

Uwe Rosenberg
Пир на славу
ОДИНА
Правила гри



«Пир на славу Одіна» — це не просто настільна гра, а ціла епічна настільна сага. Вам доведеться здійснювати розбійницькі набіги, торгові та дослідницькі експедиції, а також освоювати культурні досягнення тих, кого сьогодні називають «вікінгами» - словом, яке наприкінці першого тисячоліття мало зовсім інше значення.

Мешканці півночі, зібравшись у похід за здобиччю, говорили, що вирушають у «вікінг». Однак стародавні скандинави були не тільки піратами, а й дослідниками, а також засновниками держав. Кажуть, що вікінги відвідали Північну Америку задовго до Христового Колумба.

Наприклад, нормани («люди з півночі», як інколи називали вікінгів), заснували на території Франції герцогство Нормандія, де згодом народився знаменитий Вільгельм Завойовник, який вдерся в Англію у 1066 році. Йому вдалося зробити те, що кількама тижнями раніше не вийшло у короля Норвегії, - завоювати англійський трон.

Одна з причин, через яку скандинави стали такими чудовими мореплавцями, - брак земель, придатних для сільськогосподарської обробки. Будь-який неврожай легко міг обернутися великою бідой.

У цій грі ви не тільки грабуватимете і відкриватимете нові землі, а й займатиметеся повсякденними справами, а також накопичуватимете багатства, щоб зайняти гідне місце у суспільстві.

Наприкінці гри перемагає той, хто вкряє себе найбільшою славою і здобуде найбільше багатство.

Компоненти гри

Органайзери для товарів



2 органайзери для зберігання жетонів товарів

Кубики

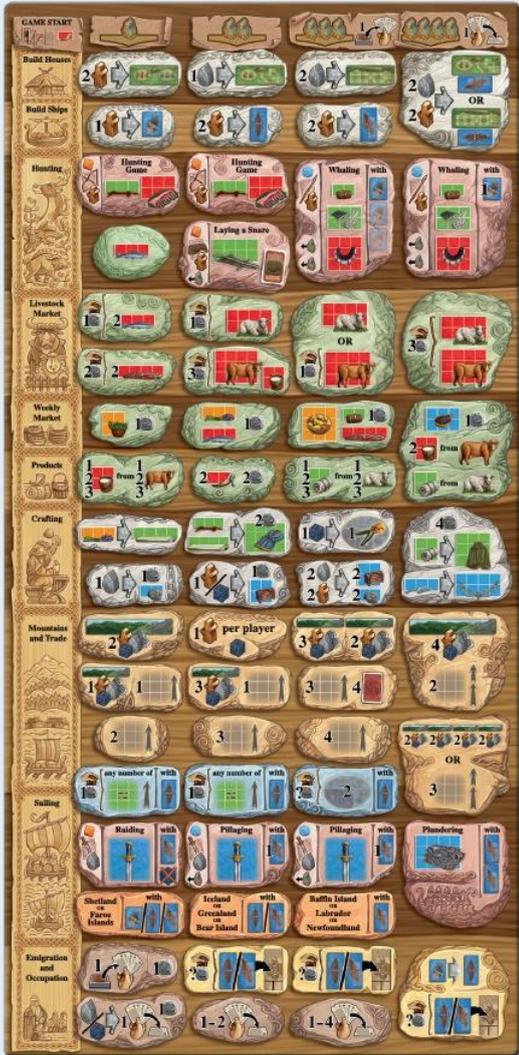


1 помаранчевий
восьмигранний
кубик



1 синій
дванадцятигранний
кубик

Ігрові поля та планшети



1 поле дій



4 особисті планшети
(по одному для кожного гравця)



1 планшет
для кораблів



4 двосторонні планшети островів

Жетони



15 особливих жетонів



1 планшет для особливих жетонів

Жетони



2 додаткові жетони дій



1 планшет раундів

11 жетонів будівель



3 хатини

3 кам'яні будинки

5 довгих будинків



8 жетонів гір

32 жетони кораблів



10 вельботів

12 кнорі

10 дракарів

Гроші

125 жетонів срібних монет:



80 жетонів
«1 срібло»

22 жетонів
«2 срібло»

18 жетонів
«4 срібло»

5 жетонів «10 срібло»

Будівельні ресурси



32 фішки дерева, 24 фішки каменю, 40 фішок руди

190 карт професій (+3 карти-вказівки)

розділені на три колоди: А, В та С



45 світло-коричневих карт початкових професій



145 темно-коричневих карт професій



12 луків, 12 пасток, 12 гарпунів, 11 довгих мечів

Товари

346 жетонів товарів

Їжа

на одному боці продукти рослинного походження, на інший — тваринного



25 жетонів «Горох/Медовуха»



20 жетонів «Льон/В'ялена риба»



20 жетонів «Боби/Молоко»



20 жетонів «Зерно/Солонина»



17 жетонів «Капуста/Дичина»



15 жетонів «Фрукти/Китове м'ясо»

Тварини

на одному боці просто тварина, на інший - вагітна



18 жетонів «Вівця/Вагітна вівця»



15 жетонів «Корова/Вагітна корова»

Предмети

з одного боку ремісничі предмети, з іншого — предмети розкоші



43 жетони «Олія/Рунічний камінь»



30 жетонів «Шкура/Вироби зі срібла»



30 жетонів «Вовна/Скриня»



20 жетонів «Лляна тканина/Шовк»



20 жетонів «Шкіра та кістки/Спеції»



18 жетонів «Накидка/Скриня з коштовностями»



20 жетонів «Хутро/Прикраси»



15 жетонів «Одяг/Срібний скарб»

Інші дерев'яні компоненти



48 фішок вікінгів (12 на кожного гравця), 1 фішка першого гравця, 1 маркер раундів.



Обороти у всіх жетонів «Штраф тінга» різні: 5 дерев, 5 каменів, 3 руди, 3 лука, 3 пастки, 3 гарпуни та 3 довгих меча.

А також додаток, альманах, блокнот для підрахунку балів і ці правила.

Перед першою партією

Товари

У грі багато жетонів товарів. Щоб вам було зручніше їх зберігати, ми зробили спеціальні органайзери.

Товари одного кольору розташовані по рядах, товари однієї форми — по стовпчикам. Зверніть увагу, що помаранчеві/червоні (як і сині/зелені) товари однієї форми — це дві сторони одного жетону. Розділіть жетони цих товарів (за винятком овець та корів) на дві частини та помістіть кожну частину у вказану комірку.



Наприклад, боби та молоко - це дві сторони одного жетону

У грі більше жетонів, ніж зазвичай потрібно для партії (і навіть більше, ніж поміщається в органайзери). Заберіть зайві жетони у пакетики.

У таблиці нижче показано, як потрібно зберігати жетони товарів. В органайзерах чергуються маленькі та великі комірки. У першому органайзері маленькі комірки призначені для жетонів розміру гороху та бобів, а великі – для жетонів розміру льону та зерна. У другому органайзері в маленькі комірки кладіть жетони розміру капусти і фруктів, а у великі — жетони розміру овець і корів.

РУНІЧНИЙ КАМІНЬ	ВИРІБ ЗІ СРІБЛА	СКРИНЯ	ШОВК
ОЛІЯ	ШКУРА	ВОВНА	ЛЛЯНА ТКАНИНА
МЕДОВУХА	В'ЯЛЕНА РИБА	МОЛОКО	СОЛОНІНА
ГОРОХ	ЛЬОН	БОБИ	ЗЕРНО

СПЕЦІЇ	ПРИКРАСИ	СКРИНЯ З КОШТОВНОСТЯМИ	СРІБНИЙ СКАРБ
ШКІРА ТА КІСТКИ	ХУТРО	НАКИДКА	ОДЯГ
ДИЧИНА	ВІВЦЯ	КИТОВЕ М'ЯСО	КОРОВА
КАПУСТА		ФРУКТИ	

Горох і медовуха зображені на різних сторонах одного жетону, як і олія з рунічним каменем. Вівці та корови зображені з обох боків відповідних жетонів.

Підготовка до гри

Поле дій та органайзери для товарів



Покладіть поле дій посередині столу. Під час гри вчотирьох додайте до поля дій 2 додаткові жетони, як показано на малюнку, вибравши їх лицьову сторону випадково. У партіях на 1–3 гравці ці жетони не потрібні.

Відкрийте органайзери та розмістіть їх поруч, щоб усі гравці могли легко до них дотягнутися.



Органайзери для товарів

Планшети для кораблів та особливих жетонів

Покладіть планшети для кораблів та особливих жетонів поруч із органайзерами. **Особливі жетони вважаються товарами синього кольору і їх стосуються ті самі правила (копір цих жетонів однаковий з обох боків).** На відміну від жетонів звичайних товарів, кількість яких вважається необмеженою, кожен особливий жетон існує в єдиному екземплярі.

Розкладіть особливі жетони на овальному планшеті. Розсортуйте кораблі за типами і покладіть стосами горілиць на призначений для них планшет.



1 овальний планшет для особливих жетонів



1 планшет для кораблів

Карти професій та зброї



В рамках однієї партії вам не знадобляться всі карти. Підготуйте тільки частину з них та поповнюйте колоди у міру потреби.

У правому нижньому куті карти професії є літера, яка позначає, до якої колоди (А, В або С) відноситься карта. Початківцям варто використовувати тільки карти з колоди А, у той час як досвідченіші гравці можуть використовувати карти з колод В або С, або перемішати всі колоди разом. Впорядкуйте карти професій за кольором сорочок (світло-коричневі та темно-коричневі) на дві колоди.

На ілюстрації у лівому верхньому куті поля видно, які компоненти ви отримуєте на **початку гри**. Кожен гравець бере на руку 1 стартову карту зі світло-коричневої колоди (після чого карти, що залишилися в цій колоді, виходять з гри), а також 1 лук, 1 пастку, 1 гарпун і 1 жетон медовухи.

Перемішайте карти зброї, що залишилися, і покладіть колоду на стіл долілиць. Перемішайте **темно-коричневі** карти професій і цю колоду також покладіть на стіл долілиць.



Це ваші стартові карти та 1 жетон медовухи. Тримайте всі ваші жетони та карти горілиць, щоб інші гравці могли їх бачити.

Карта початкової професії показує, який шлях розвитку ви можете обрати під час гри.



Особистий планшет та вікінги

Гравці отримують особисті двосторонні планшети. Одна сторона призначена для партії, що триває 7 раундів (довга гра), інша — для партії, що триває 6 раундів (коротка гра). Виберіть тривалість партії та покладіть планшети відповідною стороною догори.

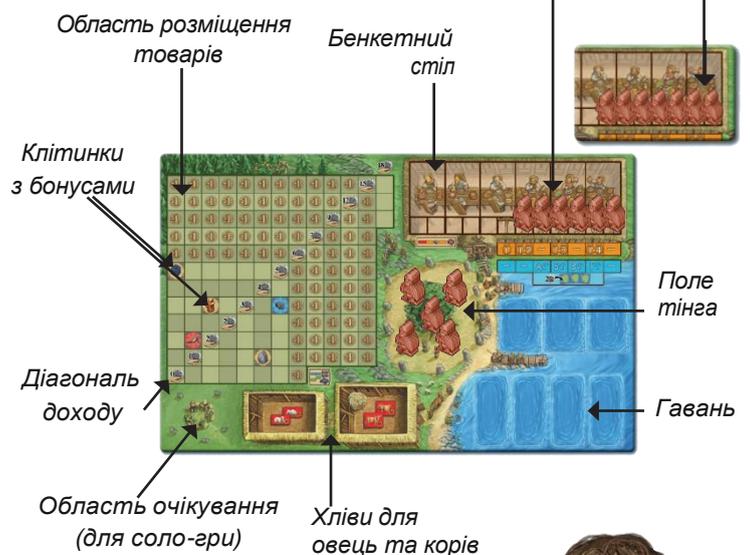


Кожен гравець обирає колір та отримує 12 фішок вікінгів цього кольору.

Помістіть 7 (у короткій грі — 6) фішок вікінгів на пронумеровані клітини бенкетного столу (у правому верхньому куті), а решту вікінгів — на полі тінга (місце збору вікінгів). Фішки на полі тінга — це ваші стартові вікінги (таким чином, на початку короткої гри у вас буде на одного вікінга більше, ніж на початку довгої).

Праворуч від поля тінга є бухта з гаванню для кораблів. Ліворуч від поля тінга знаходиться основна область розміщення товарів.

Помістіть 7 (у короткій грі - 6) вікінгів на клітини бенкетного столу.

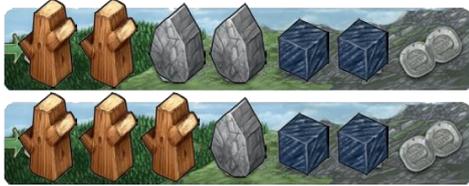


Режим довгої гри є основним. Коротка гра призначена в першу чергу для тих, хто хоче ознайомитись з ігровою механікою. З іншого боку, для досвідчених гравців, які вивчили все вздовж і впоперек, коротка гра може бути складнішою і цікавішою.



Жетони гір, будівельні ресурси та срібло

Перемішайте 8 жетонів гір і переверніть 2 (або 3 під час гри вчотириох) з них горілиць. Складіть жетони гір, що залишилися, в окремий стос долілиць. Помістіть ресурси (дерево, каміння, руду та срібло) на відповідні зображення на жетонах гір. Розсортуйте жетони срібла, фішки дерева, каміння і руди за типами, що залишилися, і покладіть їх поряд з полем дій.



Жетони гір на початку партії на трьох.

Жетони будівель

Розкладіть жетони хатин, кам'яних та довгих будинків на три стоси.



Планшет раундів

Покладіть планшет раундів на стіл і помістіть маркер раундів на Фазу 1. «Новий вікінг».



Планшети островів

Викладіть 4 планшети островів (Шетландські острови, Фарерські острови, Ісландія та Гренландія) у зазначеному порядку горілиць. (До речі, серед наявних у грі земель є і один півострів (Лабрадор), але для стислості та зручності ми кличемо їх усі островами.)



Лицьова сторона планшета позначена літерами А, В, С або D у нижньому правому кутку.

Про гру

Як грати

Основний принцип гри простий: кожен раунд ви розміщуєте вікінгів на комірках поля дій і **негайно** виконуєте обрану дію.



Оскільки кожна комірка дії може бути зайнята лише один раз на раунд, ви швидко почнете заважати один одному.



Товари

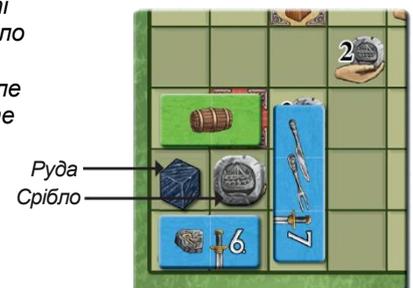
Гравці повинні закривати клітини в області розміщення товарів своїх особистих планшетів **зеленими та синіми** товарами. Проміжки можна закривати рудою та сріблом.

Щоб отримати ці жетони товарів, вам доведеться або виміняти їх на фермерську продукцію, або вчиняти набіги (що типово для вікінгів).

На цій ілюстрації показано, як можна розміщувати товари на власному планшеті. Зелений та синій кольори позначають відповідні товари.



Ви можете будь-якої миті розмістити товари, срібло і руду з вашого запасу на особистому планшеті, але після цього ви не зможете забрати їх назад.



Морська торгівля відіграє особливу роль. Вона дозволяє обміняти будь-яку кількість різних зелених (ремісничих) товарів на сині (предмети розкоші) за одну дію (навіщо перетворювати зелені товари на сині, пояснюється в розділі «Дії» на стор. 12).

Дохід

Великі числа, що йдуть по діагоналі області розміщення на особистому планшеті, — це величина доходу. **Найменше видиме число** позначає розмір вашого доходу в поточному раунді (див. стор. 9).



Особистий планшет, зображений на попередній сторінці, принесе своєму власнику 2 срібла у фазі доходу.

Бонусні товари

На деяких клітинках особистих планшетів зображено символи товарів — це бонусні товари.

Таких клітинок п'ять.

Якщо ви закриєте **всі** клітинки, що оточують такий символ, то у кожному раунді отримуватимете вказаний товар.



У прикладі на попередній сторінці символ медовухи було закрито. У цьому прикладі він відкритий, всі клітинки, що його оточують, закриті, а значить, ви будете отримувати 1 жетон медовухи щораунду.



- Можливо, задля збільшення доходу ви бажаєте закрити клітинки із бонусними товарами. У цьому випадку бонус буде втрачено.

- У процесі гри ви зможете досліджувати нові землі (острови). Для цього вам знадобляться кораблі. Коли ви робитимете це, кладіть планшети островів поруч із вашим особистим.

Наприклад, щоб дослідити Ісландію, вам знадобиться кнор або дракар.



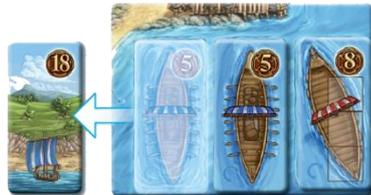
Отримання переможних балів



Наприкінці гри ви отримаєте переможні бали за ваші кораблі, будинки, острови та товари. Кількість балів вказано на символах щитів.

Кількість балів за дракар може збільшитися, якщо ви використовуєте їх для переселення (коли це станеться, поверніть жетон на інший бік).

Після кожного переселення кількість ваших кораблів зменшується на один.



Як на особистому планшеті, так і на планшетах островів є клітинки, які потрібно закрити, щоб не отримувати штрафних балів.

Хутро позбавить вас від 8 штрафних балів, якщо ви закладете ним 8 відповідних клітинок.



На жетонах хатин, кам'яних та довгих будинків також є клітинки зі штрафними балами, які потрібно закрити жетонами товарів.

- На жетонах хатин можна розміщувати дерево та камінь.



- На жетонах кам'яних та довгих будинків можна розміщувати **помаранчеві та червоні** жетони їжі, срібло, зелені та сині товари, але не руду.



Зверніть увагу, що два стовпи у центрі довгого будинку не можна закрити жетонами.

Це зображення показує, як можна розміщувати товари на жетонах будинків (докладніше див. стор. 12).



Додаткові бали нараховуються за овець та корів, які розмножуються кожні 2 раунди, а також за зіграні карти професій.



На звороті жетона зображено вагітну тварину, яка приносить 1 додатковий бал.

Деякі професії приносять штрафні бали. Наприклад, трунар приносить 1 такий бал.



Хід гри

Випадково визначте першого гравця та видайте йому фішку першого гравця (фішку лося). Довга гра складається з 7 раундів, коротка – із 6.

Кожен раунд складається з 12 фаз, які розігруються одна за одною.

Далі ми пояснимо правила гри для 2-4 учасників. Правила одиночної гри ви знайдете на сторінці 23.

Фаза 1. Новий вікінг

Візьміть самого лівого вікінга з бенкетного столу на особистому планшеті і помістіть до вікінгів, що знаходяться на поле тінга (клітинка, що звільнилася, відповідає номеру поточного раунду).

Ви отримуєте нового вікінга в кожному раунді (у тому числі у першому).



Фаза 2. Збір врожаю

Під номером поточного раунду вказано, що ви отримуєте під час збирання врожаю.

У довгій грі:



- Під час збирання врожаю ви отримуєте лише помаранчеві товари.
- Товари беруться із загального запасу та поміщаються в особистий запас.

Що означає цифра в клітині:

1	Ви отримуєте по одному жетону товару із цифрою 1: горох, боби та льон.
1-2	Ви отримуєте по одному жетону товару з цифрами 1 та 2: горох, боби, льон та зерно.
1-3	Ви отримуєте по одному жетону товару з цифрами 1, 2 та 3: горох, боби, льон, зерно та капусту.
1-4	Ви отримуєте по одному жетону товару з цифрами 1, 2, 3 та 4: горох, боби, льон, зерно, капусту та фрукти.
—	Немає врожаю - у цьому раунді під час фази збирання врожаю ви не отримуєте жетонів товарів.

Фаза 3. Перевертання планшетів островів та розміщення срібла

Під час 5-ї фази (фази Дій) ви можете використовувати ваші кораблі, щоб зайняти нові острови та отримати додаткові області розміщення товарів на планшетах цих островів. Деякі острови доступні відразу, деякі пізніше. Планшети островів, які ніхто не зайняв, у певний момент перевертаються на іншу сторону. Символ під клітинкою врожаю показує, який планшет необхідно перевернути і коли саме.

AC	У 3-му раунді (у 2-му в короткій грі) переверніть Шотландські острови на сторону з Ведмежим островом.
BC	У 4-му раунді (у 3-му в короткій грі) переверніть Фарерські острови на бік з Баффіною Землею.
CC	У 5-му раунді (у 4-му в короткій грі) переверніть Ісландію на бік з Лабраддором.
DC	У 6-му раунді (у 5-му в короткій грі) переверніть Гренландію на бік із Ньюфаундлендом.

Розміщення срібла на незайнятих планшетах островів. У кожному раунді, під час якого потрібно перевернути планшет острова (3–6-й раунди у довгій грі та 2–5-й у короткій грі), кладіть 2 срібла із загального запасу на кожен незайнятий планшет острова, який ви не перевертаєте у цьому раунді. На планшети, зайняті гравцями, срібло не кладеться.

- Якщо планшет острова, на якому лежить срібло, перевертається, срібло повертається до загального запасу.
- Кладіть срібло на інші планшети островів навіть у тому випадку, якщо планшет, який має бути перевернутий у цьому раунді, вже зайнятий гравцем.
- У першому, другому та останньому раунді (у першому і останньому в короткій грі) немає 3-ї фази, отже, у цих раундах планшети островів не перевертаються і срібло на них не кладеться.



Приклад: у 3-му раунді на Фарерські острови кладеться 2 срібла. У 4-му раунді цей планшет перевертається та стає Баффіною Землею. 2 срібла повертаються до загального запасу.

Пояснюючи правила, краще спочатку розповісти про цілі гри, а потім про фази. Тривалість гри (6 або 7 раундів) можна показати за допомогою вікінгів, що знаходяться на клітинах бенкетного столу. А за допомогою інформації, зазначеної під цими клітинами, можна легко пояснити перші три фази гри.



Фаза 4. Отримання нової зброї

Гравці беруть по 1 карті зброї та кладуть їх перед собою (у свій запас) горілиць.

Таким чином, ви можете отримати довгий меч — єдиний тип зброї, якої у вас немає на початку гри.



Фаза 5. Дії

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, учасники беруть одного або кількох своїх вікінгів з поля тінга та виставляють їх **рівно на одну незайняту комірку** поля дій. Це триває доти, доки всі гравці не спасують чи не виставляють усіх своїх вікінгів.

- Ви можете спасувати, навіть якщо на вашому полі тінга ще залишилися вікінги. Пасуючи, ви більше не можете виставляти вікінгів у цьому раунді (якщо у вас не залишилось вікінгів, ви зобов'язані спасувати).

Важливе правило: кожна комірка дії може бути зайнята лише один раз на раунд.

Ще одне важливе правило: для кожної комірки з першого стовпчика потрібен один вікінг. Для кожної комірки з другого/третього/четвертого стовпчиків потрібно 2/3/4 вікінга відповідно.



Усі комірки дій описані у наступному великому розділі (починаючи зі стор. 14). Ілюстрації також допоможуть вам зрозуміти, який ефект має та чи інша комірка.

- Дію потрібно розіграти відразу після того, як ви зайняли комірку. Зайнявши комірку дії, ви повинні використати хоча б один її ефект (оплата вартості сама по собі також вважається ефектом).
- Комірки на полі дій згруповані за типами, що підкреслюється тлом, на якому вони розташовані. Тип кожної групи комірок вказаний у лівій частині поля дій.

Крім того, не забувайте про дії, які ви можете виконувати **у будь-який момент** гри (див. стор. 12).

Під час першої партії кількість доступних дій може приголомшити вас. Зосередьтеся на варіантах, доступних на початку гри. Використовуйте перші кілька раундів на підготовку до наступних. Дійсно важливі та значущі дії ви виконуватимете пізніше.



Фаза дій закінчується після того, як усі гравці розмістили своїх вікінгів або спасували.

Через те, що різні комірки вимагають різної кількості вікінгів, у деяких гравців вікінги можуть закінчитися раніше, ніж у суперників. Гравці без вікінгів мають спасувати. Фаза триває доти, доки не спасують усі.

Фаза 6. Визначення першого гравця

Учасник, який останнім виставляв вікінгів під час фази дій, стає першим гравцем і отримує фішку лося.



Фаза 7. Отримання доходу

У цій грі є різниця між доходом та бонусами. Гравці одержують дохід (у цій фазі) сріблом, а бонуси — товарами (див. фазу 10)



В ході гри ви розміщуватимете на особистому планшеті зелені та сині жетони товарів, фішки руди та срібло. Найменше незакрите число на діагоналі доходу позначає розмір вашого доходу в цій фазі.

У цьому прикладі найменше незакрите число — 5, тому ви отримуєте дохід у 5 срібла.



Важливе правило: ви повинні закривати числа доходу по черзі в порядку зростання. Докладніше це пояснено на стор. 12, у розділі «Дії, що виконуються будь-якої миті».



- Ви можете отримати додатковий дохід, займаючи планшети островів. Дохід з планшетів островів визначається за тими самими правилами, що й дохід з особистого планшета (також див. додаток, стор. 15).

Якщо ви пояснюєте правила, то зараз саме час докладно розповісти, як саме потрібно розміщувати сині та зелені товари на особистому планшеті, оскільки це важливо саме для фази доходу. Раніше, на стор. 6, був загальний огляд цих правил, докладніше пояснення буде на стор. 12. А тепер давайте повернемося до опису ходу раунду.

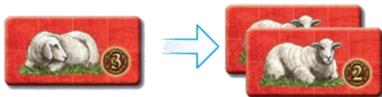
Фаза 8. Розведення тварин

Внизу особистого планшета є хліви — комірки для жетонів овець та корів. Зверніть увагу: на таких жетонах з одного боку зображено вагітну тварину, а з іншого — невагітну.

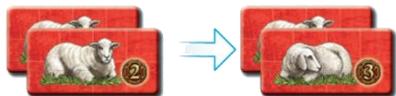
У цій фазі тварини розмножуються за такими правилами.



- Якщо у вас є хоча б 1 жетон вівці, що лежить «вагітною» стороною вгору, переверніть жетони всіх ваших вагітних овець і візьміть по 1 жетону вівці за кожен зойно перевернутий жетон (і покладіть їх у ваш хлів).



- Якщо у вас є хоча б 2 вівці, але вагітних серед них немає, переверніть 1 жетон на «вагітний» бік.



Ті ж правила стосуються і корів.

Отже, ваші вівці та корови можуть розмножуватися раз на 2 раунди.



Приклади:

- У вас три вівці, одна з яких вагітна. Вагітна вівця народжує ще одну, дві інші залишаються невагітними. Разом у вас чотири невагітні вівці.
- У вас чотири жетони невагітних овець. Ви можете перевернути на «вагітний» бік лише один із них.
- У вас дві вівці, одна з яких вагітна. Під час фази дій ви «витратили» жетон невагітної вівці і на момент початку фази розведення тварин залишилися лише з однією вагітною вівцею. Вона все одно народжує незважаючи на те, що це єдина вівця у хліві (все як у житті).

Фаза 9. Пир

У цій фазі основна увага приділяється порожнім клітинкам бенкетного столу (тобто клітинкам без вікінгів).



У цьому прикладі дев'ять клітинок - порожні, а на трьох, що залишилися, є вікінги.

Розмістіть помаранчеві та червоні жетони їжі з вашого запасу (або з хліва) та/або жетони «1 срібло» на всіх порожніх клітинках столу бенкету за наступними правилами.

- Помаранчеві жетони (продукти рослинного походження) **не можна** розміщувати поряд один з одним.



Ці правила також показані нижче зображення бенкетного столу.

- Червоні жетони (продукти тваринного походження) **також не можна** розміщувати поряд один з одним.
- Срібні монети **можна** розміщувати поруч один з одним. Розміщувати на столі руду **не можна**.

Один жетон кожного типу можна розмістити горизонтально, щоб закрити ним більше клітин (у прикладі нижче так розміщена солонина). Решту жетонів того ж типу потрібно розміщувати вертикально (зі зрозумілих причин винятком є квадратні жетони).



Радимо викладати лише одну солонину за пир. А ось боби можна викладати без штрафів скільки завгодно разів.

Кожен жетон, розміщений на столі, повинен закривати хоча б 1 клітинку столу і не виходити за його межі (жетон не повинен «звішуватися»). Можливо, вам доведеться розмістити кілька жетонів вертикально, щоб дотриматися цього правила. Так, це досить неефективно.

Те, що автор гри небайдужий до бобів, відомо всім. Вікінги дуже уважно ставилися до своєї дієти і знали, що є багато солонини — шкідливо.



Штраф тінга

- За кожну клітинку столу, на яку ви не змогли або не захотіли щось покласти, ви отримуєте жетон штрафу тінга, який залишається у вас до кінця гри. (Занадто часто це відбуватися не буде, оскільки бенкет проходить після фази отримання доходу і у вас має бути достатньо срібла, щоб закрити всі клітинки.)



Наприкінці гри ви втрачаєте 3 переможні бали за кожен жетон штрафу тінга.

Наприкінці цієї фази поверніть у загальний запас всі жетони товарів, що знаходяться на столі.



Порожня клітинка означає, що ви повинні взяти штрафний жетон.

Фаза 10. Бонуси

На деяких клітинках області розміщення на особистому планшеті зображено товари. Ці клітинки вже вважаються закритими, але якщо потрібно, ви все одно можете закрити їх жетонами товарів відповідно до правил розміщення (див. розділ «Дії, що виконуються будь-якої миті» на стор. 12). Якщо ви залишите таку клітинку відкритою і закладете всі 8 клітин навколо неї, то кожен раунд отримуватимете зображений товар як бонус.



Клітинка із зображенням руди знаходиться на краю області розміщення, тому, щоб отримати бонус, вам потрібно закрити лише 5 сусідніх із нею клітинок.



Власник цього планшета отримуватиме 1 медовуху, 1 дерево, 1 камінь і 1 руду щораунду.

- Ви отримуєте всі бонуси одночасно.

Порада для досвідчених гравців: розмістивши жетони товарів в області розміщення до фази отримання доходу, ви отримаєте срібло, яке можна відразу використати, щоб спробувати отримати бонуси (наприклад, срібло, за рахунок якого отримана бонусна руда в прикладі вище, гравець цілком міг отримати в цьому ж раунді).



Фаза 11. Нові жетони гір та їх оновлення

На жетонах гір зображені будівельні ресурси, які можна отримати під час фази дій (див. стор. 15, розділ «Гори та торгівля»).

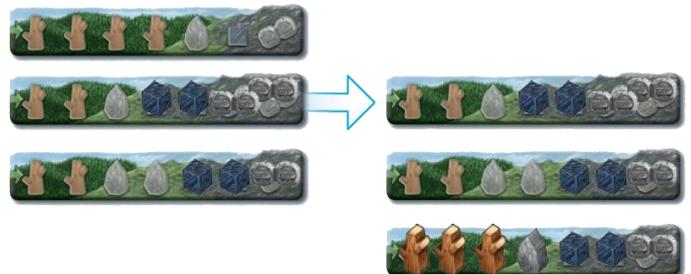


Ви можете отримати ці будівельні ресурси.

- У цій фазі заберіть у загальний запас крайній лівий (тобто найближчий до стрілки) ресурс з кожного розкритого жетона гір (це може бути дерево, камінь, руда або срібло).

Якщо всі комірки жетону гір порожні, приберіть його з гри.

- Потім розкрийте новий жетон гір і покладіть на нього вказані ресурси (кількість розкритих жетонів гір може виявитися більшою, ніж на початку гри).



На лівій ілюстрації верхній жетон гір буде прибраний. На правій ілюстрації нижній жетон гір розкритий та доданий.

- Під час гри вчотирьох, жетонів гір на всі 7 раундів не вистачить. У цьому випадку просто не викладайте жетон гір у 7-му раунді.

Фаза 12. Повернення вікінгів з поля дій

Поверніть вікінгів з поля дій на поле тінга. Після цього перейдіть до першої фази наступного раунду.



Дії, що виконуються будь-якої миті

Існує кілька дій, які можна виконувати будь-якої миті, тобто навіть під час основних дій.

Розміщення товарів на особистому планшеті

Як уже говорилося, **будь-якої миті** у грі ви можете розмістити зелені та сині товари, а також срібло та руду на порожніх клітинках області розміщення товарів на особистому планшеті за правилами, які описані нижче.

Клітинки з числами (0, 1, 2, 3... тощо) утворюють «діагональ доходу» (див. стор.9, розділ «Отримання доходу»). Клітинку з числом можна закривати тільки в тому випадку, якщо ви закриваєте (або вже закрили) усі клітинки:

- ліворуч від цієї клітинки;
- знизу під цією клітинкою;
- усі клітинки нижнього лівого «квадрату» відносно цієї клітинки.

Клітинки із зображеннями товарів вважаються закритими.



На початку гри можна закрити 3 числа одним жетоном (наприклад, жетоном накидки). Але, вчинивши подібним чином, ви закриєте і клітинку з медовухою, через що втратите відповідний бонус.



У цьому прикладі ви можете закрити числа «3» і «4» жетоном кісток та шкіри або жетоном вовни, оскільки всі потрібні при цьому клітинки вже закриті.

- Область розміщення розмічена світлими та темними квадратами, щоб нагадувати вам про ці правила.



- Зелені жетони **не можуть** стикатися один з одним сторонами, але їх можна розміщувати по діагоналі. На особистому планшеті є відповідна підказка.



- Сині жетони **можуть** стикатися один з одним, так само як і срібні монети, і руда.

Якщо ви випадково забули це правило і занадто пізно помітили помилку, на стор. 23 є спосіб вирішення цієї проблеми.



- Жетони товарів не повинні перекривати один одного. Закривати клітинки із зображеннями товарів **можна** (див. стор. 7, розділ «Бонуси»), але не забувайте, що такі клітинки і так вважаються закритими.
- Жетони товарів не повинні виходити за межі розміщення.



На особистому планшеті у правому верхньому кутку є три додаткові клітинки, на які можна помістити великий жетон (наприклад, скриню з коштовностями) наприкінці гри.

Щоб уникнути штрафних балів, ви можете розміщувати жетони товарів будь-де в області розміщення, якщо вони не порушують правила закриття клітин діагоналі доходу (див. наведений нижче приклад).



- Особливі жетони вважаються синіми жетонами товарів. Розміщуйте їх за тими самими правилами.



Приклад того, як можна закрити клітинки верхнього правого кута, не закриваючи клітинки діагоналі доходу, які поки що не можна закривати.

Розміщення товарів на планшетах островів

Як і у випадку з особистим планшетом, ви можете **будь-якої миті** розмістити зелені та сині товари, а також срібло і руду на порожніх клітинках планшетів островів за тими самими правилами.

Зверніть увагу, що на планшетах островів є клітинки, які не можна закривати товарами (наприклад, клітинка з числом 5 на Ведмежому острові). Такі клітинки обведені зеленим.



На планшетах островів досить багато клітинок товарів, оточених 7-ма або менше клітинками, що спрощує отримання зазначених товарів у якості бонуса.



Щоб отримати рунічний камінь та руду як бонус Ведмежого острова, достатньо закрити всього шість клітин.

Розміщення товарів на жетонах будівель

Будь-якої миті ви можете розмістити помаранчеві, червоні, зелені та сині товари, а також срібло на порожніх клітинках ваших будинків. Руду розміщувати **не можна**.

Помаранчеві товари не можуть стикатися з іншими помаранчевими, а червоні — з іншими червоними товарами (але їх можна розміщувати по діагоналі; на жетонах будинків є відповідна підказка).



Зверніть увагу: не можна закривати клітини стовпів, що знаходяться на жетонах довгих будинків.

Наступні правила відносяться до всіх дій, що виконуються будь-якої миті:

Розмістивши жетон товару на одному з планшетів або на жетоні будинку, ви **не можете** забрати його назад.

Зрозуміло, ви можете прикинути, як розмістити ваші жетони до того, як їх остаточно розмістите (ви повинні забрати їх назад після такої прикидки).

Під час 7-ї та 10-ї фаз весь дохід і всі бонуси ви отримуєте одночасно; тобто ви не можете використовувати дохід і/або бонуси з одного планшета, щоб розмістити їх на іншому під час однієї фази.

Незважаючи на те, що розміщені жетони не можна забирати назад, ми радимо розміщувати якнайбільше жетонів до початку фази отримання доходів і бонусів, особливо якщо це великі жетони, якими можна закрити багато клітинок.



Купівля кораблів

Будь-якої миті ви можете купити корабель, заплативши його вартість сріблом. Вартість корабля дорівнює кількості балів, які він приносить (вона також вказана на планшеті кораблів). Замість того щоб купувати корабель, його можна побудувати у фазі дій за допомогою комірки дії «Побудувати корабель» (див. стор. 15).

Кнор коштує 5 срібла



- Вельбот вважається малим кораблем.
- Дракар та кнор вважаються великими кораблями.



Вельбот коштує 3 срібла, кнорр — 5 срібла, дракар — 8 срібла.

Всі отримані вами кораблі розміщуйте у гавані, на комірках відповідного розміру (вельбот **не можна** розмістити на великій комірці).

Розмін срібла

Ви можете **будь-якої миті** розмінити жетони срібних монет. Жетони бувають наступні: 1 срібло, 2 срібла, 4 срібла та 10 срібла.



Ці жетони зроблені таким чином, щоб ви могли розміщувати їх на планшетах та у будинках.



Озброєння

Будь-якої миті (у тому числі і безпосередньо перед дією, але не під час дії) ви можете розмістити руду з вашого запасу на відповідних клітинках ваших вельботів та дракарів.

Розміщену на кораблях руду **не можна** забрати назад.

Дракари використовуються для набігів та розбою (див. стор. 17–18).



Вельботи використовуються для полювання на китів (див. стор. 18). На них є 1 намальована руда та клітинка для 1 додаткової руди.



Професії

Багато професій є діями, які можна виконати **будь-якої миті** (див. стор. 21).

Синій колір фону на карті професії означає, що дію можна виконати **будь-якої миті**.



Скидання

Не можна просто так (поза рамками будь-якої дії) віддати або скинути товари, кораблі, планшети чи карти.

Комірки дій

Поле дій складається з різних комірок. Як і коли використовувати ці комірки, пояснюється на стор. 9, у розділі «Фаза 5. Дії».

Загальне правило: деякі дії вимагають наявності корабля певного типу. Один і той же корабель можна використовувати в різних діях кілька разів на раунд.



Наприклад, у вас у гавані є один дракар. З його допомогою ви можете:

- спочатку сходити у набіг;
- потім дослідити Ньюфаундленд;
- і переселитися на острів у цьому ж раунді.

Усі згадані у прикладі дії докладно пояснюються далі. Ефект більшості комірок дій (наприклад, комірок виробництва) досить простий, тому про них ми розповімо насамперед.



Виробництво

Зелені комірки дій приносять саме те, що на них зображено, наприклад, 1 в'ялену рибу. Нижче наведено ще кілька прикладів.



Ви отримуєте 1 молоко, якщо у вас є 1 корова, 2 молока – якщо 2 корови та 3 – якщо у вас 3 і більше корів.

Ви отримуєте 1 вовну, якщо у вас є 1 вівця, 2 вовни - якщо 2 вівці та 3 - якщо у вас 3 і більше овець.



Ви отримуєте 1 спеції та 1 срібло. А також 2 молока, якщо у вас є хоча б 1 корова, і 1 вовну, якщо у вас є хоча б 1 вівця.

На цій комірці дерево та руда беруться з **загального запасу**. Ви отримуєте 1 руду, а дерева стільки, яка **кількість гравців**, тобто 4 дерева при грі вчотирьох, 3 - при грі втрьох і т. д.



Загалом: якщо товар має ціну, вона буде вказана в лівій частині комірки дій, під символом гаманця. 1 корова та 1 молоко коштують 3 срібла.



Порада: більшість гравців переоцінюють ярмарок. Зазвичай вікінгам вистачає тієї їжі, яку вони видобувають під час збирання врожаю. А от недооцінювати перспективність тваринництва, навпаки, не варто.



Ремесло та будівництво

Світло-сірі комірки — це спорудження будівель, кораблів та інші ремісничі дії. На цих комірках ви можете міняти одне (зазвичай *ваші будівельні ресурси*) на щось інше, але **лише один раз**. Приклади розібрано нижче.

На комірці у лівому верхньому кутку поля дій ви можете заплатити 2 дерева, щоб отримати хатину (опис хатини див. на стор. 13).



Тут ви можете побудувати кам'яний та довгий будинок за 1 та 2 камені відповідно (докладніше про ці будівлі можна прочитати на сторінці 13).



Майте на увазі, що кількість жетонів хатин та будинків обмежена.

На цих комірках за 1 або 2 дерева можна побудувати вказаний корабель (і лише його).



Кількість кораблів не обмежена. Єдине обмеження — кількість комірок у гавані, тобто у вас не може бути більше 3 вельботів та 4 великих кораблів (кнорів та дракарів).

Тут ви можете вибрати, що отримати за 2 камені та 2 дерева: або кам'яний будинок і дракар, або довгий будинок і кнор.



Тут можна обміняти помаранчевий жетон льону на більш цінний і більший жетон лляної тканини.

На цій комірці ви можете витратити зелені жетони лляної тканини та шкіри, щоб отримати одяг та 2 срібла.



У кузні можна витратити 1 руду, щоб отримати жетон із символом ковальських кліщів.



Символ ковальських кліщів є на жетоні прикрас і деяких особливих жетонах (на овалному планшеті вони зображені на темно-сірому фоні).

На цій комірці ви можете отримати 4 срібла. Крім того, ви можете обміняти зелений жетон вовни на жетон накидки та/або синій жетон виробів зі срібла на жетон прикрас.



На цих комірках можна обміняти будівельні ресурси на сині жетони рунічних каменів та скринь. Перші дві коміркі також приносять вам 1 срібло.

Розіграш однієї карти професії обійдеться вам в 1 камінь або 1 руду, разом ви отримаєте 1 срібло (також див. розділ «Професії» на сторінці 20).



Тут можна обміняти вельбот* на кнор (за бажанням), після чого використати цей кнор або інший великий корабель для переселення (див. розділ «Переселення» на стор. 17).



* Якщо на вельботі була руда, поверніть її до загального запасу.

Гори та торгівля

Гори

Деякі золотисто-коричневі коміркі дозволяють вам брати будівельні ресурси та срібло з жетонів гір.



Ресурси з жетонів гір завжди беруться зліва направо (тобто починаючи з тих, що лежать ближче до стрілки).

2 срібла праворуч вважаються одним ресурсом. Як тільки хтось отримає останні 2 срібла, приберіть цей жетон гір з гори.



Дія «Візьміть 2 будівельні ресурси» дозволяє вам взяти 2 ресурси (або менше) з одного вибраного жетону гір.



Ви можете вибрати жетон гір, на якому менше ресурсів, ніж вам дозволено отримати, але добирати ресурси з іншого жетону гір не можна.

Дія «Візьміть 3+2 будівельні ресурси» дозволяє взяти 3 ресурси (або менше) з одного обраного жетону гір та 2 ресурси (або менше) з іншого. Взяти 5 ресурсів з одного жетону гір не можна.



Наприклад, ви можете взяти 3 дерева з одного жетону гір і руду зі сріблом з іншого.

Дія «Візьміть 2+2+2+2 будівельні ресурси» дозволяє взяти 2 ресурси (або менше) з кожного з 4 (або менше) жетонів гір. Взяти 4 або 6 ресурсів з одного жетону не можна.



Торгівля

Деякі золотаво-коричневі комірки дозволяють вам **обмінювати товари із вашого запасу** на більш цінні.

Дія «↑ 1 товар» дозволяє вам обміняти рівно 1 жетон товару на наступний більш цінний: або помаранчевий на червоний, або червоний на зелений, або зелений на синій. **Обидва жетони повинні бути однієї форми та розміру.**

Наприклад, за допомогою цієї дії ви можете обміняти жетон в'яленої риби на жетон шкіри.



Дією «↑ 2 товари» ви можете обміняти 2 жетони товарів (або менше) на цінніші. Обидва ці жетони можуть бути одного типу, але **не можна** «поліпшити» один жетон двічі (з помаранчевого до зеленого або з червоного до синього).

«↑↑ 2 товари» дозволяє «поліпшити» два товари двічі: можна обміняти помаранчевий жетон на зелений або

червоний жетон на синій. Крім того, ви отримуєте 4 ресурси з одного жетону гір.

Інші комірки на полі дій дозволяють обмінювати більше 2 товарів.

Комірка, зображена праворуч, також дає 4 карти зброї. Це означає, що ви випадково берете 4 карти з колоди зброї і кладете їх перед собою горілиць.



Перед тим як обмінювати ваші товари на більш цінні дією «↑ товар», перевірте, скільки і яких товарів вам знадобиться під час фази бенкету. Радимо покласти ці товари на бенкетний стіл заздалегідь.



Сині, жовті, червоні та коричневі комірки – особливі. Сині позначають морську торгівлю, жовті — переселення, червоні — полювання, набіги та розбій. Коричневий – це колір карт професій.

Кнори

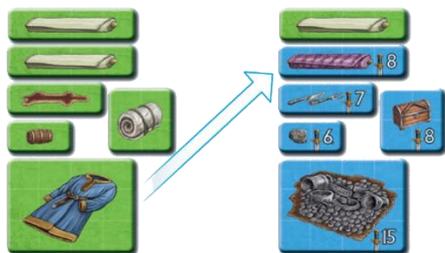
Синій колір комірок дій означає, що для них потрібен кнор. З його допомогою ви можете отримати сині жетони товарів (предметів розкоші).

Морська торгівля



Дві комірки дій «Морська торгівля» знаходяться у першому та другому стовпчику поля дій. На цих комірках ви можете заплатити 1 срібло, щоб перевернути будь-яку кількість **різних** зелених жетонів товарів на синій бік. Але для цього у вашій гавані має бути хоча б один кнор.

- Зелені жетони, що лежать в області розміщення на ваших планшетах, не можна перевертати на синій бік. (ви не можете обійти правило, що забороняє розміщувати зелені жетони поруч один з одним).



У цьому прикладі за одну дію морської торгівлі ви можете перевернути 1 олію, 1 шкіру, 1 вовну, 1 пляну тканину та 1 одяг на синій бік. Другий жетон пляної тканини не перевертається.

Комірка цієї дії знаходиться в третьому стовпці поля дій.



На кожному особливому жетоні вказано ціну у сріблі. Якщо у вас є хоча б 1 кнор, ви можете купити 2 особливі жетони (або менше), заплативши їх вартість у сріблі. (Англійська корона - єдиний особливий жетон, який не можна купити. Ми спеціально уточнили цей момент у її величності королеви Єлизавети II під час її візиту до Франкфурта-на-Майні у 2015 році.)



Скляне намисто нічого не варте; шолом коштує 1 срібло.



Жовтий колір означає переселення. На комірках переселення ви можете перевернути ваш жетон кнора або дракара* на зворотний бік і покласти його на саму ліву клітинку бенкетного столу. Тепер цей жетон не вважається кораблем і зменшує кількість їжі, яку потрібно подавати під час пиру (див. стор. 10).



Якщо ви оберете переселення ще раз, помістіть жетон другого корабля праворуч від першого. Таким чином, після кожного переселення вам буде потрібно все менше їжі для пиру. У цьому прикладі вам потрібно закрити їжею всього п'ять клітинок.

- Щоб виконати цю дію, потрібно заплатити кількість срібла, яка дорівнює номеру поточного раунду.
- Якщо переселятися досить часто, на столі може закінчитися місце для жетонів кораблів. В такому випадку вибирати дію переселення більше не можна.

Під час переселення кількість ваших вікінгів не зменшується (фігурки вікінгів - це вожді ваших племен, які вас ніколи не залишать).



* Якщо на дракарі була руда, поверніть її у загальний запас.

Набіги, розбій та полювання

Червоним кольором відзначені комірки дій, на яких потрібно кидати кубик.

Який саме кубик треба кидати — помаранчевий восьмигранний чи синій дванадцятигранний, зображено на комірці.



Основне правило: під час набігу (помаранчевий кубик) та розбою (синій кубик) вам потрібно отримати на кубіку якомога вищий результат.



Під час полювання (полювання на дичину, полювання на китів та встановлення пасток) вам потрібно отримати на кубіку якомога нижчий результат.



У кожному випадку ви можете кинути кубик три рази (і зобов'язані прийняти останній результат, що випав). Ви не повинні кидати кубик тричі і можете зупинитися будь-якої миті. Після кидка застосуйте всі модифікатори (якщо є) і оголошіть результат бою. Потім оголошіть вашу дію успішною чи невдалою.

Далі йдуть описи комірок дій з прикладами.

Набіг

Щоб вибрати дію «Набіг», у вас має бути хоча б 1 дракар. Не має значення, є на ньому руда чи ні (див. «Дії, що виконуються будь-якої миті» на сторінці 12), оскільки ви не можете використовувати руду у цій дії.



Успіх

Кожен синій жетон товару має вартість у мечах. Після кидка кубика та застосування модифікаторів ви можете взяти рівно один синій жетон, вартість якого у мечах дорівнює результату бою*. Кожен витрачений камінь або довгий меч збільшує результат кидка на 1 (він може стати навіть більше 8). Це підсумкове значення є результатом бою.



Вартість в мечах

Невдача

Набіг автоматично вважається невдалим, якщо результат бою дорівнює 5 або менше.

Ви можете оголосити набіг невдалим незалежно від результату. У разі невдачі ви отримуєте 1 камінь і 1 довгий меч**** з загального запасу в якості компенсації.



У лівій частині дії «Набіг» є символи каменю та меча. Ці символи:

- показують, що можна витратити, щоб збільшити результат кидка;
- нагадують, що ви отримаєте у разі невдачі. Символи на комірках дій «Розбій» та «Полювання» позначають те саме.

Приклад невдалого набігу

У вас є дракар, і ви виконуєте дію "Набіг". Руда на дракарі немає значення, оскільки вона не використовується під час набігу. При першому кидку помаранчевого кубика випадає 4, при другому - 5. Ви хочете, щоб випало більше, але результат третього (фінального) кидка дорівнює 3. Якщо ви витратите 2 камені і 1 довгий меч, то результат бою дорівнюватиме 6, що принесе рунічний камінь. Але ви вирішуєте, що краще оголосити набіг невдалим, і отримуєте 1 камінь і 1 довгий меч у якості компенсації.



Розбій



Як і під час набігу, під час розбою вам потрібно отримати якомога вищий результат.



У вас має бути хоча б 1 **дракар**. Якщо у вас їх кілька, ви повинні використовувати дракар з **найбільшою кількістю руди**.

Успіх

За кожен руду на дракарі збільште результат бою на 1 (результат може бути більше 12). **Ви не витрачаєте цю руду**. Ви можете взяти рівно один синій жетон товару, вартість якого в мечях менше або дорівнює результату бою.* Кожен витрачений камінь або довгий меч збільшує результат кидка на 1. Це підсумкове значення є **результатом бою**.



Корона Англії має найвищу вартість у мечях. Вона принесе своєму власнику 2 переможні бали.



У лівому нижньому кутку комірки дії «Розбій» є символ вікінга зі стрілкою. Це нагадування, що у разі невдачі ви отримаєте вікінга назад.

* Замість синього жетона товару ви можете взяти особливий жетон з овального планшета.

Трохи про фактор успіху у грі. Зазвичай автори ігор не дуже шанують кидки кубиків. Але в цій грі невдалий кидок не сильно гірший за вдалу дію на іншій комірці — наприклад, з жетону гір ви отримуєте 2 камені, а при невдалому кидку — камінь і меч. Невдалий кидок підвищує шанси успіху наступного, тобто він не заважає успіху, а лише трохи затримує його. Для мене це невід'ємна частина гри, що створює відчуття пригоди.



Приклад успішного розбою

У вас є дракар, на якому лежить дві руди. У вашому запасі є ще одна руда, і перед дією «Розбій» ви кладете її на дракар. На синьому кубіку випадає 4. Ви вирішуєте зробити ще один кидок. Під час другого кидка випадає 6. Можна кинути кубик ще раз, але вирішуєте зупинитися, після чого витрачаєте 1 довгий меч. Підсумковий результат бою: 10 (6 – результат кидка, 3 - за руду на дракарі, 1 - за довгий меч). Цей результат дозволяє вам взяти один жетон прикрас.



Полювати на дичину, розставити пастки та полювати на китів



Для полювання на дичину чи встановлення пасток потрібно кинути помаранчевий кубик, для полювання на китів – синій. У будь-якому випадку вам потрібно отримати на кубіку якомога нижчий результат.



Успіх

Під час полювання на китів зменшуйте результат бою на 1 за кожен руду (включно намальовану), що знаходиться на вельботах, які ви використовуєте для виконання цієї дії. **Ви не витрачаєте цю руду**. Якщо результат стане негативним, то вважається як 0.

Після цього ви можете витратити дерево **та/або** відповідну зброю** у кількості, яка дорівнює результату кидка достатньому, щоб оголосити дію успішною та отримати вказану на комірці дії нагороду*** (це стосується не тільки полювання на китів, але й полювання на дичину, і встановлення пасток).

Невдача

Якщо ви вирішуєте **оголосити спробу невдалою**, нічого витрачати не треба. Якщо результат дорівнює 0, спробу не можна оголосити невдалою.

У разі невдачі ви отримуєте 1 дерево із загального запасу та 1 зброю**** відповідного типу** у якості компенсації. Крім того, якщо ви невдало встановили пастку, можете повернути **1 вікінга** з комірки дії на поле тінга, а якщо ви невдало полювали на китів, то можете повернути **2-х вікінгів**. Вікінгів, що повернулися, можна використовувати пізніше в цьому ж раунді.

******Для полювання на дичину відповідним типом зброї буде лук, для встановлення пастки - пастка, а для полювання на китів - гарпун.

Якщо у вас є вибір між використанням зброї чи дерева, вибирайте зброю. Деревина більш універсальна і може бути використана для інших речей.



*******У разі успішного полювання на дичину ви отримаєте 1 шкіру та 1 дичину. Успішне встановлення пастки принесе вам 1 хутро і 1 пастку. Успішне полювання на китів дасть 1 олію, 1 кістки та шкіру та 1 китове м'ясо.



Полювання на дичину



Встановлення пасток



Полювання на китів

Приклад невдалого полювання на дичину

Ви обрали дію полювання на дичину. Оскільки ця дія в першому стовпці вже зайнята, ви виставляєте 2 вікінгів на комірку «Полювати на дичину» другого стовпця і намагаєтесь отримати на помаранчевому кубіку якомога нижчий результат. Перший результат - 3. Замало. Другий - 7. Взагалі не годиться. Третій результат - 4.



Ви можете витратити, наприклад, 2 дерева і 2 луки, щоб полювання завершилося успішно, але вам здається, що це «дорогувато». Тому ви оголошуєте спробу невдалою і отримуєте 1 дерево та 1 лук у якості компенсації. Але навіть у разі невдачі вікінг назад не повертається. Це відбувається лише після невдалої дії «Розставити пастки», що працює так само, як і полювання на дичину, але замість луку використовуються пастки.

********Якщо ви повинні отримати карту зброї при невдалому полюванні або карту пастки при успішному встановленні пасток, беріть її зі стопки скидання. Якщо такої карти там немає, знайдіть її у колоді зброї, після чого перемішайте колоду.

Результат кидка - 2, мінус 2 за руду на вельботі, підсумковий результат дорівнює 0.



Якщо результат бою виявиться рівним 0, ви не можете оголосити про невдачу або перекинути кубик.



У лівому нижньому кутку комірки дії «Полювання на китів» зображено два вікінги зі стрілкою. Це нагадування, що у разі невдачі ви можете повернути 2 вікінгів на поле тінга у якості компенсації.

Особливості полювання на китів

Є дві комірки дії «Полювати на китів».

На основній комірці (ліворуч) ви можете використовувати від 1 до 3 своїх вельботів. У четвертому стовпчику є ще одна невелика комірка (праворуч), де ви можете використовувати лише 1 вельбот.



Приклад успішного полювання на китів

У вас є 2 вельботи, на кожному з яких є 1 руда на додаток до намальованої. Перед тим, як вибрати дію «Полювати на китів» у третьому стовпчику поля дій, ви вирішуєте купити ще один вельбот, але руди для цього вельбота у вас немає. Результат першого кидка синього кубика - 8. Якщо ви більше не здійснюватимете кидки, то для успішного полювання вам потрібно буде витратити 3 гарпуни/дерева (тому що 5 фішок руди з ваших вельботів зменшують 8 до 3). Ви робите ще один кидок і отримуєте 4. Віднімаючи від цього результату 5, ви отримуєте негативне значення, що дорівнює 0. Оскільки ваш результат 0, ви повинні негайно зупинитися і оголосити про успішне полювання.



Вам може здатися дивним, що для полювання на китів на 3 вельботах потрібно 3 вікінги, а для полювання на 1 вельботі — 4. Справа в тому, що друга комірка — комірка «неосновної» дії, призначена для гравців, у яких китобійний промисел не є пріоритетним (тому у них так мало вельботів).

Аналогічно є два типи комірок дій, для яких потрібний дракар. Для розбою краще підійдуть дракари, на борту яких багато руди, а для набігів та отримання данини руда на дракарах не потрібна.



Комірка «Збір данини» є червоною коміркою дії. З її допомогою можна без бою вимагати данину у вигляді синіх жетонів срібних скарбів, але для цього вам знадобиться як мінімум 2 дракара.

Дослідження

Помаранчевим кольором відзначені комірки дій дослідження, за допомогою яких ви зможете додавати планшети островів до ваших особистих планшетів, щоб отримати додаткові області розміщення товарів.

У грі є 4 двосторонні планшети островів (*докладніше див. опис фази 3 на стор.8*). Щоб виконати дію дослідження, помістіть необхідну кількість вікінгів на потрібну комірку дії та візьміть відповідний планшет острова.

Якщо на планшеті острова, який ви займаєте, є срібло, помістіть його у ваш запас. *Детальний опис планшетів островів див. у додатку на стор.15.*

- Щоб зайняти Шетландські або Фарерські острови, вам потрібен вельбот, кнор або дракар, а також 1 вікінг.



- Щоб зайняти Ісландію, Гренландію або Ведмежий острів, вам потрібен кнор або дракар, а також 2 вікінги.



- Щоб зайняти Бафінову Землю, Лабрадор або Ньюфаундленд, потрібно 3 вікінги та дракар.



У всіх цих випадках корабель, за допомогою якого ви досліджуєте острів, **не скидається**.

Професії

Ви починаєте гру з однією світло-коричневою картою професії, яку ви тримаєте на руці, не показуючи іншим (*див. розділ «Підготовка до гри»*). У процесі гри ви отримаєте додаткові темно-коричневі карти професій. Щоб ефект професії почав діяти, ви повинні розіграти карту (*також див. розділ «Ефекти карт професій»*).



За допомогою цієї дії ви зможете взяти на руку одну випадкову карту з колоди темно-коричневих карт професій. Крім того, ви отримуєте 1 срібло.

Ця комірка дозволяє вам за 1 камінь або 1 руду розіграти з руки одну карту професії. Крім того, ви отримуєте 1 срібло.



За допомогою цієї дії ви зможете розіграти з руки 1 або 2 карти професій, одну за одною.

За допомогою цієї дії ви зможете послідовно розіграти з руки від 1 до 4 карт професій (*особливість взаємодії цієї комірки та наступного правила пояснюється далі*).



Бонус за розміщення трьох вікінгів



Щоразу, коли ви розміщуєте 3 вікінги на комірці дії третього стовпчика, перед виконанням дії візьміть на руку темно-коричневу карту з колоди професій.

Згадана раніше комірка дії «Розіграти з руки від 1 до 4 карт професій» знаходиться в третьому стовпчику, і це єдина комірка дії, за допомогою якої можна взяти карту професії і відразу її розіграти.

Бонус за розміщення чотирьох вікінгів



Щоразу, коли ви розміщуєте чотири вікінги на комірці дії четвертого стовпчика, можете перед виконанням дії розіграти з руки карту професії.

- Ви можете негайно застосувати ефект розіграної карти.
- Якщо у вас на руці немає карт професій, ви не можете їх грати.

Додаткові жетони для гри вчотирьох

Сірі комірки дій на додаткових жетонах дозволяють копіювати та використовувати комірки дій у тому ж стовпці, які зайняті іншим гравцем (ви не можете копіювати дії незайнятих комірок або комірок, зайнятих вашими власними вікінгами). Копіювання доступне лише для двох стовпців із чотирьох: для першого чи другого та для третього чи четвертого. Конкретна пара стовпців у кожній партії визначається випадково під час підготовки до гри.



У цьому прикладі є копіювання комірок дій першого та четвертого стовпця.

- Як і інші комірки дій, скопійовані комірки можна використовувати лише один раз на раунд.

Ефекти карт професій

Структура всіх карт професій однакова: назва знаходиться у лівому верхньому куті карти, кількість очок – у правому верхньому куті, опис ефекту – знизу.

Коса риска

В описі ефектів деяких карток є коса риска (/). Як правило, це означає «або-або». Наприклад, *Торговець дозволяє обміняти 1 жетон виробів зі срібла на 1 жетон скрині або шовку.*



Якщо на карті є кілька елементів, вказаних через косу риску, ці елементи пов'язані один з одним у відповідному порядку. Ви можете витратити 2, 4 або 6 срібла, щоб отримати 1, 2 або 3 шкури відповідно.



Ви можете обрати лише один із перелічених елементів. Ви отримуєте 1 жетон бобів, зерна чи капусти залежно від того, скільки у вас вельботів — 1, 2 чи 3 відповідно.



Отже, якщо у вас 2 вельботи, ви отримуєте зерно, а не боби. (Можна сказати, що за 2 човни належить і те, що дається за 1 човен, але тут подібна логіка не працює.)

Всі карти професій належать до однієї з наступних категорій.

Одноразові карти

Кarti з **жовтим тлом** мають миттєвий та одноразовий ефект, який ви повинні застосувати одразу після розіграшу карти. Після цього ефект припиняє свою дію. Залишається лише кількість балів, яка буде важлива при підрахунку балів. Наприклад, розігравши карту *Вбивця драконів*, ви можете негайно обміняти 2 пастки і 2 списи на 1 скриню зі скарбами.



Сірі стрілки на таких картах позначають, що обмін можна виконати **тільки відразу і лише один раз**. Наприклад, ви не можете обміняти 4 пастки і 4 списи на 2 скрині зі скарбами. Ви можете виконати обмін кілька разів тільки в тому випадку, якщо про це прямо сказано на карті.

Крім обміну, деякі карти дозволяють виконувати конкретні дії з поля дій або розігравати певні фази раунду. *Скотар дозволяє ще раз розіграти фазу розведення тварин.*



Деякі картки просто приносять жетони товарів.



На деяких картах вказано дві дії. Ви можете обрати, яку дію виконати.

Якщо на карті вказано дві миттєві дії і ви вирішуєте виконати обидві, виконуйте їх по черзі (по порядку). Спочатку потрібно полювати на дичину, а потім поставити пастку.



Постійні карти

Кarti з **синім тлом** мають постійний ефект. Ви можете застосувати ефект карти в будь-який момент (до етапу отримання балів) будь-яку кількість разів. *Чинбар дозволяє вам у будь-який момент міняти 1 солонину на 1 шкуру.*



Жовті стрілки на таких картах позначають, що ви можете здійснювати обмін будь-якої миті і будь-яку кількість разів.

На деяких постійних картах немає жовтих стрілок. Такі карти змінюють правила гри. *Судновий майстер дозволяє забирати руду з ваших кораблів назад у запас (зазвичай це неможливо).*



Багаторазові карти

Кarti з **червоним тлом** розділені на дві частини. На світло-червоному фоні вказано (зазвичай у вигляді умови), коли саме спрацьовує ефект цієї карти, а на темно-червоному фоні описано дію, яку ви можете виконати. Цю дію можна виконувати щоразу, коли виконується умова. *Щоразу, безпосередньо перед тим, як виконувати дію морської торгівлі (світло-червона частина), одержуйте 1 олію (темно-червона частина).*



На деяких картах зазначено, чи спрацьовує ефект карти **до або після** виконання умови. *Карта Жреця приносить масло до початку дії, так що ви зможете використати цю олію під час морської торгівлі.*

Інші карти дозволяють здійснити обмін або змінюють правила. *Вправний мисливець дозволяє вам кидати кубик 4 рази, а не 3.*



Дії обміну на таких картах позначаються сірими стрілками (як на одноразових картах), тому що такий обмін не можна здійснювати будь-якої миті.

Одноразові карти з умовою застосування

Якщо ви будете використовувати тільки карти з колоди А, можете пропустити цей розділ, оскільки такий тип карток є тільки в колодах В і С.

Карти з **зеленим** тлом так само, як і багаторазові, поділені на дві частини. На світло-зеленому тлі вказано (зазвичай у вигляді умови), коли спрацьовує ефект, а на темно-зеленому тлі описано дію, яку ви можете виконати. У цьому вони нічим не відрізняються від багаторазових карток.

Різниця в тому, що ефект таких карток спрацьовує лише один раз за гру і тільки в той момент, коли умова картки виконується вперше. Це може бути момент, коли ви граєте цю карту, або певний момент у майбутньому.

Для застосування ефекту карти Ремонтника кораблів потрібно 3 великі кораблі. Якщо на момент розіграшу цієї картки у вас вже є три кораблі, ви або відразу застосовуєте ефект цієї картки, або втрачаєте можливість застосувати його.

Ця карта прямо вказує на певний момент у майбутньому. Як тільки у вас з'явиться наступний кнор, ви одразу отримаєте 1 жетон в'яленої риби та 1 срібло за кожен кнор, який у вас є.

Якщо у вас виникли питання про ефекти карт, зверніться до Додатку, де описано всі карти та їх ефекти.



Що робити, коли закінчаться компоненти

Можете поки що пропустити цей розділ і повернутися до нього, коли компоненти справді закінчаться.

- Є кілька видів компонентів, кількість яких обмежена та не може бути збільшена.

Жетон будівель. Кількість будинків та хатин обмежена. Якщо ці жетони закінчаться, ви не зможете брати нові.

Планшети островів. Оскільки у грі всього 4 таких планшета, гравці можуть виконати дію дослідження максимум 4 рази за партію.

- Вважається, що кількість кораблів, товарів, будівельних ресурсів та карт зброї необмежена.

Кораблі. Якщо у вас закінчилися жетони кораблів певного типу, придумайте, чим їх замінити.

Жетони товарів. Якщо у вас закінчилися жетони товарів, ви можете повернути в загальний запас кілька жетонів із повністю закритої частини області розміщення товарів. Цю частину можна закрити іншими товарами чи сріблом із загального запасу або просто запам'ятати, що вона закрита.

Будівельні ресурси. Якщо у вас не вистачає будівельних ресурсів, подивіться на зворотній бік жетонів штрафу та візьміть потрібні як заміну.



Цим жетоном можна замінити 5 камінців.

Карти зброї. Якщо у вас закінчилися карти зброї, перетасуйте скид і зробіть нову колоду зброї. Якщо вам потрібно отримати зброю у якості компенсації за невдачу, а ви не можете знайти відповідну карту ні в скиді, ні в колоді, дійте так само, як і з будівельними ресурсами, - замініть частину зброї відповідними жетонами штрафу тінга. Кожен такий жетон штрафу вважається за 3 карти зброї одного виду.

Закінчення гри та підрахунок балів

Гра закінчується відразу після фази Пиру останнього раунду. Під час останнього раунду ви **не отримуєте бонуси**.



- Якщо у вас є хатини або кам'яні будинки, ви можете розмістити на них дерево і камінь, що залишилися у вашому запасі (на жетонах зазначено, скільки саме).

- Якщо у вашому запасі залишилися жетони товарів, ви можете розмістити їх в області розміщення планшетів і жетонів будинків, якщо це можливо.

Потім підрахуйте переможні бали, використовуючи блокнот для підрахунку балів.

Гравець, який здобув найбільше переможних балів, перемагає. Кількість балів, які приносять жетони та планшети, вказано на значках щитів.



У разі нічиєї переможців декілька.

Ви отримуєте переможні бали за:

- Кораблі.** Кожен вельбот приносить 3 бали, кнор – 5 балів, дракар – 8 балів.
- Переселення.** Кожен кнор, використаний для переселення, дає 18 балів, кожен дракар — 21 бал.

- Планшети островів (острови).** Кожен острів дає від 4 до 38 балів. Кількість балів вказано у верхньому правому кутку планшета.

- Хатини та будинки (будівлі).** Хатини приносять по 8 балів, кам'яні будинки — по 10, довгі будинки — по 17 (це вказано у правому верхньому кутку жетону).

• **Корови та вівці.** Кожна вівця приносить 2 бали (*вагітна* — 3), а кожна корова приносить 3 бали (*вагітна* — 4).

• **Професії.** Кількість балів вказано у верхньому правому кутку карти. Враховуються лише розіграні карти.

• **Срібло.** Враховується лише срібло, яке знаходиться у вашому запасі (*срібло, що лежить на планшетах або жетонах, не враховується*).

• **Фінальний дохід.** Замість отримання доходу в останньому раунді ви можете записати його в блокнот для підрахунку очок у розділі «Фінальний дохід».

• Гравець з особливим жетоном **«Англійська корона»**, отримує 2 додаткові бали незалежно від того, де знаходиться цей жетон - в його запасі або на планшеті.

Штрафні бали

• Із загальної суми ваших переможних балів необхідно відняти суму штрафних балів, які приносять ваші планшети та будівлі (особистий планшет, планшети ваших островів, ваші хатини та будинки).

Не забудьте про штраф тінга (див. розділ «Фаза 9. Пир» на стор. 11).

• Може виявитися, що гравець розмістив жетони товарів поряд один з одним, порушивши правила. Такі помилки потрібно одразу ж виправляти. Якщо ви помітили помилку надто пізно, можете покарати порушника, видавши йому 1 жетон «Штраф тінга» за кожну пару неправильно розташованих товарів.



Гравець розмістив 3 зелені товари поспіль. Вийшло дві пари «зелений-зелений». За це він отримує 2 штрафи тінга, тобто -6 балів.

У цьому прикладі помилка гравця серйозніша. Він розмістив три товари так, що всі вони виявилися сусідніми. Тобто вийшло три пари «зелений-зелений», за що він отримує 3 штрафи тінга, тобто -9 балів.



Одиночна гра

В одиночній грі ви можете використовувати будь-який бік особистого планшета на ваш вибір. Також вам знадобиться другий комплект вікінгів іншого кольору.

• Виставте 1 вікінга (2 у короткій грі) одного кольору (*у прикладі: червоного*) на 1-шу клітинку бенкетного столу і ще по 2 вікінги - на 3-тю, 5-ту та 7-му клітинки (*на останню - тільки в довгій грі*).

• Виставте по 2 вікінги іншого кольору (*у прикладі: жовтого*) на 2-гу, 4-ту та 6-ту клітинки.



• Виставте 5 вікінгів першого (червоного) кольору на полі тінга та 5 (у короткій грі — 6) вікінгів другого (жовтого) кольору на комірку очікування.

• Приберіть вікінга другого кольору, що залишився, з гри (у короткій грі замість цього приберіть 1 вікінга першого кольору).

Грайте за звичайними правилами, виконуючи один хід за іншим. Оскільки у вас немає суперників, **залишайте на полі дій** вікінгів з попереднього раунду, блокуючи таким чином комірки дій. Саме для цього потрібні вікінги **двох** кольорів.

Хід гри

Перший раунд відіграється за звичайними правилами. У фазі 12 не повертайте вікінгів з поля дій, натомість перемістіть 5 вікінгів іншого кольору з комірки очікування на поле тінга. У другому раунді ви отримаєте ще 2-х вікінгів іншого кольору. Наприкінці 2-го раунду залиште вікінгів, яких ви розмістили у 2-му раунді, на полі дій та поверніть вікінгів з першого раунду на особистий планшет. Цих вікінгів ви розміщуватимете в 3-му раунді. Продовжуйте грати в такий спосіб до останнього раунду.

Особливість фаз

• Після того, як ви зрозумієте принцип одиночної гри, можете пропускати **фазу 3**. Щоб дізнатися, які планшети островів доступні в кожному раунді, зверніться до Додатка на *сторінці 15*. Там же можна дізнатися розмір нагороди за дослідження конкретного острова.

• **Фаза 6** завжди пропускається (*ви завжди будете першим гравцем*).

Під час підготовки до одиночної гри я зазвичай викладаю більше жетонів гір, ніж потрібно. І за допомогою олівця відмічаю, скільки саме жетонів мені доступно у певний момент часу. За рахунок цього я швидше проходжу фазу 11 та отримую більше задоволення від гри.



- У **фазі 12** ви можете подивитися на бенкетний стіл, щоб дізнатися, яких вікінгів потрібно забрати з поля дій.

Якщо наприкінці партії ви набрали 100 переможних балів, це дуже гарний результат для одиночної гри. З досвідом такий результат стає звичайним у довгих іграх, але досягти його у короткій грі – справжнє випробування. Якщо ви хочете його пройти — ласкаво просимо. *(Зазвичай в одиночній грі набирають менше балів через заблоковані комірки.)*

За бажанням перед початком гри ви можете вибрати певну світло-коричневу карту професії, а не тягнути її навмання. Таким чином, ви зможете дослідити конкретний аспект гри.



Творці гри

Гра була розроблена у травні 2013-го та опублікована у червні 2016-го. Активне тестування розпочалося у серпні 2014-го.

Автор гри: Уве Розенберг

Продюсер: Франк Герен

Ілюстрації та графічний дизайн: Денніс Лохаузен
Оформлення карт та правил: Крістоф Тіш, Ханс-Георг Шнайдер

Переклад на англійську: Гжегож Кобеля

Історичні довідки: Гернот Кепке

Коректура: Яніна Клайнеменке, Габріле Гольдшмідт, Гжегож Кобеля, Маріо Вайзе, Керстін Хердзіна, Штеффен Йост

Гру тестували: Андреас Одендаль, Лассе Гольдшмідт, Габріле Гольдшмідт, Саша Хендрікс, Мехтильда Канц, Рейнхольд Канц, Кай Поггенкамп, Торстен Рот, Яніна Клайнеменке, Дженніфер Йюнгер, Марк Йюнгер, Хаген Доргатен, Корінна Бюттемайер, Штефані Мехін Бекман, Франк Герен, Пан Поллак, Хельге Остертаг, Енс Дрегеюллер, Торстен Хансон, Штефан Рінк, Крістоф Тіш, Дірк Шміц, Кефін Фарнворт, Максим Готьє-Кван, Антоні Гаскон, Емілі Бертле, Клаус Лотман, Флоріан Рекі,

Бертле, Клаус Лотман, Флоріан Рекі, Ронні Форбродт, Рольф Раупах, Стефан Вахофф, Таня Мук, Петер Мук, Тім Кох, Крістоф Пост, Б'янка Барч, Клаудія Герльдт, Патрік Енгер, Габі Кепке, Гернот Кеп, бенбергер, Вітольд Кліцинський, Раймунд Кеслер, Ютта Бем, Міхель Гнаде, Карола Келер, Леа Райніш, Патрік Хофбауер, Дані Кемлер, Антоніо Мессіна, Йорг Фройденштайн, Керстін Хердзіна, Рагнар Дайст, Рагнар Дайст, Олівер Хек, Себастьян Дам, Ліза Рогген-бук, Анна Біркельбах, Ральф Зайферт.

Особлива подяка висловлюється Андреасу «Оде» Одендалю за його ключову ідею додати в гру бонуси. Своєю визначну здатність покращувати комплексні настільні ігри він уже довів роботою над «Ла-Гранха» (La Granja).

