

РАХ · VIKING · ДЖУНИОР

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Игра Джона Манкера

ПРАВИЛА ИГРЫ



Добро пожаловать в мир викингов!

В эпоху викингов, хотя некоторые из них промышляли набегами, большинство предпочитало заниматься сельским хозяйством, исследованиями новых территорий и торговлей. Несмотря на разный уклад жизни, всех их объединяла любовь к животным. Кошки были не только отличной компанией во время долгих и суровых путешествий, но и помогали сохранять продукты и предотвращать болезни, переносимые грызунами, охотясь на мышей и других вредителей.

Столь велико было уважение викингов к усатым, что колесница Фрейи, одной из самых могущественных богинь в скандинавской мифологии, была запряжена двумя кошками.

СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле



Сильфры



Свитки



6 планшетов котов



13 больших котов (6 разных цветов)



54 жетона животных



26 карт целей



6 драккаров



60 котят (6 разных цветов)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Разместите игровое поле в центре стола.

2. Перемешайте и положите все жетоны животных лицевой стороной вниз в крышку коробки.



3. Каждый игрок выбирает цвет и берёт планшет кота, драккар, котят и большого кота соответствующего цвета. Разместите своих котят и больших котов на планшет кота. Изучите своё особое свойство (*подробнее см. стр. 7*).

5. Найдите 2 красные карты целей и положите их лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Отдельно перемешайте колоды зелёных и жёлтых карт целей. Затем положите 2 зелёные и 1 жёлтую карты целей лицевой стороной вверх рядом с красными картами целей (*подробнее см. стр. 8*).

4. На планшете кота в правом верхнем углу находится щит. Каждый игрок находит свой щит на игровом поле и размещает там свой драккар и один жетон животного (лицевой стороной вверх) вместе с котёнком или большим котом по своему выбору (*во время подготовки к игре вы не получаете серефры или свитки, а особые свойства игнорируются*).



6. Тот, кто последним гладил кота, становится первым игроком. Если вы играете несколько партий подряд, предыдущий победитель начинает.





КАК ПОБЕДИТЬ

Вам необходимо первым выполнить условие одной из карт целей, лежащих рядом с игровым полем.



Пример 1:

В конце вашего хода у вас есть 12 сильфров, значит, вы выполнили условие карты цели «12 сильфров».



Пример 2:

У вас есть больше всего котят или большой кот в регионе с 2 свиньями и в регионе с 2 овцами и в двух разных регионах с коровой в каждом. В таком случае вы выполнили условие карты цели «2 свиньи, 2 овцы, 2 коровы».

ХОД ИГРЫ

В свой ход вы выполняете следующие действия по порядку:

1. Путешествуйте на своём драккаре на 1-3 шаг(-а).
2. Возьмите и разместите жетон животного.
3. Разместите кота (котят).
4. Получите сильфры/свитки.
5. Проверьте условия победы!





1. Путешествие на драккаре

В начале своего хода переместите свой драккар на 1, 2 или 3 области. Пересечение белой границы (включая границы между сушей и морем) стоит 1 шаг.

Вы не можете пересекать чёрные границы и должны закончить свой ход на суше. Регионы, окружённые белыми и чёрными границами, называются сушей. Голубые линии – реки. Они никак не влияют на ваши перемещения.

✓ Пересечение белых границ ✗ Пересечение чёрных границ



2. Выбор и размещение животных

Если ваш драккар находится в регионе без жетона животного, вы можете взять и разместить его.

Возьмите и раскройте 2 жетона животных, разместите 1 из них в регионе с вашим драккаром.

Верните неиспользованный жетон лицевой стороной вниз в крышку коробки.



3. Размещение кота (котят)

Вы можете разместить 0, 1 или 2 котят либо 1 большого кота рядом с вашим драккаром. По желанию вы можете забрать всех своих котят из региона вместо размещения.

Большие коты

Если вы размещаете большого кота, верните всех котят из этого региона обратно на планшет кота игрока. Размещённый большой кот не может быть перемещён до конца игры. Вы не можете добавлять котят или большого кота в регион, где уже есть большой кот.

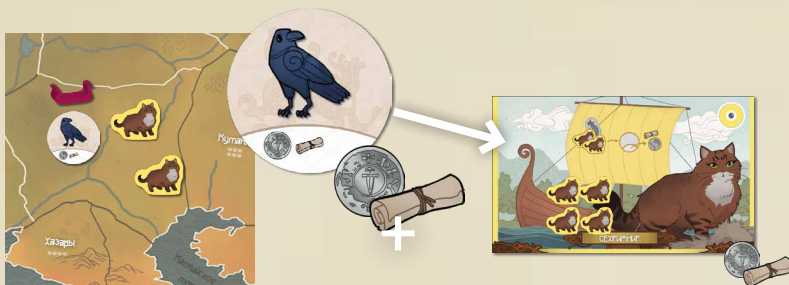


Стать другом

Игрок с наибольшим количеством котят (или с большим котом) в регионе является другом животного, указанного на жетоне в этом регионе. Если другой игрок размещает в регионе котят или большого кота, он становится другом этого животного вместо предшественника. При этом он не получает серефры или свитки за становление другом. Другие игроки не могут стать другом животного в регионе, где уже есть чей-то большой кот.

4. Получение сифров, свитков и создание дружбы

Если вы размещаете жетон животного и имеете при этом наибольшее количество котят или большого кота в регионе, получите сифры и свитки, изображённые в нижней части жетона. *Это происходит только при размещении жетона животного — вы не получаете награду, если кто-то разместил его ранее.* Положите сифры и свитки рядом с вашим планшетом кота.



Теперь, пока у вас наибольшее количество котят или большой кот в регионе, вы являетесь другом животного, указанного на жетоне.



5. ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ

В конце хода каждого игрока проверьте, выполняются ли условия карт целей. Учитывайте животных, с которыми дружите, а также полученные сифры/свитки рядом с вашим планшетом кота. Вы побеждаете, если выполнили условие хотя бы одной из карт целей.

Например, если в конце вашего хода у вас есть 12 свитков или 12 сифров, вы выполнили условие красной карты цели.

Зелёные и жёлтые карты целей показывают типы и минимальное количество животных, с которыми вам нужно стать друзьями.





Особые свойства

Каждый планшет кота обладает особым свойством, воспользоваться которым может только игрок, выбравший этого кота.



БИГУЛЬ

Переместите свой драккар на 1-4 шага вместо 1-3.



ХУГИН

Когда вы получаете 1 сильфр, получите ещё один. Если вы получаете 2 сильфра, вы не получаете дополнительный.



МУНИ

Когда вы получаете 1 свиток, получите ещё один. Если вы получаете 2 свитка, вы не получаете дополнительный.



СЛЕЙПНИР

Когда вы размещаете жетон животного, раскройте 3 жетона вместо 2. Вы по-прежнему выбираете 1. *Вы можете выбрать только 1 жетон для размещения на поле. Верните неиспользованные жетоны лицевой стороной вниз в крышку коробки.*



СЕХРИМНИР

Когда вы становитесь другом животного вместо другого игрока, получите награды, указанные на жетоне (*подробнее см. стр. 5*).



ТРИГУЛЬ

У вас 3 больших кота.

Усиление

Один раз в ход вы можете применить усиление. Потратьте 2 свитка или 2 сиффра (*нельзя комбинировать*), чтобы усилить своё действие. В качестве усиления вы можете выбрать 1 из следующих эффектов:

- ◇ когда путешествуете, переместите свой драккар на 1 дополнительный шаг;
- ◇ когда размещаете животное, раскрывайте для выбора на 1 жетон больше;
- ◇ когда размещаете котят, размещайте на 1 больше.

Карты целей

Для более продолжительной игры с повышенным взаимодействием играйте без красных карт целей. Во время подготовки к игре разместите только 2 зелёные и 2 жёлтые карты целей.

Ограничения на поле

Не разрешайте перемещение в регионы, в которых значок количества игроков больше, чем количество игроков в игре. **Примечание.** Если в игре менее 4 игроков, Тригуль и Бигуль не участвуют.

4 игрока: 5 игроков: 6 игроков:



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Общее руководство:

Андрей Адамов

Главный редактор:

Валентина Лончакова

Переводчик и корректор:

Анастасия Ефремова

Дизайнер-верстальщик:

Мара Дарко

Благодарность за любовь к Скандинавии и дельные советы выражается Евгению Резонову. ^_^



Мадлен Фьелль
Иллюстрации
и графический
дизайн



Бесиме Уяник
Менеджер проекта

Пол Келлер
Менеджер по
производству

Робин Спатон Ек
Разработка игры

Джон Манкер
Дизайн игры

