

ЧЕМПИОНЫ МИДГАРДА

ИГРА ОЛЕ СТЕЙНЕССА

ТЁМНЫЕ ГОРЫ

ДОПОЛНЕНИЕ К «ЧЕМПИОНАМ МИДГАРДА»

 LAVKA
GAMES

ПРАВИЛА

 GREY FOX
GAMES

ТЁМНЫЕ ГОРЫ

Кланы лучников с севера отправились на помощь храбрым вождям викингов, сражающимся с врагами Мидгарда. К несчастью, горные великаны — ётуны — пробудились и преградили лучникам путь, взяв их в плен!

Это дополнение к «Чемпионам Мидгарда» позволит игрокам участвовать в сухопутных походах и сражаться с ётунами, удерживающими лучников. Новые руны придадут сил вашим войскам, они сокрушат великанов, и лучники примкнут к вам на пути к Тёмным горам.





СОСТАВ ИГРЫ



12 кубиков лучников



поле Тёмных гор



5 фишек рабочих



2 маркера игрока



24 карты ётунов

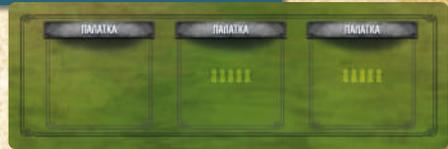


1 карта судьбы

2 планшета вождей



1 расширенный планшет палаток



5 карт рун



1 палатка попрошайки



3 палатки

1 военная (скитальцы)
2 торговые (бродячий монах и сплетник)



1 военный корабль вождя

24 карты врагов

3 друугра-ведьмака
3 каменных зверя
3 культиста
3 мародёра
3 пещерных твари
3 повелителя троллей
3 туманных ходока
3 тёмных шамана

24 карты сухопутных походов



6 жетонов «100 очков»





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Для того чтобы играть с дополнением **«Тёмные горы»**, вам потребуется сперва подготовить игру по основным правилам, следуя им строго, если не указано иное. Если вы играете сразу с двумя дополнениями — **«Вальхалла»** и **«Тёмные горы»**, то должны полностью следовать инструкциям по подготовке обоих дополнений. В пункте 1 каждого буклета правил требуется перемешать элементы основной игры с элементами дополнения. Выполняйте этот пункт сразу для обоих дополнений.

Элементы дополнения «Тёмные горы» помечены значком . Уберите все карты с , если не играете с дополнением «Вальхалла».

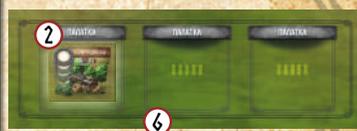
- 1 Перед тем как впервые играть с дополнением, перемешайте новые карты рун, судьбы, троллей, драгров, чудовищ и палатки с компонентами из основной игры.
- 2 Положите палатку попрошайки на одну из клеток рынка на основном игровом поле. Эта палатка используется в каждой игре в дополнение к другим палаткам, которые выкладываются по числу игроков. Палатка попрошайки служит для отображения и улучшения действия «Мольба» из базовой игры. Она всегда доступна всем игрокам.



На этой новой палатке всегда можно размещать любое количество рабочих. Выставляя сюда рабочего, возьмите 1 жетон позора и 1 любой ресурс по выбору из общего запаса.

- 3 Выложите кубики лучников рядом с полем и прочими кубиками викингов.
- 4 Выложите поле Тёмных гор рядом с основным полем.
- 5 Перемешайте по отдельности карты ётунов и сухопутных походов и выложите колоды лицевой стороной вниз на указанные клетки на поле Тёмных гор. Пустые клетки заполняйте в фазе подготовки каждого раунда. Карты ётунов кладите лицевой стороной вверх, а сухопутных походов — лицевой стороной вниз.
- 6 При игре на 4–5 игроков положите расширенный планшет палаток под полем Тёмных гор. При игре меньшим составом игнорируйте этот пункт.
- 7 При игре на 5 игроков положите дополнительный военный корабль вождя рядом с полем и другими военными кораблями и используйте 3 военные и 3 торговые палатки в ходе подготовки. При игре меньшим составом игнорируйте этот пункт.

ПОРА НАЧИНАТЬ ИГРУ!



2 При игре на 2-3 игроков положите палатку попрошайки на клетку, предназначенную для 4 игроков. При игре на 4-5 игроков положите палатку попрошайки на пустую клетку расширенного планшета рынка.



ХОД ИГРЫ

НОВЫЕ СИМВОЛЫ И ПРАВИЛА

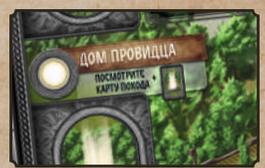
Новый символ  означает «Любой ресурс»: еда, дерево или монеты. В центре символа указана цифра, она означает количество ресурсов, которое вы можете получить или должны потратить. Можете использовать ресурсы как одного вида, так и разных и в любых сочетаниях.

При игре с дополнением «Тёмные горы» любая карта или эффект, ссылающийся на «карты походов», относится как к базовым картам походов, так и к новым сухопутным (например, дом провидца).

Наконец, при игре впятером, игрок, который пятым активирует хижину рабочих, платит 1 монету, чтобы получить своего дополнительного рабочего. На поле это не указано, поэтому вам придётся запомнить это правило.



Помните, эти местности получают новые эффекты, не указанные на поле!



КУБИКИ ЛУЧНИКОВ

Лучники — новый тип могучих викингов, поскольку на кубиках лучников лишь 1 пустая грань. К тому же они прирождённые охотники: у каждого лучника 50% вероятность добыть в два раза больше еды на охоте.

Символ  означает, что этот удар принесёт 2 еды, если выпадет на охотничьих угодьях. В основном кубики лучников можно получить за победу над ётунами. Символ  (любого кубика викинга) также распространяется на  (лучников).

На кубиках лучников есть следующие грани:



ТЁМНЫЕ ГОРЫ

Ётуны — это горные великаны, у которых есть скверная привычка брать в плен викингов. Нет ничего хуже для гордого викинга, чем угодить в ловушку в зловонной пещере ётуна, ведь если ты не сможешь сразаться, то никогда не попадёшь в Вальхаллу!

Бои с ётунами проводятся после боев с драуграми и до боев с чудовищами. Заполняйте пустые клетки для карт ётунов и сухопутных походов во время подготовки в каждом раунде. Карты ётунов кладите на соответствующие клетки лицевой стороной вверх, а карты сухопутных походов — вниз. В конце раунда карты непобеждённых ётунов не сбрасываются, на них не добавляется награда. Карты остаются, пока ётуны не будут побеждены.

Вступить в бой с ётуном можно так же, как и с чудовищем из базовой игры «Чемпионы Мидгарда»: выставьте рабочего на клетку ётуна и начните с ним бой в фазу боя. Столкнувшись с чудовищем, вы должны сперва разыграть карту похода, а в случае встречи с ётуном — карту сухопутного похода.

В ходе фазы отправки викингов на задание положите кубики тех викингов, которых вы хотите отправить сразаться с ётуном, на карту этого ётуна. Когда придёт время провести бой, сперва переверните карту сухопутного похода, относящуюся к данной клетке, и примените её эффект.

Карты сухопутных походов имеют разные эффекты, которые часто вынуждают вас потратить монеты. Об этом напоминает символ , нарисованный на поле «Тёмных гор» рядом с клетками сухопутных походов. Монеты для розыгрыша карт сухопутных походов берите в своём личном запасе, вам не требуется отдавать их заранее. Эффекты некоторых карт сухопутных походов применяются обязательно, другие же предлагают игроку выбор. Полное описание всех эффектов карт сухопутных походов см. на с. 10. Победа над ётуном является главным способом получения кубиков лучников.



ПРИМЕР БОЯ С ЁТУНОМ



В фазе выставления рабочих Гилви выставляет рабочего на клетку ётуна, т. е. готовится сразиться с ним.

В фазе отправки викингов на задание он кладёт 4 кубика викингов на карту ётуна.



Когда приходит время провести бой, он переворачивает карту сухопутного похода и узнаёт, что его викинги попали в метель. Он обязан заплатить по 1 монете за каждый свой кубик и потерять тех викингов, за которых не заплатил.

Поскольку у Гилви всего 3 монеты, он решает отдать их все и теряет 1 кубик. Теперь можно сражаться с врагом. На кубиках выпало: 1 щит, пустая грань и 2 удара.



Гилви побеждает в бою, теряет 1 кубик и получает награду — 8 славы и 1 кубик лучника.

КАРТЫ СУХОПУТНЫХ ПОХОДОВ



Вор (2 шт.)

Потеряйте 1 монету, если возможно.
Если монет у вас нет, вы ничего не теряете.

Затишье (10 шт.)

Без эффекта.



Лавина (2 шт.)

Потеряйте 1 викинга
из участвующих в походе.

Метель (2 шт.)

Заплатите по 1 монете за каждого
участвующего в походе викинга или потеряйте
его. Воины, за которых вы не заплатили,
погибают во время ненастья, их кубики
возвращаются в общий запас.



Одинокий воин (2 шт.)

Заплатите 1 монету, чтобы
нанять 1 викинга по выбору
(он присоединяется
к участвующим в походе).

Преграда (2 шт.)

Заплатите 2 монеты (чтобы нанять
проводника) или завершите поход.
Если завершаете поход, верните
кубики всех викингов из похода
в свой длинный дом.



Разбойники (2 шт.)

Заплатите 2 монеты или
сразитесь с разбойниками
(атака 1, защита 2).
Славу можно получить
только после боя.

Потерянные (2 шт.)

Заплатите 1 монету (за карту
странника) или потеряйте 2 из
отправившихся в поход викингов.



Уберите все карты с , если не играете с дополнением «Вальхалла».

НОВЫЕ КАРТЫ ВРАГОВ



Драугр-ведьмак

Есть что-то особо зловещее в этих оживших мертвецах. Если с ведьмаком не удастся быстро разобраться, он зачарует ваших воинов: в бою с ним викинги никогда не погибают, но вы получаете по 1 жетону позора в начале каждого раунда боя с ведьмаком.

Каменный зверь

Твёрд как камень и беспощаден к слабым. В каждом раунде боя каменный зверь убивает викингов, на кубиках которых выпала пустая грань. Можете использовать выпавшие щиты, чтобы предотвратить гибель воинов.



Культист

Культист исцеляет сам себя, отнимая силы у врагов. В начале каждого раунда боя культист сбрасывает 1 нанесённое ему ранее ранение.

Мародёр

Отвратительные создания подбирают то, что осталось после кораблекрушений или принадлежало павшим в бою, и копят эти богатства в своих пещерах. Победить мародёра можно с одного удара, но отыскать его сокровищницу — задача посложней. Получите 1 монету за каждый удар, выпавший на кубике в бою с ним.



Пещерная тварь

Враг всякому путнику, пещерная тварь охотится на тех, кто ищет убежища, когда стихия бушует. Победив одно из этих чудовищ, можете сбросить 1 жетон позора и пожить в его логове, прихватив еду и монеты.

Уберите все карты с , если не играете с дополнением «Вальхалла».

НОВЫЕ КАРТЫ ВРАГОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



Повелитель троллей

Самый могучий из троллей. Победив его, можете сбросить 1 жетон позора, после чего все прочие игроки получат по 1 жетону позора из общего запаса.

Тёмный шаман

Эти чернокнижники полагаются на мощь подземного мира и посылают на врагов заклятья, от которых нет защиты. Выпавший на кубике щит не блокирует атаку шамана.



Туманный ходок

Самое лютое чудовище Мидгарда, туманный ходок не оставит в живых ни единого викинга, посмевшего ударить его.



ПРИЛОЖЕНИЕ

I. Вожди викингов

Ёрунн, путешественница — Ёрунн обожает не только путешествовать, но и рассказывать об этом. Каждый раз, когда открываете карту похода (сухопутного или морского), если это не карта «Затишье», вы немедленно получаете 2 славы. Но славу нельзя получить, просто посмотрев на карту похода, вне зависимости от эффекта (например, эффекты дома провидца или руны «Поход»).

Рагнхильд, советница — Рагнхильд весьма умело обращается с разнообразным оружием и требует того же от своих воинов. Когда вы активируете длинный дом ярла, можете выбрать кубик мечника, копейщика или топорщика (вместо того, чтобы обязательно брать мечника) в дополнение к жетону первого игрока. Если жетон первого игрока и так у вас и вы активируете длинный дом ярла, вы обязаны передать его игроку слева.





ПРИЛОЖЕНИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



II. Карты рун



Бдительность

Посмотрите 3 верхние карты из колоды походов (либо морских, либо сухопутных). Можете изменить порядок этих карт, после чего верните их на верх колоды.

Дружба

Активируя эту руну, выберите другого игрока. Вы и этот игрок сбрасываете по 1 жетону позора. Себя вы выбрать не можете, но можно выбрать игрока, у которого нет жетона позора.



Обучение

Обменяйте 2 любых ваших кубика викингов на другие 2 из общего запаса.

Охота

Используйте на охоте. Получите по 1 славе за каждый выпавший удар. Количество славы может превышать количество полученной еды (например, выбросив 10 ударов, вы получаете всего 6 еды, но 10 славы). Лучники во время охоты не могут получить 2 славы за 1 удар — они получают дополнительную еду за выпавшую грань с оленем, но вторым ударом это не считается, поэтому не приносит 2 славы.



Терпение

Скопируйте эффект лежащей в открытую руны, принадлежащей другому игроку или находящейся в общем запасе. Приоритет всегда за руной терпения: если вы хотите скопировать руну, соперник не может использовать свою руну в ответ, чтобы помешать вам. К тому же вы можете применить свою руну немедленно, если соперник решает использовать свою руну, чтобы скопировать её эффект, пока карта ещё не перевернута лицевой стороной вниз.

СПАСИБО, ЧТО ПОДДЕРЖАЛИ
НАШУ ИГРУ!



Чтобы быть в курсе всех новинок, акций
и других новостей, посетите наши сайты:

www.GreyFoxGames.com

www.lavkaigr.ru

иначе мы отправим этого
парня к вам на дом! :-)



НОВЫЕ СИМВОЛЫ



- Дополнение
«Тёмные горы»



- Дополнение
«Вальхалла»



- Кубик лучника



- Любой ресурс (цифра
указывает на количество)



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Оле Стейнесс

Разработчики: Джошуа Лобковиц
и Шейн Майерско

Художники: Якуб Полицер, Альберто
Мольдес, Виктор П. Корбелла
и Андре Гарсиа

Графический дизайнер: Ник Банджаи

Верстальщик: Ник Банджаи

Редакторы: Джошуа Лобковиц, Оуэн
Рейссманн, Дон Лобковиц

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта:
Роман Шамолин

Редактор и художник:
Александр Савенков

Переводчик: Татьяна Леонтьева

Верстальщик: Илона Белей

Корректоры: Алексей Березин,
Анастасия Рыбушкина, Сергей Резников

Благодаря вам наша игра такая классная!