



ВИКИНГИ

Настольная игра для 2-4 участников

После того как конунг Норланда скончался, не оставив наследника, ожесточенная борьба за венец едва не привела к междоусобной войне. Его лучшие воеводы - ярлы Харалд Алый Стяг, Торфинн Синий Плащ, Кетиль Золотая Пряжка и Эйрик Зеленый Глаз - претендовали на опустевший престол. Во избежание большого кровопролития было решено определить достойного в борьбе между лучшими воинами четырех ярлов. Местом боевого состязания была выбрана россыпь мелких островов, соединенных мостами между собой, недалеко от побережья. На некоторых из них еще сохранились старинные укрепления. Каждый из ярлов высадил на одном из островов шестерых бойцов, вооруженных тяжелыми двуручными секирами и мечами. Через несколько дней с большой земли приплывет ладья покойного конунга, чтобы отвезти назад уцелевший в жестокой борьбе отряд, добывший своему воеводе венец Норланда. Победитель может быть только один!

Цель игры

Победить (вывести из игры) всех викингов других отрядов (при этом возможно заключение временных союзов между игроками, но победителем может стать только один).

Подготовка к игре

Играющие распределяют между собой фишки воинов - каждый получает по 6 фишек одного цвета. На зеленых лесистых островах помешаются карточки с изображением дерева, на остальных островах каждый игрок размещает в произвольном порядке три укрепления (дом, крепость, замок). В начале игры каждый из игроков производит высадку своей дружины на одном из лесистых островов.

Правила хода

Игроки ходят поочередно. За один ход каждый воин может пройти с острова на мост или с моста на остров (в том числе зайти в укрепление). В течение хода игрок должен переместить все свои фишки кроме воинов, занятых на строительстве, находящихся в укреплении или ведущих осаду.

На лесистом острове три викинга за три хода могут построить лодку (дополнительные работники не ускоряют строительства!). Если лодка построена, карточка с изображением дерева заменяется на карточку с лодкой, в которой могут разместиться три викинга. За один ход лодка передвигается к одному из соседних островов. Посадка или высадка на остров входят в тот же ход, но произвести посадку, проплыть между островами и в тот же ход высадиться на другой остров нельзя. Высадка на мост или посадка в лодку с моста также невозможна. Лодки могут быть уничтожены или захвачены.

Сражения

Если два викинга сражаются один на один, то нападающий выкладывает лицом вниз карточку "Нападение", а защищающийся - карточку "Защита". Затем обе карточки



ВИКИНГИ



переворачиваются. Если защита соответствует атаке, удар отбит, если нет - защищающемуся нанесена смертельная рана. Но он может нанести ответный удар по тем же правилам. После боя фишки уничтоженных викингов снимаются с поля. На мостах возможны сражения только один на один, на островах - любые.

Укрепления облегчают защиту: викинг, держащий оборону в доме, получает одну дополнительную карточку "Защита", в крепости - две, в замке - три. При столкновениях больше чем один на один атакующий выкладывает столько карточек "Нападение", сколько его викингов участвует в стычке, защищающийся выкладывает карточки "Защита" по числу своих викингов и, если нужно, использует дополнительные карточки "Защиты" за укрепления.

Морские сражения (когда оба противника находятся на лодках) ведутся по тем же правилам. Нападать на лодку с суши нельзя, нападать на воинов на суше с лодки тоже нельзя - нужно предварительно высадиться на берег.

Нападение возможно только после передвижения фишек - после боя викинги слишком устают, чтобы двигаться дальше. Вместо боя они могут уничтожить лодку или сжечь лес на острове (фишка дерева или лодки убирается с поля).

Блокада и осада укреплений

Если все мосты, ведущие на остров с укреплением, заняты противником (или противниками), викинги, засевшие в укреплении, не могут пополнять запасы продовольствия и, если не прорвут блокады снаружи или изнутри, погибают через несколько ходов: в доме - через два хода блокады, в крепости - через три хода, в замке - через четыре хода.

Четыре или более викингов, высадившихся на острове с занятым противником укреплением, могут его осадить и прорваться внутрь: в дом через 1 ход, в крепость - через 2 хода, в замок - через 3 хода. После этого сражение ведется по обычным правилам без учета укреплений.

Окончание игры

В конце игры, когда на поле осталось менее пяти воинов, игроки не имеют права избегать схваток и обязаны сражаться с ближайшим соперником.

Комплектность игры

1. Игровое поле - 1 шт.
2. Правила игры - 1 шт.
3. Фишки (карточки шлемов) - 24 шт. (4-х цветов по 6 шт.)
4. Карточки нападения - 5 шт.
5. Карточки защиты - 5 шт.
6. Карточки укреплений - 12 шт.
7. Карточки деревьев - 4 шт.
8. Карточки лодок - 4 шт.

ВНИМАНИЕ: В ИГРЕ ЕСТЬ МЕЛКИЕ ДЕТАЛИ!

Автор-разработчик Алексей НАЙМУШИН при участии Ильи ОКАЗОВА
Художник - Илья ВОРОНИН, дизайнер - Александр ФЕДОРОВ

**ЦЕНТР
ПЕРСПЕКТИВНЫХ
РАЗРАБОТОК**



**CENTRE
OF PROSPECTIVE
PROJECTS**

123423, Москва, ул. Народного Ополчения, 10/1, офис 20.
тел. (095) 946-3130, 946-2578, 191-5020, факс (095) 946-2579.
Студия дизайна АРТ ЛЕСТНИЦА, тел. (095) 194-6068.

197022, Санкт-Петербург, а/я 731, тел. (812) 468-4551, 430-9474, тел./факс (812) 430-9784.

ГОСТ 25779-90. Артикул 15-11-89-31.