



ВОЛОДАРИ
РАГНАРОКУ

ПРАВИЛА ГРИ

КОМПОНЕНТИ:



ДВОСТОРОННЄ ОСНОВНЕ ПОЛЕ

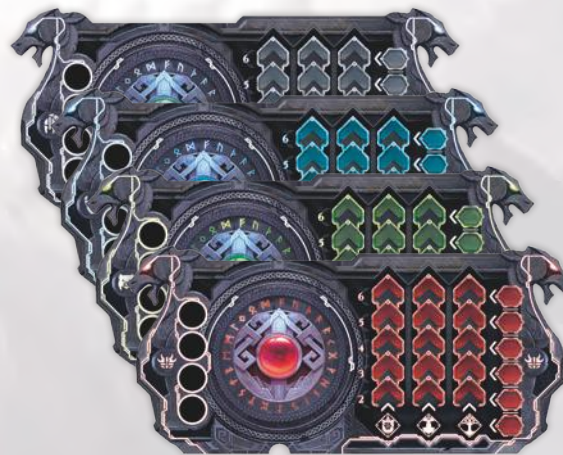
ЖЕТОНИ:



КОЛЕСО ДІЙ



7 ХРАМІВ (ТА ПЛАСТИКОВІ ОСНОВИ)



4 ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ



5 ПЛАТОК ГЕРОЇВ

ІНШЕ:



8 ВЕЛИКИХ ПІДСТАВОК



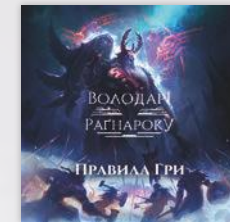
4 ПІДСТАВКИ ДЛЯ МІНІАТЮР ГЕРОЇВ



80 МАРКЕРІВ КОНТРОЛЮ



КУБ МОНСТРА



ПРАВИЛА ГРИ



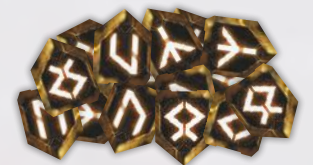
2 ЦАРСТВА ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ



24 ШКАЛИ ДЛЯ АРМІЙ



6 ЖЕТОНІВ КУЗНІ



36 ЖЕТОНІВ РУН



6 ЖЕТОНІВ МИСЛИВЦІВ



12 ЖЕТОНІВ АТРИБУТІВ



6 ЖЕТОНІВ ЦАРСТВ

КАРТИ:



21 КАРТА ПОДІЙ



35 КАРТ БИТВИ



14 КАРТ
АТАКИ МОНСТРА



6 КАРТ ПОХОДЖЕННЯ



3 АРТЕФАКТИ
БОГІВ



6 АРТЕФАКТІВ
МОНСТРІВ



36 КАРТ
БЛАГОСЛОВЕНЬ



3 КАРТИ БОГІВ



10 КАРТ ПЕРЕДУМОВ
РАГНАРОКУ



2 ТРЕКИ ХРАМУ



6 ПЛАНШЕТИВ МОНСТРІВ



4 КАРТИ-
ПАМ'ЯТКИ №1



4 КАРТИ-
ПАМ'ЯТКИ №2



4 КАРТИ-
ПАМ'ЯТКИ №3



ПЛАНШЕТ БОСА ЛОКІ

МІНІАТЮРИ:



МОНУМЕНТ ФРЕЇ (РОЗІБРАНИЙ)



5 МІНІАТЮР ГЕРОЇВ



24 МІНІАТЮРИ АРМІЙ



МОНУМЕНТ ОДІНУ (РОЗІБРАНИЙ)



6 МІНІАТЮР МОНСТРІВ



4 МІНІАТЮРИ ДРАКАРІВ



МОНУМЕНТ ТОРУ (РОЗІБРАНИЙ)



16 МІНІАТЮР ЖЕРЦІВ



1 МІНІАТЮРА БОСА ЛОКІ

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

ЦІЛЬ ГРИ

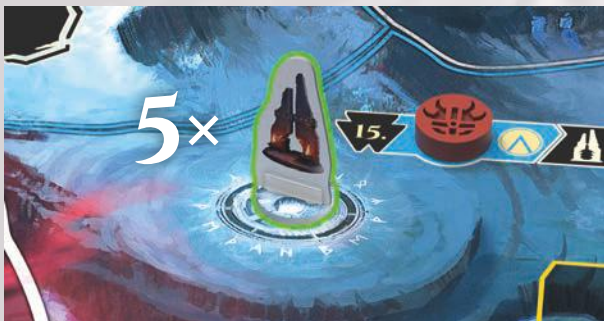
У грі «Володарі Раґнароку» гравці беруть на себе ролі Героїв скандинавських мітів, щоб завойовувати територію, битися з лютими Монстрами та будувати величні Монументи скандинавським Богам. Ви ходитимете по черзі за годинниковою стрілкою, доки хтось не переможе, виконавши 1 з 3 умов Перемоги АБО доки гра не завершиться Раґнароком.

ТРИ УМОВИ ДЛЯ ПЕРЕМОГИ В ГРІ:

ВЕЛИКИЙ ЯРА – ви негайно перемагаєте, як тільки контролюєте всі Регіони в 3 Землях.



ВЕЛИКИЙ ГОТІ – ви негайно перемагаєте, як тільки контролюєте 5 Регіонів із побудованими Храмами. Якщо ви контролюєте 4 Регіони з Храмами, цю умову можна виконати, отримавши контроль над Регіоном із Храмом або побудувавши Храм в одному зі своїх Регіонів.



У грі для 2 гравців, гравцям необхідно контролювати лише 4 Регіони з Храмами для Перемоги (замість 5).

МИСЛИВЕЦЬ – ви негайно перемагаєте, як тільки вб'єте Боса (Локі). На Боса можуть полювати лише гравці, які вже вбили 2 інших Монстрів. Якщо ви успішно вполюєте Локі, гра негайно завершується, і ви перемагаєте.



У грі для 2 гравців, гравцям необхідно вбити лише 1 Монстра, щоб почати полювання на Боса (замість 2).

БОС

Бос — це потужна сутність, яка змінює правила гри. Перед початком гри переконайтеся, що всі гравці ознайомлені з правилами на планшетах Боса. Якщо ви вбиваєте Боса, це виконує умову Перемоги Мисливець і ви негайно перемагаєте в грі. Бос підпорядковується правилам Полювання так само як і Монстри, але НЕ є Монстром. Поза Полюванням будь-які ефекти, які спрямовані на Монстрів, не можна застосовувати до Боса, якщо тільки це не вказано окремо (див. Здійснення Полювання на стор. 11).

У кожній грі може бути лише один Бос — гравці обирають його перед початком гри. Локі — єдиний Бос у базовій грі, але їх більше в доповненнях.

РАҒНАРОК

Раґнарок уже близько. Настала Велика Зима, і три півні

вже готові проспівати. Під час гри будуть виконуватися різні передумови Раґнароку. Щоразу після будівництва Монумента, перевірте чи виконана якась із передумов Раґнароку, і якщо так, то цю карту передумови необхідно перевернути долілиць. Якщо після особливої дії «Будівництво Монумента» перевернуто принаймні 3 карти передумов, розпочинається Раґнарок.

Після цього кожен гравець робить свій останній хід. Це означає, що останній хід усієї гри за гравцем, що виконав особливу дію «Будівництво Монумента», яка розпочала Раґнарок. Після цього, якщо жоден із гравців не виграв, виконавши будь-яку з умов Перемоги (якщо хтось виконує будь-яку з умов під час Раґнароку, гра негайно завершується, і цей гравець перемагає), перемагає гравець, що контролює найбільшу кількість Регіонів, прилеглих до Іггдрасілля (центральне місце на карті з Колесом дій на ньому). У разі нічиєї, перемагає гравець, чий останній хід був раніше.



ПОЛЕ

Мапа в грі «Володарі Рагнароку» поділена на три типи територій, розділених кордонами: Регіони, Царства та Моря. Кругла ділянка в центрі поля, де буде розташовано Колесо Дій — це Ігґдрасіль.



ЗЕМЛІ ТА РЕГІОНИ

ЗЕМЛІ — складаються з 3 або 4 Регіонів одного кольору (також вони позначені унікальним символом). Контроль над Землями дає вам змогу перемогти за умовою Перемоги Великий Ярл або виконати деякі з передумов Рагнароку.

РЕГІОНИ — це найпоширеніші території в грі. Регіони пронумеровані від 1 до 21 (або від 1 до 16, якщо гравці використовують сторону поля для 2 гравців). На кожному з них вказана Сила населення та один або декілька символів:

МОНУМЕНТ — Є 3 Регіони з Монументами, представлені мініатюрами із 4 частин, які будуть будуватися під час гри. Ви можете відряджати Жерців до Монументів, щоб збільшити Атрибути та отримати інші Божественні бонуси. Кожен Монумент починається з 0 рівня (постамент) і може бути побудованим до III рівня. Крім того, з кожним Монументом пов'язана карта Артефакту Богів, це позначено символом Артефакту в цьому Регіоні. Якщо ви контролюєте Регіон із Монументом, ви також отримуйте пов'язаний Артефакт.

ПОСЕЛЕННЯ — Коли ви активуєте Армію в Регіоні з Поселенням, ви можете збільшити параметр Армії. Ви також можете наймати нові Армії в Регіоні, використовуючи особливу дію «Підкріплення».

СВЯТИНЯ — Якщо в Регіоні, який ви контролюєте, є Святиня, ви можете розмістити там Храм, використавши одну з особливих дій. У кожному Регіоні зі Святинею може бути тільки один Храм.

КУЗНЯ — На початку гри в цих Регіонах випадковим чином розміщуються жетони Кузні. Вони вказують тип Руни, який там можна отримати. Один жетон Руни того ж типу кладеться туди на початку гри, а також щоразу, коли хтось будує Монумент. Герої можуть забирати Руни з Кузні під час Молитви, або ж ви можете отримати їх зі своїх Регіонів, коли будуєте Монумент. Жетони Кузні завжди залишаються на полі.

РУНИ

Під час гри ви можете отримати Руни різними способами. У грі є 3 типи Рун, кожен із яких має свій символ: Уруз, Одал та Альгіз.

Руни здебільшого забираються Героями з Кузні під час кроку «Молитва», але ви також можете отримати їх іншими способами. Коли ви отримуєте Руну з Кузні, ви берете з неї жетон цієї Руни і кладете до свого Запасу. Якщо ви отримуєте Руни з інших джерел, ви берете їх із Ресурсів (і найчастіше ви можете вибрати, який тип Руни взяти) і кладете до свого Запасу.

Усі Руни, які є у вас, знаходяться у вашому Запасі, і ви можете їх використовувати для Рунічних дій. Кількість Рун, які ви можете мати у своєму Запасі, обмежена Мудрістю Героїв.

СИЛА НАСЕЛЕННЯ ТА КОНТРОЛЬ НАД РЕГІОНАМИ

Регіон може бути нейтральним або підконтрольним (він вважається чимось Регіоном) і позначатися маркерами контролю гравців. У кожному Регіоні можуть бути розміщені Армії тільки одного гравця (винятком є Битва). Якщо наприкінці будь-якого етапу гри ваші Армії розміщені в нейтральному Регіоні із загальним параметром Армії, що дорівнює або перевищує Силу населення цього Регіону, ви негайно отримуєте контроль над цим Регіоном. Ви розміщують маркер контролю в цьому Регіоні так, щоб він закривав Силу населення — вона більше не має значення для гри.



Зелена гравчиня активує Армію і переміщує її в суміжний Регіон (19). Оскільки параметр Армії дорівнює 4 і Сила населення цього Регіону також дорівнює 4, зелена гравчиня негайно отримує контроль над цим Регіоном і закриває параметр Сили населення своїм маркером контролю.

Сила населення в підконтрольних Регіонах вважається такою, що дорівнює 0. Це означає, що будь-яка Армія може взяти під контроль цей Регіон, просто увійшовши туди.

Якщо там уже є інша Армія, це розпочне Битву, і залежно від результату, Регіон буде захопленим або залишиться під контролем початкового гравця.

ЦАРСТВА ТА МОРЯ

Окрім Регіонів, на карті є два інші типи територій:

МОРЯ — морські території навколо всієї мапи. Перебувати й пересуватися Морями можуть тільки Дракари. В одному Морі можуть перебувати Дракари різних гравців. Моря не можна контролювати, і Битв між Дракарами не відбувається.

Використовуючи свої Дракари, ви можете переміщати свої Армії та Героя з одного Регіону, що прилягає до моря з вашим Дракаром, до іншого. Для руху Армії та Героя (але тільки для цілей переміщення) усі Регіони, прилеглі до моря з вашим Дракаром, для вас є суміжними один з одним.



Зелена гравчиня може перемістити Армію за допомогою Дракара в усі позначені Регіони.

ЦАРСТВА — це території, які не входять до складу жодної із Земель. У Царства нічого не можна переміщувати або розміщувати в них, за винятком маркерів контролю, які ви можете покласти там, щоби показати, що ви в Союзі із цим Царством. Багато гравців можуть укласти Союз з одним і тим же Царством, і кожен гравець може укласти Союз із кожним Царством.

УКЛАДАННЯ СОЮЗІВ

Ви можете укласти Союзи з Царствами, щоб отримувати бонуси Царств під час виконання особливих дій. Основний спосіб це зробити — мати Героя в Регіоні, суміжному із Царством, і витратити певну Руну (див. Рунічні дії нижче). Ви позначаєте наявність Союзу, розміщуючи маркер контролю у відповідному Царстві. Якщо ви першими уклали Союз із конкретним Царством (на ньому ще немає маркерів контролю), ви додатково берете 1 карту Битви. Кожен гравець може укласти Союз із кожним Царством лише один раз, і, після укладання, Союз діє до кінця гри.

ГЕРОЇ

Одна з головних частин гри — це Герої та їхній розвиток. Кожен Герой має особливу Здібність, вказану на плитці Героя та бонус Походження, зазначений на карті, обраній на початку гри. Особлива Здібність діє впродовж усієї гри, а бонус Походження надається гравцям лише на початку гри.

Кожен Герой має три Атрибути з початковим значенням 2, який можна збільшити до максимального значення 6:

ВПЛИВ — визначає початковий параметр кожної Армії, яку гравці наймають під час гри.

МІЦЬ — показує кількість карт Битви, які гравці беруть на початку кожного Полювання. Крім того, вона визначає, які Регіони можуть бути захоплені за допомогою особливої дії «Узурпація». Герої можуть Узурпувати лише ті Регіони, у яких параметр Сили населення (нейтральні Регіони) або загальний параметр Армії (Регіони інших гравців) дорівнює або нижчий за їхню Міць.

МУДРІСТЬ — використовується під час Полювання в разі перевірки параметру Слабкості. Вона також визначає окремі ліміти карт Битви й Рун, які ви можете мати у своєму Запасі в будь-який момент часу. Це означає, що Герой із Мудрістю 2 може одночасно мати у своєму Запасі 2 карти Битви ТА 2 Руни. Щоразу, коли ви берете карту Битви або Руну, перевищуючи цей ліміт, ви беруть її, але одразу повинні вибрати і скинути Руни/карти Битви до ліміту Запасу. Єдиним винятком є Полювання, коли ви можете мати необмежену кількість карт Битви. Але ви повинні скинути їх до свого ліміту Запасу одразу після Полювання.

ІНШІ КОМПОНЕНТИ ГРАВЦІВ

ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ — планшет із треками Атрибутів і місцем для плитки Героя, карти Походження, Жерців і Рун, які ви маєте у своєму Запасі.

АРМІЯ — кожна Армія представлена мініатюрою з параметром Армії від 1 до 6, вказаним на її основі. Цей параметр можна збільшити під час гри в результаті Активації Армії або іншим чином. Він також може зменшитися через програші в Битвах, Втрати, ефекти карт Битви, розчавлення Монстрами, Регіональні атаки або через інші ефекти. Якщо параметр Армії зменшується нижче 1, вона знищена, і ви прибираєте її з поля і повертаєте до свого Запасу. Загальний параметр Армії — це сума параметрів усіх Армій одного гравця в одному Регіоні.

ДРАКАР — мініатюра, яка може пересуватися тільки Морями. Армії та Герої можуть використовувати Дракари у якості мостів під час свого руху. Це означає, що всі Регіони, прилеглі до Моря з вашим Дракаром, вважаються суміжними для вас для цілей переміщення.

ЖРЕЦЬ — кожен Жрець представлений мініатюрою. Ви отримуєте Жерця свого кольору із Ресурсів у результаті будівництва Храмів і Монументів або як винагороду під час Полювання і додаєте його до свого Запасу (розміщуєте на вашому планшеті). Жерців із вашого Запасу можна відрядити на будь-який Монумент (вам не обов'язково контролювати Регіон із Монументом або мати там Героя) з порожньою коміркою Жерця під час кроку «Молитва». Жерців ніколи не розміщують в інших місцях поля.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Більшість мініатюр можуть переміщуватися під час гри. До них належать Герої, Армії, Дракари, Монстри й Бос. Інші мініатюри (наприклад, Монументи або Жерці) не можуть переміщуватися. Для різних типів мініатюр є різні правила переміщення.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ГЕРОЇВ — Герої можуть переміщатися в будь-який сусідній Регіон, незалежно від того, хто його контролює і які інші мініатюри там розташовані. Герої можуть переміщатися Дракарами. Вони переміщуються переважно під час кроку «Герой».

ПЕРЕМІЩЕННЯ АРМІЙ — Армії можуть переміщатися в будь-який сусідній Регіон, незалежно від того, хто його контролює і які інші мініатюри там розташовані. Коли Армія переміщується в Регіон, у якому перебувають Армії інших гравців, наприкінці цього кроку негайно починається Битва (див. проведення Битви на стор. 12). Армії можуть переміщатися Дракарами, здебільшого це відбувається під час кроку «Маневри» або коли ви виконуєте особливу дію «Мобілізація». Армії не можуть переміщуватися в Регіон, у якому перебуває Локі (це його особливе правило Боса).

ВІДСТУП — Іноді Арміям доводиться відступати. Це означає, що ви повинні перемістити свої Армії із Регіону, у якому вони розташовані, до будь-якого суміжного Регіону, який ви контролюєте. Якщо такого Регіону немає, ви маєте їх знищити (прибрати ці Армії з поля до свого Запасу). Під час відступу Армії можуть пересуватися Дракарами. Здебільшого Армії мусять відступати після програної Битви, але деякі Монстри або інші ефекти гри також можуть змусити вас відвести свої Армії. Відступ не вважається переміщенням для ігрових ефектів.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ДРАКАРІВ — Дракар може переміщатися в будь-яке суміжне Море незалежно від інших Дракарів. Вони переміщуються переважно під час кроку «Герой».

ПЕРЕМІЩЕННЯ МОНСТРИВ — Вони можуть переміщатися в будь-який суміжний Регіон, незалежно від того, хто його контролює і які інші мініатюри там розташовані. Монстри НЕ МОЖУТЬ використовувати Дракари під час переміщення. Вони переміщуються під час їхньої активації.

ПЕРЕМІЩЕННЯ БОСА — кожен Бос має різні правила переміщення, описані на його планшеті.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ТА РОЗМІЩЕННЯ

Деякі ігрові ефекти вказують «розмістити» компоненти на полі. Розміщення не вважається переміщенням, тому будь-які ефекти, що стосуються переміщення, тут не застосовуються. У випадку «розміщення» візьміть певну мініатюру (з поля, Ресурсів або Запасу) і поставте її на поле в місце, вказане в ефекті.

ВОЛОДІННЯ ТА ЗАПАСИ ГРАВЦІВ

У грі «Володарі Раґнароку» ви можете володіти багатьма різними речами. Якщо ви володієте чимось, це означає, що це ваша власність. Ви володієте усіма компонентами у своїх Записах. Це стосується нерозміщених Армій, Жерців і Рун із вашого Запасу (але не з Ресурсів), а також карт Битви в руці, карт Артефактів і Благословень, які ви отримуєте протягом гри. Ви також володієте всіма компонентами поля, які перебувають під вашим контролем: Регіони з вашими маркерами контролю та Монстри з вашими підставками. Ви не можете володіти Царствами, Морями, Монументами (але ви можете володіти Регіонами з ними) і Босом. Усі компоненти, яких немає на полі або у ваших Записах, належать до загальних Ресурсів.



ПРИГОТУВАННЯ

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Покладіть основне поле на стіл горілиць стороною, що відповідає кількості гравців. Сторона для 2 гравців позначена
2. Покладіть жетони Царств на відповідні місця. Жетони Ніфльгейму та Йотунгейму в грі з 2-ма гравцями відрізняються від жетонів у грі з 3-ма або 4-ма гравцями, тому використовуйте ті, що відповідають кількості гравців.
3. Розташуйте Колесо Дій (горілиць стороною, що відповідає кількості гравців) на місці Іггдрасілля в такий спосіб, щоб дії вказували на відповідні Царства.
4. Візьміть трек Храму, що відповідає кількості гравців, виберіть одну зі сторін (для першої гри рекомендується сторона з 2 словами «Вибір») і покладіть біля ігрового поля. Розмістіть Храми на треку так, щоб заповнити всі вільні комірки. Покладіть усі невикористані Храми назад у коробку.
5. Випадковим чином викладіть горілиць жетони Кузні на їхні місця в Регіонах із символами Кузні. Помістіть відповідну Руно на кожну Кузню.
 У грі для 2 гравців використовуйте 3 Кузні з різними типами Рун на них і додайте 1 випадкову Кузню з решти.
6. Розташуйте всі постаменти в Регіонах із відповідними

символами Атрибутів (Одін на місце з Впливом , Тор — з Міццю , Фрея — з Мудрістю). Покладіть відповідні карти Артефакту та Бога на поле біля кожного Монуента.

7. Візьміть 6 планшетів Монстрів. Кожен планшет Монстра має символ Руни у верхньому правому куті. Візьміть два планшети Монстрів з однаковими символами Рун і довільно розташуйте їх один над одним. Візьміть наступну пару планшетів Монстрів з однаковою Руною і покладіть їх так само, праворуч від попередньої пари. Зробіть те саме з останньою парою планшетів. Потім покладіть карти артефактів Монстрів і мініатюри поруч із відповідними планшетами Монстрів.
8. Покладіть планшет Боса (Локі) та його мініатюру поруч із полем.
9. Перетасуйте кожну з колод: карти Битви, карти атаки Монстра, карти Благословень та карти Подій. Розташуйте їх поряд з ігровим полем.
 У грі для 2 гравців, перед тим, як перетасувати карти, витягніть із колоди Подій карти з номерами, більшими за 16, і покладіть їх назад у коробку.
10. Покладіть усі жетони Рун біля поля, щоб створити загальні Ресурси.
11. Покладіть горілиць 5 карт передумов Рагнароку, що відповідають кількості гравців (позначені іконкою

гравця), у ряд над полем.

12. Кожен гравець бере 3 карти-пам'ятки, 3 жетони Атрибутів і всі компоненти обраного кольору (планшет гравця, 6 мініатюр Армії, 4 мініатюри Жерців, 1 мініатюру Дракара, 20 маркерів контролю, 2 великі підставки і 1 підставку Героя). Покладіть 4 Жерців у Запас, а решту цих компонентів — біля планшета гравця.
13. Витягніть карту Події, подивіться її номер і покладіть мініатюру Боса (Локі) у Регіон, позначений цим номером. Покладіть цю карту до скиду карт Подій.
14. Тепер візьміть карти Подій, щоб розмістити Монстрів на ігровому полі. Кількість карт на цьому кроці дорівнює кількості гравців. Витягніть першу карту Події і подивіться Руно під написом «Розмістіть», потім візьміть мініатюру Монстра з відповідною Руною і розташуйте її в Регіоні з номером, вказаним на витягнутій карті Події. Якщо є два Монстри з однаковою Руною, візьміть того, чий планшет розміщений вище. Якщо немає Монстрів із відповідною Руною (обидва вже перебувають на полі), нічого не робіть. Незалежно від того, чи був Монстр розміщений на полі, чи ні, витягнута карта враховується в кількість тих, які потрібно взяти. Покладіть її до скиду карт Подій. Повторюйте цей крок, поки кількість витягнутих карт не зрівняється з кількістю гравців.
15. Проведіть Вибір Героя, як описано на наступній сторінці.

4.



9.



11.



10.



8.



7.



ПЕРЕБІГ ГРИ

ВИБІР ГЕРОЇВ

Випадковим чином оберіть першого гравця — ви починаєте Вибір Героїв:

1. Візьміть дві випадкові плитки Героїв і дві випадкові карти Походження. Також візьміть карту Походження Одісон/Одісдоттір.
2. Виберіть 1 плитку Героя та 1 карту Походження з тих, які ви взяли. Якщо ви не вибрали карту Походження Одісон/Одісдоттір, віддайте її гравцеві зліва від вас. Решта карт Походження і плиток Героїв (не вибрані вами) повертаються до Ресурсів (перетасуйте їх, оскільки інші гравці можуть витягти їх під час свого Вибору).
3. Вибравши карту Героя та Походження, ви маєте зробити так:
3. Візьміть мініатюру Героя, якого ви обрали, і вставте її в підставку обраного кольору.
4. Покладіть усі жетони Атрибутів стороною без Поранень вверх (без позначки «2» на них) на першу комірку кожного треку Атрибутів. Комірка, закрита жетоном Атрибута, показує поточний параметр Атрибута (тому початкове значення дорівнює 2).
5. Витягніть 1 карту Битви.
6. Розмістіть свій Дракар у будь-якому Морі (навіть якщо на ньому є Дракари інших гравців). Потім розмістіть свого Героя і 2 Армії (із параметром 1) в одному Регіоні, який прилягає до Моря з вашим Дракаром. Ви не можете розмістити свого Героя та Армії в Регіоні з Арміями або маркерами контролю інших гравців. Якщо обраний вами Регіон має Силу населення 2, ви розміщуєте маркер контролю в цьому Регіоні й берете його під свій контроль.
7. Покладіть карту Походження на ваш планшет гравця та застосуйте всі її бонуси.
8. Покладіть плитку Героя на карту Походження на вашому планшеті.

Усі гравці за годинниковою стрілкою повторюють ці кроки, поки всі не завершать Вибір Героїв.

Гравець із картою Походження Одісон/Одісдоттір буде першим гравцем у грі. Якщо ніхто не вибрав цю карту Походження, першим гравцем залишається той або та, хто починав Вибір Героїв.

Тепер гравці готові розпочати гру.

ХІД ГРАВЦЯ

Гра «Володарі Рагнароку» складається із серії ходів, які робить кожен гравець за годинниковою стрілкою, поки гра не закінчиться. Гравець, що виконує свій хід, вважається Активним гравцем. Ваш хід активного гравця ділиться на кроки, які потрібно виконати в заданому порядку. Єдиним обов'язковим кроком є «Особлива дія». Інші кроки можна пропускати за вашим бажанням.

1. МОЛИТВА

Ви можете виконати обидві дії:

ВІДРЯДЖЕННЯ ЖЕРЦЯ — ви можете розмістити 1 Жерця зі свого Запасу на будь-який Монумент, якщо там є хоча б одне вільне місце. Щоб розмістити Жерця, ви не повинні контролювати Регіон із Монументом або мати там свого Героя. Після розміщення Жерця на Монументі він залишається там (і блокує одне місце на цьому Монументі), поки хтось не побудує Монумент. Коли ви відряджаєте Жерця до Монументу, ви отримуєте бонуси від Бога, якому цей Монумент присвячений. Відрядження Жерця назавжди

збільшує один з Атрибутів, залежно від Монументу, який ви обрали, і якщо цей Монумент збудовано до I рівня або вище, ви також отримуєте додаткові бонуси, описані на карті Бога. Вищі Монументи дають більш потужні бонуси, але Атрибути завжди збільшуються на 1. Ви можете відряджати Жерців на Монументи, навіть якщо ви не можете отримати всі бонуси з них.



Зелена гравчиня розміщує Жерця на повністю збудованому Монументі Тору та збільшує параметр Атрибути Міць на 1 (у цьому прикладі з 2 до 3). Крім того, вона бере 3 карти Битви, оскільки Монумент побудовано до III рівня.

КУВАННЯ РУН — якщо ваш Герой перебуває в Регіоні з Кузнею і Руною на ній, ви можете взяти Руну й покласти її у свій Запас. Щоразу, коли ви берете Руну, яка перевищує ваш ліміт Мудрості, ви берете її, але повинні негайно скинути одну Руну на свій вибір до свого ліміту Запасу (скинуті Руни кладуться до Ресурсів).

2. ГЕРОЙ

На цьому кроці ви можете вибрати одну з таких дій:

- Перемістити свого Героя максимум на два Регіони.
- Перемістити свій Дракар максимум на два Моря.
- Зцілити 1 Поранення свого Героя, перевернувши один із жетонів Атрибутів, якщо він був на стороні з Пораненням. Після зцілення жетон залишається на тому ж місці треку Атрибута.

ПОРАНЕННЯ ТА ЗЦІЛЕННЯ

Коли Герой отримує Поранення, переверніть один жетон Атрибути зі сторони без Поранення на сторону з Пораненням, не змінюючи його положення на треку. Якщо у вас уже всі 3 жетони на стороні з Пораненнями, ви не можете отримати більше Поранень (ігноруйте їх). Коли жетон Атрибути знаходиться на стороні з Пораненням, його параметр дорівнює 2, незалежно від положення жетону на треку. Жетон усе ще можна переміщати при збільшенні або зменшенні Атрибути. Коли ви зцілюєте Поранення, переверніть жетон зі сторони з Пораненням на сторону без Поранення.



3. РУНІЧНА ДІЯ

На цьому кроці ви можете витратити Руни зі свого Запасу, щоб виконати ОДНУ рунічну дію, яка коштує від 1 до 3 Рун.

Усі базові рунічні дії, які коштують 1 Руну, вимагають витратити певну Руну. Наприклад, якщо ви хочете взяти під контроль Монстра, ви маєте витратити Руну, що відповідає символу Руни, зазначеному на планшеті цього Монстра.

Більш дорогі рунічні дії вимагають витратити набір із 2 або 3 Рун. У такому випадку, усі Руни в наборі мусять бути різних типів (з різними символами на них). Є 9 базових рунічних дій, але ви можете отримати доступ до нових за допомогою карт Благословень або інших джерел.

БАЗОВІ РУНІЧНІ ДІЇ:

1 Руна (така ж, як на планшеті Монстра/Боса або на Царстві):

- Активуйте Боса в Регіоні зі своїм Героєм.
- Отримайте контроль над нейтральним Монстром у Регіоні зі своїм Героєм (контроль над Монстрами описаний на стор. 10).
- Укладіть союз із Царством, що межує з Регіоном, у якому перебуває ваш Герой. Крім цього, ви отримуєте 1 карту Битви, якщо ви першими розмістили свій маркер контролю на цьому Царстві.

Набір із 2 Рун (різних типів):

- Збільште параметр однієї зі своїх Армій на полі на 1 (Армія не обов'язково має розташовуватись у вашому Регіоні з Поселенням).
- Активуйте одного підконтрольного вам або нейтрального Монстра (активація Монстра описана на стор. 10).
- Візьміть 1 карту Битви.
- Розмістіть свого Героя в будь-якому Регіоні.

Набір із 3 Рун (всі різних типів):

- Збільште один свій найнижчий Атрибут на 1.
- Візьміть 2 карти Битви.

4. МАНЕВРИ

Під час цього кроку ви можете активувати одну Армію. Якщо у вас немає Армії на полі, натомість можна найняти одну Армію.

АКТИВАЦІЯ ТА НАЙМАННЯ АРМІЇ

Перемістити обрану Армію в будь-який суміжний Регіон:

- Перемістити обрану Армію в будь-який суміжний Регіон.
- Збільшити параметр Армії на 1, але тільки якщо ця армія розташована у вашому Регіоні з Поселенням

Найміть 1 Армію — кожного разу, коли ви наймаєте Армію, ви розміщуєте на полі одну нову Армію зі свого Запасу з параметром, що дорівнює вашому Впливу. Найнята Армія може бути розміщена в будь-якому Регіоні, що межує з вашим Дракаром, або у вашому Регіоні з Поселенням. Ви можете розмістити свою Армію в Регіоні з Арміями інших гравців (якщо цей Регіон межує з Морем, у якому є ваш Дракар), але це призведе до початку Битви.

5. ОСОБЛИВІ ДІЇ

На цьому кроці ви повинні вибрати одну особливу дію з Колеса дій, розмістивши свій маркер контролю у відповідну комірку дії. Щоб вибрати особливу дію, ви мусите мати можливість виконати її (наприклад, ви не можете вибрати особливу дію «Підкріплення», якщо всі ваші Армії розташовані на полі). Ви можете вибрати дію з маркерами контролю інших гравців, але не зі своїми власними. За наявності маркерів контролю інших гравців, ви кладете свій маркер на верх стосу (всі маркери контролю на одній комірці Колеса дій складаються один на одного).

Якщо це перший маркер контролю, розміщений на цій комірці, усі гравці, які уклали Союз із Царством, що відповідає цій дії, можуть отримати бонуси від цього Царства, починаючи з гравця ліворуч від вас (отже, ви, як активний гравець, отримаєте бонус останніми).



Зелена гравчиня кладе маркер контролю на особливу дію «Монстри». Зелена й червоний гравці можуть отримати бонуси Царства, оскільки це перший маркер контролю, розміщений на цій дії, і вони обоє в Союзі із Царством, пов'язаним із цією дією (у цьому випадку Муспельгейм). Червоний гравець отримає бонус раніше за зелену гравчиню.

Якщо на комірці дії є один або більше маркерів контролю, гравець, чий маркер контролю щойно накрили, отримує 1 Руну із Ресурсів на вибір.



Червоний гравець кладе маркер контролю поверх маркера контролю зеленої гравчині. Це означає, що зелена гравчиня негайно отримує 1 Руну на вибір.

Гравці отримують Руни або бонуси від Царств перед застосуванням обраної особливої дії.

Особлива дія «Будівництво Монумента» є винятком і працює по-іншому. Ви можете вибрати її лише якщо маєте принаймні один маркер контролю на будь-якій іншій комірці Колеса дій. Ви не розміщуєте маркер контролю, коли вирішуйте виконати особливу дію «Будівництво Монумента», а також не отримуєте жодних бонусів від Царств (оскільки тут немає місця для маркера контролю і жодне Царство не пов'язане з особливою дією «Будівництво Монумента»).

Після того, як ви виконаєте обрану особливу дію, ваш хід завершується. Після цього свій хід може почати наступний гравець за годинниковою стрілкою.

ОСОБЛИВІ ДІЇ

Нижче описано 7 особливих дій:

1. ПІДКРІПЛЕННЯ

Ви наймаєте 1 Армію (див. Активація та Наймання Армії на попередній стор.).

2. МОБІЛІЗАЦІЯ


Ви активуєте стільки своїх Армій на полі, скільки хочете (але принаймні одну). Після виконання всіх активацій перевірте, чи Армії отримали контроль над будь-яким нейтральним Регіоном, і проведіть усі битви в Регіонах, у яких присутні Армії двох різних гравців. У випадку, коли потрібно провести більше за одну Битву, ви, як активний гравець, обираєте, в якому порядку вони будуть проводитись.

3. ПІДГОТОВКА

Ви обираєте дві дії з таких варіантів (можна двічі обрати один і той самий варіант):

- Зцілити 1 Поранення.
- Взяти 1 карту Битви.
- Отримати 1 Руну на свій вибір (з Ресурсів).
- Збільшити параметр Армії на 1, але тільки якщо ця Армія розташована у вашому Регіоні з Поселенням.

4. БУДІВНИЦТВО ХРАМУ

Ви обираєте один зі своїх Регіонів зі Святиною  і без Храму. Ви берете Храм із закритої комірки треку Храму з найменшим номером та розміщуєте його в цьому Регіоні. Потім ви отримуєте 1 Жерця. Якщо на треку відкрилось слово «Вибір», починається Вибір Благословення.

ВИБІР БЛАГОСЛОВЕННЯ

Вибір Благословення починається, коли хтось буде Храм і в результаті цього відкриває слово «Вибір» на треку Храму. Побудувавши такий Храм, ви берете карти Благословень у кількості, що дорівнює кількості гравців плюс один, і кладете їх горілиць у центрі столу. Ви обираєте і кладете одну з карт біля свого планшету. Потім, рухаючись проти годинникової стрілки, усі гравці вибирають одну з карт Благословень і кладуть її біля свого планшету. Після того, як кожен вибрав одну з карт, Вибір Благословення завершується, а карту, яку ніхто не вибрав, скидають.

Благословення дають гравцям унікальні здібності, які тривають протягом усієї гри.

5. МОНСТРИ


Ви обираєте одне з такого:



- Активувати 1 або 2 різних Монстрів у порядку на свій вибір. Обирайте серед нейтральних або підконтрольних вам Монстрів.
- Полювати на Монстра, який перебуває в тому же Регіоні, що і ваш Герой (правила Полювання дивіться на стор. 10).
- Полювати на Боса, якщо він перебуває в тому же Регіоні, що і ваш Герой. Це можна зробити, тільки якщо ви вже вбили двох Монстрів (або одного в гри для 2 гравців).

УБИТИ МОНСТРИ ТА ЖЕТОНИ МИСЛИВЦЯ

Якщо ви нанесли останню Рану Монстру, від якої він помирає, ви отримуєте його мініатюру і кладете її поруч зі своїм планшетом. Також, якщо будь-які інші гравці мають щонайменше 4 маркери контролю в комірках Ран на планшеті цього Монстра, ці гравці отримують один жетон Мисливця. І мініатюри вбитих Монстрів, і жетони Мисливця враховуються під час перевірки, чи можна почати Полювання на Боса. Отже, якщо у вас є дві мініатюри Монстра, одна мініатюра Монстра й один жетон Мисливця, або два жетони Мисливця, ви можете почати Полювання на Боса.

6. УЗУРПАЦІЯ

Ви можете виконати цю особливу дію, тільки якщо ваш Герой перебуває в Регіоні, де немає інших Героїв. Ви можете виконати цю дію в нейтральному Регіоні, якщо ваша Могутність  ідорівнює або перевищує Силу населення цього Регіону. Армії інших гравців, присутні в цьому Регіоні, мусять відступити. Ви отримуєте контроль над цим Регіоном і можете негайно найняти одну Армію там.

Також цю особливу дію можна виконати в Регіонах, які контролюють інші гравці. Для цього ваша Могутність  має дорівнювати або перевищувати загальний параметр наявних у цьому Регіоні Армій. Усі ці армії мусять відступити із цього Регіону. Якщо гравці, які контролюють Регіон, не мають там Армій, то Узурпацію можна виконати незалежно від параметру Могутності Героя . У будь-якому випадку ви отримуєте контроль над цим Регіоном і можете негайно найняти одну Армію там.



Зелена гравчиня обирає особливу дію «Узурпація», розміщуючи маркер контролю на Колесі дій. Гравчиня порівнює параметр Атрибуту Міць із Силою населення Регіону, в якому знаходиться її Герой. Оскільки обидва параметри дорівнюють 2, зелена гравчиня розміщує маркер контролю в цьому Регіоні й наймає там 1 Армію (з параметром, що дорівнює параметру Впливу).

7. БУДІВНИЦТВО МОНУМЕНТА (🏰)

Щоб вибрати цю особливу дію, ви повинні мати принаймні один маркер контролю на будь-якій іншій комірці Колеса дій. Коли ви виконете цю особливу дію, ви виконете такі кроки в порядку:

1. Виберіть один із Монументів і додайте до нього наступний рівень (додайте наступну частину мініатюри). Ви не можете вибрати повністю збудований Монумент (з побудованими III рівнями).
2. Перевірте всі карти передумов Рагнароку, які лежать горілиць. У разі виконання будь-якої передумови переверніть відповідну карту долілиць. Якщо після цього принаймні 3 карти передумов Рагнароку лежать долілиць, починається Рагнарок (див. Мета гри на стор. 4).
3. Усі гравці:
 - Приберіть своїх Жерців з усіх Монументів і покладіть назад у Ресурси (не у свій Запас).
 - Приберіть свої маркери контролю з Колеса дій.
 - Перезарядіть усі ваші Артефакти.
4. Відновіть усі Кузні, додавши відповідні Руни на порожні Кузні.



5. Отримайте 1 Жерця до свого Запасу за кожен Храм у ваших Регіонах. Крім цього, ви забираєте Руни з Кузень у ваших Регіонах.
6. Витягніть та застосуйте одну карту Події:
 - Перевірте символ Руни, вказаний на карті Події в секції «Розмістіть». Якщо залишився хоча б один Монстр із цією Руною на планшеті, який ще не розташований на полі або якого ще не було вбито, розмістіть цього Монстра в Регіоні, позначеному на карті Події (номер у її верхній частині). Якщо ще залишилися два Монстри із цією Руною, візьміть того, чий планшет розташований над іншим (див. Підготовка, крок 7). Якщо не залишилося жодного Монстра з відповідною Руною (обидва вже на полі або вбиті), не розміщуйте на полі нового Монстра.
 - Перейдіть до секції «Активуйте» на витягнутій карті Події і перевірте перший символ Руни (починаючи зліва). Активуйте всіх Монстрів із відповідними Рунами, які вже перебувають на полі, починаючи з того, чий планшет розміщений над іншими. Потім зробіть те саме з другим символом Руни в секції «Активуйте» на карті Події.
 - Якщо на витягнутій карті Події є символ Боса (👹) – активуйте Боса (Локі).



МОНСТРИ Й ПОЛЮВАННЯ

АКТИВАЦІЯ І КОНТРОЛЬ МОНСТРІВ

Після активації, Монстр або переміщується, або виконує Регіональну атаку. Якщо Монстр перебуває під вашим контролем, ви вирішуєте, що робити Монстру. Якщо ви вирішили здійснити Регіональну атаку, ви повинні застосувати всі ефекти, навіть якщо деякі з них можуть бути застосовані щодо вас. Якщо був активований нейтральний Монстр, активний гравець повинен кинути Куб Монстра, щоб визначити, що буде робити цей Монстр. На кубі може випасти 3 різних результати:

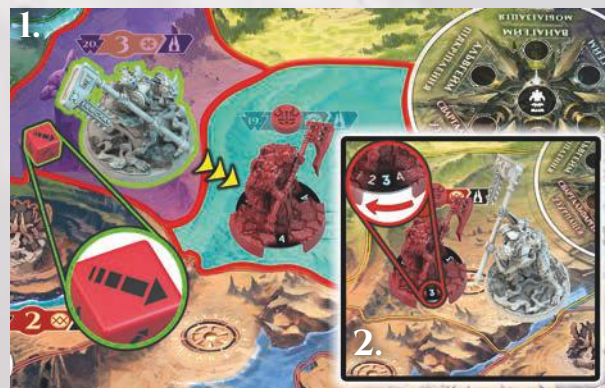


- ➡ – Активний гравець переміщує Монстра в суміжний Регіон на свій вибір. Переміщення Монстра може спровокувати Розчавлення.
- 🔥 – Здійснить Регіональну атаку (як описано на планшеті Монстра). Якщо для цього потрібно прийняти якесь рішення, то вирішує активний гравець.
- ➡ – Активний гравець може вибрати результат між ➡ та ➡.

Усі рішення, які необхідно прийняти щодо нейтральних Монстрів, приймає активний гравець. Усі рішення щодо підконтрольних Монстрів приймають гравці, які контролюють цих Монстрів.

РОЗЧАВЛЕННЯ

Щоразу, коли Монстр переміщується в Регіон із будь-якою Армією, зменште параметр цієї Армії на 1. Якщо в цьому Регіоні більше за одну Армію, гравець (активний гравець або гравець, що контролює Монстра) перемістивши Монстра, вирішує, параметр якої Армії зменшити. Якщо Монстр під контролем гравців, вони можуть не виконувати Розчавлення при переміщенні Монстра. Нейтральні Монстри Розчавляють щоразу, коли заходять у Регіон із будь-якою Армією.



Зелена гравчиня активує Драугра й кидає Куб Монстра, оскільки жоден гравець не контролює цього Монстра. Результат на кубу показує переміщення, тому Драугра необхідно перемістити до суміжного Регіону. Зелена гравчиня вирішує перемістити Драугра до Регіону (19) з Армією червоного гравця. Це спровокує Розчавлення, тому параметр цієї Армії зменшується на 1.

КОНТРОЛЬ МОНСТРІВ

Гравці позначають контроль над Монстрами підставками свого кольору. Кожен гравець має лише дві підставки, а це означає, що одночасно можна контролювати максимум двох Монстрів. Якщо ви вже контролюєте двох Монстрів і хочете отримати контроль над новим Монстром, ви мусите зняти свою підставку з одного зі своїх Монстрів (і негайно втратити над ним контроль). Ви ніяк не можете отримати контроль над Босом або над Монстрами, яких контролюють інші гравці.

ПОЧАТОК ПОЛЮВАННЯ

Полювання — це битва між Героєм-Мисливцем та Монстром/Босом. Щоб розпочати Полювання, ваш Герой повинен перебувати в тому ж Регіоні, що й Монстр/Бос, на якого ви хочете Полювати. Після цього ви маєте виконати особливу дію «Монстри». Під час Полювання гравці ігнорують ліміт карток Битви, заданий їхньою Мудрістю 🧠.



КАРТИ БИТВИ – Гравці використовують ці карти під час Битв між Арміями, а також під час Полювання на Монстрів/Боса.

Кожна карта Битви містить:

1. Символ Зброї.
2. Параметр Зброї.
3. Ефект Полювання.
4. Ефект Битви.
5. Символи Втрат (є тільки на деяких картах Битви).



КАРТИ АТАКИ МОНСТРА – Карти, що відображають атаки Монстрів.

Кожна із цих карт містить:

1. Параметр Люті.
2. Параметр Слабкості.
3. Отримання карт Монстром.
4. Ефект атаки.



ПЛАНШЕТИ МОНСТРІВ – це планшети, які містять всю важливу інформацію про Монстрів.

1. Комірки Ран Монстра.
2. Руна Монстра.
3. Регіональна атака.
4. Спеціальна атака.
5. Нагороди.

КОМІРКИ РАН І НАГОРОДИ

Ці комірки показують, наскільки стійкий Монстр і наскільки важко його вбити. Гравці закривають ці комірки своїми маркерами контролю, коли наносять Рани Монстру під час Полювання. У кожній комірці є символ Зброї, з яким повинна збігатися карта Битви, зіграна під час Полювання, щоб нанести Рану. Деякі комірки Ран мають призначену за них Нагороду. Ви можете отримати цю Нагороду під час Полювання після того, як нанесете цю Рану. Є 4 типи Нагород:

ЦАРСТВО – розмістіть свій маркер контролю в будь-якому Царстві, в якому ще немає вашого маркера. Ця нагорода вважається укладанням Союзу, тому якщо ви розмістите свій маркер контролю в Царстві, в якому немає маркерів контролю інших гравців, ви негайно берете 1 карту Битви.

ЖРЕЦЬ – отримайте 1 Жерця із Ресурсів і покладіть його до свого Запасу.

+1 ДО АРМІЇ – збільште параметр однієї зі своїх Армій на 1 (Армія не обов'язково повинна перебувати у вашому Регіоні з Поселенням).

РУНА – отримайте до свого Запасу 1 Руну на вибір із Ресурсів.

КОМІРКИ РАН БОСА

Кожна комірка Ран Боса має два символи Зброї замість одного. Це означає, що ви мусите одночасно зіграти дві карти Битви з двома відповідними символами Зброї, щоб нанести Рану Босу.

ЗДІЙСНЕННЯ ПОЛЮВАННЯ

Кожне Полювання поділяється на серію раундів, які по черзі здійснюють Монстр/Бос і Герой. Під час Полювання, за Монстра/Боса виконує дії та приймає рішення гравець, що його контролює або гравець праворуч від гравця-мисливця. Перед початком Полювання гравці мають виконати такі дії:

1. Зіграйте й застосуйте всі ефекти, у яких вказано «на початку Полювання».
2. Мисливець: витягніть таку кількість карт Битви, яка дорівнює вашій Могутності.
3. Монстр: перемішайте всі карти з колоди атаки Монстра і витягніть з неї 2 карти.

Тепер Полювання починається з першого раунду Монстрів. Полювання триває доти, поки не буде виконана одна з умов його завершення.

Попри те, що Бос не є Монстром, усі правила Полювання, ефекти від карт Битви та карт атаки Монстрів, які застосовуються до Монстрів, також застосовуються до Боса, якщо не вказано інше.

ЗАВЕРШЕННЯ ПОЛЮВАННЯ

Полювання завершується вбивством Монстра, коли остання комірка Ран на його планшеті закрито. У цьому випадку Полювання завершується успішно.

Полювання завершується невдало, якщо:

- Герой має отримати Поранення, але всі жетони Атрибутів уже на стороні з Пораненням.
- На початку раунду Монстрів колода атаки Монстра порожня.
- В ефекті карти атаки Монстра вказано завершення Полювання.
- Мисливець не може або не хоче нанести принаймні одну Рану під час свого раунду.

Якщо Полювання завершується невдало (Монстр усе ще живий), Герой отримує 1 Поранення.

ЗАВЕРШЕННЯ ПОЛЮВАННЯ НА БОСА

Якщо ви завершує Полювання на Боса, вбивши його, гра негайно закінчується, і ви перемагаєте. В іншому випадку, якщо після Полювання Бос усе ще живий, він негайно регенерує — приберіть усі маркери контролю з комірок Ран на планшеті Боса.

РАУНД МОНСТРІВ

У цьому раунді Монстр атакує, а Герой намагається захиститись. Під час кожного раунду Монстрів виконайте такі дії:

1. Перевірте, чи порожня колода атаки Монстра. Якщо так, то Полювання негайно завершується (невдало).
2. Монстр обирає одну карту атаки Монстра зі своєї руки, і розіграє її. Він скидає решту карт атаки з руки.
3. Герой може зіграти карти Битви, щоб захиститися від ефектів атаки Монстра. Можна зіграти стільки карт Битви, скільки хочете (або можете не грати жодної). Для успішного захисту сумарний параметр розіграних карт має дорівнювати або перевищувати параметр Люті розіграної карти атаки Монстра. Альтернативно, Герой може використовувати карти Битви із символом Щита, який блокує більшість ефектів атаки Монстра й ігнорує його параметр Люті.
4. Якщо Герой успішно захищається, ігноруйте ефекти атаки Монстра, зазначені на карті атаки. В іншому випадку, застосуйте їх.
5. Мисливець бере 1 карту Битви.
6. Тепер додайте Мудрість Героя до параметру всіх карт Битви, зіграних для захисту від ефектів атаки Монстра. Якщо ця сума дорівнює або перевищує параметр Слабкості, вказаному на карті атаки Монстра, Мисливець бере 1 додаткову карту Битви.



Монстр, вирішує зіграти карту атаки Монстра «Спеціальна атака». Мисливець скидає 2 карти Битви із загальним параметром 4. Цього не тільки достатньо для успішного захисту, але й дає змогу Мисливцю взяти додаткову карту Битви, оскільки загальний параметр скинутих карт Битви (4) плюс параметр Мудрості (3) дорівнює параметру Слабкості Спеціальної атаки (7).

7. Наприкінці раунду Монстрів, Монстр бере з колоди нові карти атаки Монстра. Кількість карт, які потрібно взяти, вказана на карті атаки Монстра, яка була розіграна в цьому раунді. Після цього скиньте цю карту. Починається раунд Героїв.

КОЛОДА АТАКИ МОНСТРА

Цю колоду ніколи не перетасовують упродовж одного Полювання. Якщо в колоді не залишається карт, а Монстр повинен брати карти, він просто бере стільки, скільки може. Перед кожним Полюванням перетасуйте всі 14 карт цієї колоди, щоб сформувати колоду атаки Монстра для Полювання.

РАУНД ГЕРОЇВ

У цьому раунді Герой наносить Рани Монстру. Для цього ви (Мисливець) маєте зіграти карти Битви із символом Зброї, що відповідає будь-якій відкритій комірці Ран на планшеті Монстра. Коли ви граєте карту Битви, ви можете застосувати її ефекти й покласти маркер контролю в комірку Ран із відповідним символом зі щойно зіграної карти. Якщо в щойно закритій комірці Ран є Нагорода, то ви негайно отримуєте цю нагороду.

Упродовж раунду ви можете нанести Монстру будь-яку кількість Ран. Раунд Героїв завершується в одному з трьох випадків:

1. Ви не можете або не хочете наносити Рану Монстру. У цьому випадку Полювання негайно завершується (невдало).
2. Після нанесення Рани всі комірки Ран на планшеті Монстра закриті — це означає, що Монстра вбито, і Полювання негайно завершується (успішно).
3. Ви вирішуєте завершити свій раунд після того, як нанесли Монстру принаймні одну Рану. Полювання триває, але раунд Героїв завершується і починається новий раунд Монстрів.

ВБИВСТВО МОНСТРІВ

Монстр вважається вбитим після закриття останньої комірки Ран на планшеті Монстра. Якщо ви закрили останню комірку Ран, ви отримуєте мініатюру Монстра і кладете її біля свого планшета. Будь-які інші гравці, які мають щонайменше 4 маркери контролю на цьому планшеті Монстра, беруть один жетон Мисливця. Приберіть усі маркери контролю з планшета Монстра й покладіть планшет назад у коробку.

ПОРАНЕННЯ МОНСТРА ПОЗА ПОЛЮВАННЯМ

Є можливість наносити Рани Монстрам в інший спосіб, ніж під час Полювання. Коли ви наносите Монстру Рани поза Полюванням, ви не отримуєте за це жодних Нагород, а також не можете отримати в такий спосіб Артефакти Монстрів. Монстрів можна вбити поза полюванням, якщо ви закриєте останню комірку Ран, тоді ви отримуєте мініатюру Монстра. Також, будь-які інші гравці, які мають щонайменше 4 маркери контролю в комірках Ран на планшеті цього Монстра, отримують один жетон Мисливця.

НАГОРОДА — АРТЕФАКТ

Якщо після Полювання (незалежно від того, вбито Монстра чи ні) у цього Монстра все ще є карта Артефакту (ніхто не отримав її раніше), і всі комірки Ран без символу Нагороди закриті, Герой отримує цю карту Артефакту.



БИТВИ ТА ІНШІ ПРАВИЛА

БИТВИ

Битва — це бій між Арміями двох гравців. Битва повинна відбутися наприкінці будь-якого кроку ходу, у якому дві або більше Армій різних гравців розташовані в одному Регіоні. Якщо потрібно провести більш ніж одну Битву, вони відбуваються послідовно в порядку, обраному активним гравцем.

ЕТАПИ БИТВИ:

- 1. РОЗІГРАШ КАРТ БИТВИ:** Починаючи з оборонця, кожен гравець може зіграти одну карту Битви або спасувати. Зігравши карту Битви, ви негайно застосуєте її ефект Битви і кладе її перед собою. Параметр усіх карт, викладених перед вами, збільшує параметр Битви під час наступного кроку. Карти із символами Втрат можуть бути зіграні, тільки якщо загальна кількість символів Втрат, зіграних у цій Битві, не перевищує загальний параметр ваших Армій у Регіоні Битви. Після того, як ви спасуєте, ви не можете більше розігравати карти Битви під час Битви. Суперник може і далі грати карти, скільки захоче. Як тільки обоє гравців спасують, перейдіть до наступного етапу Битви.
- 2. ПІДРАХУНОК ПАРАМЕТРА БИТВИ:** Додайте параметри зіграних вами карт Битви, загальний параметр Армії в Регіоні Битви та будь-які інші відповідні ефекти (Артефакти, Благословення та особливі Здібності Героїв). Загальний результат — це параметр Битви. Перемагає гравець із найвищим параметром Битви. У разі нічиєї виграє оборонець.
- 3. ВТРАТИ (СТОРОНА, ЩО ПРОГРАЛА):** Спочатку, якщо ви програли Битву, ви повинні призначити по одній Втраті кожній Армії в Регіоні Битви. Кожна з ваших Армій у цьому Регіоні мусить зменшити свій параметр на 1. Потім ви зменшуєте параметр своїх Армій на 1 за кожен символ Втрат, зазначений на картах Битви, які ви зіграли під час Битви. Ви можете вільно вирішувати, як розподілити Втрати із зіграних карт Битви (але не Втрати, отримані за поразку) між усіма своїми Арміями в цьому Регіоні. Дуже рідко Втрат може бути більше, ніж ви можете розподілити. У цьому випадку всі Армії в цьому Регіоні знищено (приберіть їх із поля у ваш Запас) і ви ігноруєте всі додаткові Втрати.
- 4. ВІДСТУП:** Якщо ви програли, ви повинні відвести свої армії з Регіону Битви. Усі Армії мусять відійти в один суміжний Регіон.
- 5. ВТРАТИ (СТОРОНА, ЩО ПЕРЕМОГЛА):** Якщо ви перемогли, ви повинні розподілити всі Втрати зі своїх карт Битви, які ви зіграли, між своїми Арміями, як вказано в етапі 3 (але ви не застосовуєте Втрати за програш Битви).
- 6. КОНТРОЛЬ РЕГІОНУ:** Нарешті, перевірте, чи ви отримали контроль над Регіоном, перемігши в Битві. У цьому випадку всі Армії в цьому Регіоні знищено (приберіть їх із поля у ваш Запас) і ви ігноруєте всі додаткові Втрати.


ЗНИЩЕННЯ АРМІЙ

Якщо параметр будь-якої Армії потрібно зменшити нижче 1 або Армія не може відступити, приберіть цю Армію з поля і покладіть її в Запас власника.



Зелена гравчиня активує Армію і переміщує її в суміжний Регіон, де розташована Армія червоного гравця. Крок «Маневри» зеленої гравчині завершується, і починається Битва. Червоний гравець грає карту Битви «Спис» (+2 до параметра Битви). Зелена гравчиня грає карту Битви «Меч» (+3 до параметра Битви). Червоний гравець пасує, зелена гравчиня також пасує. Зелена гравчиня виграє Битву із загальним параметром Битви 7 (параметр Битви червоного гравця становить 6). Червоний гравець зменшує параметр своєї Армії на 1 за програш і ця Армія відступає. Зелена гравчиня зменшує параметр своєї Армії на 1 за один символ Втрати на зіграній нею карті бою. Зелена гравчиня отримує контроль над Регіоном.

АРТЕФАКТИ

Щоразу, коли ви отримуєте карту Артефакту , ви отримуєте її зарядженою. Ви можете використати будь-яку зі своїх карт Артефактів (повернути її на 90 градусів), щоб застосувати її ефект у момент, описаний на карті Артефакту.

У грі є два типи карт Артефактів, які працюють однаково, але їх можна отримати різними способами:

КАРТИ АРТЕФАКТІВ МОНСТРИВ — кожна з них пов'язана з одним конкретним Монстром. Ви можете отримати Артефакти Монстрів після Полювання (незалежно від того, живий Монстр чи ні), коли всі комірки Ран, на яких немає Нагород, закриті маркерами контролю. Це можна зробити тільки, якщо цю карту Артефакту Монстра не отримано раніше іншими гравцями.

КАРТИ АРТЕФАКТІВ БОГІВ — ці потужні предмети пов'язані з Регіонами, що містять Монументи. Коли ви отримуєте контроль над таким Регіоном (незалежно від рівня Монумента), ви берете Артефакт Богів, пов'язаний із цим монументом — незалежно від того, чи володіє ним будь-який інший гравець чи ні. Ви отримуєте Артефакт зарядженим.

КАРТИ ТА СКИДИ

У грі є 4 колоди: карти Подій, карти Битви, карти атаки Монстрів і карти Благословень. Карти Благословень, Подій та Битви перемішують, якщо їхня колода порожня, а гравці мають витягти ще одну карту. Візьміть усі карти з відповідної скиди, перетасуйте їх та сформууйте нову колоду. Усі карти атаки Монстрів завжди перетасовуються перед кожним Полюванням. У будь-який момент гри гравці можуть переглядати скид кожної колоди.

ОБМЕЖЕНА КІЛЬКІСТЬ КОМПОНЕНТІВ

Під час гри гравці використовують різноманітні компоненти, такі як Руни, Армії, Храми, Жерці тощо. Ці Ресурси обмежені, тому, коли будь-який із них закінчується під час гри, жоден гравець не може його отримати. Єдиним необмеженим компонентом є маркери контролю гравців. У рідкісних випадках, коли вони закінчуються, використайте будь-яку заміну.



ДИЗАЙН ГРИ: Адам Квапінскі

ПРОВІДНИЙ РОЗРОБНИК ГРИ: Ернест К'єдрович

ТЕСТУВАННЯ ТА РОЗРОБКА: Кшиштоф Бельчик, Войцех Фреліх, Адріан Кравчик, Лукаш Кравець, Міхаль Лах, Павел Самборскі, Філіп Томашевскі, Ян Труханович

ПРАВИЛА: Войцех Фреліх, Ернест К'єдрович, Адам Квапінскі

ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ: Патрик Єндрашек, Марцін Сверхот

ІЛЮСТРАЦІЇ: Домінік Маєр, Єва Лабак, Патрик Єндрашек, Якуб Дзіковскі, Памела Луневська, Пьотр Фокшович, Пьотр Орлеанскі

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Адріан Радзюн, Міхаль Леховскі, Клавдія Вуйчик, Кароліна Ласкі, Патриція Марзек

ВЕРСТКА: Патриція Маржец, Рафаль Янішевскі, Енджей Цешлак

3D ГРАФІКА: Матеуш Моджелевскі, Пьотр Гачек, Міхаль Лісек, Марек Кондратович, Енджей Хоміцкі

РЕДАКТОР: Тайлер Браун

КОРЕКТУРА: Тайлер Браун, Джастін Ннором

ВИРОБНИЦТВО: Ольга Бараняк, Адріанна Коцецька, Анна Чайка, Яцек Щипінскі, Давід Пшибила, Міхаль Матлош, Вітольд Чуді

ОСОБЛИВА ПОДЯКА: Матеуш Господарчик, Пьотр Колодинські, Йоанна Курек, Мартина Махніца, Олександра Малек, Павел Міґрит, Міхаль Сенько, Юлія Сінелевич, Яцек Тобола. Пшемислав Котлінськй зі своєю командою тестувальників. Кену Каннінґему та компанії CodedCardboard за створення прототипу ТТS. Усім людям, які витратили свій час та зусилля на тестування, закриті тестування та участь у розробці гри.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ: «Ігрова Майстерня»

РЕДАКТОРКА: Яна Мокляк

ПЕРЕКАЛД: Бюро перекладів «МоваПро»

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Вікторія Погоріла

Компанія ТОВ «Ігрова Майстерня», вул. Нижній Вал, 49, Київ, Україна

www.ihrova-maysternya.com



ВОЛОДАРИ
РАГНАРОКУ
СОЛО-ГРА

ПРАВИЛА ГРИ

Ця книга правил описує, як грати в гру «Володарі Рагнароку» проти автоматизованого суперника (Автома). Ви зустрінетеся з одним або кількома Послідовниками Суртура. Так само як і люди-гравці, вони узурпують та контролюють Регіони, будують Храми, полюють на Монстрів і б'ються з вашими Арміями, щоб досягти однієї з трьох Умов кінця гри швидше за вас, а також підштовхнути події до Рагнароку. У грі є кілька Послідовників, кожен із яких має різні Атрибути та карти початкових дій і кожен зосереджений на одній заздалегідь визначеній Умові кінця гри. Додатково до боротьби з Послідовниками, Мідгардом шириться Спустошення: якщо ви не зможете це зупинити, вас чекає неминуча поразка.

Наполегливо рекомендуємо ознайомитися з основними правилами багатоосібної гри, перш ніж занурюватися в соло-гру. Також рекомендуємо проводити перші соло-ігри тільки проти одного Послідовника. Як тільки ви відчуєте себе комфортно в грі з одним Послідовником, сміливо додавайте більше суперників у свої соло-ігри.

У цих правилах «ви» стосується однієї людини-гравця, а «Послідовник» або «він» — до автоматизованого суперника.

Наведені нижче правила стосуються соло-гри проти одного Послідовника. Правила використання кількох Послідовників у соло-грі та в багатоосібних іграх описані на стор. 8].

КОМПОНЕНТИ:

КАРТИ:



**3 НАБОРИ ПО 6 КАРТ БАЗОВИХ ДІЙ СУРТУРА
(18 КАРТ)**



**27 КАРТ УДОСКОНАЛЕНИХ ДІЙ
(3 ТИПИ: ЯРА, ГОТІ, МИСЛИВЕЦЬ)**



12 КАРТ ДІЙ (ГЕРОЇ)



6 КАРТ ВИПРОБУВАННЯ



1 КАРТА ВТІЛЕННЯ СУРТУРА



2 КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ

ЖЕТОНИ:



5 ЖЕТОНІВ СПУСТОШЕННЯ

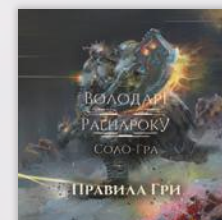


1 ЖЕТОН АРБИТРА



**1 КУБ СУРТУРА
(З НОМЕРАМИ: 1 1 1 2 2 3)**




ІНШЕ:



ПРАВИЛА ГРИ

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Дотримуйтеся правил підготовки гри для 2 гравців. Для Вибору Героя, дотримуйтеся таких правил:

1. Виберіть одного Героя як суперника та Послідовника Суртура. Ви можете обрати конкретного Героя або вибрати навмання, як вам до вподоби. Дайте Послідовнику карту Походження Одінсон/Одінсдоттір.
2. Покладіть один планшет гравця і всі компоненти одного вибраного кольору поруч з основним полем для використання Послідовником.
3. Покладіть карту Втілення Суртура поруч із планшетом Послідовника й покладіть на неї всі жетони Спустошення.
4. Покладіть карту-пам'ятку для Послідовника поруч із його планшетом.
5. Підготуйте бойові одиниці Послідовника в такий спосіб:
 - A. Покладіть Походження Одінсон/Одінсдоттір на планшет Послідовника. Покладіть плитку Героя горілиць Споганеною стороною на планшет Послідовника.
 - B. Плитка Споганеного Героя вказує на номер Регіону, в якому розміщується мініатюра цього Героя, а також дві Армії з параметром 1. Якщо ви граєте в соло-гру на полі для 2 гравців, використовуйте номер у меншій клітинці (праворуч). Число в більшій клітинці (ліворуч) відповідає Регіонам на полі для багатоосібної гри — у гри проти кількох Послідовників або при додаванні послідовників у багатоосібну гру (див. стор. 8).
 - C. Покладіть один жетон Спустошення (з місця, позначеного цифрою «5») на Регіон, вказаний на плитці Споганеного Героя.
 - D. Поверніть Дракар Послідовника в коробку, він не використовується.
 - E. Встановіть параметри Атрибутів Послідовника на значення, вказані на плитці його Героя.
 - F. Дайте Послідовнику випадкову карту Битви й покладіть її долілиць поруч із його планшетом. Цей стос буде називатися рукою Послідовника. Ви не можете дивитися карти в ній, доки не отримаєте таку вказівку.
6. Створіть колоду дій Суртура:
 - A. Випадково виберіть один набір із 6 базових карт Суртура (A, B або C) і додайте до них 2 карти дій Героя, що відповідають обраному Споганеному Герою. Поверніть усі інші карти дій до коробки.
 - B. Перетасуйте ці 8 карт і сформууйте колоду дій, візьміть з неї 3 випадкові карти й покладіть їх у ряд. Покладіть куб Суртура поруч.
 - C. Перетасуйте карти вдосконалених дій окремо за трьома типами (Ярл , Готі , та Мисливець ). Візьміть 6 карт у комбінації, зазначеній на плитці Споганеного Героя (не дивлячись на них), і перетасуйте їх із колодою дій Послідовника. Поверніть решту карт вдосконалених дій до коробки.
7. На плитках Споганеного Героя вказано Перевагу, яку отримує Послідовник на початку гри. Застосуйте її на цьому кроці.
8. Виберіть собі Героя та Походження (рекомендуємо взяти 2 випадкові плитки Героя та Походження, вибрати одну з них, а іншу скинути). Далі:
 - A. Візьміть мініатюру обраного Героя і вставте її в підставку вибраного кольору.
 - B. Покладіть усі жетони Атрибутів стороною без Поранень вверх на першу комірку кожного треку Атрибутів. Комірка, закрита жетоном, показує поточний параметр Атрибута.
 - C. Візьміть 1 карту Битви.
 - D. Розмістіть свій Дракар у будь-якому Морі. Потім розмістіть свого Героя і 2 Армії (із параметром 1) в одному Регіоні, який прилягає до Моря з вашим Дракаром. Ви не можете розмістити свого Героя та Армії в Регіоні з Арміями Послідовника. Якщо вибраний вами Регіон має Силу населення 2, ви розміщуєте маркер контролю в цьому Регіоні й берете його під свій контроль.
 - E. Покладіть карту Походження на ваш планшет та застосуйте всі її бонуси.
 - F. Покладіть плитку Героя на карту Походження на вашому планшеті.
9. Поверніть жетон Арбітра в коробку, він не використовується в соло-іграх (див. стор. 8).
10. Якщо ви бажаєте підвищити рівень складності, виберіть одну або кілька карт Завдань (наосліп або на ваш вибір). Якщо якесь із Завдань містить напис «Підготовка», застосуйте його ефект зараз, а потім поверніть у коробку. Покладіть усі вибрані Завдання з написом «Правило» поруч із картою Втілення Суртура. Вони змінюють правила до кінця гри.

ГРА ПРОТИ ПОСЛІДОВНИКА

Послідовник завжди ходить першим.

Ви виконуєте свій хід як зазвичай.

- Якщо ви кладете маркер контролю на маркер Послідовника, він отримує будь-яку Руну.
- Ви можете використовувати Розчавлення для зменшення Армії Послідовника, як зазвичай.
- Ви можете почати Битву проти Послідовника звичайним способом. Крім того, якщо ви заходите в Регіон, який контролює Послідовник, але в якому немає Армії, Битва все одно може відбутися (див. стор. 7, «Битва»).
- Коли ви б'єтесь із Монстром, дотримуйтеся усіх основних правил. Карти, які грає Монстр, вибираються випадково з тих, що є в наявності.
- Коли ви вбиваєте Монстра з 4 або більше маркерами контролю Послідовника на планшеті Монстра, дайте послідовнику жетон Мисливця.

Послідовник ігнорує ряд обмежень, які впливають на людину-гравця:

- Герой Послідовника не може отримати Поранення.
- Армії Послідовника не обов'язково мають перебувати в Поселенні, щоб збільшити свої параметри, і вони можуть увійти в Регіон, де перебуває Локі.
- Послідовник може мати максимум 6 Рун, і для нього будь-яка Руна може бути будь-якою іншою Руною, незалежно від символу на ній.
- Ліміт карт у руці Послідовника 8 карт Битви (незалежно від його Мудрості).
- Послідовник ігнорує бонуси, надруковані на жетонах Царств. Щоразу при активації союзного йому Царства, він отримує карту Битви або Руну, залежно від того, чого в нього менше (якщо порівну, то карту Битви).
- Послідовник не використовує ефекти Благословень та Артефактів. Щоразу, коли він отримує таку карту, підкладіть її під його планшет — вона впливатиме на Битву та Полювання.

ХІД ПОСЛІДОВНИКІВ

Виберіть карту дії, кинувши куб Суртура. Покладіть його на відповідну карту дії (1 зліва, 2 середню, 3 справа), на місце для куба в центрі карти. Ця карта буде називатися Обраною картою дії.



Правило вирішення нічєї: Багато правил вимагатимуть вибрати Регіон або щось у Регіоні для Послідовника. Якщо після оцінювання всіх умов залишилося кілька однакових варіантів, подивіться лівий нижній кут Обраної карти дії (або на карті зліва, якщо не обрано жодної карти). Якщо в ньому написано «Макс.», виберіть Регіон із найбільшим номером серед можливих, якщо «Мін.», виберіть Регіон із найменшим номером.

У випадку рівності двох Армій з різними параметрами в одному Регіоні, застосовується така ж логіка: у випадку з «Макс.» вибирайте армію з більшим параметром, у випадку з «Мін.» — з меншим параметром.

У разі рівності двох або більше Царств: виберіть за годинниковою стрілкою останнє Царство зліва, де першим Царством є Муспельгейм.

У рідкісному випадку рівності двох Монстрів в одному Регіоні: виберіть Локі, якщо це можливо. Якщо ж ні, оберіть Монстра з останнім планшетом зліва за годинниковою стрілкою, де першим планшетом Монстра буде верхній планшет зліва.

1. МОЛИТВА

Відрядження Жреця: Якщо у Послідовника є вільний Жрець, він розміщує його на одному з Монументів. Якщо доступно кілька варіантів:



У цьому прикладі пріоритетним атрибутом Послідовника є Міць.

1. Якщо різниця між параметрами його пріоритетного Атрибута (зліва на плитці Споганеного Героя) та іншого найвищого Атрибута дорівнює 1 або менше, виберіть Монумент, що збільшує пріоритетний Атрибут.
2. Інакше (або якщо цей Монумент недоступний), виберіть доступний Монумент, який збільшує найнижчий Атрибут. Щодо подальших рівнозначних варіантів, дивіться пріоритетність Атрибутів на плитці Споганеного Героя.

Збільште відповідний Атрибут для Послідовника. Залежно від збільшеного Атрибута, Послідовник отримує бонус Бога: Міць — карти Битви; Мудрість — Руни; Вплив — збільшує параметр Армії. Він завжди збільшує Армію, яка суміжна з найбільшою кількістю Регіонів, які він не контролює. Розмір отриманого бонусу залежить від рівня Монумента.

Кування Рун: Якщо в Регіоні з Героєм Послідовника, або в суміжному з ним, лежить хоча б одна Руна, він забирає цю Руну. Якщо доступно декілька Рун, він обирає Руну, найближчу до вашого Героя.

2. ГЕРОЙ

Розмістіть Героя Послідовника в Регіоні, позначеному номером у верхній частині Обраної карти дії. Примітка: при використанні поля для 2 гравців (для соло-гри), використовуйте номери в менших клітинках.

Для 3-4 гравців

Для 2 гравців



3. РУНИ

Рухаючись зліва направо по ряду дій і **пропускаючи** Обрану карту дії, виконайте перші дві можливі Рунічні дії, які він може виконати. Пропускайте й не враховуйте Рунічні дії, за які Послідовник не може заплатити або які неможливо виконати.



Наприклад, якщо у Послідовника є 2 руни, й Обрана середня карта, він виконає дію «Укласти Союз» (заплативши 1 Руну), потім пропустить дію «Покращити армію», оскільки не може заплатити, потім пропустить обидві дії Обраної карти, потім виконає дію «Укласти Союз» (заплативши останню Руну).

Як виконувати Рунічні дії, описано на стор. 5. Примітка: список можливих Рунічних дій Послідовника відрізняється від вашого.

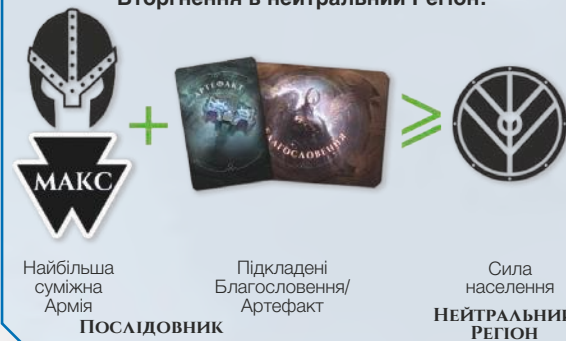
Якщо Послідовник не може виконати жодної Рунічної дії у свій хід, він натомість отримує 1 Руну.

4. МАНЕВРИ

Щоб зрозуміти процедуру активації Армії, нам потрібно визначити **складність вторгнення** в Регіон та умови, за яких він може бути **захопленим**.

Складність вторгнення в нейтральний Регіон дорівнює Силі населення. Регіон може бути захопленим, якщо Сила населення дорівнює або менша за параметр **однієї** найсильнішої Армії Послідовника, суміжної з ним, плюс 1 за кожне Благословення/Артефакт, підкладені під планшет. Послідовник ніколи не об'єднує Армії для атаки.

Вторгнення в нейтральний Регіон:



Контрольований вами Регіон без Армій завжди має складність вторгнення 0.

Контрольований вами Регіон з однією або декількома Арміями має складність вторгнення рівну загальному параметру Армії (включно з будь-якими бонусами, наданими Благословенням або іншими ефектами, які ви маєте в грі). *Наприклад: якщо один із ваших Регіонів захищає Армія (2) й Армія (1), він має складність вторгнення 3.*

Контрольований вами Регіон може бути захопленим, якщо складність вторгнення менша за параметр **однієї** найсильнішої Армії Послідовника, суміжної з ним, плюс 1 за кожну карту в руці Послідовника (не більше його параметра Мудрості), та плюс 1 за кожне Благословення/Артефакт, підкладені під планшет. Послідовник ніколи не об'єднує Армії для атаки.

Вторгнення в Регіон гравця:



Якщо захоплення відповідного Регіону призведе до негайної перемоги Послідовника в грі (через умови Перемоги Великий Ярл або Великий Готі), він атакує — якщо складність вторгнення дорівнює або на два пункти більша за параметр однієї найсильнішої Армії Послідовника, суміжної з Регіоном, плюс 1 за кожну карту в руці Послідовника (не більше його параметра Мудрості), та плюс 1 за кожне Благословення/Артефакт, підкладені під планшет.

1. Якщо є Регіони, які можна захопити, виконайте наведену нижче дію «Вторгнення в Регіон»
2. Якщо немає Регіонів, які можна захопити, збільште параметр Армії, яка межує або є найближчою до більшості Регіонів гравця (якщо варіантів декілька, застосуйте правило вирішення нічиєї).
3. Якщо неможливо збільшити параметр Армії (макс. 6), перемістіть цю Армію в суміжний Регіон, щоб межувати або наблизитися до Регіону, який не контролює Послідовник (за необхідності застосуйте правило вирішення нічиєї).
4. Якщо такого Регіону немає, повторіть кроки 2 і 3 для іншої Армії Послідовника (якщо варіантів декілька, застосуйте правило вирішення нічиєї).
5. Якщо немає інших Армій або для них також неможливо виконати вищевказані кроки, пропустіть крок «Маневри».

Якщо Послідовник не має Армій на полі, він натомість наймає одну Армію (див. особлива дія «Підкріплення» на стор. 6) і **кладає жетон Спустошення**.

ВТОРГНЕННЯ В РЕГІОН

Якщо є лише один Регіон, який можна захопити, атакуйте цей Регіон. Якщо є кілька Регіонів, які можна захопити, виберіть один із них відповідно до влгодобань Послідовника, які вказані на плитці Споганеного Героя та пояснені нижче.

Методи вибору цілі Вторгнення

1.  Послідовник надає перевагу Регіону з Храмом, потім Регіону зі Святиною (але без Храму), а вже потім Регіону без Святини. За рівних умов, він обирає атакувати Регіон із найнижчою складністю вторгнення. За умови рівної складності, Послідовник обирає Регіон, що контролюється гравцем, або той, що розташований найближче до Регіонів підконтрольних гравцю.
2.  Послідовник надає перевагу Регіону підконтрольному гравцю, або тому, що знаходиться найближче до Регіонів підконтрольних гравцю. За рівних умов, він обирає атакувати Регіон із найнижчою складністю вторгнення. За умови рівної складності, Послідовник обирає Регіон із Храмом, потім Регіон зі Святиною (але без Храму), а вже потім Регіону без Святини.
3.  Послідовник надає перевагу Регіону, що належить до однієї із Земель, в якій він контролює найбільше Регіонів. За рівних умов, Послідовник обирає атакувати Регіон із Храмом, потім Регіон зі Святиною (але без Храму), а вже потім Регіон без Святини. За рівних умов, він обирає атакувати Регіон із найнижчою складністю вторгнення.

Перемістіть суміжну Армію до вибраного Регіону. Якщо є кілька Армій, виберіть Армію з найбільшим параметром. Зауважте, це може призвести до початку Битви з вами (див. стор. 7, «Битва»).

5. ОСОБЛИВІ ДІЇ

Виконайте перший можливий варіант зі списку нижче. Дія доступна, якщо послідовник ще не має маркеру контролю на ній ТА її можна виконати.

1. **Чи доступна особлива дія, вказана на Обраній карті дії?** Покладіть маркер контролю на комірку цієї особливої дії на Колесі дій, а потім виконайте цю особливу дію.
2. **Чи доступна пріоритетна дія (вказана на плитці Споганеного Героя)?** Покладіть маркер контролю на комірку цієї пріоритетної дії на Колесі дій, а потім виконайте цю особливу дію.
3. **Чи доступна дія «Підготовка»?** Покладіть маркер контролю на комірку цієї дії на Колесі дій, а потім виконайте цю особливу дію.

4. Інакше, виконайте особливу дію «Будівництво Монумента».

Якщо Послідовник першим кладе маркер контролю на комірку дії, застосуйте бонуси Союзу, як зазвичай. Якщо Послідовник кладе маркер контролю на ваш маркер, ви отримуєте Руну, як зазвичай.

Союзники Послідовника: Щоразу, коли активується Царство, в якому є маркер контролю Послідовника, він отримує карту Битви або Руну, залежно від того, чого в нього менше (якщо порівну, то карту Битви), ігноруючи бонуси, надруковані на жетонах Царств.



6. БОНУСИ ТА ОНОВЛЕННЯ КАРТ

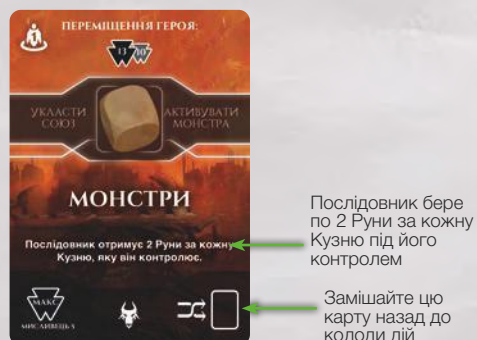
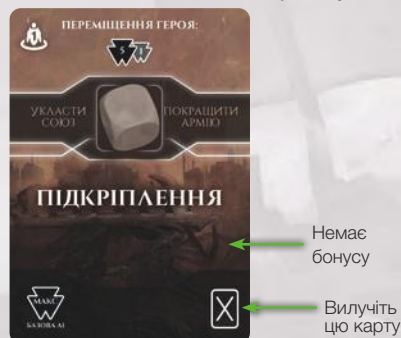
На деяких картах дій під особливою дією вказано бонус. Якщо на Обраній карті дії вказано бонус, перевірте умову (якщо вона є) на цьому етапі, навіть якщо виконана особлива дія відрізняється від написаної на цій карті. Якщо Послідовник виконав умову (або якщо не вказано жодної умови), він отримує Винагороду. Текст і ефект бонусу завжди стосується і застосовуються тільки до цього Послідовника. Якщо в бонусі вказано «отримати Благословення» — витягніть випадкову карту Благословень і підкладіть її під планшет Послідовника.

Нарешті, відкладіть Обрану карту дії разом із кубом Суртура. Посуньте дві інші карти вліво (за необхідності), щоб закрити всі прогалини. Візьміть нову карту з колоди дій і покладіть її горілиць справа від карт.



Потім подивіться на символ у правому нижньому кутку відкладеної Обраної карти дії:

- Якщо на ній зображено , вилучіть Обрану карту дії з гри (поверніть її в коробку).
- Якщо на ній зображено , покладіть Обрану карту дії назад до колоди дій та перетасуйте її.



ВИКОНАННЯ РУНИЧНИХ ДІЙ

ОТРИМАННЯ КОНТРОЛЮ НАД НЕЙТРАЛЬНИМ МОНСТРОМ (1 РУНА)

Оскільки Послідовник ігнорує символи Рун, він може взяти під контроль будь-якого нейтрального Монстра, який перебуває в місці розташування його Героя або в суміжному з ним. **Якщо Послідовник не може взяти під контроль Монстра (немає Монстрів у його або в суміжному Регіоні) ТА він не контролює жодного Монстра, ігноруйте вимоги до Регіону** — візьміть під контроль одного нейтрального Монстра, незалежно від його положення на полі, вибравши найближчого Монстра до Героя Послідовника.

Якщо є кілька нейтральних Монстрів, яких він може взяти під контроль, він надає перевагу Монстру, у якого **залишилося більше не заповнених комірок Ран**.

Якщо Послідовник не може взяти під контроль жодного нейтрального Монстра, пропустіть цю дію (не витрачаючи Руни).

УКЛАДЕННЯ СОЮЗУ З ЦАРСТВОМ (1 РУНА)

Якщо Герой Послідовника суміжний із Царством, з яким у нього ще немає Союзу, або суміжний з Регіоном, який межує з таким Царством (тобто йому знадобиться 1 переміщення, щоб межувати з Царством), він укладає Союз із цим Царством. Інакше, пропустіть цю дію (не витрачаючи Руни). Якщо є декілька варіантів, виберіть за годинниковою стрілкою останнє Царство зліва, де першим Царством є Муспельгейм.

ПОКРАЩЕННЯ АРМІЇ (2 РУНИ)

Збільште параметр однієї Армії, суміжної з більшістю Регіонів, які не контролюються Послідовником.

Якщо Послідовник не має Армій на полі або всі його Армії мають параметр 6, пропустіть цю дію (не витрачаючи Руни).

АКТИВАЦІЯ МОНСТРА (2 РУНИ)

Монстра можна активувати, якщо його контролює Послідовник або якщо він є нейтральним.

Якщо активація будь-якого з Монстрів може завдати вам шкоди, він активує цього Монстра. Якщо кілька Монстрів можуть завдати вам шкоди, Послідовник надає перевагу Монстрам, яких він контролює, а не нейтральним. Щоб обрати між кількома підконтрольними Монстрами, застосуйте правило вирішення нічиєї.

Якщо жоден Монстр, якого можна активувати, не може завдати вам шкоди, (а саме, провести успішну Регіональну атаку або Розчавлення) або якщо немає Монстрів, яких можна активувати, пропустіть цю дію (не витрачаючи Руни).

АКТИВАЦІЯ МОНСТРІВ ПОСЛІДОВНИКА

Щоразу, коли Послідовник має активувати Монстра, водночас контролюючи більше одного Монстра, він активує того, який розташований найближче до ваших Армій. Після цього зробіть таке:

1. Якщо він перебуває в Регіоні, де він може вразити ваші компоненти за допомогою Регіональної атаки, виконайте Регіональну атаку.
2. Якщо його можна перемістити в Регіон, де він може Розчавити ваші Армії, перемістіть його в цей Регіон, обравши Регіон з Армією з найвищим параметром за рівних умов.
3. Інакше, перемістіть його в Регіон, який наближає його принаймні до однієї з ваших Армій. Якщо є більше за один варіант, він надає перевагу підконтрольному вам Регіону.

Якщо послідовник активує нейтрального Монстра, киньте куб Монстра. При активації Регіональної атаки, дійте як зазвичай. Якщо Послідовник повинен перемістити нейтрального Монстра, використовуйте кроки 2 і 3 описаної вище процедури, ігноруючи будь-який напрямок, де він може Розчавити Армію Послідовника. Якщо є вибір між діями, оберіть Регіональну атаку, якщо це можливо (крок 1). Якщо ні, виконайте кроки 2 і 3.

ВИБІР КАРТ БИТВИ (2 РУНИ)

Зверніть увагу, що це суттєво відрізняється від Рунічної дії гравця з отримання карти Битви.

Послідовник бере карти Битви в кількості рівній параметру його Мудрості (або поки він не матиме 8 карт). Якщо в нього вже є 8 карт у руці, пропустіть цю дію.

ЗБІЛЬШЕННЯ АТРИБУТА (3 РУНИ)

- Якщо різниця між параметром його пріоритетного Атрибута (зліва на плитці Споганеного Героя) і наступним найвищим Атрибутом дорівнює 1 або менше, збільште пріоритетний Атрибут.
- В іншому випадку збільште його найнижчий Атрибут. Щодо подальших рівнозначних варіантів, дивіться пріоритетність Атрибутів на плитці Споганеного Героя.

НАЙМАННЯ АРМІЇ (3 РУНИ)

Зверніть увагу, що ця Рунічна дія доступна лише для Послідовника. У вас немає доступу до цієї Рунічної дії.

Послідовник наймає Армію, як описано нижче в особливій дії «Підкріплення».

ВИКОНАННЯ ОСОБЛИВИХ ДІЙ

ПІДКРІПЛЕННЯ

Розташуйте Армію (параметр якої дорівнює Впливу) у Поселенні, яке контролює Послідовник.

- Якщо доступно кілька Поселень, виберіть Регіон найближчий до підконтрольних гравцю Регіонам. За рівних умов, оберіть Регіон із меншим **параметром захисту** (визначення параметра захисту див. на стор. 7).
- Якщо Послідовник не контролює жодного Поселення, вважайте, що всі його Регіони мають символ Поселення для розташування Армії. **Додатково, покладіть жетон Спустошення** (див. стор. 7).
- Якщо Послідовник не контролює жодного Регіону, перевірте складність вторгнення всіх Регіонів на полі (порівняйте її з параметром щойно найнятої Армії) і найміть Армію в одному з Регіонів, який можна захопити (див. стор. 5). **Додатково, покладіть жетон Спустошення**.
- У рідкісних випадках, коли немає Регіонів, які можна захопити, збільште параметр Впливу Послідовника. **Додатково, покладіть жетон Спустошення**.

Якщо всі Армії послідовника вже на полі, вважайте цю дію недоступною.

МОБІЛІЗАЦІЯ

У порядку зростання параметра перевірте здатність кожної з Армій Послідовників до вторгнення (чи мають вони суміжні Регіони для вторгнення).

- Якщо є Регіон, який Послідовник може захопити, атакуйте цей Регіон. Якщо є кілька Регіонів, які можна захопити, виберіть один із них відповідно до вподобань на плитці Споганеного Героя (див. стор. 5). На відміну від гри з людьми, Битва розпочинається негайно.
- Якщо Армія не може вторгнутися, та всі суміжні Регіони вже перебувають під контролем послідовника, перемістіть цю Армію в суміжний Регіон, щоб межувати або наблизитися до Регіону, який не контролює Послідовник (за необхідності застосуйте правило вирішення нічиєї).
- Якщо Армія не може вторгнутися, але вона межує з одним або більше Регіонами не під контролем Послідовника, збільште її параметр на 1 (навіть якщо вона розташована в Регіоні без Поселення). Якщо її параметр уже дорівнює 6, Послідовник натомість бере карту Битви.

Якщо під час цієї особливої дії Послідовник не отримав жодного нового Регіону, покладіть жетон Спустошення.

ПІДГОТОВКА

Якщо у Послідовника є 6 Рун ТА 8 карт Битви, вважайте цю дію недоступною.

Інакше, він бере Руни, в кількості рівній його Мудрості, і 2 карти Битви.

БУДІВНИЦТВО ХРАМУ

Якщо Послідовник контролює Регіон зі Святиною і без Храму, він буде там Храм і отримує Жерця. Якщо він контролює кілька Святин без Храмів, застосуйте правило вирішення нічиєї. Регіони з Храмами Послідовника матимуть підвищений параметр захисту (див. стор. 7).

Якщо це активує вибір Благословень, покладіть **жетон Спустошення**.

Вибір Благословень та Послідовник: Щоразу, коли настає черга Послідовника вибирати Благословення, він обирає наосліп, підкладаючи вибрану карту під свій планшет.

Якщо Послідовник не контролює жодного Регіону зі Святинами або в підконтрольних йому Регіонах зі Святинами вже є Храми, вважайте цю дію недоступною.

МОНСТРИ

Якщо пріоритетом Послідовника **не** є монстр АБО якщо немає **монстрів, на яких можна полювати** (див. визначення нижче), виконайте одну з таких дій:

- Якщо активація будь-якого нейтрального або підконтрольного Монстра Послідовника може завдати вам шкоди (наприклад, успішна Регіональна атака або Розчавлення), він активує цього монстра.
- Якщо кілька монстрів можуть завдати вам шкоди, Послідовник надає перевагу Монстрам, яких він контролює, а не нейтральним. Щоб обрати між кількома підконтрольними Монстрами, застосуйте правило вирішення нічиєї.

Незважаючи, чи Монстр був активованим таким способом, покладіть жетон Спустошення.

- Якщо жоден із підконтрольних чи нейтральних Монстрів не може завдати вам шкоди, вважайте цю дію недоступною.

Монстри, на яких можна Полювати: Зазвичай Полювати можна лише на Монстрів у тому Регіоні, де перебуває Герой Послідовника, або в суміжних. Однак кожна карта (Артефакт або Благословення), підкладена під планшет Послідовника, дає можливість Полювати на Монстрів на один Регіон далі (тобто, якщо є дві підкладені карти, можна полювати на будь-якого Монстра в межах 3 переміщень).

Послідовник може Полювати на Локі, тільки якщо він уже вбив достатньо Монстрів (включно з тими, яких ви вбили, і на яких він має 4 або більше маркерів контролю): 1 Монстра на полі для 2 гравців, 2 на полі більшого розміру. Якщо Послідовник може **Полювати на Локі, він ігнорує всіх інших Монстрів**.

Якщо пріоритетом послідовника є монстр, ТА є принаймні один **монстр, на якого можна полювати**:

1. Послідовник бере карти Битви, в кількості рівній його Міці (ігноруючи його звичайний ліміт у 8 карт). **Перевірте усі карти Битви Послідовника горілиць.**
 - **Символ Щита вважається диким символом для Послідовника** (він відповідає кожному символу Ран). Спочатку нанесіть усі інші Рани, а потім Рани з використанням Щитів.
2. Якщо доступно кілька Монстрів, виберіть того, у якого після Полювання залишиться найменше відкритих комірок Ран, враховуючи карти Битви Послідовника.
 - Це означає, що якщо є Монстр, якого він може добити, він вибере його, а не нову здобич.
3. Скиньте з руки Послідовника всі карти, які можуть нанести Рани Монстру й розмістіть у відповідних комітках Ран маркери контролю.
 - Якщо доступно кілька комірок Ран, розмістіть маркер у комірці з Нагородою, якщо це можливо, а потім виберіть крайню праву з доступних комірок.
4. При розміщенні хоча б одного маркеру на Нагороді, Послідовник отримує 1 Жерця (і тільки одного), незалежно від вказаної Нагороди.

5. Якщо Послідовник закриває останню комірку Ран без Нагороди, він отримує Артефакт Монстра й підкладає його під свій планшет. Якщо монстра **не** вбито, і в нього менше ніж 4 маркери контролю Послідовника, **покладіть жетон Спустошення**.
6. Після закінчення Полювання порахуйте залишок карт Битви, поверніть їх у колоду Битви, перетасуйте та візьміть таку саму кількість карт (але не більше 8), поклавши їх долілиць, щоб ви не знали, які карти Битви є у Послідовника.

Кarti атаки Монстра не використовуються.

УЗУРПАЦІЯ

Якщо Послідовник може узурпувати Регіон, де перебуває його Герой, він його узурпує. Для цього параметр його Міці має дорівнювати або перевищувати Силу Населення/параметр Армії цього Регіону. Він отримує контроль над Регіоном і наймає в ньому одну Армію, параметр якої дорівнює його Впливу.

Якщо Послідовник не може узурпувати Регіон, де перебуває його Герой, перевірте також усі суміжні з Героем Регіони. Якщо є можливість узурпувати кілька Регіонів, виберіть один із них відповідно до вподобань на плитці Споганеного Героя. Якщо ж він не може узурпувати жодний суміжний Регіон, вважайте цю дію недоступною. Послідовник не може узурпувати Регіон, де є ваш Герой.

БУДІВНИЦТВО МОНУМЕНТА

1. Виберіть незавершений Монумент відповідно до пріоритетності Атрибутів, і побудуйте його наступний рівень.
2. Перевірте передумови Рагнароку. При виконанні будь-якої передумови переверніть цю карту. Якщо цього разу жодна нова передумова не була перевернута, **покладіть жетон Спустошення**. Якщо перевернуто принаймні 3 карти передумов, розпочинається Рагнарок (див. Умови Перемоги в основних правилах).
3. Виконайте кроки 3-6, як описано в основних правилах (Послідовник вважається активним гравцем).

БИТВИ

Коли відбувається Битва між вами та Послідовником, спочатку визначте параметри Битви обох сторін:

1. Для вас це, як завжди, сума параметрів ваших Армії.
2. Для Послідовника, якщо він атакує, це параметр однієї атакуючої Армії. Однак, якщо ви атакуєте Послідовника, його параметр Битви дорівнює **параметру захисту**, яка становить суму:
 - А. Загальний параметр усіх Армії у цьому Регіоні, плюс
 - В. Параметр найсильнішої Армії, що **межує** із цим Регіоном («Армія підтримки»), плюс
 - С. Якщо в Регіоні є вже збудований **Храм**, параметр Впливу Послідовника.

В обох випадках (коли Послідовник атакує або захищається), параметр Битви Послідовника **збільшується на 1 за кожне Благословення/Артефакт**, підкладене під планшет.

Напад на незахищені Регіони Послідовника: Битва все ще активується, коли ви переміщуєте свої Армії в Регіон, який контролює Послідовник, але в якому немає його Армії, і якщо параметр захисту цього Регіону не дорівнює нулю. Іншими словами, вторгнення в Храми Послідовника або в Регіони, суміжні хоча б з однією з його Армії, завжди провокує Битву.

ЕТАПИ БИТВИ

3. Сформууйте колоду Битви Послідовника:
 - А. Перетасуйте разом усі карти в нього в руці. Якщо його Мудрість дорівнює або перевищує кількість карт у нього в руці, то всі карти формують його *колоду Битви* (долілиць).
 - В. Якщо його Мудрість нижча за кількість карт у нього в руці, візьміть наосліп таку кількість карт, яка дорівнює його Мудрості, і сформууйте *колоду Битви* (долілиць). Решту карт поверніть йому в руку, не переглядаючи їх.
4. Якщо Послідовник захищається і має Армію підтримки, перемістіть цю Армію підтримки в Регіон Битви. (Примітка: це дозволить вам «відволікти» Армію.)
5. Коли настає ваш хід, ви граєте свою карту Битви як зазвичай, включно з її ефектами, або пасуєте.
6. Коли настає хід Послідовника:
 - А. Він пасує, якщо виконуються одна з наступних умов:
 - Його колода Битви порожня, АБО
 - Ви спасували, а він має вищий параметр Битви (або такий же, якщо він захищається).
 - В. Інакше, візьміть одну випадкову карту з його колоди Битви. Додайте параметр цієї карти до параметра Битви, але ігноруйте ефект, вказаний на карті.
7. Призначенні Втрат:
 - А. Ви виконуйте цей етап як зазвичай.
 - В. Незалежно від того, перемагає він чи програє, Послідовник зменшує параметр своєї найсильнішої Армії (в Регіоні Битви) на 1, не зважаючи на символи Втрат на його картах. **Виняток:** Він втрачає останній параметр Армії (знищуючи її), тільки якщо програє Битву.
8. Сторона, що програла Битву, відступає, як зазвичай. Якщо Послідовник змушений відступати, він переміщується в суміжний Регіон, який він контролює (застосуйте правило вирішення нічиєї). Щоб отримати контроль над Регіоном після Битви, використайте правила основної гри.
9. Після Битви поверніть усі карти, що залишилися в колоді Битви Послідовника, йому в руку.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА СПУСТОШЕННЯ

І ви, і Послідовник можете Перемогти відповідно до 3 основних умов Перемоги (Великий Ярл, Великий Готі, Мисливець), як описано в основних правилах (залежно від використаного поля). Однак, 4 умова перемоги (Рагнарок) змінюється.

РОЗМІЩЕННЯ СПУСТОШЕННЯ

Особливі дії Послідовника розміщують жетони Спустошення, якщо Послідовник «відстає» або прискорює кінець гри, не наближаючи власну Перемогу. Покладіть жетон Спустошення за таких умов:

- Особлива дія «Підкріплення», якщо Послідовник не контролює жодного Поселення.
- Особлива дія «Мобілізація», в результаті якої Послідовник не отримує нових Регіонів.

- Особлива дія «Будівництво храму» активує Вибір Благословень.
- Особлива дія «Монстри» призводить до активації Монстра, який може завдати вам шкоди.
- Особлива дія «Монстри» активує Полювання, яке завершується тим, що в комірках Ран Монстра розміщено менше ніж 4 маркери контролю Послідовника.
- Особлива дія «Будівництво Монумента», в результаті якої не було перевернуто жодної передумови Рагнароку.
- Під час кроку «Маневри» жодна з Армії Послідовника не розміщена на полі.

За відповідною інструкцією, покладіть жетон Спустошення на Регіон, який одночасно:

- Суміжний із Колесом дій.
- Ще не має жетону Спустошення.

Якщо таких Регіонів декілька, оберіть спочатку той, який контролює Послідовник, потім нейтральний, а потім підконтрольний вам Регіон. За інших рівних умов, застосуйте правило вирішення нічиєї.

Завжди беріть останній зліва жетон Спустошення з карти втілення Суртура.

Жетони Спустошення не впливають на контроль над Регіонами.

УСУНЕННЯ СПУСТОШЕННЯ

Якщо ви контролюєте Регіон із жетоном Спустошення, в якому є ваша Армія з параметром, що є більшим, або дорівнює найменшому числу на карті втілення Суртура (крайне відкрите справа), ви можете використати одну активацію цієї Армії, щоби прибрати жетон Спустошення. У такому разі, поверніть маркер у крайню справа порожню комірку на карті втілення Суртура.

Якщо це була одна з двох останніх комірок зліва (що вимагає активації Армії з параметром 4 або 5), ви можете взяти собі випадкову карту Благословення.

ВТІЛЕННЯ СУРТУРА

Якщо Послідовник має покласти жетон Спустошення, але всі 5 жетонів уже на полі, натомість втілюється Суртур і знищує Мідґард. **Ви одразу ж програєте гру.**

РАГНАРОК

Рагнарок починається як зазвичай — наприкінці дії «Будівництво Монумента», коли перевернуто принаймні 3 карти передумов Рагнароку. Після цього кожен гравець має один додатковий хід. При перевірці умов Перемоги, **кожен жетон Спустошення на полі вважається додатковим Регіоном під контролем Послідовника**, незалежно від того, контролюєте ви його чи ні. У разі нічиєї виграє Послідовник.

Приклад:

- Ви контролюєте 3 Регіони навколо Колеса дій, в одному з яких лежить жетон Спустошення.
- Потім Послідовник контролює 1 Регіон, також із жетоном Спустошення.
- Останній Регіон є нейтральним, але також має жетон Спустошення.

Отже, ви контролюєте 3 Регіони, у той час як Послідовник контролює 4 (один фактичний Регіон плюс три жетони Спустошення). Таким способом, він виграє, а ви програєте.

ГРА ПРОТИ КІЛЬКОХ ПОСЛІДОВНИКІВ

Ви можете грати максимум проти 3 Послідовників, **кожен із яких має свою пріоритетну дію**. Під час підготовки дайте кожному з них планшет і компоненти вибраних кольорів, розкладіть їх відповідно до плиток їхніх Споганих Героїв. Для гри візьміть поле для 3-4 гравців і використовуйте передумови Рагнароку з позначкою «3+». Однак, розмістіть стартовий жетон Спустошення відповідно лише до **першого** послідовника. Кожен із них має власний ряд дій та колоду дій.

Послідовники роблять по одному ходу в однаковому порядку (визначеному випадково під час підготовки), після чого ви робите свій хід. Між двома вашими ходами, як тільки було розміщено жетон Спустошення, ігноруйте всі подальші ефекти, які могли б розмістити жетон Спустошення.

Наступні правила вводять ще одне поняття: переважна претензія. Претензія активного Послідовника на Регіон переважає над претензією Послідовника, який контролює цей Регіон, якщо виконується одна з таких умов:

- В Регіоні, на який заявлена претензія, є Храм, а Послідовник, який його контролює, має під своїм контролем **менше Храмів** на полі, ніж активний Послідовник.
- Активний Послідовник контролює **більше Регіонів у цій же Землі**, ніж Послідовник, який контролює Регіон, на який заявлена претензія.

Примітка: Послідовник може мати переважну претензію над іншим Послідовником при перевірці одного Регіону, а щодо іншого Регіону може бути навпаки.

ПОСЛІДОВНИК АТАКУЄ ПОСЛІДОВНИКА

Послідовник вважає, що Регіон іншого Послідовника можна захопити, якщо він має на цей Регіон переважну претензію, а параметр Армії, що готується до вторгнення, **дорівнює або перевищує** загальний параметр Армії Послідовника, який контролює цей Регіон, АБО параметр **однієї** Армії підтримки (залежно від того, що вище). Інші модифікатори не враховуються для обох сторін (підкладені карти, Вплив, Храми тощо). Коли відбувається таке вторгнення, не виконуйте Битву.

- Якщо попередній власник Регіону не мав своєї Армії в ньому або Армії підтримки поряд, Втрати не призначаються.
- Інакше, Армії обох Послідовників зменшують свій параметр на 1 кожна (Армія в Регіоні або у випадку захисника — Армія підтримки), за винятком випадків, коли це знижує параметр нижче 1 (знищення Армії). Після цього Послідовник, який програв, відступає в сусідній Регіон, який він контролює.

УЗУРПАЦІЯ

Вибираючи Регіон для узурпації, Послідовник надає перевагу узурпуванню одного з ваших Регіонів, потім Регіону інших Послідовників, на який він має переважну претензію (див. вище), а потім нейтральному Регіону. Він ніколи не узурпує Регіон, що належить іншому Послідовнику, не маючи на нього переважної претензії. Послідовник не може узурпувати Регіон із Героєм іншого Послідовника.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА РАГНАРОК

Кожен Послідовник працює на досягнення власних умов Перемоги — Великий Ярл, Великий Готі або Мисливець. Для

Рагнароку додайте кількість жетонів Спустошення в гри до кількості Регіонів, підконтрольних **кожному** Послідовнику. Ви перемагаєте, якщо контролюєте більше, ніж будь-хто з них окремо.

Наприклад: Ви контролюєте 3 Регіони, а двоє Послідовників контролюють по 1. Якщо в гри є 1 жетон Спустошення, ви виграли (3 проти 1+1, якщо порівнювати з одним із Послідовників), але якщо є два жетони, ви програли (3 проти 1+2, якщо порівнювати із одним з Послідовників). Однак якщо один із них контролює 2 Регіони (а інший — 0), то ви програли, навіть якщо в гри є тільки 1 жетон Спустошення, оскільки це означає, що у вас буде нічия: 3 проти 2+1.

ДОДАВАННЯ ПОСЛІДОВНИКІВ ДО БАГАТООСІБНОЇ ГРИ

Виконайте підготовку як зазвичай і додайте не більше 2 Послідовників, як описано вище. Зауважте, що загальна кількість гравців (людей та послідовників) не може перевищувати 4. Віддайте жетон **Арбітра** людині-гравцю, яка ходить останньою — вона буде Арбітром.

Черговість ходів: спочатку ходять всі Послідовники, потім люди-гравці.

АРБІТР

Якщо в будь-який момент гри Послідовнику потрібно вибрати між двома або більше **рівними варіантами**, які безпосередньо атакують активи, що належать двом або більше різним гравцям — **вибір робить Арбітр**, замість застосування правила вирішення нічиєї, як у соло-гри. Потім віддайте жетон Арбітра гравцеві, чий актив Арбітр вибрав для атаки. Арбітр може вибрати для атаки один зі своїх активів, і тоді він зберігає жетон.

Приклади рішень, які потребують Арбітражу: переміщення Армії в один із двох Регіонів (підконтрольних різним людям-гравцям) з однаковою складністю вторгнення, або узурпування одного з двох Регіонів (підконтрольних різним людям-гравцям), в обох з яких є Святина, але немає Храму тощо.

Якщо потрібно вибрати серед активів, які належать лише одному гравцеві, застосуйте правило вирішення нічиєї.

Якщо активам людей нічого не загрожує, візьміть до уваги «відстань до підконтрольних людям» (під час вибору цілей), застосовуючи правило вирішення нічиєї за необхідності.

У цих випадках жетон Арбітра не передається.

СУМІСНІСТЬ ДОПОВНЕНЬ БОГИ ГЕЛЬ ТА ГЕЙМДАЛЛЬ

Коли ви використовуєте додаткових Богів із доповнень, ви використовуєте їхні божественні бонуси як зазвичай, але Послідовники отримують бонуси залежно від Атрибута, пов'язаного з богом:

- Міць — карти Битви.
- Мудрість — Руни.
- Вплив — збільшує параметр Армії. Послідовник завжди збільшує Армію, яка суміжна з найбільшою кількістю Регіонів, які він не контролює.

Розмір отриманого бонусу залежить від рівня Монуумента.

Коли ви отримуєте бонус богині Гель, ви обираєте, що має втратити Послідовник. Однак ви не можете вибрати варіант «Отримати 1 Пошкодження».

ЦАРСТВА

Ви можете додати до гри всі додаткові Царства. Ви використовуєте їхні вказані можливості, як зазвичай. Ця зміна не впливає на Послідовника, оскільки він завжди отримує Руни або карти Битви, коли активується бонус Царства.

Асґард — якщо Послідовник ще не уклав Союз із царством Асґард, він завжди намагається укласти його першим, якщо це можливо.

КАРТИ АРТЕФАКТІВ/КАРТИ БЛАГОСЛОВЕНЬ/КАРТИ БИТВИ

Оскільки Послідовник не використовує ефекти карт Благословень, карт Битви та карт Артефактів, зміни до правил відсутні.

МОНСТРИ

Якщо ви додаєте в гру морських Монстрів (Йормунґанда і/або Кракена), не використовуйте Героїв Послідовників з пріоритетною дією «Монстри».

Ви можете додавати всіх інших Монстрів без внесення змін у правила соло-гри.

БОС

Фенрір — цей бос не підтримується в соло-гри.

ДОПОВНЕННЯ ДЛЯ 5 ГРАВЦІВ

Ці доповнення не підтримуються.

ДИЗАЙН ГРИ: Адам Квапінскі

ДИЗАЙН СОЛО-РЕЖИМУ: Девід Турчі

РОЗРОБКА СОЛО-РЕЖИМУ: Хаві Бордес, Войцех Фреліх, Ернест К'єдрович

ТЕСТУВАННЯ ТА РОЗРОБКА: Кшиштоф Бельчик, Войцех Фреліх, Адріан Кравчик, Лукаш Кравец, Міхаль Лах, Павел Самборскі, Філіп Томашевскі, Ян Труханович

ПРАВИЛА: Войцех Фреліх, Ернест К'єдрович, Адам Квапінскі

ХУДОЖНЕ ОФОРМЛЕННЯ: Патрик Єндрашек, Марцін Сверхот

ІЛЮСТРАЦІЇ: Домінік Маєр, Єва Лабак, Патрик Єндрашек, Якуб Дзіковскі, Памела Луневська, Пьотр Фокшович, Пьотр Орлеанскі

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Адріан Радзюн, Міхаль Леховскі, Клавдія Вуйчик, Кароліна Ласкі, Патриція Марзек

ВЕРСТКА: Патриція Маржец, Рафаль Янішевскі, Енджей Цешлак

3D ГРАФІКА: Матеуш Моджелевскі, Пьотр Ґачек, Міхаль Лісек, Марек Кондратович, Енджей Хоміцкі

РЕДАКТОР: Тайлер Браун

ВИРОБНИЦТВО: Ольга Бараняк, Адріанна Коцецька, Анна Чайка, Яцек Щипінскі, Давід Пшибила, Міхаль Матлош, Вітольд Чуді

ОСОБЛИВА ПОДЯКА: Матеуш Господарчик, Пьотр Колодинські, Йоанна Курек, Мартина Махніца, Олександра Малек, Павел Міґрит, Міхаль Сенько, Юлія Сінелевич, Яцек Тоболла. Пшемислав Котлінськй зі своєю командою тестувальників. Кену Каннінґему та компанії CodedCardboard за створення прототипу TTS. Усім людям, які витратили свій час та зусилля на тестування, закриті тестування та участь у розробці гри.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ: «Ігрова Майстерня»

РЕДАКТОРКА: Яна Мокляк

ПЕРЕКЛАД: Бюро перекладів «МоваПро»

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Вікторія Погоріла

Компанія ТОВ «Ігрова Майстерня», вул. Нижній Вал, 49, Київ, Україна

www.ihrova-maysternya.com

ВОЛОДАРИ РАГНАРОКУ

ОФІЦІЙНІ ЧаПи ДО ГРИ
V1.0

21.08.2023



ПИТАННЯ

ОСНОВНА ГРА

П: Якщо будь-яка передумова Раґнароку виконується під час дії Будівництво Монумента, відповідна карта передумови перевертається. Що відбувається, якщо виконано більш ніж одна передумова?

В: Необхідно перевернути карти всіх передумов, вимоги до яких виконано.

П: Бос підпорядковується правилам Полювання так само як і Монстри, але НЕ є Монстром. Які ігрові ефекти можуть бути спрямовані на Боса?

В: Під час Полювання до Боса застосовуються всі ефекти Полювання з карт Битви та ефекти з карт Атаки Монстра. Жоден інший ефект не може бути спрямованим на Боса, якщо не вказано інше.

П: Що відбувається з Арміями, коли Локі розміщується в Регіоні?

В: Локі не впливає на Армії, що вже перебувають у Регіоні, він не розчавлює, не знищує і не змушує Армії переміщатися або відступати. Однак, нові Армії не можуть бути розміщені, переміщені або найняті в цьому Регіоні.

П: Що відбувається з Регіоном, у якому розміщено Локі?

В: Локі ніяк не впливає на контроль над Регіоном. Регіон усе ще можна Узурпувати, але гравець не може найняти Армію в ньому.

П: Після наймання Армії, гравець мусить розмістити цю Армію в будь-якому Регіоні, що межує з його Дракаром, або в його Регіоні з Поселенням. Чи поширюється це обмеження на всі ефекти Наймання Армії в грі?

В: Ні. Якщо в описі Наймання Армії є обмеження, що стосуються Регіонів розміщення Армії, то ці обмеження мають перевагу над основними правилами. Наприклад, коли гравець наймає Армію під час особливої дії Узурпація, він не зобов'язаний розміщувати найняту Армію в Регіоні, що межує з його Дракаром, або в його Регіоні з Поселенням.

П: Чи мають символи Атрибутів на картах Благословень якийсь ігровий ефект?

В: Ні. Ці символи розміщені на картах лише для полегшення розділення карт за типами.

П: Який ефект має бонус Царства Ніфльгейм – гравець може перемістити свою Армію чи розмістити нову із Запасу?

В: Бонус Ніфльгейм дає гравцеві змогу взяти Армію, яка вже розміщена на полі, і розмістити її в Регіоні під його контролем. Тільки ефект Найняти Армію дає змогу розмістити Армію із Запасу.

П: Чи дає карта Битви Діви-Воїтельки змогу зіграти більше карт із символами Втрат під час Битви, перевищуючи загальний параметр Армії, чи ця карта впливає на Втрати лише після Битви?

В: Ефект Дів-Воїтельок застосовується на кроці Втрати, тому він не може впливати на ліміт символів Втрат під час Битви.

П: Ефект Походження Локісон/Локісдоттір стосується лише Монстрів на полі?

В: Так. Гравець не може отримати контроль над Монстрами, яких немає на полі.

П: Чи можна застосувати ефект Сакса, Меча чи Сокири (використання карти Зброї разом з іншою картою Битви із символом Щита), щоб нанести Рану Босу?

В: Так. Гравець може застосувати цей ефект на Боса, але комбінація двох карт (Зброя та Щит) буде вважатися одним символом Зброї. Для кожної комірки Ран Боса потрібно два символи Зброї, тому гравець мусить зіграти додаткову карту Битви (або ще одну комбінацію Зброя та Щит), щоб нанести Рану.

П: Чи дає карта Благословення Захисника Віри гравцеві змогу ігнорувати всі Втрати після Битви?

В: Так. Як зменшення параметра Армії стороною, що програла, так і зменшення параметра Армії від карт Битви, вважаються Втратами.

П: Чи може гравець полювати на підконтрольних йому Монстрів?

В: Так. Якщо гравець починає Полювання на свого Монстра, він одразу втрачає контроль над Монстром.

П: Після дії Мобілізація може з'явитися необхідність провести кілька Битв. Чи можуть Армії гравця відступити в підконтрольний йому Регіон, де має відбутися наступна Битва?

В: Так. Правила відступу Армії стосуються лише контролю над Регіоном. Армії інших гравців не впливають на відступ.

ДОСЯГНУТІ ЦІЛІ

П: Чи можуть Морські Монстри розчавлювати?

В: Ні. Морські Монстри не впливають на Армії під час свого переміщення.

СОЛО-ГРА

П: Чи знищуються Армії Автома, якщо вони не мають доступного Регіону для відступу?

В: Так. Армії Послідовника дотримуються основних правил відступу. Тому якщо немає суміжних Регіонів, які контролює Послідовник, його Армії знищуються.

ВИПРАВЛЕННЯ

Ці виправлення стосуються всіх помилок, знайдених у грі «Володарі Рагнароку». Виправлена версія правил виділена жирним шрифтом.

ОСНОВНА ГРА

I. Правила Гри, сторінка 11, Нагорода — Артефакт:

Ілюстрація використання Артефакту, наведена в цьому розділі, стосується розділу «Артефакти» на сторінці 12.

СОЛО-ГРА

I. Правила Гри, сторінка 3, Підготовка до Гри, крок 7:

На плитках Споганеного Героя вказано **Особливу Здібність** [...].