



КАМНИ РАГНАРЁКА

RAGNAROCKS



СОГЛАСНО СКАНДИНАВСКОЙ МИФОЛОГИИ ЛЮДИ ЖИВУТ  
В МИДГАРДЕ — ОДНОМ ИЗ ДЕВЯТИ ВЗАИМОСВЯЗАННЫХ  
МИРОВ ПОСРЕДИ ВЕЛИКОГО ДРЕВА ИГГАРАСИЛЬ.  
В ЭТИХ МИРАХ ЖИВУТ БОГИ И БОГИНИ, ЗМЕИ И ДУХИ,  
А ТАКЖЕ МНОЖЕСТВО МАГИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ.

В настольной игре «**Камни Рагнарёка**» вы становитесь вождём клана викингов и пытаетесь захватить как можно больше земель, используя рунные камни. В продвинутом режиме игры вам будут помогать мифические персонажи из других миров.

Основное условие победы — захватить больше земель Мидгарда.

## СОСТАВ ИГРЫ



32 карты мифических персонажей



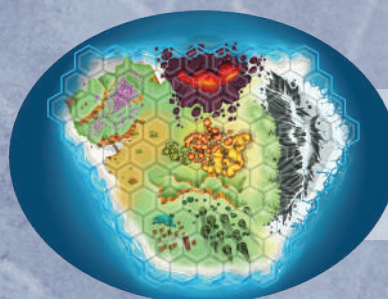
40 рунных камней



6 фигурок викингов



1 органайзер  
(пень Иггдрасиля)



1 игровое поле

# БАЗОВЫЙ РЕЖИМ



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

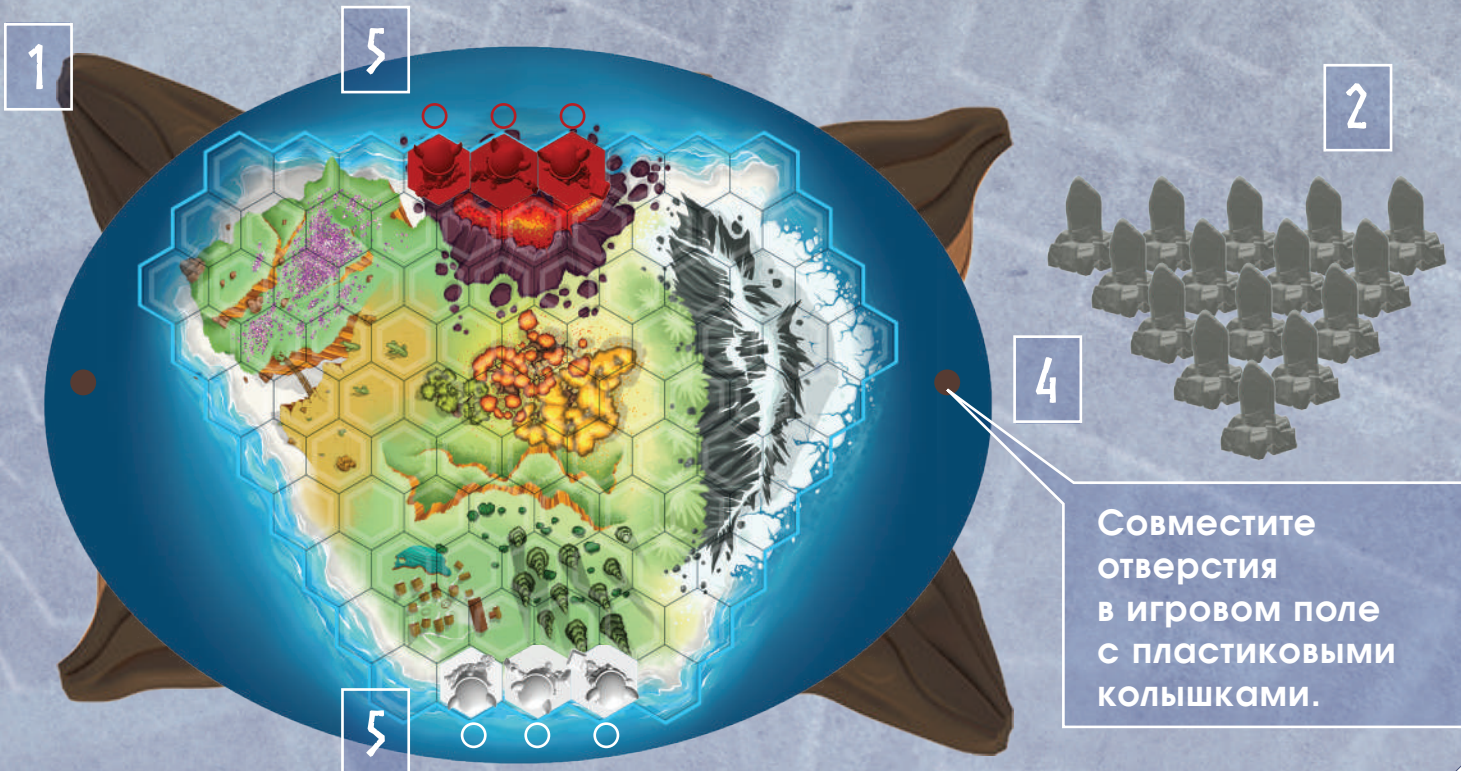
1 Достаньте пень Иггдрасиля из коробки и положите его на середину стола.

2 Достаньте из пня все рунные камни и сложите их в запас рядом.

3 Случайным образом определите, кто из вас будет играть белыми. Этот игрок будет ходить первым. Второй участник будет играть красными. Каждый игрок берёт 3 фигурки викингов своего цвета.

4 Положите игровое поле на пень Иггдрасиля (любой стороной на ваш выбор).

5 Игровое поле состоит из шестиугольных клеток и имеет 6 сторон. Игрок за белых ставит своих викингов на 3 средние клетки на стороне с 5 клетками. Игрок за красных делает то же самое на противоположной стороне с 9 клетками (эти клетки помечены).



Совместите отверстия в игровом поле с пластиковыми колышками.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы получаете победные очки (ПО), ограждая регионы поля, на которых есть викинги только вашего цвета. Каждый регион, в котором есть один или несколько викингов только одного цвета, считается **завоёванным**. Вы получаете ПО за количество клеток в каждом завоёванном вами регионе. В конце игры побеждает игрок, набравший больше всего ПО.

## ХОД ИГРЫ

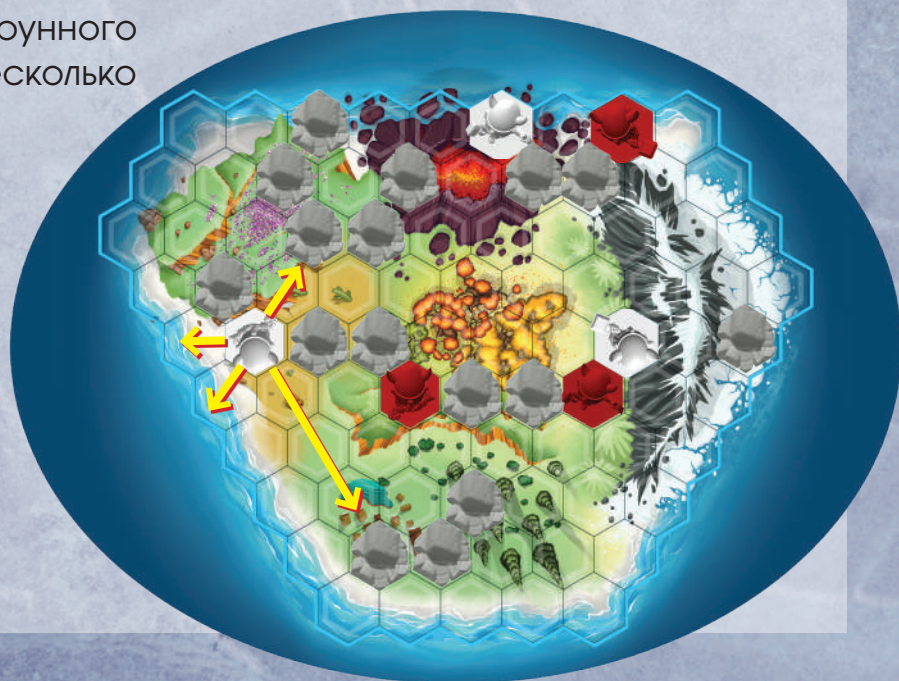
Игроки по очереди совершают ходы. Ход состоит из нескольких обязательных действий, которые игрок должен выполнить в обозначенном порядке:

- 1 Активируйте** одного из своих кочующих викингов (**кочующий викинг** — это фигурка, не находящаяся в завоёванном регионе).
- 2 Передвиньте** активного викинга по прямой, начиная с клетки, на которой он стоит. Вы можете передвинуть его в любую сторону на любое количество клеток, но активный викинг не может пройти через клетку или остановиться на клетке с другим викингом или **рунным камнем**.
- 3 Поставьте рунный камень** на любую клетку, на которую могли бы передвинуть активного викинга с его новой клетки.

Если установка **рунного камня** создаёт **регион**, в котором стоят викинги только одного цвета, этот регион становится **завоёванным** (установка рунного камня может создать и несколько таких регионов сразу).

Если в свой ход вы не можете выполнить хотя бы одно из этих действий, вы пропускаете этот ход.

**Если оба игрока не могут совершить ход, игра заканчивается.**



## РЕГИОНЫ

Регион — это любое количество клеток, ограниченное непрерывной линией из рунных камней и/или краями игрового поля. В начале партии всё игровое поле считается одним спорным регионом.

Внутри региона могут быть рунные камни, не являющиеся частью его границы. В примере ниже изображён регион, завоёванный игроком за красных.

Регион, в котором находятся викинги только одного цвета, называется **завоёванным** (как и клетки в нём). Викинги внутри такого региона называются **оседлыми**.

Регион, в котором находятся викинги обоих цветов, называется **спорным** (как и клетки в нём). Викинги внутри такого региона называются **кочующими**.

Если в регионе нет ни одного викинга, такой регион называется **диким** (как и клетки в нём).

## ПОДСЧЁТ ПО В КОНЦЕ ИГРЫ

**Завоёванные регионы** приносят владельцу столько очков, сколько содержат клеток (включая клетки с викингами). Клетки, на которых стоят рунные камни, никогда не учитываются при подсчёте. Игрок, набравший больше всего ПО, объявляется победителем!

### ПРИМЕР ПОДСЧЁТА:

*Ни один игрок не получает ПО за регион, в котором находятся один белый и один красный викинг (такой регион не считается завоёванным).*

*Игрок за красных завоевал один регион, набрав 23 ПО. 4 клетки с рунными камнями внутри региона не приносят ПО.*

*Игрок за белых завоевал два региона: один приносит 10 ПО, другой — 16, всего — 26 ПО. Игрок за белых побеждает!*



# ПРОВАИНУТЫЙ РЕЖИМ



Советуем сыграть несколько партий в базовом режиме перед добавлением мифических персонажей.

## ПОДГОТОВКА МИФИЧЕСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Во время подготовки игрок за белых выбирает 2 любые карты мифических персонажей и выкладывает их перед собой лицевой стороной вверх.










Игрок за красных берёт себе любую из этих карт, а вторую карту забирает игрок за белых.

Некоторые мифические персонажи из дополнений несовместимы с персонажами, перечисленными ниже. Игрок за белых должен учитывать совместимость персонажей, выбирая карты.

## РЕКОМЕНУЕМЫЕ СОЧЕТАНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

*Сурт и Рататоск  
Гуллинбурсти  
и Тюр*

## СПОСОБНОСТИ МИФИЧЕСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

-  Вы играете по обычным правилам, за исключением моментов, описанных на картах мифических персонажей.
-  Вы обязаны придерживаться этих исключений, особенно внимательно относясь к таким указаниям, как «вы не можете» или «вы должны». Если вы нарушите такое указание, вам будет засчитано поражение.
-  Способности мифических персонажей применяются в определённые игровые моменты, указанные на картах.
-  При использовании некоторых персонажей требуется дополнительная подготовка. Если на вашей карте есть слово «подготовка», выполните эти предписания до начала игры.
-  Если такие предписания есть у обоих игроков, сначала их выполняет игрок за белых.
-  Если способности обоих игроков активируются одновременно, сначала их выполняет игрок, совершающий ход в данный момент.
-  Некоторые мифические персонажи вводят новые условия победы. Если вы выполняете условие на карте, вы сразу побеждаете (т. е. не нужно играть партию до конца и считать ПО).
-  На некоторых картах есть символ . Эти карты можно использовать как карты приказов, если вы играете с картой Одина. Соответственно, карты без этого символа нельзя использовать как карты приказов.

## ГУЛЛИНБУРСТИ

**Когда вы ставите рунный камень:** вместо этого действия вы можете передвинуть активного викинга ещё раз.

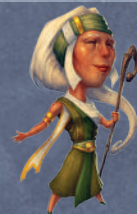


## МАНИ

**В конце вашего хода:** вы можете передвинуть любого вашего викинга на 1 клетку.

## НЕРТА

**Когда ваш противник ставит рунный камень:** противник не может создать новый регион, кроме случаев, когда нет других вариантов, как поставить камень.



## РАТАТОСК

**После установки вами рунного камня:** вы можете передвинуть активного викинга ещё раз, но в обратном направлении.

## СОЛЬ

**Перед вашим передвижением:** вы можете передвинуть активного викинга на 1 клетку вправо или влево по горизонтали.



## ТОР

**Подготовка:** поместите 4 рунных камня на эту карту.  
**Когда вы ставите рунный камень:** вместо этого действия вы можете поставить рунный камень с этой карты на любую незанятую спорную клетку.

## ТЮР

**После вашего передвижения:** активный викинг может поменяться местами с викингом на соседней клетке.



## ФЕНРИР

**Подготовка:** вы начинаете с 2 викингами (оставьте пустой любую из 3 стартовых клеток).  
**В начале вашего хода:** если викинг противника стоит рядом с вашим викингом, вы сразу побеждаете.

## ФРЕЙЯ

**При подсчёте ПО:** вы получаете ПО за все дикие регионы в дополнение к завоёванным.





## ХЕЛЬ

**При подсчёте ПО:** получите 1 ПО за каждый рунный камень на поле вместо ПО за завоёванные регионы.

## ХИЛЬДИКВИНИ

**При вашем передвижении:** если на пути активного викинга стоит другой викинг, вы можете отодвинуть его на 1 клетку назад (если эта клетка пустая) и занять освободившуюся клетку (1 раз за передвижение).



## СЛОЖНЫЕ

## АСК И ЭМБЛА

**Подготовка:** поставьте одного из своих викингов на эту карту (оставьте пустой любую из 3 стартовых клеток).

**Когда вы ставите рунный камень:** вы можете ставить рунный камень, минуя викингов и рунные камни. Конечная клетка должна быть пустой и спорной.

**Когда вы создаёте первый регион:** переместите викинга с этой карты на любую пустую спорную клетку.



## БЛУДУГОФИ

**Когда вы ставите рунный камень:** активный викинг может ставить рунный камень только на соседнюю клетку. Если вы ставите рунный камень на клетку по соседству с викингом противника, вы можете передвинуть активного викинга ещё раз.

## БРАГИ

**Перед вашим передвижением:** вы можете передвинуть викинга противника, стоящего по соседству с активным викингом.

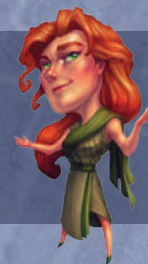


## ВАЛИ

**После вашего передвижения:** вы можете переставить викинга противника, стоящего на клетке по соседству с активным викингом, на пустую клетку с противоположной стороны от него.

## ГЕРА

**Когда вы ставите рунный камень:** если активный викинг ставит рунный камень на клетку по соседству с другим вашим викингом, передвиньте активного викинга ещё раз.



## ДАИН, АВАЛИН, АУНЕЙР И АУРАТРОР

**При вашем передвижении:** вы должны передвинуть всех своих кочующих викингов, которых можете. Выполняйте по одному передвижению за раз, оставляя рунный камень на клетке, которую такой викинг покинул. Вы не можете ставить рунные камни по обычным правилам.





## ЁРМУНГАНА

**Когда вы ставите рунный камень:** если активный викинг завершил непрерывную прямую линию ровно из 3 рунных камней, вы можете сразу совершить ещё 1 ход этим викингом (способность может повторяться, если вы выполняете это условие, совершая дополнительные ходы).



## ИДУНИ

**Когда первый регион становится завоёванным:** если этот регион приносит хотя бы 6 ПО и в нём есть ваш викинг, вы сразу побеждаете. Если несколько регионов стали завоёванными одновременно, способность этой карты не действует.

## ИМИР


**В конце вашего хода:** вы можете поставить ещё 1 рунный камень по соседству с любым вашим кочующим викингом.



## НБЁРА

**После вашего передвижения:** если активный викинг стоит на краю поля и при этом ни один другой из ваших кочующих викингов не стоит на краю поля, вы можете передвинуть активного викинга ещё раз (только 1 раз в ход).

## ОДИН

**Подготовка:** возьмите в руку ещё 2 карты мифических персонажей с символом  (если попадаются карты без этого символа, продолжайте перебирать колоду). Это ваши карты приказов.

**В начале вашего хода:** вы можете разыграть карту приказа из руки или вернуть в руку все разыгранные ранее карты приказов. Когда вы разыгрываете карту приказа, вы получаете её способность до начала вашего следующего хода. Карты остаются лежать перед вами. Чтобы использовать их снова, вам нужно вернуть их в руку.



## СЕЛКОЛЛА

**Перед вашим передвижением:** если активный викинг стоит на краю поля, вместо обычного передвижения вы можете переставить его на любую другую пустую спорную клетку на краю поля.

**Когда вы ставите рунный камень:** вы должны ставить рунный камень на клетку по соседству с активным викингом.

## СЛЕЙПНИР

**При вашем передвижении:** вместо обычного передвижения активный викинг может «перепрыгнуть» через рунный камень, стоящий на соседней клетке (то есть переместиться прямо на противоположную клетку с другой стороны этого рунного камня), если конечная клетка спорная или дикая.



## СУРТ

**Когда вы ставите рунный камень:** вместо обычной установки вы можете поставить рунный камень на клетку по соседству с активным викингом, а затем поставить ещё 1 рунный камень на клетку по соседству с первым поставленным камнем, если эта клетка спорная.



## ФАФНИР

**Перед вашим передвижением:** если активный викинг находится по соседству с рунным камнем, он должен начать движение с клетки, на которой стоит этот камень (если их несколько, выберите любой). Вы не можете передвинуться в дикий или завоёванный регион.

## ФОРСЕТИ

**В конце вашего хода:** если вы создали регион, вы можете поставить рунный камень в этом регионе или любом спорном регионе.

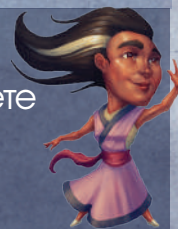


## ФРЕЙР

**В конце вашего хода:** вы можете убрать с поля рунный камень, находящийся по соседству с активным викингом (нельзя изменять завоёванные и дикие регионы).

## ФРИГГ

**Перед вашим передвижением или после вашего передвижения:** вы можете передвинуть активного викинга на соседнюю клетку. Если вы это сделали, поставьте рунный камень на карту персонажа противника. Вы не можете использовать эту способность в свой первый ход.



**При подсчёте ПО:** ваш противник дополнительно получает 1 ПО за каждый рунный камень на карте своего персонажа.



## ФЬЁРГЮН И ФЬЁРГИНИ

**Подготовка:** вы начинаете с 2 викингами (оставьте пустой любую из 3 стартовых клеток).

**При вашем передвижении:** вы можете двигать активного викинга через пустые клетки или клетки с рунными камнями, но не через те и другие сразу. Вы всё ещё должны двигать кочующего викинга только по прямой линии и заканчивать движение на пустой спорной клетке.

## ХЕЙМААЛЛЬ

**В конце вашего хода:** вы можете переместить одного из ваших викингов, ставших оседлыми в этот ход, на любую пустую клетку, которая не была завоёванной в начале вашего хода.



## ЭГИР

**В конце хода любого игрока:** если во время этого хода был создан регион, вы можете передвинуть любое количество кочующих викингов противника на 1 клетку в любом направлении.


# КОМАНДНАЯ ИГРА



Настольная игра «*Камни Рагнарёка*» изначально создавалась как дуэльная, но вы можете играть в неё и командами. В таком случае используйте продвинутый режим с мифическими персонажами. Мы не рекомендуем собирать больше 6 игроков за одним столом, хотя в теории вы можете играть и бóльшим составом.

Чтобы сыграть в команде, решите, какие игроки будут играть за белых и какие — за красных. В командах необязательно должно быть равное количество участников.

Отметьте номерами игроков каждой команды. Например, в игре **2** на **3** участники получают следующие номера: **1, 2** за красных и **1, 2, 3** за белых.

Команда за белых выбирает столько же карт мифических персонажей с символом , сколько в игре участников. Затем игроки по очереди выбирают себе одну любую карту в следующем порядке: игрок за красных № 1, затем игрок за белых № 1, затем игрок за красных № 2 и так далее, пока каждый игрок не получит мифического персонажа.

Игра проходит по обычным правилам. Участники разных команд ходят по очереди в зависимости от того, какие номера они получили в начале игры.

Способность мифического персонажа каждого игрока активна до начала хода следующего игрока его команды.

Конец игры наступает по обычным правилам. Участники выигрывают или проигрывают всей командой.

*Пример порядка хода  
(2 игрока за красных  
против 3 игроков  
за белых):*

*Игрок за белых № 1*

*Игрок за красных № 1*

*Игрок за белых № 2*

*Игрок за красных № 2*

*Игрок за белых № 3*

*Игрок за красных № 1*

*Игрок за белых № 1*

*Игрок за красных № 2*

*и так далее.*

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



**Автор игры:**

Гордон Гамильтон

**Развитие проекта:**

Джошуа Лобковиц

**Иллюстрации:**

Кларк Миллер

**Графический дизайн:**

Кристиан Стрейн

**Вёрстка книги правил:**

Сара Лафсер

**Редактор:**

Брайан Гердинг

**Особая благодарность:**

Ли Митчеллу и Ричарду Каслу, которые нашли креативный подход к скандинавской мифологии. Уолтеру Замкаускасу за его игру 1988 года El Juego de las Amazonas, которая послужила вдохновением и основой для «Камней Рагнарёка».

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

**Редакция выражает  
благодарность:**

Игорю Трескунову, Даниилу Яковенко, Денису Карпенко, Сергею Просольченко, Андрею Багрикову, Андрею Черепанову, Андрею Королёву, Леониду Чернышову, Владимиру Сахно и Даниилу Евдокимову за помощь в подготовке русского издания.