

Вальхалла

КОМПОНЕНТЫ



10 кубиков Берсеркеров
5 кубиков Вождя
10 кубиков Щитоносцев
1 поле Совета Валгаллы
2 планшета Вождей
5 тайлов Кладбища
5 карт Судьбы
36 карт Благословения Валькирии
9 карт Эпических Монстров
2 карты Рун

1 тайл Торговой палатки (военный)
9 плашек свойств Лидера
110 жетонов Жертв:

- 20 Мечников
- 20 Копейщиков
- 20 Войнов с боевыми топорами
- 20 Лучников
- 15 Щитоносцев
- 15 Берсеркеров

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ







Ниже, в дополнение к указаниям по подготовке к игре базовой версии, приведены указания по добавлению расширений, как *Темных гор*, так и *Вальхаллы*, и в Шаге 1 указано, как смешивать компоненты расширений с базовыми.



Компоненты расширения Вальхалла отмечены для удобства символом . Кроме того, некоторые компоненты также отмечены символом . Эти компоненты должны быть удалены, если вы играете без расширения Темные горы.

1. Прежде, чем приступить к раскладке игры с этим расширением в первый раз, обязательно замешайте свои новые карты Судьбы, карты Рун и тайлы Торговых палаток с компонентами из базовой игры.
2. Поместите кубики Берсеркеров и Щитоносцев рядом с игровым полем подле прочих кубиков Воинов Викингов.
3. Поместите жетоны Жертв рядом с игровым полем подле других жетонов.
4. Поместите Совет Валгаллы рядом с основным игровым полем.
5. Перемешайте карты Благословений Валькирии и поместите стопку лицом вниз на Совет Валгаллы. Затем добавьте по 1 карте лицом вверх в каждую из 4^х ячеек.
6. Перемешайте карты Эпических Монстров и выложите 2 из них на Совете Валгаллы лицом вверх (или 3 в партии с 4-5 игроками). Неиспользованные карты верните в коробку.
7. Каждый игрок получает плашку Способности Вождя, которая соответствует его Вождю, и помещает ее под планшет своего Вождя, а так же получает тайл Кладбища, выкладывая его сбоку от своего планшета.
8. Наконец, выдайте каждому игроку 1 кубик Вождя в дополнение к их обычным стартовым ресурсам.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

НОВЫЕ СИМВОЛЫ И ПРАВИЛА

На многих новых компонентах встречается новый символ , который означает «кубик воина по вашему выбору», включая новые кубики Щитоносцев  и Берсеркеров . Символы  &  взаимозаменяемы. Кроме того, вы будете встречать символ , который указывает на то, что вы можете взять ресурс по вашему выбору (еда, дерево или золото), а цифра в центре указывает на число ресурсов, которые вы можете взять (в любой комбинации).

И, наконец, грани  на кубиках, разыгрываемых в бою, всегда опциональны. Каждая грань  может отменить потерю война, но вы можете и проигнорировать его и принять потерю, как если бы вы не выбрасывали щит.

СПОСОБНОСТИ ВОЖДЯ И КУБИК ВОЖДЯ

Теперь у каждого Вождя есть дополнительная способность, которая может быть активирована, только как результат умелого управления на поле битвы. На плашках с новыми способностями Вождей, располагаемых под планшетами Вождей, указана новая способность Вождя и содержится ячейка под ваш кубик Вождя (и только под него!).

Кубик Вождя может быть использован (и быть потерян) в бою, как и любые другие кубики. Кубик Вождя обладает следующими гранями:



Когда вы выбросите символ  на кубике Вождя во время боя, немедленно активируйте способность с плашки Вождя.


Как и другие кубики, кубик Вождя может быть побежден в бою, и возвращается в запас, откуда может быть излечен позже (см. *Мгновенные Благословения Валькирии*, с. 2-3). У игрока никогда не может быть более 1 кубика Вождя.

ЖЕТОНЫ ЖЕРТВ



Входящие в это дополнение жетоны Жертв соответствуют каждому из типов кубиков Воинов Викингов в игре. Эти жетоны представляют ваших воинов, которые умерли в поисках славы и теперь живут в Вальхалле, получив одобрение Валькирии и побеждая Эпических Монстров на стороне Одина. Эти жетоны являются ресурсами, которые могут быть потрачены на то, чтобы активировать Благословения Валькирии или заполучить Эпических Монстров. Когда вы играете с расширением *Вальхалла*, каждый раз, возвращая один или несколько ваших кубиков Воинов Викингов в запас, возьмите соответствующий жетон и поместите его на своем тайле Кладбища.

Жетоны Жертв зарабатываются всякий раз, когда ваши кубики возвращаются в запас по какой-либо причине, за исключением случаев, когда вы скидываете кубики, пытаясь удержать больше кубиков, чем на это были способны.

После разрешения любой схватки вы можете потратить любое количество накопленных у вас жетонов Жертв, чтобы активировать эффекты на дополнительном поле *Вальхаллы*: чтобы приобрести 1 или более карт Благословений Валькирии и/или победить 1 или более Эпических Монстров. Жетоны Жертв, которые вы тратите, могут быть собраны вами за несколько раундов и в любой комбинации. Если несколько игроков разрешают одну боевую локацию (например, Охотничьи угодья), они должны покупать карты в том же порядке, что и размещали там своих работников. Вы можете встретить символ , который означает «жетон Жертвы по вашему выбору».

При покупке Благословений Валькирии или при победе над Эпическим Монстром вы можете приобрести несколько карт одновременно. Карты обновляются после завершения всех ваших покупок, если не указано другого. Кроме того, доступны следующие эффекты (когда вы тратите жетоны Жертв, вы можете использовать эти эффекты 1 или более раз):

- потратьте любые 2 жетона Жертв и получите 1 Славу;
- потратьте любые 3 жетона Жертв и верните кубик Воина Викинга из запаса (но не ваш кубик Вождя).

У кубиков Вождей нет жетонов Жертв, и кубик лежит в запасе до тех пор, пока Благословение Валькирии не позволит вам его оттуда забрать.

БЛАГОСЛОВЕНИЯ ВАЛЬКИРИИ

В игре представлено 2 типа Благословений Валькирии: *Мгновенные* и *Постоянные* (см. ниже). Мгновенные Благословения дают вам Ресурсы, Славу или кубики Воинов Викингов, плюс возвращают ваш кубик Вождя. Постоянные Благословения Валькирии дают вам мгновенную награду (Славу) и способность, которая сохраняется до конца партии.




Карты с одним и тем же названием часто нуждаются в разных затратах и дают несколько разные эффекты, поэтому обращайте внимание на детали карты, когда вы ее приобретаете.

Card Name = Название карты

Card Cost = Стоимость карты

Card Effect = Эффект карты

МГНОВЕННЫЕ БЛАГОСЛОВЕНИЯ ВАЛЬКИРИИ

Карты Мгновенных Благословений Валькирий являются основным способом получения игроками новых и мощных кубиков Берсеркеров и Щитonosцев. На каждой такой карте есть символ , который позволяет вам вернуть ваш кубик Вождя. Приобретая такую карту, сразу верните ваш кубик Вождя из запаса и поместите его в свою игровую зону. У игрока никогда не может иметь более 1 кубика Вождя. Карты Мгновенных Благословений вступают в силу немедленно, а затем помещаются лицом вниз в игровой зоне игрока.

Divine Glory (5 шт.)

Получите из запаса свой кубик Вождя. Получите указанную фишку Поддержки Богов.

Freyja's Blessing (3 шт.)

Получите из запаса свой кубик Вождя. Получите фишку Поддержки Богов или фишку Осуждения. Повторите, если указано.

Valhallan Fighting Band (2 шт.)

Получите из запаса свой кубик Вождя. Возьмите указанное число кубиков Щитonosцев и Берсеркеров из запаса.

Valhallan Shieldwarriors (4 шт.)

Получите из запаса свой кубик Вождя. Возьмите указанное число кубиков Щитonosцев из запаса.

Fortune of the Gods (3 шт.)

Получите из запаса свой кубик Вождя. Получите 3 ресурса по вашему выбору.


Odin's Feast (3 шт.)

Получите из запаса свой кубик Вождя. Получите 3 Еды.


Valhallan Berserkers (4 шт.)

Получите из запаса свой кубик Вождя. Возьмите указанное число кубиков Берсеркера из запаса.

Не забывайте: карты с одним и тем же названием часто нуждаются в разных затратах и дают несколько разные эффекты, поэтому обращайтесь внимание на детали карты, когда вы ее приобретаете.

Не забывайте: удалите все карты с символом , если вы не используете в партии расширение *Темные горы*.

ПОСТОЯННЫЕ БЛАГОСЛОВЕНИЯ ВАЛЬКИРИИ

Такие Благословения дают переменное количество Славы, когда вы покупаете их и дают вам способность, которая будет активна до конца партии. Символ  на этих картах означает «получите Славу, равную текущему номеру раунда». Когда вы покупаете Постоянное Заклинание сразу же приобретете Славу, равную текущему номеру раунда, затем поместите карту лицом вверх в своей игровой зоне.

Bow of the Hunter (2 шт.)

Получите Славу. С этого момента вы всегда получаете 1 ресурс по своему выбору, когда, по крайней мере, 1 кубик отправлен на охоту. Его не требуется бросать, чтобы выпало попадание для получения этой награды.

Enemyslayer Shields (4 шт.)

Получите Славу. С этого момента 1 грань щита блокирует весь урон одного раунда боя (при борьбе с врагом указанного типа). Если вы желаете, вы все же можете потерять кубики до значения атаки противника.

Каждый из этих четырех амулетов соответствует конкретному типу противника.


Enemy Amulets (4 шт.)


Получите Славу. С этого момента вы получаете 1 ресурс по вашему выбору, побеждая врага указанного типа.

Каждый из этих четырех амулетов соответствует конкретному типу противника.

Loki's Compass (2 шт.)

Получите Славу. С этого момента, после того, как вы столкнетесь с картой Путешествия, вы можете взять 1 фишку Осуждения из запаса, чтобы игнорировать отрицательный эффект.

Не забывайте: при покупке Постоянных Благословений , сумма Славы, которую вы заработаете сразу, равна текущему номеру раунда (например, в 6^м раунде вы получаете 6 Славы).

Не забывайте: удалите все карты с символом , если вы не используете в партии расширение *Темные горы*.

КУБИКИ БЕРСЕРКЕРОВ И ЩИТОНОСЦЕВ

Кубики Берсеркеров

Это новый и мощный тип Воина Викинга лишь с 1 пустой гранью и 3 двойными попаданиями! Однако, из-за их безрассудства, эти войны умирают первыми. В любом бою, когда назначаются раны (кубики удаляются из-за атаки противника, превышающей количество выброшенных щитов), кубики Берсеркеров должны быть принесены в жертву в первую очередь.



Кубики Щитоносцев

Это новый и мощный тип Воина Викинга с тремя сторонами, которые блокируют и ударяют одновременно! Это великие войны для обеспечения защиты ваших безрассудных Берсеркеров.



ЭПИЧЕСКИЕ МОНСТРЫ



Эпические Монстры – это мощные существа, и победа над ними может принести вам большой бонус в конце игры. Каждый из них принесет вам определенную Славу сразу после победы над ним, плюс дополнительный бонус в конце игры.

Поскольку в каждой партии число доступных Эпических Монстров ограничено, спешите! В большинстве партий не каждый игрок сможет победить Эпического Монстра, и им достанутся лишь Благословения.

Card Name = Название карты

Card Cost = Стоимость карты

Card Effect = Эффект карты

Fenrir

Получите сразу 8 Славы. В конце игры получите по 4 Славы за каждого убитого вами Тролля.

Geirrod

Получите сразу 10 Славы. В конце игры получите по 3 Славы за каждого убитого вами Горного Великана.

Jormungandr

Получите сразу 9 Славы. В конце игры получите по 4 Славы за каждого убитого вами Монстра.

Pesta

Получите сразу 10 Славы. В конце игры получите по 1 Славе за каждую фишку Осуждения в игре (у всех игроков, включая себя).

Fylgja

Получите сразу 9 Славы. В конце игры каждая из ваших карт Судьбы обчисляется дважды.

Haugbui

Получите сразу 7 Славы. В конце игры получите по 3 Славы за каждого убитого вами Драугра.

Nidhoggr


Получите сразу 12 Славы. В конце игры каждый желтый враг, которого вы победили, дважды засчитывается для наборов.

Surtr

Получите сразу 12 Славы. В конце игры каждый красный враг, которого вы победили, дважды засчитывается для наборов.

Ymir

Получите сразу 12 Славы. В конце игры каждый синий враг, которого вы победили, дважды засчитывается для наборов.

Не забывайте: удалите все карты с символом , если вы не используете в партии расширение *Темные горы*.

ПРИЛОЖЕНИЕ

I. Вожди Викингов

Hemming the Changer – раз за раунд этот Вождь может обменять свой ресурс на любой другой из запаса.

Thyra Valkyrie-Born – курс обмена жетонов Жертв на кубики из запаса 2:1, а не 3:1, как обычно.

II. Способности Вождей Викингов

Asmundr's Battle Prayer – немедленно получите фишку Поддержки Богов из запаса.

Dagrun's Prophetic Vision – выполните действие Дома Мудреца: посмотрите карту Путешествия (Земля или Море), затем возьмите еще 2 карты Судьбы (по способности Вождя выберите, какую из них оставить, а вторую верните под низ колоды).

Gylfir's Supply Lines – возьмите любой один предмет (не всю награду), что лежит в настоящий момент на Торговом Корабле.

Hemming's Rune Carver – либо активируйте эффект 1 из Рун, лежащих лицом вверх, либо получите 1 Дерево из запаса.

Jorunn's Tell the Tale – получите по 1 Славе за каждого воина, погибшего в этом раунде боя. Если вы никого не потеряли, получите фишку Поддержки Богов. Вы не можете получить фишку Поддержки Богов, если потеряли кубики.

Ragnhild's Field Training – вы можете обменять любой другой кубик Воина во время этого боя на другой кубик из запаса и, сразу бросив, примените новый результат. Вы не можете применять результат броска удаленного кубика. Вы не можете выменять свой кубик Вождя. Вы не получаете жетон Жертвы за кубик, который вы возвращаете в запас.

Svanhildr's Legendary Leadership – выберите результат на кубике Мечника из этой битвы и поменяйте его по своему выбору. Если в этой битве нет Мечников, эффект не срабатывает.

Thyra's Chooser of the Slain – получите 1 жетон Жертвы из запаса (в дополнение к жетонам Жертв, которые вы получите за погибших Воинов).

Ullr's Berserker Cry – добавьте 1 кубик Берсеркера к этому бою, сразу вбросив его.

Темные горы КОМПОНЕНТЫ

12 кубиков Лучников 5 Рабочих 2 диска подсчета 24 карты Горных Великанов 1 карта Судьбы 5 карт Рун 24 карты Врагов 24 карты Сухопутных Путешествий	1 поле Темных Гор 2 планшета Вождей 1 плашка-расширение Рынка 1 тайл «Киоск для бедноты» 3 тайла Торговых палаток (1 военный, 2 хозяйственных) 1 Частная Ладя 6 жетонов «100 очков»
---	---

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Прежде чем приступить к раскладке игры с этим расширением в первый раз, обязательно замешайте свои новые карты Судьбы, карты Рун, карты Троллей, карту Драугров, карты Монстров и тайлы Торговых палаток с компонентами из базовой игры.

Все компоненты этого дополнения отмечены символом . Эти компоненты не должны участвовать в партии, если вы играете без расширения Темные горы.

2. Поместите Киоск для бедноты, если игроков 2-3, на отведенном месте (для 4^х игроков) основного поля. Если же играет 4-5 человек, то поместите его на свободное место на плашке-расширении Рынка.






Киоск для бедноты – это новый постоянный тайл, на котором может разместиться любое число рабочих. Когда здесь выставляется рабочий, возьмите 1 фишку Осуждения и 1 ресурс по своему выбору из запаса.

3. Поместите кубики Лучников рядом с игровым полем подде прочих кубиков Воинов Викингов.
4. Поместите поле Темных Гор рядом с основным игровым полем.
5. Перемешайте карты Горных Великанов и карты Сухопутных Путешествий, выложив их лицом вниз на отведенные для этого места поля Темных Гор. Свободные ячейки должны заполняться во время фазы Подготовки каждого раунда. Карты Горных Великанов выкладываются лицом вверх, а карты Сухопутных Путешествий – лицом вниз.
6. Если в партии 4-5 игроков, выложите плашку-расширение Рынка. В противном случае пропустите этот шаг.
7. Если в партии 5 игроков, выложите дополнительную Частную Ладью сбоку от основного игрового поля рядом с другими Частными Ладьями, и воспользуйтесь 3 военными и 3 хозяйственными тайлами Торговых палаток. В противном случае пропустите этот шаг.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

НОВЫЕ СИМВОЛЫ И ПРАВИЛА


На многих новых компонентах встречается новый символ , который означает «кубик воина по вашему выбору».

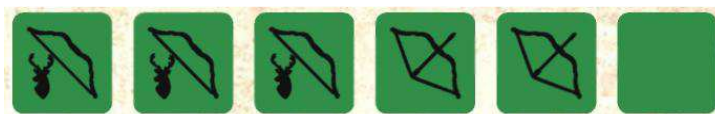
Символы  &  взаимозаменяемы. Кроме того, вы будете встречать символ , который указывает на то, что вы можете взять ресурс по вашему выбору (еда, дерево или золото), а цифра в центре указывает на число ресурсов, которые вы можете взять (в любой комбинации).

Когда вы играете с расширением *Темные Горы*, любая карта или эффект, который ссылается на «карты Путешествий», распространяется, как на оригинальные карты Путешествий, так и на новые карты Сухопутных Путешествий.

Наконец, при игре в пятером, пятый игрок, активирующий Хижину Рабочих, платит 1 монету, чтобы получить дополнительного рабочего. Это не указано на игровом поле, поэтому игрокам придется об этом помнить.

Лучники

Лучники – это новый и мощный тип Воина Викинга лишь с 1 пустой гранью. Кроме того, они являются отличными охотниками, обладая 50% шансом получить двойную пищу во время охоты. Символ  указывает, что это попадание приносит 2 Еды при броске на Охотничьих угодьях. Кубики Лучников гибнут в первую очередь от Горных Великанов.



ТЕМНЫЕ ГОРЫ

Столкновение с Горным Великаном разрешается после боя с Драугром и до боя с Монстрами.


Пустые ячейки под Горных Великанов и Сухопутных Путешествий заполняются во время фазы Подготовки каждого раунда. Карты Горных Великанов выкладываются лицом вверх, а карты Сухопутных Путешествий – лицом вниз.

Карты Горных Великанов, непобежденные в конце раунда, не сбрасываются и не приносят награду. Они просто остаются на своем месте, пока их не победят.

Столкновение с Горным Великаном аналогично столкновениям с Монстрами из базовой игры. Размещение рабочего в локации Горного Великана означает, что вы будете сражаться с ним во время фазы боя. Как и при встрече с Монстрами, вы должны сначала столкнуться с картой Путешествия – в этом случае с картой Сухопутного Путешествия.

Во время этапа Расстановки Воинов Викингов, поместите любые кубики воинов, которых вы хотите отправить на сражение, прямо на карту Горного Великана, с которой вы решили столкнуться. Когда придет время разрешать битву, сначала вскройте карту Сухопутного Путешествия, связанную с вашим пространством, и разрешите ее эффект.

Карты Сухопутного Путешествия обладают различными эффектами, которые часто требуют от вас уплаты золотом.

На поле «Темные горы», рядом с ячейками Сухопутного Путешествия, есть символ , напоминающий об этом. Золото, потраченное на разрешение карт Сухопутного Путешествия, тратится из вашего личного запаса; вам не нужно делать это заранее. Некоторые карты Сухопутного Путешествия обладают эффектом, который вы должны разрешить; другие предлагают вам выбор. Полное описание каждой карты Сухопутного Путешествия приведено ниже. Победа над Горным Великаном – это основной способ получить новый тип кубиков – Лучников.

КАРТЫ СУХОПУТНОГО ПУТЕШЕСТВИЯ

All Quiet (8 шт.)

Нет эффекта

Bandits (2 шт.)

Заплатите 2 монеты или сразитесь с Бандитами (атака 1; защита 2). Слава достигается только через сражение.

Blocked Path (2 шт.)

Заплатите 2 монеты (для найма гида) или сдавайтесь. Если вы сдадитесь, верните все назначенные кубики в свой дом.

Lost (2 шт.)

Заплатите 1 монету (за карту незнакомца) или потеряйте 2 своих назначенных Воинов Викингов.

Avalanche (2 шт.)

Потеряйте 1 из назначенных Воинов Викингов.

Blizzard (2 шт.)

Заплатите 1 монету за каждого назначенного Воина или потеряйте их. Любые Воины, за которых вы не можете заплатить (или решаете этого не делать), гибнут и возвращаются в запас.

Lone Warrior (2 шт.)

Заплатите 1 монету, чтобы нанять 1 Воина Викинга по своему выбору (добавьте к назначенным).

Thief (2 шт.)

Потеряйте 1 монету, если это возможно. Если у вас нет Золота, вы ничего не теряете.

НОВЫЕ КАРТЫ ВРАГОВ

Cave Dweller

Победа над ним позволяет отбросить 1 фишку Осуждения, а также получить Еду и 2 Золота.

Loot Hoarder

Победить их легко, но за каждое попадание по ним вы должны потерять по 1 Золоту.

Dark Shaman

При сражении с этими врагами символ щита не блокирует урон.

Mist Walker

Он убивает любого Воина Викинга, который осмелился попасть по нему.

Rock Creature

Каждый раунд сражения это существо убивает любого Воина Викинга с пустой гранью. Символ щита блокирует урон.

Troll Lord

Победа над ним позволяет отбросить 1 фишку Осуждения, а затем все остальные игроки получают по 1 фишке Осуждения.

Seidr Draugr

Вместо убийства Воинов Викингов, вы получаете 1 фишку Осуждения в начале каждого раунда боя.

Vile Priest

В начале каждого раунда он излечивает 1 боевой урон, ранее нанесенный ему.

ПРИЛОЖЕНИЕ

I. Вожди Викингов

Jorunn the Traveler – всякий раз, когда вы вскрываете карту Путешествия (Сухопутного или Морского), и если это не «Все тихо», вы сразу получаете 2 Славы. Никакой Славы не получается, если вы просто посмотрели карту Путешествия.

Ragnhild Adviser - Ragnhild – когда вы активируете Дом Ярла, вы можете взять на выбор кубик Мечника, Копейщика или кубик Воина с боевым топором (вместо только обязательного Мечника), и фишку Первого игрока. Если у вас уже есть фишка Первого игрока при активации Дома Ярла, вы все равно должны передать ее игроку слева.

II. Карты Рун

The Hunt – используйте при охоте. Получите по 1 Славе за каждое попадание. Количество Славы может превышать количество собранной пищи (например, если вы выбросите 10 попаданий, вы соберете всего 6 Еды, но получите 10 Славы). Лучники не производят 2 Славы при охоте – они получают дополнительную Еду, и не набирают дополнительных попаданий.






Patience – дублирование эффекта Руны, лежащей лицом вверх (у другого игрока или в доступе). Эта Руна всегда приоритетна. Если вы попытаетесь продублировать Руну, противник не может использовать свою Руну для того, чтобы предотвратить ее дублирование. Кроме того, вы можете использовать Руну немедленно, когда другой игрок решает использовать свою Руну, чтобы дублировать эффект до того, как она перевернется лицом вниз.

Friendship – при активации этой Руны выберите другого игрока. Вы и выбранный игрок сбрасываете по 1 фишке Осуждения. Вы не можете указывать на себя, но вы можете выбрать игрока, у которого нет фишки Осуждения.

Awareness – посмотрите 3 верхние карты либо колоды Путешествий, либо колоды Сухопутных Путешествий. Верните их обратно наверх колоды в любом порядке.

Training – обменяйте 2 любых ваших кубика Воина Викинга на любые 2 кубика Воина Викинга из запаса.

НОВЫЕ СИМВОЛЫ

	– кубик Щитоносца		– любой ресурс (цифра говорит о количестве)
	– кубик Берсеркера		– дополнение Вальхалла
	– кубик Лучника		– дополнение Темные Горы
	– любой кубик		– восстановите свой кубик Вождя из запаса
	– любой жетон Жертвы		– начислите себе Славу (числом равным № раунда)