

ПРАВИЛА ИГРЫ

Грядёт конец света.

Провидцы давно предрекали, что этот день настанет, глядя, как постепенно угасает на небе солнце. Однако воины самых могущественных кланов не из тех, кто позволяет обстоятельствам вершить свою судьбу. Они потомки самого Одина, не привыкли отступать и сдаваться. Они не будут сидеть сложа руки в ожидании конца, их участь — погибнуть в гуще сражения. Ведь гибель на поле брани — величайшая честь, а смерть без сражения — невыносимый позор.

Они отправляются в бой во имя славы, чести, крови
и своего места в извечной Вальхалле.

Вальхалла — это легендарный рай. Там павшие воины овеяны славой, а ярлы, конунги
и боги сидят за одним столом. Это край вечного счастья, где воины сражаются
каждый день и пируют каждую ночь.

Рагнарёк уже близко, и всякий достойный упоминания викинг
жаждет доказать, что он заслуживает места в Вальхалле.

1–6 ИГРОКОВ | 14+ | 30–60 МИНУТ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок становится ярлом — вождём викингов, решившим повести своих воинов в битву, чтобы принять доблестную смерть.

Тот, кому удастся набрать больше всего очков доблести за павших воинов и захват вражеских щитов, станет последним конунгом викингов.

СОСТАВ ИГРЫ



120 карт базовой колоды

1. Карты викингов:

- клан медведя (оранжевый);
- клан волка (зелёный);
- клан кабана (жёлтый);
- клан оленя (фиолетовый).

2. Карты инеистых великанов.

С этого момента для простоты мы будем называть карты с символом воина в левом верхнем углу картами воинов. Инеистые великаны — это 5-й клан в базовой колоде. Разные цвета на картах воинов в «Вальхалле» показывают разные кланы.

3. Карты боевой тактики с одноразовыми эффектами.



40 карт дополнения
«Валькирии»



14 карт дополнения
«Помощь Тора»



40 карт дополнения
«Дверги Свартальфахейма»

РАЗНИЦА СИЛ	РАЗНИЦА СИЛ	РАЗНИЦА СИЛ	БОНУС ПРОИГРАВШЕГО
0-	0	0-1	Открыть в Вальхалле 1 своего игрового персонажа.
3	1	2-3	Изымать 1 карту из колоды.
4	2	4-5	Изымать 1 карту из колоды и положить 2 карты из руки на верш колоды с помощью специальной вилы.
3-	3-		НА ПРАВАХ ПОПОЛНЕНИЯ. В ИГРУ ВХОДИТ ИГРОВОЙ НАБОР КАРТ. ВНЕШНЯЯ ЧАСТЬ НЕ ВХОДИТ.

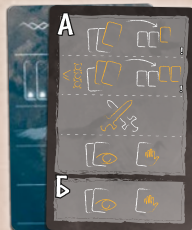
10 карт дополнения
«Хитрость Локи»



8 карт дополнения
«Последний викинг»



Фигурка
последнего викинга



9 памяток



20 карт дополнения
«Гнев Тира»



6 карт дополнения
«Верные соратники»

Создатели игры

Идея игры и разработка: Лукаш Возняк

Иллюстрации: Барбара Голеневская

Графический дизайн и вёрстка:

Якуб Майзель и Давид Бартломейчик

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта:

Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Филипп Кан

Редактор: Катерина Шевчук

Корректоры: Алина Кривошлыкова, Анна Полянская

Переводчик: Александр Петрунин

Верстальщик: Константин Тулинов

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru.

Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.





24 жетона щитов
(по 4 жетона для
каждого игрока)

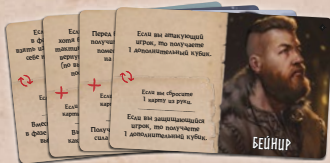


28 карт для дополнения
«Одиночный режим»:

- 4 чудовища (по 6 карт на игрока);
- 4 памятки.



6 планшетов игроков



25 карт ярлов



15 кубиков вооружения (6 красных, 6 чёрных, 3 серых)

Карта воина

Цвет клана и сила воина

Способность воина

Символ вооружения,
необходимый для активации
этого воина

Очки доблести



Карта боевой тактики

Эффект карты

! Описание карт
боевой тактики
приведено в конце
этого буклета.



Карта ярла

У каждого ярла есть две способности, которыми он может пользоваться в процессе игры. Главную способность можно применять всегда, а для использования дополнительной способности необходимо выполнить указанное условие.

В левой части карты ярла находится символ, определяющий, как применяются две способности относительно друг друга.

Главная
способность ярла

Условие применения
дополнительной
способности ярла

Дополнительная
способность ярла



Этот символ показывает, что игрок может использовать обе способности вместе. Обычно дополнительная способность расширяет главную.



Этот символ показывает, что игрок может использовать лишь 1 из 2 способностей. Если он применяет одну, то не может использовать другую.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В состав игры «Вальхалла» входят несколько дополнений, их правила приведены во второй половине этого буклета. Мы советуем не использовать дополнения в вашей первой партии. В последующих партиях вы можете добавить дополнения в любых сочетаниях. Опытные игроки могут сразу использовать дополнение «Хитрость Локи». Уберите в коробку компоненты дополнений, не участвующих в текущей партии.

1 Перемешайте **базовую колоду** из 120 карт и положите её туда, где до неё легко сможет дотянуться каждый участник. Оставьте место для стопки сброса рядом с колодой.


2 Возьмите **памятки**, соответствующие текущему числу игроков. Положите все **кубики** на стол.

3 Каждый участник берёт **планшет игрока**, заполняет 4 круглых ячейки **4 щитами** с символом выбранного им клана и при желании кладёт рядом с планшетом памятку.



4 При игре вдвоём уберите из **колоды ярлов** все карты с пометкой «3+» (в правом верхнем углу). Перемешайте колоду ярлов и раздайте игрокам по 3 карты лицевой стороной вниз. Каждый участник выбирает 1 карту, кладёт её перед собой лицевой стороной вниз и возвращает 2 другие карты в коробку. Как только все ярлы будут выбраны, игроки переворачивают их и по очереди зачитывают их способности.



Первая игра. Если вы хотите упростить этот этап подготовки в своей первой партии, перемешайте все карты ярлов с символом  (в правом верхнем углу) и раздайте по 1 каждому игроку.

5 Участник с самой длинной бородой становится **первым игроком**. Если этот критерий неприменим, определите первого игрока случайным образом или назначьте им самого юного участника.

6 Определите по таблице количество карт, которое вам нужно сбросить. Сбросьте их с верха колоды лицевой стороной вверх. Эти карты положат начало **открытой стопке сброса**. Всякий раз, когда вам будет предписано сбросить карту, кладите её в эту стопку лицевой стороной вверх.

Число игроков	Число карт, сбрасываемых из колоды перед началом игры
2 игрока	40 карт
3 игрока	20 карт
4 игроков	10 карт
5 игроков	0 карт
6 игроков	0 карт*

* После того как игроки выберут стартовые руки, замешайте 12 карт, сброшенных участниками, обратно в колоду.

7 Открывайте по 1 карте из колоды лицевой стороной вверх, пока на столе не окажется **на 1 карту воина больше, чем число игроков**. К примеру, при игре вчетвером нужно открыть 5 карт воинов. Замешайте все открытые карты другого типа (например, боевой тактики) обратно в колоду.

8 Участник, сидящий справа от первого игрока, выбирает 1 из карт воинов со стола и помещает её на свой планшет лицевой стороной вверх. Воины на планшете игрока — это его **отряд**. Оставшиеся игроки в обратном порядке хода (против часовой стрелки) тоже выбирают по 1 карте воина. Первый игрок выбирает 1 из 2 оставшихся карт.



Во время подготовки к игре и до конца партии участники могут размещать карты воинов в любых ячейках планшетов. Однако, выложив карту воина в ячейку, игрок уже не может перемещать её по планшету.

9

Замешайте оставшуюся карту в колоду. Каждый игрок **берёт 7 карт из колоды и сбрасывает 2 любые из них**. Игроки одновременно выбирают карты, которые они хотят сбросить, и кладут их перед собой лицевой стороной вниз. Как только каждый сделает свой выбор, участники переносят отложенные карты в стопку сброса лицевой стороной вверх.



Колода и сброс

Игроки в любое время могут просматривать карты в стопке сброса, но им запрещается менять их порядок. Игроки могут подсчитывать, сколько карт осталось в колоде: ближе к концу партии это может быть важно.



Текст на картах

Если текст карты (например, карты ярла или боевой тактики) противоречит правилам из этого буклета, следуйте тексту карты.

Дополнительные кубики

Сформируйте общий запас из 3 дополнительных (серых) кубиков. Если во время битвы в запасе закончатся дополнительные кубики, не заменяйте их другими. Если игрок получает дополнительные кубики на время битвы, он берёт их из общего запаса и возвращает в общий запас после того, как сбрасывает. Если игрок не может взять положенное ему количество кубиков, эффект его карты применяется частично (к примеру, он получает 1 кубик вместо 2).

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Первый игрок (тот, кто выбирал открытую карту воина последним) начинает партию.

Ход каждого игрока разделён на 2 фазы:

- А** игрок выполняет 1 действие;
- Б** игрок берёт 2 карты из колоды и оставляет себе 1 из них.


Когда активный игрок завершает ход (иными словами, заканчивает фазу **Б**), право хода передаётся его соседу слева, то есть по часовой стрелке.

А Действие

В свой ход в фазе **А** игрок выполняет 1 из 4 следующих действий:

- 1** Добавить 1 воина из руки в отряд.
- 2** Добавить 2 воинов из руки в отряд, если сумма символов вооружения на их картах не более 3.
- 3** Напасть на другого игрока.
- 4** Взять 2 карты из колоды и оставить себе 1 из них.



! Если у игрока нет воинов в отряде, он обязан выполнить действие **1** или **2**. Об этом напоминает символ  в описании хода в памятке. Если у игрока нет карт воинов ни в отряде, ни в руке, он обязан показать карты в руке остальным и выполнить действие **4** — взять 2 карты и оставить из них 1. Взяв карту воина, игрок не обязан оставлять себе именно её.

1 Добавить 1 воина из руки в отряд.

Игрок выбирает любую карту воина из руки и добавляет её в свой отряд. В отряде игрока может быть **не более 4 воинов**. Если в отряде уже 4 воина, а игрок хочет добавить ещё одного, он должен сбросить одну из лежащих на планшете карт. Поместив карту воина на планшет, в дальнейшем игрок не сможет перенести её в другую ячейку.

2 Добавить 2 воинов из руки в отряд, если сумма символов вооружения на их картах не более 3.

Это действие аналогично первому, за исключением того, что игрок выкладывает 2 карты воинов. Сумма символов вооружения на обеих картах не должна превышать 3. Это означает, что игрок может выложить либо 2 карты

с одним символом вооружения на каждой, либо 1 карту с одним символом и ещё 1 карту с двумя. Если в отряде уже 4 воина, а игрок хочет добавить ещё двух, он должен сбросить 2 из лежащих на планшете карт.

3 Напасть на другого игрока.

Игрок выбирает противника и нападает своим отрядом на его отряд. Игрок не может напасть на противника, в отряде которого нет воинов или у которого не осталось своих щитов. О том, как проходит битва, подробно рассказано на последующих страницах.

4 Взять 2 карты из колоды и оставить себе 1 из них.

Игрок берёт 2 карты из колоды, добавляет любую из них в руку и сбрасывает другую. Число карт в руке игрока не ограничено.

Б Получение 2 карт и сохранение 1 из них

Игрок берёт 2 карты из колоды, добавляет любую из них в руку и сбрасывает другую.



БИТВЫ

Игроки сражаются при помощи вооружённых воинов, карт боевой тактики и способностей ярлов. Сначала проводится фаза атаки, а затем фаза защиты. Битва заканчивается сравнением боевых сил игроков.

Нельзя напасть на противника, в отряде которого нет воинов или у которого нет своих щитов.

Перед началом фазы атаки каждый участник битвы получает возможность разыграть 1 или несколько карт боевой тактики (с соответствующим символом в левом нижнем углу). Первым перед битвой карты боевой тактики разыгрывает атакующий игрок, а затем защищающийся.



Фаза атаки

1 Бросьте 6 кубиков вооружения.

В начале этой фазы атакующий игрок бросает 6 кубиков одного цвета, чтобы вооружить и отправить в битву свой отряд.

2 После броска кубиков игрок может выполнить действия из списка. Каждое действие можно выполнить сколько угодно раз, пока это возможно, и в любом порядке. Например, вы можете перебросить кубики, разыграть карты боевой тактики, снова перебросить кубики, а затем вооружить воинов.

• Перебросьте кубики.

Атакующий игрок может сбросить 1 свой кубик, чтобы перебросить 1 или несколько других своих кубиков. Он сам выбирает, какие кубики перебросить, а какие оставить, и одновременно перебрасывает все выбранные кубики. Игрок может перебрасывать свои кубики сколько угодно раз, однако за каждый переброс он предварительно сбрасывает 1 кубик. Сброшенные кубики откладываются в сторону и становятся недоступны игроку до конца битвы.

• Разыграйте карты боевой тактики.

Атакующий игрок может разыграть сколько угодно карт боевой тактики во время битвы: после броска кубиков, во время переброса кубиков или после перебросов. Атакующий игрок не может разыгрывать карты боевой тактики после завершения фазы атаки. Его решение, разыгрывать карты боевой тактики или нет, должно быть принято

до окончания атаки и до броска кубиков защищающимся игроком. Боевая тактика позволяет увеличить силу отряда, эффективнее перебрасывать кубики и вооружать больше воинов. После битвы все разыгранные карты боевой тактики сбрасываются.

• Вооружите воинов.

Цель бросков кубиков — вооружить воинов. Атакующий игрок выбирает из символов, выпавших на брошенных (и переброшенных) кубиках, те, что совпадают с символами вооружения на картах воинов в его отряде. Если игрок накрывает все символы вооружения на карте воина нужными кубиками, этот воин активируется и его сила добавляется к боевой силе.



Игрок может активировать воинов в любой последовательности. Игрок не обязан активировать воина, даже если у него есть все необходимые кубики. Игрок не может атаковать, разыгрывая только карты боевой тактики, ему нужно активировать хотя бы 1 воина.

Все кубики с символом ⊗, как и кубики с другими результатами, можно перебрасывать по обычным правилам и при помощи карт боевой тактики. Кубики с символом ⊗ не используются для активации воинов.

Активировав воина и применив его особую способность, игрок не может затем решить забрать кубики с его карты (например, чтобы перебросить). Поэтому мы советуем держать нужные кубики рядом с картой воина до того момента, когда вы решите активировать его. Если атакующий игрок не вооружает хотя бы 1 воина, битва заканчивается без победителя (фаза защиты пропускается).

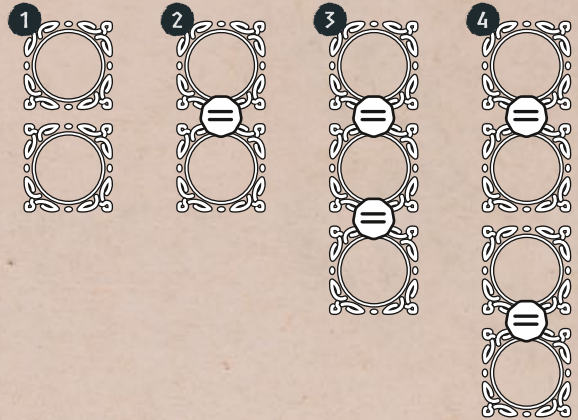
3 Закончите фазу атаки.

Когда игрок прекращает перебрасывать кубики, разыгрывать карты боевой тактики и вооружать воинов, он заканчивает атаку и определяет боевую силу. Все неиспользованные вами кубики остаются лежать перед вами до конца этой битвы.

Боевая сила — сумма сил полностью вооружённых воинов и разыгранных карт боевой тактики.

Инеистые великаны

Активация инеистых великанов проходит по аналогии с активацией остальных карт воинов, однако на картах великанов нет конкретных символов вооружения. Для активации инеистого великана игрок может использовать любое вооружение, кроме ⊗.



- 1 Любые 2 символа вооружения (например, копьё и меч).
- 2 2 одинаковых символа вооружения (например, 2 топора).
- 3 3 одинаковых символа вооружения (например, 3 щита).
- 4 2 пары одинаковых символов вооружения (например, 2 топора и 2 лука).



Описание способностей воинов и символов всех карт приведено в конце этого буклета.



Фаза защиты

Фаза защиты проходит так же, как и фаза атаки. Защищающийся игрок использует свой набор кубиков.

Если он не может вооружить ни одного воина, битва заканчивается победой атакующего игрока. Игрок не может защитить себя только силой карт боевой тактики и способностью ярла, ему нужно активировать хотя бы 1 воина.

В игре есть 3 дополнительных кубика. Если атакующий игрок уже использовал их для активации воинов, у защищающегося игрока может не получиться воспользоваться способностью своего ярла или разыграть карты боевой тактики.



Сравнение сил

После завершения фазы защиты участники битвы сравнивают свои боевые силы. Игрок с большей боевой силой побеждает в битве. В случае ничьей побеждает атакующий игрок.



Напоминание: завершив фазу атаки, атакующий игрок не может разыгрывать новые карты в фазе защиты.



Если победил атакующий игрок:

- 1 Он забирает 1 щит защищающегося игрока (любой щит из 1 из 4 ячеек на планшете игрока) и кладёт его рядом со своим планшетом. Игрок не может лишиться щита, забранного у противника, — лишь своего собственного.
- 2 Все активированные воины атакующего игрока отправляются в его Вальхаллу.
- 3 Частично вооружённые воины остаются в его отряде.



Если победил защищающийся игрок:

- 1 Он не теряет и не забирает щит.
- 2 Игрок выбирает, какие из его активированных воинов отправятся в Вальхаллу. Он может решить никого не отправлять в Вальхаллу, отправить лишь часть своих активированных воинов или всех.



Вальхалла — это личная стопка очков доблести игрока. Стопка лежит лицевой стороной вниз в выемке с правой стороны планшета.

Воины, выигравшие битву, принимают славную смерть. Бог Один открывает перед ними врата и сажает подле себя в Вальхалле.

Игрок, потерпевший поражение в битве (неважно, атаковал он или защищался), не отправляет воинов в Вальхаллу.

Проигравшие битву воины, сгорая от стыда, уходят восвояси зализывать раны. Участие в битве — это только полдела. Место в Вальхалле отведено лишь победителям.

После битвы игроки убирают все кубики с воинов и возвращают дополнительные кубики в общий запас. Все разыгранные карты боевой тактики сбрасываются.

КОНЕЦ ИГРЫ

Участники продолжают делать ходы по очереди, пока не будет выполнено хотя бы 1 из 2 условий окончания игры:

- 1 Один из игроков лишился последнего щита.
ИЛИ
- 2 В колоде закончились карты.

В любом случае активный игрок заканчивает ход, а затем **каждый участник** (включая того, кто только что ходил) **делает ещё 1 ход**.

Участник, потерявший последний щит, не выбывает из игры. Он, как и все, сражается в Рагнарёке и по-прежнему имеет шансы на победу.

Когда в колоде заканчиваются карты, возможна ситуация, в которой игроки не смогут получить карты. В этом случае они берут из колоды столько карт, сколько могут взять.



Рагнарёк

По завершении последнего раунда наступает легендарный Рагнарёк. Каждому игроку даётся возможность в последний раз отправить свой отряд в битву.

Во время Рагнарёка каждый участник по очереди бросает 6 кубиков, вооружает своих воинов и, если желает, разыгрывает карты боевой тактики и перебрасывает кубики. Как только участник активирует всех воинов, которых может,

он заканчивает ход и передаёт кубики следующему игроку. Все активированные им воины попадают в Вальхаллу, а остальные воины сбрасываются вместе с картами из руки.

Рагнарёк — это не нападение на противника, поэтому игроки не завоёвывают чужие щиты.

Во время Рагнарёка игроки по-прежнему могут использовать способности карт ярлов. Для их эффектов все игроки считаются атакующими.


Подсчёт очков доблести


Участник с наибольшим количеством очков доблести выигрывает партию. В случае ничьей побеждает претендент, завоевавший больше чужих щитов. Если по-прежнему ничья, побеждает претендент с большим количеством собственных щитов. Если и тут ничья, в игре несколько победителей.


Игроки складывают очки, полученные за щиты и карты в Вальхалле. На памятке указано, сколько очков приносит и то и другое в зависимости от числа игроков.


Очки доблести за щиты


Подсчитывая очки за наборы щитов, учитывайте каждый щит только в 1 наборе.

 Каждый чужой щит приносит 2 очка доблести. Собственные щиты очков не приносят.

 Каждый щит (ваш собственный или чужой) приносит 2 очка доблести. Также каждый набор из 2 разных чужих щитов приносит ещё 2 очка доблести.

 Каждый щит (ваш собственный или чужой) приносит 2 очка доблести. Также каждый набор из 3 разных чужих щитов приносит ещё 3 очка доблести.

 Каждый щит (ваш собственный или чужой) приносит 2 очка доблести. Также каждый набор из 3 разных чужих щитов приносит ещё 2 очка доблести, а каждый набор из 4 разных чужих щитов — 4 очка.

 Каждый щит (ваш собственный или чужой) приносит 2 очка доблести. Также каждый набор из 3 разных чужих щитов приносит ещё 3 очка доблести, а каждый набор из 4 разных чужих щитов — 5 очков.

Очки доблести за карты в Вальхалле

Каждый воин приносит столько очков доблести, сколько указано в левом нижнем углу его карты.



Теперь вы знаете основы игры. Перед первой партией советуем изучить варианты игры (с. 19) и описание символов на картах из базовой колоды (для удобства эта информация вынесена на заднюю обложку буклета). Освоившись в игре, пробуйте добавлять в неё различные дополнения (их правила описываются далее). При желании дополнение «Хитрость Локи» можно включить в базовую игру с самой первой партии.

ДОПОЛНЕНИЯ


Мы советуем играть в дополнения вместе с «Хитростью Локи» (его можно добавить в базовую игру с первой партией). Если не указано иное, дополнения можно использовать как все вместе, так и добавлять к базовой игре по отдельности. Дополнения вносят в игровой процесс новые элементы. Некоторые дополнения используются при определённом количестве игроков. Дополнения, замешиваемые в базовую колоду, отмечены символом в правом верхнем углу карты (кроме дополнения «Гнев Тира»).

Хитрость Локи



Локи — бог обмана, лжи и коварства. В Рагнарёке он решил занять противоположную сторону и помочь тем, кто проигрывает битвы.


Играя с этим дополнением, участники используют 1 из 10 особых карт. Некоторые из них меняют количество карт, сбрасываемых при подготовке к партии.

Впервые играя с дополнением «Хитрость Локи», возьмите рекомендуемую для вводной партии карту (с символом  в правом верхнем углу) и выложите её рядом с памятками. В последующих играх с этим дополнением вы можете выбирать карту случайным образом или совместно выбирать конкретную карту. Уберите в коробку оставшиеся 9 карт.

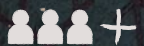
Карта хитрости Локи показывает, какой бонус получает проигравший битву. Он получает этот бонус после битвы, когда будут применены любые другие возможные эффекты. Если игрок должен получить бонусные очки, то он берёт карты с подходящим количеством очков из стопки сброса, не нарушая в ней порядок, и добавляет их в свою Вальхаллу.

После каждой битвы боевая сила проигравшего вычитается из боевой силы победителя. В зависимости от полученного числа проигравший битву получает указанный на карте бонус. Чем меньше разница, тем лучше. **Игрок может отказаться от бонуса или выбрать бонус, указанный ниже того, что ему полагается.** Если разница больше, чем указано на карте хитрости Локи, то игрок не получает никакого бонуса.

Все остальные правила битвы и её последствий не меняются.

РАЗНИЦА СИЛ	БОНУС ПРОИГРАВШЕГО 
0–1	Отправьте в Вальхаллу всех своих активированных воинов.
2–3	Отправьте в Вальхаллу 1 своего активированного воина.
4–5	Возьмите 1 случайную карту из руки противника.

Помощь Тора



Тор — бог грома и молнии, сын Одина и могучий воитель. В Рагнарёке он помогает воинам, самолично участвуя в сражениях.

Играя с этим дополнением, замешайте 14 карт помощи Тора в колоду в начале этапа 1 подготовки к партии.

Если у вас в руке оказывается карта помощи Тора, вы можете разыграть её перед началом битвы двух других участников. Вы сами выбираете, кто из них получит помощь Тора. На картах помощи Тора указано, кто может получить эту помощь и какое преимущество в битве она даст. Описание способностей этих карт приведено в разделе «Символы» (см. с. 20–24).

Если игрок, получивший помощь Тора, побеждает в битве, то карта помощи Тора отправляется в Вальхаллу того, кто её разыграл. Она принесёт ему очки доблести в конце партии. Если игрок, получивший помощь Тора, терпит поражение, то карта помощи Тора сбрасывается.

Перед каждой битвой несколько участников могут разыграть карты помощи Тора, но каждый из них может разыграть лишь 1 карту.




Валькирии



Валькирии — дочери Одина и младшие богини, забирающие в Вальхаллу души эйнхериев — храбрейших воинов, павших в битве. Валькирии приветчают тех, кто находит доблестную смерть, борясь с несокрушимыми препятствиями, и тех, кто проявляет себя в битвах плечом к плечу с верными соратниками.

Подготовка к игре

В дополнении «Валькирии» вы найдёте новые карты боевой тактики и воинов. Оно состоит из 40 карт, которые необходимо замешать в колоду на этапе 1 подготовки к игре.

Используйте особые памятки ()⁴⁰, описывающие изменения в правилах.

Изменения в правилах

Процесс игры меняется только в фазе **Б**. Игрок берёт из колоды 3 карты и оставляет себе 1. Остальные карты сбрасываются.



Воины, привлекающие валькирий

У большинства карт воинов из этого дополнения есть особый символ в нижнем левом углу, отражающий новое правило получения очков доблести. Все подобные символы разъяснены в разделе «Символы» этого буклета (см. с. 20—24). Всякий раз, когда такой воин попадает в Вальхаллу, проверяйте, приносит ли он бонусные очки. Если да, то игрок берёт карты с подходящим количеством очков из стопки сброса, не нарушая в ней порядок, и добавляет их в свою Вальхаллу вместе с этим воином.


Бонусные очки зарабатываются в зависимости от других воинов в отряде игрока, отправляющихся в Вальхаллу. Некоторые воины из этого дополнения дают бонус, если они попадают в Вальхаллу в одиночку, другие — за гибель целой группы, а третьи — за перемещение в Вальхаллу с определённым цветом.



Карты поручений

Карты поручений из дополнения «Валькирии» приносят игроку 2 очка доблести, если он победил в битве и выполнил определённые требования, указанные на карте. После каждой битвы можно разыграть лишь 1 карту поручения. Если условие карты поручения выполнено, она отправляется в Вальхаллу и приносит очки доблести.



Если игроки объединяют дополнения «Валькирии» и «Дверги Свартальфахейма», они должны использовать памятку с символом ⁸⁰. В игру с двумя этими дополнениями вносятся два изменения. Во-первых, на этапе 6 подготовки к игре из колоды сбрасываются 20 дополнительных карт. В партиях на шестерых игроки сбрасывают 8 карт на этапе 6 и не замешивают 12 сброшенных карт на этапе 9 обратно в колоду. Во-вторых, в фазе **А** своего хода игрок берёт из колоды 3 карты вместо 2, а затем оставляет себе 1 из них, а остальные сбрасывает.

Дверги Свартальфахейма



Жадные, изобретательные, вероломные жители Свартальфахейма — подземного мира, расположенного между Мидгардом и Нифльхеймом, — дверги считаются непревзойдёнными кузнецами, создающими магические вещицы, оружие и талисманы. Также они крайне опасны на поле брани.

Подготовка к игре

Дополнение «Дверги Свартальфахейма» состоит из 40 карт, которые необходимо замешать в колоду в начале этапа 1 подготовки к игре.

Используйте особые памятки (☞), описывающие изменения в правилах.

Изменения в правилах

Процесс игры меняется только в фазе **Б**. Игрок берёт из колоды 3 карты и оставляет себе 1 из них. Остальные карты сбрасываются.

Способности двергов

Описание способностей карт воинов и боевой тактики из дополнения «Дверги Свартальфахейма» приведено в разделе «Символы» этого буклета (см. с. 20—24).



Гнев Тира



Тир — бог войны. Он нисходит на поле битвы и подпитывает воинов своим гневом, дабы те шли в битву с яростью, силой и стойкостью бога.

Карты гнева Тира — это новый тип карт, не относящийся ни к картам воинов, ни к картам боевой тактики.

Играя с этим дополнением, замешайте 14 из 20 карт гнева Тира в базовую колоду на этапе 1 подготовки к игре. Также после 9 этапа каждый игрок получает 1 из 6 оставшихся карт гнева Тира и добавляет её в руку. Уберите оставшиеся карты гнева Тира (если есть) в коробку.

Карты гнева Тира разыгрываются по особым правилам. Когда игрок добавляет воина (или воинов) в отряд, он может усилить выложенного воина картой гнева Тира, подложив её так, чтобы была видна лишь её особая способность. Эта способность вступает в силу при активации воина, не считая способностей на тех картах Тира, что помогают активировать воина без использования определённого символа вооружения.

Карту гнева Тира можно выложить только одновременно с картой воина, её нельзя добавить позже к одному из уже выложенных воинов. Каждого воина можно усилить лишь 1 картой гнева Тира.

Если воин сбрасывается из отряда или отправляется в Вальхаллу, усиливавшая его карта гнева Тира сбрасывается. Если воин возвращается в руку игрока, то и его карта гнева Тира тоже возвращается в руку.



Твердь обрушивается в пылающую бездну, и огонь стеной обступает последний клочок нетронутой земли. Его обороняет единственный смертный, заслуживший уважение богов. Он не был провозглашён конунгом, ему даже не было суждено стать вожаком своего клана, но теперь он могущественнее любого ярла. Он последний викинг. И он подначивает врагов вступить в завершающую битву.

В состав этого дополнения входят:

- 2 карты последнего викинга;
- фигурка* последнего викинга;
- 6 двусторонних карт бонусов (внизу каждой есть отметка о числе игроков).

* можете использовать эту фигурку вместо карты последнего викинга.

Последний викинг (2—5 игроков)

В начале игры поместите на стол карту последнего викинга и карту бонуса, соответствующую текущему числу участников.

Все правила базовой игры остаются неизменными, за исключением одного нововведения.

После самой первой битвы её победитель кладёт карту бонуса перед собой и отмечает на ней 1-й уровень картой последнего викинга. Отныне он считается последним викингом. Когда кто-либо побеждает в битве последнего викинга (будучи атакующим или защищающимся игроком), он забирает карты бонуса и последнего викинга себе и отмечает на карте бонуса 1-й уровень.

В начале своего хода последний викинг проверяет, есть ли воины в его отряде. Если нет, то он делает ход по обычным правилам. Если у него есть воины в отряде, он получает бонусные очки доблести, определяемые по текущему уровню карты бонуса, повышает уровень на 1 и делает ход по обычным правилам.

Чтобы получить бонусные очки, игрок находит карты с подходящим количеством очков в стопке сброса, не нарушая в ней порядок, и добавляет их в свою Вальхаллу.

Начиная со 2-го уровня в дополнение к увеличивающемуся количеству бонусных очков для последнего викинга в игре появляется и награда для участника, решившего на него напасть. Всякий раз, когда игрок нападает на последнего викинга 2-го уровня и выше, он получает дополнительный кубик (или кубики в зависимости от текущего уровня) в фазе атаки.

В конце игры тот, кто окажется последним викингом, получит 1 бонусное очко доблести.

Последний викинг (6 игроков)

Игра в шестером немного отличается от варианта для 2—5 участников.

В этом случае вы используете 2 карты последнего викинга, а также 2 карты бонуса, поэтому большую часть партии у вас будет 2 последних викинга.

После первой битвы её победитель получает карту последнего викинга и карту бонуса. Победитель следующей битвы, в которой не принимал участие последний викинг, берёт оставшиеся карты последнего викинга и бонуса.

Когда кто-либо побеждает в битве последнего викинга, он берёт его карту последнего викинга и бонуса, кладёт их перед собой и отмечает на карте бонуса 1-й уровень.

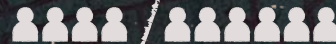
Если оба последних викинга сражаются друг с другом, проигравший возвращает свою карту последнего викинга и карту бонуса на середину стола — они достанутся тому, кто выиграет следующую битву, в которой не будет участвовать оставшийся последний викинг.

Все прочие правила остаются теми же, что и в варианте для 2—5 игроков.



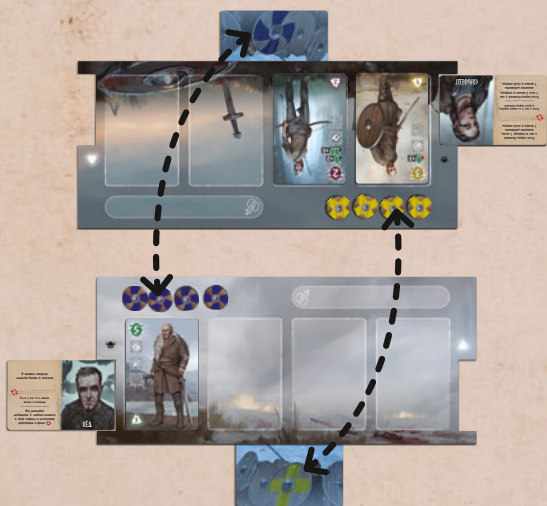
Две версии одной и той же карты бонуса: слева — для использования с картой последнего викинга, справа — с его фигуркой

Карта последнего викинга, отмечающая 1-й уровень



Партнёрство ярлов

Играя с этим дополнением, участники используют особые карты, показывающие, кто считается их партнёром. Каждый игрок получает карту со щитом участника, который будет его партнёром до конца партии. Игроки не могут нападать на своего партнёра. При игре вчетвером участники должны сидеть в следующем порядке — А, Б, А, Б, а вшестером — А, Б, В, А, Б, В.



Изменения в базовых правилах:

- Применяя бонус клана оленя (фиолетового), управляющий им игрок считает воинов из отряда партнёра воинами из своего отряда. Игрок получает воинский бонус клана кабана (жёлтого), если клан, указанный на карте, появляется в отряде его противника или в отряде партнёра его противника.
- В битве (атакуя или защищаясь) игрок может активировать воинов из отряда партнёра, но не может отправлять их в Вальхаллу после битвы.
- Для способностей всех карт ярлов и карт боевой тактики отрядом игрока считается лишь его собственный отряд. Игрок не учитывает воинов в отряде партнёра.
- Вы не можете нападать на игрока, в отряде которого нет воинов, даже если в отряде его партнёра воины есть.
- В конце игры каждый участник берёт 1 щит своего партнёра. Если у игрока не осталось собственных щитов, его партнёр не получает щит.
- Несмотря на совместный характер игры, участники подсчитывают очки по отдельности, и в конце побеждает кто-то один.

Все прочие правила не меняются.

Союз ярлов

Играя с этим дополнением, участники используют особые карты, показывающие, кто считается их союзником. Каждый игрок получает карту со щитом участника, который будет его союзником до конца партии. Игроки не могут нападать на своих союзников. При игре вчетвером участники должны сидеть в следующем порядке — А, Б, А, Б, а вшестером — А, Б, В, А, Б, В.

Изменения в базовых правилах:

- Применяя бонус клана оленя (фиолетового), управляющий им игрок считает воинов из отряда союзника воинами из своего отряда. Игрок получает воинский бонус клана кабана (жёлтого), если клан, указанный на карте, появляется в отряде его противника или в отряде союзника его противника.
- В битве (атакуя или защищаясь) игрок может активировать воинов из отряда союзника.
- После победы в битве все активированные воины (игрока и его союзника) отправляются в Вальхаллу владельцев по обычным правилам.
- Для способностей всех карт ярлов и карт боевой тактики отрядом игрока считается лишь его собственный отряд. Он не учитывает воинов в отряде союзника.
- Вы не можете нападать на игрока, в отряде которого нет воинов, даже если в отряде его союзника воины есть.
- В конце игры союзники считают очки вместе. Каждый участник подсчитывает очки за воинов в своей Вальхалле и складывает результат с результатом союзника. При подсчёте очков за щиты каждый игрок сначала получает очки за собственные щиты, которые ему удалось сохранить, после чего союзники объединяют завоёванные ими чужие щиты и составляют из них наборы.
- При игре вчетвером используйте памятку подсчёта очков для 3 участников, а в партиях вшестером — памятку для 5 участников.
- В конце игры побеждает союз, набравший больше очков доблести.

Все прочие правила не меняются.

Одиночный режим

В этом варианте игры единственный участник берёт на себя роль ярла, ведущего отряд воинов в битву против могучего чудовища. Игрок вступает в битву лишь с одним чудовищем, но таких больших, опасных и неистовых созданий нельзя победить за одно сражение. Лишь проведя несколько успешных нападений, храбрый ярл и его воины смогут нанести финальный удар и заслужить своё место в Вальхалле.

Одиночный режим проходит по обычным правилам, поэтому, перед тем как приступить к нему, мы советуем предварительно опробовать базовый вариант игры для 2—6 участников или хотя бы ознакомиться с его правилами.

Боевая сила чудовища

Максимум дополнительной силы в Вальхалле игрока

Кланы, назначенные этой карте чудовища

Способности чудовища



Символы, активирующие чудовище

Подготовка к игре

- 1 Первым делом игрок выбирает чудовище, с которым будет сражаться.
 - Каждое чудовище представлено набором карт, отличающихся разной степенью ранений чудовища и его боевой силой.
 - Выбрав чудовище, игрок выкладывает его карты лицевой стороной вверх перед собой и складывает их стопкой в порядке увеличения силы: карта с наибольшей силой должна оказаться самой нижней, а с наименьшей — самой верхней. Карта сверху стопки — это **активная карта чудовища**.
 - Перед битвой игрок может просмотреть карты чудовища, чтобы изучить его возможности. В любой другой момент партии игрок может смотреть лишь карту, лежащую сразу под активной.
 - Игрок помещает набор из 6 кубиков рядом со стопкой карт чудовища. Это кубики чудовища.
- 2 Игрок кладёт памятку по одиночному режиму рядом с картами чудовища. Он также может использовать памятку по порядку хода и отслеживать на ней текущий этап хода, перемещая неиспользуемый жетон щита.
- 3 Игрок выбирает уровень сложности. В самой первой партии мы советуем выбрать уровень I. Приведённые ниже правила описывают именно этот уровень.
- 4 Игрок помещает перед собой планшет и раскладывает 4 щита своего цвета по предназначенным для них ячейкам.
- 5 Игрок самостоятельно выбирает карту ярла и кладёт её слева от планшета. Особая способность многих ярлов неприменима в одиночном режиме. На с. 18 будет приведён перечень ярлов, подходящих для одиночного режима. Мы советуем использовать нового ярла в каждой последующей одиночной партии для получения разного игрового опыта.
- 6 Игрок перемешивает 120 карт базовой колоды и сбрасывает 40 верхних карт. Они положат начало стопке сброса.
- 7 Игрок берёт из колоды 6 карт и оставляет их в руке. Перед началом партии он может обменять любые из этих карт. Делая это, игрок откладывает выбранные карты в сторону, берёт из колоды то же количество новых карт и замешивает отложенные карты в колоду. Игрок может сделать так всего один раз. Взяв новые карты из колоды, он уже не может передумать и вернуть отложенные карты.

Процесс игры

Партия длится несколько ходов. Каждый ход состоит из фазы **А**, фазы **Б** и фазы чудовища. Фазы **А** и **Б** ничем не отличаются от аналогичных фаз из базовой игры. В фазе **А** игрок выполняет 1 из 4 возможных действий, а в фазе **Б** берёт 2 карты из колоды, оставляет себе одну и сбрасывает другую. Игрок по-прежнему обязан выложить воина в фазе **А**, если его отряд пуст.

Если после фазы **Б** в отряде игрока нет воинов, фаза чудовища пропускается.

После фазы **Б** наступает фаза чудовища:

- 1 Игрок бросает кубики чудовища, лежащие рядом со стопкой карт чудовища. В первый раз он бросает все 6 кубиков, на последующих ходах их может стать меньше.
- 2 Игрок проверяет, выпали ли на брошенных кубиках символы, требующиеся для активации чудовища. Если да, игрок переносит их на соответствующие символы на карте чудовища. Если все символы вооружения чудовища заполнены, оно нападает на игрока. Все кубики с несовпавшими результатами откладываются в сторону — рядом со стопкой карт чудовища, кубики с совпавшими результатами **остаются на карте чудовища**.

Битва

Обычные правила битвы немного меняются. Некоторые карты тоже действуют иначе.

Самое ощутимое отличие в правилах — это то, что все очки доблести в Вальхалле игрока служат постоянным бонусом к силе во время битвы.



Как воины попадают в Вальхаллу в одиночном режиме, вы узнаете чуть дальше.

Игроку следует размещать карты в Вальхалле так, чтобы ему было удобно считать сумму очков доблести на них. В битве, будучи атакующим или защищающимся игроком, он добавляет сумму очков доблести к своей боевой силе (складывающейся из сил активированных воинов и разыгранных карт боевой тактики). Игрок может использовать памятки, чтобы всегда видеть сумму очков доблести.

Прочие изменения в битве

- Для способностей клана кабана (жёлтый) на картах чудовищ есть цвета назначенных им кланов. Если цвет на карте чудовища совпадает с цветом, указанным на жёлтом воине с особой способностью, этот воин получает +3 к силе.

- Способности инеистых великанов действуют немного иначе. Каждый активируемый игроком инеистый великан в битве даёт ему 1 дополнительный кубик. Активировав инеистого великана, игрок бросает 1 дополнительный кубик и прибавляет его к своим брошенным кубикам.
- Карты боевой тактики, требующие наличия меньшего отряда, чем у противника, действуют, когда у игрока меньше воинов, чем символов воинов на карте чудовища.
- Внизу карт некоторых чудовищ указана особая способность. Карты боевой тактики, отменяющие способности ярлов при нападении, отменяют и способности чудовищ на время одной битвы.



Мы советуем игнорировать способности чудовища **в вашей первой одиночной партии**. Так вам будет проще освоить этот режим игры.

- Остальные карты боевой тактики и способности действуют так же, как и в обычной игре.
- Как и в обычной битве, игрок может сбросить 1 из своих кубиков, чтобы перебросить оставшиеся. Он также может использовать способность ярла и имеющиеся карты боевой тактики. После битвы разыгранные карты боевой тактики сбрасываются.

Нападение игрока

Если игрок желает напасть на чудовище на своём ходу, то он бросает кубики, а затем при желании разыгрывает карты боевой тактики и перебрасывает кубики. Цель игрока — сделать так, чтобы его боевая сила стала больше или равна боевой силе, указанной на активной карте чудовища.

Победа при нападении

Если боевая сила игрока больше или равна силе чудовища, нападение проходит успешно, а чудовище получает ранение.

Прежде всего кубики, выложенные на карту чудовища, откладываются к остальным его кубикам.

Затем активная карта чудовища откладывается в сторону, открывая следующий уровень чудовища — раненого, но более разъярённого и сильного.

Все активированные воины из отряда игрока попадают в Вальхаллу, если только это не приведёт к превышению максимума дополнительной силы, указанного на новой карте чудовища (подробнее см. далее). Располагайте карты в Вальхалле лицевой стороной вверх так, чтобы видеть очки доблести на них. После нападения игрок переходит к фазе **Б**, а затем к фазе чудовища.

Поражение при нападении

Если игрок терпит поражение в битве, будучи атакующим, он может отправить 1 активированного воина в Вальхаллу, если это не приведёт к превышению максимума дополнительной силы, указанного на карте чудовища.

Затем игрок сбрасывает 2 верхние карты из колоды.

Все кубики чудовища остаются на месте.

Нападение чудовища

Если в фазе чудовища все символы вооружения на его карте накрыты кубиками, оно нападает на игрока, а тот защищается.

Сила, указанная на активной карте чудовища, — это его боевая сила. Всё, что может сделать игрок, — защититься от нападения, для чего его боевая сила должна превысить силу чудовища.

Все правила битвы остаются теми же, что описаны выше.

Вне зависимости от исхода битвы все кубики с карты чудовища убираются в сторону.

Победа при защите

Победив в битве в качестве защищаемого игрока, участник может отправить любых своих активированных воинов в Вальхаллу, если это не приведёт к превышению максимума дополнительной силы, указанного на карте чудовища. Игрок сам решает, сколько и каких активированных воинов отправит в Вальхаллу.

Победив в битве в качестве защищаемого игрока, участник не убирает верхнюю карту чудовища. Он делает так, лишь победив как атакующий игрок.

Поражение при защите

Потерпев поражение в битве в качестве защищаемого игрока, участник может отправить 1 активированного воина в Вальхаллу, если это не приведёт к превышению максимума дополнительной силы, указанного на карте чудовища. Затем он убирает из игры 1 свой щит и сбрасывает 2 верхние карты из колоды.

Максимум дополнительной силы с карты чудовища

Сумма очков доблести с карт воинов из Вальхаллы игрока не может превышать величину, указанную на карте чудовища. Если игрок должен отправить в Вальхаллу воинов, превышающих лимит, он сбрасывает их.

Важное правило! После победы в нападении на чудовище игрок открывает новую карту чудовища с новым лимитом. Воины отправляются в Вальхаллу уже после этого этапа.

Победа и поражение в одиночном режиме

Поражение

Игрок терпит поражение в двух случаях:

- У игрока не получается защититься от нападения, и он теряет 4-й щит. Он тут же проигрывает.
- Игрок берёт (или сбрасывает) последнюю карту из колоды. Он может провести последнее нападение, вне зависимости от текущего игрового момента. Однако сделать так можно, только если активная карта чудовища последняя. В противном случае игрок тут же терпит поражение. Проиграв последнюю битву, участник также проигрывает партию.



Ярлы, подходящие для одиночной игры:

Сигурд, Сольвейг, Сигвард, Хёд, Агнар, Вепрь, Вальгард, Стир, Вингор, Аслёйг, Эйнар, Торд, Оттар, Эсбьёрн, Эгиль, Бейнир, Бернхард.

Победа

Игрок становится победителем, если он успешно проводит нападение на последнюю карту чудовища в фазе **А** или если успешно проводит последнее нападение, вызванное опустошением колоды.

Уровни сложности одиночной игры

Одиночная игра предусматривает 3 уровня сложности. Выложите на стол памятку того уровня, на котором решили играть.

Уровень I. Обычный

Проиграв битву, будучи атакующим или защищаемым игроком, сбрасывайте 2 карты из колоды.

Уровень II. Сложный

Проиграв битву, будучи атакующим или защищаемым игроком, сбрасывайте 4 карты из колоды.


Уровень III. Безумный

Проиграв битву, будучи атакующим или защищаемым игроком, сбрасывайте 6 карт из колоды.

Одиночная игра с другими дополнениями

Опытные игроки могут добавить в базовую колоду одно из дополнений, состоящих из 40 карт (например, «Валькирий»).

Добавьте карты дополнения в базовую колоду до этапа 6 подготовки к игре в одиночном режиме. Во время партии в фазе **Б** игрок берёт 3 карты и оставляет себе 1 из них.

В этом варианте игры карты чудовищ выкладываются стороной с символом  вверх. Они будут сильнее.

Дополнения, которые подходят для одиночной игры:

- «Валькирии» (включено в базовую игру);
- «Альвы Альвхейма»;
- «Стражи Мидгарда»;
- «Всадники войны»;
- «Воины Асгарда».

В одиночную игру можно добавить 2 дополнения и даже другие дополнения при помощи электронного приложения «Valhalla».

Совместная игра

В этом варианте 2—4 игрока вместе сражаются против чудовища. Совместная игра возможна только через электронное приложение «Valhalla».

Варианты игры

Упрощённый вариант

Этот вариант подойдёт для игры с юными участниками. Для некоторого упрощения и ускорения игры вы можете добавить 2 небольших нововведения:

- Пропускайте этап 3 подготовки к игре (то есть не используйте карты ярлов).
- Вместо проведения этапа 9 подготовки к игре просто берите 5 карт. Они станут вашей стартовой рукой.

Продвинутый вариант. Сбор стартовой руки

Этот вариант рекомендуется опытным игрокам в «Вальхаллу», желающим сделать выбор стартовой руки карт более продуманным.

В игре меняется этап 9 подготовки к партии. Каждый игрок берёт по 5 карт из колоды вместо 7. Затем выложите 2 карты из колоды на стол лицевой стороной вверх.

Теперь игроки по очереди делают ходы, собирая стартовые руки карт. Начинает первый игрок. У него есть две возможности:

А Выложить на стол 1 карту из руки лицевой стороной вверх.

Б Завершить сбор стартовой руки.

Выбрав **А**, игрок выкладывает 1 карту из руки лицевой стороной вверх рядом с уже лежащими открытыми картами. Все эти карты образуют общий резерв. Если у игрока нет карт, он обязан выбрать **Б**.

Выбрав **Б**, игрок завершает сбор руки, добавляя к ней карты из общего резерва, пока их не станет ровно 5. К примеру, если в руке игрока 3 карты, он выбирает 2 выложенные на столе карты и добавляет их в руку. Закончив сбор руки, игрок больше не делает ходы на этом этапе подготовки к партии. Перед ходом следующего игрока возьмите 2 карты из колоды и выложите их лицевой стороной вверх в общий резерв.

Игроки продолжают делать ходы, выбирая **А** или **Б**, пока каждый из них не закончит сбор руки (то есть не выберет **Б**).

Когда в игре остаётся всего 1 участник, не закончивший сбор руки, он получает возможность выбрать **А** ещё 1 раз (если у него есть хотя бы 1 карта в руке), после чего он должен выбрать **Б** и закончить сбор руки. Затем все карты, оставшиеся в общем резерве, сбрасываются.

Продвинутый вариант. Выбор из 5 ярлов

Этот вариант даёт участникам ещё более широкий выбор ярлов перед началом игры. На этапе 3 подготовки к игре все получают по 5 карт ярлов вместо 3 и выбирают себе 1 из них. Этот вариант можно использовать вместе с вариантом сбора руки, описанным выше.

СИМВОЛЫ

Краткие базовые правила

В этом разделе разъясняются все символы, присутствующие на картах воинов, картах боевой тактики и особых картах дополнений. Сначала мы рассмотрим символы на картах дополнений, а в конце (на задней обложке) расскажем о символах из базовой колоды, используемой в каждой партии. Советуем держать этот буклет поблизости во время игры.

Карты боевой тактики

- Если не сказано иное, карту боевой тактики можно разыграть только в фазе атаки или защиты после броска 6 кубиков.
- Участник может разыграть столько карт боевой тактики, сколько желает.
- Во время битвы участник должен активировать хотя бы 1 воина. Просто разыграть карты боевой тактики в этом случае недостаточно.

Карты воинов

- Если не сказано иное, способность воина активируется после заполнения символов вооружения на его карте всеми необходимыми кубиками.
- Активировав воина и применив его способность, игрок не забирает кубики с его карты. Игроку рекомендуется класть нужные кубики рядом с картой воина до тех пор, пока он не решит активировать этого воина.

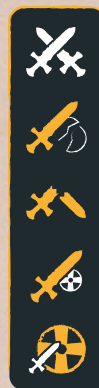
Символы, определяющие, в какой момент можно разыграть карту



Стрелка показывает, когда разыгрывается карта: до битвы (как в данном примере) или после



Символы в рамке отображают ситуацию (в данном примере — после победы в битве)



Перед битвой или после неё

После победы в битве

После проигрыша в битве

Если вы атакующий игрок

Если вы защищающийся игрок

Помощь Тора ⚡

Если в руке игрока есть карта помощи Тора, он может разыграть её перед началом битвы между двумя другими участниками. Он сам выбирает, кому из них поможет Тор. Карту можно применить лишь к игроку, подходящему под требования карты:



У него меньше воинов, чем у его противника в битве.



У него меньше или столько же воинов, чем у его противника в битве.

Игрок, которому помогает Тор, получает указанный на карте бонус:



Игрок берёт 1 карту из колоды перед битвой.



+2 или +3 к боевой силе.



Игрок может 1 раз бесплатно перебросить кубики в битве.



1 дополнительный кубик.



Игрок берёт 1 случайную карту из руки своего противника перед битвой.

Валькирии

Бонусные очки доблести игроки берут из стопки сброса, не нарушая в ней порядок. Игрок берёт карты (или карту), сумма очков на которых равна количеству очков доблести, которое он должен получить.

При получении бонусных очков доблести игрок учитывает только собственных воинов, отправляющихся в Вальхаллу. Воины его противника не учитываются.



Запас вооружения

Такую карту можно считать кубиком с указанным символом вооружения. Его можно использовать для активации карты воина или боевой тактики.



Когда воин с таким символом отправляется в Вальхаллу, игрок получает 1 бонусное очко доблести за каждого другого воина, попадающего в Вальхаллу вместе с этим. К примеру, если такой воин отправляется в Вальхаллу с 2 другими, игрок добавляет 2 очка доблести.



Путь к Вальхалле

Такую карту можно разыграть только при защите. Атакующий игрок выбирает 1 своего активированного воина — его сила перестаёт прибавляться к боевой силе. Если это был единственный активированный воин, битва продолжается.

После битвы, вне зависимости от её итога, выбранный воин отправляется в Вальхаллу атакующего игрока.



Когда воин с таким символом отправляется в Вальхаллу, игрок получает 2 бонусных очка доблести, если вместе с этим воином в Вальхаллу попадает другой воин указанного цвета. В данном примере игрок получает 2 очка доблести, если такой воин отправляется в Вальхаллу вместе с воином из жёлтого клана. Игрок получает очки только 1 раз, независимо от того, сколько воинов указанного клана оказывается в Вальхалле.



Инеистые великаны из дополнения «Валькирии» имеют новые требования к вооружению. Такой символ означает, что для активации инеистого великана все символы вооружения должны быть разными. Символ ⊗ по-прежнему нельзя использовать для активации карты воина.



Если этот воин — единственный воин из отряда игрока, отправляющийся в Вальхаллу, игрок получает 3 бонусных очка доблести.

Карты поручений из дополнения «Валькирии»

Карты поручений награждают игрока 2 очками доблести, если он побеждает в битве и выполняет особое требование, указанное на карте. После каждой битвы можно разыграть только 1 карту поручения. Если требование карты выполнено, она отправляется в Вальхаллу и приносит очки доблести в конце игры.



Победитель битвы не перебрасывал кубики в этой битве. Если он разыграл карты боевой тактики, позволившие ему сделать перебросы, он по-прежнему выполняет требование этого поручения.



Боевая сила победителя битвы на 5 и более превосходит силу проигравшего.



Победитель битвы активировал хотя бы 3 воинов.



Призыв к оружию

Эту карту можно разыграть только перед битвой. Игрок добавляет 1 воина из стопки сброса в свой отряд.

Если на верху стопки сброса лежит карта воина, игрок должен добавить её в отряд. В противном случае игрок просматривает стопку сверху вниз, пока не находит первую карту воина.



Эта способность применяется только при нападении.

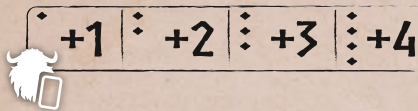
Активировав дверга с таким символом, игрок блокирует 1 воина из отряда противника. Игрок сам выбирает воина противника и немного сдвигает его карту, чтобы показать, что её нельзя использовать до конца битвы. Эта способность неприменима, если в отряде противника всего 1 воин.



Боевой ключ (отряд)



Игрок увеличивает свою боевую силу в битве в зависимости от количества воинов в его отряде. Он получает +1 к боевой силе за каждого воина (например, если в отряде 3 воина, игрок получает +3 к боевой силе). Не имеет значения, активированы ли воины, но игроку по-прежнему нужно полностью вооружить хотя бы 1 воина.



Эта способность применяется после битвы, на этапе перемещения воинов в Вальхаллу.

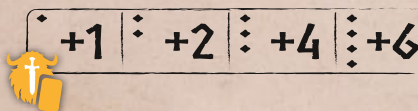
Если противник отправляет воинов в Вальхаллу, эта способность оставляет одного из них в отряде. Игрок, активировавший дверга с таким символом, сам выбирает активированного воина противника, который не попадёт в Вальхаллу.



Боевой ключ (активированные воины)



Игрок увеличивает свою боевую силу в битве в зависимости от количества активированных воинов в отряде. Он получает +1, +2, +4 или +6 к боевой силе за 1, 2, 3 или 4 активированных воинов соответственно (например, если игрок активировал 3 воинов, он получает +4 к боевой силе).



Эта способность заставляет противника немедленно сбросить карту боевой тактики из руки. Противник сам выбирает, какую карту сбросить. Если у него нет карт боевой тактики, он должен показать карты в руке, чтобы подтвердить это.



Эта способность позволяет игроку, активировавшему дверга с таким символом, сбросить любую карту из руки, чтобы получить +3 к боевой силе. Сброшенную карту можно положить рядом с двергом в качестве напоминания о полученном бонусе (после битвы её нужно переместить в стопку сброса).

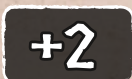
Гнев Тура



Карта с таким символом даёт воину +4 к боевой силе в битве, если у противника есть воин указанного на карте клана.



Если карты с таким символом выкладываются под карту воина, его можно активировать, не помещая на него 1 кубик с символом вооружения, указанным на карте.



Карта с таким символом даёт воину +2 к боевой силе в битве.

Одиночный режим



После фазы **A**, перед взятием карт из колоды, игрок сбрасывает 1 карту из колоды.



Способности активированных воинов указанного клана (в данном примере фиолетового) не влияют на боевую силу игрока.



Перед битвой игрок выбирает 1 карту из руки и сбрасывает её.



Перед броском 6 кубиков вооружения игрок сбрасывает 1 из них.



После битвы игрок перемешивает карты в руке и случайным образом сбрасывает одну из них. Эта способность действует даже в случае успешного нападения.



Игрок может разыграть не более 2 карт боевой тактики.



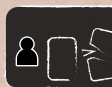
Способность карты ярла игрока, применяющаяся в битве, не действует.



Игрок не может разыгрывать карты боевой тактики.



На планшете игрока становится на 1 ячейку для воина меньше.



Перед битвой игрок отправляет 1 воина из отряда в стопку сброса.



После поражения в битве игрок сбрасывает 1 очко доблести из Вальгаллы.



Игрок не может использовать карты боевой тактики с таким символом («Ответный удар», «Замена вооружения»).



После каждой битвы игрок сбрасывает 1 очко доблести из Вальгаллы. Эта способность действует даже в случае успешного нападения.

Базовая колода

Символы боевой тактики



Ярость

Добавьте +2 к боевой силе.



Ярость

Добавьте +3 к боевой силе. Эту карту можно разыграть, только если в вашем отряде меньше воинов, чем у вашего противника в битве.



Героическая атака

Добавьте +3 к боевой силе и сбросьте 1 кубик из своих брошенных кубиков.



Героическая атака

Добавьте +4 к боевой силе и сбросьте 1 кубик с указанным на карте символом из своих брошенных кубиков.



Новое вооружение

Возьмите 2 дополнительных кубика. Бросьте их, выберите из них один и добавьте к своим брошенным кубикам. Верните другой в общий запас.



Ответный удар

Перебросьте любые кубики не более 2 раз. Каждый раз вы можете выбирать новые кубики для переброса.



Замена вооружения

Можете повернуть все свои кубики с ⊗ любой гранью вверх. Разные кубики можно повернуть на разные грани.



Окружите вожака!

Эту карту можно разыграть только в фазе атаки.

Способности ярла (главная и дополнительная) защищающегося игрока не действуют до конца битвы. Если способность ярла применяется перед битвой или вне битвы, эта карта на него не влияет.

Символы воинов



Активированный воин с такой способностью получает +3 к боевой силе, если в отряде соперника имеется воин указанного цвета (в данном примере зелёного). Не имеет значения, активирован воин противника или нет.



Активированный воин с такой способностью получает +2 к боевой силе, если в его отряде имеется воин указанного цвета (в данном примере жёлтого). Если в его отряде 2 воина указанного цвета, то вместо этого он получает +5 к боевой силе. Не имеет значения, активированы воины указанного цвета или нет.



Это способность инеистого великана. Когда атакующий игрок активирует инеистого великана, защищающийся игрок теряет 1 кубик до конца битвы. **Вы можете использовать не более 1 такой способности за битву.** Все остальные активированные инеистые великаны (атакующего и защищающегося игроков) просто добавляют свою силу к боевой силе.



Активированный воин с такой способностью получает +2 к боевой силе, если в его отряде (на что указывает чёрный символ игрока) имеются 3 разных клана (3 воина разного цвета). Если в его отряде 4 разных клана (воины 4 разных цветов), то вместо этого он получает +5 к боевой силе. Не имеет значения, активированы воины других кланов или нет. Учитывайте клан этого воина при подсчёте.