

# Настольная игра Викинги

## Правила игры

Игроки руководят расселением викингов, обживая острова вблизи материка. Ярлы ведут за собой в новые земли искусных ремесленников и рассылают воинские дозоры, чтобы отражать атаки враждебных драккаров. В боях стяжается слава, в труде рождается богатство. 6 раундов игры определяют, какому игроку удалось расселить своих викингов наилучшим образом.

## Игровой материал:



1) Игровое поле с поворотным колесом.



2) 1 фигура начала игры.



3) 4 родных фьорда.



4) 45 золотых монет (10 достоинством 10, 15 достоинством 5, 20 достоинством 1).



Лицевая  
сторона

Обратная  
сторона

5) 4 памятки.



6) 78 фигур, так называемых миплов (по 13 каждого цвета: синий = рыбак, желтый = златокузнец, зеленый = разведчик, красный = ярл, черный = воин, серый = кормчий).



7) 8 игровых фишек (по 2 штуки каждого из 4-х цветов). **Внимание:** игровые кубики, изображенные на картинке, были заменены производителем на игровые фишки.



8) 62 карточки островов (в том числе 4 стартовых карточки с особым обозначением с обратной стороны).



9) 14 карточек драккаров.



10) 4 стартовых карточки с особым обозначением с обратной стороны.



11) 25 Особых карточек для "Версии для продвинутых игроков", имеющие отличительный цвет рубашки.

## Подготовка к игре

### Каждый игрок получает:

- 1 родной фьорд. Он служит отправным пунктом расселения.
- 2 игровые фишки. Одна фишка ставится на деление 10 на дорожке подсчета очков и будет использоваться для подсчета победных очков игрока, а другая ставится в родной фьорд, чтобы игроки помнили свои цвета.
- 1 стартовую карточку. Когда игрок приобретает первую карточку у поворотного колеса и выкладывает ее, он также выкладывает стартовую карточку в один из 5 рядов у правой стороны нижней части родного фьорда. (Если в игре меньше 4 игроков, лишние стартовые карточки изымаются из игры.)
- при 2 игроках золота на сумму 30,
- при 3 игроках золота на сумму 25,
- при 4 игроках золота на сумму 20.
- одну памятку.

### Кроме того, необходимо подготовить следующее:



- Поле игры с прикрепленным поворотным колесом выкладывается на середину стола. На нем видны ячейки для карточек и особых карточек, поворотное колесо с делениями предложений, а также дорожка подсчета победных очков.
- Оставшиеся 72 карточки тщательно перемешиваются, и из них создаются 6 колод по 12 карточек каждая. 6 колод выкладываются рисунками вниз на предназначенные для них на плане игры ячейки.
- Оставшиеся золотые монеты собираются в казну.
- Все 78 фигур (миплов) кладут в матерчатый мешок, а мешок хорошенько встряхивают.
- Самый молодой игрок начинает игру и получает фигуру для начала игры - драккар.

## Описание хода игры

Игра состоит из 6 раундов, во время которых все 6 колод карточек разыгрываются слева направо.

В начале каждого раунда выкладывается предложение (- 12 карточек с 12 фигурами) (см. пример разложенного предложения сбоку). Для этого игрок, начинающий игру, берет колоду карточек, которая находится ближе всего к стрелке, и выкладывает карточки на 12 квадратных полей рядом с поворотным колесом, открывая их одну за другой. При этом он должен соблюдать следующее:



- Первая открывшаяся карточка острова должна выкладываться рядом с 0. Все последующие карточки островов кладутся соответственно на последующие более дорогие поля (1, 2, 3 и т.д.).
- Первая открывшаяся карточка драккара должна выкладываться рядом с числом 11. Все последующие карточки драккаров кладутся соответственно на последующие более дешевые поля (10, 9,8 и т.д.). Затем игрок, начавший игру, вытягивает 12 фигур из матерчатого мешка и сортирует их по цветам. Он раскладывает фигуры по цветам вокруг поворотного колеса, начиная от 0 и далее по возрастанию (одна фигура ставится рядом с одной карточкой). Игрок сначала расставляет все фигуры одного цвета, и потом другого и т.д. При этом важно соблюдать последовательность: начиная с 0 и далее по возрастанию идут **синие рыбаки**, затем **желтые златокузнецы**, затем **зеленые разведчики**, затем **красные ярлы**, затем **черные воины** и, наконец, **серые кормчие**. Если какого-либо цвет отсутствует, то его пропускают. Теперь игроки по очереди приобретают комбинации (- 1 карточку с соответствующей фигурой) и выкладывают их у себя. После того, как все 12 карточек и фигур разошлись, раунд завершается и начинается подсчет очков.
- После 1-го, 3-го и 5-го раундов происходит малый подсчет очков.
- После 2-го, 4-го и 6-го раундов происходит большой подсчет очков.
- После 6-го раунда происходит еще один дополнительный, заключительный подсчет очков.

## Покупка комбинаций (карточек с фигурами)



Начиная с игрока, начавшего игру, каждый игрок за один ход должен приобрести и оплатить ровно 1 комбинацию. Игрок вносит в казну столько золотых монет, сколько указано в делении поворотного колеса рядом с выбранной комбинацией. Он выкладывает комбинацию у себя (см. страницу 3). Право хода передается по часовой стрелке до тех пор, пока все 12 полей не окажутся пустыми. (Например, если 4 игрока принимают участие в игре, то каждый приобретает по 3 комбинации.)



- 0 можно выбрать лишь в том случае, если фигура, которая там стоит, осталась единственной фигурой своего цвета у поворотного колеса. За этим исключением, можно приобрести любую комбинацию на выбор. (См. пример: разложенное предложение. Игрок может приобрести, например, воина за 8 или рыбака за 1.)
- Если у кого-то больше нет золотых монет или недостаточно монет для покупки самой дешевой комбинации (кроме 0), то он берет комбинацию с нулевого деления, несмотря на то, что нарушает при этом приведенное правило.
- В любой момент игроки могут обменять победные очки на золотые монеты (в соотношении: 1 победное очко = 1 золотая монета). Обменянные победные очки сразу же изымаются из строки подсчета очков, то есть кубик игрока сдвигается назад на столько делений, сколько монет получил игрок. При этом кубик может смещаться лишь до 0. Кроме того, не разрешается брать победные очки в долг (то же относится и к золотым монетам). Однако игрок вовсе не обязан обменивать победные очки на золото, чтобы не брать 0.

## **Движение поворотного колеса**

Если после покупки комбинации место рядом с 0 оказывается пустым, то колесо поворачивается по часовой стрелке до тех пор, пока рядом с 0 снова не окажется комбинация. При этом все комбинации, которые еще остались на поле, дешевет.

## **Раскладка карточек и размещение фигур**

## Собственное игровое поле



Родной фьорд - отправной пункт расселения для каждого игрока. На нем отмечены ряды (по одному соответственно для драккаров, воинов, ярлов, разведчиков, златокузнецов и рыбаков). В каждый ряд можно выкладывать сколько угодно карточек.

## Раскладка карточек...



*Пример раскладки:  
При такой  
ситуации карточки  
драккаров могут вы-  
кладываться на обо-  
значенные точками ме-  
ста, а карточки остро-  
вов на  
зеленоватые обла-  
сти.*

Во время первого хода всегда приобретается 1 комбинация. Игрок тут же переходит на собственное игровое поле, к родному фьорду.

Если был куплен драккар, его надо выложить в первый ряд:

- Первые 3-позиции в ряду драккаров можно заполнять в любой последовательности. Следующие драккары должны выкладываться так, чтобы касаться уже выложенных драккаров.

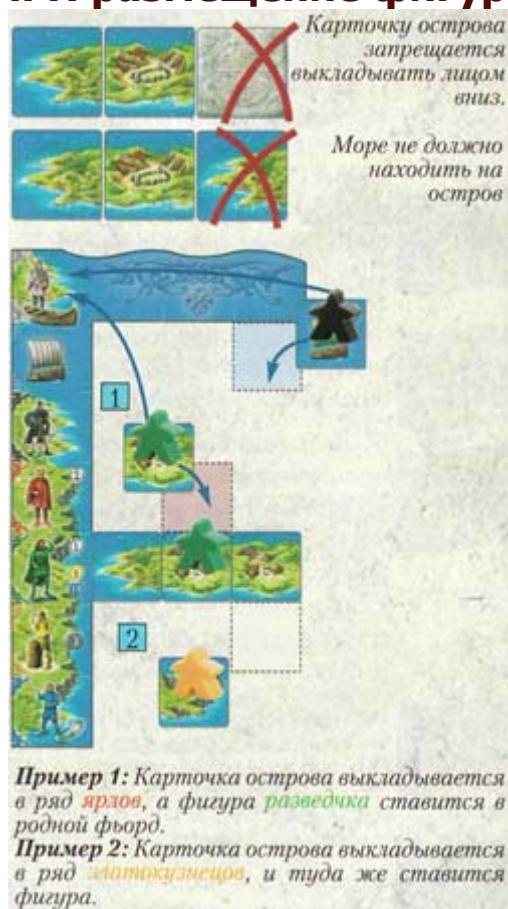
Если была куплена карточка острова, то она должна выкладываться в соответствии со следующими правилами в один из последующих 5 рядов:

- Карточка острова всегда должна выкладываться так, чтобы касаться одной стороной либо другой карточки острова, либо уголка.

- У всех карточек островов присутствует однозначная ориентация, и они не могут вкладываться наоборот (например, нельзя приставить к острову справа левую часть острова).
- Нельзя выкладывать рядом стороны, между которыми нет соответствия (море не должно заходить на сушу и наоборот).
- Если карточка острова не подходит, то она изымается из игры, а фигура ставится слева сверху на сушу к кормчему.

**Указание:** Когда игрок выкладывает у себя первую карточку драккара или острова, он должен одновременно выложить стартовую карточку.

## .. И размещение фигур



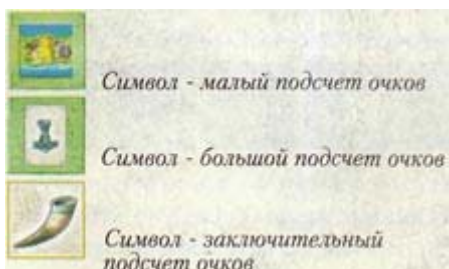
- Если карточка острова выкладывается в ряд, который соответствует одновременно приобретенной фигуре, то фигура сразу же выставляется на эту карточку острова (например, желтая фигура златокузнеца в ряд златокузнецов), а не на другую карточку в том же самом ряду. Фигура, один раз поставленная на карточку, остается на ней до конца игры. Если игрок не хочет ставить фигуру на карточку острова, он может точно также поставить ее к полю кормчего в родном фьорде.
- Если карточка" острова выкладывается в другой ряд, то фигура ставится в родном фьорде рядом с полем кормчего. Игрок не обязан выставлять приобретенную фигуру в соответствующий ряд, даже если это возможно. Фигуры



в родном фьорде могут впоследствии при большом подсчете очков перевозиться кормчими на острова.

- Фигура, которая была приобретена вместе с драккаром, должна быть поставлена в родной фьорд рядом с полем кормчего.
- Если игрок приобретает кормчего, то его фигура всегда должна ставиться на свое место в родном фьорде.
- На 1 карточку острова разрешается ставить только 1 фигуру.
- Каждая фигура может стоять только в ряду своего цвета.
- Запрещается одалживать или выкладывать карточки и фигуры у партнеров по игре.
- В родном фьорде может находиться сколько угодно фигур.

## Подсчет очков



Как только поля вокруг поворотного колеса остаются пустыми, наступает время малого или большого подсчета очков. Очки или золото зарабатываются только теми фигурами, которые стоят на карточках островов. При этом не важно, собран остров целиком или нет.

### Малый подсчет очков

Малый подсчет очков происходит после 1-го, 3-го и 5-го раундов.

За каждого златокузнеца, который стоит на карточке острова, причитается 3 золотых монеты. Если златокузнецу угрожает драккар (см. большой подсчет очков), то золотые монеты не при суждаются.

### Большой подсчет очков

(Сокращенный вариант см. на лицевой стороне памятки)

Большой подсчет очков происходит после 2-го, 4-го и 6-го раундов. Один за другим все игроки, начиная с игрока, который начал игру, выполняют все

действия и производят подсчет очков. При этом каждый игрок сразу же заносит свои очки в строку для подсчета очков на плане игры. Оценка фигур выполняется сверху вниз.



1. **Кормчие:** только в начале большого подсчета очков можно при помощи кормчего переносить на острова фигуры, которые находятся в родном фьорде. 1 кормчий переносит либо все фигуры одного цвета, либо по 1 фигуре каждого имеющегося цвета на свободные карточки островов. Кроме того, при этом действуют все правила для размещения фигур. За один ход может быть использовано любое число кормчих. Разрешается переносить только фигуры из родного фьорда на острова. Фигуры, которые уже стоят на островах, больше нельзя двигать. Кормчий, выполнивший перестановку фигур, выходит из игры. При третьем большом подсчете очков (после 6-го раунда) должны быть использованы все возможности кормчих, пока можно переносить фигуры из родного фьорда на свободные карточки островов!



2. **Драккар:** драккар угрожает фигурам, которые стоят под ним по вертикали. Угроза распространяется до того ряда включительно, цвет которого совпадает с цветом паруса драккара. Если фигуре угрожает драккар, за фигуру не присуждаются ни золотые монеты, ни победные очки. Для лучшей наглядности при подсчете очков фигуры, находящиеся под угрозой, кладутся плашмя.
3. **Воины:** если воин находится на карточке острова непосредственно под драккаром, то он отражает угрозу драккара. При этом игрок получает то, что указано на драккаре, т.е. победные очки или золотые монеты.

4. **Ярлы:** за каждого ярла на карточке острова причитается 2 победных очка. Если ярлу угрожает драккар, то победные очки не присуждаются.
5. **Разведчики:** за каждого разведчика на карточке острова причитается 1 победное очко. Кроме того, причитается по 1 победному очку за каждого златокузнеца и каждого рыбака, которые находятся на карточках островов вертикально вниз под разведчиком. Если разведчику угрожает драккар, то победные очки не присуждаются, в том числе за златокузнеца и рыбака, которые также находятся под угрозой.
6. **Златокузнецы:** За каждого златокузнеца на карточке острова причитается 3 золотых монеты. Если златокузнецу угрожает драккар, то золотые монеты не присуждаются.
7. **Рыбаки:** Рыбак вносит свою лепту лишь при заключительном подсчете очков. При большом подсчете за рыбака засчитываются очки только вместе с очками за разведчика.



## Следующий раунд

После подсчета очков фигура для начала игры передается соседу слева. Новый игрок начинает следующий раунд и раскладывает новое предложение рядом с поворотным колесом.

## Заключительный подсчет очков

После того, как все 6 колод с 12 карточками израсходованы, и был произведен третий большой подсчет очков, происходит заключительный подсчет очков.

В заключение очки еще раз распределяются следующим образом:

- **Драккары:** За все драккары, атаки которых не отражены воинами, игрок должен отдать то, что указано на драккарах, т.е. победные очки или золотые монеты. Если игрок должен отдать золотые монеты, но у него их для этого не достаточно, он должен отдать за каждую недостающую золотую монету 1 победное очко.
- **Золото:** За каждые 5 золотых монет игрок получает 1 победное очко. Оставшиеся золотые монеты остаются у игрока.
- **Кормчие:** Игрок, у которого осталось большее число кормчих, получает 10 победных очков. При равном количестве каждый из игроков получает по 10 победных очков.
- **Указание:** При большом подсчете очков после 6-го раунда каждый из игроков должен использовать столько кормчих, сколько необходимо для того,

*чтобы перенести все фигуры, для которых это возможно, из родного фьорда на острова.*

- **Собранные острова:** Игрок, который собрал у себя большее число островов, получает 7 победных очков. При равном количестве каждый из игроков получает по 7 победных очков. Собранный остров состоит из карточки с началом и карточки с концом острова, а также из любого количества карточек островов между ними (без пропусков).
- **Самый длинный остров:** Игрок, который собрал у себя самый длинный остров, получает 5 победных очков. При этом учитывается число карточек островов, из которых остров состоит. При равном количестве каждый из игроков получает по 5 победных очков.
- **Избыточное и недостаточное снабжение:** Каждый из игроков подсчитывает все свои фигуры, находящиеся как на островах, так и в родном фьорде (и в том числе кормчих). Для всех фигур должно быть обеспечено снабжение. Каждый из рыбаков, который не находится под угрозой и стоит на острове, снабжает сам себя и 4 последующих фигуры (- 5 фигур). За каждую фигуру, для которой могло бы быть обеспечено дополнительное снабжение, причитается 2 победных очка к уже имеющимся (избыточное снабжение). За каждую фигуру, для которой отсутствует источник снабжения, снимается 1 победное очко (недостаточное снабжение). Если рыбак находится под угрозой драккара или если рыбак находится в родном фьорде, то он не занят в снабжении продовольствием, и его самого необходимо снабжать.
- **Пример:** У игрока А имеется 23 фигуры, из них 5 рыбаков на карточках островов, которые могли бы снабжать 25 фигур. За дополнительное снабжение 2 фигур он получает 4 победных очка.
- У игрока В имеется 23 фигуры, из которых 3 рыбака на карточках островов, они могут снабжать продовольствием 15 фигур. За недостаточное снабжение 8 фигур снимается 8 очков.

## Конец игры

После заключительного подсчета очков наступает конец игры. Победителем считается тот, кто набрал большее число очков. Если несколько игроков сразу имеют равное количество победных очков, то выигрывает тот, у кого осталось больше золотых монет. Если и здесь имеет место равенство, то победителей будет несколько.

## Советы по стратегии

Количество золота ограничено. Следите за тем, чтобы у Вас осталось немного золота в запасе для предстоящих раундов. В связи с этим златокузницы играют довольно важную роль. Чем скорее их перевезут на острова, тем быстрее Вы будете иметь регулярный доход.

Благодаря поворотному колесу многие комбинации, которые вначале были дорогими, быстро дешевеют. Подождите, пока колесо повернется, чтобы получить более выгодную комбинацию. Если на дорогом поле Вы видите превосходную

комбинацию, которую могли бы выложить у себя, то возможно ради такого случая стоит израсходовать большее количество золота. Если комбинация того стоит, расплатитесь при покупке карточек победными очками вместе с золотом.

Позаботьтесь также и о войне, даже если пока у Вас нет корабля викингов, атаку которого необходимо отразить. В любой момент может оказаться, что Вам придется приобретать корабль викингов, хотя это и не входило в Ваши планы. Первый корабль викингов в большинстве случаев лучше разместить в уголке справа сверху, так как карточки островов сначала выкладываются в два первых столбца. Если карточка корабля находится справа, то поначалу угроза для собственных фигур отсутствует.

Помните о том, что только в четных раундах (при большом подсчете очков) фигуры, стоящие рядом с кормчим, могут быть переставлены в соответствующие ряды.

Не забывайте о снабжении викингов, которое обеспечивают рыбаки. Несмотря на то, что они выходят на сцену только в конце игры, они также играют важную роль.

При заключительном подсчете очков в игре легко что-нибудь забыть. Поэтому при подсчете очков стоит еще раз проверить, что показывают результаты отдельного промежуточного подсчета очков (см. памятку).

## **Версия для продвинутых игроков**

Версия для продвинутых отличается раскладкой фигур при формировании предложения и правилами для кормчего. Кроме того, в игру вступают особые карточки. Все остальные правила остаются прежними.

### **Аукцион при раскладке предложения**

При раскладке предложения игрок, начинающий игру (в начале игры самый младший игрок), вытягивает 13 фигур из матерчатого мешка. Он сортирует их по цветам, но пока не кладет к поворотному колесу. Теперь право начать игру продается с аукциона.

### **Ход аукциона**

Признается только золото. Тот, у кого не осталось золотых монет, может в любой момент обменять победные очки на золото по курсу 1:1. Игрок, фактически начавший игру, может сделать первую ставку или же не делать ее вообще. Теперь одному за другим игрокам предоставляется возможность поднять ставку. Тот, кто не хочет (или не может) повысить ставку, покидает аукцион, когда подходит его очередь. Тот, кто сделал максимальную ставку, выигрывает аукцион и оплачивает сумму в кассу. Если ни один из игроков не сделал ставку, то, игрок, начавший игру, выигрывает аукцион и при этом ничего не уплачивает в кассу.



**Теперь победитель аукциона становится игроком, начинающим игру. Он получает фигуру для начала игры.**

*Пример 1: Игрок, начинающий игру, кладет 1 кормчего в коробку. Затем раскладывает 12 карточек рядом с поворотным колесом. Он выбирает златокузнеца и ставит их на 11 и 10. Следующий игрок выбирает рыбаков и ставит их на 9, 8, 7 и 6. Так продолжается до тех пор, пока все фигуры не будут расставлены рядом с поворотным колесом.*



- Он выбирает 1 из 13 вытянутых фигур и кладет ее в коробку. Фигура покидает игру. Теперь остается еще 12 фигур, которые надо расставить вокруг поворотного колеса.
- Теперь он заполняет поля рядом с поворотным колесом 12 карточками в соответствии с правилами (Карточки островов в глубине - Драккары сверху).
- Он выбирает себе все фигуры любого цвета и выставляет все фигуры такого цвета, начиная с 11 и далее к поворотному колесу (см. пример сбоку).
- Затем наступает очередь следующего игрока по часовой стрелке. Он выбирает фигуры какого-либо из оставшихся цветов и выкладывает их рядом с поворотным колесом, на максимально высокие свободные места. Так продолжается до тех пор, пока все фигуры не будут выставлены рядом с поворотным колесом (см. пример 1).
- Теперь он начинает новый раунд, приобретая комбинацию у поворотного колеса. Далее игра идет в обычном порядке.

***Указание: В игру для продвинутых игроков можно играть и без проведения аукциона при раскладке предложения.***

## **Кормчий**

Один кормчий во время большого подсчета очков теперь перевозит только 1 фигуру из родного фьорда на свободную карточку острова.





## **Особые карточки**

### **Раскладка особых карточек**

25 особых карточек тщательно перемешиваются и выкладываются в виде 2 колод рисунками вниз на оба поля для раскладки плана игры. Игрок, начинающий игру, открывает 4 карточки из этих колод в 1 раунде на соответствующие поля для их выкладывания, прежде чем начнется аукцион за право начать игру.

### Получение особых карточек

Каждый раз, когда игрок приобретает самую дорогую на данный момент комбинацию, ему разрешается взять 1 из 4 открытых особых карточек. Приобретенная особая карточка выкладывается в соответствии со своей функцией слева в ряд или в родной фьорд. Тот, кто приобретает нулевую комбинацию, до конца игры лишается права получить особую карточку! За один раунд расходуется не более 4 выложенных карточек. Свободные поля закрываются только в начале следующего раунда. При заключительном подсчете очков для людей, нарисованных на особых карточках, не должно учитываться снабжение продовольствием, обеспечиваемое рыбаками.

Особые карточки и пояснения к ним		
Число карточек	Внешний вид	Значение
1		Эта карточка оказывает немедленное действие. Игрок получает пять золотых монет, после чего карточка выходит из игры.
<b>При большом и малом подсчете очков</b>		
2		Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив златокузнеца. За <b>каждого</b> златокузнеца, который стоит на карточке острова <b>при отсутствии угрозы</b> драккара, причитается <b>1</b> дополнительная золотая монета.
1		Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив златокузнеца. За <b>каждого</b> златокузнеца, который стоит на карточке острова <b>при отсутствии угрозы</b> драккара, причитается <b>2</b> дополнительных золотых монеты.
<b>При большом подсчете очков</b>		
6		Один кормчий перевозит на своем судне либо все фигуры какого-либо цвета, либо по одной фигуре каждого цвета на свободные карточки островов (как это принято в основной игре). Карточка кормчего и кормчий после однократного использования выходят из игры.
3		Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив ярла. За <b>каждого</b> ярла, который стоит на карточке острова <b>при отсутствии угрозы</b> драккара, причитается <b>1</b> дополнительное победное очко.

1		Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив разведчика. За <b>каждого</b> разведчика, который стоит на карточке острова <b>при отсутствии угрозы</b> драккара, причитается <b>1</b> дополнительное победное очко.
1		Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив рыбака. За <b>каждого</b> рыбака, который стоит на карточке острова <b>при отсутствии угрозы</b> драккара, причитается <b>1</b> дополнительное победное очко.
<b>При заключительном подсчете очков</b>		
4		Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив кормчего. Она не может использоваться для того, чтобы переправлять фигуры из родного фьорда на острова. При подсчете максимального числа кормчих в конце игры карточка приплюсовывается к фигурам как <b>1</b> кормчий.
1		Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив рыбака. В конце игры в отличие от прежнего правила (+2/-1) игрок получает за каждую фигуру, избыточно снабжаемую продовольствием, <b>3</b> победных очка. За каждую недостаточно снабжаемую продовольствием фигуру по-прежнему снимается <b>1</b> победное очко.
1		Карточка выкладывается на родной фьорд. В конце игры владелец получает <b>1</b> победное очко за <b>3</b> золотые монеты (а не за <b>5</b> золотых монет).
4		Игрок должен немедленно обменять особую карточку на обычную карточку острова с тем же самым объектом (обменные карточки выходят из игры). Если у него еще нет такой карточки острова, то особая карточка пока остается лежать в стороне. Как только игрок приобретает совпадающую карточку острова, он должен сразу же обменять особую карточку. В конце игры за <b>каждую</b> фигуру, стоящую на особой карточке и за все фигуры стоящие по вертикали, горизонтали и по диагонали на соседних карточках островов, игрок получает по <b>1</b> победному очку (максимум 9), разумеется, лишь в том случае, если особой карточке <b>не угрожает</b> драккар.