



Шарль Шевалье
и Лоран Эскоффье



Наяд

Остров Викингов

ПРАВИЛА ИГРЫ



10+

2-4

35 мин.

Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Развивайте свой фьорд, собирая ресурсы и захватывая здания. Заполняйте свои драккары и завершайте стройки, чтобы получать победные очки. Тот, кто накопит больше богатств, станет новым ярлом викингов!

ТЕРМИНЫ

Фьорд — долина, образованная ледником и затопленная морской водой.

Ярл — один из высших титулов в средневековой Скандинавии.

КОМПОНЕНТЫ



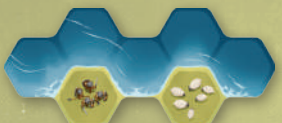
4 двусторонних поля ландшафтов



52 фигурки викингов
(по 13 каждого цвета)



1 поле трофеев



1 поле океана



43 тайла зданий:
дома (x18), сторожевые башни (x16), замки (x9)



15 тайлов стройки:
порты (x5), алтари (x5), дворцы ярла (x5)



30 тайлов драккаров:
бонус за древесину (x6), бонус за овец (x6), бонус за золото (x4),
бонус за дома (x5), бонус за сторожевые башни (x5), бонус за замки (x4)



5 тайлов трофеев



12 жетонов щитов



90 тайлов ресурсов:
топоры (x25), древесина (x25),
овцы (x25) и золото (x15)



4 планшета фьордов



1 мешочек
(для тайлов драккаров)



1 блокнот
для подсчёта очков

Компоненты могут отличаться от изображённых.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Возьмите столько полей ландшафтов, сколько в игре участников, и соедините их вместе, чтобы сформировать игровое поле: поля ландшафтов всегда должны соединяться друг с другом сторона к стороне, словно пазл (пустых выемок быть не должно). См. «Подготовка игрового поля» на стр. 3.

2 Затем разместите по 2 тайла домов, по 2 тайла сторожевых башен и по 3 тайла замков на соответствующих ячейках игрового поля. Оставшиеся тайлы уберите обратно в коробку.

3 Присоедините поле трофеев с краю к игровому полю:

- Ячейки с изображением топоров должны оказаться с внешней стороны.
- Поле трофеев должно касаться только одного поля ландшафта.
- Пустых выемок быть не должно.

Затем выложите на внешние пять ячеек поля тайлы трофеев лицом вверх в порядке возрастания указанных на тайлах чисел.

4 Присоедините поле океана с любого другого края игрового поля:

- Ячейки океана должны оказаться с внешней стороны.
- Поле океана должно касаться только одного поля ландшафта.
- Пустых выемок быть не должно.

См. «Подготовка игрового поля» на стр. 3.

Положите 30 тайлов драккаров в мешочек и перемешайте их. Достаньте 5 тайлов из мешочка и выложите их на пустые ячейки поля океана лицом вверх.

- 5 Сформируйте запас из тайлов ресурсов (топоры, древесина, овцы и золото) рядом с игровым полем.
- 6 Каждый игрок **выбирает цвет** и берёт следующие компоненты этого цвета: 1 планшет фьорда, 13 фигурок викингов и 3 жетона щитов. Игроки затем выкладывают жетоны щитов лицом вверх на специальные области своего планшета фьорда.
- 7 Отдельно перемешайте тайлыстройки (порты, алтари и дворцы ярла) и случайным образом раздайте каждому игроку по 1 тайлу каждого вида. Игроки размещают эти тайлы лицом вверх на соответствующих ячейках своего планшета фьорда. Оставшиеся тайлы уберите обратно в коробку.
- 8 Первым игроком становится тот, кто живёт севернее всех.

1 ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ



Нет пустых выемок.



Справа пустая выемка — поля соединены неправильно.



Нет пустых выемок, ячейки океана с внешней стороны.



Пустая выемка — поле океана присоединено неправильно.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ < > УЧАСТНИКАМИ



6



РЕСУРСЫ

Каждый вид ресурса соответствует определённому виду ячеек игрового поля. С помощью ресурсов вы можете заполнять драккары и завершать постройки (см. стр. 6 и 7). Дровесина, овцы и золото приносят победные очки. Топоры позволяют получить трофей (см. стр. 7).



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди до тех пор, пока у них не закончатся фигурки викингов.

ХОД ИГРОКА

В свой ход выполните одно или больше из следующих действий:

Обязательное действие

- Выставить викинга

Действия при соблюдении необходимых условий

- Захватить здание
- Завершить стройку

Дополнительные действия

- Выбрать драккар
- Использовать щит
- Получить трофей



ВЫСТАВИТЬ ВИКИНГА (ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Когда выставляете викинга на игровое поле, вы должны соблюсти следующие два условия:

- Ваш викинг должен находиться по соседству с другим викингом (любого цвета) или драккаром.
- Вы не можете поместить фигурку викинга на ячейку ресурса, на которой уже есть другая фигурка викинга (принадлежащая вам или сопернику);

Теперь возьмите соответствующий тайл ресурса из запаса и поместите его на пустую ячейку вашего планшета фьорда — после этого его уже нельзя переместить.

Проверьте, удалось ли вам захватить здание (см. ниже).

Если у вас закончились фигурки викингов, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.



ЗАХВАТИТЬ ЗДАНИЕ (ПРИ СОБЛЮДЕНИИ НЕОБХОДИМЫХ УСЛОВИЙ)

У каждого вида здания свои условия захвата (см. стр. 5).

Вы можете захватить более одного здания (каких бы видов они ни были), когда выставляете викинга.

Захватив здание, возьмите тайл и поместите его на пустую ячейку вашего планшета фьорда — после этого его уже нельзя переместить.

ПРИМЕР



Астрид выставляет своего викинга на поле битвы (по соседству с другим викингом). Она получает 1 тайл топоров и помещает его на свой планшет фьорда. Затем Астрид проверяет, удалось ли ей захватить здание (см. стр. 5).

Примечание: если вы захватываете одно или несколько зданий, а тайлов недостаточно, то возьмите все оставшиеся тайлы (если тайлов нет, то ничего не происходит).

Важно: если на вашем планшете фьорда не осталось пустых ячеек, вы больше не можете брать тайлы.

ЗДАНИЯ

Всего есть 3 вида зданий: дома, сторожевые башни и замки. Здания позволяют игрокам завершать стройки (см. стр. 7) и, следовательно, получать победные очки.



Стартовые значения



Дома



Сторожевые башни



Замки



ЗАХВАТИТЬ ДОМ

Когда выставляете викинга по соседству с домом, возьмите за него 1 тайл дома.

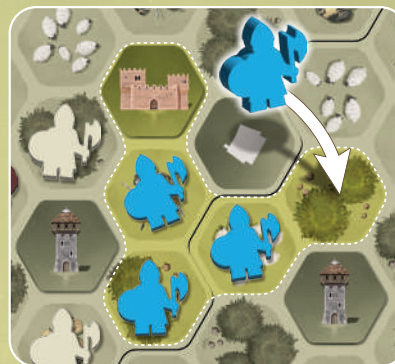


Астрид выставила викинга по соседству с двумя домами, поэтому она берёт 1 тайлу дома за каждый из них и выкладывает их на свой планшет фьорда.



ЗАХВАТИТЬ ЗАМОК

Если вы соединяете группу из нескольких своих викингов и хотя бы один из них находится по соседству с замком, возьмите 1 тайл замка за каждые 4 викингов в этой группе. Вы можете сразу присоединить группу из как минимум 8 или 12 викингов и взять 2 или 3 тайла замка соответственно или же постепенно увеличивать группу, добавляя к ней новых викингов. Однако, во втором случае вы берёте тайл замка только за тех викингов из группы, за которых этого ранее не делали.



Хильда соединила группу из 4 викингов, и один из них находится по соседству с замком. Она берёт 1 тайл замка и помещает его на свой планшет фьорда.



ЗАХВАТИТЬ СТОРОЖЕВУЮ БАШНЮ

Когда вы соединяете две сторожевые башни с помощью викингов вашего цвета, возьмите по 1 тайлу сторожевой башни за каждую из них. Вы можете захватить одну и ту же башню несколько раз, но только при условии, что каждый раз вы соединяете её с новой сторожевой башней.



Рагнар соединил две сторожевые башни и берёт по 1 тайлу сторожевой башни за каждую из них.

Теперь Рагнар соединил ещё одну сторожевую башню **1** с одной из сторожевых башен, которые он соединил ранее **2**. Он берёт 1 тайл за новую сторожевую башню **1** и 1 тайл за сторожевую башню, с которой он её соединил **2**.



Позднее Хильда увеличивает группу, присоединив к ней ещё 4 викингов (теперь их в сумме 8). Она берёт ещё один тайл замка **1**.

Так как викинг, которого она выставила последним, находится по соседству с ещё одним замком, она берёт 2 тайла за этот замок **2** (группа из 8 викингов). Всего Хильда взяла 3 тайла замков за один ход.

ДРАККАРЫ

Драккары символизируют торговлю ресурсами. Они увеличивают количество победных очков, которые приносят ваши ресурсы и здания.



- 1 3 ресурса, которые должны быть по соседству с драккаром, чтобы его заполнить.
- 2 Вид ресурса или здания, который приносит дополнительные победные очки.
- 3 Дополнительное количество победных очков, которые приносит соответствующий вид ресурса или здания.

Количество драккаров каждого типа указано на последней странице этих правил.



ВЫБРАТЬ ДРАККАР (ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

В конце своего хода вы можете выбрать **только 1 драккар**.

Поместите его на пустую ячейку своего планшета фьорда.

Достаньте новый тайл драккара из мешочка и выложите его на пустую ячейку поля океана лицом вверх.

Заполненный драккар приносит бонус за определённый вид ресурса или здания. Чтобы заполнить драккар, вы должны:

- Выложить все 3 указанных на нём ресурса на соседние ячейки.

Заполнив драккар, переверните тайл другой стороной (с бонусом) вверх.

Важно! В конце игры вы теряете 5 победных очков за каждый незаполненный драккар.

Примечание: вы можете выкладывать ресурсы на любую ячейку по соседству с драккаром.

ПРИМЕР



Астрид получает тайл овцы и выкладывает его по соседству со своим драккаром. К этому драккару также прилежит 1 тайл золота и 1 тайл древесины, поэтому он считается заполненным, и Астрид переворачивает тайл драккара стороной с бонусом вверх. Теперь каждая овца приносит Астрид 2 дополнительных победных очка.

Совет: вы можете использовать одни и те же ресурсы, чтобы заполнить сразу несколько драккаров, поэтому размещайте их с умом!



ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЩИТ (ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Когда выставляете викинга, вы можете использовать один или несколько своих щитов.

Каждый щит можно использовать только один раз, и он даёт вам определённое преимущество:



Немедленно выставьте второго викинга, следуя обычным правилам.



Выставьте своего викинга на ячейку ресурса, на которой уже есть другой викинг (принадлежащий вам или сопернику).



Выставив викинга, получите 2 ресурса вместо одного.

После того, как вы использовали щит, переверните его другой стороной вверх. Вы уже не можете использовать его в этой партии.

СТРОЙКИ

Всего есть 3 вида строек, которые могут быть на вашем планшете фьорда. Они приносят вам победные очки при условии, что вы их завершили.



Очки, которые приносит стройка



Порт



Алтарь



Дворец ярла

Ресурсы и здания, необходимые для завершения этой стройки

Победные очки



ЗАВЕРШИТЬ СТРОЙКУ (ПРИ СОБЛЮДЕНИИ НЕОБХОДИМЫХ УСЛОВИЙ)

Когда вы получаете ресурсы или здания, вы можете разместить их так, чтобы завершить одну из трёх ваших строек.

Чтобы завершить стройку, вы должны (аналогично заполнению драккаров):

- Выложить все указанные на ней ресурсы и здания на соседние ячейки.

Завершив стройку, переверните тайл другой стороной вверх.

Примечание: вы можете выкладывать ресурсы и здания на любые ячейки по соседству со стройкой.

ПРИМЕР



Олаф получил 1 тайл древесины и 1 тайл дома. Он размещает их по соседству со своей стройкой. Теперь, когда он выполнил все условия, указанные на тайле стройки, он завершает её и переворачивает тайл другой стороной вверх.



ПОЛУЧИТЬ ТРОФЕЙ (ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

В конце своего хода вы можете получить трофей.

Обратите внимание, что вы можете получить только 1 трофей за всю игру. Каждый трофей уникален.

Убедитесь, что вы выбрали максимально подходящий момент, чтобы получить трофей, но не прозевайте свой шанс!

Чтобы получить трофей, у вас должно быть как минимум столько тайлов топоров, сколько указано на тайле трофея. Их положение на вашем планшете фьорда значения не имеет.

Поместите полученный трофей на соответствующую область (с изображением коричневого щита со скрещёнными топорами) на вашем планшете фьорда стороной с победными очками вверх.

ПРИМЕР



У Рагнара в конце его хода на планшете фьорда есть 5 тайлов топоров **1**, и он решает получить трофей. Так как Астрид уже забрала трофей, для получения которого нужно 5 тайлов топоров **2**. Рагнар берёт трофей, для получения которого нужно 4 тайла топоров **3**. Этот трофей приносит Рагнару 10 победных очков в конце игры.



Количество тайлов топоров

Победные очки

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только каждый игрок выставил всех своих викингов, наступает время короновать нового ярла.

Подсчитайте результат для каждого игрока и запишите его в блокнот для подсчёта победных очков:

- Сложите стартовое значение ваших замков с полученными бонусами за замки, затем умножьте полученное значение на количество ваших замков.
- Подсчитайте количество очков за сторожевые башни, дома, золото, овец и древесину аналогичным образом.
- Прибавьте очки за завершённые стройки.
- Прибавьте очки за ваш трофей (если вы его получили).
- Наконец, вычтите по 5 победных очков за каждый ваш незаполненный драккар.

Игрок, набравший больше всех победных очков, объявляется победителем и становится новым ярлом викингов.

В случае ничьей побеждает игрок с самым ценным трофеем.

Если ничья сохраняется, игроки разделяют победу.



У Хильды два бонуса за замки (+3 и +4) и 3 замка. Она прибавляет эти бонусы к стартовому значению замков (4) и получает 11 (3 + 4 + 4). Затем она умножает это значение на количество своих замков (3). Итого Хильда получает 33 очка (11 x 3) за свои замки.

ДРАККАРЫ

ДРАККАРЫ < БОНУСОМ ЗА ЗАМКИ



ДРАККАРЫ < БОНУСОМ ЗА ОВЕЦ



ДРАККАРЫ < БОНУСОМ ЗА ЗОЛОТО



ДРАККАРЫ < БОНУСОМ ЗА ДРЕВЕСИНУ



ДРАККАРЫ < БОНУСОМ ЗА СТОРОЖЕВЫЕ БАШНИ



ДРАККАРЫ < БОНУСОМ ЗА ДОМА



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru



Над русской версией работали:
Редактор: Полина Басалаева
Корректор: Маргарита Наташина
Верстка: Алёна Сибисова
Руководитель редакции: Анастасия Дурова

© & © Gigamic 2023



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com