

# VÖLUSPÁ

## ВСТУПЛЕНИЕ

Старейшая скандинавская поэма «Прорицание Вёльвы» рассказывает о бесконечном сражении могущественных богов, опасных существ и забытых ныне рас... Кто займет господствующее положение в мире? Смогут ли валькирии застигнуть Тора врасплох? Переживет ли Один очередную шутку коварного Локи? Каждый раз история рассказывается по-новому, и новые силы получают власть над мирами.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки выкладывают тайлы (карточки) с различными персонажами и существами из скандинавской мифологии и получают за это победные очки. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, становится победителем.

## КОМПОНЕНТЫ

60 ТАЙЛОВ (БАЗОВАЯ ИГРА)



ОДИН (6)



ТОР (8)



ТРОЛЬ (6)



ДРАКОН (8)



ФЕНРИР (8)



СКАДДИ (9)



ВАЛЬКИРИИ (9)

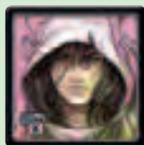


ЛОКИ (6)



5 МАРКЕРОВ ДЛЯ ПОДСЧЕТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ (ПО ОДНОМУ ДЛЯ КАЖДОГО ИГРОКА)

25 ТАЙЛОВ (ДОПОЛНЕНИЕ)



ХЕЛЬ (5)



ХЕРМОД (8)



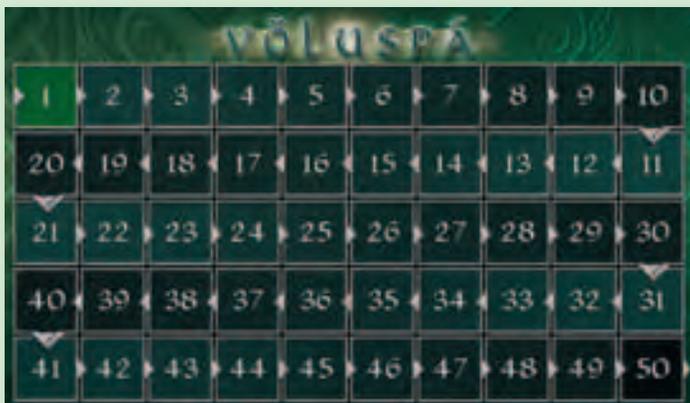
ЁТУН (6)



МОРСКОЙ ЗМЕЙ (6)



- 5 ДВУСТОРОННИХ ЖЕТОНОВ «+50/+100»



ПОЛЕ ДЛЯ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ



ПРАВИЛА

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте все тайлы, не глядя на них. Поместите их стопками на игровом столе.
- 2 Каждый игрок тянет по пять тайлов и берет их в руку. Не показывайте тайлы у вас на руках другим игрокам.
- 3 Вытяните из любой стопки один тайл и поместите его лицом вверх в центре игрового стола. Если на этом тайле изображен Тролль, замешайте его обратно и вытяните новый (повторяйте до тех пор, пока не вытянете кого-то ещё, кроме Тролля).
- 4 Каждый игрок выбирает себе цвет и помещает соответствующий маркер рядом с полем для подсчета очков.
- 5 Выберите случайным образом игрока, начинающего игру. Он ходит первым.

## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, передавая право хода по часовой стрелке. Во время своего хода каждый игрок выполняет несколько действий в следующем порядке:

### A Выложить тайл

Выберите один из тайлов у вас на руке и поместите его на игровое поле, следуя этим правилам:

- каждый тайл хотя бы одной стороной должен касаться уже выложенного на стол тайла;
- в каждом ряду (вертикальном или горизонтальном) может быть не больше 7 тайлов.

*Примечание:*

*У многих персонажей есть особые способности. Смотрите список тайлов и описание их свойств в разделе «Описание свойств персонажей».*

или

сбросить тайл

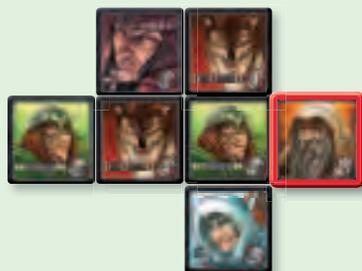
Если вы не можете выложить ни один из тайлов у вас на руках, вы можете сбросить один из них. Удалите этот тайл из игры и верните его обратно в коробку.



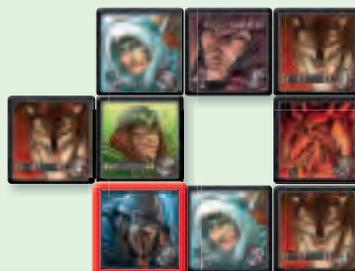
### B Посчитать очки

Если размещённый вами в этот ход тайл имеет наибольшую силу в вертикальном или горизонтальном ряду, посчитайте очки за этот ряд. Вы получаете столько очков, сколько тайлов находится в этом ряду. Если в ряду есть другой тайл с такой же силой, ряд очков не приносит.

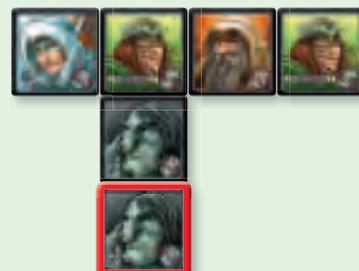
*Обратите внимание: чтобы получить очки за какой-либо ряд, этот ряд должен содержать, по меньшей мере, два тайла.*



СЛАВА ВЫКЛАДЫВАЕТ ТАЙЛ С ОДИНОМ И ПОЛУЧАЕТ 4 ПО



САША ПОМЕЩАЕТ ТАЙЛ С ТОРОМ И ПОЛУЧАЕТ 6 ПО. ЕГО ТАЙЛ НАИБОЛЕЕ СИЛЬНЫЙ В ОБОИХ РЯДАХ.



РИТА ПОМЕЩАЕТ ТАЙЛ ТРОЛЯ И ПОЛУЧАЕТ 0 ОЧКОВ, ПОТОМУ ЧТО В ЭТОМ РЯДУ УЖЕ ЕСТЬ ТАЙЛ ЭТОЙ ЖЕ СИЛЫ.

*Примечание: если в этот ход вы сбросили тайл, вы не можете в этот ход получить победные очки (ПО).*

### C Вытянуть новый тайл

Доберите тайлы на руках до пяти, вытянув новый тайл из какой-либо стопки.

*Примечание: если в этот ход вы выложили тайл со Скади, вы не тянете новый тайл.*

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда заканчиваются тайлы в стопках и на руках у игроков. Выигрывает игрок с наибольшим количеством победных очков. В случае ничьей победителем становится игрок, первым набравший наибольшее количество очков.

## ОПИСАНИЕ СВОЙСТВ ПЕРСОНАЖЕЙ

У многих персонажей и существ есть особые способности. Некоторые из них касаются подсчета очков, другие – розыгрыша тайлов. Особые свойства действуют в течение всей игры.

**8 ОДИН (6 шт.)**



Отец всех богов.  
Особых свойств нет.

**7 ТОР (8 шт.)**



Бог Неба и Грома.  
Особых свойств нет.

**6 ТРОЛЬМ (6 шт.)**



Подлое и свирепое создание.  
Ни один тайл (кроме тайла с другим Троллем) не может быть размещен рядом с выложенным Троллем ни по вертикали, ни по горизонтали.

*В местах, отмеченных крестами, не может быть выложен никакой тайл, кроме тайла с Троллем. В местах, отмеченной галочкой, может быть выложен любой тайл.*

**5 ДРАКОН (8 шт.)**



Опасное создание, умеющее летать.  
Этот тайл может быть помещён поверх другого тайла. Особые свойства тайла, находящегося под тайлом Дракона, перестают действовать. Но:

- вы не можете выкладывать тайл Дракона поверх тайла, находящегося рядом с Троллем;
- вы можете выкладывать Дракона поверх тайла с Троллем;
- нельзя помещать тайл с Драконом поверх другого тайла с Драконом.



*Тайл с Драконом выкладывается поверх тайла*

**4 ФЕНРИР (8 шт.)**



Волк, чудовищный сын Локи.  
Силы всех Фенриров в ряду (горизонтальном или вертикальном) складываются.

- Посчитайте силу каждого Фенрира в каждом ряду по отдельности – таким образом, одинокий Фенрир в горизонтальном ряду имеет силу 4, даже если по вертикали есть еще Фенриры.
- Тайл Фенрира, помещённый рядом с тайлом Локи, имеет силу 0 и не учитывается при подсчете суммарной силы Фенриров в этом ряду.



*Суммарная сила Фенриров равна 12 (3x4), выложенный тайл приносит игроку 5 ПО.*

**3 СКАДДИ (9 шт.)**



Богиня Охоты и Зимы.  
Выложите тайл со Скади по обычным правилам или поменяйте уже выложенный на стол тайл с тайлом Скади местами, забрав его себе на руку.

- Нельзя захватить тайл, лежащий рядом с Троллем.
- Вы можете выбрать своей целью тайл с Драконом. Тогда тайл, находившийся под тайлом с Драконом, удаляется из игры.



*Скади меняется местами с Драконом и приносит игроку 3 очка (так как Один рядом с Локи не имеет силы).*

**2 ВАЛЬКИРИИ (9 шт.)**



Девы-воительницы, проводницы в Вальхаллу.  
Когда вы помещаете Валькирию в один конец ряда, на другом конце которого уже есть другая Валькирия, вы получаете очки за этот ряд.

- Локи обнуляет силу Валькирий, но не мешает им приносить игроку победные очки, если Валькирии находятся в начале и конце ряда.



*Выложенная таким образом Валькирия приносит игроку 5 ПО.*

**1 ЛОКИ (6 шт.)**



Бог-Трикстер.  
Тайлы, находящиеся рядом с тайлом Локи (по горизонтали и вертикали), имеют силу 0, за исключением других тайлов с Локи.



*Силы Одина и Дракона равны 0. На лежащий по диагонали от него тайл с Фенриром Локи не влияет.*

# SAGA OF EDDA

## ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ

Подготовка к игре остаётся прежней со следующими изменениями:

- Отделите от остальных тайлов 5 тайлов с Хель. Выдайте каждому игроку по одному такому тайлу. Все неиспользованные тайлы с Хель удалите из игры и верните обратно в коробку.

Обратите внимание: при игре вдвоем каждый игрок получает по два тайла с Хель.

- Перемешайте тайлы из дополнения с базовыми тайлами игры.

- Выдайте каждому игроку ещё по пять тайлов.

Правила игры с дополнением не отличаются от описанных выше базовых правил.

## ОПИСАНИЕ СВОЙСТВ НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

**Х** ХЕЛЬ (5 шт.)



**Богиня Смерти.**  
Этот тайл должен быть помещен лицом вниз поверх другого тайла (кроме Хель), и свойства этого тайла аннулируются. Хель считается промежутком в ряду. От тайла с Хель в любом из 4 направлений можно выкладывать ряды обычной длины (не больше 7). Получите по одному очку за каждый смежный (по вертикали, горизонтали и диагонали) с Хель тайл.



- Ограничение в 5 пять тайлов на руках у игрока не касается тайлов с Хель.
- Вы не тянете новый тайл после розыгрыша тайла с Хель.
- Хель может находиться рядом с Троллем.
- Поверх этого тайла нельзя поместить никакой другой.
- Хель не может быть захвачена при помощи Скади.
- Вы можете выложить тайл, касающийся только тайла Хель, и начать таким образом новый ряд, состоящий из одного тайла, это принесёт вам 1 ПО.






*Хель приносит 4 ПО. Верхний горизонтальный ряд теперь разделен на два.*

**5** ЁТУН (6 шт.)



**Гигант.**  
Древняя раса необычайно огромных существ. Вы можете отбросить любой тайл, кроме Хель, в конце или начало ряда. Если вы это делаете, поместите Ётуна на место вытесненного вами тайла.

- Вы не подсчитываете очки за переброшенный тайл.
- Когда вы перемещаете Дракона, перемещается и тайл, находящийся под тайлом Дракона.
- Вы можете переместить Тролля.
- К Троллю не может быть перемещён ни один тайл, кроме другого Тролля.
- Вы не можете создавать ряд, состоящий из более чем 7 тайлов.
- Перебрасываемый тайл не может перемещаться через промежутки между тайлами (включая Хель).



*Ётун вытесняет Тора и приносит игроку 8 ПО: 3 за вертикальный ряд и 5 за горизонтальный (Локи обнуляет силу находящегося теперь рядом с ним Тора).*

**6** МОРСКОЙ ЗМЕЙ (6 шт.)



**Чудовищный сын Локи.**  
Морской Змей приносит очки, только если имеет наивысшую силу среди всех тайлов в своем ряду, включая тайлы, находящиеся через промежутки от него (в том числе и тайлы с Хель). Победные очки зависят от всех тайлов на любом расстоянии от Змея, длина ряда со Змеем может превышать 7 тайлов.

- Но вы можете посчитать очки только за один ряд (вертикальный или горизонтальный), и выбираете, за какой именно.








*Морской Змей приносит игроку 4 ПО.*

**3** ХЕРМОД (8 шт.)



**Посланник Богов.**  
Выложив Хермода, вы можете незамедлительно выложить еще один тайл в этот же ряд. В конце хода доберите тайлы на руке до пяти (тайлы с Хель не считаются).

- За один ход вы можете выложить несколько тайлов с Хермодом.
- Вы можете выложить тайл с Хель, если он будет касаться только что выложенного тайла с Хермодом по вертикали, горизонтали или диагонали.
- Посчитайте очки за каждый тайл сразу после выкладывания.





*Хермод приносит игроку 2 очка. После чего игрок выкладывает Тролля и получает еще 3 очка. Таким образом, сыгранная комбинация приносит игроку 5 очков за один ход.*

### Acknowledgements

The designer would like to thank the following people for their help in play testing: his wonderful wife, Melissa Caputo; his parents, Steve and Sharon Caputo; his friends, JT Mudge, Joe Darcy, Heather Otto, Dan and Theresa Dickinson; and his co-workers, Ben Zoltewicz, Brian Saunders, Greg Frank, Dave Ball and Ernie Lafky.

### Credits

Game design: Scott Caputo  
Illustrations: Pierò  
Graphic design: Hans-Georg Schneider  
Rulebook development: Jeroen Hollander  
Project manager: Jonny de Vries



© 2012 White Goblin Games  
www.whitegoblingames.com