлах медовых залов.

Не смотря на то, что вы не можете забирать с полей уже выложенные тайлы, мы всё равно рекомендуем вам размещать как можно больше тайлов до фаз дохода и бонуса.

Покупка кораблей

В любое время вы можете купить корабль, оплатив его серебром. Цена корабля эквивалентна значению на нём (а так же изображена на поле кораблей). Вместо покупки кораблей, вы можете их построить из дерева при помощи действия «Постройка кораблей» в фазе действий.

- Китобойные лодки – это маленькие корабли.
- Кнорры и драккары, соответственно, - большие корабли.



Кнорр стоит 5 серебра.



Каждая китобойная лодка стоит 3 серебра, кнорр – 5, а драккар – 8 серебра.

Каждый корабль, который вы нанимаете, должен быть размещён в вашей бухте, у причала соответствующего размера (вы **не можете** разместить китобойную лодку у причала для больших кораблей).

Размен серебра

В любое время вы можете разменивать ваши серебряные монеты. Серебро присутствует в номиналах 1, 2, 4 и 10 серебра.

Серебряные монеты разработаны именно такими, чтобы удобнее было их размещать в домах и в зонах размещения планшета и полей земель.



Усиление кораблей

В любое время (в том числе непосредственно перед выполнением действия, но не во время него) вы можете поместить руду из вашего запаса на специальные ячейки на ваших китобойных лодках и драккарах.

Вы **не можете** забирать назад руду, которую разместили на корабле.



Китобойные лодки используются для китобойного промысла. На них есть 1 нарисованная руда и одна ячейка для дополнительной руды.



Драккар используется для набегов и грабежей.

Профессии

Многие профессии дают вам действия, которые можно применить **в любое время**.

Синий цвет фона обозначает, что действие с карты профессии можно применить в любое время.



Имущество

Вы **не можете** просто отдать или сбросить товары, корабли или карты вне действия.

Места действий

На поле действий расположено множество различных мест действий. (Как и когда их использовать объяснено в главе «Фаза 5: Действия».)

Основное правило:

Некоторые действия требуют от вас, чтобы у вас были определённые типы кораблей. Вы можете использовать одни и те же корабли несколько раз за раунд для различных действий.

Пример: У вас есть всего один драккар в бухте. С этим кораблём вы можете:

- Для начала отправится в набег,
- Затем исследовать Ньюфаундленд,
- И эмигрировать в том же раунде.



Все действия из примера будут рассмотрены ниже. Многие места имеют довольно простые эффекты (например, места производства), рассмотрим сначала их.

Места производства

На зелёных местах на поле действий вы получаете ровно то, что там нарисовано. Например, 1 вяленую рыбу.



В частности:

Здесь вы получаете 1 молоко, если у вас есть 1 корова, 2 молока, если 2, и 3 молока, если 3 или больше коров.



Здесь вы получаете 1 шерсть, если у вас есть 1 овца, 2 шерсти, если 2, и 3 шерсти, если 3 и больше овец.



Здесь вы получаете 1 специи и 1 серебро. Дополнительно вы получаете 2 молока, если у вас есть хотя бы одна корова, и 1 шерсть, если у вас есть хотя бы одна овца.

На этом месте вы получаете дерево и руду из **общего запаса**. Руду вы всегда получаете 1, а вот количество получаемого дерева зависит от количества игроков в партии, вы получаете по **1 дереву за каждого игрока**: в партии на 1/2/3/4 игрока вы получите 1/2/3/4 дерева.



Важно:

Если товары имеют стоимость в серебре, цена обозначена под значком кошелька в левой части места действия. 1 корова и 1 молоко стоят 3 серебра.





Заметка: Многие новички переоценивают Недельный рынок. Ваши викинги будут хорошо обеспечены во время сбора урожая. Обычно вам не требуется значительно больше еды, чем вы получите при сборе урожая. С другой стороны, они склонны упускать долгосрочный потенциал животноводства.

Места строительства и производства

Серые места действий относятся к постройке зданий и кораблей, а так же к производству. На них вы меняете что-то (обычно *строительные ресурсы из своего запаса*) на что-то ещё, но **только 1 раз**. В частности:

На месте действия сверху слева на поле действий вы можете заплатить 2 дерева, чтобы получить сарай.



Здесь вы можете построить каменный дом или медовый зал за 1 и 2 камня соответственно.



Помните, что количество тайлов строений ограничено.

Здесь вы можете построить обозначенные корабли (*и только их*) за 1 или 2 дерева:



Количество кораблей не ограничено. Лимит есть только в количестве причалов в ваших бухтах: вы можете иметь максимум 3 китобойные лодки и максимум 4 больших корабля (*кнорры и драккары*).

На этом месте вы можете выбрать, что получить за 2 камня и 2 дерева: или каменный дом и драккар, или медовый зал и кнорр.



Здесь вы можете поменять оранжевый тайл льна на более большой и более ценный зелёный тайл льняной ткани.

Здесь вы можете потратить шкуру и льняную ткань, чтобы сделать одежду, за что вы также получите 2 серебра.



В кузнице вы можете потратить 1 руду, чтобы получить 1 специальный серый тайл с символом кузнечных щипцов.



Тайлы ювелирных изделий (голубые) имеют символ кузнечных щипцов...

... так же как и все специальные тайлы на тёмно-серых местах овального поля.

Здесь вы получаете 4 серебра. Дополнительно вы можете поменять шерсть на накидку и/или столовое серебро на драгоценность.



На этих трёх местах действий вы можете поменять камень и/или дерево, или руду на рунный камень и сундук. На первых двух местах вы к тому же получаете 1 серебро.



Сыграть 1 карту профессии стоит 1 камень или 1 руду, и вы получаете 1 серебро.



Здесь вы можете обменять китобойную лодку* на кнорр (при желании) для использования этого кнорра или другой большого корабля для эмиграции.

* Если на китобойной лодке, которую вы используете для обмена, есть руда, то вы её теряете.

Горные и торговые действия

Горные действия

Некоторые золото-коричневые места действия позволяют вам взять строительные ресурсы и серебро с горных полос.



Когда забираете ресурсы с горных полос, всегда берите их слева направо (то есть ближайший к стрелке ресурс).

2 серебра в правой части полосы обозначают 1 предмет. После того, как с полосы взяты последние «2 серебра», удалите горную полосу из игры.



Действие «Возьмите 2 строительных ресурса» позволяет вам взять (до) 2 предметов с **одной** из горных полос по своему выбору.



Вы можете выбрать горную полосу с меньшим количеством ресурсов, чем вам позволено взять (вы не можете брать ресурсы с другой полосы, чтобы добрать до разрешённого количества).

Действие «Возьмите 3+2 строительных ресурсов» позволяет вам взять (до) 3 строительных ресурсов с одной горной полосы и (до) 2 с другой. Вы не можете взять 5 ресурсов с одной полосы.





Например, вы можете взять 3 дерева с одной горной полосы и руду и серебро с другой.

Действие «Возьмите 2+2+2+2 строительных ресурса» позволяет вам взять до 2 ресурсов с каждой из (до) 4 горных полос. Здесь вы не можете взять 4 или 6 ресурсов с одной полосы.

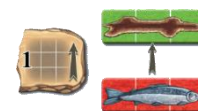


Торговые действия

Другие золото-коричневые места действий позволяют вам **менять товары из вашего запаса** на более ценные товары.

Действие « 1 Товар» позволяет вам обменять ровно 1 товар на 1 более ценный товар: или оранжевый на красный, или красный на зелёный, или зелёный на голубой. **Старый и новый тайлы товаров должны иметь одинаковые форму и размеры.**

Например, вы можете использовать действие « 1 Товар», чтобы обменять вяленую рыбу на шкуру.



Действие « 2 Товара» позволяет вам обменять до 2 товаров на более ценные товары. Оба тайла могут быть одного типа, но вы **не можете** «улучшить» один тайл дважды (с оранжевого до зелёного или с красного до голубого).



Действие «  2 Товара» позволяет вам «улучшить» до 2 товаров каждый дважды: вы можете поменять оранжевый товар на зелёный или красный на голубой. (Вы так же берёте 4 ресурса с одной горной полосы.)



Другие места действий на поле действий позволяют вам менять более чем 2 товара.

Действие справа, например, дополнительно приносит вам 4 карты вооружения. Это означает, что вы тянете 4 случайные карты (и размещаете их перед собой).



Перед тем, как обменивать ваши товары на более ценные действиями « x Товара», проверьте, сколько и каких тайлов вам необходимо для фазы феста. Мы рекомендуем вам заранее размещать эти товары на пиршественном столе, подготавливаясь к этой фазе.

Голубые, жёлтые, красные и коричневые места действий являются специальными. Голубые – для морской торговли, жёлтые – для эмиграции, красные – для охоты, набегов и мародёрства. Коричневый – это цвет карт профессий.

Места действий с кноррами

Голубой – это цвет мест действий, которые требуют наличие у вас кнорра, здесь вы можете получить голубые предметы роскоши.

Морская торговля



Два действия морской торговли расположены в первом и втором столбце на поле действий. На местах морской торговли вы можете заплатить 1 серебро, чтобы перевернуть любое количество разных зелёных товаров на их голубую сторону. Чтобы проделать это, вы обязаны иметь хотя бы один кнорр в вашей бухте.

- Зелёные тайлы, размещённые в зонах размещения на ваших полях и планшетах не могут быть перевернуты на их голубую сторону (вы не сможете обойти правило, запрещающее размещать зелёные тайлы товаров друг рядом с другом, таким образом).



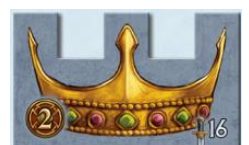
В этом примере, в ходе выполнения единичного действия морской торговли, вы можете перевернуть 1 масло, 1 шкуру, 1 шерсть, 1 льняную ткань и 1 одежду на их голубые стороны. (Второй тайл льняной ткани должен остаться своей зелёной стороной вверх.)

Специальная продажа

Место действия «Специальной продажи» находится в третьей колонке на поле действий в блоке морской торговли.



На каждом специальном тайле указана цена в серебре. Если у вас есть хотя бы 1 кнорр, то вы можете купить до 2 специальных тайлов, оплатив их стоимость. (Только тайл Английской Короны не может быть куплен. Мы спросили её Величество королеву Елизавету II об этом, когда она была во Франкфурте 25 июня 2015 г. Она отклонила наш запрос в своей обычной дипломатичной манере.)





Стеклянные бусы не стоят ничего, а шлем стоит 1 серебро.

Эмиграция

Жёлтый – это цвет эмиграции. На месте действия «Эмиграция» вы можете перевернуть кнорр или драккар* с вашего планшета на его обратную сторону и поместить его на самое левое свободное место на пиршественном столе. С этого момента данный тайл перестаёт считаться кораблём, он уменьшает количество еды, которое вы будете тратить при последующих фестах.



*Вы теряете руду с драккара, если совершаете эмиграцию на нём.



При своей следующей эмиграции вы размещаете ваш корабль справа от первого. Как вы можете видеть, с каждой эмиграцией вам требуется всё меньше еды для фестов. В данном примере, в следующий фест придётся закрыть только 5 мест за столом.

- Чтобы активировать это действие, отдайте количество серебра, равное номеру текущего раунда.
- В редких случаях, когда вы эмигрируете так часто, что на пиршественном столе не остаётся места для нового корабля, вы больше не можете применять действие эмиграции.

Вы **не** теряете викингов в процессе эмиграции. (Фигурки викингов – это лидеры ваших племён, они никогда вас не бросят.)

Набеги, мародёрство и охота

Красные места действий предоставляют вам действия, которые потребуют от вас бросания кубов.

Оранжевый 8-гранный куб используется для действий, на которых изображён символ оранжевого куба. Это верно и для синего 12-гранного куба, который нужен для действий с изображением голубого куба.



Основные правила:

Когда вы идёте в набег (с **оранжевым кубом**) или занимаетесь мародёрством (с **голубым кубом**), вы пытаетесь выбросить **наибольшее значение**.



На местах действий охоты и китобойного промысла вам надо выкинуть как можно **меньшее значение**.



В любом случае, вы можете бросить куб **до 3 раз**. (Каждый переброс сбрасывает предыдущее значение броска.) Вы можете остановиться в любое время. Когда завершите (и после того, как модифицируете полученное значение, если потребуется), обозначьте свой **боевой результат**. Затем определите своё действие с кубом как успешное или провальное.

Набег



Чтобы совершить действие набега у вас должен быть хотя бы 1 **драккар**. **Не** имеет значения, есть на корабле руда или нет, вы всё равно **не можете** её использовать в этом действии.

Успех

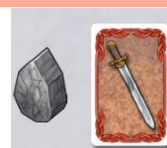
На каждом сером специальном тайле товара (а так же и на голубых тайлах) есть показатель сложности получения этого товара (число у меча). После того, как вы кинете оранжевый 8-гранный куб, вы можете взять ровно 1 тайл голубого (или серого) товара с показателем сложности **равным или меньшим**, чем значение на кубе.* Каждый камень и карта вооружения «полуторный меч», которые вы тратите, увеличивают значение вашего куба на 1 (даже больше 8). Это изменённое значение и будет вашим «боевым результатом».



Число у меча.

Провал

Ваш рейд считается автоматически провальным, если ваш боевой результат 5 или ниже. Не зависимо от вашего боевого результата вы можете добровольно объявить рейд провальным. **В случае провала, вы получаете компенсацию: 1 камень и 1 полуторный меч**** - из общего запаса.**



В левой части действия набега есть символы меча и камня. Эти символы нужны по 2 причинам.

- Они показывают, какие ресурсы и оружие вы можете потратить, чтобы увеличить ваше боевое значение.
- Они напоминают о вашем утешительном призе при провале.

Символы на действиях мародёрства и охоты могут быть истолкованы аналогичным способом.

Пример неудачной попытки набега.

У вас есть драккар, и вы совершаете действие набега. Количество руды на вашем корабле не важно, так как она не применяется при набеге. Вы берёте оранжевый куб и бросаете 4 в первой попытке, а затем 5 во второй. Вы хотели бы лучшего, но в финальной попытке бросаете 3. Если вы потратите 2 камня и



полоторный меч, то лучшее, что вы можете получить, это боевой результат 6, что принесёт вам рунный камень. Вы решаете, что выгоднее объявить рейд провальным и получить в виде компенсации 1 камень и 1 полоторный меч.

Мародёрство

Как и при набеге, вы будете пытаться выбросить наибольшее значение.



Чтобы совершить это действие, вы должны иметь **драккар**. Если у вас больше одного драккара, вы должны использовать тот, на котором **больше руды**.

Успех

Когда вы мародёрствуете, прибавляйте 1 к значению каждого броска куба за каждую руду на корабле (даже больше 12), **сохраняя** руду. После того как бросите куб, вы можете получить ровно 1 тайл голубого (или серого) товара с показателем сложности **равным или меньшим** боевому значению.* Вы можете потратить камень и полоторные мечи из вашего запаса, чтобы увеличить значение броска на 1 за каждый предмет, который вы потратили. Это изменённое значение и является вашим боевым результатом.



Провал

Мародёрство автоматически считается провальным, если ваш боевой результат 5 или меньше. Вы можете добровольно объявить мародёрство провальным и получить **компенсацию в виде 1 камня и 1 полоторного меча**** из общего запаса**, не зависимо от вашего боевого результата. Дополнительно, после неудачной попытки мародёрства вы можете вернуть **1 викинга** с этого места действия на ваш Тинг и использовать его позже в этом раунде.



У Английской Короны наивысший показатель сложности, а ещё она приносит 2 ПО.



В левом нижнем углу места действия «Мародёрство» вы можете видеть символ викинга со стрелкой, направленной влево. Это напоминание о компенсации, которую вы получаете после провальной попытки.

*** Когда вы берёте голубой тайл, вы можете взять как именно голубой тайл, так и один из специальных серых тайлов (с дополнительного овального поля).**

Давайте немного поговорим о факторе удачи в игре. Бросание кубов не одобряется в играх на развитие, что вполне обосновано. В данной игре, провал разработан так, что он лишь немного хуже чем, например, взять 2 камня (в сравнении с 1 камнем и 1 длинным мечом) или 2 дерева (смотри секции провала дальше в правилах) с горной полосы. Когда вас постигает неудача, ваш следующий бросок имеет большие шансы на успех. Плохие броски не отменяют достижения цели, а лишь немного задерживают его. Для меня, это особая часть игры, которая предоставляет ощущения настоящих приключений.

Пример удачной попытки мародёрства.

У вас есть драккар с 2 руды на нём. У вас есть 1 руда в личном запасе, которую вы решаете разместить на вашем корабле перед выполнением действия «Мародёрство». Вы берёте голубой куб и бросаете, 4 в первой попытке. Вы могли бы остановиться, но вы хотите большего. Ваша вторая попытка – 6. Так как у вас остался только 1 переброс, вы решаете остановиться. Вы решаете потратить 1 полуторный меч для получения боевого результата 10: 6 с броска, 3 с руды и 1 с меча. С таким боевым результатом вы можете получить 1 тайл драгоценностей.



Охота, установка ловушек, китобойный промысел



Когда вы охотитесь и ставите силок, вы кидаете оранжевый куб. Когда занимаетесь китобойным промыслом – голубой куб. В обоих случаях вам надо стремиться выкинуть **как можно меньше** значение.



Успех

Когда охотитесь, ставите силок или занимаетесь китобойным промыслом, уменьшайте выпавшее значение кубов на 1 за каждую руду на каждой китобойной лодке (*даже нарисованную*), которые вы используете для выполнения действия (*вы сохраняете руду*). Это может привести к отрицательной сумме, но любое отрицательное значение автоматически приравнивается к 0. Заплатите необходимое количество дерева или определённого оружия**, соответствующее этому значению, чтобы заявить об успешности действия и получить награду, изображённую на месте действия.***

Провал

Если вы заявляете попытку охоты как провальную, то вы не платите ничего. (*Вы не можете заявлять провал при значении 0.*)

При провале вы получаете компенсацию в размере 1 дерева и 1 оружия**** соответствующего типа** из общего запаса. Дополнительно, когда вы проваливаете установку силка, вы можете переместить **1 викинга** с места действия на ваш Тинг. Когда вы проваливаете китобойный промысел, вы можете вернуть **2 викингов**. Вы можете использовать вернувшихся викингов позже в этом же раунде.

****** Это «лук и стрелы», «силки» или «дротик» при охоте, установке силка и китобойном промысле соответственно.

Когда вам предлагается возможность потратить оружие вместо дерева, тратьте оружие. Как и в реальной жизни, дерево более разносторонний ресурс, чем оружие.

*** При охоте вы получаете 1 шкуру и 1 мясо дичи. При установке силка вы получаете 1 мех и 1 карту вооружения «силкок». При китобойном промысле вы получаете 1 масло, 1 кожу и кости и 1 китовое мясо.



Охота

Установка силка

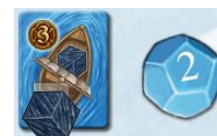
Китобойный промысел

Пример провала при охоте.

Вы выполняете действие охоты. Так как место охоты в первом столбце занято, вы размещаете 2 викингов на месте охоты во втором столбце. Вы получаете оранжевый куб и бросаете его. Первая попытка – 3, но вам это не нравится, поэтому вы бросаете ещё раз. 7, ещё хуже. Ваш третий бросок – 4. Если вы потратите 2 дерева и 2 лука со стрелами, то сможете объявить свою охоту успешной, но вы решаете, что цена слишком высока. Вы объявляете о провале попытки и получаете свою компенсацию: 1 дерево и 1 лук со стрелами. (Несмотря на то, что у вас случился провал, вы не можете вернуть 1 викинга на Тинг. Эта компенсация работает только при китобойном промысле и установке силка, которые работают так же, как и охота, но вы должны использовать другое оружие.)

**** Когда вы получаете компенсацию в виде карты оружия (за провал) или наградной силкок (за удачную установку силка), берите эту карту из стопки сброса карт вооружения, расположенной лицом вверх. Если там нет нужной карты, то возьмите карту из колоды вооружения, а затем перемешайте колоду.

$2 \text{ (значение на кубе)} \text{ минус } 2 \text{ (руда на корабле)} \text{ равно } 0$



Если ваш боевой результат 0, вы не можете заявить провал. Вы должны немедленно остановиться, вы не можете больше перебрасывать куб.



В левом нижнем углу действия китобойного промысла вы можете видеть 2 символа викингов со стрелкой налево. Это напоминание о том, что 2 викинга могут вернуться на Тинг при провале.

Особенности китобойного промысла

Есть 2 различных места действия китобойного промысла.

На основном месте китобойного промысла (слева) вы можете использовать от 1 до 3 ваших китобойных лодок. В столбце 4 (справа) есть второстепенное место действия китобойного промысла, на котором вы можете использовать лишь 1 китобойную лодку.



Пример успешной попытки китобойного промысла

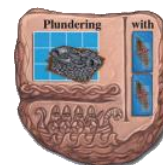
У вас есть 2 китобойные лодки, каждая экипирована 1 рудой. До того, как вы предпримите действие китобойного промысла в третьем столбце поля действий, вы решаете нанять ещё одну китобойную лодку, но у вас нет руды для размещения на ней. Вы берёте голубой куб и выбрасываете 8 в первой попытке. Если вы остановитесь сейчас, то вам надо будет потратить 3 дерева/дротика, чтобы попытка стала успешной (у вас есть 5 руды на лодках, что уменьшает боевое значение с 8 до 3). Вы решаете перебросить, во второй попытке вы получаете 4. Уменьшение на 5 даёт отрицательное значение, которое приравнивается 0. Так как ваш боевой результат 0, вы обязаны остановиться незамедлительно и объявить свою попытку успешной.



Вы можете удивиться, почему рыбалка с 3 китобойными лодками требует всего 3 викингов, в то время как рыбалка с одной лодкой требует 4 викингов. Последнее – это второстепенное место действия, подразумевается, что оно будет интересно тем, для кого китобойный промысел – это не основной источник получения товаров, так как у них мало китобойных лодок.

Аналогично, есть 2 различных типа мест действий, на которых требуются драккары. Мародёрство лучше работает с кораблями, экипированными рудой. Набег и грабёж могут быть совершены с кораблями с малым количеством руды.

Место действия грабежа так же определено, как красное действие. Здесь вы можете потребовать выкуп в виде голубого тайла серебряного клада без битвы, но у вас должно быть как минимум 2 драккара для этого.



Исследование

Оранжевый – это цвет исследований. При помощи исследования вы можете добавить поля земель к вашему планшету, чтобы увеличить количество зон размещения товаров. Есть 4 уникальных поля земель, сторона, которой они лежат вверх, зависит от текущего раунда игры. Когда вы применяете действие исследования, поместите требуемое количество викингов на место этого действия и возьмите соответствующее поле исследования.

Если на поле земель, которое вы забираете, есть монеты – переместите их в личный запас.

Поля земель рассмотрены в приложении.

- Чтобы взять Шетландские или Фарерские острова, у вас должна быть китобойная лодка, кнорр или драккар, и вы должны поместить 1 викинга на поле действия. Это возможно только на месте действия, требующего 1 викинга.
- Исландия, Гренландия и Медвежий остров, каждый требует наличие кнорра или драккара, а также 2 викингов.
- Земли на Американском континенте (Баффинова земля, Лабрадор и Ньюфаундленд) требуют 3 викингов и драккар.



Во всех вышеописанных случаях, вы **сохраняете** свою лодку, на которой исследовали земли.

Профессии

Вы начинаете игру с одной бежевой картой профессии, которую вы храните взакрытую в своей руке. В течение игры вы будете получать дополнительные, коричневые карты профессий. Вы должны разыграть карту профессии перед использованием её эффекта.



На данном месте действия вы берёте на руку 1 коричневую карту профессии из колоды профессий. Дополнительно вы получаете 1 серебро.



Здесь вы можете заплатить 1 камень или 1 руду, чтобы сыграть карту профессии. Дополнительно вы получаете 1 серебро.



Здесь вы можете сыграть до 2 карт профессий с руки, одну за другой.



На этом месте действия вы можете сыграть до 4 карт профессий с руки, одну за другой.

Бонус за размещение 3 викингов



Каждый раз, когда вы размещаете 3 викингов на месте действия в третьем столбце, перед выполнением действия вы получаете 1 коричневую карту профессии из колоды профессий на руку. Вы можете посмотреть эту карту незамедлительно. *(Этот бонус действителен только для мест действия в третьем столбце.)*

Бонус за размещение 4 викингов



Каждый раз, когда вы размещаете 4 викинга на месте действия в 4 столбце, до или после совершения действия вы можете сыграть карту профессии с руки. *(Бонус действителен только для мест действия из 4 столбца.)*

- Вы можете использовать эффект сыгранной карты мгновенно.
- Если у вас не осталось карт профессий на руке, очевидно, что вы не можете разыграть их перед выполнением действия.

Дополнительные поля при игре вчетвером

Серые места действий на дополнительных полях позволяют вам использовать уже занятое **другим игроком** место действия в том же столбце. (Вы не можете имитировать незанятое место действия или место действия, занятое вашими викингками.) В каждой игре на 4 человека, только 2 столбца из 4 поддаются имитации (1 или 2 столбец и 3 или 4 столбец). Это определяется случайным образом при подготовке к игре.



В данном примере, 1 и 4 столбцы могут быть симитированы.

- Так же, как и другие места действий, имитационные действия могут быть использованы лишь раз за раунд.

Об эффектах карт профессий

У каждой карты профессии есть характерное оформление. Имя карты вверху слева, приносимые ей очки в правом верхнем углу, и её эффект в нижней части карты.

Слеш

На некоторых картах в их эффектах присутствует знак слеш (/). Обычно слеш обозначает «или - или», но мы хотим проиллюстрировать это парой примеров: *Торговец даёт вам возможность поменять 1 столовое серебро на 1 сундук **или** на 1 шёлк.*



Если на карте изображено множество элементов через слеш (/), это означает соответствие другим элементам из следующего списка элементов через слеш. *Здесь вы можете выбрать, сколько вы хотите потратить, 2, 4 или 6 серебра, чтобы получить 1, 2 или 3 шкуры соответственно.*



Важно, что вы можете выбрать только 1 элемент из списка. *Данная карта даёт или 1 бобы, или 1 пшеницу, или 1 капусту, в зависимости от того, сколько у вас есть китобойных лодок 1, 2 или 3.*



Следовательно, если у вас 2 китобойные лодки, вы получаете пшеницу и никаких бобов. (Вы можете сказать, что 2 лодки включают в себя 1 лодку, но эта максима не про данную игру.)

Каждая карта профессии принадлежит к одной из следующих категорий.

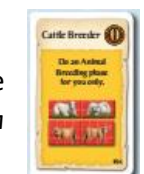
Мгновенные карты

Вы можете опознать мгновенные карты по **жёлтому фону**. Эти карты имеют мгновенный и одноразовый эффект, который вы должны применить, когда играете эту карту. После чего эффект становится бездейственным. Только ПО остаётся важным, они будут учтены при финальном подсчёте. *Например, когда вы играете Убийцу драконов, вы можете немедленно поменять 2 дротика и 2 силка на 1 сундук с сокровищами.*



 **Серая стрелка** на мгновенных картах означает, что вы не можете совершать обмен в любое время, но можете играть **незамедлительно и только 1 раз**. (Таким образом, вы не можете поменять 4 дротика и 4 силка на 2 сундука с сокровищами.) Вы можете совершать обмен несколько раз, только если карта непосредственно вам это разрешает, используя термины «несколько раз» или «Раз в ...».

Помимо действий обмена некоторые карты позволяют вам совершить особые действия на поле действий или пройти через некоторые фазы раунда в одиночку. *Скотовод позволяет лично вам пройти дополнительную фазу «Размножение животных».*



В остальных случаях вы просто получаете товары без разыгрывания чего-либо.



Постоянные карты

Вы можете опознать постоянные карты по **синему фону**. Эти карты имеют постоянный эффект. Вы можете применить то, что изображено на карте в любое (до финального подсчёта) время и любое количество раз. *Дубильщик даёт вам возможность обменивать 1 солонину на 1 шкуру в любое время.*



Жёлтая стрелка на постоянных картах означает, что вы можете производить обмен в **любое время** и **любое количество раз** в течение игры.

Есть некоторое количество постоянных карт без жёлтой стрелки. Они изменяют правила игры для вас. *Модификатор позволяет вам забирать руду с ваших кораблей в ваш запас (что обычно не позволено).*



Карты «Каждый раз ...»

Вы можете распознать карты «каждый раз ...» по **красному фону**. Эти карты имеют 2 различных по оттенку фона части. Светло-красная часть объясняет, когда эффект активируется (обычно в форме условия), а тёмно-красная объясняет действие, которое вы можете совершить. Соответственно, вы можете выполнять действие каждый раз, когда условие выполняется. *Незамедлительно, каждый раз до использования вами места действия морской торговли (светло-красная часть), вы получаете 1 масло (тёмно-красная часть).*



Некоторые карты (такие как Священник) явно указывают на то, когда эффект карты активируется, **до или после** того, как вы выполните условие. *(Священник, например, даёт вам масло перед действием, в случае, если вы хотите использовать его по прямому назначению в ходе действия морской торговли.)*



Другие карты предоставляют действия обмена или изменяют правила для вас. *Опытный охотник позволяет вам делать 4 попытки бросания куба вместо 3.*



Действия обмена на картах «каждый раз ...» обозначены **серой стрелкой** (как и на мгновенных действиях) так как обмен нельзя совершать в любое время. Некоторые карты могут сказать «Несколько раз» или «Один раз за ...», чтобы изменить это.

Некоторые карты предоставляют 2 действия. Когда вы разыгрываете такую карту, вы можете выбрать, какие действия вы будете совершать.

Если на карте изображено 2 мгновенных действия, и вы решаете совершить оба, вы должны отыграть их точно в порядке их изображения на карте. *Здесь вы можете совершить действие охоты, а затем вы можете установить силовик.*



Если вы решили использовать только карты из колоды А, вы можете пропустить следующую секцию. Только колоды В и С содержат карты, описанные ниже.

Карты «Как только ...»

Вы можете опознать карты «как только ...» по **зелёному фону**. Как и карты «каждый раз ...», эти карты имеют 2 разные по оттенку фона части. Светло-зелёная часть объясняет, когда эффект активируется (обычно в форме условия), а тёмно-зелёная объясняет действие, которое вы можете выполнить. Это их схожая часть с картами «каждый раз ...».

Различие заключается в том, что эффект карт «как только ...» активируется лишь раз за игру, когда условие выполняется в первый раз за игру. Это может быть момент, в который вы играете карту, или некоторая точка в будущем.



Штопальщик парусов требует наличия 3 больших кораблей. Если у вас уже есть 3 больших корабля, то, в тот момент, когда вы играете эту карту, вы должны применить её эффект незамедлительно.



Эта карта обозначает конкретный момент в будущем. Как только вы наймёте ваш следующий кнорр, вы немедленно получите 1 вяленую рыбу и 1 серебро за каждый кнорр, который вы будете иметь после найма.

Если всё вышеперечисленное не дало ответов на все ваши вопросы об эффектах карт, тогда вам следует почитать в приложении. Там рассмотрены все карты профессий в номерном порядке.

Лимиты компонентов

Для первой игры вы можете пропустить эту секцию, вернитесь к ней, если у вас закончились какие-нибудь компоненты в процессе игры.

- В игре довольно мало компонентов, число которых ограничено.

Дома: Есть ограниченное количество строений в игре. Если они закончились, вы больше не можете их брать.

Поля земель: В игре есть только 4 поля земель, игроки могут заниматься исследованиями только 4 раза за игру.

- Корабли, тайлы товаров, строительные ресурсы и карты вооружения задуманы в игре в бесконечном количестве.

Корабли: Импровизируйте, если у вас закончился какой-то из типов кораблей.

Тайлы товаров: Если у вас закончились товары, вы можете вернуть в общий запас товары из зон размещения, которые уже полностью заполнены. Вы можете затем заполнить их другими товарами или серебром или просто запомнить, что они уже были заполнены.

Строительные ресурсы: Если у вас закончились строительные ресурсы, посмотрите на обратные стороны 7 жетонов штрафа Тинга, и возьмите один из них как замену деревянным компонентам.

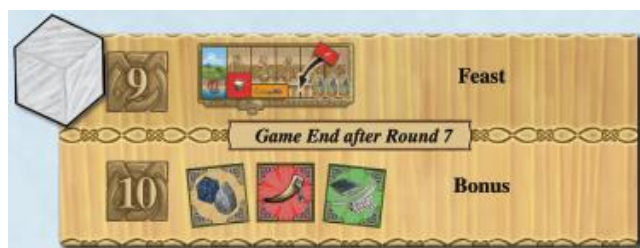
Этот жетон заменяет 5 камней.



Карты вооружения: Когда колода вооружения заканчивается, перемешайте стопку сброса вооружения и сформируйте новую колоду. Если вам надо получить конкретный вид оружия, и вы не можете его найти ни в колоде, ни в стопке сброса, поступайте как со строительными ресурсами. Некоторые жетоны штрафа Тинга приносят по 3 оружия одного вида каждый.

Конец игры и финальный подсчёт

Игра заканчивается незамедлительно после фазы Феста последнего раунда. Вы **не получаете** каких-либо бонусов в последнем раунде.



- Если у вас есть сараи или каменные дома, вы можете разместить дерево и камни, оставшиеся у вас в запасе на соответствующие места тех тайлов.
(На полях изображено, сколько и чего им требуется.)
- Если у вас в запасе остались тайлы товаров, вы всё ещё можете поместить их в зонах размещения на ваших планшетах, полях и домах, если возможно по правилам размещения.

Затем проведите финальный подсчёт, используя блокнот из комплекта.

Игрок, ценность имений которого наибольшая, побеждает в игре. ПО ваших тайлов и полей изображены на значках щитов.



В случае ничьи, несколько игроков объявляются победителями.

Положительные очки

- **Корабли:** каждая китобойная лодка приносит 3 ПО, каждый кнорр – 5 ПО, каждый дракар – 8 ПО.
- **Эмиграции:** каждый кнорр, использованный для эмиграции, приносит 18 ПО, а каждый драккар – 21 ПО.
- **Исследования:** Поля земель отличаются по очкам (*от 4 – до 38 ПО*). Их значения находятся в правом верхнем углу поля.
- **Сараи и дома:** сараи приносят по 8 ПО, каменные дома по 10 ПО, а медовые залы по 17 ПО, что указано в их правых верхних углах.
- **Овцы и коровы:** каждая овца приносит 2 ПО (3 ПО, если она беременная), каждая корова – 3 ПО (4 ПО, если она беременная).
- **Профессии:** Значения ПО ваших карт нарисованы в их правых верхних углах, считаются только сыгранные карты.
- **Серебро:** Подсчитайте количество серебра в вашем запасе. Серебро на ваших полях не участвует в подсчёте.
- **Конечный доход:** не получайте доход в последнем раунде; вместо этого запишите его в поле «Конечный доход» в блокноте подсчёта очков.
- Игрок, у которого находится специальный тайл «**Английской Короны**», получает дополнительно 2 ПО, независимо от того, где она находится: в запасе или на поле.

Отрицательные очки

- Из ваших финальных положительных очков вычитите отрицательные очки с ваших полей и зданий, включая ваш планшет и поля земель, а так же с ваших сараев и домов.

Также, не забудьте о штрафах Тинга, если они у вас есть.

- Может так получиться, что игрок расположил плитки смежно, хоть этого и нельзя было делать. **Исправьте ошибку незамедлительно** после того, как она произошла. Если вы заметите ошибку слишком поздно, вы можете наказать виновника, выдав ему по жетону штрафа Тинга за каждую пару неправильно размещённых тайлов. Вот 2 примера:



В примере слева, игрок разместил 3 зелёных тайла товаров в ряд, соответственно получилось 2 пары зелёный-зелёный. Это означает штраф в виде 2 жетонов штрафа Тинга, что в сумме даёт -6 ПО.

В примере справа, ошибка более сильная. 3 товара были размещены так, что образовали каждый пару с каждым. Таким образом, у нас есть 3 пары зелёный-зелёный, что приносит 3 жетона штрафа Тинга или -9 ПО.



Соло игра

В соло режиме используйте любую сторону своего планшета по желанию. Вам потребуется второй набор викингов другого цвета.

- Разместите 1 викинга (2 викингов в короткой игре) одного цвета (в данном примере красного) на месте за пиршественным столом с номером «1», а ещё по 2 викинга на места 3, 5 и 7 (последнее только в длинной игре).
- Разместите по 2 викинга другого цвета (здесь жёлтого) на места 2, 4 и 6.



- Поместите 5 викингов первого цвета (красных) на Тинг, и 5 викингов (6 викингов в короткой игре) другого цвета (жёлтых) на место ожидания на своём планшете.
- Удалите остальных викингов второго цвета из игры. (В короткой игре, вместо викингов второго цвета надо будет удалить 1 викинга первого цвета.)

Играйте так, как будто это не соло игра. Раунд за раундом. Так как вы играете без оппонентов, то просто **оставляйте** викингов из предыдущего раунда, чтобы они блокировали места действий. В этом кроется причина того, что вам нужны викинги двух цветов.

Течение хода

Играйте первый раунд, как и в обычной игре. В фазу 12 не забирайте никаких викингов с поля действий. Вместо этого возьмите 5 викингов с места ожидания вашего планшета и поместите их на Тинг. Во 2 раунде вы получите 2 дополнительных викингов другого цвета. В конце раунда 2, оставьте на поле действий викингов того цвета, которых вы размещали в этом раунде. Викингов другого цвета переместите на Тинг. Используйте этих викингов в раунде 3. Продолжайте так до конца игры.

Заметки о фазах раунда

- Если вы уже хорошо освоились с соло игрой, вы можете пропустить фазу 3. Если вы хотите знать, какие поля земель доступны в тот или иной раунд, посмотрите в приложении. Так же там написано, какую награду в серебре вы должны получить, если исследуете поле.
- Всегда пропускайте **фазу 6**. (Вы всегда будете первым игроком в соло игре.)

*В соло игре я предпочитаю выкладывать больше горных полос при подготовке к игре, чем требуется. Я использую карандаш, чтобы пометить, сколько горных полос доступны мне в каждый момент. Таким образом, я быстрее провожу **фазу 11** и больше наслаждаюсь игрой.*

- В **фазу 12** вы можете посмотреть на пиршественный стол, чтобы понять, каких викингов вы должны забрать с поля действий.

Конечные 100 ПО можно считать очень хорошим результатом для соло игры. В длинной игре вы постепенно научитесь достигать этого значения без особых хлопот, но в короткой игре это очень трудное задание. Если вы любите вызовы – пожалуйста, попробуйте набрать больше. *(Из-за того, что викинги блокируют повторение действий из раунда в раунд, в соло игре обычно набирается меньше очков, чем в обычной.)*

Если хотите, вы можете просмотреть бежевые карты профессий и выбрать одну из них в начале партии, вместо того, чтобы получить случайную. Таким образом, вы можете исследовать специфичные аспекты игры.