

N O T H G A R D

Н О В Ы Е З Е М Л И

П Р А В И Л А И Г Р Ы

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НОРДГАРД: НОВЫЕ ЗЕМЛИ

Разведчики сообщают о новых плодородных землях где-то за морем. Отличная добыча для истинных викингов.

В поисках славы и власти главы всех кланов набрали дружины храбрейших воинов и отправили их для исследования и захвата новых земель Нордгарда.

В этой настольной игре каждый участник управляет кланом суровых викингов из вселенной Нордгард. Вам предстоит составить свою колоду карт, захватить и удержать земли, и добыть славу для своего народа. Как и всем настоящим лидерам, игрокам предстоят тяжёлые испытания, в которых от их решений зависит победа в безжалостной гонке за новыми территориями, славой и богатством.

СОСТАВ ИГРЫ

70 фигурок воинов

(5 цветов, по 14 для каждого игрока)



56 жетонов зданий

(по 7 каждого из 8 типов)



65 жетонов славы

ценностью 50 (×5),
10 (×10), 5 (×15) и 1 (×35)



2 кубика битвы



30 стартовых карт

(по 6 для каждого игрока, отмечены
цветным шевроном)



35 тайлов земли

(включая 1 стартовый тайл)



75 жетонов ресурсов

(30 еды, 25 леса и 20 преданий)



Маркер первого игрока



21 карта кланов

(по 1 базовой и 2 картам усиления
для каждого из 7 кланов)

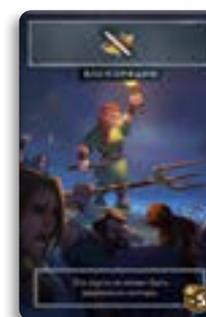


5 памяток



10 карт

«Беспорядки»



7 карт

достижений



15 жетонов ресурсов × 5

(по 5 еды, леса и преданий)



Жетон боевого медведя Кайи

(только для клана медведя)



Жетон «Выжженная земля»

(только для клана змеи)

Годовой трек и маркер



ЦЕЛЬ ИГРЫ

- В конце любого года контролировать как минимум 3 закрытые области с большим зданием в каждой.

ИЛИ

- Набрать наибольшее количество очков славы  к концу 7 года.

ТАЙЛЫ ЗЕМЛИ

На тайлах земли может быть изображена граница, разделяющая местность на 2, 3 или 4 области. Граница белым пунктиром — обычная, а крупным жёлтым пунктиром — трудная (подробнее на стр. 11).

На тайлах земли могут быть изображены ресурсы: лес , еда  и/или предание .

На тайлах земли также могут быть изображены ячейки для строительства маленьких и больших зданий (подробнее на стр. 10).

 Некоторые из маленьких ячеек строительства имеют такое изображение. Только в таких ячейках можно строить рунный камень.

На некоторых тайлах земли изображено логово . Они имеют значение, только если вы играете с модулем «Существа».



СТАРТОВЫЙ ТАЙЛ

У обычного стартового тайла (для игры с 2–4 участниками) рубашка отличается от остальных тайлов земли. Положите его в центр стола во время подготовки к игре.



ГЛОССАРИЙ

Граница: пунктирные линии на тайле земли и разделяющие местность на области.

Область: местность, окружённая границами и/или краем игрового поля. Фигурки воинов могут физически располагаться в любом месте в границах области. Для удобства они даже могут располагаться на разных тайлах земли, входящих в состав одной и той же области.

Соседние области: две области являются соседними, если у них есть хотя бы одна общая граница. Области не являются соседними, если они соединяются лишь в точке, образованной углом от линий границ.

Закрытая область: область, которая полностью окружена границами и которая уже не может быть расширена.

Открытая область: область, не имеющая замкнутой границы. Хотя край игрового поля служит ограничением такой области, но наличие открытого края позволяет расширить область, присоединив к ней новый тайл земли.

Владелец области (контролирующий игрок): область контролируется игроком, если он имеет там хотя бы одну фигурку воина своего клана. Во время битвы игрок-защитник является владельцем области до определения результата.

Нейтральная область: область, на которой нет фигурок воинов ни одного из игроков. Однако такая область может содержать здания, построенные предыдущими игроками-владельцами, а также фигурки существ, если вы играете с модулем «Существа» (подробнее на стр. 18).

Битва: процесс сражения фигурок воинов двух игроков, оказавшихся в одной области.

Ресурсы: еда, лес или предания.

СТАРТОВЫЙ ТАЙЛ ДЛЯ 5 ИГРОКОВ

Стартовый тайл для игры впятером содержит символ  на лицевой стороне. При игре впятером положите в центр



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Создайте на игровом столе общий запас из кубиков, жетонов славы , ресурсов (еда , лес , предание ) и зданий. Все игроки имеют свободный доступ к общему запасу.
2. Положите на столе годовой трек и поместите маркер годового трека в ячейку с цифрой 1.
3. Положите на столе стопку карт «Беспорядки» лицом вверх.
4. Перемешайте отдельно карты раннего и позднего развития. Возьмите с верха стопки карт позднего развития по 4 карты на каждого участника игры и положите их стопкой лицом вниз (оставшиеся карты уберите в коробку). Возьмите с верха стопки карт раннего развития по 2 карты на каждого участника игры и положите их сверху стопки карт позднего развития лицом вниз (оставшиеся карты уберите в коробку). Теперь это единая стопка карт развития.
5. Перемешайте карты достижений и с верха стопки возьмите столько карт, сколько участников в игре. Положите их лицом вверх в один ряд так, чтобы каждую карту было видно. Оставшиеся карты уберите в коробку.
6. Положите в центр стола стартовый тайл земли. Если играете впятером, найдите в стопке стартовый тайл для 5 игроков и оба стартовых тайла расположите как показано на стр. 3. Оставшиеся тайлы земли перемешайте и положите стопкой лицом вниз.
7. Каждый игрок выбирает свой цвет и берёт комплект из 6 стартовых карт, а также 14 фигурок воинов этого цвета.
8. Каждый игрок выбирает свой клан и берёт соответствующие карты клана: базовая карта клана добавляется к комплекту стартовых карт, а 2 карты усиления клана игроки кладут рядом с собой для использования в будущем.
9. Каждый игрок перемешивает свои 7 стартовых карт и кладёт перед собой стопкой лицом вниз. Это колода карт действий игрока.
10. С помощью броска двух кубиков битвы определите первого игрока. Им становится тот игрок, который выбросил больше топоров. Перебросьте кубики в случае ничьей. Победивший игрок берёт маркер первого игрока.
11. Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, раздайте игрокам стартовые ресурсы:

1-му, 2-му, 3-му игрокам → 2  + 2 

4-му и 5-му игрокам → 3  + 2 

12. Каждый игрок берёт 3 тайла земли. Первый игрок выбирает 1 из своих 3 тайлов и кладёт его так, чтобы одной из сторон он соприкасался со стартовым тайлом в центре стола (или одним из двух при игре впятером). Затем он берёт 3 фигурки воинов своего цвета и размещает на этом тайле, в одной из образованных областей по своему выбору.





Затем, двигаясь по часовой стрелке, все игроки по очереди выкладывают свой 1-й тайл земли и занимают область фигурками воинов.

После этого игроки в таком же порядке выкладывают 2-й тайл земли, учитывая следующие правила.

- 2-й тайл игрока должен как минимум одной стороной соприкасаться с любым тайлом земли игрового поля. Он не обязан касаться стартового тайла или 1-го тайла игрока.
- Тайлы земли должны располагаться так, чтобы линии границ продолжались (см. примеры неправильного расположения на стр. 12)
- 2-я группа фигурок воинов игрока должна быть помещена на одну из областей 2-го тайла. В случае, если 2-й тайл присоединён к 1-му, воины должны быть помещены в нейтральную область, в которой ещё нет других фигурок.

Игроки возвращают 3-й тайл земли в стопку земли, она перемешивается и помещается лицом вниз на столе в зоне досягаемости. В итоге у каждого игрока окажется по 2 области с 3 фигурками воинов в каждой.

Важно. На этапе размещения тайлов земли никто из игроков не получает ресурсы, очки славы и не применяет способности кланов.

13. Теперь всё готово, чтобы начать игру с первого года. Игрок с жетоном первого игрока делает первый ход.

КОЛОДОСТРОЕНИЕ

Игровая зона каждого игрока включает 4 зоны: **колода карт** действий игрока, где карты лежат лицом вниз, из неё игроки подбирают карты в руку; **рука**, откуда игроки разыгрывают карты и где карты скрыты от других игроков, **активная зона**, где лежат сыгранные карты лицом вверх и **сброс**, куда в конце года помещаются все сыгранные карты.

СТРУКТУРА ДВИЖЕНИЯ КАРТ В ИГРЕ

Карты действий из колоды игрока попадают в его руку, откуда разыгрываются в активную зону и затем помещаются в сброс в конце года.

Важно. Игроки могут перемешать сброшенные карты, чтобы сформировать свою колоду, только в том случае, когда они должны взять карту, но колода игрока пуста.

Рекомендуем игрокам располагать карту-памятку перед собой, слева от карты-памятки располагать колоду игрока, а справа от неё сброс.

Колода карт игрока

Активная зона

Сброс



Рука



ХОД ИГРЫ



Игра длится несколько лет (раундов), каждый из которых состоит из 5 фаз.

1. НАЧАЛО ГОДА

В начале каждого года игроки подбирают в руку по 4 карты действия из своих колод.

Важно. Если в любой момент партии игрок должен взять карту из колоды, но она пуста, то в этот момент игрок должен перемешать карты в зоне сброса и сформировать новую колоду игрока, продолжив добирать карты из неё.

Затем первый игрок берёт с верха стопки карт развития столько карт, сколько игроков участвует в игре и кладёт их в ряд лицом вверх. Каждый игрок может с ними ознакомиться.

В течение 1 и 2 года будут открыты карты раннего развития, а начиная с 3 года, начнут появляться карты позднего развития.

В последнем 7 году вместо карт развития игрокам станут доступны карты достижений.

2. ДЕЙСТВИЯ

Во время этой фазы игроки поочерёдно совершают действия, до тех пор, пока все игроки не спасуют. В течение этой фазы игрок может сделать несколько ходов. Каждый свой ход он должен выбрать и выполнить только одно из возможных действий.

Сыграть 1 или несколько карт действия

Активный игрок выбирает карту в руке, кладёт её лицом вверх в свою активную зону и выполняет действие карты (описание на стр. 9).

Карты с символом  обладают мгновенным эффектом. Игрок может сыграть 1 карту без  (основное действие) и любое количество мгно-

венных карт до и/или после неё. В этом случае игрок должен разыгрывать карты последовательно, полностью завершая действие одной карты, прежде чем выполнять действие другой. По своему выбору игрок может сыграть 1 карту  в качестве основного действия и завершить ход, не разыгрывая других карт.

Б. Выждать

Активный игрок выбирает карту в руке и кладёт её лицом вверх в активную зону, не выполняя действие этой карты.

В. Заменить карту

Активный игрок выбирает карту в руке и кладёт её лицом вверх в активную зону, не выполняя действие этой карты, и отдаёт 1 жетон . Затем игрок подбирает 1 карту в руку из своей колоды.

Г. Удалить карту

Активный игрок выбирает карту в руке и кладёт её в коробку, таким образом убирая карту из игры, и отдаёт 2 жетона . Затем игрок подбирает 2 карты в руку из своей колоды.

Д. Усилить клан

Активный игрок выбирает карту в руке и по своему выбору либо кладёт её лицом вверх в активную зону, не выполняя действие этой карты, либо убирает карту из игры (в коробку) и дополнительно отдаёт 3 жетона . Затем игрок берёт одну из карт усиления своего клана и добавляет её в руку. Усиленную карту клана можно будет разыграть в одном из следующих ходов.

Е. Пас

Активный игрок кладёт все карты из руки (если они есть) в зону сброса. А также перемещает в сброс все карты из активной зоны. Затем игрок выбирает одну из доступных карт развития (или карту достижения в 7 году), которую должен положить на верх своей колоды.

Игрок, который спасует первым, получает маркер первого игрока.

Важно. Если у игрока не осталось карт в руке он может выполнить только действие «Пас».

Спасовав, игрок больше не совершает действий в этой фазе, но ждёт пока остальные игроки совершат свои действия и спасуют.

3. СБОР УРОЖАЯ

Все игроки получают очки славы и ресурсы со своих областей (контролируемых).

А. Получить очки славы за закрытые области

За каждую свою закрытую область игрок получает 🏰. Области, состоящие из 2 тайлов земли, приносят 1 🏰, а из 3 и больше тайлов земли — 2 🏰.

Б. Получить ресурсы и очки славы, производимые в своих областях

- 1 жетон еды 🍎, леса 🌳 или предания 📜 за каждый соответствующий символ, изображённый на тайлах земли и/или зданиях в своей области.
- 3 🏰 за каждое здание «Алтарь конунгов».

В Торговля

Игроки могут обменять 3 любых своих ресурса на 1 ресурс из общего запаса по своему выбору.

Жетоны 🏰 должны храниться игроками лицом вниз. Остальные жетоны должны лежать лицом в верх.

4. ЗИМА

Каждый игрок должен отдать ресурсы в оплату зимнего содержания своих воинов. Цена зависит от общего количества фигурок воинов игрока на игровом поле.

ЗИМНЕЕ СОДЕРЖАНИЕ

	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
🏰					
🍎	1	2	3	4	
🌳			1	2	

Если игрок не может отдать требуемое количество ресурсов, он должен отдать максимально близкое количество ресурсов и взять одну карту «Беспорядки», которую игрок должен положить на верх своей колоды. Отдать ресурс означает вернуть жетон с символом этого ресурса в общий запас.

Карта «Беспорядки» не обладает действием и не может быть удалена из колоды игрока. В конце игры каждая карта «Беспорядки» заставляет игрока потерять 5 🏰.

Если игрок должен взять карту «Беспорядки», но их больше не осталось в запасе, то игрок вместо этого должен отдать 5 🏰 из своего запаса и положить верхнюю карту своей колоды в сброс.

Пример фаз «Сбор урожая» и «Зима»



- **Закрытые области.** Фиолетовый игрок не получает славы. Красный получает 2 🏰. Жёлтый получает 2 🏰.
- **Ресурсы.** Фиолетовый игрок получает 2 🌳 и 1 📜. Красный получает 3 🍎, 1 🌳 и 2 📜. Жёлтый получает 1 🍎, 1 🌳 и 3 🏰.
- **Оплата зимнего содержания.** У фиолетового игрока 7 фигурок воинов, он отдаёт 2 🍎. У красного 4 воина, он отдаёт 1 🍎. У жёлтого 3 воина, зимнее содержание бесплатное.

5. КОНЕЦ ГОДА

А. Проверить условия окончания игры

Игра заканчивается, если выполнено 1 из 2 условий.

1. Если кто-либо из игроков контролирует 3 закрытые области, в каждой из которых есть хотя бы одно большое здание (Алтарь конунгов, Кузница, Форт).
2. Если кончился 7 год игры. Порядок окончания игры описан на стр. 16.

Б. Ещё один шанс

Если в конце года у игрока нет ни одного воина на игровом поле, он может разместить группу из 3 фигурок воинов в любой нейтральной области. Игрок продолжает игру с текущим набором карт действий, ресурсов и очков славы.

Если на игровом поле нет ни одной нейтральной области, то игрок должен взять из стопки 1 тайл земли и присоединить его к игровому полю так, чтобы образовалась нейтральная область.

В. Передвинуть маркер годового трека

Передвиньте годовой маркер на одну клетку вправо.

СТРОЕНИЕ КАРТ

Все карты имеют схожую структуру, но в зависимости от типа могут иметь ряд отличий.



ВАРИАНТЫ ВЕРХНИХ БЛОКОВ



ОПИСАНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

В этом разделе описаны действия, которые выполняются с помощью карт во время фазы 2 «Действия».

В верхнем блоке каждой карты располагаются символы действий, которые можно выполнить, сыграв такую карту, а в нижнем блоке — словесное пояснение, которое, например, может иметь дополнительные условия или отличия от стандартных правил.

На картах стартового набора представлены 4 действия: призыв, разведка, перемещение и строительство. Карта «Пир» предоставляет выбор 1 из этих 4 действий. Другие варианты действий, а также усиленные версии стандартных 4 действий, встречаются на картах кланов и развития. Например, добор карт, получение ресурсов, бонусов в битвах и другие особые действия.

ДЕЙСТВИЕ «ПРИЗЫВ»



Активный игрок размещает на игровом поле фигурки воинов в количестве, указанном на карте или меньше, соблюдая следующие правила.

- Новые фигурки воинов могут быть размещены только в области, которую игрок контролирует.
- Если игрок призывает 2 и более фигурок воинов, то они могут быть размещены в разных областях по выбору игрока.
- В одной области может находиться любое количество фигурок воинов без ограничения.
- Количество воинов, которое может быть размещено на игровом поле, ограничено только количеством фигурок в комплекте игры.
- Если в области, в которой игрок призывает хотя бы 1 воина, построен учебный лагерь, то в эту область дополнительно помещается ещё 1 воин.
- Если у игрока не осталось воинов на игровом поле и он выполняет действие «Призыв», тогда для призыва воинов он может выбрать любую нейтральную область.



Преимущественная сила карт

В игре «Нордгарт: Новые земли» текст на картах может противоречить книге правил. Благодаря этому игрокам становятся доступны нестандартные и усиленные действия. В случае противоречия текст карт имеет преимущественную силу перед книгой правил.

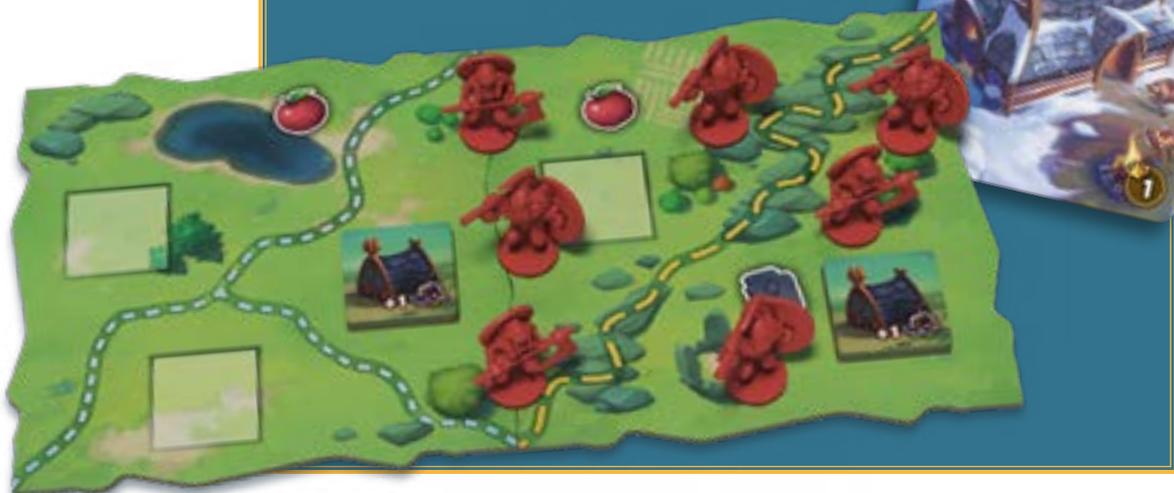
Пример

Красный игрок использует карту с действием «Призыв ×2» и помещает 2 фигурки воинов в 2 разные области игрового поля, в каждой из которых построен учебный лагерь. Это позволяет игроку дополнительно поместить ещё по 1 фигурке воина в этих областях. Таким образом, игрок одним действием призвал сразу 4 воина.

До



После



ДЕЙСТВИЕ «СТРОИТЕЛЬСТВО»



Активный игрок размещает жетон здания, соблюдая следующие правила.

- Активный игрок должен отдать 1 , чтобы построить маленькое здание, или 3 , чтобы построить большое здание.
- Жетон нового здания должен быть размещён в подконтрольной игроку области и в соответствующей пустой ячейке строительства.
- Маленькие здания могут быть построены только в маленькой ячейке строительства, а большие только в большой ячейке.
- Рунный камень может быть возведён только в маленькой ячейке строительства с изображением рунного камня.
- В одной области нельзя строить 2 одинаковых здания.
- Количество зданий, которое может быть построено на игровом поле, ограничено количеством жетонов в комплекте игры.
- Построенное здание не может быть перемещено или удалено из области до конца игры.

Пример

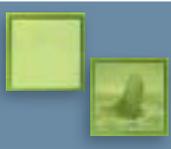
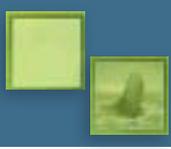
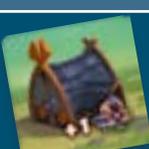
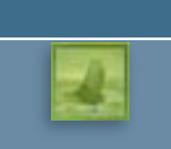
У красного игрока есть 2 , поэтому он может построить следующие здания.

- Рунный камень, но только в области Б, в ячейке с изображением рунного камня.
- Любое другое маленькое здание в области А или Б (в том числе можно использовать ячейку с изображением рунного камня).

Игрок не может построить большое здание в области В, так как у него не хватает ресурсов.

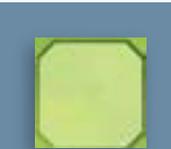
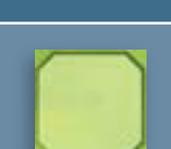


МАЛЕНЬКИЕ ЗДАНИЯ

Здание	Ячейка строительства	Цена	Свойства
			Склад Во время фазы 3 получи 1  .
			Дом лесоруба Во время фазы 3 получи 1  .
			Защитная башня Во время битвы в области, где есть такое здание, защищающийся игрок за каждую защитную башню добавляет 1 дополнительный  к своему броску кубиков.
			Учебный лагерь Во время фазы 2, когда игрок призывает воинов в области с учебным лагерем, он дополнительно призывает ещё 1 воина за каждое такое здание.
			Рунный камень Во время фазы 3 получи 1  .

БОЛЬШИЕ ЗДАНИЯ

Игрок может одержать победу, построив по 1 большому зданию в 3 подконтрольных областях.

Здание	Ячейка строительства	Цена	Свойства
		  	Форт Во время битвы в области, где есть такое здание, защищающийся игрок добавляет  к своему броску кубиков.
		  	Кузница Во время фазы 1 игрок добывает дополнительно по 1 карте из колоды за каждую кузницу в подконтрольных областях (4 карты + 1 карта за каждую кузницу).
		  	Алтарь конунгов Во время фазы 3 игрок получает 3  за каждый алтарь конунгов в подконтрольных областях.

ДЕЙСТВИЕ «ПЕРЕМЕЩЕНИЕ»

В рамках одного действия активный игрок может выполнить несколько отдельных перемещений, в зависимости от сыгранной карты.

- Отдельным перемещением считается перемещение любого количества фигурок воинов из одной области в другую соседнюю область (через одну общую границу).
- Карта из стартового набора позволяет сделать только 1 перемещение, но некоторые карты развития и карты кланов предоставляют несколько очков перемещения, которые можно использовать в рамках одного действия.



- Несколько перемещений выполняются игроком последовательно. Это значит, что игрок может переместить в одну область несколько воинов из разных областей, а затем переместить объединённую группу воинов, например, в соседнюю вражескую область, чтобы попытаться захватить её в битве.
- Если карта действия предоставляет бонус в битве ( / ) или особый эффект, то они применяются в каждой битве, которая возникает в результате перемещений, вызванных этой картой (если на карте не сказано иное).
- Для пересечения трудной границы игрок должен использовать 2 очка перемещения. Эффект трудной границы применяется только если между двумя соседними областями нет ни одного кусочка обычной границы. Для пересечения трудной границы нельзя использовать 2 разные карты с 1 очком перемещения. Нужно использовать 1 карту как минимум с 2 очками перемещения.
- Фигурки воинов игрока не могут пройти сквозь вражескую область. Как только воины оказываются в области, контролируемой другим игроком, они должны остановиться и не могут продолжить перемещение, пока не будет определён результат битвы. Несколько битв может возникнуть во время перемещений, вызванных одной картой.
- Игрок должен сначала выполнить все желаемые перемещения сыгранной карты, останавливаясь во вражеских областях, а затем провести все возникшие битвы, до разыгрывания следующей карты. Битвы считаются частью действия «Перемещение». Подробнее о битвах на стр. 14.
- **Важно.** Если игрок использует мгновенные карты  , чтобы совершить несколько действий «Перемещение» в ходе одного раунда, то эти карты должны разыгрываться отдельно друг от друга, с учётом их особенностей. Игрок не может использовать несколько карт для перемещения через трудную границу, а также игрок должен завершить все битвы, возникшие в результате перемещения, перед тем, как разыграть следующую карту.

Пример

Красный игрок сыграл карту (4 очка перемещения). 

- Во-первых, игрок перемещает одного воина из области А в область Б .
- Во-вторых, игрок перемещает одного воина из области А в область В .
- В-третьих, оставив одного воина в области В, игрок перемещает остальных 4 воинов через трудную границу в область Г .

В конце действия «Перемещение» красный игрок контролирует области Б, В и Г.

Начальная позиция



Первое перемещение



Второе перемещение



Третье перемещение



ДЕЙСТВИЕ «РАЗВЕДКА»

Активный игрок берёт тайл земли из стопки и присоединяет его к игровому полю, соблюдая следующие правила.

- Игрок может совершать разведку только в случае, если он контролирует открытую область. Игрок должен присоединить новый тайл к одной из своих открытых областей.
- Новый тайл земли может быть присоединён к другому тайлу на игровом поле одной из своих сторон, но не по диагонали.
- Границы на тайлах не могут прерываться. Нельзя размещать тайл так, чтобы прерванная граница упиралась в открытую местность.
- Если ни один из взятых тайлов земли (некоторые карты позволяют брать несколько тайлов в рамках одного действия «Разведка») не может быть присоединён к игровому полю ни одним из вариантов, положите их под низ стопки земли и возьмите 1 новый тайл земли.
- Если в стопке земли не осталось тайлов, то игроки больше не могут выполнять действие «Разведка».
- Если, выполняя действие «Разведка», игрок объединил 2 маленькие области в 1 большую, то в такой области может оказаться несколько одинаковых зданий, ранее построенных в разных областях.
- Не допускается присоединение тайла земли так, чтобы объединялись области, контролируемые разными игроками. Действие «Разведка» не может приводить к битве между игроками.
- Допускается образование пустых пространств между тайлами земли.

Получение славы после создания закрытой области

Когда активный игрок создаёт одну или несколько закрытых областей, он получает очки славы за каждую подконтрольную область, ставшую закрытой. Игрок получает количество  равное количеству тайлов земли, входящих в состав закрытой области. Если активный игрок закрывает область, контролируемую другим игроком, то активный игрок не получает за такую область очков славы.

Напоминание. Область контролируется игроком, если в ней находятся его воины.

Пример

Случай № 1. Если красный игрок, являясь активным игроком, присоединит тайл земли таким образом, то он создаст закрытую область, в которой находятся воины жёлтого игрока. В этом случае никто из игроков не получает очков славы, так как область контролируется не красным игроком, а жёлтый игрок не является активным в данный момент.

Случай № 2. Если жёлтый игрок, являясь активным игроком, присоединит тайл земли таким образом, то он создаст закрытую область, которую сам контролирует и поэтому он получит 3 , так как область состоит из 3 тайлов земли.



Как нельзя располагать тайлы земли

Красный игрок выполняет действие «Разведка», и у него есть две возможные позиции для размещения нового тайла земли.



Однако взятый из стопки тайл земли не может быть размещён в позиции Б, так как любой вариант приводит либо к прерыванию границы и/или объединению областей, контролируемых двумя игроками (красным и фиолетовым), что запрещено правилами.



ДЕЙСТВИЕ «ДОБОР КАРТ»

Это действие позволяет активному игроку добрать в руку одну или несколько карт из своей колоды.

Некоторые действия позволяют игроку взять несколько карт из колоды, добавить в руку одни из них и вернуть в колоду или положить в зону сброса другие. Следуйте тексту на карте, символы в верхнем блоке карты служат напоминанием.



Добавить карту в руку



Сбросить



Положить на верх колоды

- Эти эффекты применяются только к тем картам, которые игрок берёт из колоды, выполняя действие «Добор карт». Игрок не может сбросить или вернуть в колоду карты, которые находились у него в руке перед выполнением этого действия.
- Когда игрок должен сбросить или вернуть в свою колоду несколько карт, то он сам определяет порядок, в котором положит карты в сброс или на верх колоды.
- **Напоминание.** Сыгранная карта с действием добора карт кладётся в активную зону игрока, а не в сброс. Это важно, так как карты из активной зоны не могут повторно оказаться в руке игрока в этом раунде, даже если в течение раунда игроку придётся замешать стопку сброса и сформировать новую колоду добора.
- Если в колоде игрока и в сбросе нет достаточного количества карт, чтобы в полной мере выполнить действие добора карт, то карта с таким действием добора не может быть сыграна игроком.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Карты с особым действием имеют изображение символа , а действие карты описано текстом в нижнем блоке.



БИТВА

Битва начинается, когда в одной области оказываются фигурки воинов двух разных игроков. Обычно это происходит вследствие действия «Перемещение».

Атакующим является игрок, который только что выполнил перемещение во вражескую область, а защищающимся — игрок, который контролирует эту область в данный момент.

В битве участвуют только фигурки воинов, которые находятся в области столкновения. Может произойти несколько битв, если на игровом поле оказалось несколько областей, в которых столкнулись воины разных игроков. В этом случае битвы происходят последовательно, в порядке, который выбирает активный игрок.

КАК БЫТЬ УСПЕШНЫМ В БИТВЕ

На успешный исход битвы влияют 4 фактора.

- Количество фигурок воинов
- Потенциальные боевые бонусы для атакующего (действия карт) и для защитника (свойства зданий)
- Количество использованной еды (кто хорошо ест, тот хорошо воюет)
- Боевая удача, которая проявит себя во время бросков кубиков.

ПОДРОБНО О ХОДЕ БИТВЫ

Шаг 1. Подсчёт количества воинов

Игроки-участники битвы подсчитывают количество фигурок своих воинов в области, где происходит битва. Каждая фигурка — это  (1 очко силы).

Шаг 2. Боевые бонусы

Атакующий игрок прибавляет , полученные в результате действий сыгранных карт и/или от способности клана.

Защищающийся игрок прибавляет , полученные от свойств зданий и/или от способности клана.

Шаг 3. Еда

Начиная с атакующего, оба игрока решают сколько  они отдадут для этой битвы. Игрок может отдать по 1  за каждого своего воина, участвующего в битве, но не больше.

Каждый отданный  прибавляет к сумме очков силы игрока .

Шаг 4. Бросок кубиков

Начиная с атакующего, оба игрока бросают по 1 кубику битвы. Если на верхней грани кубика выпал результат  , то игрок должен выбрать только один из этих вариантов и объявить об этом. Атакующий игрок должен принять это решение до того, как защитник бросит свой кубик.

СИМВОЛЫ БИТВЫ И ОЧКИ СИЛЫ



1, 2 или 3
очка силы



1 убитый воин
противника

СИМВОЛЫ НА КУБИКАХ



2 очка силы



2 очка силы
и 1 убитый воин



3 очка силы



2 убитых воина



1 очко силы или
1 убитый воин



1 очко силы
и 1 убитый воин

Шаг 5. Определение победителя

Определите счёт битвы. Каждый игрок суммирует свои очки силы , полученные на шагах 1 — 4.

Определите потери. Каждый игрок суммирует количество , которые он получил в результате действий карт, свойств зданий, броска кубиков и способности клана. Каждый  означает потерю противником 1 фигурки воина в битве. Рекомендуем во время определения потерь класть убитые фигурки воинов плашмя.

Игрок, потерявший всех воинов в результате , проигрывает в битве. В редких случаях оба игрока могут потерять всех своих воинов в битве, тогда никто из игроков не побеждает в битве.

Если у обоих игроков сохранились воины, тогда выигрывает игрок с наибольшим количеством очков силы. В случае ничьей побеждает защитник.

Шаг 6. Сбор убитых

Каждый игрок убирает фигурки убитых воинов обратно в свой запас.

Шаг 7. Отступление проигравшего

Если у игрока, проигравшего битву, сохранились воины, то он должен отступить. Для этого игрок берёт все оставшиеся фигурки воинов и помещает их в любые соседние нейтральные или подконтрольные области, в которых не происходит битва с другим игроком или существом (если играете с модулем "Существа") и которые отделены от области проигранной битвы обычной границей (при отступлении нельзя пересекать трудную границу). В том числе нельзя отступать в область, где нет битвы, но есть агрессивное существо. Игрок может разделить отступающие фигурки между несколькими подходящими областями или поместить все фигурки в одну область.

Если среди соседних областей нет подходящих для отступления, тогда все отступающие воины погибают и убираются в запас игрока.

Важно. В ходе битвы построенные здания не разрушаются. Они остаются на своих местах и становятся подконтрольными новому владельцу области.

Пример битвы № 1

Красный игрок атаковал фиолетового, используя карту из стартового набора с действием «Перемещение» (без бонусных очков силы). У красного игрока в области битвы 5 фигурок воинов и нет дополнительных бонусных очков силы. Красный игрок отдаёт 2 🍎, что в сумме даёт ему 7 очков силы до броска кубика. У фиолетового игрока 2 фигурки воинов и 2 бонусных очка силы от форта, а кроме того он решает отдать 2 🍎 (это максимум, так как у него всего 2 воина), что в сумме составляет 6 очков силы. Красный игрок бросает кубик битвы и получает 🦴 🦴, убивая таким образом 2 воинов фиолетового игрока. Это делает красного игрока победителем, но фиолетовый игрок всё же бросает кубик и получает 🗡️×2.

Очки силы: красный игрок — 7, фиолетовый игрок — 8.

Потери: красный игрок потерял 1 воина (из-за свойства защитной башни), фиолетовый игрок потерял 2 воинов (из-за свойства кубика).

Исход битвы: красный игрок становится победителем битвы, так как фиолетовый потерял всех своих воинов.

Отступление: никто не отступает, так как у фиолетового игрока не осталось воинов.

До



После



Пример битвы № 2

Красный игрок использует карту с действием «Перемещение» и бонусом 🗡️×1 и атакует фиолетового игрока, направив в его область 4 фигурки воинов. Красный игрок решает не отдавать 🍎, и таким образом его стартовая сумма очков силы 5. У фиолетового игрока 2 фигурки воинов, а также в области построен форт, который даёт ему 2 бонусных очка силы. Кроме того фиолетовый игрок отдаёт 2 🍎. Стартовая сумма очков силы фиолетового игрока — 6.

Атакующий красный игрок бросает кубик первым и получает 🗡️ 🦴. Фиолетовый игрок бросает кубик и получает 🦴 / 🗡️, выбирая 🦴, чтобы нанести потери красному игроку.

Очки силы: красный игрок — 6, фиолетовый игрок — 6.

Потери: красный игрок теряет 2 воинов (🦴 на кубике защищающегося игрока и свойство защитной башни), а фиолетовый теряет 1 воина (🦴 на кубике атакующего игрока).

Исход битвы: так как у игроков ничья по очкам силы, то побеждает защищающийся игрок. Фиолетовый игрок сохраняет контроль над областью.

Отступление: красный игрок проиграл и поэтому должен отступить. Из 2 оставшихся воинов он отводит одного в область А, а другого в область Б.

До



После



КОНЕЦ ИГРЫ И УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игра может закончиться при наступлении 1 из 2 условий.

1. ИГРОК КОНТРОЛИРУЕТ 3 ЗАКРЫТЫЕ ОБЛАСТИ С 1 БОЛЬШИМ ЗДАНИЕМ В КАЖДОЙ.

Игрок контролирует как минимум 3 закрытые области, в каждой из которых построено хотя бы 1 большое здание.

Этим способом игра может закончиться в любой год во время фазы «Конец года». Победителем становится игрок, который контролирует эти области. Если несколько игроков одновременно выполнили это условие, тогда победителем становится тот из претендентов, у которого раньше окажется преимущество в следующих значениях.

- Количество .
- Количество подконтрольных областей (открытых и закрытых).
- Количество фигурок воинов на игровом поле.
- Количество построенных зданий в подконтрольных областях.

ИЛИ

2. НАСТУПАЕТ КОНЕЦ 7 ГОДА.

В 7 году игры участники получают карты достижений вместо карт развития. Игра заканчивается после фазы «Конец года», даже если условие 1 не выполнено.

Если игра окончилась в конце 7 года и никто из игроков не выиграл по условию 1, то победитель определяется по сумме очков славы.

Каждый игрок прибавляет к своей сумме  следующие очки.

- Очки на жетонах  в запасе игрока.
- По 1  за каждый набор из 3 жетонов ресурсов (любого типа) в запасе игрока.
- Сумма очков славы на картах развития и достижения.
- -5  за каждую карту «Беспорядки» в колоде игрока.

Победителем становится игрок с наибольшим количеством .

В случае ничьей победителем становится тот из претендентов, у которого раньше окажется преимущество в следующих значениях.

- Количество подконтрольных областей (открытых и закрытых).
- Количество фигурок воинов на игровом поле.
- Количество построенных зданий в подконтрольных областях.

Важно. Условие 1 имеет приоритет над условием 2. Если в конце 7 года есть игрок, выполнивший условие 1, то он становится единоличным победителем. Очки славы в этом случае подсчитывать не нужно.

НАПОМИНАНИЕ, КАК ПОЛУЧИТЬ

Разведка (действие): закрыв подконтрольную область, игрок получает  равное количеству тайлов земли этой области.

Контролируемые области и здания (сбор урожая): 1 или 2  за каждую подконтрольную закрытую область. Если в области построено большое здание «Алтарь конунгов», то оно приносит 3 .

Карты развития (в конце игры): в нижнем правом углу некоторых карт указана их ценность в .

Ресурсы (в конце игры): 1  за каждые 3 ресурса любого типа, сохранившиеся в запасе игрока.

Победа над существами в битве: победив существо, игрок в качестве награды получает , указанные на карте существа. Подробнее о модуле «Существа» на стр. 18.

ВАРИАНТЫ

ИГРА С БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ЛЕТ:

Вместо 7 лет (раундов) можно играть 10 лет.

- Используйте обратную сторону годового трека.
- Во время подготовки к игре на этапе 4, возьмите по 3 карты раннего развития и по 6 карт позднего развития на каждого участника игры и сформируйте стопку карт развития.

Игра в этом варианте оканчивается только после 10 года и победитель определяется по количеству очков славы .

ИГРА КОМАНДАМИ

Если вы играете вчетвером, то в этом случае, вы можете разделиться на 2 команды по 2 игрока в каждой. Игроки одной команды должны так сесть за игровым столом, чтобы их ходы чередовались с ходами игроков команды соперников. Игроков одной команды будем называть партнёрами.

Партнёры могут обсуждать друг с другом свои действия и делиться информацией о добытых очках славы, но они не могут показывать друг другу карты в руке.

Воины партнёров не могут останавливаться и находиться в одной области, но они могут проходить через области друг друга без остановки (при наличии очков перемещения).

Во время фазы «Сбор урожая» партнёры могут обмениваться ресурсами между собой по курсу 1:1.

Окончание игры в этом варианте по условию 1 возможно только, если партнёры сообща контролируют 5 закрытых областей с как минимум 1 большим зданием в каждой из них (вместо 3 областей).

В случае окончания игры по условию 2 партнёры подсчитывают свои очки славы суммарно и сравнивают их с суммой очков славы команды соперников. Победителем становится команда с большей суммой очков славы.

СПОСОБНОСТИ КЛАНОВ

У каждого клана в игре есть способность и набор уникальных карт: 1 базовая карта клана и 2 карты усиления. Способности кланов описаны ниже.

> КЛАН МЕДВЕДЯ

Дюжие защитники земель вместе с боевым медведем Кайей — самые крепкие воины Нордгарда. С их военной мощью придётся считаться всем.

Способность клана. Игрок получает в свою армию боевого медведя Кайю, представленного в игре жетоном.

БОЕВОЙ МЕДВЕДЬ КАЙЯ

Жетон выполняет роль фигурки воина с рядом особенностей.

- Делая призыв, игрок клана может поместить на игровое поле Кайю следуя обычным правилам (в том числе при подготовке к игре).
- На Кайю не действуют эффекты карт или способности других кланов, влияющие на воинов. Например, нельзя использовать карты Рейдерский налёт (клан ворона) или Грабёж (клан волка), чтобы убрать жетон медведя Кайи с игрового поля.
- В битве жетон медведя Кайи стоит  ^{x2} (2 очка силы). Однако для убийства медведя достаточно 1 .
- Во время перемещения воинов игрок может переместить Кайю одного или вместе с другими фигурками, но медведь не может заходить во вражескую область, пока игрок не активировал эффект усиленной карты клана «Пробуждение зверя».
- Кайя без ограничений может перемещаться один или в составе группы в нейтральную область, в которой находится существо (в том числе агрессивное, подробнее на стр. 18).
- Во время фазы «Зима» Кайя не учитывается в числе фигурок воинов и поэтому не требует оплаты зимнего содержания.

> КЛАН ВЕПРЯ

Таинственные и дикие, их понимание мира бесподобно, так же как их грубые и примитивные традиции.

Способность клана. Если, выполнив разведку, игрок клана вепря не закрыл подконтрольную область, он получает 1 .

> КЛАН КОЗЫ

Выносливые и привычные ко всему, они выдержат самые суровые зимы. Отличные строители, способные максимально использовать каждую пядь своей земли.

Способность клана. После строительства игрок клана козы получает 1  за только что построенное маленькое здание или 2  за большое здание.

> КЛАН ВОЛКА

Агрессивные и безжалостные. Немногие могут противостоять их силе и скорости, лишь самые стойкие.

Способность клана. Если игрок клана волка в качестве атакующего одерживает победу в битве с другим игроком или существом, он получает 1 .

> КЛАН ВОРОНА

Великолепные разведчики и торговцы, смелые и быстрые. Чаще всего они будут встречаться там, где другие меньше всего этого ожидают.

Способность клана. Если в результате разведки игрок клана ворона закрыл свою подконтрольную область (или несколько областей), он получает все ресурсы, изображённые на тайлах земли и на зданиях в этой области (или областях).

Важно. Очки славы не являются ресурсом.

> КЛАН ОЛЕНЯ

Цня богатство и славу, они известны не только своими царственными манерами, но и амбициозными планами по захвату всех земель.

Способность клана. Когда в результате битвы с другим игроком, игрок клана оленя захватывает закрытую или открытую область, он получает 1 . Если в результате разведки игрок закрыл свою подконтрольную область (или несколько областей), он получает дополнительно 1  за область.

> КЛАН ЗМЕИ

Хитрые и коварные, они предпочитают находиться в тени и использовать партизанскую тактику вместо открытого боя.

Способность клана. Игрок клана змеи может использовать особый жетон «Выжженная земля».

Перед выполнением действия карты клана змеи (как базовой, так и усиленной), игрок может положить этот жетон в нейтральную или вражескую область, соседнюю для любой своей подконтрольной области. Если жетон уже находится в какой-либо области, то игрок просто забирает его и кладёт в новую область.

Важно. Базовая карта клана змеи позволяет игроку использовать жетон «Выжженная земля» до и после перемещения (в том числе после битвы, вызванной перемещением), по выбору игрока.

ВЫЖЖЕННАЯ ЗЕМЛЯ

Клан змеи использует безжалостную тактику выжигания земель противников, облегчая этим свои набеги. Эффекты жетона «Выжженная земля».

- Игрок клана змеи получает бонус  ^{x1} во время битвы в той области, где находится жетон (во время атаки или защиты).
- Во время фазы «Сбор урожая», если жетон находится во вражеской области, игрок клана змеи может по своему выбору получить 1 ресурс из этой области вместо игрока-владельца (с тайла земли или здания).

МОДУЛЬ «СУЩЕСТВА»

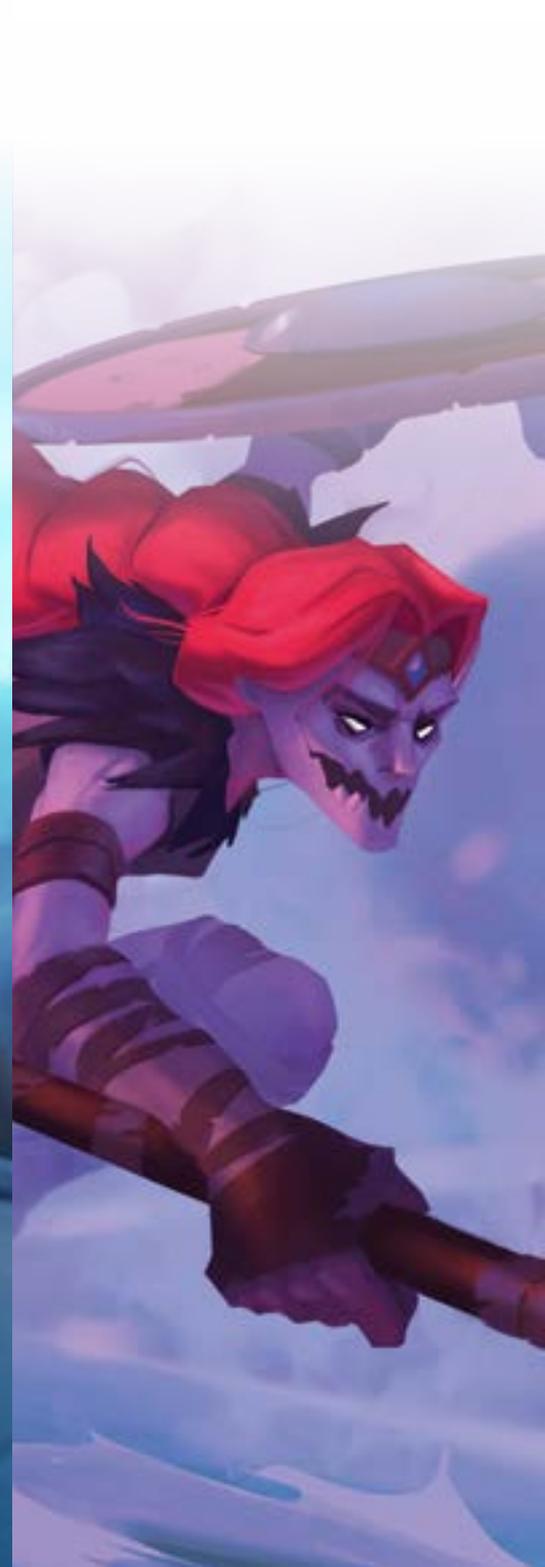
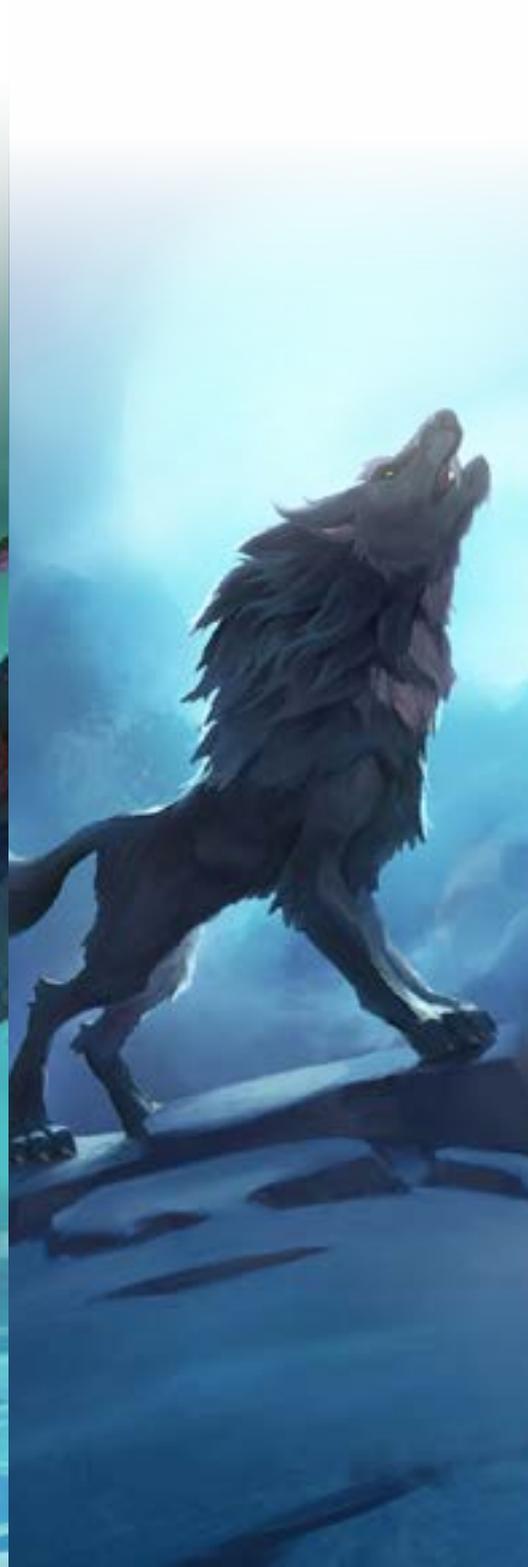
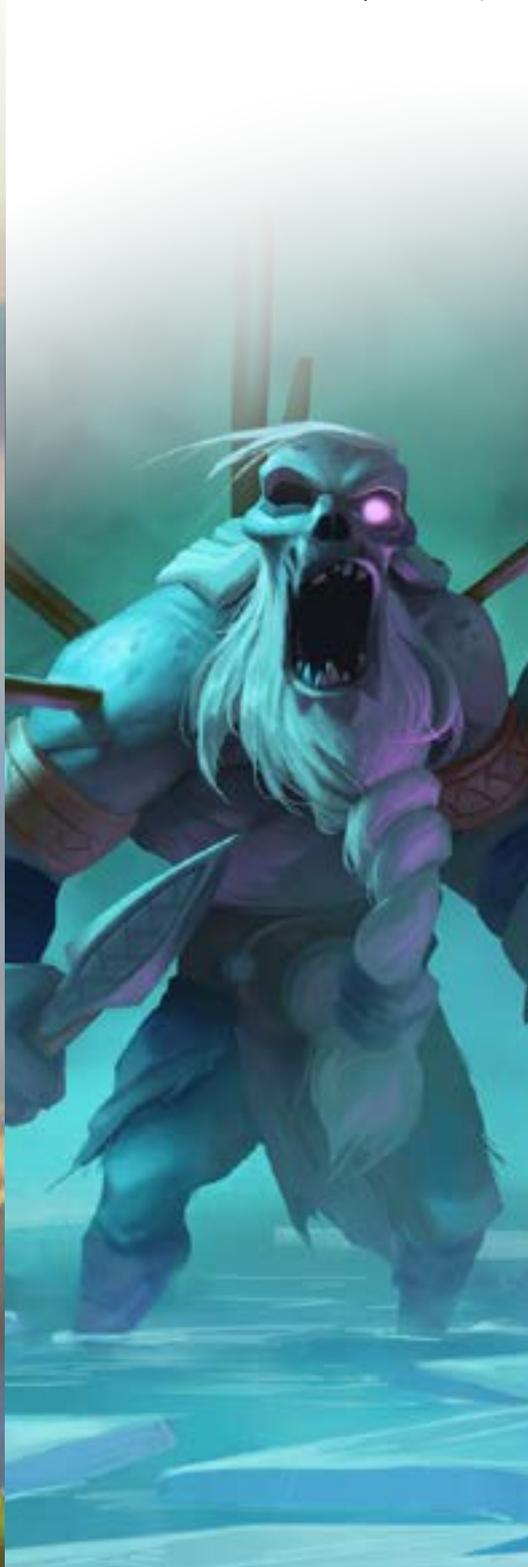
Рекомендуем включать этот модуль только после освоения базовых правил игры.

Чтобы включить этот модуль в игру, следуйте основным правилам игры «Нордгард: Новые земли» со следующими изменениями.

Различные существа населяют Нордгард. Происхождение их может быть как естественным, так и потусторонним. Исследуя новые земли, игроки будут наткаться на их логова и сталкиваться с их опасными свойствами, мешающи-

ми осваивать земли Нордгарда. Поведением существ управляют правила игры на основании строгого алгоритма и системы приоритетов.

Некоторые существа могут находиться с фигурками воинов игроков в одной области, а некоторые не терпят соседства и атакуют воинов игроков. Существа представляют значительную угрозу для развития любого клана. Но также они являются источником славы, которая так необходима для победы в мире Нордгарда.



СОСТАВ МОДУЛЯ

9 фигурок существ и соответствующие им карты:

- 3 волка (бежевый, коричневый и тёмно-коричневый)
- 2 бурых медведя (бежевый, коричневый)
- 2 драугра (бежевый, коричневый)
- 2 падшие валькирии (бежевая, коричневая)



ЦВЕТА ФИГУРОК СУЩЕСТВ

Фигурки существ окрашены в три разных цвета: бежевый, коричневый и тёмно-коричневый. Для каждой фигурки есть своя карта, на которой указан цвет существа. Цвет позволяет различать фигурки одного вида и активировать их в правильной очерёдности.



СТРОЕНИЕ КАРТЫ СУЩЕСТВА

Все карты существ имеют похожую структуру.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Между шагами 11 и 12 подготовки к игре сделайте следующее.

Возьмите карты существ с очками силы 6 и меньше, перемешайте их и отберите $X + 1$ карт (где X — количество игроков). Отобранные карты положите стопкой лицом вниз, а **все оставшиеся** карты существ перемешайте и положите под низ этой стопки. Теперь это единая стопка карт существ.

Во время шага 12, после того как к игровому полю присоединён тайл земли с изображением  (логова), но до того, как игрок разместит своих воинов, происходит появление существа (описание дальше).

Во время подготовки к игре существа **не перемещаются, не активируются и не применяют своих способностей**. Они только появляются.

После появления существа игрок может выбрать область (в том числе область с существом), в которой он разместит своих 3 воинов, следуя обычным правилами.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА СУЩЕСТВ

ПОЯВЛЕНИЕ СУЩЕСТВ

Как только на игровом поле появился тайл земли с логовом, активный игрок берёт верхнюю карту из стопки существ и кладёт её лицом вверх в начало ряда существ (направление карт в ряду слева направо). Затем игрок берёт фигурку существа соответствующего цвета и помещает её в область, где располагается логово или следуя особым правилам варианта игры «Ещё больше существ» на стр. 23.

Когда появляется новое существо, его карта просто добавляется в ряд существ справа от последней карты.

Пример ряда существ. В начале ряда волк, в конце ряда драугр.



Стопка существ и сброса

Если игрок должен открыть новую карту существа, но стопка пуста, игрок должен перемешать карты существ из сброса и сформировать новую стопку существ.

СОСЕДСТВО С СУЩЕСТВАМИ

Большинство существ могут находиться в одной области с воинами игроков (не начиная битвы). Лишь негативные способности этих существ будут доставлять игрокам неудобства.

Если во время перемещения фигурки воинов игрока оказались в области, где находится существо, игрок **не обязан** там останавливаться и может продолжить движение при наличии очков перемещения.

Несколько любых существ может появиться в одной области. Они могут находиться друг с другом, между ними не происходит битвы, а их способности проявляются как обычно.

АГРЕССИВНЫЕ СУЩЕСТВА, НЕ ТЕРПЯЩИЕ СОСЕДСТВА

В базовом наборе игры «Нордгард: Новые земли» лишь падшая валькирия относится к агрессивным существам, которые не терпят соседства с воинами игроков. Это также указано на карте валькирии.

Если воины игрока перемещаются в область, где есть хотя бы одно такое агрессивное существо, воины должны остановиться и участвовать с ним в битве, после того, как все перемещения, вызванные сыгранной картой, будут завершены. Подробнее в разделе «Битва против существ».

Важно. Если несколько агрессивных существ оказались в одной области, то игрок не может перемещаться в такую область, так как **нельзя сражаться одновременно с двумя существами в одной области**.

Эти существа будут атаковать области игроков во время фазы «Активация существ».

СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВ И ИХ АКТИВАЦИЯ

Способности существ и время их активации описаны текстом на картах существ.

ФАЗА 2. ДЕЙСТВИЕ «РАЗВЕДКА»

Встретить существо можно во время разведки, когда игрок присоединяет к игровому полю новый тайл земли с символом . В этот момент появляется новое существо.

Существа, появившиеся во время разведки, **не перемещаются, но они сразу же активируются** и срабатывают их способности.

ФАЗА 2. БИТВА ПРОТИВ СУЩЕСТВ

Активный игрок может атаковать существо только в результате использования карты с действием «Перемещение»  и только в **нейтральной** или **подконтрольной** области.

Как только все перемещения завершены и до того, как начнутся битвы, игрок должен объявить каких существ будут атаковать его воины. Игрок может выбрать не более 1 существа в каждой области, где есть его воины, независимо от того, куда именно перемещались воины. Если в области находятся 2 или больше

существ (допускающих соседство с воинами игроков), то игрок должен выбрать 1 из них, а оставшиеся остаются невредимыми.

Во время битвы существа считаются фигурками вражеских воинов. Воины игрока не могут отступить в область, где происходит битва с существом, а также в область где нет битвы, но есть агрессивное существо.

Важно. Чтобы атаковать существ в подконтрольной области, активный игрок может не перемещать фигурки воинов, но он обязан сыграть карту с действием «Перемещение».

КАК БЫТЬ УСПЕШНЫМ В БИТВЕ С СУЩЕСТВОМ

Также, как и в битве между воинами игроков, успех в битве с существами зависит от 4 факторов: количества фигурок воинов, потенциальных боевых бонусов от действий карт, оборонительных зданий, клановых способностей, количества использованной еды и боевой удачи.

ХОД БИТВЫ С СУЩЕСТВОМ

Шаг 1. Подсчёт количества воинов

Очки силы существа указаны на его карте.

Шаг 2. Боевые бонусы

Обычно существа не имеют бонусов и не получают бонусов от свойств зданий.

Шаг 3. Еда

Игрок может увеличить свои очки силы, отдав  по обычным правилам, однако существо так сделать не может.

Шаг 4. Бросок кубиков

Броски кубиков битвы происходят так же, начиная с атакующей стороны. Кубик за существо бросает игрок, сидящий слева от активного игрока. Если на кубике существа выпало  /  , оно всегда выбирает  .

Шаг 5. Определение победителя

Очки силы существа определяются как сумма очков силы на карте существа и результата на кубике битвы.

Если игрок потерял всех своих воинов, то он проигрывает битву с существом, даже если у него больше очков силы, чем у существа.

В противном случае победителем битвы становятся та сторона, у которой больше сумма очков силы. В случае равенства побеждает защищающаяся сторона.

Если победителем стал игрок, то фигурка существа убирается с игрового поля, карта существа помещается в сброс для карт существ, а игрок получает  , указанные на карте существа в качестве награды.

Шаг 6. Сбор убитых

На существо не оказывает эффект  игрока, однако  существа оказывают на игрока эффект по обычным правилам.

Шаг 7. Отступление проигравшего

Если игрок проиграл битву существу, которое может соседствовать с воинами игрока, то он не отступает, а должен оставить фигурки воинов в той же области с существом.

Если игрок проиграл битву агрессивному существу, то он должен отступить по обычным правилам.

Существо никогда не отступает, оно либо побеждает, либо фигурка существа убирается с игрового поля после поражения. В случае поражения карта существа кладётся в стопку сброса карт существ.

Важно. Когда игрок атакует существо, он не получает преимущество от зданий (например, от форта), так как он не является в этот момент защищающимся.

Пример битвы с существом

Красный игрок перемещает 2 фигурки воинов и атакует волка. Карта красного игрока не даёт боевых бонусов. Третий воин красного игрока, находившийся в области с существом, также является участником битвы. Красный игрок отдаёт 1  и сумма очков силы становится 4 до броска кубика.

Красный игрок бросает кубик и получает  /  , выбрав  , так как  не имеет эффекта против существ. Таким образом сумма очков силы становится 5.

Игрок слева от красного бросает кубик за волка и на кубике выпадает  /  . Так как существо всегда выбирает  , то сумма очков силы волка 5.

Очки силы: красный игрок — 5, волк — 5.

Исход битвы: так как в случае равенства очков силы побеждает защитник, то в этой битве победил волк. Однако волк допускает нахождение воинов игрока в одной области с ним, поэтому красный игрок не отступает.



До перемещения и битвы



После битвы

ФАЗА 2.5 АКТИВАЦИЯ СУЩЕСТВ

Эта новая фаза начинается сразу после фазы 2 «Действия игроков» и до фазы 3 «Сбор урожая».

Все существа, чьи карты находятся в ряду существ, активируются друг за другом слева направо.

Каждое существо сначала перемещается, а затем применяется его способность.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СУЩЕСТВ

Существо перемещается, соблюдая следующие правила.

- Существо должно переместиться, если есть возможность. Если возможности нет, то существо не перемещается, но обязательно активируется.
- Существо перемещается в ту область, в которой есть воины любого из игроков. Если только это невозможно, то существо перемещается в нейтральную область.
- Существо не перемещается в область, где уже есть другое существо. Несколько существ могут оказаться в одной области только, если они появились в ней в течение одного года.
- Существо перемещается в соседнюю область, не учитывая эффект трудных границ.

Если в соответствии с этими правилами у существа есть несколько областей для перемещения, то выбор происходит по системе приоритетов, указанных на карте существа. Приоритеты применяются слева направо, а выбирается тот приоритет, на основании которого можно сделать однозначный выбор области для перемещения.

Примеры приоритетов

-  Выберите соседнюю область с наибольшей суммой очков строительства: маленькое здание — 1 очко, а большое здание — 3 очка.
-  Выберите соседнюю область с наибольшим количеством фигурок воинов.
-  Выберите соседнюю область с наибольшим количеством ресурсов (на тайлах земли и зданиях).

Если вы дошли до последнего приоритета и всё равно не можете однозначно выбрать область для перемещения, тогда игрок с маркером первого игрока выбирает одну из областей претендентов (по последнему приоритету).

После завершения активации одного существа активируйте следующее в ряду существ. Для удобства карты активированных существ можно поворачивать на 90 градусов или отмечать каким-либо другим способом.



Пример активации существа № 1

Активируется драугр. Во-первых, он должен переместиться в область, где есть воины любого из игроков. На выбор 2 области красного и фиолетового игроков.

Приоритет 1. Больше всего воинов — оба игрока имеют по 3 воина, поэтому ничья.

Приоритет 2. Больше сумма очков строительства — оба игрока имеют по 1 очку строительства, снова ничья.

Приоритет 3. Больше всего ресурсов — у красного игрока 2, а у фиолетового 1 ресурс. Драугр перемещается в область красного игрока.

Способность существа. После перемещения применяется способность драугра. Красный игрок должен понести потери и убрать 1 фигурку воина из этой области в свой запас.



Начало активации



Конец активации

Пример активации существа № 2

Падшая валькирия уже находится на игровом поле. Она перемещается в область красного игрока, так как она является соседней и в ней есть воины. Затем применяется способность валькирии — атака воинов игрока после её появления или перемещения. Очки силы падшей валькирии 7.

У красного игрока 3 фигурки воинов и нет боевых бонусов. Красный игрок отдаёт 3 🍎, и его стартовая сумма очков силы 6.

Игрок слева от красного бросает кубик за атакующую валькирию и получает 🦴 / 🏹. Существо всегда выбирает 🏹, и таким образом очки силы валькирии 8.

Красный игрок бросает кубик и получает 2 🦴, однако 🦴 не оказывает эффекта против существ.

Очки силы: красный игрок — 6, валькирия — 8.

Исход битвы: красный игрок проиграл и должен отступить, так как валькирия — агрессивное существо, не допускающее соседства с воинами игрока. Он решает разделить воинов на две группы и отойти в две соседние области.

Примечание. Если бы красный игрок смог получить сумму очков силы 8, то как защищающийся он победил бы при равенстве. Валькирия в этом случае покинула бы игровое поле, и красный игрок получил бы 4 🏆 в качестве награды.



ВАРИАНТ

«ЕЩЁ БОЛЬШЕ СУЩЕСТВ!»

По базовым правилам модуля количество существ ограничено количеством логовищ на игровом поле. Этот вариант предусматривает активное появление новых существ на игровом поле и подходит для самых опытных викингов.

ФАЗА 2. ИГРОК ПАСУЕТ

Важно. Этот шаг пропускается, если количество существ на игровом поле больше или равно количеству игроков (например, 4 существа при игре четвером).

После того как игрок взял карту развития или достижения, он может (но не обязан) призвать новое существо по обычным правилам появления существ, с единственным исключением — для фигурки нового существа игрок может выбрать любую область на игровом поле с логовом 🐾, в которой в данный момент нет фигурки существа.

Если такой области нет, то активный игрок может выбрать любую область, в которой нет существа и поместить в неё фигурку нового существа.

Как только новое существо появилось, оно не перемещается, но активируется по обычным правилам.

Пример. Первый игрок спасовал. Количество существ в ряду меньше, чем количество игроков, поэтому он решает призвать новое существо. Игрок берёт верхнюю карту из стопки существ (в этом случае драгр), кладёт её справа от крайней правой карты существа в ряду и помещает фигурку нового существа в область с логовом 🐾, в которой нет других существ.



Начало активации



Конец активации

ОПИСАНИЕ СУЩЕСТВ

Новые земли Нордгарда населяют множество разнообразных существ. В этом разделе содержится описание существ, входящих в комплект этой игры.

> ПАДШАЯ ВАЛЬКИРИЯ

В прошлом славные девы-воительницы, искажённые силами Хельхейма. Они очень агрессивны и не станут никого терпеть на своей территории.

Способность. Это существо не терпит присутствия воинов игроков и атакует их сразу же после своего появления или перемещения в область.

> БУРЫЙ МЕДВЕДЬ

Эти существа яростно защищают свою территорию. Они способны бросить вызов даже самым опытным воинам и не преклоняются перед властью любого из кланов.

Способность. Игрок не может строить или призывать воинов в области с этим существом. А также игрок не может проводить разведку или начинать перемещение из этой области.

Важно 1. Игрок может перемещать своих воинов в область с бурым медведем или провести их через неё, если перемещение начинается извне. Нельзя использовать действие "Перемещение" для воинов, уже находящихся в области с медведем.

Важно 2. Помните, что игрок может выполнить действие «Перемещение», фактически не перемещая воинов, и при этом выбрать для битвы существ во всех подконтрольных областях, где есть воины игрока (даже если игрок не перемещал воинов в этих областях).

Важно 3. Если игрок проиграл битву другому игроку в области, где также находится бурый медведь, то проигравший игрок может отступить и переместить своих воинов.

> ВОЛК

Злобные огромные волки бродят по землям Нордгарда и не дают людям собирать ресурсы.

Способность. Во время фазы «Сбор урожая» игрок не получает очков славы за область, в которой находится это существо, и ресурсы, изображённые на тайлах земли (не влияет на здания).

Важно. Игрок клана змеи не может получить ресурс из области, где есть жетон «Выжженная земля» и волк, если только этот ресурс не производится в здании.

> ДРАУГР

Драугры — это ожившие мертвецы, злобные существа, наводнившие земли Нордгарда и ведущие охоту на живых.

Способность. Когда это существо появляется или перемещается в область игрока, то владелец должен понести потери и убрать 1 фигурку воина в свой запас.

ПАМЯТКА АКТИВАЦИИ СУЩЕСТВА

ФАЗА	Появление нового существа	Место появления существа	Перемещение существа
Подготовка к игре (тайл земли с )	Да	В области с 	Нет
Фаза 2. Разведка (тайл земли с )	Да	В области с 	Нет
Вариант «Ещё больше существ». Фаза 2. Игрок спасовал	Да, по желанию игрока, если на игровом поле количество существ меньше или равно количеству игроков.	В любой области с  и без других существ. Если такой области нет, то в любой области без других существ.	Нет
Фаза 2.5. Активация существ	Нет	Не происходит появления существ.	Да, каждое существо в порядке активации ряда существ.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры
Иллюстрации
Графический дизайн

Адриан Диню
Grosnez
Франк Ашар

Разработчик
3D моделирование

Джим Годин
ЕМАК, Валерио Карбон,
Бенжамин Мейе

