

ПРАВИЛА ИГРЫ

ИНТРИГИ АСГАРДА



Асгард — обитель богов, место, где вершатся судьбы мира. Все боги хотят властвовать над людьми, и добиться этого можно с помощью интриг. Но мало кто готов действовать в открытую, и в этот час на помощь придут алчные вожди народов Мидгарда, готовые исполнить любую волю богов. С помощью смертных жители вечности путают струны времени и изменяют этот мир, обещая самым достойным место в Асгарде.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

ВНИМАНИЕ АСА. Каждая карта аса в игре — это внимание этого аса к игроку, разыгравшему его карту.

РАСПОЛОЖЕНИЕ. Игрок добивается расположения аса, если привлекает его внимание к себе больше, чем кто-либо другой.

ВОЛЯ АСА — действие, которое может выполнить игрок.

ИСПОЛНЕНИЕ ВОЛИ АСА — обязательный розыгрыш эффекта воли аса.

СПОР — равенство карт аса у игроков, претендующих на расположение аса.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

1. КАРТЫ АСОВ (62 шт.), разделённые на 2 части: на каждой изображён один из асов — богов Асгарда.

Игроки будут разыгрывать карты одной из двух частей вверх, привлекая внимание того или иного аса. Но **внимание**,

не сама цель. Главное — добиться **расположения аса** и стать достойным **исполнить его волю**. Это произойдёт, если карт этого аса у вас окажется больше, чем у остальных игроков. Цифра на карте рядом с изображением аса показывает его очередность **пробуждения**. Карты асов — это ещё и победные очки. Считается, что вы набрали столько победных очков, сколько карт асов лежит перед вами горизонтально и рубашкой вверх.



2. КАРТА УДВОЕНИЯ. Удваивает внимание аса. Карту удвоения можно получить с помощью Фрей.

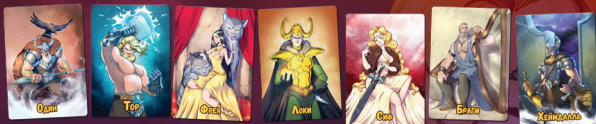


3. КАРТЫ-ПОДСКАЗКИ (5 шт.) показывают очередность пробуждения асов в конце раунда, а также кратко описывают волю каждого аса. На обратной стороне подсказок указано количество карт, раздающихся в начале каждого раунда.



4.

Карты целей (7 шт.) определяют очерёдность раундов и количество очков, получаемых в конце каждого раунда.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выкладывая карты, игроки борются за расположение того или иного аса. Это позволяет исполнить волю аса или заработать победные очки. Чем больше перед вами будет лежать карт с изображением аса, тем больше шансов исполнить его волю. Также победные очки можно заработать, достигая целей. Победит тот, кто сможет набрать больше всех очков к концу игры. Количество полученных вами очков определяется числом карт, выложенных перед вами рубашкой вверх и горизонтально.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1.

Раздайте игрокам по одной карте-подсказке.

2.

Перетасуйте карты целей. Положите их рубашкой вверх в три столбца, как это показано на рисунке справа. В первый столбец (левый) кладётся одна карта, во второй — две, а в третий — три. Откройте самую верхнюю карту каждого столбца, как показано на рисунке.

Оставшуюся семью карту, не смотря, уберите в коробку.



3. Положите в центр стола карту удвоения.

4. Перетасуйте колоду асов и положите её в центр стола рубашкой вверх.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра состоит из 3 раундов. Каждый раунд разделён на 3 фазы:

Фаза 1. Получение карт.

Фаза 2. Борьба за расположение асов.

Фаза 3. Пробуждение асов.

ФАЗА 1. ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ

Каждый игрок берёт на руку число карт асов, указанное в таблице ниже:

	1-й раунд	2-й раунд	3-й раунд
2-3 игрока	7	6	5
4 игрока	6	5	4
5 игроков	5	4	3

Вы не должны показывать полученные карты остальным.

Примечание: число раздаваемых в каждом раунде карт также можно увидеть на обратной стороне карты-подсказки.

ФАЗА 2. БОРЬБА ЗА РАСПОЛОЖЕНИЕ АСОВ

Игроки одновременно и тайно выбирают по 1 карте аса с руки. Выбранная карта кладётся на стол рубашкой вверх так, чтобы

выбранный ас был направлен к центру стола. Выбрав по карте описанным выше способом, игроки одновременно их открывают. Открыв карту, вы уже не можете изменить выбранного аса. Отныне ас, изображённый в верхней части вашей карты, олицетворяет внимание этого аса к вам. Несколько карт одного и того же аса складываются в стопку с небольшим смещением относительно друг друга — так, чтобы видимыми оставались лишь верхние части нижележащих карт.



Примечание: кладите карты каждого типа слева направо, ориентируясь на цифры рядом с изображением аса. Это помогает игрокам легче оценивать сложившуюся на столе ситуацию.

Открыв выбранную карту аса, каждый игрок передаёт свои оставшиеся на руке карты соседу слева/справа и, соответственно, получает карту от соседа справа/слева. Игроки продолжают разыгрывать по 1 карте и передавать остаток карт соседям, пока все карты, полученные в начале раунда, не будут выложены перед игроками. После этого начинается фаза пробуждения асов.

ВАЖНО: в 1-м и 3-м раунде игроки передают карты соседям слева, во 2-м раунде игроки передают карты соседям справа.

ФАЗА 3. ПРОБУЖДЕНИЕ АСОВ

В этой фазе пробуждаются асы. Пробуждение происходит последовательно, в порядке, указанном на карте-подсказке. Первым пробуждается Один, затем Тор и так далее. Когда пробуждается тот или иной ас, один из игроков может исполнить его волю.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИГРОКА, ДОБИВШЕГОСЯ РАСПОЛОЖЕНИЯ АСА

Расположения аса добивается игрок с наибольшим числом карт этого аса. Эти карты должны быть выложены перед ним на столе лицевой стороной вверх. Что делать в случае равенства наибольшего числа карт аса у нескольких игроков, см. дальше.

Добившийся расположения аса игрок проверяет, имеется ли в столбце целей текущего раунда карта цели с этим асом (для первого раунда используется левый столбец, для второго — центральный, для третьего — правый). Если такой карты в нужном столбце нет, то игрок обязан исполнить волю аса, даже если это ему невыгодно. Если карта есть, игрок может выбрать: получить победные очки (это называется достижением цели, см. «Получение победных очков» на с. 9) **или** исполнить волю аса. После этого определяется игрок, добивающийся расположения следующего по порядку пробуждения аса.

РАЗРЕШЕНИЕ СПОРА В СЛУЧАЕ РАВЕНСТВА КАРТ АСОВ

Если у 2 и более игроков оказывается одинаковое наибольшее число карт аса, расположения которого они в данный момент могут добиться, происходит спор. Спор выигрывает тот из них, у кого на текущий момент карт Одина больше. Если количество карт Одина одинаковое (или у спорщиков нет карт Одина), то сравнивается количество карт следующего аса по очередности пробуждения (Тор), и так до тех пор, пока не будет выбран один игрок (см. примеры ниже). Выбывшие игроки в дальнейшем сравнении карт асов не участвуют и считаются проигравшими спор. В чрезвычайно редком случае равенства по всем картам ни один игрок не добивается расположения аса, из-за которого возник спор.

Пример: у Эрика и Марка одинаковое количество карт Локи (по две). Для того чтобы разрешить спор, они сравнивают количество карт Одина, как первого по порядку пробуждения. В этом сравнении выигрывает Марк, так как у него две карты Одина против одной у Эрика.



— Марк

Эрик —



Пример: в споре между Анной и Эриком за расположение Сиф, как и в предыдущем случае, сначала сравнивается количество карт Одина. Оно оказывается одинаковым (по две карты), поэтому спорщики сравнивают количество карт Тора. Поскольку карт Тора и следующей за ним Фрей нет у обоих игроков, то победителя в споре определяет четвёртый по очередности пробуждения ас — Локи. У Эрика две карты Локи, в то время как у Анны их вообще нет. Эрик добивается расположения Сиф в этом раунде.



— Эрик

Анна —



ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

В начале второго раунда переворачивается закрытая карта из второго столбца карт целей, а в начале третьего раунда — две карты из третьего столбца. Открывшиеся карты остаются на своих местах.



Вскрывается
во 2-м раунде

Вскрывается
в 3-м раунде

ПОЛУЧЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Очки в игре можно получить тремя способами:

- достигнув цели;
- при заключительном подсчёте очков;
- исполнив волю Хеймдалля (см. подробнее на с. 14).

ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛИ

Игрок, добившийся расположения аса, проверяет, имеется ли данный ас среди карт целей. Если да, то игрок может вместо исполнения воли аса получить победные очки. Для этого игрок

сбрасывает свои карты этого аса из соответствующей стопки. Все сбрасываемые таким образом карты превращаются в очки (кладываются горизонтально и рубашкой вверх перед игроком). При этом действует ограничение на количество карт, которые можно сбросить таким образом.

Количество сбрасываемых карт определяется тем, в каком ряду карт целей находится ас (см. рисунок ниже).

Пример карты целей
во 2-м раунде



Можно сбросить
до 3 карт

Можно сбросить
до 2 карт

Можно сбросить
1 карту

Эрик —



Пример: настало время пробуждения Локи. У Эрика больше всех карт Локи, поэтому он легко добивается расположения этого аса. Эрик проверяет, открыта ли в данный момент карта цели Локи. Она открыта (см. предыдущий рисунок), и теперь Эрик может выбрать одно из двух: исполнить волю Локи или превратить часть карт Локи в победные очки. Он выбирает второе. Карта Локи находится во втором ряду, значит, Эрик может сбросить до 2 карт. Эрик решает сбросить 1 карту, так как карты Локи ему ещё понадобятся.

Примечание: решив сбросить карты вместо того, чтобы исполнить волю аса, игрок может сбросить нулевое число карт (и не получать очки за достижение цели).

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Заключительный подсчёт очков проходит после третьего (последнего) раунда. Иными словами, сразу после завершения пробуждения асов в третьей фазе третьего раунда. Происходит ещё одно поочередное пробуждение асов, но без исполнения их воли. Борьба за расположение асов проходит по обычным правилам, однако игрок, добившийся расположения аса, получает право сбросить за очки 1 карту этого аса из своей стопки.

Примечание: игрок, добившийся расположения аса, может и не сбрасывать карту за очки. Это может понадобиться, чтобы не дать другим игрокам получить очки в спорных ситуациях.

ВАЖНО: нельзя превратить в очки больше карт аса, чем их физически есть у игрока в данный момент. Не позволяет этого сделать и сыгранная на аса карта удвоения. Не забывайте, что карты Тора считаются картами того аса, в чьей стопке они находятся в данный момент, и их можно сбрасывать вместо или вместе с другими картами из этой стопки.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается после проведения заключительного подсчёта очков. Игрок, набравший больше всего очков, становится победителем. При наличии двух игроков с одинаковым количеством очков проводится последовательное сравнение числа карт асов, как описано в разделе «Разрешение спора в случае равенстве карт асов».

ОПИСАНИЕ АСОВ



ОДИН

Игрок, исполняющий волю Одина, поворачивает на 180° самую верхнюю карту в одной из своих стопок карт асов. (Повернуть можно как карту в стопке Одина, так и в любой другой.) Теперь карта изображает другого аса, и игрок перемещает её в соответствующую стопку.



ТОР

Игрок, исполняющий волю Тора, перекладывает все свои карты Тора в стопку любого другого выбранного им одного аса, помещая их рубашкой вверх под уже имеющуюся у него стопку карт. Вы не можете переложить карты Тора в стопку, в которой нет карт другого аса. Иными словами, нельзя с помощью перевёрнутых карт Тора создать новую стопку аса. Перенесённые карты считаются картами того аса, в чьей стопке они находятся в данный момент.

Если в результате применения других свойств в стопке аса остаются только карты Тора, то все они переворачиваются и возвращаются в исходную стопку, становясь стопкой карт Тора (или добавляясь к уже существующей стопке Тора).



ФРЕЯ

Игрок, исполняющий волю Фрей, выбирает любую имеющуюся у него стопку карт аса и кладёт перед ней карту удвоения. (Вы можете выбрать стопку, даже если в ней всего 1 карта.) Карта удвоения показывает, что теперь в выбранной стопке асов находится в 2 раза больше карт (включая карты «Тора», если они присутствуют в выбранной стопке).

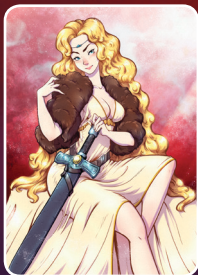
Пример: у Пети выложены две карты Локи, в этой же стопке находятся три карты Тора. Петя помещает карту удвоения рядом со стопкой карт Локи. Итого внимание Локи к Пете составляет десять!

В конце раунда карта удвоения всегда возвращается в центр стола. Число карт в стопке, рядом с которой она была выложена, вновь становится равным реальному числу карт.



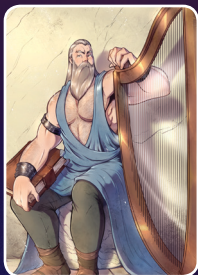
ЛОКИ

Игрок, исполняющий волю Локи, поворачивает на 180° любую карту в одной из чужих стопок карт асов, меняя аса на этой карте. Игрок может выбирать любую карту из стопки, однако он не должен просматривать нижние части карт, закрытые вышележащими картами.



СИФ

Игрок, исполняющий волю Сиф, берёт 1 карту с верха колоды и разыгрывает её по обычным правилам. То есть выкладывает её в уже имеющуюся у него стопку карт асов или создаёт ею новую стопку, если такого аса у него ещё нет.



БРАГИ

Игрок, исполняющий волю Браги, меняется с одним из соперников картой аса по своему выбору: отдаёт одну из выложенных перед собой открытых карт асов другому игроку и забирает взамен одну из его открытых карт асов по своему выбору. Отказаться от обмена соперник не может. Обмениваемые карты не переворачиваются и не поворачиваются, они продолжают оставаться теми асами, которыми были до обмена. Игрок может выбирать любую карту из стопки соперника, однако он не должен просматривать нижние части карт, закрытые вышележащими картами.



ХЕЙМДАЛЛЬ

Игрок, исполняющий волю Хеймдалля, сбрасывает 1 карту из своей стопки Хеймдалля и превращает её в победное очко. Не запрещается выбирать карту Тора, находящуюся в стопке Хеймдалля. Сбрасываемая карта, как обычно, кладётся перед игроком горизонтально и рубашкой вверх.

СОВЕТЫ

1. Исполнить волю всех асов не получится, поэтому выберите тех, кто вам наиболее интересен или полезен в текущем раунде, и сконцентрируйтесь на них.
2. Если соперники игнорируют какого-либо аса, то вам, вероятно, будет легко добиться его расположения, потратив всего одну-две карты. Сделайте это, возможно, исполнение его воли поможет вам в будущем.
3. Если вам не удалось заполучить карты нужного аса, попытайтесь добиться его внимания через исполнение воли других асов, например, перенеся в его стопку карты Тора или удваивая его карты при помощи Френ. Иногда вместо получения внимания какого-либо аса вы можете уменьшить его влияние у соперников при помощи Локи, не говоря уже о совершаемом Браги обмене, который позволяет увеличить внимание нужного аса у себя и одновременно уменьшить его у соперника.
4. Осознанно комбинируйте свойства асов.
5. И, наконец, не забывайте о том, что первые в очередности пробуждения асы (особенно самый первый — Один) помогают выигрывать при равенстве числа карт. Иногда это очень ценно.

**ПРИЯТНОЙ
ВАМ ИГРЫ!**

АВТОР ИГРЫ БЛАГОДАРИТ ЗА УЧАСТИЕ В ТЕСТИРОВАНИИ, СОВЕТЫ И ОТЗЫВЫ ОБ ИГРЕ

Германа Тихомирова, Константина Домашева,
Андрея Александрова, Александра Ерёмкина, Наталью Гельфрейх,
Андрея и Егора Пенкратов, Тимофея Никулина, Екатерину Земцову,
Андрея Random, Phobosus Столярова, Виктора и Анастасию Скачковых,
Артёма Платонова, Василия Рединского, Алису Violet,
Николая и Надежду Пенкратов, Артёма Габрелянова, Влада Чопорова,
Евгения Никитина, Алексея Людофана Сапонова, Сергея Афанасьева,
Анастасию Скворцову, Николая Золотарёва, Михаила Манешина,
Артёма Амирханова, Алексея Полтавского и Кирилла Пискарёва.

Особые благодарности: Денису Басырову за вдохновение,
Ивану Лашину за чрезвычайно ценные советы,
Таше Тележкиной за организацию масштабного тестирования.



**Cosmodrome
Games**

