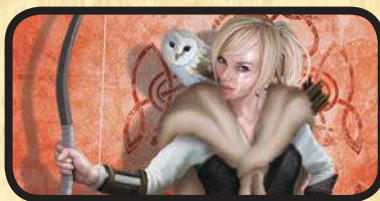


JÓRVIK

Серия Знаменитые Авторы #5



Игра Штефана
Фельда для 2-5
игроков от 10 лет

Несколько десятилетий в Эпоху Викингов часть Англии была оккупирована Людьми с Севера. Один из крупнейших городов, находившийся под их контролем, стал процветающим центром торговли и ремесла. Викинги называли город и его окрестности Jórvið, сегодня известный как Йорк.

Обзор игры

В игре Jórvið Вы руководите действиями одного из племен викингов, которые осели в этом северном регионе Англии. В течение 4 сезонов Вы покупаете карты для усиления своего влияния на торговлю в Йорвике,

например, обеспечивая своих ремесленников товарами, доставленными на торговых кораблях, или помогая укрепить город от атак Пиктов с севера. После 4 сезонов игрок, чьи действия принесли ему больше всего очков, побеждает в игре.

Компоненты

1 игровое поле



30 монет



1 мешок



1 маркер первого игрока



Мьёлнир (Молот Тора)

104 карты



24 зимние карты



25 весенних карт



25 летних карт



29 осенних карт



1 финальная карта
«Атака Пиктов»

54 кубика
товаров



9 янтаря (оранжевый)



9 железа (серый)



9 кожи (коричневый)



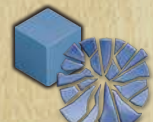
9 шерсти (белый)



9 черной яшмы
(черный)



3 шелка (розовый)



3 стекла (синий)



3 золота (желтый)

22 викинга

по 4 шт. каждого цвета игрока
2 коричневых



5 маркеров победных очков

по 1 шт. каждого цвета игроков



5 планшетов игроков

по 1 шт. каждого цвета игроков



Подготовка к игре

Решите, будете Вы играть игру Карла или **игру Ярла**. Карл - имя свободного викинга-крестьянина, а Ярл - викинга-аристократа. Режим игры Карла более доступный и рекомендуется для вводной игры. Подготовьте игру в соответствии с Вашим выбором. Правила и примеры, применимые только к

к режиму игры Ярла отмечены **красным блоком** и **красным текстом**. При игре Карла не обращайтесь на них внимания. Помимо подготовки все правила игры Карла применимы к игре Ярла.

Подготовка игры Карла

1. Сложите игровое поле, оставив видимой только нижнюю его часть, и положите его на стол в доступности всем игрокам.
2. Уберите следующие 9 кубиков из игры: 3 шелка (), 3 стекла () и 3 золота (). Оставшиеся **45 кубиков** положите в мешок.
3. Положите **30 монет** рядом с полем как резерв.
4. Подготовьте колоду карт:
 - Уберите все карты с **символом «только для игры Ярла»** (+) в нижнем правом углу и верните их в коробку.
 - При 2, 3 или 5 игроках используйте информацию в блоке внизу этой страницы, какие осенние карты убрать из игры. При игре вчетвером, карты не убираются.
 - Положите **финальную карту «Атака Пиктов»** в ячейку для колоды на поле.
 - Перемешайте оставшиеся **осенние карты** (D) и положите их лицом вниз на карту «Атака Пиктов».
 - Перемешайте 13 оставшихся **летних карт** (C) и положите их лицом вниз поверх осенних карт.
 - Перемешайте 13 оставшихся **весенних карт** (B) и положите их лицом вниз на летние карты.
 - Наконец, перемешайте 12 оставшихся **зимних карт** (A) и положите их лицом вниз на весенние карты, завершая колоду.
5. Каждый игрок **выбирает цвет** и делает следующее:
 - Берет **3 викингов** и **планшет** своего цвета. Ставит викингов рядом с планшетом перед собой. Это его *личный запас викингов*. Кладет **маркер победных очков** своего цвета на ячейку 10 трека победных очков игрового поля.
 - Берет **5 монет** из резерва и кладет их перед собой.
6. Определите первого игрока по Вашим домашним правилам и дайте ему маркер первого игрока.

Все неиспользованные компоненты уберите в коробку.



Подготовка игры Ярла

1. Разложите **игровое поле** на столе полностью.
2. Все **54 кубика** положите в мешок.
3. Положите **2 коричневых викингов** и **30 монет** рядом с полем как резерв.
4. Подготовьте колоду карт:
 - При 2, 3 или 5 игроках используйте информацию в блоке внизу этой страницы, какие осенние карты убрать из игры. При игре вчетвером, карты не убираются.
 - Положите **финальную карту «Атака Пиктов»** в ячейку для колоды на поле.
 - Перемешайте оставшиеся **осенние карты** (D) и положите их лицом вниз на карту «Атака Пиктов».
 - Перемешайте 25 **летних карт** (C) и положите их лицом вниз поверх осенних карт.
 - Перемешайте 25 **весенних карт** (B) и положите их лицом вниз на летние карты.
 - Наконец, перемешайте 24 **зимних карты** (A) и положите их лицом вниз на весенние карты, завершая колоду.
5. Каждый игрок **выбирает цвет** и делает следующее:
 - Берет **4 викингов** и **планшет** своего цвета. Ставит викингов рядом с планшетом перед собой. Это его *личный запас викингов*. Кладет **маркер победных очков** своего цвета на ячейку 10 трека победных очков игрового поля.
 - Берет **5 монет** из резерва и кладет их перед собой.
6. Определите первого игрока по Вашим домашним правилам и дайте ему маркер первого игрока.

Все неиспользованные компоненты уберите в коробку.



	При игре вдвоем уберите эти осенние карты:			В режиме игры Ярла уберите также эти осенние карты:		
	При игре втроем или впятером уберите эти осенние карты:			В режиме игры Ярла уберите также эти осенние карты:		

Игровой процесс

Игра *Jórvík* проходит в течение нескольких раундов, каждый из которых состоит из следующих 4 фаз:



1. Фаза Предложения

В этой фазе первый игрок берет из колоды карты, которые можно будет купить.



2. Фаза Спроса

В этой фазе игроки ставят своих викингов на поле, обозначая, какие из карт им интересны.



3. Фаза Покупок

В этой фазе игроки могут купить карты в порядке, который определяется позицией их викингов.



4. Фаза погрузки

В этой фазе игроки получают доход, распределяют товары и расширяют зону погрузки.

1. Фаза Предложения

Первый игрок открывает карты из колоды и кладет их на ячейки для карт на игровом поле. Он начинает с ячейки для карт №1 и далее по возрастанию. Но в зависимости от числа игроков некоторые ячейки не будут заполнены: на каждой ячейке для карты указано, при каком количестве игроков на ней будет лежать карта. Когда все ячейки карт для количества игроков в партии будут заполнены, игроки переходят к фазе Спроса.

Важно: Если открытая карта – это **карта корабля** или **карта «Атака Пиктов»**, следуйте инструкциям из блоков справа.



В **режиме игры Ярла** первый игрок также кладет карты на доступные ячейки с 7-й по 12-ю, следуя правилам выше.



Пример – Фаза Предложения

Люси – первый игрок, она открывает карты из колоды и кладет их на ячейки для карт. Это пример игры для 4-х игроков, поэтому она открывает 5 карт, одну за другой, и кладет их в ячейки 1, 2, 3, 4 и 5. 5-я открытая карта – карта корабля с 3 товарами, поэтому она тянет 3 товара из мешка и кладет их на карту корабля.

В **режиме игры Ярла** Люси открыла бы еще 5 карт, которые положила бы на ячейки 7, 8, 9, 10 и 11.

Если открыта **карта корабля**, первый игрок кладет ее на ячейку карты как обычно. Затем он тянет в закрытую 3 товара из мешка и кладет их на карту корабля.



В **режиме игры Ярла** есть **карты кораблей**, на которые кладутся только 1 или 2 товара из мешка.



Атака Пиктов

Если первый игрок открыл карту «Атака Пиктов», обычный ход фазы Предложения прерывается, т.к. Пикты атакуют город.



Каждый игрок должен сложить очки защиты на своих картах воинов.

Игрок с **наибольшей суммой очков защиты** отбивает атаку и получает количество очков, указанное в нижнем левом углу карты «Атака Пиктов»



карта воина

Игрок с **наименьшей суммой очков защиты** теряет количество очков, указанное в правом углу карты «Атака Пиктов».

В случае **ничьи** все спорящие игроки получают или теряют победные очки. В очень редком случае, когда у всех игроков одинаковая сумма очков защиты, никто не получает и не теряет очков.

Игроки отмечают получение или потерю очков на треке победных очков своими маркерами. После этого **первый игрок сбрасывает карту «Атака Пиктов» в коробку** и продолжает обычный ход фазы Предложения, открывая следующую карту из колоды.

Пример – карта «Атака Пиктов»

Люси открывает карту «Атака Пиктов»: Все игроки суммируют свои очки защиты и сравнивают их, выясняя, кто справляется с Пиктами. У Джека только 1 карта воина с 1 очком защиты. Люси имеет 2 карты воина, а в сумме 3 очка защиты, тогда как у Криса и Сары нет карт воинов, а значит и нет очков защиты. Люси выигрывает и получает 2 победных очка, как указано в нижнем левом углу карты. Джек не теряет, но и не получает очков. У Криса и Сары ничья за наименьшую сумму очков, поэтому они оба теряют по 2 очка. После розыгрыша карты «Атака Пиктов» Люси сбрасывает ее в коробку и продолжает фазу Предложения, открывая следующую карту из колоды.

2. Фаза Спроса

В эту фазу игроки отмечают, какие карты их заинтересовали. У каждой карты в ячейках 1-6 есть **линия интереса**. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок должен в свой ход поставить **1 из своих викингов** из запаса на 1 из этих линий интереса, пока у игроков не останется викингов.

Если игрок первым ставит викинга на какую-то из линий, он ставит его на верхнюю ячейку на этой линии. Если на линии уже стоит викинг, то игрок ставит своего на 1 ячейку ниже, и т.д. Можно поставить викинга на линию, на которой уже есть 1 или более Ваших викингов. Когда на линии стоят 8 викингов, то больше уже сюда ставить нельзя.

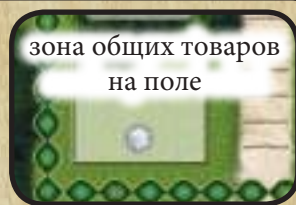
Когда все викинги будут размещены, все карты в ячейках от 1 до 6, **линии интереса которых пусты**, сбрасываются в коробку.

Игроки переходят к *Фазе Покупки*.



Примечание: Если карта корабля была сброшена из игры, все кубики товаров с нее перемещаются в зону общих товаров на поле.

зона общих товаров на поле



В **режиме игры Ярла** у игроков есть альтернатива: вместо того, чтобы ставить 1 викинга на линию интереса, игрок может поставить его на любую карту на ячейках 7-12. Так игрок резервирует карту для себя и должен немедленно сдвинуть карту и викинга на ней в крайнюю левую пустую ячейку ряда резерва.



Когда все викингу будут выставлены, все оставшиеся на ячейках 7-12 карты должны быть сброшены из игры (дополнительно к картам с пустыми линиями интереса).

Игроки переходят к *Фазе Покупки*.

Пример – Фаза Спроса

(a) При игре вчетвером Люси – первый игрок. И в Фазе Спроса она первой ставит одного из своих **желтых викингов**. Люси решает поставить своего 1-го викинга на линию интереса под картой корабля на ячейке №5. Т.к. здесь еще нет викингов, она ставит своего желтого викинга на первое место на линии интереса.

(b) Следующий игрок – Сара, она ставит своего белого викинга на первое место линии интереса под картой в ячейке №2.



(c) Крис также хочет получить часть товаров карты корабля на ячейке №5, и он ставит своего **зеленого викинга** под желтым викингом Люси.

(d) Джек ставит **синего викинга** на линию интереса карты в ячейке №1.

(e) Теперь Люси должна поставить своего 2-го **желтого викинга** и может поставить его на любую линию интереса под картами в ячейках №1-5. Игроки продолжают ставить викингов, пока все они не будут выставлены на поле. Затем они сбрасывают из игры карты, чьи линии интереса остались пустыми. После этого начинается Фаза Покупки.

При игре вчетвером в **режиме игры Ярла** доступно 10 карт. 5 карт в ячейках №1-6 и 5 карт в ячейках №7-12.

В свой ход Джек решает зарезервировать карту корабля на ячейке карты №8. Он ставит своего **синего викинга** на эту карту и сдвигает ее вместе с товарами и викингом на крайнюю левую ячейку для карты в ряду резерва.



3. Фаза Покупки

Начиная с карты над крайней левой линией интереса и продолжая в порядке возрастания, каждая карта по одной предлагается на аукцион следующим образом:

Игрок, чей викинг стоит на первом месте линии интереса этой карты, может купить ее, заплатив **столько монет в резерв, сколько викингов стоит на этой линии** (включая его собственного). Если он покупает карту, то кладет ее в *зону погрузки* над своим планшетом, где карта остается до начала Фазы Погрузки. (Только 2 особые карты разыгрываются сразу после их покупки, подробнее на стр. 9). После этого все остальные викинги на этой линии интереса возвращаются в личный запас игроков.

Если игрок с викингом на первом месте линии не хочет или не может купить карту, он забирает своего викинга и передает право купить карту игроку, чей викинг стоит следующим в линии. Этот игрок теперь может купить карту, заплатив, сколько теперь викингов на линии (включая его собственного). Он также может забрать викинга в запас и передать право на покупку следующему в линии игроку, и т.д.

Если игрок покупает карту, он кладет ее в зону погрузки над своим планшетом. После этого все викинги, оставшиеся на этой линии интереса возвращаются в личный запас игроков.

Если все игроки спасовали и забрали своих викингов и никто не купил карту, то эта карта сбрасывается из игры.

После покупки или сброса карты тем же способом разыгрывается следующая в порядке возрастания карта. Таким способом игра продолжается, пока не останется ни одной карты. Затем игроки переходят к Фазе Погрузки.

В **режиме игры Ярла** после того, как все карты ячеек 1-6 были куплены или сброшены, игроки могут купить карты, которые они оставили в ряду резерва. Начинает игрок, занявший крайнюю левую карту в ряду резерва своим викингом:

Он покупает эту карту, заплатив **столько монет в резерв, сколько всего карт во всем ряду резерва** (включая его карту)

ИЛИ

сбрасывает карту из игры (никто не сможет купить эту карту).

В любом случае он забирает викинга обратно в свой запас.

Если игрок покупает карту, он кладет ее в зону погрузки над своим планшетом.

Затем наступает очередь игрока, который зарезервировал карту, ставшей теперь крайней левой. Следуя правилам, описанным выше, он или покупает эту карту или сбрасывает ее из игры. Это продолжается, пока все карты в ряду резерва не будут куплены или сброшены. Затем игроки переходят к Фазе Погрузки.

Пример - Фаза Покупки



Пример ситуации в начале Фазы покупки.

(a) Игроки начинают Фазу покупки с аукциона за карту в ячейке №1. На линии интереса стоят **синий** (на 1-м месте), **белый** (на 2-м) и **желтый** (на 3-м) викинги. Джек с его **синим** викингом – первый, кто может купить карту за 3 монеты, т.к. на линии интереса стоят 3 викинга. Он считает, что это много для этой карты, он отказывается и возвращает викинга в свой запас. Следующая – Сара и ее **белый** викинг. Она может купить карту за 2 монеты, она платит их в резерв и кладет карту в зону погрузки над своим планшетом. Затем Сара и Люси возвращают своих викингов в личный запас. Обратите внимание, что у Люси не было возможности купить карту, т.к. это сделала Сара перед Люси. Далее игроки переходят к аукциону за карту в ячейке №2.

(b) Разберем пример с картой на ячейке №5: Люси первой может купить карту корабля за 4 монеты, т.к. на линии стоит 4 викинга: ее **желтый** викинг на 1-м месте, **зеленый**, еще один **желтый** и, наконец, **синий**. Люси решает отказаться от своей первой возможности купить карту, надеясь, что Крис не купит карту корабля за 3 монеты. Ее блеф сработал – Крис решает забрать своего зеленого викинга, не покупая карту. Теперь Люси может купить карту корабля за 2 монеты, а Джек возвращает своего синего викинга в личный запас с пустыми руками.



(c) В **режиме игры Ярла** игроки продолжают, начиная с карты в крайней левой ячейке ряда резерва: Джек единственный, кто может купить карту за 3 монеты, т.к. на ней стоит его **синий** викинг, а всего в ряду резерва 3 карты. Он покупает карту и кладет ее вместе с кубиками товара в зону погрузки над своим планшетом. Затем он возвращает викинга в личный запас.

На следующей карте в ряду стоит **белый** викинг Сары. Она вынуждена отказаться от покупки этой карты, т.к. у нее нет 2 монет. Она сбрасывает карту из игры и возвращает викинга. Последняя карта – карта Криса с **зеленым** викингом. Крис доволен, что может купить карту Воина с 5 очка защиты всего за 1 монету. После того, как все карты куплены или сброшены, игроки переходят к Фазе погрузки.

4. Фаза погрузки

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет следующие шаги за один ход:

- **Доход:** Игрок берет **1 монету** из резерва. Если у игрока нет карт в зоне погрузки (потому что он не купил ни одной карты в предыдущей фазе), то он берет 2 монеты.
- Игрок перемещает **любые карты** из *зоны погрузки* над планшетом в *личную зону карт* под планшетом, кроме **карт кораблей** – они ждут разгрузки.
- **Размещение товаров:** Игрок разгружает карты кораблей в своей зоне погрузки и размещает разгруженные таким образом товары на картах в личной зоне карт или на свой планшет (см. серые блоки внизу с описанием всех способов размещения товаров). После полной разгрузки всех кораблей игрок также перемещает их в личную зону карт.

После того, как все игроки выполняют эти шаги, первый игрок передает **маркер первого игрока по часовой стрелке другому игроку**. Теперь новый первый игрок продолжает игру с *Фазы Предложения*.

Размещение товаров

Размещая товары (чаще всего при разгрузке кораблей), у игрока есть несколько вариантов. Он может совместить несколько из них в любом виде и в любом порядке. В конце этой фазы все карты кораблей должны быть пусты, поэтому все неразмещенные товары должны быть перемещены в зону общих товаров.

Игрок может положить один из своих товаров на пустую *ячейку материала* на карте ремесленника в личной зоне карт. На каждой карте ремесленника изображена разная комбинация ячеек материалов, для каждой из которых требуется свой товар (Подробнее на стр.8)



карты ремесленников

Важно: После размещения кубика товара на соответствующей ячейке материала его **нельзя убрать**. При подсчете очков Вы получите очки за ремесленников, только если на **всех** его ячейках материалов есть подходящие кубики товаров.

Игрок может хранить **1 кубик товара в ячейке склада на своем планшете**. Если у игрока есть карта склада, то на ней он может хранить до 4 товаров (см. стр.9). В каждой ячейке склада может храниться 1 любой кубик товара. Товары, которые хранятся в этих ячейках, могут быть размещены в любой Фазе погрузки.

Ячейка склада на планшете



Игрок может продать любой из своих товаров картой торговца в своей личной зоне карт. Каждой карте торговца требуется свой товар. Если игрок продает этот товар картой торговца, то сразу получает указанное число монет и кладет проданные товары в зону общих товаров на поле. В Фазу погрузки игрок может воспользоваться любыми своими картами торговцев любое число раз



карта торговца

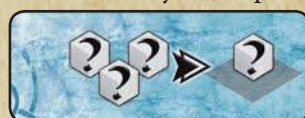
В **режиме игры Ярла** игрок может пожертвовать любой свой товар богам, если у игрока есть подходящая карта оракула (см. стр.8). Как и карты торговцев, карта оракула требует конкретный товар. Но вместо монет игрок немедленно получает 2 победных очка за каждый пожертвованный кубик товара. (разместив их в зоне общих товаров как обычно).



карта оракула

зона общих товаров

Игрок может обменять **любые 3 кубика товаров**, положив их в зону общих товаров, на **1 кубик товара по своему выбору** из зоны общих товаров и тут же его разместить. (Конечно, эти товары в этот момент должны быть доступны в зоне общих товаров). Игрок может выполнить это действие сколько угодно раз.



Игрок может **обменять 2 любых кубика товаров**, положив их в зону общих товаров на поле, и **получить 1 монету** из резерва. Игрок может выполнить это действие сколько угодно раз.



Примечание: Монеты не ограничены в количестве. Если в резерве не осталось монет, используйте заменители.

В **режиме игры Ярла** игроки берут на 1 монету больше в качестве дохода. (Т.е. их доход 2 монеты. Если они не купили карту в предыдущей Фазе покупки, то доход 3 монеты).

Пример – Перемещение карт



Пример - Фаза погрузки

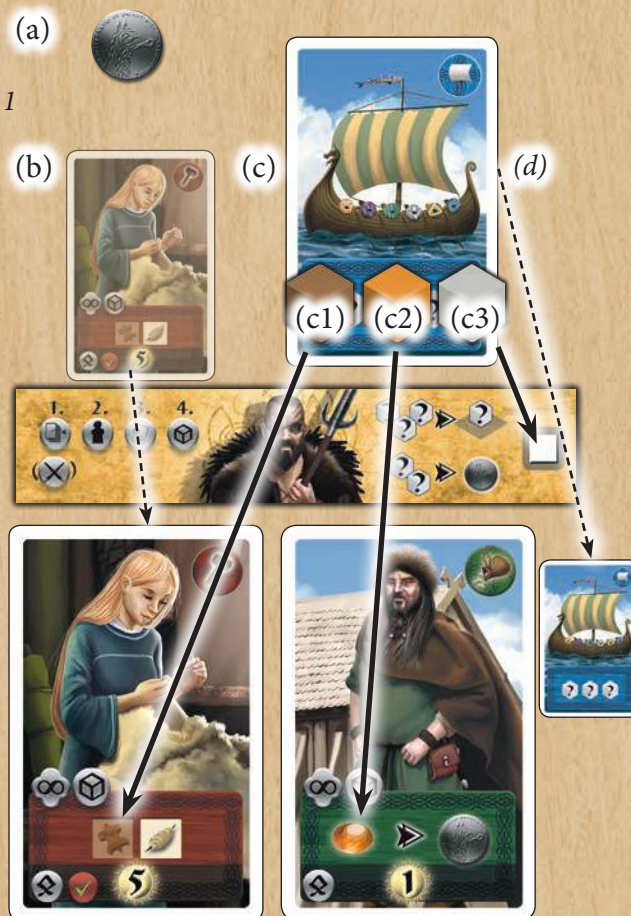
В начале Фазы погрузки у Люси в зоне погрузки 2 карты: карта ремесленника (1 коричневый кубик кожи и 1 белый кубик шерсти) и карта корабля с 1 коричневым кубиком кожи, 1 оранжевым кубиком янтаря и 1 серым кубиком железа.

(a) Люси купила карты в Фазу покупки, поэтому она берет 1 монету из резерва как доход.

(b) Затем Люси перемещает карту ремесленника в личную зону карт ниже планшета.

(c) Люси разгружает корабль. (c1) У нее есть карта ремесленника, которой нужен 1 кубик кожи, поэтому она кладет его на эту карту. (Получив позднее белый кубик шерсти и заполнив эту карту, в конце игры она получит 5 победных очков). (c2) У Люси есть 1 карта торговца, которой нужны кубики янтаря. Она продает свой кубик янтаря торговцу, положив кубик в зону общих товаров и взяв 1 монету из резерва. (c3) У Люси нет пустых ячеек с символом железа, поэтому она кладет серый кубик железа на ячейку склада планшета – она может его разместить в другую Фазу погрузки.

(d) После размещения всех товаров она кладет карту корабля в свою личную зону карт ниже планшета.



Окончание игры

Игра заканчивается в начале Фазы предложения, когда единственной картой в колоде остается

финальная карта «Атака Пиктов». Сначала как обычно разыгрывается эта карта «Атаки Пиктов» (см. стр.3). Затем начинается подсчет

очков:

Начиная с текущего первого игрока, каждый игрок подсчитывает очки за все карты в его личной зоне карт с **символом очков в конце игры** и отмечает полученные очки на треке победных очков.

Побеждает игрок, набравший больше всех очков. В случае ничьи побеждает игрок, у которого больше монет. Если ничья остается, все спорящие игроки делят победу и должны устроить пир во славу богов!



финальная карта «Атака Пиктов» завершает игру



символ очков в конце игры

Символы карт

На большинстве карт есть символы, которые указывают, когда их эффект или действие можно применить. Символ внутри серебряного креста (☞) показывает, как часто можно использовать действие карты, а символ внутри серебряной сферы (●) показывает, в какой фазе можно использовать эту карту.



Такую карту можно использовать до конца игры в фазе, указанной справа.



Действие этой карты может быть активировано только раз в игру в фазу, указанную справа. После использования карты сбрасывается.



Такая карты разыгрывается сразу после покупки.



Фаза Спроса



Фаза Погрузки



Фаза Покупки



Атака Пиктов



Любая фаза

Указатель карт



Карты "Атака Пиктов"

Всего в колоде 4 карты «Атаки Пиктов». Когда карта «Атака Пиктов» открывается в Фазу Предложения, эта Фаза прерывается, и игроки должны отразить атаку Пиктов, как описано на стр.3



Карты Воинов

На картах Воинов указаны очки защиты (от 1 до 5), которые суммируются при открытии карты «Атака Пиктов» в Фазу Предложения (см. стр.3). Игроки сохраняют карты воинов до конца игры (они становятся активными при каждой атаке Пиктов).



Карты кораблей

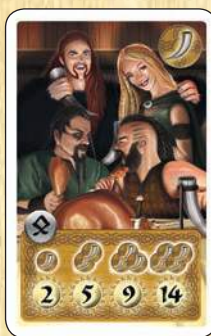


Если карта корабля открывают в Фазу Предложения, первый игрок кладет кубики товаров на карту (см. стр.3) Если игрок покупает карту корабля в Фазу Покупки, он должен разместить кубики товаров на карте в следующую Фазу Погрузки (см. стр.6)

Если игрок не может разместить кубики товаров, то он сбрасывает их с корабля в зону общих товаров.



Карты Пира



Карты пира приносят тем больше очков, чем большим количеством карты Вы владеете. При финальном подсчете игрок получает очки в соответствии с таблицей:

- Если у игрока 1 карта пира, он получает 2 очка.
- Если у игрока 2 карты пира, получает 5 очков.
- Если у игрока 3 карты пира, получает 9 очков.
- Если 4 и более карт, то получает 14 очков.



Карты ремесленников



На каждой карте ремесленника указана комбинация ячеек материалов, требующих особых товаров. Как разместить товары на ячейках - см. стр.6

Карта считается *заполненной*, только если все ячейки материалов заполнены нужными товарами.

При финальном подсчете очков игрок получает столько очков, сколько указано внизу карты ремесленника в его личной зоне карт, но только если эта карта заполнена.



Карты торговцев



Каждая карта торговца позволяет ее владельцу продать особый вид товара в Фазе погрузки. Чтобы продать кубик товара этого типа, игрок кладет его в зону общих товаров и сразу получает количество монет, указанных на карте торговца. Игрок может использовать торговца любое количество раз.

Также каждая карта торговцев в конце игры приносит количество очков, указанное внизу карты.



Карты путешествий



Каждая карта путешествий приносит то количество очков, которой указано на карте.



Карта оракула



Каждая карта оракула позволяет ее владельцу пожертвовать особый тип товара в Фазу Погрузки. Чтобы пожертвовать этот тип товара, игрок кладет его в зону общих товаров и сразу получает 2 победных очка. Игрок может использовать оракула любое количество раз.



Карты Скальда



При финальном подсчете владелец этой карты получает **1 очко за каждую свою монету**.



При финальном подсчете владелец этой карты получает **1 очко за каждую свою карту корабля**.



При финальном подсчете владелец этой карты получает **1 очко за каждую свою карту торговца**.



При финальном подсчете владелец этой карты получает **1 очко за каждую свою карту воина**.



При финальном подсчете очков за карты путешествий, владелец этой карты Скальда выбирает 1 из своих карт путешествий. Очки за эту карту удваиваются.



При финальном подсчете владелец этой карты получает **1 очко за каждую свою карту ремесленника** (заполненную и незаполненную).



При финальном подсчете владелец этой карты получает **1 очко за каждую свою карту путешествий**.



Карты зданий



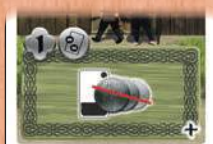
На карте склада есть **4 ячейки для хранения**, на которых владелец карты может хранить кубики товаров дополнительно к тому, что он может хранить на своем планшете. Игрок может разместить эти кубики товаров снова в другой Фазе погрузки. При финальном подсчете владелец этой карты получает **1 очко за каждый кубик товара**, который все еще находится на этой карте.



В каждую Фазу погрузки, когда владелец этой карты получает **доход**, он получает **1 дополнительную монету**. (Эта карта также дает эффект, даже когда находится в зоне погрузки).



Игрок, купивший эту карту, **немедленно получает 4 монеты** из резерва. Затем кладет карту в свою зону погрузки. Вместо того, чтобы переместить ее в личную зону карт в Фазу погрузки, игрок сбрасывает эту карту.



Владелец этой карты может сбросить ее из игры при покупке новой карты с поля (в любой Фазе покупки, в т.ч. той, когда эта карта была приобретена). Если игрок ее сбрасывает при покупке новой карты, то он **получает ее бесплатно**.



Игрок, купивший эту карту, берет **2 коричневых викингов** из резерва и ставит их на эту карту. Каждый из этих викингов действует как викинг цвета игрока. Игрок может поставить их на поле в любую Фазу спроса (увеличив число викингов в этом раунде). Но в Фазу Покупки коричневые викинги убираются из игры, а не возвращаются в личный запас игрока. После розыгрыша обоих викингов эта карта также сбрасывается из игры.



В каждой Фазе погрузки владелец этой карты может **обменять 2 любых кубика товаров** в зону общих товаров, **взять 1 кубик** по своему выбору из зоны общих товаров и тут же разместить его (Эту карту можно использовать сколько угодно раз).



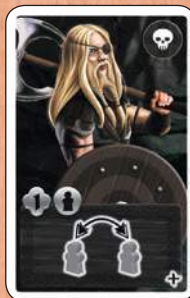
В любой момент игры владелец этой карты может сбросить ее из игры. В этом случае он может взять **до 3 кубиков товаров** с любой своей карты ремесленника и должен тут же **разместить** их по обычным правилам.



В любой момент игры владелец этой карты может сбросить ее из игры. В этом случае он **берет 1 кубик товара** из зоны общих товаров и тут же его размещает.



Карты Локи



Владелец этой карты может сбросить ее из игры в конце любой Фазы Спроса (после размещения на поле всех викингов). В этом случае он может немедленно **поменять местами любых двух викингов** на поле.



Когда игрок покупает эту карту, все остальные игроки должны сразу **заплатить ему по 1 монете** (если возможно). Затем он кладет эту карту в зону погрузки. Вместо того, чтобы переместить ее в личную зону карт в Фазу погрузки, игрок сбрасывает эту карту.



В любой момент игры владелец этой карты может сбросить ее из игры. В этом случае он может немедленно **утащить 1 кубик товара** с карты ремесленника соперника, которая еще не заполнена. Игрок должен сразу разместить этот товар по обычным правилам или сбросить его.



Карты Защитников



Владелец этой карты может **сбросить** ее из игры после того, как он отбилсся от Пиктов, имея больше всех очков защиты. В этом случае он удваивает количество победных очков, указанное в нижней левой части карты «Атака Пиктов».



При каждой атаке Пиктов владелец этой карты может **удвоить очки защиты 1 из карт воинов** в его личной зоне карт.



После каждой атаки Пиктов владелец этой карты может **заплатить 2 монеты** в резерв, чтобы избежать потери очков.

Обзор карт

Зимние карты



Дополнительные зимние карты для игры Ярла



Весенние карты



Дополнительные весенние карты для игры Ярла



Летние карты



Дополнительные летние карты для игры Ярла



Осенние карты



Дополнительные осенние карты для игры Ярла



Символы Фаз



1. Фаза Предложения

В эту фазу первый игрок открывает карты из колоды, которые будут доступны для покупки (см. стр.3)



2. Фаза Спроса

В эту фазу игроки ставят своих викингов на поле, обозначая свой интерес в картах, тем самым устанавливая цену на эти карты (см. стр.4)



3. Фаза Покупки

В эту фазу игроки могут купить доступные карты в особом порядке, который зависит от позиции их викингов (см. стр.5)



4. Фаза Погрузки

В эту фазу игроки получают доход, размещают товары и очищают свою зону покупок (см. стр.6)



Любая фаза



Финальный подсчет очков



Атака Пиктов

Символы Фаз



Такую карту можно использовать до конца игры в фазу, указанную справа от символа.



Действие такой карты можно активировать только 1 раз за игру в фазу, указанную справа от символа. После использования карта сбрасывается.



Карта разыгрывается сразу после покупки.

Типы карт



Карты кораблей



Карты "Атака Пиктов"



Карты Скальда



Карты ремесленников



Карты Воинов



Карты Пира



Карты Торговцев



Карты Защитников



Карты Путешествий



Карты Оракула



Карты Зданий



Карты Локи



CREDITS

Author: Stefan Feld

Illustrations: Marc Margielsky

Rule book and Rule book layout: Philippe Schmit

Rule book revision: Neil Crowley, Viktor Kobilke,

Matthias Nagy

Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG,

Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany

All rights reserved. | www.eggertspiele.de

Distribution in North America: Stronghold Games

LLC | www.strongholdgames.com

