

Викинги

Игроки руководят расселением викингов, обживая острова вблизи материка. Ярлы ведут за собой в новые земли искусных ремесленников и рассылают воинские дозоры, чтобы отражать атаки враждебных драккаров. В боях стяжается слава, в труде рождается богатство.

6 раундов игры определяют, какому игроку удалось расселить своих викингов наилучшим образом.

Игровой материал

- 1 поле игры с поворотным колесом (Конструкцию см. на странице 6)



- 8 игровых кубиков (по 2 штуки каждого цвета: цвета слоновой кости, оранжевого, светло-коричневого и коричневого цвета)



- 1 фигура начала игры



- 45 золотых монет (10 достоинством 10, 15 достоинством 5, 20 достоинством 1)



- 4 родных фьорда



- 4 памятки



Лицевая сторона Обратная сторона

- 78 фигур (по 13 каждого цвета: синий = рыбак, желтый = золотокузнец, зеленый = разведчик, красный = ярл, черный = воин, серый = кормчий)



- 76 карточек (62 карточки островов и 14 карточек драккаров), в том числе 4 стартовых карточки с особым обозначением с обратной стороны



Обратная сторона



Лицевая и обратная стороны стартовых карточек

- 25 Особых карточек

для "Версии для продвинутых игроков"



Обратная сторона

(Правила на вкладыше)

- данный сборник правил

Подготовка к игре

Каждый игрок получает:

- 1 родной фьорд. Он служит отправным пунктом расселения.
- 2 кубика. Один кубик ставится на деление 10 на дорожке подсчета очков и будет использоваться для подсчета победных очков игрока, а другой ставится в родной фьорд, чтобы игроки помнили свои цвета.
- 1 стартовую карточку. Когда игрок приобретает первую карточку у поворотного колеса и выкладывает ее (смотри страницу 3), он также выкладывает стартовую карточку в один из 5 рядов у правой стороны нижней части родного фьорда. (Если в игре меньше 4 игроков, лишние стартовые карточки изымаются из игры.)
- при 2 игроках золота на сумму 30,
- при 3 игроках золота на сумму 25,
- при 4 игроках золота на сумму 20.
- одну памятку.

Кроме того, необходимо подготовить следующее:

- Поле игры с прикрепленным поворотным колесом выкладывается на середину стола. На нем видны ячейки для карточек и особых карточек, поворотное колесо с делениями предложений, а также дорожка подсчета победных очков.
- Оставшиеся 72 карточки тщательно перемешиваются, и из них создаются 6 колод по 12 карточек каждая. 6 колод выкладываются рисунками вниз на предназначенные для них на плане игры ячейки.
- Оставшиеся золотые монеты собираются в казну.
- Все 78 фигур кладут в матерчатый мешок, а мешок хорошенько встряхивают.
- Самый молодой игрок начинает игру и получает фигуру для начала игры - драккар.



Кубики игроков должны находиться на своих местах.

варианты размещения стартовых карточек



Поля для выкладывания 6 колод карточек с символами для подсчета очков

Описание хода игры

Игра состоит из 6 раундов, во время которых все 6 колод карточек разгрываются слева направо (см. поля для выкладывания карточек на странице 1).

В начале каждого раунда выкладывается предложение (= 12 карточек с 12 фигурами) (см. пример разложенного предложения сбоку). Для этого игрок, начинающий игру, берет колоду карточек, которая находится ближе всего к стрелке, и выкладывает карточки на 12 квадратных полей рядом с поворотным колесом, открывая их одну за другой.

При этом он должен соблюдать следующее:

- Первая открывшаяся карточка острова должна выкладываться рядом с 0.

Все последующие карточки островов кладутся соответственно на последующие более дорогие поля (1, 2, 3 и т.д.).

- Первая открывшаяся карточка драккара должна выкладываться рядом с числом 11. Все последующие карточки драккаров кладутся соответственно на последующие более дешевые поля (10, 9, 8 и т.д.).

Затем игрок, начавший игру, вытягивает 12 фигур из матерчатого мешка и сортирует их по цветам. Он раскладывает фигуры по цветам вокруг поворотного колеса, начиная от 0 и далее по возрастанию (одна фигура ставится рядом с одной карточкой). Игрок сначала расставляет все фигуры одного цвета, и потом другого и т.д. При этом важно соблюдать последовательность: начиная с 0 и далее по возрастанию идут **синие рыбаки**, затем **желтые златокузницы**, затем **зеленые разведчики**, затем **красные ярлы**, затем **черные воины** и, наконец, **серые кормчие**. Если какой-либо цвет отсутствует, то его пропускают.

Теперь игроки по очереди приобретают комбинации (= 1 карточку с соответствующей фигурой) и выкладывают их у себя. После того, как все 12 карточек и фигур разошлись, раунд завершается и начинается подсчет очков.

• После 1-го, 3-го и 5-го раундов происходит малый подсчет очков.

• После 2-го, 4-го и 6-го раундов происходит большой подсчет очков.

• После 6-го раунда происходит еще один дополнительный заключительный подсчет очков.

ПОКУПКА КОМБИНАЦИЙ (КАРТОЧЕК С ФИГУРАМИ)

Начиная с игрока, начавшего игру, каждый игрок за один ход должен приобрести и оплатить ровно 1 комбинацию. Игрок вносит в казну столько золотых монет, сколько указано в делении поворотного колеса рядом с выбранной комбинацией. Он выкладывает комбинацию у себя (см. страницу 3). Право хода передается по часовой стрелке до тех пор, пока все 12 полей не окажутся пустыми. (Например, если 4 игрока принимают участие в игре, то каждый приобретает по 3 комбинации.)

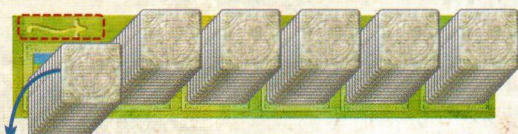
• 0 можно выбрать лишь в том случае, если фигура, которая там стоит, осталась единственной фигурой своего цвета у поворотного колеса (см. рисунок 1). За этим исключением, можно приобрести любую комбинацию на выбор. (См. пример: разложенное предложение. Игрок может приобрести, например, воина за 8 или рыбака за 1.)

• Если у кого-то больше нет золотых монет или недостаточно монет для покупки самой дешевой комбинации (кроме 0), то он берет комбинацию с нулевого деления, несмотря на то, что нарушает при этом приведенное правило.

• В любой момент игроки могут обменять победные очки на золотые монеты (в соотношении: 1 победное очко = 1 золотая монета). Обменные победные очки сразу же изымаются из строки подсчета очков, то есть кубик игрока сдвигается назад на столько делений, сколько монет получил игрок. При этом кубик может смещаться лишь до 0. Кроме того, не разрешается брать победные очки в долг (то же относится и к золотым монетам). Однако игрок вовсе не обязан обменивать победные очки на золото, чтобы не брать 0.

ДВИЖЕНИЕ ПОВОРОТНОГО КОЛЕСА

Если после покупки комбинации место рядом с 0 оказывается пустым, то колесо поворачивается по часовой стрелке до тех пор, пока рядом с 0 снова не окажется комбинация (смотри рисунок 2). При этом все комбинации, которые еще остались на поле, дешевеют.



Колода, лежащая ближе всего к стрелке, раскладывается вокруг поворотного колеса.



Последовательность цветов для размещения фигур.

Пример:
разложенное предложение
Не вытянуто ни одного разведчика



Пример покупки 0: Перед тем, как можно будет купить комбинацию с **рыбаком** рядом с 0, необходимо, чтобы сначала были куплены комбинации рядом с 1 и 2 (в любой последовательности).



Символ - малый подсчет очков



Символ - большой подсчет очков



Символ - заключительный подсчет очков

Пример движения поворотного колеса:



Рисунок 1:
Приобретается последний **рыбак** рядом с 0, теперь рядом с 0 ничего не осталось.

Рисунок 2:
Теперь колесо поворачивают до сих пор, пока напротив 0 снова не окажется карточка и фигура.

Раскладка карточек и размещение фигур

СОБСТВЕННОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Родной фьорд - отправной пункт расселения для каждого игрока. На нем отмечены ряды (по одному соответственно для драккаров, воинов, ярлов, разведчиков, златокузнецов и рыбаков). В каждый ряд можно выкладывать сколько угодно карточек.

РАСКЛАДКА КАРТОЧЕК ...

Во время первого хода всегда приобретается 1 комбинация. Игрок тут же переходит на собственное игровое поле, к родному фьорду.



Если был куплен драккар, его надо выложить в первый ряд:

- Первые 3 позиции в ряду драккаров можно заполнять в любой последовательности. Следующие драккары должны выкладываться так, чтобы касаться уже выложенных драккаров.



Если была куплена карточка острова, то она должна выкладываться в соответствии со следующими правилами в один из последующих 5 рядов:

- Карточка острова всегда должна выкладываться так, чтобы касаться одной стороной либо другой карточки острова, либо уголка.
- У всех карточек островов присутствует однозначная ориентация, и они не могут вкладываться наоборот (например, нельзя приставить к острову справа левую часть острова).
- Нельзя выкладывать рядом стороны, между которыми нет соответствия (море не должно заходить на сушу и наоборот).
- Если карточка острова не подходит, то она изымается из игры, а фигура ставится слева сверху на сушу к кормчему.

Указание: Когда игрок выкладывает у себя первую карточку драккара или острова, он должен одновременно выложить стартовую карточку (см. страницу 1).



... И РАЗМЕЩЕНИЕ ФИГУР

- Если карточка острова выкладывается в ряд, который соответствует одно временно приобретенной фигуре, то фигура сразу же выставляется на эту карточку острова (например, желтая фигура златокузнеца в ряд златокузнецов), а не на другую карточку в том же самом ряду. Фигура, один раз поставленная на карточку, остается на ней до конца игры. Если игрок не хочет ставить фигуру на карточку острова, он может точно также поставить ее к полю кормчего в родном фьорде.
- Если карточка острова выкладывается в другой ряд, то фигура ставится в родном фьорде рядом с полем кормчего. Игрок не обязан выставлять приобретенную фигуру в соответствующий ряд, даже если это возможно. Фигуры в родном фьорде могут впоследствии при большом подсчете очков (см. страницу 4) перевозиться кормчими на острова.
- Фигура, которая была приобретена вместе с драккаром, должна быть поставлена в родной фьорд рядом с полем кормчего.
- Если игрок приобретает кормчего, то его фигура всегда должна ставиться на свое место в родном фьорде.
- На 1 карточку острова разрешается ставить только 1 фигуру.
- Каждая фигура может стоять только в ряду своего цвета.
- Запрещается одалживать или выкладывать карточки и фигуры у партнеров по игре.
- В родном фьорде может находиться сколько угодно фигур.

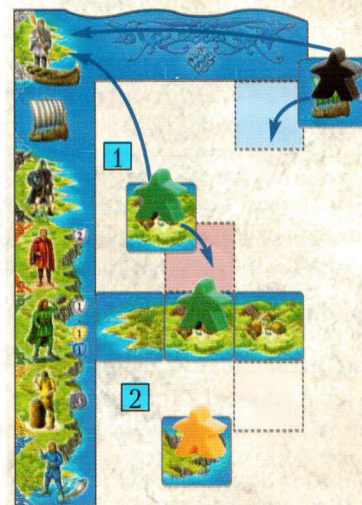


Пример раскладки:
При такой ситуации карточки драккаров могут выкладываться на обозначенные точками места, а карточки островов на заштрихованные области.



Карточку острова запрещается выкладывать лицом вниз.

Море не должно находить на остров



Пример 1: Карточка острова выкладывается в ряд ярлов, а фигура разведчика ставится в родной фьорд.

Пример 2: Карточка острова выкладывается в ряд златокузнецов, и туда же ставится фигура.

Подсчет очков

Как только поля вокруг поворотного колеса остаются пустыми, наступает время малого или большого подсчета очков. Очки или золото зарабатываются только теми фигурами, которые стоят на карточках островов. При этом не важно, собран остров целиком или нет.

МАЛЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



Малый подсчет очков происходит после 1-го, 3-го и 5-го раундов. За каждого **златокузнеца**, который стоит на карточке острова, причитается 3 золотых монеты. Если **златокузнецу** угрожает драккар (см. большой подсчет очков), то золотые монеты не присуждаются.

БОЛЬШОЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ (Сокращенный вариант см. на лицевой стороне доски подсчета очков)



Большой подсчет очков происходит после 2-го, 4-го и 6-го раундов. Один за другим все игроки, начиная с игрока, который начал игру, выполняют все действия и производят подсчет очков. При этом каждый игрок сразу же заносит свои очки в строку для подсчета очков на плане игры. Оценка фигур выполняется сверху вниз.



1) **Кормчие:** только в начале большого подсчета очков можно при помощи кормчего переносить на острова фигуры, которые находятся в родном фьорде. 1 кормчий переносит либо все фигуры одного цвета, либо по 1 фигуре каждого имеющегося цвета на свободные карточки островов. Кроме того, при этом действуют все правила для размещения фигур. За один ход может быть использовано любое число кормчих. Разрешается переносить только фигуры из родного фьорда на острова. Фигуры, которые уже стоят на островах, больше нельзя двигать. Кормчий, выполнивший перестановку фигур, выходит из игры.

При третьем большом подсчете очков (после 6-го раунда) должны быть использованы все возможности кормчих, пока можно переносить фигуры из родного фьорда на свободные карточки островов!



2) **Драккар:** драккар угрожает фигурам, которые стоят под ним по вертикали. Угроза распространяется до того ряда включительно, цвет которого совпадает с цветом паруса драккара.

Если фигуре угрожает драккар, за фигуру не присуждаются ни золотые монеты, ни победные очки. Для лучшей наглядности при подсчете очков фигуры, находящиеся под угрозой, кладутся плашмя (см. пример на странице 5).



3) **Воины:** если воин находится на карточке острова непосредственно под драккаром, то он отражает угрозу драккара. При этом игрок получает то, что указано на драккаре, т.е. победные очки или золотые монеты.



4) **Ярлы:** за каждого **ярла** на карточке острова причитается 2 победных очка. Если **ярлу** угрожает драккар, то победные очки не присуждаются.



5) **Разведчики:** за каждого **разведчика** на карточке острова причитается 1 победное очко. Кроме того, причитается по 1 победному очку за каждого **златокузнеца** и каждого **рыбака**, которые находятся на карточках островов вертикально вниз под **разведчиком**.

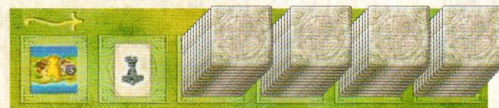
Если **разведчику** угрожает драккар, то победные очки не присуждаются, в том числе за **златокузнеца** и **рыбака**, которые также находятся под угрозой.



6.) **Златокузнецы:** За каждого **златокузнеца** на карточке острова причитается 3 золотых монеты. Если **златокузнецу** угрожает драккар, то золотые монеты не присуждаются.



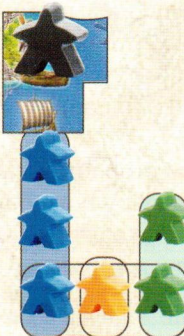
7.) **Рыбаки:** **Рыбак** вносит свою лепту лишь при заключительном подсчете очков. При большом подсчете за рыбака считаются очки только вместе с очками за **разведчика**.



На то, какой подсчет очков должен происходить, всегда указывает последний свободный символ подсчета очков.

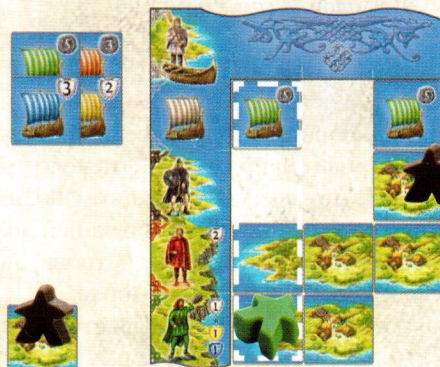


Памятка подсчета очков с сокращенным описанием большого подсчета очков



Пример для кормчего:
Из имеющихся на суше фигур 1 кормчий может перенести на карточки островов 1 из следующих комбинаций:

- 3 рыбаков или
- 1 златокузнеца или
- 2 разведчиков или
- 3 фигуры различных цветов (1 рыбака, 1 златокузнеца, 1 разведчика)



Пример: драккар с зеленым парусом угрожает фигурам вплоть до ряда разведчиков. Воин отражает атаку стоящего над ним драккара.





Пример большого подсчета очков:

- 3 победных очка за отражение атаки драккара.
- 3 золотых монеты за отражение атаки драккара.
- Ни одного очка за ярла, так как ему угрожает драккар.
- 2 победных очка за ярла.
- 1 победное очко за разведчика.
- Ни одного очка за разведчика и обе фигуры (златокузнеца и рыбака), стоящие под ним, так как ему угрожает драккар.
- 1 победное очко за разведчика и 1 победное очко за златокузнеца, который стоит под ним.
- 3 золотых монеты за златокузнеца.
- 3 золотых монеты за златокузнеца.
- Рыбак учитывается только при заключительном подсчете очков.

При таком большом подсчете очков игрок получает в сумме 8 победных очков и 9 золотых монет.

При малом подсчете очков при такой же раскладке он получает 6 золотых монет.

Следующий раунд

После подсчета очков фигура для начала игры передается соседу слева. Новый игрок начинает следующий раунд и раскладывает новое предложение рядом с поворотным колесом.



Заключительный подсчет очков (Сокращенный вариант см. с обратной стороны доски подсчета очков). После того, как все 6 колод с 12 карточками израсходованы, и был произведен третий большой подсчет очков, происходит заключительный подсчет очков.

В заключение очки еще раз распределяются следующим образом:

- **Драккары:** За все драккары, атаки которых не отражены воинами, игрок должен отдать то, что указано на драккарах, т.е. победные очки или золотые монеты. Если игрок должен отдать золотые монеты, но у него их для этого не достаточно, он должен отдать за каждую недостающую золотую монету 1 победное очко.
- **Золото:** За каждые 5 золотых монет игрок получает 1 победное очко. Оставшиеся золотые монеты остаются у игрока.
- **Кормчие:** Игрок, у которого осталось большее число кормчих, получает 10 победных очков. При равном количестве каждый из игроков получает по 10 победных очков.

Указание: При большом подсчете очков после 6-го раунда каждый из игроков должен использовать столько кормчих, сколько необходимо для того, чтобы перенести все фигуры, для которых это возможно, из родного фьорда на острова.

- **Собранные острова:** Игрок, который собрал у себя большее число островов, получает 7 победных очков. При равном количестве каждый из игроков получает по 7 победных очков. Собранный остров состоит из карточки с началом и карточки с концом острова, а также из любого количества карточек островов между ними (без пропусков).
- **Самый длинный остров:** Игрок, который собрал у себя самый длинный остров, получает 5 победных очков. При этом учитывается число карточек островов, из которых остров состоит. При равном количестве каждый из игроков получает по 5 победных очков.
- **Избыточное и недостаточное снабжение:** Каждый из игроков подсчитывает все свои фигуры, находящиеся как на островах, так и в родном фьорде (и в том числе кормчих). Для всех фигур должно быть обеспечено снабжение. Каждый из рыбаков, который не находится под угрозой и стоит на острове, снабжает сам себя и 4 последующих фигуры (= 5 фигур).

За каждую фигуру, для которой могло бы быть обеспечено дополнительное снабжение, причитается 2 победных очка к уже имеющимся (избыточное снабжение). За каждую фигуру, для которой отсутствует источник снабжения, снимается 1 победное очко (недостаточное снабжение). Если **рыбак** находится под угрозой драккара или если **рыбак** находится в родном фьорде, то он не занят в снабжении продовольствием, и его самого необходимо снабжать.



Памятка подсчета очков с сокращенным описанием заключительного подсчета очков.



Пример: Не отраженная атака зеленого драккара будет стоить при заключительном подсчете очков 5 золотых монет, а не отраженная атака синего драккара 3 победных очка.



Пример: 3 собранных острова



Пример: один остров из шести карточек островов

Пример снабжения продовольствием со стороны рыбака:

У игрока **А** имеется 23 фигуры, из них 5 рыбаков на карточках островов, которые могли бы снабжать 25 фигур. За дополнительное снабжение 2 фигур он получает 4 победных очка. У игрока **В** имеется 23 фигуры, из которых 3 рыбака на карточках островов, они могут снабжать продовольствием 15 фигур. За недостаточное снабжение 8 фигур снимается 8 очков.

Конец игры

После заключительного подсчета очков наступает конец игры. Победителем считается тот, кто набрал большее число очков. Если несколько игроков сразу имеют равное количество победных очков, то выигрывает тот, у кого осталось больше золотых монет. Если и здесь имеет место равенство, то победителей будет несколько.

Советы по стратегии

Количество золота ограничено. Следите за тем, чтобы у Вас осталось немного золота в запасе для предстоящих раундов. В связи с этим златокузницы играют довольно важную роль. Чем скорее их перевезут на острова, тем быстрее Вы будете иметь регулярный доход.

Благодаря поворотному колесу многие комбинации, которые вначале были дорогими, быстро дешевет. Подождите, пока колесо повернется, чтобы получить более выгодную комбинацию.

Если на дорогом поле Вы видите превосходную комбинацию, которую могли бы выложить у себя, то возможно ради такого случая стоит израсходовать большее количество золота.

Если комбинация того стоит, расплатитесь при покупке карточек победными очками вместе с золотом.

Позаботьтесь также и о войне, даже если пока у Вас нет корабля викингов, атаку которого необходимо отразить. В любой момент может оказаться, что Вам придется приобретать корабль викингов, хотя это и не входило в Ваши планы.

Первый корабль викингов в большинстве случаев лучше разместить в уголке справа сверху, так как карточки островов сначала выкладываются в два первых столбца. Если карточка корабля находится справа, то поначалу угроза для собственных фигур отсутствует.

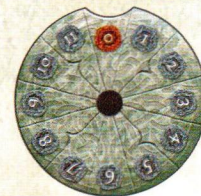
Помните о том, что только в четных раундах (при большом подсчете очков) фигуры, стоящие рядом с кормчим, могут быть переставлены в соответствующие ряды.

Не забывайте о снабжении викингов, которое обеспечивают рыбаки. Несмотря на то, что они выходят на сцену только в конце игры, они также играют важную роль.

При заключительном подсчете очков в игре легко что-нибудь забыть. Поэтому при подсчете очков стоит еще раз проверить, что показывают результаты отдельного промежуточного подсчета очков (доска подсчета очков).

Сборка плана игры и поворотного колеса

Открутите поворотное колесо и подкладную шайбу от макета. Положите деталь из пластика с большим диском вниз, а план игры, подкладную шайбу и поворотное колесо на нее. Затем прижмите все сверху деталью из пластика с диском меньшего размера. План игры помещается в коробке с прикрепленным поворотным колесом, поэтому нет необходимости производить разборку и сборку несколько раз.



© 2007 Hans im Gluck Verlags-GmbH

У Вас появились идеи, вопросы или замечания? Пишите нам на электронный адрес: info@hans-im-glueck.de или по почте: Hans im Gluck Verlag Birnauer Str. 15 80809 Мюнхен
Факс: 0 89/30 2336
Версии других игр Вы можете найти в Интернете на нашем сайте: www.hans-im-glueck.de

Автор и издательство благодарят Грегора Абрахама, Дитера Хорнунга, Карла-Хайнца Шмиля, Ханса Вильднера, Ина Кислинга, Маркуса Штегманна и всех остальных участников пробных игр, которые способствовали успеху игры, за бесчисленное количество сыгранных раундов, и привнесенных ими идей и предложений.

©2007 ООО "Смарт" правообладатель на территории РФ и стран СНГ.
Все права защищены.
Руководитель проекта Михаил Акулов
Перевод с немецкого Редактор Алексей Перерва
Предпечатная подготовка Верстка «Дизайн-студия Альберта Янкевича»

Отзывы и предложения присылайте по адресу smartboardgames@mail.ru. Наши игры на сайте www.hobbygames.ru

Викинги

Версия для продвинутых игроков

Версия для продвинутых отличается раскладкой фигур при формировании предложения и правилами для кормчего. Кроме того, в игру вступают особые карточки. Все остальные правила остаются прежними.

Аукцион при раскладке предложения

При раскладке предложения игрок, начинающий игру (в начале игры самый младший игрок), вытягивает 13 фигур из матерчатого мешка. Он сортирует их по цветам, но пока не кладет к поворотному колесу. Теперь право начать игру продается с аукциона.

ХОД АУКЦИОНА

Признается только золото. Тот, у кого не осталось золотых монет, может в любой момент обменять победные очки на золото по курсу 1:1. Игрок, фактически начавший игру, может сделать первую ставку или же не делать ее вообще. Теперь одному за другим игрокам предоставляется возможность поднять ставку. Тот, кто не хочет (или не может) повысить ставку, покидает аукцион, когда подходит его очередь. Тот, кто сделал максимальную ставку, выигрывает аукцион и оплачивает сумму в кассу. Если ни один из игроков не сделал ставку, то, игрок, начавший игру, выигрывает аукцион и при этом ничего не уплачивает в кассу.

Теперь победитель аукциона становится игроком, начинающим игру.

Он получает фигуру для начала игры.

Он выбирает 1 из 13 вытянутых фигур и кладет ее в коробку. Фигура покидает игру. Теперь остается еще 12 фигур, которые надо расставить вокруг поворотного колеса.

Теперь он заполняет поля рядом с поворотным колесом 12 карточками в соответствии с правилами (Карточки островов в глубине - Драккары сверху).

Он выбирает себе все фигуры любого цвета и выставляет все фигуры такого цвета, начиная с 11 и далее к поворотному колесу (см. пример сбоку).

Затем наступает очередь следующего игрока по часовой стрелке. Он выбирает фигуры какого-либо из оставшихся цветов и выкладывает их рядом с поворотным колесом, на максимально высокие свободные места. Так продолжается до тех пор, пока все фигуры не будут выставлены рядом с поворотным колесом (см. пример 1).

Теперь он начинает новый раунд, приобретает комбинацию у поворотного колеса. Далее игра идет в обычном порядке.

Указание: В игру для продвинутых игроков можно играть и без проведения аукциона при раскладке предложения.

Кормчий

Один кормчий во время большого подсчета очков теперь перевозит только 1 фигуру из родного фьорда на свободную карточку острова.

Особые карточки

РАСКЛАДКА ОСОБЫХ КАРТОЧЕК

25 особых карточек тщательно перемешиваются и выкладываются в виде 2 колод рисунками вниз на оба поля для раскладки плана игры. Игрок, начинающий игру, открывает 4 карточки из этих колод в 1 раунде на соответствующие поля для их выкладывания, прежде чем начнется аукцион за право начать игру.

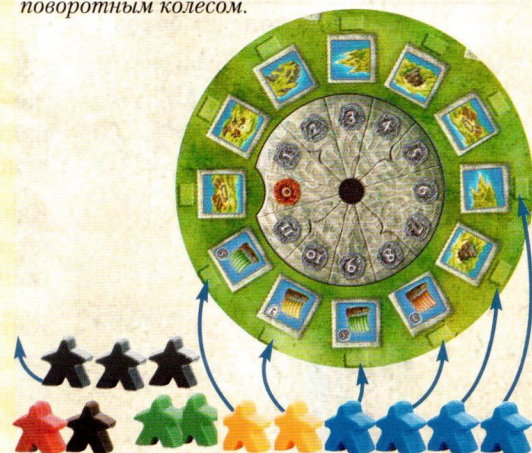
ПОЛУЧЕНИЕ ОСОБЫХ КАРТОЧЕК

Каждый раз, когда игрок приобретает самую дорогую на данный момент комбинацию, ему разрешается взять 1 из 4 открытых особых карточек. Приобретенная особая карточка выкладывается в соответствии со своей функцией слева в ряд или в родной фьорд. Тот, кто приобретает нулевую комбинацию, до конца игры лишается права получить особую карточку! За один раунд расходуется не более 4 выложенных карточек. Свободные поля закрываются только в начале следующего раунда. При заключительном подсчете очков для людей, нарисованных на особых карточках, не должно учитываться снабжение продовольствием, обеспечиваемое рыбаками.

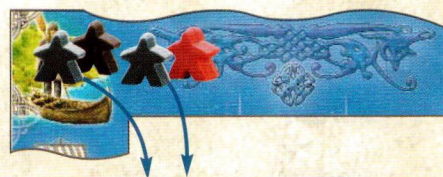
Если Вы сыграли в Викингов несколько раз, то ход игры и подсчет очков не составят для Вас особого труда.

Данная версия приносит новые тактические возможности и большее число вариантов развития хода игры.

Пример 1: Игрок, начинающий игру, кладет 1 кормчего в коробку. Затем раскладывает 12 карточек рядом с поворотным колесом. Он выбирает *златокузнецов* и ставит их на 11 и 10. Следующий игрок выбирает *рыбаков* и ставит их на 9, 8, 7 и 6. Так продолжается до тех пор, пока все фигуры не будут расставлены рядом с поворотным колесом.



Пример 2: Двое кормчих перевозят две фигуры на карточки островов



Поле для выкладывания особых карточек картинкой вниз



Поле для выкладывания 4 открытых особых карточек

Пример 3: Если игрок приобретает драккара с воином за 10 золотых монет, то он зарабатывает особую карточку.



Особые карточки и пояснения к ним

Государственная универсальная
научная библиотека
Красноярского края

№ TOP-289

Число
карточекВнешний
вид

Значение

- 1 сразу же Игрок получает пять золотых монет.
Затем карточка выходит из игры.



Малый и большой подсчет очков

- 2 Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив **златокузнеца**. За каждого **златокузнеца**, который стоит на карточке острова при отсутствии угрозы **драккара**, причитается **1 дополнительная золотая монета**.



- 1 Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив **златокузнеца**. За каждого **златокузнеца**, который стоит на карточке острова при отсутствии угрозы **драккара**, причитается **2 дополнительных золотых монеты**.



Большой подсчет очков

- 6 Один **кормчий** перевозит на своем судне либо все фигуры какого-либо цвета, либо по одной фигуре каждого цвета на свободные карточки островов (как это принято в основной игре). Карточка **кормчего** и **кормчий** после однократного использования выходят из игры.



- 3 Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив **ярла**. За каждого **ярла**, который стоит на карточке острова при отсутствии угрозы **драккара**, причитается **1 дополнительное победное очко**.



- 1 Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив **разведчика**. За каждого **разведчика**, который стоит на карточке острова при отсутствии угрозы со стороны корабля викингов, причитается **1 дополнительное победное очко**.



- 1 Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив **рыбака**. За каждого **рыбака**, который стоит на карточке острова при отсутствии угрозы **драккара**, причитается **1 дополнительное победное очко**.



Заключительный подсчет очков

- 4 Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив **кормчего**. Она не может использоваться для того, чтобы переправлять фигуры из родного фьорда на острова.



При подсчете максимального числа **кормчих** в конце игры карточка приплюсовывается к фигурам как **1 кормчий**.

- 1 Карточка выкладывается слева от родного фьорда напротив **рыбака**. В конце игры в отличие от прежнего правила (+2/-1) игрок получает за каждую фигуру, избыточно снабжаемую продовольствием, **3 победных очка**. За каждую недостаточно снабжаемую продовольствием фигуру по-прежнему **снимается 1 победное очко**.



- 1 Карточка выкладывается на родной фьорд. В конце игры владелец получает **1 победное очко** за **3 золотые монеты** (а не за 5 золотых монет).




- 4 Игрок должен немедленно обменять особую карточку на обычную карточку острова с тем же самым объектом (обменянные карточки выходят из игры). Если у него еще нет такой карточки острова, то особая карточка пока остается лежать в стороне. Как только игрок приобретает совпадающую карточку острова, он должен сразу же обменять особую карточку.



В конце игры за каждую **фигуру**, стоящую на особой карточке и за все **фигуры** стоящие по вертикали, горизонтали и по диагонали на соседних карточках островов, игрок получает по **1 победному очку** (максимум **9**), разумеется, лишь в том случае, если особой карточке не угрожает драккар.





Конец игры

1.  За каждую не отраженную атаку драккара надо отдать то, что показано в верхнем углу соответствующего драккара.

2.  Золото  Победные очки

3.  Тот, у кого большее число кормчих получает: ★ 

4.  Тот, кто собрал большее число островов, получает: ★ 

5.  Тот, кто собрал самый длинный остров, ★ 

6. $+2$ победных очки за каждого викинга, избыточно снабжаемого продовольствием


-1 победное очко за каждого викинга, недостаточно снабжаемого продовольствием

★ при ничьей каждый получает такое число победных очков





БОЛЬШОЙ ПОДСЧЕТ




1.  Кормчий переносит на острова - либо все фигуры одного цвета - либо по 1 фигуре каждого цвета. При 3 большом подсчете кормчие должны перевезти все возможные фигуры!

2.  Воин на острове под драккаром отражает угрозу. Игрок получает то, что указано на драккаре.

3.  2 победных очка за каждого ярла. ★

4.  1 победное очко за каждого разведчика и 1 победное очко за каждого златокузнеца и каждого рыбака под островом разведчика ★

5.  3 золотых монеты за каждого златокузнеца ★

★ наград нет, если острову угрожает драккар.