

# CHAMPIONS OF MIDGARD

ИГРА ДЛЕ ШТЕЙНЕККА

ПРАВИЛА ИГРЫ



Перевод на русский язык: Vovang



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ



### ЯРЛ ТРОНДХЕЙМА УМЕР.

Без твёрдого руководства, его процветающий порт оказался на грани катастрофы. Зловещие существа почувствовали слабость в Мидгарде и ринулись ордой, неся хаос и разрушения. Тролли напали на город. Драугры терроризируют близлежащие деревни. Монстры нападают на путешественников и торговцев. Люди в ужасе и нуждаются в защитнике.

В игре **Защитники Мидгарда**, Вы выступаете в роли Вождя Викингов, жаждущего **Славы** для своего клана и желающего примерять трон старого Ярла. Победите Троллей и привлечите на свою сторону жителей города. Сразите Драугров и заработайте золото, чтобы оплатить свои путешествия. Убейте Монстров в их логовах и получите **Славу** и Поддержку Богов. Победив этих эпических существ, Вы докажете себе, что достойны стать новым Ярлом и быть прославленным в веках как **Защитник Мидгарда!**



## ЦЕЛЬ ИГРЫ



Цель игры – за 8 раундов заработать больше **Славы**, чем другие игроки.

Больше всего **Славы** даётся за победу над врагами и теряется за получение Осуждения, если Вы не смогли защитить город.

Более подробно о получении и потере Славы рассказано в разделе «Окончание игры и финальный подсчёт победных очков».





# ОПИСАНИЕ ИГРЫ

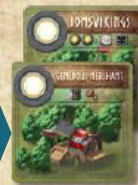


1 игровое поле



5 планшетов  
Вождей Викингов  
с уникальными  
способностями

8 тайлов  
Торговых палаток  
4 военных  
4 хозяйственных



20 миплов Рабочих  
по 5 цветов каждого игрока

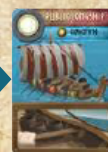


1 фишка Раунда



1 фишка Первого игрока

1 карта Малая народная ладья



4 карты Частная ладья

1 карта Большая народная ладья



8 фишек игроков разных цветов



8 карт  
Торговых  
кораблей



18 карт Путешествий



36 карт Монстров



10 карт  
Рун



12 карт Судьбы



16 карт Троллей



21 карта Другров



20 кубиков дерева



30 кубиков еды



60 монет



28 фишек Осуждения  
фишки Осуждения снижают  
количество Славы в конце игры



54 фишки Поддержки Богов



34 игровых кубиков Воинов викингов  
12 мечников (белые)  
12 копейщиков (красные)  
10 воинов с боевыми топорами (чёрные)



3 фишки урона





## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- 1 Расположите игровое поле на середине стола.
- 2 Положите фишку Раунда на Раунд 1.
- 3 Перетасуйте тайлы Торговых палаток и выложите лицом вверх на отведённых для этого местах на игровом поле. Количество тайлов зависит от количества игроков в партии. Торговые палатки работают также, как и другие части игрового поля. Однако, возможности, которые они предлагают, будут меняться в каждой партии.  
**Для 2-х игроков:** выложите 1 военный тайл и 1 хозяйственный тайл.  
**Для 3-х игроков:** выложите 1 военный тайл и 2 хозяйственных тайла.  
**Для 4-х игроков:** выложите 2 военных тайла и 2 хозяйственных тайла.  
Неиспользованные тайлы верните в коробку.
- 4 Выложите Малую и Большую народные ладьи на отведённые для этого места на игровом поле. Частные ладьи положите около игрового поля у Хижины корабельного плотника.  
Если в игре участвует меньше 3-х игроков – верните в коробку Частные ладьи с отметками 3+ и 4+.  
Если в игре участвует меньше 4-х игроков – верните в коробку Частную ладью с отметкой 4+.
- 5 Перетасуйте карты Рун, Судьбы, Торговых кораблей, Троллей, Драугров, Путешествий и Монстров и выложите рубашкой вверх на отведённые для этого места на игровом поле.
- 6 Положите Еду, Дерево, Воинов Викингов (кубики мечников, копейщиков, воинов с боевыми топорами), монеты, фишки Поддержки Богов и Осуждения около игрового поля так, чтобы любой игрок мог до них дотянуться.
- 7 Игрок, который чаще других побеждает в битвах, получает фишку Первого игрока. (По согласию игроков, Первого игрока можно назначить).
- 8 Игрок, владеющий фишкой Первого игрока, является Первым игроком. Начиная с игрока, сидящего справа от Первого игрока, и далее против часовой стрелки каждый выбирает себе планшет Вождя Викинги. На планшете Вождя Викингов указано, какую уникальную способность будет иметь Вождь и максимальное количество Воинов Викингов, которыми он сможет руководить.
- 9 Каждый игрок получает 5 миплов одного цвета и стартовые ресурсы: 1 еду, 1 дерево, 1 монету, 1 фишку Поддержки Богов и 1 кубик мечника.
- 10 Положите 1 фишку того же цвета, что и выбранные миплы, на счётчик Славы и ещё одну - на свой планшет Вождя, чтобы остальные игроки видели выбранный Вами цвет. Затем поместите 1 рабочего в общий запас (его можно будет взять, если займёте локацию Хижины рабочих) и 3 рабочих в свой персональный запас (4, если партия проходит вдвоём). Остальных рабочих верните в коробку.
- 11 Наконец, каждый игрок случайным образом выбирает 1 карту Судьбы. Теперь можно начинать!

1

6

10

4

5

5

5

11

4

5

5

2

3

5

7

8

9



# ПОРЯДОК ИГРЫ



Игра длится 8 раундов, на протяжении которых Вы будете выставлять рабочих Вашего клана в городе, чтобы добывать оружие и припасы и отбивать орды врагов под стенами города. Рабочие подготовят всё необходимое, чтобы Ваши Воины Викинги победили Троллей, регулярно атакующих город, сразили Драугров, нападающих на близлежащие деревни, и убили Монстров, живущих на дальних берегах и планирующих напасть на город. Кроме того, рабочие построят корабли, которые обеспечат выживание Северного порта. В большинстве локаций на игровом поле может находиться только 1 рабочий в одном раунде. Если Вы испытывает в каком-то предмете острую нужду, постарайтесь первым послать своего рабочего туда, где этот предмет можно добыть!

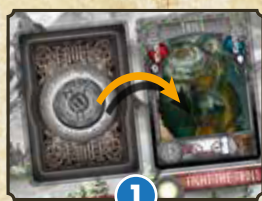
В конце 8 раунда, игрок, заработавший больше всех **Славы**, побеждает в игре.

## ОБЗОР РАУНДА

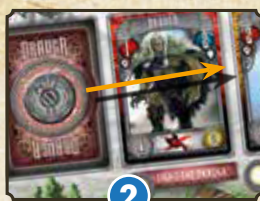
Очередность этапов раунда изображена в верхнем правом углу игрового поля. Это поможет Вам в процессе игры или обновит этапы в памяти, если Вы играете после перерыва. Сами этапы описаны ниже.

## ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

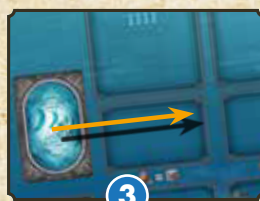
В начале каждого раунда игровое поле и карты локаций должны быть разложены следующим образом. Локации на игровом поле, которым необходимо уделить внимание на этом этапе, выделены синим цветом.



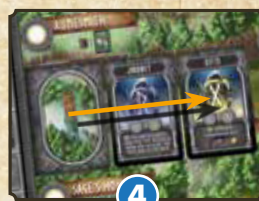
Снимите верхнюю карту Тролля с колоды карт Троллей и положите лицом вверх на отведённое для этого место на игровом поле.



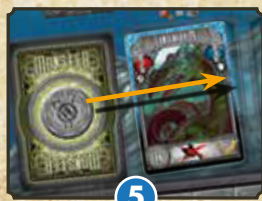
Снимите две верхних карты Драугров с колоды карт Драугров и положите лицом вверх на отведённые для этого места на игровом поле.



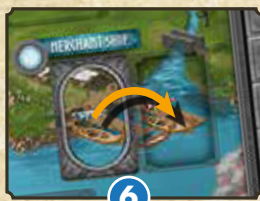
Положите по 1 карте Путешествий рубашкой вверх на каждое отведённое для этого свободное место на игровом поле.



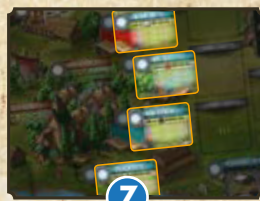
Положите по 1 карте Рун лицом вверх на каждое отведённое для этого свободное место на игровом поле, около Рунного кузнеца.



Положите по 1 карте Монстров лицом вверх на каждое отведённое для этого свободное место на игровом поле. *Примечание: крайние правые ячейки на игровом поле для карт Путешествий и Монстров используются только, если в игре участвуют 4 игрока.*



Снимите верхнюю карту Торгового корабля с колоды карт Торговых кораблей и положите лицом вверх на отведённое для этого место на игровом поле. Если в ячейке карт Торговый корабль уже лежит карта Торгового корабля, то новая карта выкладывается сверху.



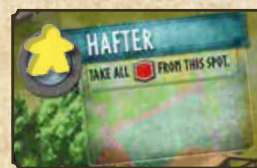
Добавьте по 1 Воину Викингу (соответствующего цвета) в локацию Оружейная, Ремесленник, Кузня и 1 еду в локацию Коптильня.

Синие локации получают дополнительный товар каждый раунд, не зависимо от того, заняты они или нет. Эти товары могут накапливаться и делать такие локации более привлекательными в следующих раундах.

## РАССТАНОВКА РАБОЧИХ

На этапе расстановки рабочих, игроки по очереди расставляют своих рабочих по локациям на игровом поле и активируют эффекты этих локаций. Большинство локаций имеют место только для одного рабочего.

Начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки по очереди выставляют на игровое поле по 1 рабочему и активируют эффекты локаций. Это продолжается до тех пор, пока у них не кончатся миплы рабочих. Затем все игроки переходят к этапу Расстановка Воинов Викингов.



Локации на игровом поле отмечены разными цветами, чтобы можно было легко понять, какой эффект принесёт локация:



Коричневые локации срабатывают немедленно. Как только игрок выставляет на коричневую локацию рабочего, он немедленно выполняет инструкцию для такой локации.



Синие локации также срабатывают немедленно. Эти локации отмечены другим цветом, так как им необходимо уделить особое внимание на этапе Подготовка к раунду.



Красные локации – это боевые локации. Такие локации не имеют мгновенного эффекта. Когда игрок выставляет своего рабочего на боевую локацию, он получает возможность сразиться с монстром на следующих этапах – Расстановки Воинов Викингов и Развязки битвы.



Примечание: локация Народные ладьи являются уникальными локациями, они одновременно коричневые и красные. 1 эффект такой локации срабатывает немедленно, а второй – на этапах Расстановки Воинов Викингов и Развязки битвы. Об этом более подробно написано в описании локаций ниже.

Локации на игровом поле имеют самые разнообразные эффекты, которые подробно описаны ниже. Рекомендуем Вам ознакомиться с этими эффектами, если Вы впервые играете в Защитники Мидгарда. Это поможет Вам лучше понимать иконографику на игровом поле.

Обратите внимание, что многие локации позволяют Вам получать кубики Воинов Викингов или ресурсы. Еда, дерево, монеты, фишки Поддержки Богов и Осуждения не ограничены игровым запасом. Напротив, кубики Воинов Викингов ограничены игровым запасом и каждый игрок может одновременно иметь только 8 кубиков, о чём указано на планшете Лидера Викингов в виде длинного дома. Если Вы получаете кубики, и в Вашем запасе оказывается более 8 Воинов Викингов, то верните лишние кубики в общий запас. (Воины не будут сражаться за Вас, если для них нет места в длинном доме!)

## РАССТАНОВКА РАБОЧИХ – ЛОКАЦИИ



### Кузня

Возьмите все кубики Викингов с боевыми топорами с этой локации и поместите в персональный запас.



### Ремесленник

Возьмите все кубики Викингов копейщиков с этой локации и поместите в персональный запас.



### Место для карт Драугров 1 и 2

На этапе Расстановки Воинов Викингов, пошлите Викингов сразиться с Драугром.



### Коптильный цех

Возьмите всю еду с этой локации и поместите в персональный запас.



### Дом Ярла

Возьмите 1 Викинга мечника из общего запаса и заберите фишку Первого игрока у текущего Первого игрока. Если фишка Первого игрока у Вас, то передайте её игроку слева. Это единственный способ стать Первым игроком.



### Дом мудреца

Посмотрите 1 карту Путешествия, лежащую на игровом поле рубашкой вверх, и возьмите 1 карту Судьбы. Карты Судьбы позволяют заработать дополнительные победные очки и должны держаться в секрете от других игроков до конца игры.



### Большая народная ладья

Заплатите 1 монету в общий запас и переставьте ладью в порт напротив той локации Дальнего берега, которую Вы хотите посетить. На этапе Расстановки Воинов Викингов, Вам нужно погрузить на ладью воинов и еду для них. Вам придётся самостоятельно решать, сколько Воинов Викингов и еды для них загрузить, но их общее количество не должно превышать 10 единиц.



### Корабельный плотник

Выберите карту Частной ладьи и оплатите в общий запас указанную на ней цену. Возьмите эту карту и расположите около своего планшета Лидера. На этапе Расстановки рабочих, Вы можете выставить на неё своего рабочего (в том числе в том раунде, в котором эта карта была приобретена) и использовать её как Малую или Большую ладью. Вместимость Частной ладьи зависит от её стоимости. Каждый игрок может построить только 1 Частную ладью.



### Базар

Обменивайте еду, дерево и/или монеты из персонального запаса на еду, дерево и/или монеты из общего запаса в соотношении 1:1. Заняв эту локацию Вы можете совершить обмен сколько угодно раз.



### Малая народная ладья

Расположите ладью в порту напротив той локации Дальнего берега, которую Вы хотите посетить. На этапе расстановки Воинов Викингов, Вам нужно погрузить на ладью воинов и еду для них. Вам придётся самостоятельно решать, сколько Воинов Викингов и еды для них загрузить, но их общее количество не должно превышать 5 единиц.



### Торговый Корабль

Заплатите 1 монету в общий запас и возьмите еду, дерево или Воинов Викингов, указанных на данной карте Торгового корабля.



### Охотничьи угодья

Пошлите Воинов Викингов за едой на этапе Развязки битвы. (На этой локации нет ограничения по количеству игроков, которые могут выставить 1 рабочего. Также здесь можно использовать Поддержку Богов, чтобы перебросить кубики).



### Рунный кузнец

Заплатите 1 дерево в общий запас, возьмите 1 карту Рун и расположите её перед собой на игровом столе лицом вверх. Вы можете взять с игрового поля открытую карту или выбрать случайным образом карту из колоды карт Рун. Руны обладают мощными свойствами, которые можно использовать только один раз (как указано на картах Рун). Если Вы хотите активировать карту Рун, то просто переверните её рубашкой вверх. Руны могут быть активированы в любой момент. После использования, карта остаётся у Вас до конца игры и принимает участие в финальном подсчёте победных очков.



### Каркасная церковь

Заплатите X монет в общий запас. Возьмите из общего запаса столько фишек Поддержки Богов, сколько монет Вы заплатили.

1 монета = 1 фишка  
3 монеты = 2 фишки  
6 монет = 3 фишки  
10 монет = 4 фишки

За один ход нельзя купить больше 4 фишек Поддержки Богов.





### Оружейник

Возьмите все кубики Викингов мечников с этой локации и поместите в персональный запас.



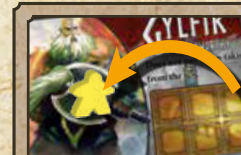
### Место для карт Троллей

На этапе Расстановки Воинов Викингов, пошлите Викингов сразиться с Троллем.



### Хижины рабочих

Заплатите 5, 4, 3 или 2 монеты и возьмите дополнительного рабочего своего цвета из общего запаса. Этого рабочего можно использовать во время этого и последующих раундов. Первый игрок, который выставил своего рабочего в эту локацию, платит 5 монет, следующий игрок – 4 монеты и т.д.



### Просьба о помощи

Если Вы не можете или не хотите активировать эффект локации, то Вы должны обратиться с просьбой о помощи к жителям города. Для этого, положите рабочего на свой планшет и возьмите из общего запаса 1 еду и 1 фишку Осуждения. в эту локацию, платит 5 монет, следующий игрок – 4 монеты и т.д.

## РАССТАНОВКА РАБОЧИХ – ТОРГОВЫЕ ПАЛАТКИ

Торговые палатки работают также, как и другие локации на игровом поле. Однако, возможности, которые они предлагают, будут меняться в каждой партии. Торговые палатки, если не указано иного, активируются только один раз, когда на них выставляется рабочий.

### Тайлы хозяйственных торговых палаток



#### Блаженный

Заплатите 1 еду в общий запас и возьмите 1 фишку Поддержки Богов. Вы можете повторить это действие до 3-х раз за

раунд.



#### Скальд

Получите 2 Славы.



#### Щедрый торговец

Возьмите 1 еду и 1 дерево из общего запаса.



#### Богатый незнакомец

Возьмите 2 монеты из общего запаса.

### Тайлы военных торговых палаток



#### Народное ополчение

Заплатите 1 еду в общий запас и возьмите 2 кубика Викингов мечников.



#### Налётчики

Заплатите 1 дерево в общий запас и возьмите 2 кубика Викингов копейщиков.



#### Йомсвикинги

Заплатите 2 монеты в общий запас и возьмите 1 кубик Викинга мечника и 1 кубик Викинга с боевым топором.



#### Варяги

Заплатите 1 монету в общий запас и возьмите 1 кубик Викинга мечника и 1 кубик к Викинга копейщика.

## РАССТАНОВКА ВОИНОВ ВИКИНГОВ

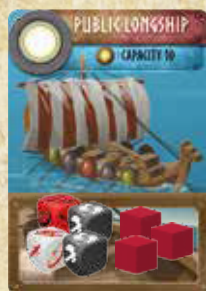
Каждый игрок, выставивший рабочего на боевую локацию (локацию карт Троллей, локацию карт Драгров или локация ладьи) на данном этапе должен расставить свои кубики Воинов Викингов. Кубики расставляются всеми игроками одновременно.



Воины Викинги, посланные воевать с Троллем, должны быть размещены на карте Тролля.



Воины Викинги, посланные воевать с Драгром, должны быть размещены на карте Драгра.



Ладьи с Воинами Викингами на борту, посылаются к Дальним берегам сражаться с Монстрами. На этом этапе игроки загружают ладьи воинами и едой. Игроки не могут погрузить на борт больше воинов и еды, чем это позволяет вместимость ладьи.

Если Вы разместили рабочего на Охотничьих угодьях, то все незадействованные Воины Викинги отправляются на охоту.

Некоторые враги имеют сопротивляемость определённым видам оружия:



Если на карте врага имеется символ сопротивляемости «мечу, топору, копьё», то в атаку на этого врага нельзя посылать воинов с оружием такого типа. На ладьях, к Дальним берегам, могут путешествовать Воины Викинги с оружием любого типа. Но если воины встречают монстра и к их оружию у него сопротивляемость, то они сразу гибнут. Такие воины не принимают участия в битве и до первого броска кубиков сбрасываются в общий отбой.

Игрок, выставивший своего рабочего на боевую локацию, не может отказаться посылать своих Воинов Викингов в битву.

После того, как все игроки окончат этап Расстановки Воинов Викингов, они переходят к этапу Развязки битвы.

Иногда, игрок может задерживать расстановку кубиков, т.к. понимает, что ему выгодно расставлять своих Воинов Викингов после того, как это сделают все остальные игроки. В этом случае, любой игрок может потребовать, чтобы этот этап проходил строго по часовой стрелке, начиная с Первого игрока.

## РАЗВЯЗКА БИТВЫ

Этап Развязки битвы проходит в следующем порядке:

- 1 Сперва игроки, которые выставили рабочих на Охотничьи угодья, бросают все свои кубики свободных воинов и берут из общего запаса столько еды, сколько единиц Атаки выпало. На этом этапе игроки могут получить максимум 6 еды, даже если на кубиках выпало больше значений Атаки.
- 2 Далее, если игрок послал Воинов Викингов сражаться с Троллем, то битва будет продолжаться пока одна из сторон не будет повержена.



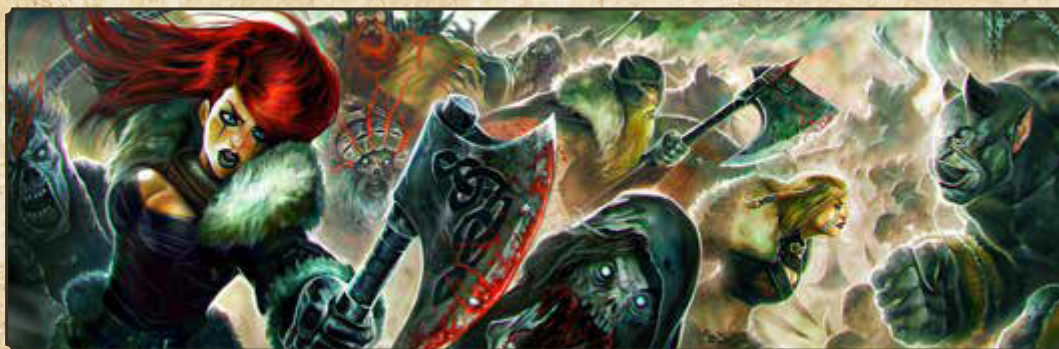
**ОСУЖДЕНИЕ:** если никто не убил Тролля, то на этапе Окончания раунда каждый игрок берёт фишку Осуждения. Фишки осуждения снижают Славу на этапе финального подсчёта победных очков. Если один из игроков убил Тролля, то он сбрасывает 1 фишку Осуждения (если она у него есть) и выбирает одного игрока, который получает фишку Осуждения из общего запаса. (Жители города имеют переменчивое отношение к тем, кто защитил их и к тем, кто этого не сделал).

- 3 Затем, игроки, пославшие своих Воинов Викингов сражаться с Драуграми, бьются с ними. Сперва проходит битва против левой карты Драугра, затем против правой. Если никто из игроков не послал своих воинов сражаться с Драуграми, то перейдите к следующему шагу.
- 4 Наконец, двигаясь слева на право, игроки совершают свои путешествия и сражаются с Монстрами, следуя инструкции ниже. Если никто из игроков не выставил ладью на какую-либо локацию, то просто пропустите эту локацию и двигайтесь дальше.

**А.** Откройте карты Путешествий и активируйте их эффекты (эффекты подробно описаны в приложении в конце правил игры). Любые потери, связанные с картами Путешествий, происходят с Воинами Викингами и едой только на ладье. Если ладья была отправлена к Дальним берегам, то карта Путешествия открывается и сбрасывается xxx

**Б.** Накормите своих Воинов Викингов. На галере Вы должны иметь достаточно еды, чтобы накормить всех своих Воинов Викингов. Две крайние левые ячейки под карты Путешествий находятся не далеко от порта и требуют меньше еды (1 еда на 2 Воина Викинга). Две крайние правых ячейки под карты Путешествий находятся далеко от порта и требуют больше еды (1 еда на 1 Воина Викинга). Для удобства, это отражено в виде значков на игровом поле под ячейками для карт Путешествий. Если у Вас недостаточно еды, чтобы накормить всех Воинов Викингов, то они гибнут от голода и возвращаются в общий запас. По окончании путешествия, вся еда с ладьи возвращается в общий запас, даже если её оказалось больше, чем потребовалось для Ваших воинов.

**В.** Сразите Монстров!



## ПОДРОБНОСТИ БИТВЫ



Битвы против Троллей, Драугров, Кракенов и Монстров происходят одинаковым образом. Все противники имеют Атаку и Защиту. Для победы над противником игроку нужно нанести ему урон равный или больший его Защиты (т.е. нанести смертельный урон).



Атака  
противника



Защита  
противника

Битва проходит в несколько этапов, на протяжении которых игрок бросает свои кубики Воинов Викингов, нанося урон противнику, и получает урон от противника, сбрасывая его Воинов Викингов. Участники битвы наносят друг другу урон одновременно. Поэтому, даже если игрок нанёс противнику смертельный урон, он всё равно получает урон от врага в ответ. Битва оканчивается в том раунде, в котором выполняется одно из правил:

- \* Противник получает смертельный урон;
- \* Все кубики Воинов Викингов игрока побеждены.

**Следуйте следующим шагам, чтобы провести один раунд битвы:**



- 1** Бросьте все кубики Воинов Викингов, которые Вы отправили в бой;



- 2** (По Вашему желанию) Можете сбросить 1 фишку Поддержки Богов, чтобы перебросить один, несколько или все кубики. Этот шаг может быть повторён столько раз, сколько фишек Поддержки Богов Вы можете или хотите сбросить.



- 3** Положите на карту противника столько фишек урона, сколько Атаки выпало на кубиках. (На некоторых гранях кубиков изображено 2 Атаки. Значит противник получит 2 урона).



- 4** Сбросьте столько кубиков Воинов Викингов, сколько Атаки у противника. Уменьшите на 1 количество сбрасываемых кубиков за каждый выпавший Щит.

- 5 Проверьте количество урона, нанесённое противнику:



**А.** Если противник получил смертельный урон: возьмите карту поверженного противника и получите указанную награду. Выживших Воинов Викингов верните в персональный запас. Например, игрок должен отсчитать 6 **Славы** на счётчике Славы и взять 4 монеты из общего запаса. Карты поверженных противников необходимо складывать в одну колоду рубашкой вверх. Другие игроки не должны знать до конца игры количество, тип или цвет поверженных противников.

**Б.** Если противник не повержен и у Вас ещё остались Воины Викинги, то начинайте новый раунд битвы.

**В.** Если противник не повержен, но у Вас не остались Воинов Викингов, то Ваше войско разбито, и Вы не получаете награду. Уберите с карты противника все фишки урона.

All enemies provide Glory when defeated. Additionally you collect Wood from defeating Trolls, Coins from defeating Draugr, and Favor from defeating Monsters.

## ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

- 1 Заберите всех Ваших рабочих со всех локаций, верните Народные ладьи на свои места на игровом поле, а Частные ладьи положите около игрового поля у Хижины корабельного плотника.
- 2 Если Тролль не был побеждён, то сбросьте карту Тролля, и все игроки получают фишку Осуждения.
- 3 Сбросьте все непобеждённые карты Драугров.
- 4 Сбросьте все открытые карты Путешествий.
- 5 Положите по 1 монете на каждую непобеждённую карту Монстра. Монеты служат дополнительной наградой игроку, который победит Монстра. Монстры могут накапливать монеты.
- 6 Если этот раунд был 8, то перейдите к финальному подсчёту победных очков. Если это не 8 раунд, то передвиньте фишку Раунда на счётчике раундов и перейдите к этапу Подготовки к раунду.

Сброшенные карты Тролля и Драугров складываются в колоду сброса Монстров в верхнем правом углу игрового поля.

### Памятки игрокам

Помните, что очерёдность этапов раунда изображена в верхнем правом углу игрового поля. А Памятка игрока помогает сориентироваться в различных символах, используемых в игре.



## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

После 8 раунда игра оканчивается, и игроки переходят к финальному подсчёту победных очков.

Мы рекомендуем игрокам подсчитывать победные очки по очереди, начиная с игрока, набравшего меньше всех очков на счётчике **Славы**.

Сперва, разложите карты побеждённых Монстров и Драургов по цветам. Затем проведите подсчёт очков следующим образом:



**Карты Судьбы** – If you alone have satisfied the condition of a Destiny Card in your possession, you have completely fulfilled your destiny and score the larger Glory bonus. If you are tied for the condition you have only partially realized your potential and score the smaller Glory bonus. You may only score Glory for your own Destiny Cards. Fulfilling or tying for another player's Destiny Card provides you with no Glory, it merely prevents them from gaining it. You must have at least 1 of the required items to satisfy a Destiny Card.



**Наборы карт противников (по 1 каждого цвета)** – жители города впечатлены Вашим мужеством и умением сражаться с разными противниками! Получите 5 **Славы** за каждый набор.

Карты Троллей бесцветны и не участвуют в финальном подсчёте очков.



**Руны (использованные и не использованные)** – Руны выступают символом силы и приносят столько **Славы**, сколько указано на каждой карте.



**Частные ладьи** – ладьи являются символом статуса человека в обществе и приносят столько **Славы**, сколько указано на каждой карте.



**Поддержка Богов** – каждая неиспользованная фишка Поддержки Богов приносит в конце игры по 2 очка.



**Монеты** – каждые 3 монеты приносят по 1 **Славе**.



**Осуждение** – Ваша **Слава** основывается на отношении к Вам жителей города. Вы теряете **Славу**, если горожане Осуждают Вас. Потеряйте **Славу** за каждую фишку Осуждения по схеме:

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

**Самый Прославленный игрок объявляется Защитником Мидгарда. Он получает титул Ярла и становится победителем в игре!**

В случае ничьи, выигрывает игрок, победивший больше всех врагов (подсчитываются все карты противников, включая Троллей). Если всё ещё ничья, то игроки разделяют победу.

## I. Эффекты карт Путешествий

**Всё спокойно** – нет эффекта.

**Кракен** – проведите бой с Кракеном. Победа над ним приносит игроку 3 Славы. Выжившие Воины Викинги путешествуют дальше для сражения с Монстром.

**Потери** – сбросьте в общий запас 2 предмета по Вашему выбору (2 еды, 2 Воина Викинга или 1 еду и 1 воина).

**Штиль** – сбросьте в общий запас 1 еду.

**Шторм** – сбросьте в общий запас 1 еду или 1 Воина Викинга по Вашему выбору.

**Водоворот** – сбросьте в общий запас 1 Воина Викинга.

## II. Вожди Викингов

**Асмундр Праведный** – Асмундр желает быть наместником Одина в Мидгарде и превратил полученную Поддержку Бога в ххх Его способность позволяет ему использовать фишки Поддержки Богов бесплатно. Он всегда получает 2 Славы, даже если использует фишку Поддержки Богов для переброски кубиков. ххх. Если Асмундр использует фишку Поддержки Богов для переброски кубиков, то он сбрасывает её в общий запас.

**Дагрун Ниспосланная** – при рождении, Дагрун была дарована мудрость, но она всегда тратила больше времени на боевые тренировки, чем на чтение книг. Однако, она не забросила совсем свою способность. Каждый раз, когда Дагрун выставляет рабочего на локацию Дом мудреца, она берёт из колоды карт Судьбы дополнительную карту. Это позволяет ей внимательно выбирать свою судьбу. Карта, которую она не выбирает, кладётся под низ колоды карт Судьбы. Если способность используется вместе с картой Рун Истинное зрение, то Дагрун берёт 4 карты Судьбы, но оставляет только 1.

**Гулфир Мореход** – на половину торговец на половину воин, Гулфир имеет крепкие связи в доках. Когда он оказывается в локации Торговый корабль, то многие воины хотят драться на его стороне, и многие торговцы хотят помочь его делу, поделившись припасами. Каждый раз, когда Гулфир выставляет рабочего на локацию Торговый корабль, то он получает товары, указанные на карте корабля, не оплачивая 1 монету.

**Сванхильд Меченосец** – Сванхильд является специалистом по бою мечом, что позволяет ей надсмехаться над другими Вождями. Будучи менее мощным, чем боевой топор, и менее универсальным, чем копьё, меч в руках Сванхильд превосходит по смертоносности другое оружие. Меченосцы под предводительством Сванхильд всегда наносят на 1 урон больше (1 Меч наносит 2 урона, 2 Меча наносят 3 урона). Она также получает 1 дополнительную еду, когда охотится, однако не может получить больше 6 еды в Охотничьих угодьях.

**Уль Берсеркер** – Уль тренировался, чтобы стать берсеркером, и обучает своих воинов, как сражаться без страха, во имя Славы своего клана! Во время любого раунда битвы, если на одном или нескольких кубиках выпало 2 Атаки, то Уль получает 1 Славу, которая немедленно засчитывается на счётчике Славы (независимо от исхода битвы).

## II. Карты Рун

Все карты Рун можно использовать только один раз за партию. Об этом напоминает символ на каждой карте «Переверните для активации». Карты Рун можно использовать в любой момент игры.

**Дары** – возьмите 4 ресурса из общего запаса. Выберите любую комбинацию из дерева, еды, и/или монет.

**Слава** – используйте после победы над противником (Троллем, Драгром, Кракеном или Монстром). Получите на 50% больше Славы за победу над этим противником (с округлением вниз). Например, Вы победили Монстра, который приносит 13 Славы. Используйте карту Рун и дополнительно получите 6 Славы.

**Лечение** – нейтрализует все Ваши потери в одном раунде битвы. В следующих раундах Вы несёте полные потери.

**Путешествие** – After revealing a Journey Card, discard it without suffering the consequences. Reveal the next Journey Card in the deck and apply those results instead (even if they are worse).

**Знание** – посмотрите все карты Путешествий, лежащие рубашкой вверх на игровом поле. Смотреть карты Путешествий в колоде нельзя.

**Возможность** – используйте после броска кубиков для охоты или битвы. Перебросьте любое количество кубиков с пустой гранью и используйте новый результат.

**Реакция** – используйте после броска кубиков для охоты или битвы. Выпавшие Щиты засчитайте как Щиты и как Мечи, т.е. Щиты используются и для защиты, и для атаки. (При этом, Щит на кубиках мечников для Сванхильда засчитывается как 2 Меча).

**Успех** – откройте свою карту Судьбы и немедленно начислите себе за неё Славу на счётчике Славы. Оставьте её у себя и в конце игры ещё раз начислите Славу.

**Истинное зрение** – используйте при активации Дома мудреца. Возьмите 2 дополнительные карты Судьбы и оставьте себе только 1. Остальные карты кладутся под низ колоды карт Судьбы.

**Богатство** – удвойте монеты в Вашем запасе. Дополнительные монеты берутся из общего запаса. Нельзя получить больше 5 монет.



## ВАРИАНТЫ ИГРЫ



Следующие варианты игры позволят Вам настроить уровень сложности под Ваши требования. Мы не рекомендуем использовать их в нескольких первых партиях. Советуем, сперва хорошо ознакомиться с базовыми правилами, а затем вводить в игру один или оба альтернативных варианта. Приятной игры!

### Вариант №1 – Зал Славы

Жители города ведут учёт каждого Вождя, победившего в битве.

Все карты побеждённых противников выкладываются на игровую стол перед победившим игроком лицом вверх. Этот вариант позволяет принимать более стратегические решения касательно карт Судьбы.

### Вариант №2 – Недоверчивые жители

Жители города скептически относятся к каждому, кто планирует занять место старого Ярла.

Каждый игрок начинает игру с фишкой Осуждения. Этот вариант поводит к более оживлённому подсчёту победных очков в конце игры, т.к. в игре присутствует больше фишек Осуждения.



## АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ



**Game Design:** Ole Steiness

**Development:** Joshua Lobkowicz & Shane Myerscough

**Art:** Victor P. Corbella

**Graphic Design:** Andre Garcia

**Rulebook Layout:** Mathew Hobson & Nick Banjai

**Editing:** Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Becky Hislop, Dawn Lobkowicz

**Playtesters:** Rafael Sanchez, Kyle Perryman, Brad Brooks, Josh Black, Charles Bowman, Robert Jones, Owen Reissmann, Joseph

Reissmann, Dawn Lobkowicz, Julian Seppala, Amethyst Gonka, Bailey Coleman, Ve Hermann, Jeff Fournier & C.O.R.P.S.E., J.J.

Novacek & The N.C. Triad Gamers