



Вартова Вежа - Візьміть 2 карти з колоди Персонажів.
Максимальна кількість карт у гравця - 8. Але ця умова стосується тільки кінця ходу. Якщо на цей момент у руці гравця забагато карт, він має скинути частину (так, щоб залишилося не більше 8).



Дім Вождя - Зіграй 1 карту з руки. Зіграні карти кладуть до відбою, а їх дії одразу виконуються. Дія у Домі Вождя відмічена у правій нижній частині кожної карти.



Скарбниця - Скиньте 1 карту з руки і отримайте 2 срібні Монети, або скиньте 2 та отримайте 1 одиницю Золота. Карти йдуть у відбій. Срібні Монети та Золото завжди беруться із головного запасу.



Казарма - Найміть нового члена команди.
 Гравець обирає карту з руки і сплачує необхідну кількість срібних Монет (вказану з лівого боку кожної карти) Найнятий член команди розташовується обличчям догори перед гравцем. **Гравці не можуть наймати більше 5 членів команди.** Але вони можуть скинути одного із них перед тим, як найняти нового.
 Примітка: Гравці можуть наймати більше 1 однакового члена команди за бажанням.



Зброярня - Віддайте 1 одиницю Заліза щоб отримати 2 одиниці Озброєння або віддайте 2 срібні Монети за 1 одиницю Озброєння. Залізо або срібні Монети сплачують до головного запасу. Після сплати, гравець пересуває свій кольоровий Маркер Досягнень Шляхом Озброєння на 1 чи 2 клітинки вперед.
 Гравці не можуть придбати більше 10 одиниць Озброєння.



Млин - Отримайте Провізію чи Золото із головного запасу.
 Робітник чорного кольору приносить 1 мішок Провізії, сірого кольору - 2 мішки. Робітник білого кольору приносить 2 мішки Провізії або 1 одиницю Золота.



Срібна Майстерня - Отримайте срібні Монети із головного запасу.
 Робітник чорного кольору приносить 3 срібні Монети. Білий або сірий Робітники - 2 срібні Монети.



Великий Дім - Дозволяє гравцеві виконати **1 з 2 дії**:
 1. Віддайте 1 Худобу за 2 мішки Провізії - Обмін відбувається із головного запасу.
 2. Піднесіть Дар Вождю - Заплатіть необхідну кількість Здобичі та/або срібних Монет, вказаних на тайлі Дарів до головного запасу. Гравець забирає тайл Дарів та кладе поруч із собою обличчям донизу. Новий тайл Дарів одразу дістається із колоди і займає вільне місце. Гравці підраховують ПБ із цих тайлів в кінці гри.



ІГРОВИЙ ДИЗАЙН - ШЕМ ФІЛЛІГС
 ІЛЮСТРАЦІЇ - МИХАЙЛО ДІМІТРІЄВСЬКИЙ
 ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН & МАКЕТИ - ШЕМ ФІЛЛІГС
 ПІДГОТОВКА ГРИ ДО ВИДАВЦЯ - ДИРДА АНТОН, ЯЦЬКО ДЕНИС
 ПЕРЕКЛАД ПРАВИЛ - ТКАЧЕНКО АНАСТАСІЯ
 COPYRIGHT 2015 GARP HILL GAMES
 WWW.GARPHILL.COM

Вікінги Північного моря переживають золоті роки своєї епохи. У ролі величних воїнів-вікінгів гравці прагнуть завоювати прихильність свого вождя, влаштовуючи напади на нічого не підозрююче мирне населення. Гравці мають зібрати команду, підготувати провізію та відправитися на північ за здобиччю - золотом, залізом та худобою. Славу здобувають лише у битві, навіть якщо потрібно видирати її з рук Валькірій. Скликайте своїх воїнів, сезон вторгнень розпочато!

МЕТА ГРИ

Мета Вікінгів Північного моря - справити враження на свого вождя набравши найбільшу кількість Переможних Балів (ПБ) до кінця гри. Переможні Бали нараховуються передусім за вчинення набігів, взяття здобичі та за піднесення дарів Вождю. Те, як гравці розпоряджатимуться своєю здобиччю, має величезне значення для їх перемоги. Гра закінчується, коли залишається лише одне незахоплене поселення, усі Валькірії прибрані або коли принесено усі дари.

ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ



Лучник - Дія Дому Вождя: "Поміняйте місцями Робітника іншого гравця з 1 із поселення". Це має бути чесна заміна. Якщо у обраного вами гравця чорна фігурка Робітника, вона не може бути замінена тією, що стоїть у Зброярні або Великому Домі (оскільки ці будівлі потребують Робітників сірого чи білого кольорів).

Месник - Дія Найманця: "Якщо вбитий, змусьте іншого гравця втратити члена команди". Член команди, якого слід скинути, обирається гравцем, на якого зіграно дію (не тим, хто атакував).

Фуражир - Дія Найманця: "Отримайте 1 додатковий мішок Провізії з Млину". Дія виконується лише тоді, коли гравець бере Провізію, а не Золото.

Могильник - Дія Дому Вождя: "Замініть 1 найнятого члена команди картою з руки". Дія стосується поточного гравця та його найманців. Гравець забирає обраного ним члена команди назад у руку. Потім він наймає іншого члена команди з руки безкоштовно.

Найманець - Дія Дому Вождя: "Усі гравці мають дати вам 1 срібну Монету чи мішок Провізії". Рішення приймають гравці, на яких зіграно карту (не той, хто її зіграв). Якщо в них немає монет, вони мають запропонувати Провізію (і навпаки). Якщо вони не мають ні Срібла, ані Провізії, нічого не відбувається.

Мудрець - Дія Дому Вождя: "Перемістіть всі 3 тайли Дарів під колоду". Ця дія прибирає активні тайли Дарів. Їх необхідно покласти униз під колоду і замінити трьома тайлами. Нові тайли беруться згори колоди.

Розвідник - Дія Дому Вождя: "Обміняйтеся картами з іншим гравцем". Гравець, що зіграв цю карту, обирає гравця та оголошує кількість карт для обміну. Обидва гравці самостійно вибирають свої карти та обмінюються ними.

Пояснення часто використовуваних фраз:

"Якщо вбитий..." - Ці дії виконуються тільки у тому випадку, якщо гравець зустрівся із Валькіріями. Смерть від руки Месника не спричиняє їх виконання.

"Сплатіть на 1 менше..." - Ці дії можуть призвести до того, що гравцеві при їх виконанні не доведеться платити жодної срібної Монети, Золота чи Провізії. Такі випадки слід також вважати вірними.



Гра завершується у трьох випадках:

1. Якщо залишилася лише одна незаймана Фортеця (тобто для рейду доступною є лише 1 з 6 Фортець).
2. Якщо закінчилася колода тайлів Дарів
3. Якщо на ігровому полі не лишилося жодної Валькірії

Якщо гравці виконали одну з трьох умов, поточний гравець завершує свій хід, виконуючи усі незавершені дії. Далі кожному гравцеві (навіть тому, який наразі ходить) надається можливість зробити свій фінальний, доленосний хід.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК БАЛІВ

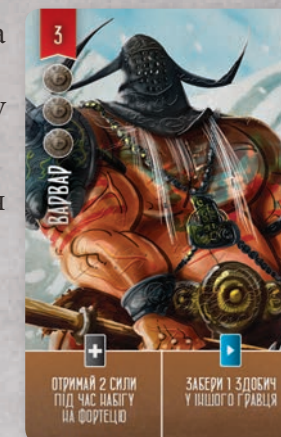
Як тільки гру завершено, гравці мають підрахувати усі додаткові бали. Ці бали відмічаються пересуванням кольорових Маркерів Досягнень Шляхом Перемоги. Фінальний підрахунок балів складається з:

1. Шляху Валькірій - Гравці додають до свого результату певну кількість Переможних Балів залежно від того, як високо піднявся їх Маркер Досягнень цим шляхом. Кількість Переможних Балів, які має отримати гравець, відмічена праворуч від Шляху Валькірій.
2. Шляху Озброєння - Ці бали підраховуються так само, як і за зустрічі із Валькіріями.
3. Піднесених тайлів Дарів - кількість балів, вказана на кожному із таких тайлів, здобутих гравцем, відмічається на Шляху Перемоги.
4. Найманців - Деякі члени команди приносять гравцю Переможні Бали, якщо це вказано на карті.
5. Здобичі - Гравці підраховують кількість Здобичі, яку вони захопили:
 - 1 злиток Золота - 1 Бал
 - 1 Залізо - 1 Бал
 - 2 одиниці Худоба - 1 Бал (1 одиниця Худоби сама по собі не дає жодних бонусів)


Після того, як кожен із гравців порахував свою фінальну кількість Переможних Балів, гравця із найбільшим результатом проголошують переможцем! Якщо за балами виходить нічия, перемогу здобуває гравець, Шлях якого був вшанований більшою кількістю Валькірій. Якщо і цей показник у гравців однаковий, то кращим із найкращих оголошується той, чий показник на Шляху Озброєння є вищим.

Перед початком гри, ознайомтеся із легендою карти та позначками ігрових карт.

	Переможні Бали		Карта у руці	Військова Сила
	Військова сила		Карта найманця	Вартість найму
	Валькірії		Тайл Дарів	Ім'я
	Золото		Здобуті ПБ	Необхідна кількість Здобичі та/або Срібла для піднесення Дарів
	Залізо			
	Худоба			
	Кидок кубика під час набігу			



Дія Найманця
Дія Дому Вождя

 Місце розташування Робітників. Деякі з них мають обмеження за кольором (такі, що відмічені кольоровою фігуркою Робітника). Це означає, що на такі місця дозволяється ставити тільки Робітників вказаного кольору. Для полів без кольорової відмітки підходить будь-який Робітник

ТИМ, ХТО ГРАЄ ВПЕРШЕ

Тим, хто вперше грає у цю гру, або вчить грати інших, достатньо зрозуміти три прості речі:

Гравці завжди починають і закінчують свій хід із однією фігуркою Робітника в руці.








- Кожен гравець починає свій хід із одним Робітником.
- У свій хід гравець ставить свою фігурку Робітника на дошку для вибору ігрової дії.
- Після цього, гравець бере з дошки іншу фігурку Робітника для виконання наступної дії.
- Ця умова завжди виконується незалежно від того, яку дію було обрано.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

4

Дотримуйтесь наступного порядку дій перед початком гри:

1. Покладіть ігрове поле посередині. Велику частину справи зроблено!
 2. Перетасуйте усі 72 Карти Персонажів і покладіть їх однією колодою обличчям донизу. Перевірте, чи її розташування зручне для усіх гравців. Поруч із колодою Персонажів залиште місце для відбою.
 3. Перемішайте усі 16 тайлів Дарів та покладіть їх обличчям донизу біля ігрового поля. Перегорніть три верхніх тайли та покладіть їх на відповідні місця у нижній частині ігрового поля, праворуч від Великого Дому.
 4. Покладіть усі фігурки Валькірій та усю здобич (Золото, Залізо та Худобу) у Чорний Мішок та добре перемішайте. Навмання витягніть та покладіть на поля набігів біля кожного поселення вказану кількість здобичі. (Кількість вказано у зеленій піктограмі  у верхньому лівому куті кожного такого поля). Усе, що мало нахабність залишитися у мішку, висипте поруч із ігровим полем. Основний склад ресурсів сформовано.
- Примітка:** Поля набігів - це прозорі прямокутні поля над кожним із поселень (Гаванями, Форпостами, Монастирями та Фортецями).
5. Відправте усіх білих та сірих Робітників на відведені для них місця. (Місця для робітників знаходяться у верхньому правому куті кожного поля набігу). Їх ви отримуєте під час набігу. Трьох Робітників чорного кольору залиште у вашому поселенні - у Вартовій Вежі, Домі Вождя та Скарбниці (будівлі, відмічені синіми позначками у вигляді карток ).
 6. Покладіть усі срібні Монети та мішки Провізії до основного складу. Поруч ви також можете покласти кубики.
 7. Роздайте гравцям їх стартовий набір - 1 Поле Гравця, 2 срібні Монети, 1 чорну фігурку Робітника та карту Корабля того кольору, який більше подобається (із 50 ПБ на звороті карти). Не дуже багато, але достатньо для гарного початку.
 8. Покладіть по одному кольоровому Маркеру Досягнень для кожного гравця на кожне з трьох полів з позначкою "0" червоного, чорного та жовтого кольорів. Ці поля відмічатимуть ваші здобутки на Шляху Озброєння , зустрічі з Валькіріями  та Переможні Бали  відповідно.



ПІДРАХУНОК БАЛІВ ЗА НАБІГ

9





2. Найманці

Деякі члени команди допомагають вибороти додаткові Переможні Бали при набігу на певний тип поселення. Вони додаються до тієї кількості Балів, які гравець отримав за Військову Силу (навіть якщо він не отримав жодного), та відмічаються на Шляху Перемоги у звичайний спосіб.


3. Здобич та Валькірії


Після підрахунку усіх Переможних Балів за Військову Силу та Команду, гравці забирають з дошки нового Робітника та Здобич. Ви можете забрати один із можливих комплектів Здобичі захопленого поселення на вибір. Коли гравці розберуть усю здобич, це поселення стає недоступним для подальших набігів (не залишиться жодного вільного поля для Робітника і сенсу туди повертатися).

Здобич - це додаткові Переможні Бали при фінальному підрахунку.

 = 1 ПБ  = 1 ПБ   = 1 ПБ

Ви вільні розпоряджатися нею на свій розсуд - для сплати подальших набігів або щоб отримати додаткові ПБ. Наразі, захоплену здобич гравці відправляють до своїх особистих сховищ.

Деякі з набігів відзначаються зустріччю із Валькірією,  яка забере одного із найманців до Вальгалли. Гравець може побачити на своєму шляху кількох Валькірій. Ці славетні дива також пропонують здобич. Від того, як часто ваш похід був відзначений зустрічами з Валькіріями, залежить також і фінальна кількість Переможних Балів. Опинившись віч-на-віч з ними, гравцям слід дотримуватися наступних кроків:


1. При зустрічі із кожною Валькірією, гравець має скинути одного з найманців за своїм вибором. Деякі члени команди дають гравцеві додаткові дії при їх втраті під час набігу. Ця дія одразу виконується. Якщо вам пощастило зустріти більше Валькірій, ніж ви маєте членів команди, не вимагайте від них зайвого. Валькірії, яким не вистачило членів команди, повертаються до Основного Ресурсу і не зараховуються до вашого рейтингу.
2. Гравці просувають Маркер Досягнень свого кольору на 1 крок Шляхом Валькірій  за кожен Валькірію. В кінці гри гравці додають до кількості Переможних Балів стільки балів, скільки Валькірій вони зустріли протягом гри (кількість балів відмічена жовтою позначкою). Славетні походи гравців можуть привернути уваги більше, ніж 7 Валькірій. Але в кінці гри можна отримати максимум 15 ПБ, як і за 7 Валькірій.
3. Усі Валькірії, яких зустрів гравець, повертаються до головного запасу (заради власної безпеки, не намагайтеся утримувати їх силоміць!).



Переможні Бали під час набігу можна збирати у три способи:

1. Військова Сила
2. Найманці
3. Здобич та Валькірії

1. Військова Сила

Кожне поселення (окрім Гаваней), пропонує 2 або 3 рівні Переможних Балів (ПБ). 

Чим вища ваша Військова Сила, тим більше ПБ принесе вам набіг. 

Наприклад, якщо під час набігу на Монастир, що вказано праворуч, гравець має у сумі 12 одиниць Військової Сили, його здобуток дорівнюватиме 4 ПБ. Якщо ж його Військова Сила нараховує 20 одиниць, набіг принесе гравцеві цілих 6 ПБ. І навпаки, гравець із Військовою Силою нижчою за 12 не отримує жодного Переможного Балу.

Під час набігу киньте стільки кубиків, скільки вказано біля поселення (нападаючи на Гавань, не виконуйте цю дію).

Сума балів, що випала на кубиках - це тимчасовий бонус, який ви маєте додати до вашої Військової Сили. Основний показник Військової Сили гравця - це сума наступних складових:

1. Кинуті кубики - Примітка: 1 кубик гарантовано дає мінімум 2 одиниці Військової Сили, в той час як 2 кубики - мінімум 4.
2. Сила найманців (вказана у верхньому лівому куті кожної карти найманця).
3. Дії найманців (вказані у нижньому лівому куті кожної карти найманця) - Перед набігом перевірте дії найманців. Можливо, хтось із них дасть вам додаткові одиниці Військової Сили під час атаки саме на цей тип поселення.
4. Озброєння - Заирніть до Зброярні: тут за срібні Монети чи Золото ви зможете придбати якісну зброю та обладунки. Показник Озброєння є постійною величиною, яка не витрачається під час набігу і яку можна розвивати у поселенні Вікінгів.

$$\text{Військова Сила} = \text{Кинуті кубики} + \text{Сила найманців} + \text{Дії найманців} + \text{Озброєння}$$

Тепер, коли ви знаєте, скільки одиниць Військової Сили має ваша команда, можна визначити, скільки Переможних Балів ви здобули за набіг (якщо, звісно, ви їх здобули). Ці бали одразу відмічаються пересуванням Маркеру Досягнень вздовж Шляху Перемоги.

Здобувши 50 ПБ, не спішіть кричати про свою перемогу. Ви можете ще краще. Перегорніть свою карту Корабля обличчям донизу, а позначкою у 50 БП - догори. Після цього ваш кольоровий Маркер Досягнень повертається на відмітку "0", а бали рахуються як і зазвичай. Ваш загальний рахунок Переможних Балів - це 50 плюс ті бали, що ви встигнете отримати до кінця гри.



9. Усе зайве, що не буде задіяно у цій партії (Чорний Мішок, невикористані Маркери Досягнень та чорні фігурки Робітників) можна сміливо прибирати до коробки.

10. Роздайте усім гравцям по 5 карт Персонажів з колоди. **Наразі гравці мають змогу лишити тільки три з них. Обирайте уважно!** Ті дві карти, що вам не сподобалися, приберіть униз колоди Персонажів.

11. Наостанок - жеребкування! Кожен гравець кидає кубики. У кого балів більше - той і отримає право зробити перший крок на славетному шляху Вікінгів.

Основний склад
Пильнуйте за ресурсами основного складу! Їх кількість обмежена. Деякі з них (Монети, Провізія чи Здобич) можуть скінчитися під час гри.

Колода Тайлів Дарів
Тайли Дарів слід перетасувати та покласти обличчям донизу. Гра припиняється, коли у колоді не лишається жодного тайлу. Пам'ятайте: чим більше Дарів ви піднесли Вождю, тим вищі ваші шанси набрати найбільше Переможних Балів та виграти. На кожному тайлі Дарів вказано, що саме та у якій кількості потрібно зібрати, щоб ваш дарунок був Вождю до смаку.

Ресурси гравця
Ви не маєте жодних обмежень на ресурси під час вашого ходу. Але як тільки він завершується, у вашій руці має бути не більше 8 карт, а у особистому сховищі ресурсів - не більше 8 срібних Монет та 8 мішків Провізії. При цьому ви зможете тримати при собі стільки Здобичі, скільки здобули.

Колода Карт Персонажів
Скінчилася колода, а гра ще триває? Просто перетасуйте відбій та сформуєте нову колоду.



Рухаючись за годинниковою стрілкою від гравця, що розпочав гру, беріть від кожного свого ходу усе можливе. На початку ходу, гравці мають вибрати **Працювати** чи **Вирушати у набіг**. Гра продовжується рівно до того моменту, поки одну з трьох умов завершення гри не буде виконано (див. с.10). Схема кожного ходу проста і однакова для кожного гравця:

1. Розмістіть Робітника та виконайте його дію.
2. Візьміть іншого Робітника та виконайте його дію.



Праця

Відчайдушна команда і особисте сховище, наповнене провізією - ось ваш рецепт до справді славетного набігу. Отже, перед тим, як йти у набіг, гравцю варто добре попрацювати, щоб підготувати міцну команду та зібрати ресурси. У вашому розпорядженні - поселення Вікінгів, у нижній частині ігрового поля.

Тут, у поселенні, розміщено 8 унікальних будівель, для кожної з яких визначено свої дії (повна інформація на с.12). На початку гри, Робітники знаходяться у Вартовій Вежі, Домі Вождя та Скарбниці. Поки що ви не можете відправити своїх Робітників туди. У свій хід гравець обирає вільну будівлю, до якої він поставить свою фігурку Робітника. Зверніть увагу, що Робітники бувають трьох різних кольорів. Іноді від кольору Робітника залежить дія, яку можна буде виконати у будівлі.

Гравець, що розпочинає гру, може зайняти своїм Робітником Млин (та отримати 1 мішок Провізії), Казарми (та найняти одного члена команди із наявних у руці карт) або Срібну Майстерню (та отримати 3 срібні Монети). Зброярня і Великий Дім потребують сірі або білі фігурки Робітників. Після того, як гравець розмістить свою фігурку Робітника, він має забрати собі Робітника з іншої будівлі та виконати його дію також. Гравці залишають собі взятую фігурку Робітника і використовують її у свій наступний хід.

Наприклад, гравець, що розпочав гру, вирішує відправити свого Робітника до Млина, щоб отримати 1 мішок Провізії. Він бере відповідну фішку із головного запасу та забирає собі. Далі він хоче забрати Робітника з Вартової Вежі. Тоді він бере у руку 2 нові карти з Колоди Персонажів.

- Ви не можете забрати назад того самого Робітника, якого щойно розмістили на ігровому полі. Дозвольте йому трохи відпочити та оберіть іншого.
- Ви можете просто забрати фігурку Робітника і не виконувати його дію. Незалежно від ваших мотивів, це лишитьесь тільки між вами і Робітником.
- Гравці можуть обрати дію кожної будівлі лише один раз у свій хід (за виключенням дій Мудреця у Великому Домі).

Після того, як ви взяли нову фігурку Робітника і виконали його дію, ваш хід завершено. Гру продовжує наступний за годинниковою стрілкою гравець. Як і попередній, гравець має вирішити - Працювати чи Вирушати у набіг.

Набіги

Як тільки гравці найняли достатню кількість людей до команди та зібрали Провізію, вони можуть йти у набіг у свій хід. Для набігу на поселення (Гавань, Аванпост, Монастир або Фортецю), ви маєте виконати три умови:

1. Зібрати достатньо велику команду.
2. Заготувати достатню кількість Провізії (та Золота для Монастирів/Фортець).
3. Мати при собі Робітника необхідного кольору



Кожен тип поселення має свої особливі умови для набігу. Наприклад, для набігу на цей Монастир гравцю потрібно як мінімум 3 члени команди, 3 мішки Провізії, 1 золотий злиток та фігурка Робітника сірого або білого кольору.



Схема дій для успішного набігу наступна: (Крок 3 не виконується під час набігу на Гавань (гравець завжди отримує 1 ПБ)).

1. Розмістіть фігурку Робітника на спеціально відведене для нього поле, поряд з поселенням (до кінця гри ніхто більше не може його забрати).
2. Заплатіть стільки мішків Провізії та Золота до основного складу, скільки вказано біля обраного поселення.
3. Киньте вказану кількість кубиків (один чи два) та додайте суму балів до своєї загальної Військової Сили щоб визначити, скільки цей похід принесе вам Переможних Балів.
4. Отримайте додаткові Переможні Бали від найманців.
5. Заберіть з поля нового Робітника та Здобич, додаючи її до своїх ресурсів.
6. Виконайте можливі дії Валькірій.

Примітка: Кроки 3-6 пояснюються на с. 8-9 (Підрахунок балів за набіг).

Хід гравця завершується після того, як він забере з поля нову фігурку Робітника, Здобич за набіг та виконає можливі дії Валькірій. Гру продовжує наступний за годинниковою стрілкою гравець. Він також має зробити вибір - Працювати чи Вирушати у набіг.

Наприклад, гравець вирішує розмістити сіру фігурку Робітника у Монастирі, показаному вище. Спочатку він має впевнитися, що має як мінімум 3 найманців. Якщо команду набрано, гравець сплачує вказані 3 мішки Провізії та 1 злиток Золота до основного складу. Далі він кидає 2 кубики та сумує кількість балів, що випала, зі своєю Військовою Силою, та визначає, скільки Переможних Балів отримує. Після підрахунку, гравець забирає здобич, кладе її до свого власного сховища, та забирає нового Робітника.