

Правила настольной игры «Волуспа»* («Völuspa»)

Автор игры Scott Caputo

Перевод на русский язык: Наталья Тележкина для ООО «Игровед» ©

Игра для 2-5 игроков от 10 лет и старше

Вступление

Старейшая скандинавская поэма «Прорицание Вёльвы» рассказывает о бесконечном сражении могущественных богов, опасных существ и забытых ныне рас... Кто займет господствующее положение в мире? Смогут ли валькирии застигнуть Тора врасплох? Переживет ли Один очередную шутку коварного Локи? Каждый раз история рассказывается по-новому, и новые силы получают власть над мирами.

Цель игры

Игроки выкладывают тайлы (карточки) с различными персонажами и существами из скандинавской мифологии и получают за это победные очки. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, становится победителем.

Компоненты игры

- 60 тайлов (базовая игра):



Один (6)



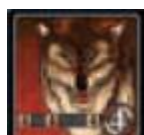
Тор (8)



Троль (6)



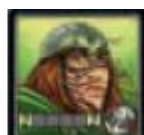
Дракон (8)



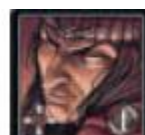
Фенрир (8)



Скади (9)



Валькирии (9)



Локи (6)

- 5 маркеров для подсчета победных очков (по одному для каждого игрока)

- 5 двусторонних жетонов «+50/+100»

- 25 тайлов (дополнение к игре):



Хель (5)



Хермод (8)



Ётун (6)



Морской Змей (6)

- поле для подсчета очков

- правила игры

Подготовка к игре

1. Перемешайте все тайлы, не глядя на них. Поместите их стопками на игровом столе.
2. Каждый игрок тянет по пять тайлов и берет их в руку. Не показывайте тайлы у вас на руках другим игрокам.
3. Вытяните из любой стопки один тайл и поместите его лицом вверх в центре игрового стола. Если на этом тайле изображен Тролль, замешайте его обратно и вытяните новый (повторяйте до тех пор, пока не вытянете кого-то ещё, кроме Тролля).
4. Каждый игрок выбирает себе цвет и помещает соответствующий маркер рядом с полем для подсчета очков.
5. Выберите случайным образом игрока, начинающего игру. Он ходит первым.

Ход игры

Игроки ходят по очереди, передавая право хода по часовой стрелке. Во время своего хода каждый игрок выполняет несколько действий в следующем порядке:

1. Выложить тайл

Выберите один из тайлов у вас на руке и поместите его на игровое поле, следуя этим правилам:

- каждый тайл хотя бы одной стороной должен касаться уже выложенного на стол тайла;
- в каждом ряду (вертикальном или горизонтальном) может быть не больше 7 тайлов.

Примечание:

У многих персонажей есть особые способности. Смотрите список тайлов и описание их свойств в разделе «Описание свойств персонажей».

или сбросить тайл.

Если вы не можете выложить ни один из тайлов у вас на руках, вы можете сбросить один из них. Удалите этот тайл из игры и верните его обратно в коробку.



2. Посчитать очки.

Если размещённый вами в этот ход тайл имеет наибольшую силу в вертикальном или горизонтальном ряду, посчитайте очки за этот ряд. Вы получаете столько очков, сколько тайлов находится в этом ряду. Если в ряду есть другой тайл с такой же силой, ряд очков не приносит.

Обратите внимание: чтобы получить очки за какой-либо ряд, этот ряд должен содержать, по меньшей мере, два тайла.

Примечание: если в этот ход вы сбросили тайл, вы не можете в этот ход получить победные очки (ПО).

Примеры:

Слава выкладывает тайл с Одином и получает 4 ПО.



Саша помещает тайл с Тором и получает 6 ПО. Его тайл наиболее сильный в обоих рядах.



Рита помещает тайл Тролля и получает 0 очков, потому что в этом ряду уже есть тайл этой же силы.

3. Вытянуть новый тайл.

Доберите тайлы на руках до пяти, вытянув новый тайл из какой-либо стопки.

Примечание: если в этот ход вы выложили тайл со Скади, вы не тянете новый тайл.

Конец игры

Игра завершается, когда заканчиваются тайлы в стопках и на руках у игроков. Выигрывает игрок с наибольшим количеством победных очков. В случае ничьей победителем становится игрок, первым набравший наибольшее количество очков.

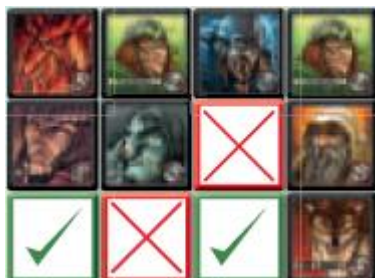
Описание свойств персонажей

У многих персонажей и существ есть особые способности. Некоторые из них касаются подсчета очков, другие – розыгрыша тайлов. Особые свойства действуют в течение всей игры.

Один (сила 8) – Отец всех богов. Особых свойств нет.

Тор (сила 7) – Бог Неба и Грома. Особых свойств нет.

Троль (сила 6) – подлое и свирепое создание. Ни один тайл (кроме тайла с другим Троллем) не может быть размещен рядом с выложенным Троллем ни по вертикали, ни по горизонтали.



Пример: в местах, отмеченных крестами, не может быть выложен никакой тайл, кроме тайла с Троллем. В местах, отмеченный галочкой, может быть выложен любой тайл.

Дракон (сила 5) – опасное создание, умеющее летать. Этот тайл может быть помещён поверх другого тайла. Особые свойства тайла, находящегося под тайлом Дракона, перестают действовать. Но:

- вы не можете выкладывать тайл Дракона поверх тайла, находящегося рядом с Троллем;
- вы можете выкладывать Дракона поверх тайла с Троллем;
- нельзя помещать тайл с Драконом поверх другого тайла с Драконом.



Пример: тайл с Драконом выкладывается поверх тайла с Тролом и приносит игроку 4 ПО.

Фенрир (сила 4) – Волк, чудовищный сын Локи. Силы всех Фенриров в ряду (горизонтальном или вертикальном) складываются.

- Посчитайте силу каждого Фенрира в каждом ряду по отдельности – таким образом, одинокий Фенрир в горизонтальном ряду имеет силу 4, даже если по вертикали есть еще Фенриры.
- Тайл Фенрира, помещённый рядом с тайлом Локи, имеет силу 0 и не учитывается при подсчете суммарной силы Фенриров в этом ряду.



Пример: суммарная сила Фенриров равна 12 (3x4), выложенный тайл приносит игроку 5 ПО.

Скади (сила 3) – Богиня Охоты и Зимы. Выложите тайл со Скади по обычным правилам или поменяйте уже выложенный на стол тайл с тайлом Скади местами, забрав его себе на руку.

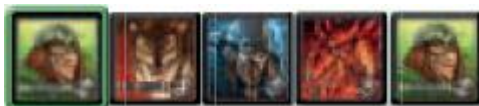
- Нельзя захватить тайл, лежащий рядом с Троллем.
- Вы можете выбрать своей целью тайл с Драконом. Тогда тайл, находившийся под тайлом с Драконом, удаляется из игры.



Пример: Скади меняется местами с Драконом и приносит игроку 3 очка (так как Один рядом с Локи не имеет силы).

Валькирии (сила 2) – девы-воительницы, проводницы в Вальхаллу. Когда вы помещаете Валькирию в один конец ряда, на другом конце которого уже есть другая Валькирия, вы получаете очки за этот ряд.

- Локи обнуляет силу Валькирий, но не мешает им приносить игроку победные очки, если Валькирии находятся в начале и конце ряда.



Пример: выложенная таким образом Валькирия приносит игроку 5 ПО.

Локи (сила 1) – Бог-Трикстер. Тайлы, находящиеся рядом с тайлом Локи (по горизонтали и вертикали), имеют силу 0, за исключением других тайлов с Локи.



Пример: силы Одина и Дракона равны 0. На лежащий по диагонали от него тайл с Фенриром Локи не влияет.

Старшая Эдда (игра с дополнением)

Подготовка

Подготовка к игре остаётся прежней со следующими изменениями:

- Отделите от остальных тайлов 5 тайлов с Хель. Выдайте каждому игроку по одному такому тайлу. Все неиспользованные тайлы с Хель удалите из игры и верните обратно в коробку.

Обратите внимание: при игре вдвоем каждый игрок получает по два тайла с Хель.

- Перемешайте тайлы из дополнения с базовыми тайлами игры.

- Выдайте каждому игроку ещё по пять тайлов.

Правила игры с дополнением не отличаются от описанных выше базовых правил.

Описание свойств новых персонажей

Хель – Богиня Смерти. Этот тайл должен быть помещен лицом вниз поверх другого тайла (кроме Хель), и свойства этого тайла аннулируются. Хель считается промежутком в ряду. От тайла с Хель в любом из 4 направлений можно выкладывать ряды обычной длины (не больше 7). Получите по одному очку за каждый смежный (по вертикали, горизонтали и диагонали) с Хель тайл.

- Ограничение в 5 пять тайлов на руках у игрока не касается тайлов с Хель.

- Вы не тянете новый тайл после розыгрыша тайла с Хель.

- Хель может находиться рядом с Троллем.

- Поверх этого тайла нельзя поместить никакой другой.

- Хель не может быть захвачена при помощи Скади.

- Вы можете выложить тайл, касающийся только тайла Хель, и начать таким образом новый ряд, состоящий из одного тайла, это принесёт вам 1 ПО.



Пример: Хель приносит 4 ПО. Верхний горизонтальный ряд теперь разделен на два.

Ётун (сила 5) – Гигант. Древняя раса необычайно огромных существ. Вы можете отбросить любой тайл, кроме Хель, в конец или начало ряда. Если вы это делаете, поместите Ётуна на место вытесненного вами тайла.

- Вы не подсчитываете очки за переброшенный тайл.

- Когда вы перемещаете Дракона, перемещается и тайл, находящийся под тайлом Дракона.

- Вы можете переместить Тролля.

- К Троллю не может быть перемещён ни один тайл, кроме другого Тролля.

- Вы не можете создавать ряд, состоящий из более чем 7 тайлов.

- Перебрасываемый тайл не может перемещаться через промежутки между тайлами (включая Хель).



Пример: Ётун вытесняет Тора и приносит игроку 8 ПО: 3 за вертикальный ряд и 5 за горизонтальный (Локи обнуляет силу находящегося теперь рядом с ним Тора).

Морской Змей (сила 6) – чудовищный сын Локи. Морской Змей приносит очки, только если имеет наивысшую силу среди всех тайлов в своем ряду, включая тайлы, находящиеся через промежутки от него (в том числе и тайлы с Хель). Победные очки зависят от всех тайлов на любом расстоянии от Змея, длина ряда со Змеем может превышать 7 тайлов.

- Но вы можете посчитать очки только за один ряд (вертикальный или горизонтальный), и выбираете, за какой именно.



Пример: Морской Змей приносит игроку 4 ПО.

Хермод (сила 3) – Посланник Богов. Выложив Хермода, вы можете незамедлительно выложить еще один тайл в этот же ряд. В конце хода доберите тайлы на руке до пяти (тайлы с Хель не считаются).

- За один ход вы можете выложить несколько тайлов с Хермодом.

- Вы можете выложить тайл с Хель, если он будет касаться только что выложенного тайла с Хермодом по вертикали, горизонтали или диагонали.

- Посчитайте очки за каждый тайл сразу после выкладывания.



Пример: Хермод приносит игроку 2 очка. После чего игрок выкладывает Тролля и получает еще 3 очка. Таким образом, сыгранная комбинация приносит игроку 5 очков за один ход.

* Комментарий переводчика: оригинальное название игры – «Völuspa». Так называется одна из песен «Старшей Эдды», древняя скандинавская поэма, рассказывающая о сотворении и грядущем разрушении мира, «гибели богов». По-русски ее чаще всего называют «Прорицание Вэльвы», т.е. женщины-провидицы, почитаемой как божество.