

A group of Vikings in a longship, with a large ram's head on the prow. The background is a colorful, abstract pattern of vertical stripes in shades of blue, green, and red. The word 'ВИКИНГИ' is written in large, white, bold letters across the center of the image.

# ВИКИНГИ

ПРАВИЛА

Вы воины-викинги. Всю зиму вы готовитесь к набегу: собираете провизию, нанимаете отряд сорвиголов, улучшаете вооружение. А летом отправляетесь грабить соседние поселения. Ваша цель — золото, железо и скот. Только так можно впечатлить Конунга и попасть в Вальхаллу.

Суть игры очень проста. Каждый ход вы выбираете: работать или отправиться в набег. Потом у вас есть 2 действия: сначала вы ставите рабочего на клетку поля и выполняете действие этой клетки. Затем забираете рабочего с другой клетки и выполняете второе действие. На этом ваш ход заканчивается.

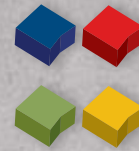
Вы получаете очки за набеги на поселения, захваченную добычу, подношения Конунгу и павших в набегах воинов. Игра кончается, когда на поле остался 1 набег на крепость, закончились фишки валькириев или опустела стопка жетонов подношений. Кто набрал больше всех очков к этому моменту, побеждает.

Несмотря на простую механику, в игре нужно грамотно распределять ресурсы и выстраивать усиливающие комбинации из карт и действий. Тут можно выиграть несколькими способами, так что во время каждой партии у вас будет пространство для манёвра.



- 2–4 игрока
- От 12 лет
- Партия 60 минут
- Объясняется за 10 минут или одну партию

- 12 фишек игроков 4 цветов.



- 4 карты кораблей, по 1 для каждого игрока.



- 32 монеты, чтобы нанимать жителей в отряд.



- 32 жетона провизии. Нужно запастись ей перед набегом.



- 18 фишек валькириев. Они приносят очки за погибших в набеге.



- 16 жетонов подношений, чтобы заработать ещё больше очков.



- 7 чёрных рабочих.



- 11 серых рабочих.



- 12 белых рабочих.



- 18 фишек золота.



- 18 фишек железа.



- 26 фишек скота.



- 4 памятки. На них описаны действия зданий и краткий ход игры.



ЭТО ВАША ДОБЫЧА С НАБЕГОВ.



НУЖНЫ, ЧТОБЫ РАБОТАТЬ В ДЕРЕВНЕ И ГОТОВИТЬСЯ К НАБЕГАМ.

Мешок для распределения добычи и валькириев при подготовке.

- 71 карта жителей. Они будут участвовать в набегах.

- Игровое поле. Внизу деревня викингов, вверху поселения, на которые вы устраиваете набеги.

- 2 кубика. Они прибавят военную мощь в набеге.













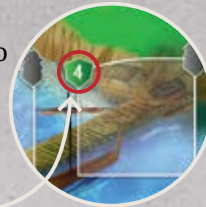
НУЖНЫ, ЧТОБЫ РАБОТАТЬ В ДЕРЕВНЕ И ГОТОВИТЬСЯ К НАБЕГАМ.


Мешок для распределения добычи и валькириев при подготовке.




# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле в центр стола.
2. Перемешайте 71 карту жителей и положите их лицом вниз рядом с игровым полем так, чтобы все могли дотянуться. Это колода жителей. Оставьте рядом место для стопки сброса.
3. Перемешайте 16 жетонов подношений  и положите их лицом вниз рядом с игровым полем. Откройте верхние 3 жетона и положите их на клетки в правом нижнем углу.
4. Положите все монеты и жетоны провизии в банк рядом с игровым полем.
5. Положите возле банка 2 кубика.
6. Выберите себе по 1 карте корабля. Положите её перед собой цифрой 50 вниз.
7. Раздайте игрокам фишки, совпадающие по цвету с фишкой на карте корабля. Положите по 1 фишке вашего цвета на начало шкал вооружения , валькирий  и очков .
8. Раздайте каждому игроку по 2 монеты , 1 чёрному рабочему  и памятке.
9. Расставьте оставшихся рабочих по полю. Сначала поставьте чёрных рабочих  в деревню: по 1 рабочему на клетку для рабочего у врат, ратуши и сокровищницы. Лишних чёрных рабочих  уберите в коробку, в этой партии они не пригодятся.
10. Теперь поставьте белых  и серых рабочих  на цели набегов в правый верхний угол. На каждой цели набега указано, какого рабочего нужно ставить.



11. Положите все фишки валькирий  и добычи в мешок, хорошенько потрясите его. Теперь не глядя доставайте из мешка добычу и кладите на цели набега. На каждой цели набега указано, сколько добычи сюда положить.

Когда вы заполните все цели набегов добычей, у вас останутся лишние фишки валькирий  и добычи. Положите их рядом с полем в банк. Пустой мешок уберите в коробку.

12. Раздайте каждому по 5 карт из колоды жителей. Выберите из них 3 и оставьте себе, а 2 уберите вниз колоды жителей.

13. Бросьте кубики по очереди. Кто выбросит больше, ходит первым.



Перед первой партией запомните правило «поставил — взял». Вы всегда начинаете и заканчиваете свой ход с 1 рабочим. Первым действием вы ставите рабочего на поле и выполняете выбранное действие. Потом вы забираете с поля другого рабочего и выполняете второе действие.

Всё, вы знаете главный принцип игры и готовы начинать играть, попутно читая правила.



## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход вы можете выбрать работу или набег. Чтобы вы ни выбрали, каждый ход проходит так:

1. Поставьте рабочего на поле и выполните действие.
2. Заберите другого рабочего с поля и выполните второе действие.



На этом ваш ход заканчивается. Теперь ходит сосед слева и так далее, пока не будет выполнено 1 из 3 условий конца игры (подробнее об этом на странице 16).

К концу хода у вас должно быть не больше 8 монет, 8 жетонов провизии и 8 карт жителей в руке. В течение хода всего этого может быть и больше, но в конце лишнее придётся сбросить.

Добычи (золота, железа, скота) может быть сколько угодно.

## РАБОТА

К любому набегу нужно подготовиться: найти подходящих людей в отряд, заплатить им и собрать достаточно провизии. Это серьёзная работа, и она ведётся в деревне — в нижней части игрового поля.

В деревне есть 8 зданий, в которых можно совершать действия. Детально все здания описаны в памятке. Всего в игре 3 вида рабочих: чёрные, серые и белые. В некоторых случаях от цвета рабочего может меняться действие здания. На врата, ратушу, бараки и сокровищницу можно ставить любых рабочих.

В первый ход вам нужно поставить своего чёрного рабочего на свободное здание. Клетки врат, ратуши и сокровищницы заняты, так что поставить своего рабочего сюда не получится. Вы можете поставить своего рабочего на мельницу (и получить 1 жетон провизии), на бараки (и нанять 1 жителя в отряд) или на серебряных дел мастера (и получить 3 монеты). Для кузницы и длинного дома требуется серый или белый рабочий, так что они пока недоступны.

Когда вы поставите рабочего и выполните действие здания, заберите рабочего с другого здания и выполните его действие. Оставьте этого рабочего у себя — вы начнёте с ним свой следующий ход.

**ПРИМЕР:** Ингвар ставит рабочего на мельницу и получает 1 жетон провизии из банка. Затем он забирает рабочего с врат и берёт 2 карты из колоды жителей.

## Что ещё важно знать про работу

- Вы не можете взять вторым действием рабочего, которого только что поставили.
- Вы можете поставить или забрать рабочего, не выполняя действие здания.
- Вы можете выполнить действие 1 здания только 1 раз за ход.

Ваш ход заканчивается, когда вы забираете другого рабочего и выполняете действие здания. Теперь ходит следующий по часовой стрелке игрок. Он тоже выбирает между работой и набегом.



### НАБЕГИ

Во время набега вы собираете добычу для подношений Конунгу и подготовки к следующим набегам. Ещё вы получаете очки, приближаясь к победе. Очки можно получить за счёт военной мощи, способностей членов отряда, полученной добычи и валькириий.

Чтобы устроить набег на поселение, нужно выполнить 3 условия:

- Иметь достаточно жителей в отряде.
- Собрать нужное количество провизии и золота.
- Иметь рабочего подходящего цвета.



Для каждого набега нужны разные комбинации провизии и людей в отряде. Например для набега на эту гавань нужны 3 жителя в отряде, 1 жетон провизии и ещё чёрный или серый рабочий.



Если условия соблюдены, можно отправляться. Устроить набег можно только первым действием своего хода. Если вы выбрали набег, работать в этот ход уже не получится. Вот как проходит набег:

#### 1. Поставьте рабочего на клетку рядом с целью набега.

В некоторых местах нужен чёрный или серый рабочий. В других — серый или белый. А где-то подойдёт только 1 конкретный рабочий.

Выберите цель набега. Поставьте рабочего на свободную клетку для рабочего. Он там останется до конца игры.

#### 2. Заплатите нужное количество жетонов провизии в банк.

В гаванях нужна только провизия. Для набега на монастырь или крепость понадобится также золото.



#### 3. Получите очки за военную мощь.

Когда вы устраиваете набег на гавань, он всегда приносит 1 очко — военная мощь не важна. Подвиньте свою фишку на 1 клетку вперёд на шкале очков и переходите к шагу 4.

В других поселениях есть несколько уровней очков. Чем больше ваша военная мощь, тем больше вы получите очков. Если военной мощи недостаточно для достижения первого уровня, вы не получаете очки за военную мощь.

**ПРИМЕР:** при набеге на этот монастырь вы получите 4 очка, если набрали хотя бы 12 единиц военной мощи. Если вы наберёте 20, набег принесёт вам 6 очков.



Если же военная мощь меньше 12, вы не получите очков.


Итоговая военная мощь складывается из результатов броска кубиков, мощи вашего отряда, дополнительных способностей отряда и места на шкале вооружения.



Сначала бросьте кубики. На каждом поселении написано, сколько кубиков нужно бросать.

Теперь сложите военную мощь всех членов вашего отряда.




Проверьте способности вашего отряда. Некоторые жители добавляют военную мощь при набегах на определённые поселения.



Прибавьте число со шкалы вооружения. Вооружение не расходуется во время набегов. Это постоянная прибавка к вашей военной мощи .

Вы можете поднять уровень вооружения в деревне, в кузнице — за фишки железа  или монеты .







Подсчитайте итоговую военную мощь . Теперь вы получаете (или не получаете) очки . Передвиньте свою фишку по шкале очков  на нужное количество клеток.



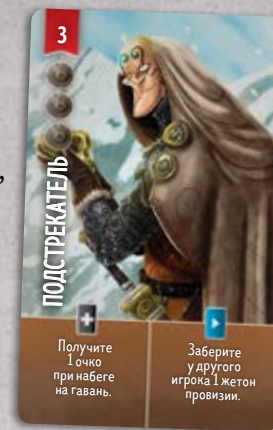
Военная мощь = кубики + мощь отряда + способности отряда + шкала вооружения.



#### 4. Получите очки за способности членов отряда.

Некоторые члены отряда приносят очки  при набеге на определённые поселения. Даже если вы не получили очков  за военную мощь , вы всё равно получаете очки  за способности членов отряда.


Выполните подходящие способности членов отряда и подвиньте свою фишку по шкале очков.



#### 5. Заберите нового рабочего и всю добычу с поселения.

В каждой цели есть несколько клеток с добычей. Выберите 1 любую клетку и заберите с неё всю добычу и нового рабочего.

Вы не можете устраивать набег на цели, если там не осталось добычи (а ещё вы не можете поставить туда рабочего).

Если вы не взяли ни одной фишки валькирий , ваш ход на этом заканчивается.



## 6. Выполните действия, связанные с фишками валькирий.

Среди добычи могут оказаться валькирии ●. Когда вы берёте фишку валькирии ●, кто-то в вашем отряде умирает. Житель отправляется в Вальхаллу, а вы получаете за это очки ■ — считай, все в выигрыше.

За каждую взятую фишку валькирии ● выберите и сбросьте 1 жителя из отряда. Передвиньте вашу фишку по шкале валькирий ■ на 1 клетку за каждого сброшенного жителя. Уберите все взятые фишки валькирий ● в банк.

Способности некоторых жителей связаны с гибелью во время набега. Эти способности нужно разыграть сразу, как только вы сбросили карту жителя.

Вы можете взять больше фишек валькирий ●, чем жителей у вас в отряде. Вы не получаете дополнительные очки ■ за лишние фишки валькирий ●. Просто уберите их в банк.


Чем больше фишек валькирий ● вы возьмёте, тем больше очков ■ получите в конце игры. Вы достигнете максимума шкалы при 7 взятых валькириях. За все следующие взятые фишки ● вы будете терять членов отряда, но не получите дополнительных очков ■.



На этом ваш ход закончен.




## ПРИМЕР НАБЕГА

Рагнар устраивает набег на монастырь. Он ставит серого рабочего на свободную клетку возле монастыря.


Проверяет, что у него наняты хотя бы 3 члена отряда .

Затем отдаёт 3 жетона провизии  и 1 фишку золота  в банк.


Он бросает 2 кубика — результат 7. 


Теперь Рагнар считает очки за военную мощь.


В отряде Рагнара 3 жителя, их суммарная мощь  $4 + 3 + 3 = 10$ .

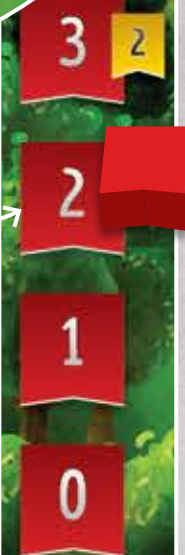
Кроме того, один из членов отряда — оружейник, он добавляет 2 к военной мощи  при набеге на монастырь.




Теперь Рагнар проверяет шкалу вооружения и прибавляет ещё 2 к военной мощи .


Итого он набрал  $7 + 10 + 2 + 2 = 21$  единицу мощи. Значит, он получает 6 очков .

Ещё 1 очко он получает за способность девы щита в отряде .



После этого он забирает всю добычу и нового рабочего с клетки поселения. Среди добычи была 1 фишка валькирии .




Рагнар сбрасывает берсерка и передвигает свою фишку на 1 клетку по шкале валькирий .



Благодаря способности берсерка, Рагнар возвращает его себе в руку.



Фишку валькирии  он убирает в банк.



На этом ход Рагнара закончен.



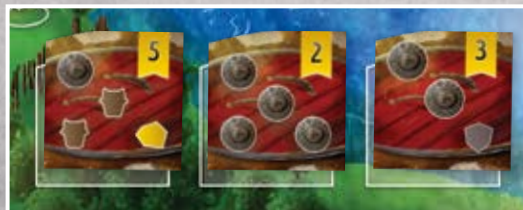


Конец игры наступает в 3 случаях:

- Только 1 клетка крепости осталась нетронутой — на остальные 5 совершён набег.



- Закончилась стопка жетонов подношений (при этом 3 жетона могут быть выложены в ряд).



- На поле закончились фишки валькирий .

Как только вы встретите любое из этих условий, нужно доиграть свой ход как обычно. Теперь все игроки (включая того, кто встретил условие конца игры) делают 1 последний ход. После этого игра заканчивается, начинается подсчёт очков.



Когда игра закончится, нужно подсчитать очки за всё, чего вы достигли в игре:

- Шкала валькирий** . Посмотрите, где стоит ваша фишка на шкале. Вы получаете столько очков , сколько указано справа от клетки.
- Шкала вооружения** . Посмотрите, где стоит ваша фишка на шкале. Вы получаете столько очков , сколько указано справа от клетки. Если справа нет очков , засчитываете очки ниже. Например ваша фишка на цифре 5. Вы получите 2 очка вместо 4.
- Жетоны подношений** . Переверните ваши жетоны лицом вверх и подсчитайте очки — они указаны правом верхнем углу жетона.



### Способности нанятых членов отряда.

В конце игры некоторые жители приносят очки . В таком случае это указано в способности жителя.

### Накопленная добыча.

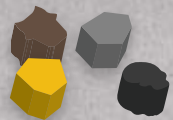
Вы получаете очки за добычу, которая осталась в ваших припасах:

- 1 фишка золота = 1 очко.
- 1 фишка железа = 1 очко.
- 2 фишки скота = 1 очко (за 1 фишку скота очков не получить).

Побеждает тот, кто набрал больше всех очков .

Если ничья, побеждает игрок, чья фишка на шкале валькирий стоит дальше. Если и тут ничья, побеждает тот, у кого дальше стоит фишка на шкале вооружения .





Количество компонентов в банке ограничено. Если в банке что-то закончилось, вы не сможете это получить.



Если текст карты противоречит основным правилам, то карта главнее. Например мудрец позволит вам совершать 2 действия в длинном доме вместо 1.



«Когда погибает...» — эта способность срабатывает, когда вы берёте фишку валькирии.



«Заплатите на 1 меньше...» — может получиться, что вы что-то приобретёте бесплатно, это нормально.



**Мститель.** Если член отряда погибает из-за способности мстителя, то его способность «когда погибает» не срабатывает.



**Лучница.** Действие в ратуше: «Поменяйте местами рабочего другого игрока с рабочим из деревни».

Рабочий должен подходить к зданию. Если у другого игрока чёрный рабочий, вы не можете поменять его местами с рабочим из кузницы или длинного дома. Туда можно ставить только серого или белого рабочего.



**Разведчик.** Действие в ратуше: «Обменяйтесь равным количеством карт с другим игроком».

Выберите игрока и скажите, сколько карт вы хотите обменять. Вы и он выбираете карты в руке, не показывая их друг другу, и обмениваетесь ими.



**Варвар, подстрекатель и командир.** Если вам нечего отдавать по действию чужой карты — то вы ничего не отдаёте».



**Наёмник.** Действие в ратуше: «Получите 1 монету или 1 жетон провизии от всех других игроков».

Игроки сами выбирают, что отдать. Если у игрока нет монет или провизии, он не отдаёт ничего.



**Картограф.** Действие в ратуше: «Обменяйте 1 жетон провизии на 1 фишку золота».

Обмен происходит с банком.



**Ювелир.** Действие в ратуше: «Обменяйте 2 монеты на 1 фишку золота».

Обмен происходит с банком.



**Мародёр.** Действие в ратуше: «Обменяйте 1 фишку скота на 1 фишку золота».

Обмен происходит с банком.



**Фуражир.** Действие в отряде: «Вы получаете на 1 жетон провизии больше в мельнице».

Эта способность не работает когда вы берёте золото.



На кубике нет единиц. 1 кубик даёт вам минимум 2 единицы военной мощи. А 2 кубика дадут минимум 4 мощи.



Как только вы достигнете 50 или более очков, переверните вашу карту корабля. Верните вашу фишку на отметку 0 на шкале очков — ваш счёт теперь равен 50. Продолжайте подсчёт очков в обычном порядке, прибавляя их к 50.



Если вы достигли максимума на шкале вооружения или валькирий, то взятие новых валькирий или приобретение вооружения ничего не даст.





garphill.com



МОСИГРА

mosigra.ru



mglan.ru

**Автор игры** Шем Филипп.

**Иллюстрации** Михайло Димитриевски.

**Над локализацией работали:**

Дмитрий Кибкало, Дмитрий Чупикин,  
Сергей Абдулманов, Максим Половцев,  
Анна Половцева, Любовь Савельева, Валентин  
Кадников, Павел Ксенофонтов, Ксения Ларина.

© 2015 Garphill Games Garphill Games Limited,  
36a Belvedere ave, Waikanae, 5036, New Zealand.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан  
Производство», 2018. 142100, Россия,  
Московская область, Подольск,  
улица Комсомольская, дом 1, корпус Ж,  
помещение 1, 2 этаж, кабинет 1.  
Телефон +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры  
без разрешения правообладателя запрещено.

Мы постоянно совершенствуем и обновляем  
игры, поэтому картинки на упаковке могут  
немного отличаться от её содержимого.

И хватит читать мелкий шрифт —  
давайте играть!