

Правила настольной игры «Молот Троллей» (Trollfjord)

Авторы игры: Эйлиф Свенссон (Eilif Svensson) и Кристиан Эстбю (Kristian A. Østby)

Иллюстратор: Александр Юнг (Alexander Jung)

Перевод на русский язык: Дмитрий Рудев, ООО «Настольные игры – Стиль Жизни» ©

Игра для 2-4 участников от 10 лет, время игры – 60 минут.

Древний дух гор не в настроении. Его легендарные Каменные Крепости совсем забились валунами. Но у него есть отличная идея: заплатить сокровищами каждому троллю, решившему помочь ему убрать эти докучливые валуны. Должно хватить всего лишь пары ударов знаменитого Молота Троллей.

И как только слух о щедрости духа гор распространился, отовсюду собралось множество троллей в поисках богатства.

Компоненты

- 1 Каменная Башня
- 1 Молот Троллей
- 1 игровое поле
- 10 деревянных дорожек
- 1 стартовая дорожка, со счётчиком ударов молотом на обороте
- 1 бегунок
- 40 троллей
- 4 короля троллей
- 42 сокровища (по 2 со значениями от 10 до 14 и от 19 до 28, по 3 со значениями от 15 до 18).
- 4 мешка для сокровищ
- 12 даров
- 44 валуна
- 3 короны
- 6 подставок для крепостей
- 6 жетонов крепостей с числами (по 2 со значениями 1, 2 и 3)

Цель игры

Приводите своих троллей к крепостям и молотом выбивайте валуны из Каменной Башни. Дух гор вознаградит вас сокровищами из окрестных регионов. Ведите ваших троллей ко всё более высоким крепостям, но не забывайте оставить их и там, где другие бьют молотом, ведь вместе можно прикарманить ещё больше сокровищ.

Но будьте осторожны – выбив слишком много валунов одного цвета, вы разгневаете духа гор, и вам придётся задабривать его дарами. Смогут ли ваши тролли собрать самые ценные сокровища?

Каменная башня

Испытайте каменную башню, прежде чем начать играть. Засыпьте все **44 валуна** (по 11 каждого из 4 цветов) в башню сверху и попробуйте выбить их молотом.

Как пользоваться молотом:

- Крепко удерживайте башню, но **не давите** слишком сильно на основание. Оставьте ей пространство для движения, чтобы валуны могли выпадать, когда вы по ней бьёте.
- Слегка прикрывайте верх башни, чтобы валуны из неё не выпрыгивали
- **Не бейте по башне спереди и сзади!** Наносите удары **только по боковым сторонам**, как показано на иллюстрации.
- Если валуны вывалились из башни **не из-за ударов молотом**, или если они выскочили сверху, **засыпьте их обратно**.
- Поверните вход в башню в



сторону центра стола, чтобы валуны не высыпались на пол.

- Не бойтесь бить по башне сильно – она достаточно прочная. Но помните, что дерево – природный материал, и его всё же можно **сломать** значительным усилием. Правильная техника ударов принесёт больший результат, чем грубая сила.

Подготовка к игре



1. Положите **поле** на середину стола.
2. Соберите **подставки крепостей**. Положите 6 **жетонов крепостей** на подставки. Поставьте собранные крепости на **соответствующие отметки** на поле (как на картинке). В первой игре рекомендуется расположить крепости с разными номерами как на картинке; в следующих играх распределите их по отметкам, **как захотите**.
3. **Случайным образом** разложите 10 **деревянных дорожек** вокруг поля, **лицевой стороной вверх**. Раскладывая их, совмещайте **вырезы на деревянной рамке поля**



с границами дорожек. **Ячейки странствий** (следы) должны находится с **внутренней** стороны (ближе к полю), а **круглые ячейки размещения** – с **внешней**.

4. Засыпьте все **валуны** в **Каменную Башню**, и поставьте её рядом с полем. Если валуны из неё выпадут, засыпайте их обратно, пока **все они не останутся внутри**. Положите **Молот Троллей** рядом с Башней.
5. Перемешайте жетоны **сокровищ** лицевой стороной вниз и положите их рядом с полем. Положите по одному жетону на **каждый из 12 регионов** на поле, **лицевой стороной вверх**. Заметьте, что **водных региона** (фьорда) **два**, хоть они и соединены.
6. Положите 3 **короны** рядом с полем.
7. Положите **бегунок** рядом с полем.
8. Приложите ячейку “1” стартовой дорожки к нижнему правому углу карты.

Каждый игрок выбирает цвет и берёт 10 **троллей** и 1 **короля троллей** выбранного цвета, а также 1 **мешок для сокровищ**.

Выставьте королей троллей на стартовую дорожку **в случайном порядке**. Используйте столько первых ячеек, сколько игроков в партии.

Мешок для сокровищ

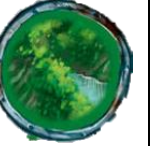
На каждом мешке для сокровищ находятся **ячейки с номерами I, II и III и знаком +**. В ходе игры на них выкладываются **сокровища**, добытые из крепостей с соответствующим номером **в ваш ход**. Над каждой из 3 левых ячеек находятся **ячейки для корон**, с помощью которых отмечаются самые ценные сокровища из крепостей соответствующего номера.



Ниже находится заплатка, на которую размещаются сокровища, добытые **в ход противника**.

Внизу находятся **3 дара (ценностью 4, 8 и 16)**. Положите их в **соответствующие слоты, стороной с числом вверх**. Дары нужны, чтобы задобрить духа гор, если вы выбьете слишком много валунов одного цвета из Каменной Башни.

Ячейки размещения и соответствующие регионы.

					
Горы	Фьорд	Ледник	Болото	Тундра	Лес

Ход игры

В течение игры ходит всегда игрок, чей **король троллей** находится **позади всех остальных**. Если после совершения хода король троллей игрока остался последним, то этот игрок продолжает ходить, пока не обгонит другого короля троллей.



***Пример:** Сергей (играет белыми) совершает первый ход, так как его король троллей стоит последним на стартовой дорожке.*

***Пример:** Король троллей Светланы (оранжевый) стоит последним, так что сейчас её ход. Она продолжает ходить, пока не обгонит короля троллей Анны (коричневого). После этого ходит Анна.*



Порядок хода

А. Движение троллей

1. Передвиньте вашего короля троллей вперед по дорожкам.
2. Разместите троллей или отправьте их странствовать.

3. Ваши противник могут воспользоваться попутным ветром.

Б. Удары Молотом

1. Проверьте, можете ли вы (и хотите ли) бить молотом в крепости.
2. Проверьте, будете ли вы бить один или с товарищем. Затем решите, бить или не бить.
3. Посчитайте, сколько раз вы можете ударить по Башне, и сколько валунов разгневают духа гор.
4. Если хотите, выбейте молотом валуны из Каменной Башни.

В. Сбор сокровищ

1. Удачные удары молотом могут принести вам (и вашему товарищу) сокровища.
2. Возьмите корону (если заслужили).
3. Уберите троллей из региона (в том числе троллей товарища).
4. Засыпьте валуны обратно в Башню.

Подробное описание хода

А. Движение троллей

А1. Всегда в пути – король троллей раздаёт приказы.

Передвиньте вашего короля троллей по дорожкам по часовой стрелке.

Поставьте его либо на **ячейку размещения** 🧜, либо на **ячейку странствий** 🦶.

Чтобы переместиться на **ячейку размещения**, отсчитайте **3 следующие** пустые **ячейки размещения** впереди вашего короля троллей. Поставьте вашего короля троллей на любую из них. **Не считайте ячейки странствий и занятые ячейки!**



Пример: Анна (коричневый) хочет переместиться на **ячейку размещения**. Она отсчитывает **3 следующих пустых ячейки размещения** перед её королём троллей. Затем она **решает переместить его на вторую** из этих ячеек.

Чтобы переместиться на **ячейку странствий**, отсчитайте **3 следующие пустые ячейки странствий** впереди вашего короля троллей. Поставьте вашего короля троллей на любую из них. **Не считайте ячейки размещения и занятые ячейки!**



***Пример:** Олег (чёрный) хочет переместиться на **ячейку странствий**. Он отсчитывает **3 следующих пустых ячейки странствий** перед его королём троллей. Затем он **решает** переместить его на **третью** из этих ячеек.*

После того, как все короли троллей **покинут стартовую дорожку, переверните её**. На её **обратной стороне** находится **счетчик ударов молотом**. Отмечайте на нём количество нанесённых ударов при помощи бегунка.



A2. Тролли в деле: размещение и странствия.

Ячейки размещения: разместите ваших троллей.

Если вы передвинули вашего короля троллей на **ячейку размещения**, вы можете **разместить** своих троллей в **одном** из регионов. **Местность** региона должна совпадать с изображённой на **ячейке**.

Максимальное количество размещаемых троллей зависит от того, **как далеко** продвинулся король троллей:

- Если вы переместили его на **одну** ячейку, разместите не более **одного** тролля.
- Если вы переместили его на **две** ячейки, разместите не более **двух** троллей.
- Если вы переместили его на **три** ячейки, разместите не более **трёх** троллей.

Вы не обязаны размещать всех троллей. Размещать троллей вы можете только из вашего запаса. Нельзя разместить больше троллей, чем у вас есть.



Пример: Светлана переместила своего короля троллей на **2** ячейки размещения, остановив его на **тёмно-зелёной** ячейке. Теперь она может разместить **2** троллей в лесу.

Ячейки странствий: отправьте ваших троллей странствовать.

Если вы передвинули вашего короля троллей на **ячейку странствий**, вы можете переместить ваших троллей в **соседние** регионы.

Максимальное количество перемещаемых троллей зависит от того, **как далеко** продвинулся король троллей:

- Если вы переместили его на **одну** ячейку, выполните не более **одного** перемещения.
- Если вы переместили его на **две** ячейки, выполните не более **двух** перемещений.
- Если вы переместили его на **три** ячейки, выполните не более **трёх** перемещений.

Одним перемещением считается передвижение одного тролля в один соседний регион. Вы можете тратить перемещения на одного тролля или на нескольких. Вы не обязаны использовать все перемещения.



Пример: Олег переместил своего короля троллей на 3 ячейки странствий, и теперь может выполнить 3 перемещения. Он передвигает одного тролля дважды, и другого тролля один раз.

А3. Хорошо и противнику: попутный ветер.

После того, как вы передвинули вашего короля троллей, **попутный ветер** помогает игрокам, чьих королей троллей вы (ещё) **не обогнали**.

После завершения ваших действий, каждый из этих игроков может:

- **разместить одного** тролля, если его **король троллей** находится на **ячейке размещения**. Местность региона должна совпадать с изображённой на ячейке.
- **выполнить одно** перемещение, если его **король троллей** находится на **ячейке странствий**.

Игроки, чьи короли троллей стоят **перед вашим**, используют попутный ветер в порядке **от последнего к первому**. Игроки, чьи короли троллей стоят **за вашим**, **не используют** попутный ветер.



Пример: Анна (коричневый) переместила своего короля троллей на 2 ячейки размещения вперёд. Короли троллей Сергея (белый) и Светланы (оранжевый) находятся **впереди её короля троллей**, и они оба пользуются попутным ветром. Сначала Сергей, чей король троллей находится на **ячейке странствий**, может переместить одного своего тролля в соседний регион. Затем Светлана, чей король троллей находится на **тёмно-зелёной ячейке размещения**, может разместить

одного своего тролля в лесу по своему выбору. Олег (чёрный) не использует попутный ветер, так как Анна обогнала его короля троллей.

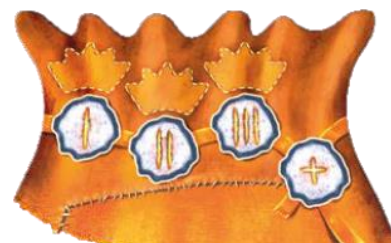
Б. Удары молотом.

Теперь вы можете выбивать валуны из **Каменной Башни молотом**, если **дух гор разрешит вам**. Это можно делать в **одной** крепости за ход. Вы можете ударить столько раз, сколько ваших троллей находится в соседних с башней регионах. **Один** из ваших противников может стать вашим товарищем и **вместе с вами** бить молотом. В этом случае **его тролли** тоже считаются. **Осторожно**: если выбитых **валунов одного цвета** будет больше, чем троллей, дух гор **разгневается**. Благодаря щедрости духа гор, вы (и ваш товарищ), закончив бить молотом, получаете возможность взять **из соседнего региона сокровище**, чей номер не превышает количества выбитых валунов.

Как бить молотом:

Бить молотом в крепостях **в свой ход** нужно **в порядке**, указанном на **4 ячейках на вашем мешке** для сокровищ, **слева направо**.

- Сначала вы должны положить сокровище в **ячейку номер I в крепости номер I**.
- Только затем, **в один из следующих ходов**, вы сможете бить молотом в **крепости номер II** и положить полученное там сокровище в **ячейку номер II**.
- Позднее вы сможете получить сокровище в **крепости с номером III** и положить его в **ячейку номер III**.
- Наконец, **последнее сокровище** вы можете получить в **крепости с любым номером** и положить его в **ячейку со знаком +**.



Ваш товарищ всегда может бить молотом в той же крепости, что и вы, независимо от того, какие сокровища лежат в его мешке (если он удовлетворяет условиям второй скрижали, изображённой ниже).

Б1. Где можно бить молотом? Выберите крепость!

Дух гор написал, где можно бить молотом в свой ход, на двух **скрижалях**. Можно бить молотом только в тех крепостях, которые удовлетворяют правилам на **обеих скрижалях**.

Первая скрижаль молота

Номер крепости должен совпадать с номером **самой левой свободной ячейки** вашего мешка.

Если свободна **только** ячейка с символом **+**, можно бить молотом в любой крепости (удовлетворяющей правилу на второй скрижали).

Вторая скрижаль молота

У вас должны быть тролли **хотя бы в 2 соседних с крепостью регионах**.

- Если таких крепостей **нет**, бить молотом **нельзя**. В этом случае ваш ход **заканчивается**.
- Если таких крепостей **несколько**, **выберите** одну из них.
- Если вы бьёте молотом вместе с **товарищем**, ему достаточно удовлетворять условию **второй скрижали**.
- Если вы не удовлетворяете условиям **хотя бы одной** из скрижалей или **не хотите** бить молотом, ваш ход **заканчивается**.

Примеры:



В ход Светланы: ячейка с номером **I** в её мешке **пуста**. Бить молотом она может только в крепости с номером **I**.



В ход Анны: ячейка с номером **I** в её мешке **занята**, но ячейка с номером **II** **пуста**. Поэтому бить молотом она может только в крепости с номером **II**.



В ход Олега: в его мешке заняты ячейки с номерами I и II. Ячейка с номером III пуста, так что он может бить молотом в крепости с номером III.



В ход Сергея: в его мешке свободна только ячейка с символом +.

Поэтому он может бить молотом в крепости с **любым номером**.



В изображённой ситуации Сергей (белый) **не может** бить молотом в этой крепости, поскольку у него есть тролли только в **1** соседнем регионе. Коричневые тролли Анны находятся в **2** соседних регионах, поэтому она **может** бить молотом здесь. Может это делать и Олег (чёрный), у которого есть тролли во всех **3** соседних с крепостью регионах.

Б2. Бить молотом одному или с товарищем?

Теперь скажите ваши противникам, в какой крепости вы можете и хотите бить молотом. Вам не нужно принимать окончательное решение до того, как выяснится, будете ли вы бить молотом один или с товарищем.

Бить одному

Бить одному можно, только если ни один из противников не решил стать вашим товарищем.

Бить вдвоём

Один из противников, удовлетворяющих условию на второй скрижали, может стать вашим товарищем.

- Если только один другой игрок удовлетворяет условию на второй скрижали и если он хочет, то он становится вашим товарищем.
- Если таких игроков несколько, вашим товарищем может стать тот, у кого больше всего троллей рядом с этой крепостью.
- Если несколько игроков с одинаковым числом троллей рядом с крепостью хотят быть вашими товарищами, бьёт молотом вместе с вами тот, чей король троллей стоит последним на дорожке.

Игроки решают, стать им вашими товарищами или нет, в описанном выше порядке. Их решения не зависят от вашего желания:

- Игрок может стать вашим товарищем, даже если вы этого не хотите.
- Игрок может отказаться, даже если вы хотите, чтобы он к вам присоединился.



***Пример:** Сергей собирается бить молотом в этой крепости. Светлана (оранжевый) может стать его товарищем, так как у неё больше троллей рядом с этой крепостью, чем у*

Олега (чёрный). Тролли Анны (коричневый) не считаются, так как они все находятся в одном регионе. Если Светлана откажется стать товарищем Сергея, им может стать Олег. Если и он откажется, у Сергея не будет товарища. Если он захочет, то будет бить молотом один.



Пример: Олег (чёрный) собирается бить молотом. У Анны (коричневый) и Светланы (оранжевый) одинаковое количество троллей рядом с выбранной Олегом крепостью, а у

Сергея (белый) их меньше. Король троллей Анны стоит позади короля троллей Светланы на дорожке. Поэтому Анна первой решает, стать ли товарищем Олега. Если она откажется, согласиться может Светлана. Если и она откажется, стать товарищем сможет Сергей. В данном случае положение его короля троллей не имеет значения, потому что у него меньше троллей рядом с крепостью, чем у Анны и Светланы.

Только после того, как выяснилось, будет ли у вас товарищ, вы принимаете окончательное решение, бить ли молотом:

- Если у вас есть товарищ, вы можете выбрать, бить ли молотом вместе с ним или не бить совсем.
- Если у вас нет товарища, вы можете выбрать, бить ли молотом одному или не бить совсем.

Если вы решили не бить молотом, ваш ход заканчивается.

Б3. Число ударов, злость духа гор и дары

Посчитайте ваших троллей, находящихся в трёх регионах, соседних с крепостью, в которой вы собираетесь бить молотом. **Если вы бъёте с товарищем**, посчитайте и **его троллей** в этих регионах.

Суммарное количество троллей определяет:

- **Предел ударов** – максимальное количество ударов молотом, которое вы можете сделать по Каменной Башне. Дух гор никогда не позволит вам нанести больше 9 ударов. Даже если вы

насчитали больше 9 троллей, вы **всё равно можете ударить только 9 раз. Предел ударов никак нельзя превысить.**

- **Предел цвета – сколько валунов одного цвета вы можете выбить из башни, не разгневав духа гор. Более 9 валунов одного цвета в любом случае разгневают духа гор. Даже если вы насчитали больше 9 троллей, вам всё равно нельзя выбивать больше 9 валунов одного цвета из Каменной Башни.**

По мнению духа гор, **белый** – это не цвет. Вы можете выбить любое количество белых валунов из башни, не разгневав духа гор.



***Пример:** 4 тролля Олега (чёрный) находятся рядом с крепостью. Если он будет бить молотом один, то сможет нанести не более 4 ударов, и выбить не более 4 валунов каждого цвета. Если Анна (коричневый), чьи 2 тролля стоят рядом с крепостью, станет его товарищем, можно будет нанести до 6 ударов, и выбить до 6 валунов одного цвета, не боясь прогневать духа гор.*

Превышение предела цвета и дары духу гор

Когда вы **превышаете предел цвета**, дух гор злиться. Тогда он **запрещает:**

- Продолжать **бить молотом**. Удары **сразу же** прекращаются. Дарами этого **не изменить**.
- **Собирать сокровища**, если вы не задобрите его дарами.

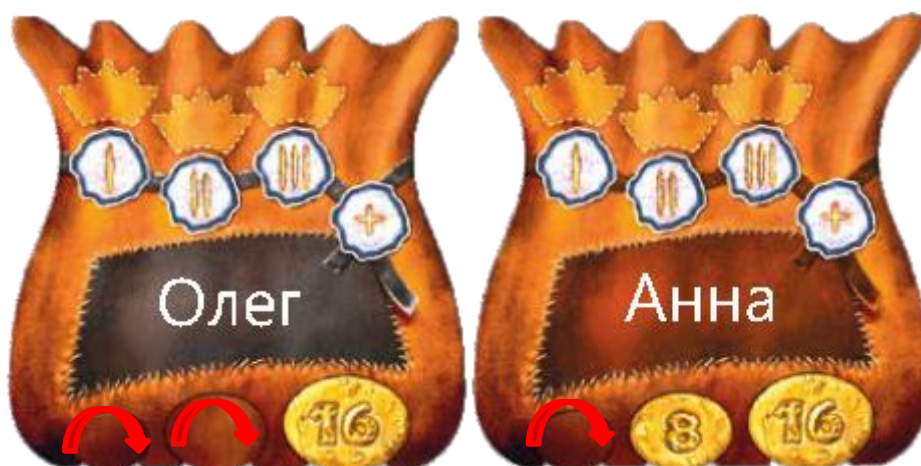
Вы **можете** решить задобрить духа гор. Если вы решили это сделать, посчитайте, **на сколько валунов** одного цвета вы **превысили предел цвета**. Затем **переверните** такое же количество **даров** (на ваш выбор) в вашем мешке для сокровищ лицом вниз. Каждый диск считается одним даром. **За каждый диск, который вы перевернули**, дух гор согласится посчитать один из **выпавших валунов белым**. Уже перевёрнутые дары

нельзя использовать до конца партии. Дары, которые вы не перевернули до конца игры, приносят вам столько победных очков, сколько на них написано.

Если вы **успокоили гнев духа гор** дарами, то теперь вы можете **собрать сокровища** (см. раздел В).

Если вы **бьёте молотом вдвоём**, то **каждый** из вас может предлагать дары духу гор. **Не важно**, сколько даров принесёт каждый из вас. Если их суммарного количества хватит, чтобы **успокоить** духа гор, то он позволит **вам обоим** собирать сокровища.

Если вы **не можете** или **не хотите** успокаивать духа, не давайте ему даров и не собирайте сокровищ.



Продолжение примера на предыдущей странице: Олег (чёрный) и Анна (коричневый) выбили 8 жёлтых валунов, по 7 белых и красных, и один синий. Они превысили предел цвета на 3 – один красный валун и два жёлтых. Чтобы собрать сокровища, им нужно принести духу гор 3 дара.

Вместе они решают, что Олег принесёт 2 дара, а Анна – 1. Дух гор теперь считает эти 3 валуна белыми, и разрешает им собирать сокровища (как описано в разделе В).

Б4. Хватайте молот и выбивайте валуны!

Наконец то! Теперь вы можете выбивать валуны из башни молотом.

Когда вы **бьёте молотом**:

- поставьте Каменную Башню перед собой.
- Бейте по ней молотом **снова и снова**.
- **Считайте удары вслух**, и пусть другой игрок отмечает их на **счётчике ударов** при помощи **бегунка**.
- **Считайте** выпадающие **валуны** и оставляйте их на столе.
- **Прекратите бить**
 - либо **по своему желанию**, после любого удара,
 - либо по необходимости, если вы **достигли предела ударов** или **превысили предел цвета**.
- Вы **собираете сокровища первым**.

Если у вас есть **товарищ**:

- Все выпавшие валуны считаются для вас обоих.
- Он **не может отказаться** быть вашим товарищем, **пока вы бьёте молотом**.
- Он может **продолжать бить молотом без вас**, если вы добровольно **остановились** (см. **Продолжая бить**, ниже).
- Если вы **ничего не выбили**, поменяйтесь **ролями с вашим товарищем: теперь он будет бить молотом**, а вы будете его **товарищем**.

Продолжая бить

Если вы **прекратили бить молотом, не достигнув предела ударов и не превысив предел цвета**, ваш **товарищ** может **продолжить бить**.

Как только вы взяли сокровище, вы уже **не можете его потерять**. Даже если ваш товарищ **продолжит бить, превысит предел цвета**, разозлит духа гор и не задобрит его, на вас это не повлияет.

Игрок, продолжающий бить молотом:

- **Оставляет все уже выбитые валуны на столе.** Они учитываются.
- **Продолжает считать** удары с того места, на котором остановился предыдущий игрок.
- Может остановиться после любого удара, но должен прекратить бить молотом, если достигнет предела ударов или превысит предел цвета.
- Собирает сокровища, только если **сам прекратит бить.**

Пределы ударов и цвета не меняются.

Ничего не выбили? Поменяйтесь ролями!

Удар, которым вы не выбили ни одного валуна, всё равно считается ударом.

Если вы бьёте один, то у такого удара **нет особого эффекта.**

Если вы бьёте вместе с товарищем, то после такого удара вы меняетесь ролями: молотом продолжает бить ваш товарищ, а его товарищем становитесь вы.

- **Он** ставит Каменную Башню перед **собой** и наносит оставшиеся удары молотом **сам.**
- Теперь **вы – его товарищ**, и **не можете отказаться** им быть, пока **он** не перестанет бить.
- **Счёт ударов** продолжается с того места, на котором вы остановились.
- Все уже выбитые **валуны остаются на столе и учитываются.**
- **Пределы ударов и цвета остаются прежними** (равными **общему количеству** ваших троллей рядом с крепостью).
- **Он** прекращает бить
 - либо **по своему желанию** после любого удара,
 - либо по необходимости, если **достиг предела ударов или превысил предел цвета.**

Он также может остановиться сразу после вашего удара, не нанеся ни одного своего.

- **Когда он прекратит бить, он собирает сокровища первым** (см. раздел В).

Каждый последующий раз, когда не было выбито ни одного валуна, роли снова меняются, даже если этот удар был последним разрешённым в соответствии с пределом ударов.

***Пример:** Своим четвёртым ударом Светлана не выбила ни одного валуна. Теперь роли меняются, и удар наносит Анна. Шестым ударом Анна не выбивает ни одного валуна и снова становится товарищем, а бить продолжает Светлана. Она решает остановиться и может собрать сокровища первой. Так как предел ударов не был достигнут и предел цвета не был превышен, Анна может не собирать сокровища сейчас и продолжить бить молотом.*

В. Сбор сокровищ

В каждом из **3 соседних с крепостью регионов** лежит сокровище. Когда вы **прекратите бить молотом**, дух гор может позволить вам и вашему товарищу **забрать себе по одному**.

В1. Кладите сокровище в мешок.

Игрок, **прекративший бить молотом**, собирает сокровища **первым**. Он делает это **сразу же**, как только прекратил бить. На него никак не повлияет, если его товарищ продолжит бить и превысит лимит цвета. **Затем его товарищ** может взять **одно** сокровище. Но если товарищ **продолжит бить** (см. **Продолжая бить**), то он сможет взять сокровище, только когда сам **прекратит бить молотом**.

Дух гор позволит вам взять сокровище, если:

- Было выбито **достаточное количество валунов**. Вы можете взять только то сокровище, чья **ценность не превышает количества выбитых валунов**.



Пример: Суммарное количество валунов (19) слишком мало, чтобы взять самое ценное сокровище (23). Анна (коричневый), которая и была молотом, может выбрать одно из двух других сокровищ (17 и 19). То, которое она не возьмёт, останется её товарищу Светлане (оранжевый). Анна берёт сокровище из гор (19), оставляя сокровище на леднике (17) Светлане.

- У вас **там есть тролли**. Нельзя брать сокровища из **регионов**, в которых у вас **нет** троллей.



Пример: Хотя суммарное количество валунов (19) достаточно для того, чтобы взять любое из сокровищ, Анна (коричневый), закончив бить молотом, не может взять сокровище с ледника (19), потому что там нет её троллей. А вот её товарищ Светлана может взять это сокровище, после того, как Анна решит, брать ли сокровище из фьорда (18) или из тундры (10).

- Он не злится. Если **предел цвета был превышен**, и дух гор не был **успокоен дарами**, собирать сокровища нельзя.



Пример: Анна (коричневый) и её товарищ Олег (чёрный) превысили предел цвета (6) на 1 жёлтый валун. Анна не приносит даров духу гор и предполагает, что никто из них не получит сокровищ. Однако Олег успокаивает духа гор даром. Несмотря на то, что Анна, как игрок, бывший молотом, первой возьмёт сокровище, на самое ценное сокровище (28) валунов не хватает, и у неё нет троллей в тундре. После того, как Анна взяла сокровище из леса (16), Олег берёт себе сокровище из тундры.

Если нет сокровищ, которые вам разрешено взять, вы ничего не получаете.

Если же такие сокровища есть, вы должны взять одно из них.

Куда же класть сокровища? В ячейки или на заплатку?

- Если вы взяли сокровище **в свой ход**, положите его в самую левую **свободную ячейку** на вашем мешке **лицевой стороной вверх**.
- Если вы взяли сокровище **в ход противника**, положите его на **заплатку** на вашем мешке **лицевой стороной вниз**. Количество лежащих на заплатке жетонов сокровищ **не ограничено**.

Удары, которыми не было выбито ни одного валуна, смена ролей и перемещение башни никак не влияют на то, чей сейчас ход. Ваш ход — это всегда ваш ход.

В2. Короны

Если вы забрали самое ценное сокровище из крепости, положите корону над ним.

- Если вы **первым** положили сокровище в **ячейку с определённым номером** (I, II или III), возьмите **корону** из резерва и положите её в ячейку над этим сокровищем.
- Если позднее другой игрок положит в ячейку с **таким же номером** сокровище **равной или большей** ценности, он **заберёт у вас корону** и положит её в ячейку над своим сокровищем.
- Этот игрок также может потерять корону, если кто-то положит сокровище **равной или большей** ценности в соответствующую ячейку и так далее.
- У одного игрока может быть **несколько** корон, если он положил **самые ценные** сокровища в несколько ячеек своего мешка.

Сергей

Олег

Светлана

Анна



Пример: Сергей первым кладёт сокровище (19) в ячейку II. Он получает корону и кладёт её в ячейку над сокровищем. У Светланы есть корона за самое ценное сокровище в ячейке I.



Затем Светлана кладёт сокровище (24) в ячейку II. Оно ценнее, чем сокровище Сергея, поэтому Светлана забирает у него корону. И у Олега, и у Светланы в ячейках I лежат сокровища ценностью 20, но поскольку Олег собрал своё сокровище позже, он забрал корону у Светланы.

В3. Освобождение регионов

Игрок, бивший молотом, и его товарищ теперь должны **убрать всех** своих троллей из **одного** из регионов, соседних с крепостью, в которой они били молотом:

- Если игрок в этот ход взял сокровище, он должен убрать своих троллей из того региона, где лежало сокровище.
- Если игрок не получил сокровища, то он убирает своих троллей из любого региона, соседнего с крепостью.

Если молотом били два игрока, первым убирает своих троллей тот, чей сейчас ход.

Положите убранных троллей перед собой. Вы можете снова разместить их в последующие ходы.

После этого положите по одному жетону сокровища в каждый регион, в котором сокровища теперь нет. Возьмите случайное сокровище из запаса и положите его в регион лицевой стороной вверх.



Пример: Светлана (оранжевый) взяла сокровище из леса, и потому должна убрать всех своих троллей оттуда. Сергей (белый), который был товарищем и не получил сокровищ, решает убрать тролля с ледника, потому что он там всего один. Если бы он убирал троллей из гор, ему бы пришлось убрать всех четверых.

В4. Валуны снова в башне

Засыпьте все валуны, выбитые молотом, обратно в башню, и установите бегунок на счётчике ударов на значение 0. На этом ваш ход заканчивается.

Конец игры и определение победителя

Если вы первым положили сокровище на ячейку со знаком **+**, то текущий ход – последний:

- Уберите всех **своих** троллей с поля и
- положите своего короля троллей на дорожке набок. Его ячейка всё ещё считается занятой.

Затем все **остальные игроки** делают ещё **по одному ходу**. После завершения своего последнего хода, каждый игрок убирает своих троллей с поля и кладёт своего короля троллей набок в его ячейке.

Порядок финальных ходов игры, как и всегда, определяется тем, чей король троллей стоит на дорожке последним.

Лежащие короли троллей не считаются.

Наконец, каждый игрок суммирует:

- Ценность всех собранных им сокровищ,
- ценность неиспользованных даров,
- ценность корон над ячейками в его мешке.

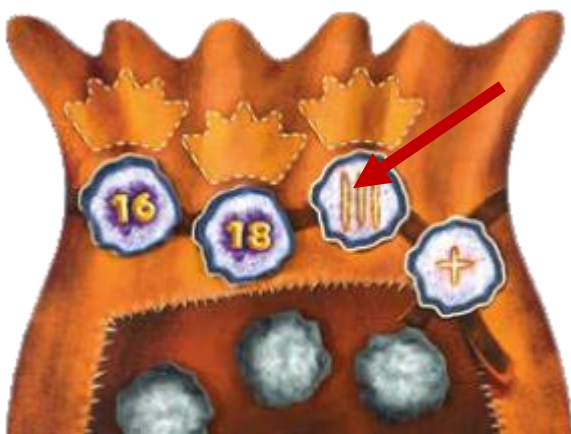
Игрок с **наибольшей суммой** становится правителем всех троллей и **побеждает в игре**.

В случае **ничьей** выигрывает тот из набравших наибольшее количество очков, чей **король троллей лежит на дорожке последним**.

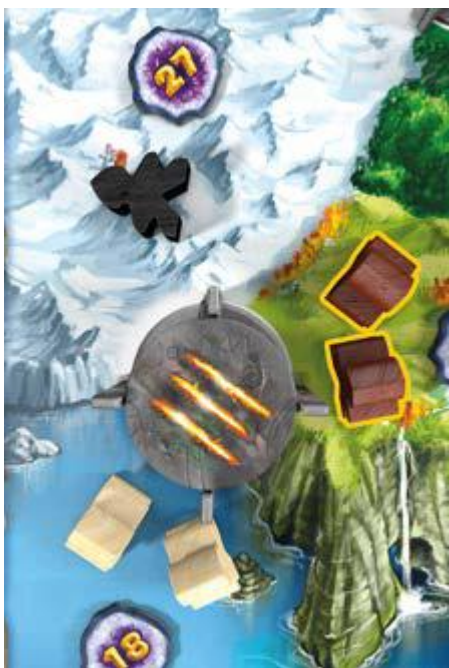
$$\begin{array}{c}
 16 + 13 + 23 + 20 \\
 + 16 + 6 = 94
 \end{array}$$



Пример хода:



1. Сейчас ход Анны (коричневый). В её мешке для сокровищ ячейка номер III – самая левая из свободных. Если она хочет бить молотом в этот ход, бить нужно в крепости с номером III.



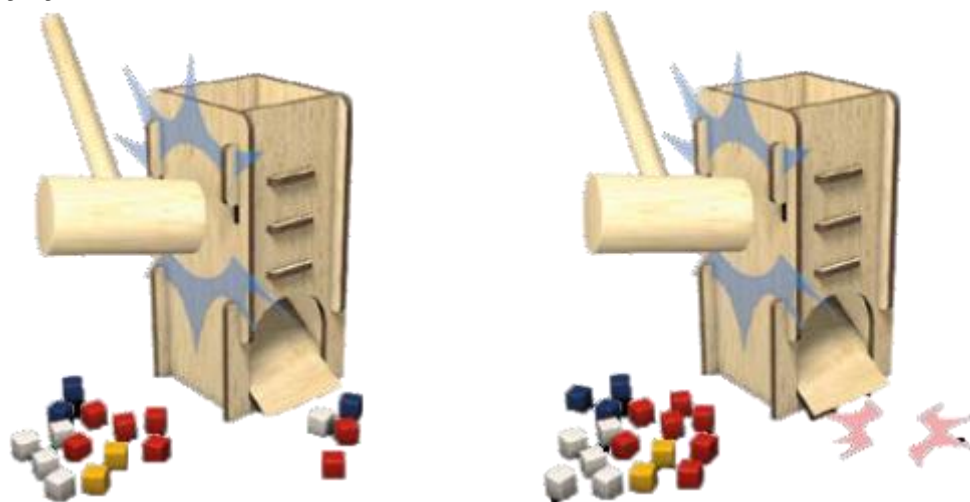
2. У Анны нет троллей в двух регионах рядом с крепостью номер III. Чтобы бить молотом, это придётся изменить.

3. Анна перемещает своего короля троллей вперёд на три ячейки странствий. Она передвигает одного из своих троллей один раз (из леса с сокровищем стоимостью 26), а другого дважды (из тундры с сокровищем стоимостью 17), и оба они оказываются в регионе (15), соседнем с крепостью номер III. Теперь у неё есть тролли в 2 регионах, соседних с крепостью, и она может бить молотом. Если удары молотом будут успешны, она сможет забрать сокровище либо из болота (15), либо из гор (18). Она не сможет взять сокровище с ледника, потому что у неё нет там троллей.



- Сергей (белый) и Светлана (оранжевый), чьи короли троллей стоят перед королем троллей Анны, пользуются попутным ветром. Светлана перемещает одного из своих троллей, потому что её король троллей стоит на ячейке странствий. Сергей размещает тролля на леднике, потому что его король троллей находится на белой ячейке размещения.
4. У Сергея тоже есть тролли в двух соседних с крепостью регионах. Он хочет стать товарищем Анны. У Олега (чёрный) там столько же троллей, и он первым выбирает, стать ли товарищем Анны, потому что его король троллей стоит на дорожке позади короля троллей Сергея. Но Олег товарищем быть не хочет, и эту возможность получает Сергей. Анна могла бы теперь отказаться бить молотом, но решает бить вместе с Сергеем.

7 троллей Анны и Сергея стоят рядом с крепостью, и поэтому они могут нанести не более 7 ударов молотом. Все их сможет нанести Анна, если ей удастся выбить каждым ударом хотя бы по одному валуну.



5. Пятью ударами молотом Анне удалось выбить 17 валунов. Сергею сейчас хотелось бы забрать сокровище из болота (15), но он, будучи товарищем, вынужден ждать, пока Анна не прекратит бить молотом. Своим шестым ударом Анна не выбивает ни одного валуна. Сергей теперь получает право бить молотом, а Анна становится его товарищем. Сергей решает больше не бить по башне, и на то у него 4 веские причины:

- *17 уже выбитых валунов хватит, чтобы забрать сокровище из болота (15).*
- *Его товарищу Анне этих валунов не хватит, чтобы тоже получить сокровище.*
- *Сергей сомневается, что одним ударом он сможет выбить ещё 5 валунов, нужных, чтобы взять самое ценное сокровище с ледника (22). Кроме того, Анне достаточно ещё одного валуна, чтобы забрать сокровище из гор (18).*
- *На столе уже 7 красных валунов. Следующий удар легко может превысить предел цвета (7). В таком случае Сергей сможет взять сокровище, только если он задобрит духа гор дарами. Он не хочет рисковать.*



Так как сейчас не ход Сергея, он кладёт сокровище из болот на заплатку на своем мешке для сокровищ. Затем он убирает своих троллей из болота.



6. Анна, будучи товарищем, может продолжить бить молотом, потому что Сергей остановился до того, как был достигнут предел ударов или превзойдён предел цвета. Последним ударом ей удаётся выбить ещё 5 валунов из башни – в том числе и один красный, так что она превысила предел цвета. Анна решает перевернуть один дар лицевой стороной вниз, чтобы получить возможность взять сокровище из гор (18). Затем она убирает своих троллей из гор.

Хотя Анна и закончила свой ход как товарищ, это все ещё её ход. Она кладёт собранное сокровище в ячейку с номером III своего мешка. У Олега в ячейке с этим номером лежит более ценное сокровище (21), так что корона Анне не достается.



22 выбитых валунов достаточно, чтобы взять сокровище с ледника. Однако Сергей, чей тролль там стоит, уже закончил бить молотом (и забрал сокровище ценностью 15 из болота). Анна не может взять сокровище с ледника,

потому что там нет её троллей. Если бы она взяла его, то смогла бы забрать корону у Олега.