



MOSIGRA

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

ПРАВИЛА БОГОВ АСГАРДА

Выполните все приведённые ниже указания, чтобы добавить дополнение «Боги Асгарда» к базовой игре «КРОВЬ и ЯРОСТЬ».

Подготовка к игре

На последнем этапе подготовки к игре перемешайте 6 карт богов и случайным образом откройте из них 2. В каждой партии используются только 2 бога. Верните карты остальных богов в коробку. Выложите 2 открывшиеся карты богов рядом с игровым полем так, чтобы их хорошо видел каждый участник. Возьмите фигурки соответствующих богов и поместите их в началь-

ные провинции. Чтобы определить начальные провинции богов, возьмите и перемешайте все оставшиеся жетоны Рагнарёка, которые вы чуть раньше вернули в коробку (то есть жетоны, которые не попали ни на игровое поле, ни на планшет эпох). Откройте по 1 жетону за каждого бога и поместите фигурку этого бога в указанную на жетоне провинцию. Верните жетоны Рагнарёка в коробку (без какого-либо эффекта).

Фигурки богов выставляются в любое место указанных провинций, за исключением деревень. Боги никогда не занимают деревни.

Пример. Для текущей партии были случайным образом выбраны Тор и Фригг. Перевернув 2 неиспользуемых жетона Рагнарёка, вы определяете, что Тор начнёт игру в Мюркулоре, а Фригг — в Ангрбоде.



Сила богов

На картах богов указаны эффекты, действующие в провинциях с этими богами. Свойства богов так или иначе изменяют обычные правила битвы и применяются в провинциях постоянно — до тех пор, пока боги в них находятся. Текст карт богов главнее всех остальных правил игры. Свойство бога действует только на его провинцию и поддерживающий фьорд.



Перемещение богов

Боги покидают разорённые земли. После того как игрок завершает выполнение действия разграбления в провинции с фигуркой бога (вне зависимости от того, удалось ли ему разграбить провинцию или нет), он обязан переместить бога в другую провинцию. Начавший разграбление игрок перемещает его фигурку в любую провинцию по своему выбору, учитывая следующие ограничения:

- В новой провинции не должно быть другого бога.
- Новая провинция не должна быть уже разграблена.
- Новая провинция не должна быть уже уничтожена Рагнарёком.

Если подходящих провинций нет, бог не перемещается.





Пример. Игрок-Ворон попытался разgrabить Утгард, но проиграл битву. Тем не менее он должен переместить Тора в другую провинцию. Единственная доступная провинция — Иггдрасиль, поскольку любая другая провинция либо уничтожена, либо разgrabлена, либо уже занята богом.

Теперь свойство бога будет влиять на новую провинцию.

Новые начальные провинции

В начале второй и третьей эпохи обе фигурки богов помещаются в новые начальные провинции, выбранные случайным образом. Прочитайте всё, что вы делали при подготовке к игре: откройте по 1 неиспользованному жетону Рагнарёка для каждого бога и поместите его фигурку в указанную на жетоне провинцию.

