

# N O R T H G A R D

НЕЗВІДАНІ ЗЕМЛІ



# ВІТАЄМО У СВІТІ НОРТґАРДУ!

Подійкують, що за морями є багаті землі, які чекають нового володаря.

Бажаючи слави та влади, лідери кланів відправляють своїх найсмівливіших воїнів дослідити ці далекі береги...

Хто стане володарем незвіданих земель Нортґарду?

У цій грі ви стаєте лідерами кланів зі всесвіту «Нортґард». За допомогою власної колоди карт ви намагатиметеся поліпшити долю свого народу. Від ваших рішень залежатиме, чи зможете ви перемогти в цій запеклій боротьбі за нові території, славу та багатство.

## ВМІСТ ГРИ

**70 фігурок воїнів**  
(по 14 кожного з 5 кольорів)



**56 жетонів споруд**  
(по 7 кожного з 8 типів)



**65 жетонів слави** (5 зі значенням «50», 10 зі значенням «10», 15 зі значенням «5» і 35 зі значенням «1»)



**2 кістки**



**30 початкових карт**  
(по 6 для кожного гравця, позначені стягами різних кольорів)



**35 плиток місцевості**  
(зокрема 1 початкова плитка)



**75 жетонів ресурсів**  
(30 жетонів їжі, 25 жетонів дерева, 20 жетонів знань)



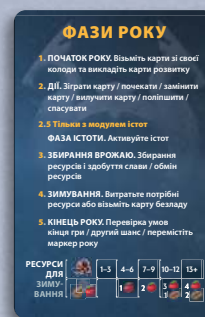
**1 жетон першого гравця**



**21 карта кланів** (1 початкова карта клану та 2 карти поліпшень для кожного із 7 кланів)



**5 карт-пам'яток**



**15 жетонів ресурсів зі значенням «5»**  
(5 жетонів їжі, 5 жетонів дерева, 5 жетонів знань)



**1 трек років та маркер року**



**52 карти розвитку**  
(16 карт раннього розвитку та 36 карт розширеного розвитку)



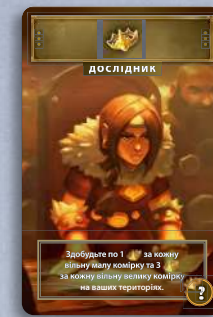
**10 карт безладу**



**1 жетон «Випалена земля»**  
(для клану Змії)



**7 карт досягнень**



**1 жетон Каї, броньованої ведмедиці**  
(для клану Ведмедя)



# МЕТА ГРИ




- Наприкінці року контролювати 3 закриті території зі щонайменше 1 великою спорудою в кожній з них.

## АБО


- Мати найбільше очок слави  наприкінці 7-го року.

# ПЛИТКИ МІСЦЕВОСТІ


На плитках місцевості можуть бути зображені межі, які розділяють їх на кілька територій (щонайбільше 4 території). Біла пунктирна лінія — звичайна межа, жовта пунктирна лінія — важкопрохідна межа (про межі докладніше див. у розділі «Переміщення» на с. 11).

На плитках місцевості можуть бути зображені ресурси: їжа , дерево  та/або знання .

Також на плитках місцевості зображені комірки для малих та великих споруд (див. «Будівництво» на с. 10).

На деяких комірках зображений символ рунічного каменя: .

Це єдина комірка, де можна побудувати споруду «Рунічний камінь».

На деяких територіях зображено лігво істоти . Такі символи важливі, тільки якщо ви граєте з модулем «Істоти».



## ПОЧАТКОВА ПЛИТКА МІСЦЕВОСТІ

Початкова плитка відрізняється зворотом від решти плиток. Під час приготувань її завжди розміщують першою.



# СЛОВНИК

**Межі** — лінії, зображені на плитках місцевості.

**Територія** — місцевість, відділена межами та/або краєм ігрового поля. Ви можете розмістити воїнів у будь-яких частинах однієї території (ви також можете розмістити воїнів на різних плитках місцевості, якщо це та сама територія).

**Суміжні території** — дві території, що мають щонайменше 1 спільну межу. Території не вважають суміжними, якщо вони дотикаються лише кутами.

**Закрита територія** — територія, повністю оточена межами. Таку територію вже неможливо дослідити (розширити).

**Відкрита територія** — територія, яка не повністю оточена межами. Якщо край ігрового поля, обмежує таку територію, то її можна розширити, приєднавши нову плитку місцевості.


**Власник території** — гравець, який контролює територію. Гравець контролює територію, якщо має на ній щонайменше 1 воїна. Під час бою власником території вважають оборонця.

**Нейтральна територія** — територія без воїнів. На нейтральній території можуть розташовуватися споруди попереднього власника території.

**Бій** — конфлікт, що відбувається, коли на одній території перебувають воїни двох гравців.





**Ресурс** — їжа, дерево, знання.



## ПОЧАТКОВІ ПЛИТКИ МІСЦЕВОСТІ ДЛЯ 5 ГРАВЦІВ



Початкова плитка для 5 гравців має звичайний зворот, але на лиці вказаний символ . Граючи вп'ятьох, покладіть обидві початкові плитки так, щоб символ їжі був у центральній території.



# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Створіть один загальний запас із кісток, жетонів слави , жетонів ресурсів (їжа , дерево , знання ) та жетонів споруд у межах досяжності всіх гравців.
2. Покладіть трек років на стіл. Розмістіть маркер року на першій поділці треку.
3. Перетасуйте карти безладу й покладіть їх на стіл колодою горілиць.
4. Перетасуйте всі карти раннього розвитку та візьміть по 2 карти на гравця (4/6/8/10 карт згідно з кількістю гравців), поклавши їх стосом долілиць. Те саме зробіть з картами розширеного розвитку, узявши по 4 карти на гравця (8/12/16/20 карт загалом). Стос раннього розвитку покладіть на стос розширеного розвитку, сформувавши єдину колоду розвитку. Решту карт розвитку поверніть у коробку.
5. Перетасуйте карти досягнень, візьміть навмання стільки карт, скільки є гравців, і викладіть їх у ряд горілиць. Решту карт досягнень поверніть у коробку.
6. Розмістіть початкову плитку в центрі ігрової зони. У грі вп'ятьох візьміть дві початкові плитки й розмістіть їх, як зображено на с. 3. Решту плиток перемішайте та покладіть стосом долілиць.
7. Кожен гравець вибирає колір і бере відповідні 6 карт і 14 фігурок воїнів.
8. Кожен гравець вибирає клан і бере відповідні карти клану: початкову карту клану та 2 карти поліпшень клану (вони знадобляться пізніше).
9. Кожен гравець бере шість початкових карт і карту клану (загалом 7 карт), перетасовує їх і кладе долілиць, утворивши свою початкову колоду.
10. Навмання визначте першого гравця, кинувши дві кістки. Жетон першого гравця отримує той, хто викине на кістках найбільшу кількість сокир (у разі нічиєї продовжуйте кидати кістки).
11. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець бере свої початкові ресурси:

Перший, другий, третій гравець → 2  + 2 

Четвертий, п'ятий гравець → 3  + 2 

12. Кожен гравець бере по 3 плитки місцевості. Перший гравець вибирає одну зі своїх плиток і кладе її так, щоб вона прилягала ортогонально до початкової плитки. Потім цей гравець бере 3 своїх воїнів і розміщує їх на одній будь-якій території щойно викладеної плитки.

Інші гравці роблять те саме за годинниковою стрілкою.





Коли гравці виклали по одній плитці, кожен гравець розміщує свою другу плитку, дотримуючись таких правил:

- Друга плитка місцевості повинна ортогонально прилягати до будь-якої раніше викладеної плитки (не обов'язково приєднувати її до початкової плитки);
- Плитки місцевості треба викладати так, щоб продовжувалися межі територій (про приклади неправильних розміщень читайте на с. 12);
- Другу групу з 3 воїнів гравець розміщує на одній нейтральній території щойно викладеної плитки. Якщо територія з воїнами продовжується на новій плитці, ви не можете розмішувати воїнів на цій території.

Отже, у кожного гравця будуть 2 групи з 3 воїнів на різних територіях. Кожен гравець повертає третю невикористану плитку місцевості у стос, після чого плитки в стосі знову перемішують.

**Важливо!** Під час приготувань гравці не можуть отримати ресурси, здобути очки слави або інші бонуси за особливі вміння.

**13.** Тепер можна починати гру. Першим ходить гравець із жетоном першого гравця.

## КОЛОДОБУДУВАННЯ

Карти гравця можуть перебувати в 4 місцях: у колоді (лежить долиць, із неї гравець бере карти на руку), на руці (суперники не бачать їх, гравець може грати ці карти), в активній зоні (де зіграні карти лежать горілиць) і в скиді (куди гравець скидає карти горілиць наприкінці року). Карти беруть з колоди на руку, грають в активну зону, кладуть у скид, з якого потім знову утворюють колоду.

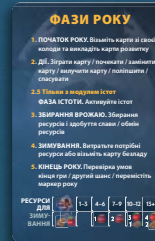
**Важливо!** Коли гравцю треба взяти карти з колоди, а вона вичерпалася, він перетасовує скид, щоб сформувати нову колоду.

Кожен гравець кладе перед собою карту-пам'ятку. Колода гравця завжди лежить ліворуч від карти-пам'ятки, а скид — праворуч.

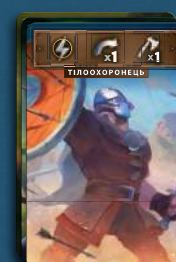
Колода



Активна зона



Скид



Рука

# ПЕРЕБІГ ГРИ

## ФАЗИ РОКУ



1. ПОЧАТОК РОКУ
2. ДІЇ
3. ЗБИРАННЯ ВРОЖАЮ
4. ЗИМУВАННЯ
5. КІНЕЦЬ РОКУ

Завершивши приготування, починайте гру. Гра триває певну кількість років (раундів). Кожен рік складається з 5 фаз.

### 1. ПОЧАТОК РОКУ

На початку кожного року гравець бере 4 карти зі своєї колоди. Якщо колода вичерпалася, перетасуйте свій скид і сформуєте з нього нову колоду.

**Важливо!** Ви перетасовуєте скид щоразу, коли не можете взяти карту з колоди, бо вона вичерпалася. Це може статися і під час інших фаз.

Перший гравець бере з колоди розвитку карти за кількістю гравців і викладає їх у ряд горілиць.

Протягом першого та другого року гравці братимуть карти раннього розвитку, а починаючи з третього року — карти розширеного розвитку.


На сьомий рік замість карт розвитку гравці беруть карти досягнень.

### 2. ДІЇ

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує у свій хід 1 дію. Так триває, доки всі не спасують. Під час цієї фази гравці можуть виконати кілька дій. У свій хід гравець вибирає, яку дію виконати:

#### А. Зіграти карту


Гравець вибирає 1 карту зі своєї руки, розміщує її горілиць в активній зоні й застосовує ефект зіграної карти. Ефекти карт детально описані далі в правилах.

Миттєві карти із символом  — особливі. Гравець може зіграти будь-яку кількість таких карт до або після карти з основним ефектом. Кожну з цих карт грають по черзі — треба повністю розіграти ефект карти, перш ніж розігравати ефект наступної. Також гравець може вирішити зіграти лише миттєву карту й завершити хід, не граючи карту з основним ефектом.


#### Б. Почекати

Гравець вибирає карту на своїй руці та розміщує її в активній зоні, не застосовуючи її ефекту.


#### В. Замінити карту

Гравець вибирає карту на своїй руці та розміщує її в активній зоні, не застосовуючи її ефекту. Він витрачає 1  , щоб взяти верхню карту зі своєї колоди.

#### Г. Вилучити карту

Гравець вибирає карту на своїй руці та витрачає 2  , щоб повернути її в коробку. Цю карту більше не використовуватимуть у поточній партії. Після цього гравець бере дві карти зі своєї колоди.

#### Д. Поліпшити

Гравець вибирає карту на своїй руці та розміщує її в активній зоні, не застосовуючи її ефекту, АБО вилучає її з гри (на розсуд гравця). Після цього він витрачає 3  , щоб отримати поліпшення. Вибравши одну з карт поліпшень свого клану, гравець бере її на руку. Тепер це карта гравця. Її можна зіграти під час одного з наступних ходів.

#### Е. Спасувати

Гравець скидає позostalі карти з руки (якщо такі є) та всі карти зі своєї активної зони. Відтепер ці карти не доступні іншим гравцям.

Після цього гравець вибирає одну з викладених карт розвитку (або карту досягнення, якщо це сьомий рік) і кладе її на верх своєї колоди.

Гравець, що спасував першим, отримує жетон першого гравця.




**Примітка.** Якщо гравець не має карт на руці, він мусить спасувати.

**Важливо.** Спасувавши, гравець більше не виконує дій в цій фазі. Інші гравці продовжують грати, поки не спасують.

### 3. ЗБИРАННЯ ВРОЖАЮ

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці здобувають очки слави та збирають ресурси з контрольованих ними територій.

#### А. Здобуття очок слави за закриті території

Гравець здобуває  за кожен контрольовану ним територію. Території на двох плитках, приносять 1  . Території на більшій кількості плиток (3 або більше) приносять 2  .

## Б. Збирання ресурсів та слави

Гравці здобувають додаткові очки слави та ресурси на контрольованих ними територіях:

- Гравець здобуває 3 🏰 за кожен контрольований ним вітар королів;
- Гравець отримує 1 🍎, 1 🍪 та 1 🏠 за кожен відповідний символ на контрольованих ними територіях і/або спорудах.

## В. Обмін ресурсів

Гравці можуть обміняти свої ресурси на ресурси із загального запасу. За 3 скинуті ресурси одного типу гравець отримує 1 бажаний ресурс.

Важливо! Жетони 🏰 — таємна інформація. Тримайте ці жетони долілиць, щоб інші гравці не бачили їх. Решта жетонів — це відкрита інформація, тож тримайте їх горілиць.

## 4. ЗИМУВАННЯ

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець витрачає ресурси, щоб перезимувати. Кількість потрібних ресурсів залежить від кількості ваших воїнів на ігровому полі (див. таблицю нижче).

РЕСУРСИ ДЛЯ ЗИМУВАННЯ	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
					
		1 🍎	2 🍎	3 🍎 1 🍪	4 🍎 2 🍪

Якщо ви не можете витратити потрібну для своїх воїнів кількість ресурсів, то мусите витратити максимально можливу кількість ресурсів, а потім взяти верхню карту з колоди безладу й покласти її на верх власної колоди.

Карти безладу в колоді гравця заважають йому грати. Вони не мають ефекту. Їх можна використати для дії «Почекати», дії «Замінити карту», дії «Поліпшити» (карту безладу не вилучають) або ж скинути, щоб запобігти ефекту атаки карти суперника. **Карти безладу неможливо вилучити з колоди.** Наприкінці гри гравець втрачає по 5 🏰 за кожну свою карту безладу.

У рідкісних ситуаціях, коли колода безладу вичерпується, а ви повинні отримати карту безладу, негайно втрачте 5 🏰 і скиньте верхню карту вашої колоди.

## Приклад збирання врожаю та зимування



- **Закриті території.** Фіолетовий гравець не здобуває очок слави. Червоний гравець здобуває 2 🏰. Жовтий здобуває 2 🏰.
- **Ресурси.** Фіолетовий гравець отримує 2 🍪 та 1 🏠. Червоний гравець отримує 3 🍎, 1 🍪 та 2 🏠. Жовтий гравець отримує 1 🍎, 1 🍪 та здобуває 3 🏰.
- **Зимування:** Червоний гравець витрачає 1 🍎 за 4 воїнів, фіолетовий гравець витрачає 2 🍎 за 7 воїнів. Жовтий гравець не витрачає нічого за 3 воїнів.

## 5. КІНЕЦЬ РОКУ

### А. Перевірка умов кінця гри

1. Якщо будь-який гравець контролює щонайменше 3 закриті території зі щонайменше 1 великою спорудою (вітар королів, кузня, фортеця) у кожній з них.

АБО

2. Гра закінчується після сьомого року. Див. «Кінець гри».

### Б. Другий шанс

Якщо наприкінці року гравець на має жодного воїна на ігровому полі, то може розмістити групу із 3 воїнів на будь-якій нейтральній території. Гравець продовжує гру зі своїми картами, ресурсами та жетонами слави.

Якщо на ігровому полі немає нейтральних територій, гравець може взяти нову плитку місцевості й покласти її так, щоб утворити нову нейтральну територію.

### В. Перемістіть маркер року

Перемістіть маркер на треку року на 1 поділку праворуч.

# СТРУКТУРА КАРТИ

Усі карти мають схожу структуру, але можуть відрізнятися залежно від типу:

Верхній блок, відрізняється залежно від типу карти (див. нижче)

Символи ефектів

Назва карти

Символи ефектів

Колір стяга гравця (тільки на початкових картах)

Назва карти

Ілюстрація

Очки слави (якщо є)

Ілюстрація

Нижній блок з описом особливостей ефектів (якщо є)

Карти раннього розвитку

Карти розширеного розвитку

## ТИПИ ВЕРХНІХ БЛОКІВ КАРТ

Початкові карти/карти кланів/карти безладу





## ЕФЕКТИ

У цьому розділі описані ефекти, які можна застосувати протягом фази 2 — «Дії».

Символи на верхньому блоці карти описують ефекти карти, а у нижньому блоці зазначені особливості ефектів і винятки зі звичайних правил.

Початкові карти гравців можуть містити 4 можливі ефекти: наймання, дослідження, переміщення та будівництво. Карта «Бенкет» — джокер, що дозволяє застосувати будь-який з 4 ефектів. На картах розвитку та картах кланів вказані різноманітні ефекти, що дають змогу взяти карти або застосувати особливі ефекти.

## НАЙМАННЯ



Гравець розміщує на ігровому полі вказану на карті кількість нових воїнів (або менше), дотримуючись таких правил:

- Нових воїнів розміщують на контрольованих гравцем територіях.
- Якщо гравець наймає відразу кількох воїнів, він може розмістити їх на будь-яких контрольованих ним територіях.
- На одній території може перебувати будь-яка кількість воїнів.
- Максимальна кількість воїнів гравця на ігровому полі обмежена кількістю його фігурок у запасі.
- Якщо під час наймання гравець розміщує принаймні одного воїна на території з тренувальним табором, він розміщує додаткового воїна на цій території.
- Якщо гравець виконує наймання, не маючи своїх воїнів на ігровому полі, він може розмістити воїнів на нейтральній території.

## Золоте правило

У грі «Нортґард. Незвідані землі» текст на картах може суперечити звичайними правилам, збільшуючи потужність карт. У такому разі дотримуйтеся вказівок на картах.

## Приклад

Червоний гравець виконує наймання і розміщує 2 воїнів на 2 різних територіях з тренувальними таборами. Якщо гравець розміщує воїна на території з тренувальним табором, він може розмістити додаткового воїна на цій території. Отже, гравець загалом розміщує 4 воїнів на полі.

До



Після



## БУДІВНИЦТВО



Гравець розміщує новий жетон споруди на ігровому полі, дотримуючись таких правил:

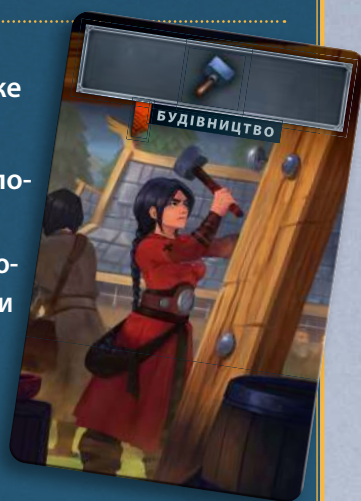
- Нову споруду слід розміщувати на території під своїм контролем, на відповідній вільній комірці.
- Гравець витрачає 1 за малу споруду або 3 за велику споруду.
- Малі споруди будують на малих комірках, а великі споруди — на великих.
- Рунічний камінь можна побудувати лише на малій комірці із символом.
- Гравець не може побудувати на одній території кілька споруд одного типу.
- Максимальна кількість споруд на ігровому полі обмежена кількістю цих жетонів у грі.
- Побудовану споруду не можна вилучити з поля або перемістити.

### Приклад

Червоний гравець має 2 , тож він може побудувати:

- Рунічний камінь на малій комірці з відповідним символом на території Б.
- Будь-який з 4 типів малих споруд на території А чи Б (за бажанням можна використати комірку з рунічним каменем).

Цей гравець не може побудувати велику споруду, бо не має 3 .



## МАЛІ СПОРУДИ

Споруда	Потрібна комірка	Вартість	Ефекти
			<b>Комора</b> Під час фази 3 отримайте 1 .
			<b>Лісопильня</b> Під час фази 3 отримайте 1 .
			<b>Захисна вежа</b> Під час бою оборонець отримує додатковий символ  за кожну захисну вежу на території, де відбувається бій.
			<b>Тренувальний табір</b> Під час фази 2, коли вербує воїнів на території з тренувальним табором, додатково вербуйте 1 воїна за кожен контрольований вами тренувальний табір.
			<b>Рунічний камінь</b> Під час фази 3 отримайте 1 .

## ВЕЛИКІ СПОРУДИ

Гравець може перемогти, якщо контролює щонайменше 3 закриті території з великими спорудами в кожній з них.

Споруда	Потрібна комірка	Вартість	Ефекти
			<b>Фортеця</b> Під час бою оборонець додає  до свого результату.
			<b>Кузня</b> Під час фази 1 беріть на 1 карту більше за кожну кузню під вашим контролем (ви братимете 4 карти + 1 карту за кожну кузню).
			<b>Вівтар королів</b> Під час фази 3 здобудьте 3  за кожен вівтар королів під вашим контролем.

## ПЕРЕМІЩЕННЯ



Ефект переміщення дозволяє виконати указану на карті кількість переміщень.

- Виконуючи окреме переміщення, гравець вибирає будь-яку кількість воїнів на своїй території та переміщує їх на суміжну територію, перетинаючи межу між цими територіями.
- Початкова карта дозволяє виконати лише 1 переміщення, але завдяки деяким картам розвитку чи клану можна виконати більшу кількість переміщень.



- Переміщення виконують послідовно. Наприклад, гравець може спершу перемістити воїнів на іншу територію під своїм контролем, а потім перемістити з цієї території вже більшу групу воїнів. Він може будь-як розділяти або об'єднувати групи воїнів, переміщувати всіх або якусь частину.
- Якщо ефект переміщення надає бойовий бонус (додаткові чи ) або особливий ефект, то він діє під час будь-якого бою, спричиненого цим переміщенням.
- Щоб перетнути важкопрохідну межу, треба витратити додаткове переміщення (зазвичай потрібно щонайменше два переміщення). Якщо між суміжними територіями також є звичайна межа, гравець не мусить перетинати важкопрохідну межу. Важкопрохідну межу не можна перетнути за допомогою двох різних ефектів переміщення.
- Гравець не може перемістити воїнів через ворожу територію. Коли воїни переміщуються на ворожу територію, вони зупиняються, а потім починається бій. Один ефект переміщення може спричинити кілька боїв.
- Якщо ефект переміщення спричиняє один або кілька боїв, гравець повинен спершу завершити переміщення всіх своїх воїнів, а потім провести всі бої, у яких він бере участь. Див. «Бій». Бій вважають частиною ефекту переміщення.
- Нагадування. Карти дозволяють виконати переміщення кілька разів поспіль. Ці переміщення виконують послідовно, дотримуючись указівок карти. Гравець не може використати кілька таких карт, щоб перетнути важкопрохідну межу. Також гравець повинен завершити бій, спричинений ефектом переміщення, перш ніж грати наступну карту.

## Приклад

Червоний гравець виконує ефект x4.

- Спершу він переміщує 1 воїна з території А на територію Б x1.
- Далі він переміщує 1 воїна з території А на територію В x1.
- Після цього гравець залишає 1 воїна на території В, перш ніж перетнути важкопрохідну межу на території Г позostalими 4 воїнами x2.

Наприкінці переміщення червоний гравець контролює території Б, В та Г.

Стартова позиція



Перше переміщення



Друге переміщення



Третє переміщення



## ДОСЛІДЖЕННЯ



Гравець бере нову плитку місцевості й розміщує її на ігровому полі, дотримуючись таких правил:

- Гравець може виконувати дослідження тільки з відкритої (не закритої) території під своїм контролем. Він приєднає нову плитку місцевості до будь-якої своєї відкритої території.
- Нова плитка місцевості повинна прилягати ортогонально (не по діагоналі) до раніше викладеної плитки.
- Межі не можна переривати! Тобто не можна розміщувати нову плитку так, щоб межа обривалася на одній з територій.
- Якщо жодну з узятих плиток (деякі карти дозволяють взяти кілька плиток одночасно) неможливо розмістити за правилами, покладіть їх під низ стосу плиток і візьміть нову плитку.
- Якщо не лишилося жодної плитки, гравці більше не можуть виконати дослідження.
- Якщо після дослідження гравець об'єднає різні території, утворюючи ще більшу територію, може статися, що на одній території тепер будуть споруди одного типу, які раніше були на двох різних територіях.
- Можна залишати порожні місця між плитками.
- Під час розміщення не можна об'єднувати території з воїнами різних гравців. Дослідження ніколи не спричиняє бій.

### Здобуття очок слави за закриття території

Якщо гравець закриває одну або більше територій, він здобуває очки слави за кожну щойно закриту територію під своїм контролем. Гравець не здобуває очок слави, якщо територію під його контролем закриває інший гравець.

**Нагадування.** Гравець контролює територію, якщо на ній перебувають його воїни.

Активний гравець здобуває стільки 🏆, скільки плиток місцевості утворюють щойно закриту територію.

### Приклад

**Приклад 1.** Якщо у свій хід червоний гравець розмістить цю плитку, він утворить закриту територію, на якій перебувають воїни жовтого гравця. У такому разі ніхто не здобуває очок слави, бо червоний гравець не контролює закриту територію, а жовтий гравець — не активний.

**Приклад 2.** Якщо у свій хід жовтий гравець розмістить цю плитку, то він закриє територію під своїм контролем і здобуде 3 🏆 (бо територія складається з трьох плиток).

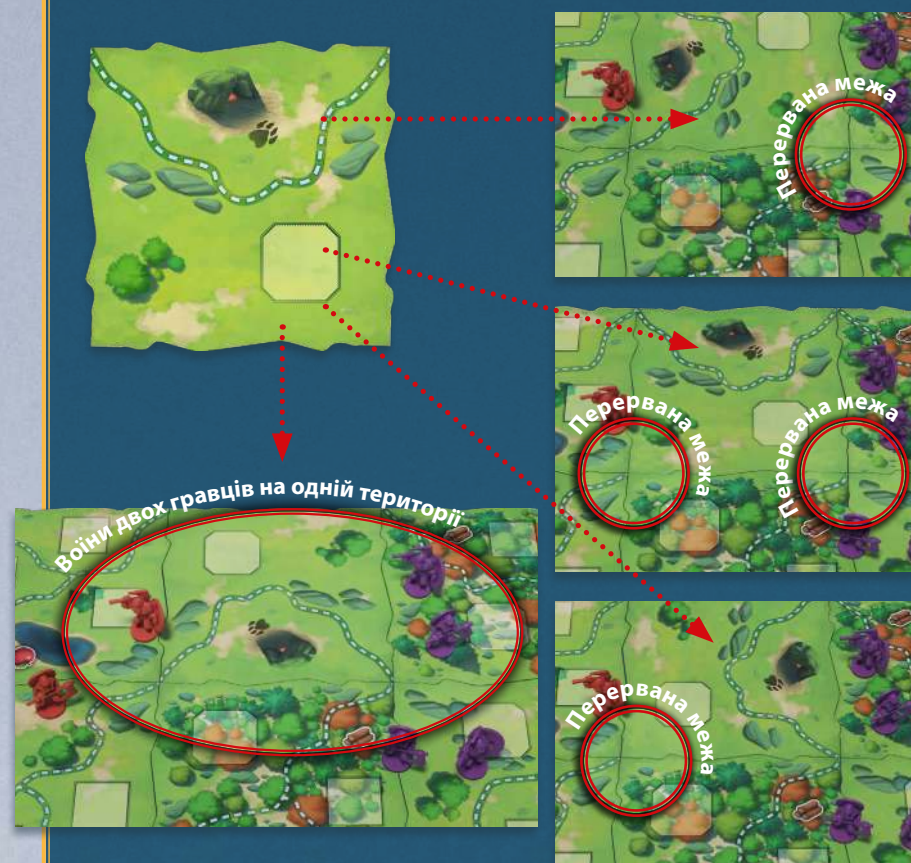


### Так не можна розміщувати плитку:

Червоний гравець досліджує місцевість. Він має два варіанти розміщення плитки.



Нову плитку не можна викласти в місці Б, бо обірветься межа та/або утвориться територія, на якій перебуватимуть воїни двох гравців, а це заборонено правилами.



## УЗЯТТЯ КАРТ

Завдяки цьому ефекту гравець може взяти одну або кілька карт з власної колоди.

Застосувавши цей ефект, гравець бере певну кількість карт із колоди, деякі лишає на руці, а решту повертає в колоду або кладе в скид. Дотримуйтеся вказівок на картах. Зверніть увагу на символи різних кольорів, які нагадують, що треба зробити з картою.



**Залиште  
карту на руці**




**Покладіть  
у скид**



**Поверніть  
на верх колоди**

- Це стосується лише щойно взятих карт. Гравець не може застосувати ефект узяття карт, щоб повернути в колоду/покласти в скид карти, які він мав раніше на руці.
- Якщо гравець повинен скинути або повернути в колоду кілька карт, він вирішує, у якій послідовності це зробити.
- Пам'ятайте, що карту з ефектом узяття карт кладуть в активну зону й не скидають. Якщо гравець перетасовує скид у цьому раунді, щоб утворити нову колоду, цієї карти (а також інших карт з активної зони) там не буде. Отже, ця карта не може опинитися у вас на руці в поточному раунді.
- Якщо у вашій колоді та/або скиді бракує карт, щоб повністю застосувати цей ефект, ви не можете виконати узяття карт.

## ОСОБЛИВИ ЕФЕКТИ

Кarti із символом  мають особливі ефекти (описані на картах), які значно відрізняються від інших ефектів. Дотримуйтеся вказівок на картах під час застосування цих ефектів.



# БІЙ

Коли на одній території опиняються воїни різних гравців (зазвичай внаслідок переміщення), відразу починається бій.

Гравця, який перемістив воїнів на ворожу територію, вважають нападником. Гравця, який контролював цю територію, вважають оборонцем.

У бою беруть участь лише воїни, що перебувають на конфліктній території. Якщо конфліктних територій з воїнами різних гравців кілька, нападник вирішує, який з боїв почати першим.


## ЯК ПЕРЕМОГТИ:

На результат бою впливають 4 фактори:


- кількість воїнів, що беруть участь у бою;
- можливий бонус завдяки ефекту переміщення (нападнику) або спорудам на конфліктній території (оборонцю);
- кількість скинутої їжі (нагодовані воїни б'ються ліпше);
- примхи долі, від якої залежать результати кидків кісток учасниками бою.


## ДЕТАЛЬНИЙ ОПИС БОЮ:

### Крок 1. Визначення початкових сил


Учасники бою рахують своїх воїнів. 1 воїн = 1 очко бою  (ОБ).


### Крок 2. Застосування бонусів



Нападник також додає  від ефектів переміщення на зіграних картах і/або вмінь клану.

Оборонець додає  за споруди та/або вміння клану.





### Крок 3. Бонус їжі

Починаючи з нападника, кожен гравець вирішує, скільки  він бажає витратити в бою.

Гравець не може витратити більше , ніж кількість його воїнів, що беруть участь у бою.


За кожну витрачену  гравець додає  до своєї бойової сили.

### Крок 4. Кидок кісток

Починаючи з нападника, кожен учасник бою кидає 1 кістку бою. Якщо гравець викинув  / , він повинен вибрати, який з цих двох бонусів отримати ( чи ). Нападник повинен вирішити, перш ніж оборонець кине кістку.

## СИМВОЛИ ТА ОЧКИ БОЮ

   : 1/2/3 ОБ

 : суперник вилучає 1 воїна

### МОЖЛИВІ РЕЗУЛЬТАТИ НА КІСТЦІ:

 : 2 ОБ

 : 3 ОБ


 /  : 1 ОБ або суперник вилучає 1 воїна


  : 2 ОБ та суперник вилучає 1 воїна


  : суперник вилучає 2 воїнів

  : 1 ОБ і суперник вилучає 1 воїна

### Крок 5. Визначення переможця


Визначте загальну бойову силу: кожен гравець підсумовує загальну кількість , отриманих на попередніх кроках.

Визначте втрати: кожен гравець рахує свою кількість , отриманих від ефектів карт, споруд, випадного результату кістки, уміння клану. Після цього його суперник повинен вилучити відповідну кількість своїх воїнів. Радимо відкладати фігурки не далеко, щоб бачити загальну кількість втрат.

Ви програєте бій, якщо ворог має кількість , що дорівнює або перевищує загальну кількість ваших воїнів. У рідкісних випадках обидва гравці можуть втратити усіх своїх воїнів, тоді ніхто не стає переможцем.

Інакше переможцем стає гравець з найбільшою кількістю ОБ. У разі нічиєї переможцем стає оборонець.

### Крок 6. Вилучення воїнів

Кожен гравець вилучає стільки воїнів, скільки  має суперник. Вилучених воїнів гравці повертають у власні запаси.






### Крок 7. Відступ

Гравець, що зазнав поразки, переміщує позostalих воїнів на суміжну територію через звичайну межу (не можна відступати через важкопрохідну межу). Під час відступу можна розділити своїх воїнів і перемістити їх на різні території. Гравець може відступити тільки на нейтральні або на контрольовані ним території, де в цей час не відбувається бій.

Якщо гравець не може відступити за правилами, він повинен вилучити всіх переможених воїнів, повернувши їх у власний запас.

**Примітка.** Гравець, що захопив територію внаслідок бою, не знищує споруди на цій території. Натомість вони переходять під контроль цього гравця.

## Приклад бою 1

Червоний гравець виконує переміщення (без бонусів для бою) і нападає на фіолетового гравця. Червоний гравець має 5 воїнів без бонусів для бою. Він витрачає 2 , щоб підвищити бойову силу до 7 ОБ. Фіолетовий гравець має 2 воїнів і 2 бонусні ОБ (від фортеці). Він витрачає 2  (це максимум гравця, бо в бою беруть участь лише 2 воїни). Бойова сила цього гравця становить 6 ОБ. Кинувши кістку, червоний гравець отримує  , що дозволить йому вилучити 2 воїнів оборонця і перемогти. Фіолетовий гравець викидає на кістці  <sub>x2</sub>.

**Результат бою.** 7 ОБ нападника проти 8 ОБ оборонця.

**Втрати.** Червоний гравець вилучає 1 воїна (через властивості захисної вежі), а фіолетовий гравець вилучає 2 воїнів (внаслідок результату на кістці суперника).

**Наслідки бою.** Червоний гравець перемагає, бо у фіолетового гравця не лишилося воїнів. Тепер ця територія належить йому.

**Відступ.** Відступ не відбувається, бо фіолетовий гравець втратив усіх воїнів.



До








Після



## Приклад бою 2

Червоний гравець виконує переміщення і нападає на фіолетового гравця, перемістивши на його територію 4 воїнів. Червоний гравець має 4 ОБ за 4 воїнів + 1 ОБ за бонус із власної карти. Він вирішує не додавати , тож його бойова сила становить 5 ОБ. Фіолетовий гравець здобуває 2 ОБ за 2 воїнів і ще 2 ОБ за фортецю. Цей гравець додатково витрачає 2 , щоб підвищити свою бойову силу до 6 ОБ.

Червоний гравець викидає на кістці  , а фіолетовий —  / . Фіолетовий гравець вибирає , щоб вилучити 1 воїна суперника.

**Результат бою.** 6 ОБ нападника проти 6 ОБ оборонця.

**Втрати.** Червоний гравець втрачає 2 воїнів (випалий результат на кістці та ефект захисної вежі). Фіолетовий гравець втрачає 1 воїна (випалий результат на кістці).

**Наслідки бою.** Бій завершився нічиєю, отже, переможцем стає оборонець. Фіолетовий гравець продовжує контролювати цю територію.

**Відступ.** Червоний гравець програє, тому відступає своїми 2 воїнами. Він переміщує 1 воїна на свою початкову територію, а іншого — на суміжну нейтральну територію.

До



Після




# КІНЕЦЬ ГРИ ТА ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Гра завершується, якщо виконується одна з цих умов:

## 1. ГРАВЕЦЬ КОНТРОЛЮЄ ЩОНАЙМЕНШЕ 3 ЗАКРИТІ ТЕРИТОРІЇ ЗІ ЩОНАЙМЕНШЕ 1 ВЕЛИКОЮ СПОРУДОЮ В КОЖНІЙ З НИХ.


Цю умову перевіряють під час кожної фази кінця року. Перемагає гравець, який контролює ці території.





Якщо таких гравців кілька, перемагає претендент, що 1) здобув найбільше ; 2) контролює найбільшу кількість територій (відкритих і закритих); 3) має найбільшу кількість воїнів на ігровому полі; 4) має найбільшу кількість споруд на ігровому полі (якщо після врахування пріоритету 1 досі нічия, переходьте до пріоритету 2 і т. д.).

АБО

## 2. ЗАКІНЧУЄТЬСЯ СЬОМИЙ РІК.


На сьомий рік гравці беруть карти досягнень замість карт розвитку. Гра завершується після сьомого року, навіть якщо жоден з гравців не виконав першої умови перемоги (див. вище).

Кожен гравець підсумовує свою загальну кількість :

- Підсумуйте значення на жетонах  у вашому запасі;
- Здобудьте по 1  за кожен набір із трьох ресурсів у вашому запасі;
- Здобудьте кількість , вказану на ваших картах розвитку та досягнень. Ця кількість визначається наприкінці гри;
- Втратьте по 5  за кожну карту безладу у своїй колоді.


**Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок слави!**


У разі нічиєї перемагає претендент, який контролює найбільшу кількість територій (відкритих і закритих); має найбільшу кількість воїнів на ігровому полі; має найбільшу кількість споруд на ігровому полі.


*Примітка. Перша умова перемоги завжди має пріоритет над другою. Тобто гравець, який контролює 3 закриті території, завжди перемагає, навіть якщо інші гравці мають більше  наприкінці останнього року.*


**ПАМ'ЯТАЙТЕ!** Гравці здобувають  так:

Дослідження (ефект). Стільки очок, скільки плиток утворюють закриту територію.

Контроль закритих територій (збирання врожаю). По 1–2  за закриту територію.

Контроль споруд (збирання врожаю). По 3  за вівтар королів.

Кarti (кінець гри). На деяких картах розвитку та досягнень зображені , які ви здобуваєте.

Ресурси (кінець гри). По 1  за кожен набір із трьох ресурсів у запасі гравця.

Вилучення істот (частина переміщення). Якщо використовуєте відповідний модуль (див. с. 17).


## ВАРІАНТИ ГРИ

Для різноманітності можете зіграти в запропоновані варіанти гри.

### ДОВШІ ПАРТІЇ

Замість стандартних 7 років грайте до 10 років. Використовуйте інший бік треку років.

Під час кроку 4 приготувань відкладіть 3 карти раннього розвитку на гравця (замість стандартних 2) та 6 карт розширеного розвитку на гравця (замість стандартних 4) для створення колоди розвитку.

Грайте без першої умови перемоги. Перемагає гравець із найбільшою кількістю  наприкінці 10 року.


### КОМАНДА ПРОТИ КОМАНДИ

Якщо ви граєте вчотирьох, то можете розділитися на 2 команди по 2 гравці в кожній. Члени однієї команди сідають за столом так, щоб їхні ходи чергувалися з ходами членів іншої команди.

Члени однієї команди мають спільний запас очок слави. Вони можуть обговорювати можливі дії, однак не показують карти одне одному.

Воїни різних гравців не можуть розміщуватися на одній території, навіть якщо це члени однієї команди. Утім, можна переміщувати воїнів через території члена своєї команди, якщо зіграна карта, що дає змогу переміститися кілька разів.

Під час обміну ресурсів фази збирання врожаю члени однієї команди можуть обмінюватися ресурсами 1 на 1.

Умову перемоги (і розв'язання нічиєї) перевіряють для команди, а не для окремих гравців. Члени однієї команди підсумовують загальну кількість .

Перша умова перемоги виконується, якщо команда контролює 5 (а не стандартні 3) закритих територій зі щонайменше 1 великою спорудою в кожній з них.



## УМІННЯ КЛАНІВ

Кожен клан має особливе вміння та неповторний набір карт — 1 початкову карту клану та дві карти поліпшення клану. Нижче докладно описані вміння кланів.

### > КЛАН ВЕДМЕДЯ


Могутні захисники землі з броньованою ведмедицею Кая. Це клан найсильніших воїнів, чиї бойові здібності не варто недооцінювати.

Уміння клану: клан Ведмедея має особливого воїна — броньовану ведмедицю Каю. Вона представлена особливим жетоном (див. нижче опис жетона).

### ЖЕТОН ВЕДМЕДИЦІ КАЇ




Цей жетон вважають звичайним воїном, але з такими вміннями:

- Щоразу коли клан Ведмедея наймає воїнів, можна розмістити Каю за звичайними правилами розміщення воїна (або зробити це під час приготувань до гри).
- Під час бою Кая дає  x2.
- Під час переміщення клан Ведмедея може переміщувати Каю разом з іншими воїнами, але Кая не може переміщуватися на ворожу територію.
- Під час фази зимування за Каю не треба витратити ресурси, як за звичайних воїнів.



### > КЛАН КАБАНА

Непокірні й таємничі. Вони розуміють цей світ по-своєму, маючи дикі та примітивні традиції.

Уміння клану: щоразу, коли під час дослідження клан Кабана не закриває територію під своїм контролем, він негайно отримує 1 .


### > КЛАН КОЗИ

Пристосовані та витривалі воїни, здатні пережити найсуворіші зими. Це неперевершені будівники, які завжди намагаються використати кожен сантиметр своєї території.

Уміння клану: клан Кози отримує 1 , збудувавши малу споруду, та 2 , збудувавши велику споруду.

### > КЛАН КРУКА

Великі дослідники й купці. Завзяті й швидкі, вони прагнуть дослідити кожен куточок землі.

Уміння клану: щоразу коли під час дослідження клан Крука закриває територію під своїм контролем (або кілька територій), він негайно отримує ресурси, зображені на цих територіях (як на плитках, так і на спорудах), наче зараз фаза збирання врожаю. Нагадування:  — не ресурс.

### > КЛАН ЗМІЇ

Хитрі й підступні, вони завжди перебувають у тіні, вичікуючи нагоду для атаки. Вони уникають відкритого протистояння, віддаючи перевагу партизанській тактиці.

Уміння клану: клан Змії може використовувати особливий жетон «Випалена земля» (див. нижче опис жетона).

Перед застосуванням ефекту карти клану (початкової або поліпшення), клан Змії може покласти цей жетон на територію, суміжну з територією під його контролем.


*Примітка.* Початкова карта клану дозволяє гравцеві розмістити жетон до ТА після переміщення, якщо він цього бажає.

Якщо жетон вже був розміщений на території, просто візьміть його звідти й розмістіть на новій території.

### ЖЕТОН ЗМІЇ





Клан Змії вдається до підступних вивертів і безжальної тактики, щоб перехитрити й знищити своїх суперників. Вони випалюють ворожі землі, щоб було простіше здійснювати набіги та грабежі. Жетон «Випалена земля» має такі ефекти:

- Щоразу коли клан змії вступає в бій на території з цим жетоном, він отримує бонусне  x1. Це стосується як нападу, так і оборони.
- Під час фази збирання врожаю, якщо цей жетон лежить на ворожій території, клан Змії може зібрати будь-який ресурс з цієї території (зокрема ресурс, який дає споруда) замість власника цієї території.


### > КЛАН ОЛЕНЯ

Найбільше прагнуть багатства та слави. Вони відомі своїми шляхетними манерами та амбіційними планами щодо розширення земель.

Уміння клану: щоразу коли клан Оленя завойовує нову територію внаслідок бою, він здобуває 1 . Закриваючи територію під його контролем внаслідок дослідження, цей клан додатково здобуває по 1  за щойно закриті території.

### > КЛАН ВОВКА

Агресивні й безжальні. Завдяки поєднанню сили та спритності вони можуть дати бій будь-якому супернику.

Уміння клану: щоразу коли клан Вовка перемагає в бою як нападник, він отримує 1 .

# МОДУЛЬ «ІСТОТИ»

Радимо зіграти кілька партій за звичайними правилами, перш ніж використовувати цей модуль. Він робить гру варіативнішою та складнішою.

Під час гри з цим модулем зважайте на деякі зміни в правилах.

На незвіданих землях Нортгарду чимало всіляких дивних істот. Досліджуючи нові землі, гравці натраплятимуть на зграї істот та їхні лігва. Істоти створюватимуть загрозу й заважатимуть розвиватися кланам. Їхні дії визначаються ігровим алгоритмом і системою пріоритетів.

Деякі істоти мають постійні здібності. Одні можуть мирно перебувати на одній території з воїнами гравця, а інші відразу атакують чужинців. І хоч ці істоти серйозно загрожують кланам, гравці здобувають очки слави, долаючи їх, а отже, ще швидше наближаються до перемоги!



# КОМПОНЕНТИ

9 істот (із відповідними фігурками та картами):

- 3 вовки (бежевий, коричневий, темно-коричневий)
- 2 бурі ведмеді (бежевий, коричневий)
- 2 драугри (бежевий, коричневий)
- 2 прокляті валькірії (бежевий, коричневий)



## КОЛЬОРИ ІСТОТ

Фігурки істот представлені в трьох кольорах істот: бежевий, коричневий та темно-коричневий. Різні кольори дозволяють відрізнити фігурки на ігровому полі й активувати їх у правильному порядку. Кожна фігурка має карту відповідного кольору.



## СТРУКТУРА КАРТИ ІСТОТИ

Усі карти істот мають схожу структуру:




# ПРИГОТУВАННЯ

Після кроку 11, перед кроком 12:

Перетасуйте всі карти істот з бойовою силою «б» або менше й відкладіть  $X + 1$  цих карт, щоб утворити й покласти долілиць перший стос ( $X$  = кількість гравців).

Решту карт істот перетасуйте, щоб створити другий стос, який кладуть під перший. У такий спосіб ви утворите колоду істот.

Під час кроку 12:

Після того як викладають плитку із символом  (зазвичай це лігво істоти) і перед тим як гравець розміщує своїх воїнів, треба розіграти появу істоти. Див. «Поява істоти» нижче.

Під час приготувань істоти не можуть переміщуватися, активуватися або застосовувати свої особливі ефекти. Вони просто з'являються на ігровому полі.


Після появи істоти гравець вирішує, на якій території розмістити своїх воїнів, дотримуючись звичайних правил (можна вибрати територію з істотою).

## ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА ІСТОТ

### ПОЯВА ІСТОТИ

Під час появи істоти гравець бере верхню карту колоди істот і відповідну фігурку та додає цю карту горілиць у ряд істот.

Карти істот завжди додають у ряд істот. Істот активують зліва направо (відносно позицій гравців за столом). Нову карту істоти викладають праворуч від крайньої правої карти в ряду.

Додавши карту в ряд, розмістіть фігурку істоти на відповідній території (згідно з символом  або за особливими правилами).

*Приклад ряду істот. Перший — вовк, останній — драугр.*



### Колода та скид істот

Якщо колода істот вичерпалася, а вам треба взяти карту істоти, перетасуйте скид істот і сформуєте з нього нову колоду істот.

### РОЗМІЩЕННЯ ІНШИХ ФІГУРОК НА ТЕРИТОРІЇ З ІСТОТОЮ

Більшість істот може мирно перебувати на одній території з воїнами гравця, не спричиняючи бою. Однак ефекти цих істот можуть заважати гравцям.

Якщо під час переміщення ваші воїни потрапляють на територію з істотою, ви можете продовжити рух, не зупиняючись на цій території.

Кілька істот можуть перебувати на одній території (наприклад, після появи нової істоти). Їхні ефекти діють, як і раніше.

### ІСТОТИ, ЯКІ НЕ МОЖУТЬ ПЕРЕБУВАТИ НА ОДНІЙ ТЕРИТОРІЇ З ВОЇНАМИ

Деякі істоти, як-от проклята валькірія, не можуть перебувати на одній території з воїнами. Це вказано в ефектах на їхніх картах.

Якщо ви переміщуєте воїнів на територію з такою істотою, то зупиняєтеся і починаєте бій з цією істотою після того, як повністю завершили всі переміщення. Див. «Бій з істотами».


**Важливо!** Якщо на одній території кілька таких істот, гравець не може переміщувати воїнів на цю територію. Неможливо одночасно битися з двома істотами на одній території.

Також ці істоти нападають на території гравців під час фази істот.

### АКТИВАЦІЯ ТА ЕФЕКТИ ІСТОТ

На карті істоти вказаний особливий ефект та момент його застосування. Деякі ефекти пасивні, інші ж застосовуються після появи істоти, її активації, переміщення воїнів на територію істоти або внаслідок іншої умови, вказаної на карті.

## ФАЗА 2. ДОСЛІДЖЕННЯ

Виконуючи дослідження, гравець може натрапити на істоту. Якщо на ігрове поле додають плитку із символом , це призводить до появи нової істоти за вказаними вище правилами.

Істоти, які з'являються під час дослідження, не переміщуються, але негайно активуються і застосовують свої особливі ефекти.

## ФАЗА 2. БІЙ З ІСТОТАМИ


Гравець може напасти на істот тільки під час переміщення за умови, що істота перебуває на його власній або нейтральній території. Якщо гравець переміщує воїнів на територію з істотами, де також перебувають воїни іншого гравця, він повинен спершу розіграти бій з цим гравцем.

Після завершення переміщення, але перед початком будь-якого бою, гравець оголошує, на яку істоту він нападає. Він може вибрати щонайбільше 1 істоту на кожній території під своїм контролем (якщо на одній території перебувають інші істоти, вони не беруть участі в бою).

Істот трактують як ворожих воїнів під час бою та відступу (воїни гравця не можуть відступити на територію, де триває бій з істотою).

**Примітка.** Гравець може нападати на істот на своїй території, не переміщуючи своїх воїнів, але він все одно повинен зіграти карту з ефектом переміщення.

## ПЕРЕБІГ БОЮ


Подібно до бою між гравцями на результат бою впливають 4 фактори: кількість воїнів у бою, додаткові бонуси від ефектів/споруд/умінь кланів, кількість використаних  і випадий результат кістки.

Бій з істотою відбувається з такими змінами:


### Крок 1. Визначення початкових сил

Бойова сила істоти вказана на її карті.

### Крок 2. Застосування можливих бонусів

Цей крок відбувається без змін. Гравець додає бонусні  за напад або захист. Зазвичай істота не має таких бонусів.

### Крок 3. Бонус їжі


Гравець може витратити  за звичайними правилами, щоб збільшити свою бойову силу. Істота цього зробити не може.

### Крок 4. Кидок кісток

За істоту кістку кидає гравець ліворуч від того, хто б'ється з істотою. Починаючи з нападника, кожен учасник бою кидає кістку.

Якщо істота викидає  / , то завжди вибирає .

### Крок 5. Визначення переможця


Якщо істота має , що дорівнює або перевищує загальну кількість воїнів гравця, той вилучає своїх воїнів і програє бій (навіть якщо має більше ОБ, ніж в істоти).


Інакше гравець рахує загальну кількість ОБ як завжди. Кількість ОБ істоти дорівнює її бойовій силі на карті + випадому на кістці результату.

Перемагає той, хто має більше ОБ. У разі нічиєї перемагає оборонець.

У разі перемоги гравець здобуває кількість очок слави, указану на карті істоти.

### Крок 6. Вилучення воїнів

Істота ігнорує всі  гравця.

Гравець вилучає стільки воїнів, скільки  має істота.

## Крок 7. Відступ


Якщо гравець програв бій істоті, що може перебувати на одній території з воїнами, то він не відступає і залишає воїнів на території з цією істотою.

Якщо гравець програв бій істоті, що не може перебувати на одній території з воїнами гравця, то він повинен відступити за звичайними правилами.




Істота ніколи не відступає. Вона або перемагає, або її вилучають з ігрового поля. Якщо істота прогнала бій, вилучить з ігрового поля її фігурку та покладить її карту в скид колоди істот.

**Примітка.** Гравець, який нападає на істоту, не отримує бонусів від споруд (наприклад, фортеці), бо вважається нападником, а не оборонцем.

## Приклад бою з істотою

Червоний гравець переміщує 2 воїнів без бойового бонусу й нападає на вовка. До бою долучається 3-й воїн червоного гравця, який перебував на території з цією істотою. Червоний гравець витрачає 1  і має 4 ОБ.

Він викидає на кістці  /  та додає ще 1 ОБ (бо істоті не можна завдати ).

Інший гравець кидає за вовка кістку й викидає  / . Істота завжди вибирає , тож вона отримує ще 1 ОБ (5 загалом).

**Результат бою.** 5 ОБ вовка проти 5 ОБ червоного гравця.

**Наслідки бою.** Оборонець завжди перемагає в разі нічиєї, тому переможцем стає вовк. Вовк може перебувати на одній території з воїнами гравця, отже, червоний гравець не відступає.



До бою



Після бою

## ФАЗА 2.5. ФАЗА ІСТОТИ

Цю фазу розігрують між ходами гравців (фаза 2) та збиранням врожаю (фаза 3).

Усі істоти в ряді істот активуються та переміщуються послідовно, зліва направо.

Істота спершу переміщується, а потім застосовує свій ефект.




### ПЕРЕМІЩЕННЯ ІСТОТИ

Істота завжди переміщується, якщо це можливо. Інакше істота активується без переміщення. Істота переміщується так:

- істота переміщується на суміжну територію, ігноруючи важкопрохідні межі;
- істота не переміщується на території, де вже є інша істота (хоча кілька істот можуть одночасно перебувати на одній території внаслідок появи);
- істота переміщується на територію з воїнами гравця. Істота вибирає нейтральну територію за умови, що на суміжних територіях немає воїнів.

Якщо згідно з цими правилами істота має кілька варіантів для переміщення, гравці дивляться на пріоритети, указані на карті істоти, переходячи від одного до іншого зліва направо, доки не визначать єдиний варіант для переміщення.

На картах можуть указуватися такі пріоритети:

-  Виберіть суміжну територію з найбільшою кількістю очок будівництва: мала споруда — 1 очко, велика споруда — 3 очки;
-  Виберіть суміжну територію з найбільшою кількістю воїнів;
-  Виберіть суміжну територію з найбільшою кількістю ресурсів (рахують ресурси на плитках місцевості та спорудах).

Якщо після перевірки пріоритетів істота все одно має кілька варіантів для переміщення, перший гравець вирішує, куди вона переміститься.

Після активації істоти переходьте до наступної істоти в ряду. Ви можете позначити активацію істоти, розвернувши карту. Або зробити це іншим способом.



### Приклад активації істоти 1

Драугр активується. Спершу він повинен переміститися на територію з воїнами одного з гравців. Для цього підходять території фіолетового та червоного гравців.

**Пріоритет 1.** Найбільша кількість воїнів. Обидва гравці мають по 3 воїни, тут нічия.

**Пріоритет 2.** Найбільша кількість споруд. Обидва гравці мають по 1 споруді, знову нічия.

**Пріоритет 3.** Найбільша кількість ресурсів. У червоного гравця 2 ресурси, а у фіолетового — 1. Отже, істота переміщується на територію червоного гравця.

**Ефект істоти.** Завершивши переміщення, драугр вилучає 1 воїна з території червоного гравця.



Початок активації



Кінець активації



## Приклад активації істоти 2

На ігровому полі є проклята валькірія. Вона переміщується на територію червоного гравця, бо та суміжна й на ній є воїни. Після цього вона застосовує свій ефект, який дозволяє їй напасти на гравця після появи або переміщення. Проклята валькірія атакує червоного гравця з бойовою силою 7 ОБ.

У червоного гравця 3 воїни. Він не має бонусу до оборони. Він витрачає 3 🍎, збільшуючи свою бойову силу до 6 ОБ.

Гравець ліворуч від червоного кидає кістку за істоту й викидає 🦴 / 🗡️. Істота завжди вибирає 🗡️, якщо нападає. Отже, тепер вона має 8 ОБ.

Червоний гравець також кидає кістку й викидає 2 🦴. Однак 🦴 не застосовують проти істот.

**Результат бою.** 8 ОБ проклятої валькірії проти 6 ОБ червоного гравця.

**Наслідки бою.** Червоний гравець повинен відступити. Він вирішує розділити своїх воїнів на дві групи, перемістивши їх на дві суміжні території.

**Примітка.** Якби червоний гравець мав 8 ОБ, то переміг би, бо оборонець перемагає в разі нічиєї. Тоді прокляту валькірію було б вилучено з гри, а цей гравець здобув би 4 🏆.



Початок активації



Кінець активації

## ВАРІАНТ «БІЛЬШЕ ІСТОТ!»

З основним модулем «Істоти» Нортґард є безпечнішим місцем, бо кількість істот обмежена кількістю лігв на ігровому полі. Цей варіант урізноманітнить гру для більш войовничих вікінгів, адже в грі постійно з'являтимуться нові істоти!

## ФАЗА 2. ПАСУВАННЯ ГРАВЦІВ

**Важливо!** Цей крок можна ігнорувати, якщо на ігровому полі не менше істот, ніж гравців (наприклад, 4 істоти у грі вчотирьох).

Узявши карту розвитку або досягнення, гравець може розіграти додаткову появу істоти.

Поточний гравець розіграє появу істоти за звичайними правилами, крім розміщення фігурки: він вибирає будь-яку територію з символом 🐾 без істоти й розміщує там фігурку.

Якщо такої території немає, гравець може вибрати будь-яку територію без істот і розмістити її там.

Як тільки істота з'явилася, вона не переміщується, але активується за звичайними правилами.

**Приклад.** Перший гравець пасує у свій хід. Він бачить, що в ряду менше істот, ніж гравців. Вирішивши взяти верхню карту колоди істот, він витягує драугра. Він кладе карту цієї істоти праворуч від крайньої правої карти в ряду істот, а фігурку розміщує на території з символом 🐾, де ще немає істоти.

# ОПИС ІСТОТ

На незвіданих землях Нортґарду мешкають різноманітні істоти. Нижче наведено короткий опис істот з цього модуля:

## > БУРИЙ ВЕДМІДЬ






Ці звірі самовіддано захищають свою територію. Вони здатні кинути виклик найдосвідченішим воїнам і не схилиються перед владою жодного з кланів.

**Ефект істоти:** гравець не може будувати або наймати воїнів на території з цією істотою. Він також не може досліджувати з неї або переміщувати з неї воїнів.

Якщо власник території з бурим ведмедем програє бій після нападу суперника, він відступає за звичайними правилами.

**Примітка.** Воїни можуть переміщуватися на територію з бурим ведмедем, але не з неї. Пам'ятайте, що можна зіграти карту з ефектом переміщення, але не переміщувати воїнів, і вступити в бій з істотою на кожній підконтрольній території. Якщо ви граєте карту, що дозволяє переміститися кілька разів, ви можете пройти через територію бурого ведмедя, не зупиняючись на ній.

## ТАБЛИЦЯ АКТИВАЦІЇ ІСТОТ

ФАЗА	Узяти карту істоти?	Де з'являється істота?	Чи переміщується істота?
<b>Приготування</b> (плитка з  )	Так	На території з  .	Ні
<b>Фаза 2. Дослідження</b> (плитка з  )	Так	На території з  .	Ні
<b>Варіант «Більше істот!»</b> <b>Фаза 2. Пасування гравців</b>	Лише коли істот менше, ніж гравців, та якщо цього бажає гравець, що пасує.	Виберіть будь-яку територію з  без істоти. Якщо таких територій немає, виберіть будь-яку територію без істоти.	Ні
<b>Фаза 2.5.</b> <b>Фаза істоти</b>	Ні	Істота не з'являється.	Так, по черзі кожна істота в ряді істот.

## > ДРАУГР

Драугри — злісні істоти, що повстали з мертвих. Заповнивши острови Нортґарду, вони знищують усіх живих.

**Ефект істоти:** коли ця істота з'являється або переміщується на контрольовану гравцем територію, він повинен вилучити 1 воїна з цієї території.

## > ПРОКЛЯТА ВАЛЬКІРІЯ

У минулому валькірії були посласниціями-войовниціями, але їх прокляли сили Гельгейму. Тепер це дуже небезпечні істоти, які розірвуть кожного, хто ступить на їхні землі!

**Ефект істоти:** ця істота не може перебувати на одній території з воїнами гравця, тому атакує під час своєї появи або після переміщення на контрольовану гравцем територію.

## > ВОВК

Землями Нортґарду блукають велетенські люті вовки. Вони не дають людям збирати ресурси, постійно нападаючи на їхні території.

**Ефект істоти:** на території з цією істотою неможливо здобути очки слави або отримати ресурси під час фази збирання врожаю (крім споруд).

**Примітка.** Клан Змії не може отримати ресурс з території з жетоном «Випалена земля», якщо на ній є вовк (отримує тільки ресурс, який дає споруда).

## ТВОРЦІ ГРИ

**Автор:** Едріан Діну  
**Ілюстрації:** Grosnez  
**3D-моделювання:** ЕМАК, Валеріо Карбон, Бенджамін Має  
**Графічний дизайн:** Франк Ашар  
**Розроблення:** Джим Годан  
**3D-графіка:** Тео Жакеман  
**Виробництво:** Ніколя Обрі (Synergy Games)  
**Вичитка:** Джонатан Капуто  
**Особлива подяка:** Себастьяну Відалю та Shiro Games за те, що довірили нам своє творіння. Я хотів би висловити подяку The Crowdfunding Agency та Каролін Амбер за неперевершений менеджмент кампанії на Kickstarter, а також The Atlangames Crew за незлічені години тестування гри!

## УКРАЇНЕСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник проєкту:** Олександр Ручка  
**Випускова редакторка:** Алла Костовська  
**Перекладач:** Артем Деменко  
**Редактор:** Сергій Лисенко  
**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко  
**Особлива подяка:** Володимир Білодід, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Іван Сірченко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання  
© 2023 Geekach спільно з White Games  
www.geekach.com.ua • www.white-games.com.ua

