

ПРЕДИСЛОВИЕ

Викингов (зачастую скандинавов) определяло одно занятие: добыча богатства путем выхода в море. Но под этим скрывались не только грабежи и набеги, но и торговля. Эта игра позволит вам познакомиться и с этим аспектом викингов.

Вы узнаете, что эпоха викингов (VIII-XI века), известная набегами и исследованиями дальних земель, также ознаменовалась ростом торговли в Ла-Манше, Северном море и на Балтике, что стало проще благодаря использованию парусов, что способствовало увеличению пространства на борту корабля, а также широкому использованию серебра в качестве средства совершения сделок. В Скандинавии серебро по-прежнему считалось в основном на вес, а монеты и украшения при необходимости резались на кусочки, которые взвешивались на небольших весах для определения ценности при заключении сделки. Однако значительная часть торговли все еще осуществлялась путем бартера.

В то время как некоторые мужчины и женщины покидали родную Скандинавию, чтобы поселиться за морем, купцы с севера – а также фризы, англосаксы, франки и славяне – собирались в крупных портах, предназначенных для коммерческой деятельности и торговли обработанным янтарем с Балтики, стеклом из Италии или оленьими рогами из Норвегии. Эти порты развивались на Западе (Квентович, Дорестад...), а также в Скандинавии (Хедебю, Риббе, Каупанг, Бирка). Торговали мехами северных животных, моржовыми бивнями и китовой ворванью, а также женщинами и мужчинами, взятыми в плен во время набегов. Многие с рынков этих портов потом можно было продать в отдаленных местах вплоть до Багдада и Константинополя.

Вы можете играть воином, купцом, моряком или скальдом и открыть для себя различные стороны жизни викингов, а также узнать, какое место занимали некоторые исключительные женщины в этих патриархальных обществах. Вас удивят масштабы торговых связей, налаженных скандинавами как на востоке, так и на западе.

Люси Мальбос,

Старший преподаватель, специалист по северным народам Средних веков, в частности по феномену викингов



КОМПОНЕНТЫ

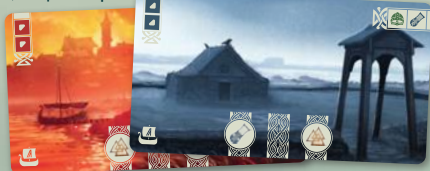
▶ 1 планшет



▶ 35 карт пунктов назначения

20 торговых земель

▼ лицевая сторона



▲ рубашка

▼ лицевая сторона



15 влиятельных мест



▲ рубашка

▶ 4 корабля (белый, бежевый, коричневый, черный)

▼ обычная сторона

▼ продвинутая сторона



➤ 50 карт викингов



▲ лицевая сторона



▲ рубашка

➤ 7 карт артефактов (дополнительный режим игры)



▲ лицевая сторона



▲ рубашка

➤ 12 серебряных браслетов



➤ 12 рекрутов



➤ 4 маркера победных очков



➤ 4 маркера репутации



➤ 4 жетона судьбы



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набирайте викингов себе в фелаг. Добейтесь процветания, отправляя их на исследование новых территорий на вашем кнорре. Установите торговые маршруты, а при необходимости – обоснуйтесь в новых землях. В тоже время работайте над своей репутацией, чтобы ваше имя воспели скальды, а вы получили еще больше победных очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поместите **планшет** в центре стола.
- 2 Перетасуйте все **карты торговых земель** **Л**, сложите их стопкой лицевой стороной вниз над планшетом. Вскройте первые три карты этой колоды и выложите их в ряд.

Перетасуйте все **карты влиятельных мест** **В**, сложите их стопкой лицевой стороной вниз над планшетом. Вскройте первые три карты этой колоды и выложите их в ряд.

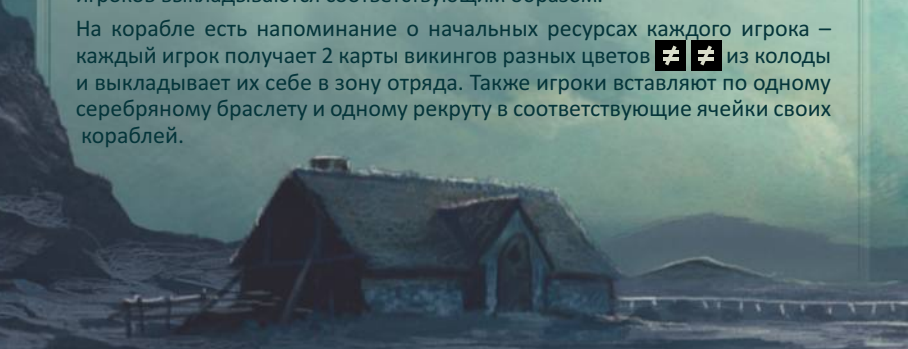
- 3 Подготовьте необходимое количество **карт викингов** (зависит от количества игроков):

- Для четырех игроков: играйте всеми картами.
- Для трех игроков: уберите карты, помеченные цифрой 4 в нижнем левом углу.
- Для двух игроков: уберите карты, помеченные цифрами 3 и 4 в нижнем левом углу.

Оставшиеся карты перетасуйте, сложите их стопкой лицевой стороной вниз рядом планшетом. Вскройте первые 5 карт и разложите их в соответствующие ячейки под планшетом.

- 4 Каждый игрок получает **корабль**, **3 серебряных браслета** и **3 рекрута**. Игроки совместно решают, будут ли они играть на обычной стороне (рекомендуется для первой игры) или на продвинутой стороне. Корабли игроков выкладываются соответствующим образом.

На корабле есть напоминание о начальных ресурсах каждого игрока – каждый игрок получает 2 карты викингов разных цветов **≠** **≠** из колоды и выкладывает их себе в зону отряда. Также игроки вставляют по одному серебряному браслету и одному рекруту в соответствующие ячейки своих кораблей.



5 Каждый игрок берет **2 жетона** цвета своего корабля. Круглые жетоны помещаются на начальную клетку шкалы победных очков. Квадратные – на начальную клетку шкалы репутации.

6 Каждый игрок берет из колоды **3 карты викингов** себе в руку.

7 Один игрок берет все **жетоны судьбы** в руку и случайным образом достает один из них. Игрок, чей корабль изображен на этом жетоне, ходит первым.



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход каждый игрок совершает следующие шаги в следующем порядке:

- 1 Репутация
- 2 Действие: призыв или исследование

В дополнение к этому один раз в ход в начале или в конце своего шага «Действие» игрок может совершить «Торговлю» за свои серебряные браслеты.

РЕПУТАЦИЯ

Игрок перемещает свой маркер победных очков вперед по шкале победных очков на количество клеток равное наибольшему числу, до которого дошел (или которое прошел) его маркер репутации.



ДЕЙСТВИЕ

Игрок выбирает один из двух вариантов действий: **призыв** или **исследование**.

ПРИЗЫВ: Игрок призывает викинга присоединиться к его отряду.

1 Он выкладывает (разыгрывает) **карту викинга** из руки перед собой в «зону отряда». Зона отряда воображаемо разделяется на 5 колонок, соответствующих пяти цветам викингов. Когда игрок разыгрывает викинга с руки он обязан класть его в колонку того же цвета. Викинги одного цвета накладываются друг на друга так, чтобы награда, которую они дают (указана сверху карты) оставалась видна. Викинги перед игроком формируют не только колонки, но и ряды из разных цветов (это важно для некоторых артефактов).

2 Игрок **получает награду**, указанную сверху каждой карты из колонки, в которую он разыграл викинга, включая награду с самой разыгранной карты. Получать такую награду можно в любом порядке по желанию игрока. Виды наград описаны в конце данного буклета правил.


3 Игрок **добавляет себе в руку** карту викинга. Для этого он берет карту из ячейки под планшетом, соответствующей по цвету карте, которую он разыграл. Например, игрок разыграл желтого викинга, поэтому он заберет карту из желтой ячейки под планшетом.

Важно: игрок может потратить одного рекрута (убрав его жетон со своего корабля), чтобы взять карту из любой ячейки, вместо той, которая соответствует по цвету разыгранной им карте.

4 После этого **вскрывается** новая карта викинга, и она выкладывается на освободившуюся только что ячейку под планшетом.



ИССЛЕДОВАНИЕ: откройте новые земли

1 Игрок **выбирает карту пункта назначения** из шести лежащих лицевой стороной вверх над планшетом и **оплачивает ее стоимость исследования**, указанную в левом верхнем углу карты. Игрок должен сбросить викингов соответствующих цветов в соответствующем количестве из своей зоны отряда. Символы  означают 4 карты одинакового цвета.

Важно: можно потратить одного или более рекрутов (убирая их жетоны с корабля) – каждый из них заменяет одну **любую** карту, которую нужно было потратить на исследование.

2 После этого **возьмите карту пункта назначения** и поместите ее над своим кораблем. Сразу же **получите всю награду**, указанную в верхнем правом углу этой карты пункта назначения.

3 После этого **вскройте** новую карту пункта назначения соответствующего типа и поместите ее в только что освободившееся место.



В любое время

- Если **колода викингов** опустела, а игроку необходимо вскрыть или взять из нее карту, затащите сброс и сформируйте из него новую колоду. Если в это время и в **сбросе** нет карт, игрок с наибольшим количеством викингов в своей зоне отряда обязан сбросить одного из своих на свой выбор
- У игрока не может быть больше 3 рекрутов и 3 серебряных браслетов на корабле. Излишек теряется.

ТОРГОВЛЯ

Один раз за ход **либо до, либо после своего действия** игрок может потратить свои браслеты, чтобы получить награду со своих карт пунктов назначения. Эта награда указана **вверху** корабля игрока и **внизу** карт пунктов назначения.

Игрок решает потратить ему 1, 2 или 3 серебряных браслета, убрав соответствующее количество у себя с корабля. После этого он получает награду:

- ▶ 1 браслет позволяет игроку собрать награду из **первой колонки** всех его карт пунктов назначения и корабля;
- ▶ 2 браслета позволяют игроку собрать награду из **первой и второй колонки** всех его карт пунктов назначения и корабля;
- ▶ 3 браслета позволяют игроку собрать награду из всех **трех колонок** всех его карт пунктов назначения и корабля.

После того, как игрок закончил свой ход, ход переходит игроку слева от него.



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда один из игроков **достигает 40 победных очков** на шкале победных очков, приближается конец игры. Текущий раунд доигрывается до конца так, чтобы у всех игроков было одинаковое количество ходов. После этого игрок с наибольшим количеством очков на шкале победных очков объявляется победителем. В случае если у нескольких игроков одинаковое количество очков, победителем объявляется тот из них, у кого больше серебряных браслетов и рекрутов на корабле.

НАГРАДЫ



Получи **1 победное очко**: игрок перемещает свой маркер победных очков на 1 вперед по шкале победных очков.



Получи **1 рекрута**: игрок добавляет 1 рекрута себе на корабль. Иметь более трех рекрутов одновременно нельзя. Рекрут позволяет выбирать карту, которую игрок возьмет в руку при Призыве, или может быть потрачен вместо карты викинга при исследовании.



Получи **1 серебряный браслет**: игрок добавляет 1 серебряный браслет себе на корабль. Иметь более трех серебряных браслетов одновременно нельзя. Серебряные браслеты используются для торговли.



Получи **1 очко репутации**: игрок перемещает свой маркер репутации на 1 вперед по шкале репутации.



Возьмите **верхнюю карту викинга** из колоды викингов и поместите ее в свою зону отряда (не получайте награды за это).

АРТЕФАКТЫ (РЕЖИМ ИГРЫ)

Чтобы добавить в свою игру артефакты, в ходе подготовки к игре вскройте одну случайную **карту артефакта** и поместите ее рядом с планшетом. Остальные карты не используются в игре, уберите их обратно в коробку. **После своего действия** в свой ход и каждый раз, когда выполняется условие артефакта, игрок получает награду.

Важно: при игре **вдвоем** рекомендуется использовать **Кубок меда** в дополнение к случайно вскрытому артефакту.



Амулет. Если игрок заполняет линию из 5 викингов разных цветов, он может взять 1 серебряный браслет, 1 рекрута и получить 1 очко репутации.



Флюгер. Если игрок заполняет линию из 5 викингов разных цветов, он может незамедлительно выполнить действие «Исследование». Это исследование оплачивается по обычным правилам.



Золотой браслет. Если игрок призывает третьего викинга одного цвета, он может зарезервировать карту пункта назначения по своему выбору. Такая карта берется из шести карт пунктов назначения, лежащих вверх лицом, и выкладывается рядом с его кораблем. Когда игрок совершает действие «Исследование», он может исследовать эту карту пункта назначения вместо одной из лежащих выше планшета. У игрока не может быть в резерве более двух карт пунктов назначения.



Котел. Если игрок призывает второго викинга одного цвета, он может взять карту из любой ячейки вместо той, которая соответствует по цвету разыгранной им карте.



Шлем. Если игрок выкладывает карту влиятельных мест, которую он только что исследовал, непосредственно на карту торговых земель у себя над кораблем, он может незамедлительно совершить действие «Призыв».



Кубок меда. Если игрок выполняет действие «Исследование», он может сбросить викинга из любой ячейки под планшетом и заменить его новым из колоды.



Серебряная монета. За каждого викинга одного и того же цвета после третьего, которого призывает игрок, он получает 1 победное очко.

ГЛОССАРИЙ

Серебряный наручный браслет. Декоративное украшение, символ богатства и преданности. Также использовался как средство оплаты по весу.

Кнорр. Грузовое судно, приспособленное для открытого моря, с более коротким корпусом, чем у военного корабля (лангскип). В центре палубы вырезали люк, ведущий в трюм для перевозки грузов.

Рекруты. Нескандинавы могли присоединиться к отряду викингов. Это могли быть дезертиры из вражеской армии, бывшие пленники, молодые люди, набранные в портах, или те, кого прельщали приключения.

Скальды. Поэзия занимала большое место в скандинавской культуре, о чем свидетельствует важная роль скальдов. Эти поэты, певцы и искатели приключений могли сопровождать королей и великих правителей в битве, а затем петь им хвалу при дворе. Скальдическая поэзия принимала различные формы: описания битв, любовные песни, прославление...

Торговые земли. В торговых пунктах (Эмпория) викинги мирно обменивались товарами. Эти крупные порты, где осуществлялась и торговая и ремесленная деятельность, находились в центре торговых путей между Скандинавией, Европой и Ближним Востоком.

Влиятельные места. Викинги небольшими группами селились в отдельных дальних землях. Они женились, иногда договаривались с местными лордами и из поколения в поколение растворялись в местном населении, как это было во Франции (Нормандия), на Руси и в Англии (Данелау, Оркнейское королевство, Королевство Гебридских островов и Мэн, Королевство Йорк, Восточное Мерси).

Викинг. В норвежском языке термин «viking» относится к морской экспедиции. Таким образом, «vikingr» – это тот, кто участвует в экспедиции, чтобы разбогатеть за счет торговли и пиратства. Это может быть воин, крестьянин или купец, выбравший этот путь, чтобы заработать состояние в определенный момент своей жизни. Этот термин обозначает не народ, а деятельность, образ жизни.

► **Русскоязычное издание. Руководитель проекта:** Олег Раптовский. **Отдельная благодарность:** Евгений Сенкевич. **Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана:** ООО «СР ПОСТАВКА».

COLORADD

ColorADD – это универсальный, инклюзивный и недискриминационный язык, который позволяет людям с проблемами определять цвета. По лицензии Vombux.



Синий

Зеленый

Желтый

Оранжевый

Красный

Фиолетовый

Коричневый