



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



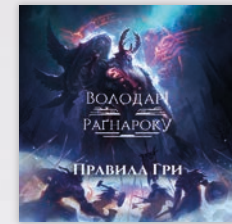
4 ПІДСТАВКИ ДЛЯ МІНІАТЮР ГЕРОЇВ



80 МАРКЕРІВ КОНТРОЛЮ



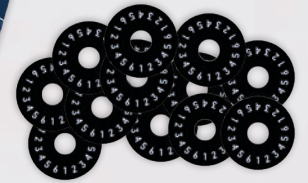
КУБ МОНСТРА



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)



1 МІНІАТЮРА БОСА ЛОКІ



16 МІНІАТЮР ЖЕРЦІВ

# ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

## ЦІЛЬ ГРИ

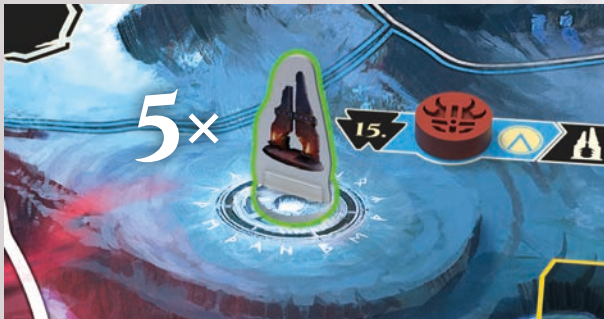
У грі «Володарі Раґнароку» гравці беруть на себе ролі Героїв скандинавських мітів, щоб завойовувати територію, битися з лютими Монстрами та будувати величні Монументи скандинавським Богам. Ви ходитимете по черзі за годинниковою стрілкою, доки хтось не переможе, виконавши 1 з 3 умов Перемоги АБО доки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



## 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 плиток 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 робить. 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 Одинсон/Одінсдоттір.
2. Виберіть 1 плитку Героя та 1 карту Походження з тих, які ви взяли. Якщо ви не вибрали карту Походження Одинсон/Одінсдоттір, 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 таке:
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 Одинсон/Одінсдоттір 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

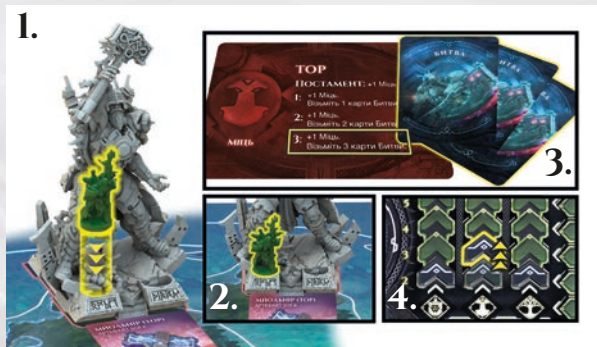
Гра «Володарі Рагнароку» складається із серії ходів, які робить кожен гравець за годинниковою стрілкою, поки гра не закінчиться. Гравець, що виконує свій хід, вважається Активним гравцем. Ваш хід активного гравця ділиться на кроки, які потрібно виконати в заданому порядку. Єдиним обов'язковим кроком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

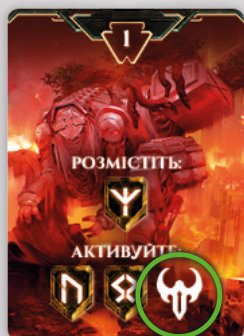
## 7. БУДІВНИЦТВО МОНУМЕНТА (🏰)

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 планшетах, 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 залишилося 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.
- Здійсніть 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 Розчавлюють 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 провокує 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 МОНСТРИВ** – 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 планшети 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 планшети Боса.

## РАУНД МОНСТРИВ

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 планшети 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 планшети 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 МОНСТРИВ

Монстр вважається вбитим після закриття останньої комірки Ран на планшети 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 планшети 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 планшети 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 сформуєте 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

ПЕРЕКАЛАД: Бюро перекладів «МоваПро»

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Вікторія Погоріла

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

www.ihrova-maysternya.com