



tiny

еріс ВІКІНГИ

ПРАВИЛА ЗАГАРЬНИКІВ

(друга редакція)



НАВЧАЙТЕСЯ ГРАЮЧИ!

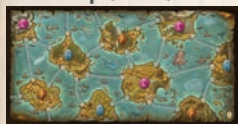
Ця гра має інтерактивний навчальний посібник.

Він стане вашим помічником, що направляє вас грою крок за кроком під час партії. Щоб використати посібник, відкладіть правила убік, відкрийте DIZED і насолоджуйтеся грою!

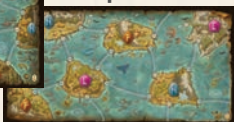
iOS • ANDROID • DIZED.COM

ВМІСТ ГРИ

Лицьовий бік



Зворотний бік



1 двостороннє ігрове поле



4 планшети кланів



48 карт вікінгів



18 карт прихильності

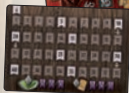


6 планшетів богів

Лице



Зворот



1 планшет епохи / підрахунку очок



24 поселенці
(6 у 4 кольорах)



16 кораблів
(4 у 4 кольорах)



8 храмів
(2 у 4 кольорах)



4 жетони
підрахунку очок



1 ворон



13 селищ



9 рун
(3, 3 типів)



3 маркери
люті



12 жетонів
ресурсів
(4, 3 типів)



1 маркер
вождя

ПРОЛОГ

На холодних Рунічних островах панують вікінги. Ці рішучі дослідники мандрують крижаними фіордами, будують благодатні поселення на скелястих берегах і б'ються за славу своїх кланів кров'ю та сталлю. Тільки боги стоять над ними, і мрія кожного вікінга – служити своєму божеству в потойбічному світі, Вальгаллі.

У грі Tíny Erić: Вікінги ви очолите клан вікінгів протягом 3 епох у надії визнати крижані землі своїми. Розігруйте карти вікінгів, які представляють лідерів вашого клану, вибираючи найкращих будівельників, збирачів, дослідників та воїнів. Займайтеся рейдами та завойовуйте острови з поселенцями, будуйте човни та храми, щоб отримати вплив та битися за прихильність богів!

ЗМІСТ



Приготування до гри	4–5	Здобуття контролю над островом ..	13
Огляд ігрового процесу	6	Збільшення люті богів	13
Ресурси та руни	6	Вплив	13
Фаза 1. Відбір карт	7	Викрадення острівної руни	13
Фаза 2. Виконання дій	8	Виконання дії руни	14
Початок / приєднання до битви 8–10		Присвята селища	14
• Розігрування битви	9	Фаза 3. Кінець епохи	15
• Перемога у битві.....	9	• Початок нової епохи.....	15
• Програш у битві	9	Фінальний підрахунок очок	15
• Поодинокий боєць.....	10	Варіант гри на 2 гравців	16
Ігрове поле: острови та фіорди	10	Соло-правила. Ворожий клан	16–23
Виконання лідерської дії	10–12	• Приготування до соло-гри	16–17
• Плавання.....	11	• Фаза 1. Відбір	17
• Розміщення поселенців	11	• Фаза 2. Дії	18–21
• Атака на поселенців	12	• Дії руни.....	21
• Рейд на селище.....	12	• Дії з ресурсами	21
• Дослідження поселенцем	12	• Битва	22–23
• Збирання врожаю	12	• Фаза 3. Кінець епохи	23
• Будівання	12	• Фінальний підрахунок очок	23
		Коротка довідка	24

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1 Розгорніть та викладіть **ігрове поле** з мапою в центрі ігрової зони. Переверніть на бік, який відповідає кількості гравців, позначений символом у нижньому правому куті поля.



1A Помістіть **1 руну** на кожен острів на полі відповідно до символа на ньому та поверніть невикористані руни до коробки.

1Б Розмістіть **селище** на кожному символі поля  (але не на символах ). Поверніть усі невикористані селища до коробки.

2 Перемішайте **планшети богів** і у випадковий спосіб виберіть 3 богів, розташуйте їх горілиць у ряд над полем. Поверніть решту планшетів до коробки.

2A Випадково оберіть **маркер люті** для кожного з 3 планшетів богів та викладіть їх на поділку «0» на треку люті, кожного з планшетів.

3 Викладіть **планшет епох**, із символом ворона догори, праворуч від планшетів Богів.

3A Виставте **маркер ворона** на комірку із цифрою «1», щоби відмітити поточний номер епохи.

3Б Залиште місце **ліворуч** від планшета епохи, для розміщення карти прихильності (для кожної битви).

4 Перетасуйте **колоду карт вікінгів** і покладіть її долілиць неподалік. Залиште трохи місця **для скиду** біля колоди.

5 Перемішайте **карти прихильності** та викладіть їх горілиць у ряди **вище і нижче** ігрового поля. У кожному з цих двох рядів буде така кількість карт:

- для 2 гравців: 4 карти в ряду;
- для 3 гравців: 5 карт у ряду;
- для 4 гравців: 7 карт у ряду.

Поверніть невикористані карти назад до коробки.

6 Дайте кожному гравцю **планшет клану**, а також такі компоненти, що відповідають кольору планшета:

6A **6 поселенців**: розмістіть їх на відповідних комірках планшета.

6Б **4 човни**: розмістіть 3 на відповідних комірках і відкладіть один для кроку 8 (див. нижче).

6В **2 храми**: розмістіть їх на відповідних комірках планшета.

6Г **1 жетон очок**: відкладіть його вбік для підрахунку очок наприкінці гри.

6Е Дайте кожному гравцю **3 різні жетони ресурсів (дерево, їжа та сталь)**. Помістіть кожен у комірку «2» на треку ресурсів планшета (внизу).

7 Визначте першого гравця, ним стає той, хто останнім відвідував острів, він отримує **маркер вождя**.

8 Починаючи з гравця праворуч від першого гравця, кожен гравець розміщує відкладений човен у будь-який **порожній** фіорд (водний простір), який торкається краю поля. Продовжуйте розміщувати човни, рухаючись проти годинникової стрілки, закінчуючи першим гравцем.

Якщо ви робите приготування до гри на 1 або 2 гравців, див. додаткові правила на стор. 16–17.

2 3 планшети богів

Жетон ворона на комірці епохи 1

3A

3 Планшет епохи

3B

Простір для карти прихильності

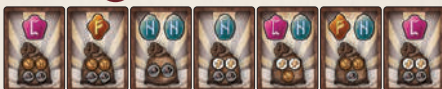
2A Маркери люті розміщено на поділках «0»

4 Колода вікінгів



Місце для скиду

5 Карти прихильності (верхній ряд)



1B

Селища на комірках островів

1A

Руни на відповідних символах островів

8

Відкладений човен



1

Ігрове поле перевернуто на бік, що відповідає кількості гравців

Карти прихильності (нижній ряд)

6 Планшет клану гравця



6A

6 поселенців

6B

2 храми

7

Маркер вождя, який отримав перший гравець

6B

3 човни та 1 відкладений

6Г

Жетон очок (відкладений)

Жетони ресурсів: дерево, їжа та сталь на поділці «2»

Місце для ряду карт вікінгів

ОГЛЯД ІГРОВОГО ПРОЦЕСУ

Гра відбувається протягом трьох епох, які відстежуються жетоном **ворона** на планшети епох. Кожна епоха складається з трьох фаз:

- 1. Фаза відбору** – гравці отримують карти вікінгів. Вони вибирають 1 карту, щоб залишити, а потім передають решту карт (див. наступну сторінку).
- 2. Фаза виконання дій** – гравці розігрують свої карти, щоб виконати такі дії, як «Плавання», «Будування», «Бій» і «Збирання врожаю».
- 3. Фаза кінця епохи** – усі карти вікінгів у грі прибирають та викладають до скиду, і на цьому епоха закінчується. Після завершення третьої епохи гра закінчується та гравці переходять до фінального підрахунку очок. Гравці отримують **переможні очки** за руни на островах, як і за руни на здобутих картах прихильності.



РЕСУРСИ ТА РУНИ

Ви відстежуєте ресурси в грі за допомогою треку.

Є 3 ресурси: **дерево** (🌳), **їжа** (🍖), і **сталь** (🔨).

Кількість кожного ресурсу, яким ви володієте, відстежується жетоном на треку, на вашому планшеті клану. Коли ви отримуєте або витрачаєте ресурс, відповідний жетон переміщують **праворуч або ліворуч** на треку. Ви не можете отримати більше ресурсів, ніж дозволяє трек (максимум 7 кожного), а також не можете витрачати ресурси, яких у вас немає.



Руни – це символи сили, які ви отримуєте з карт вікінгів, карт прихильності та островів, які ви контролюєте. Кожна з 3 рун символізує одного з **3 богів**. **Активні руни** можна отримати за **A** розігрування карти вікінгів і **B** **контроль над островами**. Активні руни також **B** посилюють здібності або **G** дозволяють вам виконувати дії рун. **Пасивні руни** здобувають з карт прихильності **E**, та вони дають переможні очки лише наприкінці гри.

Активну руну можна отримати, лише захопивши **контроль над островом** або розігравши карту вікінга (позначено у верхньому лівому куті кожної карти). На відміну від ресурсів, активні руни не мають треку і їх не можна витратити під час використання. Натомість ви втрачаєте ці руни, коли втрачаєте контроль над островом, або наприкінці епохи, коли скидаєте свої карти вікінгів.



ФАЗА 1. ВІДБІР КАРТ

Гравці отримують початкові карти вікінгів. Вони обирають одну карту, яку хочуть залишити, а потім передають решту карт наступному гравцю:



1 Роздайте кожному гравцю кількість карт, **указану на планшеті** для поточної епохи:

- в Епосі 1 роздайте 4 карти;
- в Епосі 2 роздайте 5 карт;
- в Епосі 3 роздайте 6 карт.



2 Ви дивитесь на свою руку з картами, вибираєте **одну карту**, щоб залишити її для майбутнього розігрування в цій епосі, і кладете її перед собою **долілиць**.

3 Потім передайте карти, що залишилися на руці, **наступному гравцю**. Напрямок, у якому ви передаєте карти, вказано на планшеті для поточної епохи:

- в Епосі 1 за годинниковою стрілкою;
- в Епосі 2 проти годинникової стрілки;
- в Епосі 3 за годинниковою стрілкою.



4 Потім подивіться на передані вам карти, виберіть іншу карту, щоб покласти її **долілиць** перед собою для майбутнього розігрування в цій епосі, а потім передайте решту іншому гравцю.



5 Продовжуйте відкладати карти (вибираючи одну та передаючи решту), доки вам не передадуть одну карту. На цьому фаза відбору завершується. Додайте цю єдину карту до інших карт, що лежать долілиць перед вами — це і є ваша завершена рука для цієї епохи. Тепер ви готові переходити до фази 2: виконання дій.

Примітка: під час відбору гравці можуть переглядати відкладені карти, але вони не можуть обмінювати ці карти, на ті, що у них на руках.

ІНФОРМАЦІЯ ПРО КАРТУ ВІКІНГА

Важливо розуміти інформацію, яку подано на кожній карті вікінга.

Активна руна, яку надають вам за розігрування карти.

Сила, яку використовують для визначення переможця під час битви.



Ім'я лідера вікінгів.

Лідерська дія, яку ви можете виконати.

Дія руни, бонусна дія, яку ви можете виконати, якщо володієте активними рунами.

ФАЗА 2. ВИКОНАННЯ ДІЙ

У цій фазі гравці виконують ходи по черзі, починаючи з гравця з маркером вождя та рухаючись за годинниковою стрілкою. Кожного ходу ви розігруєте карту вікінга зі своєї руки. Це символізує покоління в житті вашого клану, а карта, яку ви розігруєте, є вашим лідером клану цього покоління. Під час вашого ходу:

Крок 1. Початок битви (обов'язково, якщо розпочато в попередньому ході)

На початку ходу, якщо ваша остання зіграна карта (крайня праворуч у вашому ряді карт) лежить долілиць (що може статися, лише якщо **ви** розпочали битву у своєму попередньому ході), ви зараз розігруєте битву. У цей час усі інші гравці, які також мають карти долілиць, перевертають свої карти, і ви всі порівнюєте силу цих карт, щоб вирішити, хто виграє битву (див. наступну сторінку).

Крок 2. Розігрування карти та виконання її дії (обов'язково)

Ви розігруєте одну карту вікінга у свій хід, викладаючи її під вашим планшетом клану. **Виберіть один із двох способів розігрування карти:**

почніть битву або приєднайтеся до неї –
грайте долілиць
(див. нижче).



АБО



виконайте дію лідера
та/або руни – **грайте
горілиць**
(див. стор. 10–12).



У будь-якому випадку карти розташовують в ряд зліва направо під планшетом клану. Кожну нову додану карту розміщують праворуч від попередньої.

Крок 3. Присвята селища (необов'язково)

Якщо ви заволоділи захопленим селищем, ви можете присвятити його, помістивши його в одну з комірок присвяти та виконавши відповідну бонусну дію (див. стор. 14).



Початок / Приєднання до битви

Гравці б'ються зі сталлю в руках та проливають кров, щоб мати шанс здобути карту прихильності. У свій хід викладіть карту вікінга **долілиць** на крайню праву позицію у своєму ряду. Якщо ви починаєте битву (жоден інший гравець не має закритої карти), ви вибираєте одну з карт прихильності над або під ігровим полем **з початку, або кінця будь-якого ряду** (це зазвичай означає, що є 4 варіанти на вибір).

Виберіть карту прихильності з початку, або кінця будь-якого ряду



Помістіть карту прихильності у комірку на **лівому краю** планшета епох. Інші гравці тепер можуть приєднатися до битви – у свій хід вони також можуть зіграти карту вікінга долілиць зі своєї руки. Однак вони не вибирають карту прихильності, оскільки вони борються за обрану карту прихильності.

Розігрування битви

На початку вашого наступного ходу ви та інші гравці з картами вікінгів, що лежать долілиць, перегортаєте ці карти та порівнюєте їхню силу. Карта **з найвищою силою** виграє битву та приносить власникові карту прихильності.



Силу можна збільшити **додаванням або помноженням** кількості активних рун чи ресурсів, які гравець має на цей момент. Ресурси, що збільшують силу, фактично не витрачаються, тому не пересувайте їхні жетони.

Для використання деяких карт вам буде необхідно **сплатити сталь** (🪙) і ви мусите сплатити цю вартість, якщо можете. Якщо ви не можете сплатити потрібну кількість, ваша карта залишається лежати долілиць і ви не берете участі у битві, не отримуєте дари Вальгалли або не збільшуєте лють свого бога (див. «Програш у битві» нижче).

Перемога в битві

Якщо у вас **найвища сила**, ви виграєте битву й здобуваєте карту прихильності. Ця карта надає дві переваги:

- під час фінального підрахунку очок пасивна руна або руни у верхній частині підвищує вашу загальну кількість переможних очок;
- ви одразу отримуєте ресурси, зазначені у символі мішка внизу.

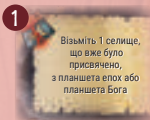


Викладіть свою карту прихильності **долілиць** в одну з **трьох комірок** у верхній частині свого планшета клану. Цю карту зберігають в секреті від інших гравців, але ви можете будь-коли переглядати свої власні карти. Одночасно у вас може бути не більш ніж 3 карти прихильності (позначено комірками), і якщо ви збираєтеся отримати четверту карту, то ви мусите вибрати одну зі своїх поточних карт і повернути її в будь-який кінець будь-якого рядка карт прихильності. Тепер за цю карту знову можна боротися.

Програш у битві

Для когось програш у битві є великою честю, оскільки загиблий лідер відправиться до Вальгалли. Якщо ви програєте битву, виконайте ці два кроки:

- 1 Зверніть увагу на активну руну, вказану у верхній лівій частині вашої карти вікінга. Ви можете отримати дари Вальгалли бога цієї руни (вказано на планшеті бога). Гравці виконують дії «дари» по черзі, починаючи з гравця, який почав битву, і продовжуючи за годинниковою стрілкою.
- 2 Лють бога виростає! Ви мусите перемістити маркер люті цього бога на 1 комірку вгору. Якщо коли-небудь загальна кількість люті перевищить 20, переверніть жетон на бік «20+» і помістіть його на початок треку (лють ніколи не може опускатися нижче 0).

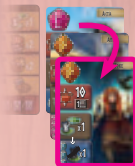


Якщо найбільшу силу мають декілька гравців: жоден гравець не перемагає. Карти прихильності повертають на своє місце в рядку карт. Усі гравці в битві отримують дари Вальгалли та збільшують лють богів, ніби вони програли (див. вище).

ПОЧНІТЬ БИТВУ АБО ПРИЄДНАЙТЕСЯ ДО НЕЇ, ПРОДОВЖЕННЯ...

Поодинокий боєць: «Загарбники»

Коли ви єдиний гравець, який розв'язує битву, загарбники бачать можливість атакувати, і як поодинокий боєць ви мусите перемогти лідера загарбників. Відкрийте верхню карту вікінгів з колоди та покладіть її горілиць праворуч від планшета епох, викладаючи зверху будь-яких карт, що було розміщено раніше.



Ваш
Вікінг

Противник



Загарбники

Тепер **порівняйте силу** вашої карти та карти загарбників. Що стосується загарбників, вони завжди можуть оплатити вартість сталі, а руни всіх раніше зіграних карт загарбників збільшують силу їхньої карти (тип руни не має значення). Якщо для посилення потрібні ресурси, тоді розраховуйте силу так, ніби кожна карта загарбника (попередня та поточна) дає 1 частину цього ресурсу.

- **Якщо загарбники перемагають:** карта Прихильності повертається на своє попереднє місце в рядку карт, і ви можете отримати **дари Вальгалли** своїх богів та мусите підняти їхню лють на 1 (див. «Програш у битві», стор. 9).
- **Якщо загарбники програють:** ви виграєте та отримуєте карту прихильності! Руна на карті загарбників збільшує лють цього бога на 1, однак загарбники не отримують дари Вальгалли.
- **У разі нічиєї:** це програш як для вас, так і для загарбників (застосуйте результати поразки як для вас, так і для загарбників, як зазначено вище). карта прихильності повертається на попереднє місце в рядку карт.

Якщо ви починаєте битву на останньому ході епохи: коли всі гравці виконали свій останній хід, завершіть битву безпосередньо перед фазою кінця епохи

ІГРОВЕ ПОЛЕ: ОСТРОВИ ТА ФІОРДИ

Ігрове поле містить острови, оточені фіордами. Кожен острів є регіоном, який можуть займати поселенці та храми, а човни можуть причалювати до нього. Фіорди можуть бути зайняті лише човнами та розділені пунктирними лініями, які називають поромними маршрутами, що також з'єднують острови.



Виконання лідерської дії

Замість того, щоб розіграти карту долілиць, щоб розпочати або приєднатися до битви, ви можете розіграти карту горілиць, щоб виконати її лідерську дію. Після цього, якщо у вас є необхідна кількість активних рун з карт вікінгів або островів, ви можете виконати дію руни, вказаної на карті (див. стор. 14). Хоча ви й мусите розіграти карту у свій хід, виконання жодної дії ніколи не є обов'язковим.





Плавання

Ви виконуєте плавання, переміщуючи один зі своїх човнів з одного фіорду до сусіднього фіорду та/або до або з доку (див. нижче). Якщо ви перемістите свій човен у док, ви зможете розмістити поселенців на відповідному острові та/або здійснити рейд на селище (якщо таке є).

Переміщення човнів: човни можуть займати фіорди та доки. Їх не можна розмістити безпосередньо на самих островах. Праворуч від символу плавання є число, яке вказує на кількість переміщень, які ви можете зробити. Наприклад, човен із плаванням $\times 3$ може зробити до 3 переміщень. Кожне переміщення, вказане нижче, **коштує 1**:

- A** переміщення із доку до сусіднього фіорду;
- B** переміщення з одного фіорду в сусідній фіорд;
- B** переміщення із фіорду до сусіднього доку.

Примітка: усі переміщення мають бути використані одним човном та не можуть бути розподілені між кількома човнами. Кілька човнів може займати один фіорд, але лише один човен може займати один док.

Швартування човнів: док позначено білим колом у місці, де пунктирні поромні маршрути торкаються островів (🏠 та 🌿) обидва є доками). Коли ви переміщуєте човен у док, може статися таке:

- якщо на цьому доку вже є човен іншого гравця, власник цього човна **має негайно перемістити його** до сусіднього фіорду;
- ви можете негайно **розмістити поселенців** на цьому острові (див. нижче);
- якщо на символі доку є селище (🏠), ви можете заплатити сталь за рейд на нього (див. наступну сторінку). Якщо ви вирішите не нападати на селище, ваш човен і селище ділять док;
- якщо зараз ви маєте **найбільший вплив** на острові, ви берете острів під контроль і отримуєте його острівну руну (див. стор. 13).

Розміщення поселенців: щойно ви виконаєте дію плавання та перемістите свій човен у док, ви можете заплатити (👤), щоб розмістити поселенців на цьому острові. Вартість становить 1👤 за поселенця (зазначено на планшеті клану), відповідно до кількості дій плавання. Наприклад, якщо дія плавання $\times 3$, то

можна розмістити до 3 поселенців. Поселенці, розміщені на острові, — це чоботи на землі (див. стор. 13).

Розміщуючи поселенців, ви мусите брати їх з планшета свого клану, але у свій хід ви можете повернути своїх поселенців з островів на свій планшет, щоб було більше доступних поселенців.




ВИКОНАННЯ ЛІДЕРСЬКОЇ ДІЇ, ПРОДОВЖЕННЯ...



Атака на поселенців противників: після розміщення, якщо ви маєте найбільшу кількість поселенців на острові, кожен противник, який має поселенців на острові, мусить **видалити 1 поселенця**, повернувши його на свій планшет клану (у відповідну комірку планшета клану). *Наприклад, жовтий гравець має 2 поселенців, а синій – 1 на острові. Коли червоний розміщує 3 поселенців, синій і жовтий мусять видалити по одному зі своїх поселенців.*



Рейд на селище: якщо ви закінчуєте плавання у доку з селищем, у вас є можливість здійснити рейд на нього (це єдиний випадок, коли ви можете це зробити). Щоб здійснити рейд на селище, ви мусите заплатити вартість у сталі, вказану на планшеті епохи. *Наприклад, рейд на селище в епоху 1 коштує 1* . Помістіть селище, на яке ви вчинили рейд, поруч із вашим планшетом клану. Ви можете використати його на цьому ході або на наступному, щоб *присвятити селище* (див. стор. 14).





Дослідження поселенцем

Перемістіть одного зі своїх поселенців з одного острова на сусідній, дотримуючись **поромного маршруту**, який є пунктирною лінією, що з'єднує острови та розділяє фіорди. Маршрути, які ведуть поза мапу, використовувати не можна.


- **Дослідження x2:** поселенця можна перемістити на 2 острови, або 2 різних поселенців можна перемістити на один острів.
- Після переміщення поселенців, якщо у вас є найбільше поселенців на острові, кожен противник із поселенцями мусить **видалити 1 поселенця** з цього острова, повернувши його на свій планшет клану.



Збирання врожаю

Отримайте ресурси в кількості, вказаній на символі. Це може бути будь-яка комбінація трьох типів ресурсів. Наприклад, для збирання врожаю «x3» ви можете отримати 2  та 1 . Якщо ви побудували човни або храми, ви також отримуєте **бонусні ресурси**, коли виконуєте дію збирання врожаю (зазначено на планшеті клану).




За кожен **човен** ви також отримуєте 1 .



За кожен **храм** ви також отримуєте 1 будь-який ресурс на ваш вибір.



Будування

Витратьте дерево () щоб побудувати човен або храм, перемістивши їх з планшета клану на поле. Вартість в дереві вказана під кожною коміркою на планшеті клану (їх можна будувати в будь-якому порядку). Човни та храми не можуть пересуватися на вашому планшеті, щоб заповнити дешевші комірки.



Човен: розмістіть його на **фіорді**, що прилягає до будь-якого острова чи фіорду, де ви присутні.




Храм: розмістіть його **на острові**, де у вас є принаймні **1 поселенець**. Ви не можете будувати або мати обидва храми на одному острові, але ви можете будувати на острові з храмами противників.

ЗДОБУТТЯ КОНТРОЛЮ НАД ОСТРОВИМ


На початку гри кожен острів містить одну острівну руну. Ви можете взяти цю активну руну, якщо у вас є найбільший вплив і принаймні **1 поселенець або храм** на острові (див. нижче), — вони мають назву **чоботи на землі** (позначено символом чобота). Як тільки це стається, візьміть руну острова та помістіть її біля свого планшета клану. Човни у доках на острові не вважають чоботами на землі.




Збільшення люті богів

Кожного разу, коли ви берете руну острова (викрадену у гравця або безпосередньо з острова), негайно збільште лють відповідного бога на 1. У прикладі з приготування до гри, якщо ви берете під контроль  острів, тоді лють Фреї збільшується на 1.


ВПЛИВ

Кожна фішка гравця надає вплив () , і вам потрібно мати **найбільший вплив**, щоб контролювати острів. Кожен з типів фішок гравця дає різну кількість впливу, яку вказано на планшеті клану.





Поселенець на острові дає вам **1** .






Храм на острові дає вам **4** .



Човен у фіорді дає вам **0** , однак човен у доку дає вам **2**  для цього острова (це не вважають чоботами на землі).




Викрадання острівної руни

Після того, як ви завершили виконання лідерської чи рунної дії, якщо ви маєте більше впливу, ніж гравець, який контролює острів, і маєте чоботи на землі, ви негайно викрадаєте зазначену острівну руну в цього гравця. Наприклад, ви відправляєте 3 поселенців на острів, який контролює червоний гравець. Оскільки тепер у вас більше поселенців, він видаляє 1 червоного поселенця. З 3 поселенцями та 1 човном у доку у вас буде **5** . Червоний гравець має лише **4**  завдяки своєму храму, тому ви викрадаєте  руну, яка збільшує лють Фреї на 1.

Якщо ви більше не маєте впливу на острів, АЛЕ жоден гравець не краде руну, тоді ви мусите повернути руну на відповідний острів (ви втратили над нею контроль). Однак ви не посилюєте лють відповідного бога за повернення руни.

ВИКОНАННЯ ДІЇ РУНИ

Після дії лідера ви можете виконати дію руни, вказану на карті, якщо у вас є необхідна кількість активних рун з островів, які ви контролюєте, і карт вікінгів, які ви розіграли. *Наприклад, щоб виконати цю дію руни праворуч, вам потрібна 1* . 4 основні дії лідера також можуть бути діями рун, але є деякі додаткові дії.



Дослідження за допомогою храму: ви можете перемістити один зі своїх храмів з одного острова на сусідній, дотримуючись поромного маршруту. Це вважають чоботами на землі.



Вбивство поселенця: ви можете видалити поселенця противника («×1») або двох поселенців («×2») з будь-якого острова(-ів). Поверніть їх на планшет клану власника. Якщо «×2», вони можуть бути від одного противника або двох окремих противників.



Добирання та заміна карти: ви можете взяти карту вікінга з колоди, додати її до своєї руки, а потім скинути будь-яку карту зі своєї руки горілиць до скиду.



Долучення до битви: негайно переверніть карту – відтепер вона в битві. Якщо немає інших гравців, які беруть участь у битві, почніть її самотужки (сила цієї карти не є прихованою інформацією).



Збирання ресурсів: негайно отримайте перелічені ресурси. Якщо є руна, яка посилює дію, зберіть кількість ресурсів залежно від того, скількома активними рунами цього типу ви володієте.



Обмін ресурсів: обміняйте будь-яку кількість ресурсів одного типу на таку саму кількість іншого типу ресурсів.



ПРИСВЯТА СЕЛИЩА (НЕОБОВ'ЯЗКОВО)


Розігравши карту вікінга (горілиць або долілиць), і після того, як ви завершили виконання дії лідера / руни, ви можете присвятити одне селище богам – взяти селище, на яке ви здійснили рейд, і розмістити його на дії присвяти.



Одна з 4 дій у правій частині планшета епох.



На кожному планшеті бога ви можете збільшити лють цього бога на 2.

Потім ви виконуєте цю дію. Однак існує обмеження на те, скільки разів можна виконати кожну дію присвяти, яке дорівнює кількості гравців (). Складайте нові селища поверх раніше розміщених. Коли кількість селищ у стосі збігається з кількістю гравців, цю дію більше не можна виконувати.



Примітка: кожен гравець може присвятити лише 1 селище за хід.

ФАЗА 3. КІНЦЕВЬ ЕПОХИ

Коли всі гравці зіграли всі карти вікінгів, які мали на руках, епоха закінчується. Якщо це кінець епохи 3, гру закінчено і гравці переходять до фінального підрахунку очок (див. нижче). Якщо ні, **скиньте всі зіграні карти вікінгів** із рядів гравців (не карти загарбників) до скиду, а потім перемістіть **ворона** до наступної комірки на його треку (на планшеті епох).



Передайте **маркер вождя** гравцеві, який має найбільшу кількість острівних рун — цей гравець стає першим у новій епосі. Якщо декілька гравців мають однакову (найбільшу) кількість рун, маркер передають гравцеві, який ходив пізніше у минулій епосі.



ПОЧАТОК НОВОЇ ЕПОХИ

Щоб розпочати *фазу 1: відбір карт* наступної епохи, роздайте кількість карт, указану на планшеті епох. Якщо в колоді вікінгів недостатньо карт, перемішайте скид і сформуйте нову колоду.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Після завершення епохи 3, усі гравці відкривають свої карти прихильності та підсумовують свої очки на основі своїх рун. Зверніть увагу на розташування **3 маркерів люті** на треках богів. Бог із найбільшою **люттяю** (♥) є наймогутнішим, і руна цього бога дає найбільше **очок перемоги** (🏆) гравцям, які володіють нею. Друга та третя найпотужніші руни богів дають меншу кількість 🏆:

15





15



13



 **підконтрольні острівні руни** — руни 1-го бога приносять 🏆, руни 2-го бога приносять 🏆, а руни 3-го бога приносять 🏆;

 **руни з карт прихильності** — руни 1-го бога приносять 🏆, руни 2-го бога приносять 🏆, а руни 3-го бога приносять 🏆.

Якщо два або більше богів мають однаковий рівень ♥, то їхні руни коштують меншу кількість 🏆 яку надає кожен із них. У наведеному вище прикладі, якщо Один і Фрейя ділять перше місце, то контрольовані острівні руни як 🏆 так і 🏆 приносять лише 🏆 (але не б). Тор був би третім, тому 🏆 принесла б 🏆.

Переможні очки гравців відмічають на **треку очок** — переверніть **планшет епох** і розмістіть жетони для підрахунку очок кожного гравця біля поділки «0» на треку. Спершу жетони переміщують порожньою стороною догори, але якщо жетон доходить до поділки (40 очок), переверніть його на бік «+40» і продовжуйте переміщення з початку треку.

Гравець з найбільшою кількістю 🏆 стає переможцем. У разі нічиєї використовуйте такі умови по черзі, доки не буде визначено переможця: **найбільше острівних рун > найбільше карт прихильності > найбільше побудованих храмів > найбільше побудованих човнів > найбільше ресурсів.**

ВАРІАНТ ГРИ НА 2 ГРАВЦІВ

У грі на двох гравців, до гри додають третього (нейтрального) гравця, якого називають ворогом. На початку гри зробіть для нього такі приготування. Розмістіть 1 храм і 2 поселенців на кожному з 3 зовнішніх островів (ті, що торкаються краю поля), використовуючи компоненти 2 кольорів гравців, які не використовує жодний гравець. Обидва ці кольори належать ворогу, він починає контролювати кожен із цих островів (проте залиште острівні руни на кожному острові та не посилюйте лють їхніх богів). Якщо ви видаляете поселенця ворога з одного з його островів, поверніть поселенця до коробки.



Додайте 1 храм та 2 поселенців

Гра на двох. Фаза 1: зміни під час відбору карт

Роздайте обом гравцям звичайну кількість карт відповідно до епохи, а потім роздайте ворогу долілиць, кількість карт відповідно до епохи мінус 1. Ворог «сидить» між обома гравцями за столом, а гравці передають карти по колу, віддаючи та беручи в нього карти (дотримуючись напрямку передавання карт, указанного для поточної епохи на планшетах епох). Наприклад, в епоху 1 роздайте кожному гравцю на руки по 4 карти й роздайте ворогу руку з трьох карт долілиць (4 карти – 1):

- **гравець А** вибирає 1 карту, щоб залишити собі, передає 3 карти долілиць ворогу, а потім забирає 3 карти, що передав гравець Б;
- **гравець Б** вибирає 1 карту, щоб залишити, передає 3 карти гравцеві А, а потім забирає 3 карти ворога.

Після кожного передавання карт перемішуйте та скидайте 1 карту з рук ворога, перш ніж передати карти знову. Гравці продовжують вибирати та скидати карти ворога, доки обидва гравці та ворог не передадуть одну карту. Нарешті скиньте останню єдину карту ворога.



СОЛО-ПРАВИЛА. ВОРОЖИЙ КЛАН.

Ворожий клан, також званий ворогом, поданий **комбінованими фігурами 2 різних кольорів гравців**. Однак найважливішою його частиною є човен вождя. Він позначає острів зосередження ворога, де противник виконує свої основні дії.

Планшет клану: фішки, складені стосом одна на одну

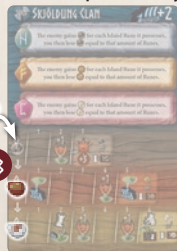


1А

Поверніть 2 стартові човни до коробки

Човен вождя

Планшет ворожого клану



1В

Жетони ресурсів на комірках «0»

Потрясіть і скиньте 1 з 3 рун з руки

2А

Ворог бере під контроль острів із символом руни, що випала:

2Б

Човен вождя

Крайній лівий док

Китовий Хаїст

2 поселенці

2В

ПРИГОТУВАННЯ ДО СОЛО-ГРИ

Підготуйте гру на двох гравців як зазвичай зі змінами, зазначеними нижче.

- 1** Виберіть **2 із невикористаних планшетів кланів**, викладіть один звичайним боком догори, а інший переверніть **на бік ворожого клану**. Покладіть їх один біля одного.
 - 1A** Зберіть **усі ігрові фішки** (поселенців, човни та храми) обох кольорів вибраних планшетів і **складіть у стоси по 2 фішки** в кожну комірку на планшеті (див. ілюстрацію на попередній сторінці). Усі ці фішки належать ворогові (не має значення, які кольори є в кожному стосі, поки їх по 2 у кожному).
 - 1B** **Маркер вождя** не потрібен для позначення першого гравця, тому він тепер має назву «Човен вождя». Поверніть 2 додаткові човни обраних кольорів до коробки.
 - 1B** Помістіть **жетони ресурсів** кожного типу на комірки «0» на кожному із треків, на планшеті ворожого клану. Саме тут ворог відстежує свої ресурси.
- 2** Зауважте, що в центрі поля є 3 внутрішні острови, які не торкаються краю. З цих островів візьміть **3 руни в руку**, потрусіть і випадково скиньте одну. Ворог починає гру, контролюючи цей острів, і отримує його руну, як свою активну.
 - 2A** Покладіть **руну** біля планшетів клану ворога, а після цього збільште лютя відповідного бога на 1. Поверніть інші 2 руни на їхні острови.
 - 2B** Знайдіть на полі центральний фіорд із зображенням китового хвоста та його 6 доків і помістіть **човен вождя** на крайній лівий док обраного (ворожого) острова.
 - 2B** Помістіть **2 крайніх лівих поселенців** (вони лежать у стосі та мають 2 різні кольори) з планшета клану ворога на обраний острів.
- 3** На відміну від звичайної гри на двох гравців, не розміщуйте 1 храм і 2 поселенців на кожному з 3 зовнішніх островів. Сам по собі ворожий клан буде достатнім викликом!
- 4** Тепер ви можете розмістити стартовий човен у будь-якому фіорді, який торкається краю поля, за вашим вибором. Ви також виконуєте перший хід у фазі 2.

ФАЗА 1. ЗМІНИ У ВІДБОРІ КАРТ ПІД ЧАС СОЛО-ГРИ

Ви та ворог отримуєте карти вікінгів інакше, ніж у звичайній гри:

- Замість того, щоб роздавати обом гравцям карти на руки, викладіть їх **долілиць у стоси, по 3 карти у кожному**. Кількість стосів дорівнює кількості карт що потрібно роздати у поточній епосі, плюс один. *Наприклад, в епосі 1 буде п'ять стосів долілиць (4 карти + 1).*
- Візьміть перший стос з 3 карт і відкрийте їх. Виберіть **1 карту**, щоб додати на свою руку. Покладіть **2 інші невібрані карти** в стос долілиць біля планшетів ворога. Вони сформують колоду карт ворога на епоху.
- Продовжуйте відкривати стоси, вибираючи 1 карту та розміщуючи інші 2 у колоду ворога, доки не досягнете необхідної кількості карт для епохи. *Наприклад, в епосі 1 ви зупиняєтеся, як наберете 4.* Останній, невикористаний, стос із **3 карт** необхідно покласти до колоди ворога, не перевертаючи карти у ньому. Перетасуйте карти ворога, щоб сформувати його колоду, і викладіть її долілиць біля планшетів. Ці карти було відібрано у цій епосі, щоб ворог міг виконувати свої дії.



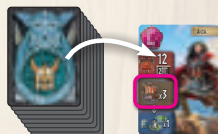
ФАЗА 2. ЗМІНИ В ДІЯХ ПІД ЧАС СОЛО-ГРИ

Кожну епоху ви та ворог виконуєте ходи по черзі, і ви завжди виконуєте хід першим. У хід ворога відбувається таке:

1. Ворог розігрує верхню карту зі своєї колоди як наступну карту у своєму рядку лідерів.
2. Ворог виконує лідерську дію карти (див. нижче).
3. Після виконання лідерської дії, якщо він має необхідні руни, ворог виконує дію руни, зазначеної на карті (див. стор. 21).

Лідерські дії, що виконує ворог

У свій хід Ворог може виконувати всі 4 основні дії: *плавання, дослідження поселенцем, збирання врожаю і будування*. Однак їх виконують інакше, ніж звичайні дії.



Колода ворога

Ряд лідера



Ворог. Дія плавання

Ворог завжди пливе за допомогою **човна вождя**. Однак він плаває інакше, ніж звичайний човен.

- Ворог націлюється на найближчий острів, який **відповідає руни** на розіграній карті вікінга. Якщо поточний острів човна збігається з руною, він націлюється на інший острів з тією самою руною. Підрахуйте кількість доків і сполучних поромних маршрутів до підходящого острова, ворог вибирає **найкоротший шлях** до острова. Якщо обидва маршрути мають однакову довжину, тоді вибирають острів, де ворог має найменший загальний вплив. Якщо все ще нічия, ви вирішуєте, який маршрут буде вибрано.
- Ворог ніколи не заходить у фіорд. Натомість він рухається від **доку до сусіднього доку** вздовж берега острова, щоб досягти своєї цілі.
- Якщо йому потрібно переплисти на інший острів, щоб продовжити свій маршрут, він може **перетнути поромний маршрут** до доку сусіднього острова.
- **Максимальна кількість доків**, на яку він може плавати, — це кількість його дій плавання плюс значення **плавання вождя**, вказане у верхньому правому куті планшета клану ворога. Однак **ворог зупиняється, щойно досягне цільового острова**.
- Якщо ворог проходить або закінчує переміщення у **доку з вашим човном**, негайно відшвартуйте свій човен і перемістіть його в сусідній фіорд. Його власні човни не відшвартовуються, якщо він проходить повз них або зупиняється біля них. Човен вождя може займати той самий док, що й інші його власні човни.
- Якщо він проходить або закінчує переміщення у **доку з селищем**, він негайно здійснює **рейд на нього**, не сплачуючи вартості в сталі, і **присвячує його** (див. наступну сторінку).



Плавання Плавання вождя



- Острів, у доку, якого ворог закінчує своє плавання, стає його новим фокусом. Потім він **розміщує поселенців** на острові (див. наступну сторінку).



У цьому прикладі плавання ворога є 3 можливі маршрути залежно від того, яку з 3 рун може мати його карта вікінга. Загальна кількість доків, на яких може плавати човен вождя, становить плавання $\times 3$ плюс значення плавання вождя, що дорівнює 2, отже, загальна кількість доків становить 5. Для кожного острова ворог знаходить найкоротший можливий маршрут, щоб дістатися до нього, враховуючи доки навколо островів і пересуваючись поромними маршрутами. Також зауважте, що коли човен вождя проходить повз ваш пришвартований човен, ви мусите перемістити його до сусіднього фіорду. Однак свої власні човни ворог не відшвартовує. Також зауважте, що коли він проходить повз селище або швартується на ньому, він негайно здійснює на нього рейд, не сплачуючи сталь.



Ворог. Розміщення поселенців (після дії плавання)

Після того, як човен вождя закінчує плавання, він розміщує поселенців зі свого планшета клану на поточний острів. Їжу за це не сплачують, замість цього розміщують кількість поселенців, зазначену для дії плавання і не враховують додаткове значення плавання вождя. Наприклад, для плавання $\times 3$ буде розміщено 3 поселенці. Якщо на планшеті противника недостатньо поселенців, він мусить перемістити позосталу кількість поселенців, з іншого острова де у нього найбільше поселенців. Якщо найбільше поселенців відразу на декількох островах, виберіть один із цих островів, де ваш вплив найменший. Якщо все ще є нічия, ви вибираєте, з якого острова ворог переміщує поселенців.

Ворог. Рейд та присвята селищ

Коли ворог здійснює рейд на селище, після завершення дії плавання (і розміщення), він негайно присвячує кожне таке селище. Він робить присвяту одну за одною, розміщуючи селища на 4 дії присвяти на планшеті епох. Рухаючись зверху вниз, він вибирає дію, у якій найменше селищ, і оскільки в партії два гравці, дії з 2 селищами ігнорують. Потім він виконує зазначену дію (зауважте, що це може спричинити додаткові рейди на селища). Коли всі комірки на планшеті заповнено, ворог більше не присвячує селища. Однак ворог все одно проводить на них рейд, якщо може.

Ворог. Здобуття контролю / викрадення острівної руни

Після розміщення поселенців на острів ворог тепер має чоботи на землі. Ворог здобуває контроль, якщо він має найбільший вплив, отримуючи свою руну та збільшуючи лють відповідного бога на 1. Крім того, щоразу, коли ворог додає поселенців на острів, зверніть увагу, чи має він більше поселенців (обох кольорів), ніж ви. Якщо так, видаліть 1 зі своїх поселенців і поверніть його на планшет. Якщо тепер ворог має більше впливу, ніж ви, на цьому острові, ворог також викрадає у вас руну (і збільшує лють цього бога на 1). Для підрахунку впливу ворога всі поселенці (●) і храми (4●) додають свій звичайний вплив, а всі човни (як вождя, так і звичайні) додають 2●.






Ворог. Дія дослідження поселенцем




Замість того, щоб переміщувати поселенців між сусідніми островами, дотримуйтеся поромного маршруту, з'єднаного з причалом човна вождя, а потім помістіть 1 ворожого поселенця з його планшета клану на цей острів. Якщо на планшеті противника недостатньо поселенців, він мусить перемістити позосталу кількість поселенців з іншого острова, де у нього найбільше поселенців. Якщо найбільше поселенців відразу на декількох островах, виберіть один із цих островів, де ваш вплив найменший. Якщо все ще є нічия, ви вибираєте, з якого острова ворог переміщує поселенців. Якщо поромну переправу не з'єднано з островом (та вона йде за межі поля), помістіть 1 ворожого поселенця на острів, де пришвартовано човен вождя.




Ворог. Дія Будування


Ворог не будує храмів; натомість він лише будує човни зі свого планшета клану (храми будують за допомогою ресурсної дії, див. стор. 21). Ворог **не сплачує дерево** за будування, натомість він просто розміщує свій **крайній лівий човен** зі свого планшета на док із човном вождя (обидва човни можуть займати той самий док). Якщо у док із човном вождя вже є човен, розмістіть новий човен на найближчому порожньому доку цього острова, за годинникову стрілку. Якщо всі доки на острові зайняті, виберіть найближчий порожній док на сусідньому острові, дотримуючись поромних маршрутів, ніби він виконує плавання.

Ворог. Дія збирання врожаю

Ворог збирає кількість ресурсів, вказаних на дії, для цього переміщуйте кожен окремий жетон вперед на відповідному треку: ворог збирає 1 тип ресурсу за раз (пересуваючи жетон вперед на 1 поділку), починаючи з ресурсу на верхньому треку та спускаючись донизу. *Наприклад, для дії збирання врожаю $\times 2$ ворог здобуває 1  та 1  але не .* Якщо ворог збирає чотири (або більше) ресурсів, зберіть три різні ресурси, а потім знову зберіть верхній ресурс і так далі. Ворог також може **отримати бонусні ресурси** залежно від будь-яких відкритих комірок для човнів або храмів на своєму планшеті клану.

 $\times 2$  $\times 2$  $\times 2$
Іжа за кожен відкритий комірку для човна (примітка: ворожі човни можуть бути повернуті на планшет).

 $\times 2$  $\times 2$  $\times 2$
1 кожного ресурсу за кожен відкритий комірку храму.

 Під час отримання ресурсів, якщо жетон досягає **кінця треку**, він зупиняється й не приносить жодних додаткових ресурсів цього типу до кінця ходу ворога. Наприкінці ходу відбуваються два ефекти: (1) перемістіть цей жетон назад **на поділку «0»** та (2) ви мусите **втратити 1 цього ресурсу**.

Ваша дія плавання

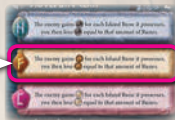
Ви виконуєте дію плавання як зазвичай, але тепер, якщо ви переміщуєте свій човен у док зі звичайним ворожим човном, тоді ворожий човен повертається на крайню праву доступну комірку на ворожому планшеті клану (на кожній комірці може бути не більш ніж 2 човни). **Однак, якщо ви переміщуєте свій човен у док, де перебуває човен вождя, ви НЕ відшвартовуєте човен вождя.**

Ваша дія розміщення та дослідження поселенцем

Щоразу, коли ви додаєте поселенців на острів, у вас є можливість атакувати поселенців ворога. Якщо у вас більше поселенців, ніж поселенців противника (вони можуть бути 2 різних кольорів), поверніть 1 ворожого поселенця на його крайню праву доступну комірку на планшеті клану ворога (у кожній комірці може перебувати максимум 2 поселенці).

Ворог. Виконання дії руни

Після виконання дії лідера, якщо ворог має необхідні активні руни, він виконує дію руни. Він може виконувати будь-яку з 4 основних дій: *плавання, дослідження поселенцем, збирання врожаю або будування.*




Він не може виконувати жодних інших дій. Замість цього ворог **виконує ту дію руни, яка вказана на планшеті клану ворога.** Наприклад, ворог не може виконати дію «Добирання та заміна карти», тому **замість цього він виконує дію свого планшета.** Активні руни, необхідні для дії, можна отримати з острівних рун і карт вікінгів як з ряду лідера, так і з бойового ряду (див. наступну сторінку).

Ворог. Ресурсні дії


На кожній доріжці ресурсів перелічено символи спеціальних дій, які активуються, коли відповідний жетон потрапляє на них або проходить повз них. Виконайте ці дії після виконання дій лідера, руни та присвяти. Якщо за один хід активується декілька дій, виконуйте їх у порядку зверху вниз і зліва направо. Кожен тип ресурсу має певні типи символів дій.




Усі треки


 Збільште лють бога, острівних рун якого у ворога найбільше, на 1. Якщо у ворога є кілька богів із найбільшою кількістю рун, тоді підвищте лють кожного такого бога на 1. Якщо ворог не має острівних рун, ігноруйте цю дію.


Трек дерева


 Перемістіть човен вождя у док з вашим найближчим човном, а потім перемістіть свій човен у сусідній фіорд. Якщо у вас немає човнів у доках, ігноруйте цю дію.

 Перемістіть човен вождя через з'єднаний з ним поромний маршрут у док на протилежному острові. Якщо поромний маршрут не з'єднано з жодним з островів, ігноруйте цю дію. Ворог здійснює рейд на селище, якщо у такий спосіб переміщується на одне з них.


Трек їжі

 Додайте 1 поселенця з планшета клану на острів, де зараз пришвартований човен вождя. Якщо на його планшеті немає поселенців, то необхідно перемістити поселенця з острова, де у нього найбільше поселенців.

 Додайте 1 човен із планшета клану у док, де зараз пришвартований човен вождя. Якщо на цьому доку вже є човен, поставте його на найближчий порожній док, рухаючись за годинниковою стрілкою. Якщо на планшеті немає човнів, ігноруйте цю дію.

 Розмістіть храм на острові з найбільшою кількістю ворожих поселенців, на якому ще немає ворожого храму. Якщо є декілька підходяжих островів, ви самі вибираєте острів. Ворог мусить видалити половину своїх поселенців з цього острова, повернувши їх на його планшет клану.

Трек сталі

 Ворог негайно починає битву (див. наступну сторінку). Під час виконання цієї дії він також отримує **додаткову силу**, позначену числом біля символу.

Битва з ворогом

Ворог може як почати бій, так і приєднатися до нього. Однак є кілька основних правил, яких ворог мусить завжди дотримуватися.

- Якщо ворог **виграє битву**, він отримує карту прихильності та ресурси на ній, які можуть активувати ресурсні дії (див. стор. 21). Карти прихильності викладаються долілиць у стос біля планшета клану ворога, де вони не розкриваються до остаточного підрахунку очок наприкінці гри. Немає обмежень щодо кількості карт прихильності, які може отримати ворог.
- Якщо ворог **програє битву**, замість того, щоб отримати дари Вальгалли бога своєї карти, він виконує **дію руни** карти, зазначену на планшеті клану ворога. Лють відповідного бога також збільшується на 1.
- Якщо ворог завершує **битву внічию**, він матиме той результат, що й під час програшу, за винятком того, що карта прихильності повертається на попереднє місце.
- Ворог **не сплачує вартість у сталі** за карту.
- Активні руни, які можуть збільшити силу, можна отримати з будь-якої карти, яку ворог зіграв у цей хід. Ресурси, які можуть збільшити силу, отримують з треків ресурсів на планшеті.
- Завжди звертайте увагу, чи отримує ворог додаткову силу від символів **ресурсної дії**, якщо її активовано на треку сталі (див. стор. 21).

Якщо ви починаєте битву

Після того, як ви виберете карту прихильності, ворог негайно приєднується до битви. Ворог бере верхню карту зі своєї колоди та кладе її **горілиць** в новий ряд над останньою зіграною картою, цей ряд називається **бойовий ряд**. Тепер ви розіграєте битву, використовуючи свою карту та карту ворога в бойовому ряду.

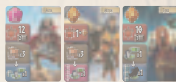
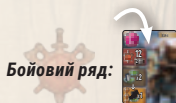
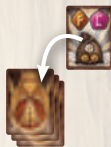
Бойовий ряд: ці карти не враховують в кількість карт, які ворог розіграє в епоху для виконання дій. Однак їхні активні руни також має бути зараховано до загальної кількості, яку ворог може використовувати для дій рун і посилення дій. Ви ніколи не будете битися з загарбниками в соло-грі, натомість ви битиметеся лише з ворожим кланом.

Якщо ворог починає бій

Коли трек сталі ворога починає битву (див. нижче), ворог негайно бере верхню карту зі свого стосу та кладе її **долілиць** у бойовий ряд над останньою зіграною картою (див. стор. 22), а потім ворог вибирає карту прихильності.

Ворог вибирає карту прихильності

Вибір карти прихильності, з **верхнього чи нижнього рядку** карт, залежить від розташування човна вождя. Якщо його розміщено на одному з 3 островів у верхній частині карти, ворог вибирає верхній рядок і так само вибирає нижній, якщо човен розміщено біля одного з 3 нижніх островів. Якщо в рядку більше немає карт, ворог вибирає з іншого рядка.



Далі, щоб вибрати з **крайньої лівої або крайньої правої** карти в рядку, він просто вибирає карту, до якої найближче розташовано човен вождя. Якщо обидві карти рівновіддалені, то ви самостійно вибираєте карту.



Ваш вибір, чи приєднатися до битви

У свій наступний хід ви повинні вибрати, чи приєднатися до битви ворога, чи ні, борючись проти його карти бойового ряду, що лежить долілиць.

- Якщо ви приєднуєтесь, битва одразу розігрується.
- Якщо ви не приєднуєтесь до битви, перед тим, як розіграти свою карту, ворог самостійно розіграє свою битву, і має бути відкрито **карту загарбників**. Ворог мусить перевірити, чи зможе він перемогти загарбників, де діють всі стандартні правила *поодинокого бійця* (див. стор. 10).

Фаза 3. Зміни кінця епохи у соло-грі

Зберіть усі свої карти вікінгів і всі карти ворога (з його лідерського ряду, бойового ряду та будь-які неперевернуті карти з його колоди) і перемістіть їх до скиду.

Кінець гри та підрахунок очок

Коли ви зіграли всі ваші карти вікінгів в епісі 3, гру закінчено. Визначте остаточні позиції богів, відповідно до їхнього рівня люті, і ви і ворог отримуєте переможні очки, залежно від наявних у вас рун (зауважте, що ворог може мати понад 3 карт прихильності).

Пояснення властивості “Фригга богиня Пророцтва”:

після відкриття карти, якщо дією руни є “Долучення до битви”, ви не можете виконати цю дію – ви можете виконати лише **лідерську дію карти**.

Автор гри: Scott Almes

Ілюстрації: Nikoletta Vaszi

Графічний дизайнер: Benjamin Shulman

Почесні продюсери: Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Dean Chase, Captain Schwartz, Carlos Emmanuel Oliva Nunez, F.K.N. Zach, Aaron M Pope, Alfred Pinkenberg, Scott Stephen Kegler і Tabletop Gaming Solutions

Локалізація українською: Beaver Games та IgroKit

Переклад українською: Осишнюк Артем

Розробник гри: Michael Coe

Редактори: David Ladyman, Dylan Phillips

Редагування: В'юник Андрій

Точить свої сокири...
Досліджуйте нові острови та за допомогою валькірій і вбивць бийтеся з лютими морозними велетнями за славу!

Спрямууйте руни та гнівайте богів... за допомогою могутніх шаманів вашого клану!







Ще більше задоволення на
GamelynGames.com



КОРОТКА ДОВІДКА

Ресурси:  **дерево**  **їжа**  **сталь**  **будь-який 1 ресурс**

Руни:  **"багатство"**  **"таємниця"**  **"лютість природи"**  **будь-яка 1 руна**

Ігрове поле:






острівна руна





Доки:


 **із селищем**



 **без селища**


 **Селище**  **Загони вікінгів:**  **поселенець**  **човен**  **храм**



 **Епоха** — раунд, у якому зараз проходить гра, позначається Вороном; у грі є 3 епохи.


 **Вплив** — рівень контролю, який ви маєте над островом, який надає кожен з ваших загонів.


 **Плавання** — перемістіть один зі своїх човнів із доку у фіорд, з фіорду у сусідній фіорд або з фіорду у док.



 **Розміщення поселенців** — коли човен переміщується у док, заплатіть 1  за одиницю показника плавання, щоб розмістити стільки ж поселенців.


 **Атака на поселенців** — після розміщення поселенців на острів, якщо у вас більше поселенців, ніж у кожного гравця, кожен з них мусить видалити 1 зі своїх поселенців.


 **Рейд на селище** — після переміщення у док з селищем, сплатіть вартість поточної епохи  щоб забрати селище.


 **Присвята селища** — один раз за хід сплатіть захоплене селище за виконання дії присвяти.


 **Дослідження поселенцем** — перемістіть одного з ваших поселенців на сусідній острів, дотримуючись поромного маршруту.


 **Будування** — сплатіть  за будування човна або храму.


 **Збирання врожаю** — Отримайте будь-які ресурси, відповідно до вказаної кількості.


 **Битва** — переверніть карту вікінга долілиць, щоб почати битву або приєднатися до неї, борючись за отримання карти прихильності.


 **Карта прихильності** - нагорода за перемогу в битві (макс. 3). Має пасивні руни.


 **Дари Вальгалли** — виконайте цю дію, якщо програєте бій.


 **Лютя** — перемістіть маркер люті вгору або вниз. Наприкінці гри бог з найбільшою люттю має наймогутнішу руна.


 **Дослідження за допомогою храму** — перемістіть один зі своїх храмів на сусідній острів, дотримуючись поромного маршруту.

 **Вбивство поселенця** — видаліть поселенця противника.

 **Добирання та заміна карти** — витягніть 1 карту вікінга, а потім скиньте 1.

 **Долучення до битви** — негайно переверніть карту, щоб розпочати поточну битву.

 **Збирання ресурсів** — отримайте ресурси, перелічені на мішку.

 **Обмін ресурсами** — заміна одного типу ресурсу на інший.