

# 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)



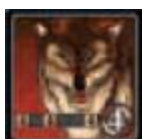
Тор (8)



Троль (6)



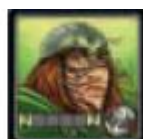
Дракон (8)



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

*Примечание:*

У многих персонажей есть особые способности. Смотрите список таких 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 размещенный 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.

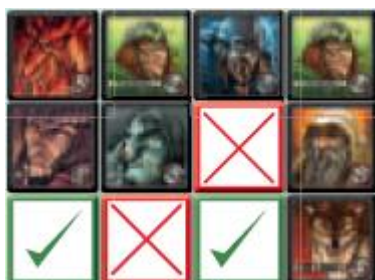
**Описание свойств персонажей**

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 помещен 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, помещенный 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 приносит очков).*

**Валькирии** (сила 2) – девы-воительницы, проводницы в Вальхаллу. Когда вы помещаете Валькирию на одном конце 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 остается прежней, за следующими исключениями:

- 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 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 принесет 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 перемещен ни один тайл, кроме другого Тролля.

- Вы не можете создавать ряд, состоящий более чем из 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, ряд в таком случае может состоять больше, чем из 7.

- 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.

- 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 – «Völuspá». 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.