



ЗАВОЕВАТЕЛИ

СЕВЕРНОГО МОРЯ

АВТОР: ШЕМ ФИЛЛИПС
ХУДОЖНИК: МИХАЙЛО ДИМИТРИЕВСКИ
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЕРСТКА: ШЕМ ФИЛЛИПС

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. 2026 GARNHILL GAMES
WWW.GARNHILL.COM

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ».
РЕДАКЦИЯ ВЫРАЖАЕТ БЛАГОДАРНОСТЬ КИРИЛЛУ ЕГОРОВУ, РОМАНУ ЦИРУЛЁВУ, ВСЕВОЛОДУ ЧЕРНОВУ, ЕЛЕНЕ ДАЦЕНКО, ДЕНИСУ КАРПЕНКО,
НИКИТЕ САЛЬНИКОВУ, АЛЕКСАНДРУ АБРАМОВИЧУ, ЕВГЕНИИ АКБАШЕВОЙ, ГЛЕБУ АНДРОСОВУ, АЛЕКСЕЮ ПОЛЯНСКОМУ
ЗА ПОМОЩЬ В ПОДГОТОВКЕ РУССКОГО ИЗДАНИЯ.

Действие настольной игры «Завоеватели Северного моря» происходит в эпоху расцвета викингов. Игроки, выступающие в роли воинов, стремятся впечатлить вождя, совершая набеги на ничего не подозревающие поселения. Участники будут собирать команду, обеспечивать себя провизией, путешествовать на север в поисках золота, железа и домашнего скота, и пытаться снискать славу в битвах, даже если их унесут валькирии. Собирайте воинов — пора устраивать набеги!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры «Завоеватели Северного моря» — произвести впечатление на вождя, набрав наибольшее количество победных очков (ПО) к концу партии. Основные способы получения победных очков — это набеги на поселения, захват добычи и подношения вождю. То, как игроки воспользуются своей добычей, во многом повлияет на их успех. Игра заканчивается, когда останется лишь одна незахваченная крепость, либо когда с поля будут убраны все валькирии, либо когда будут сделаны все подношения.

КОМПОНЕНТЫ



Перед началом игры участникам нужно ознакомиться с игровым полем, картами и встречающимися на них символами.

 Победные очки (ПО)

 Военная сила

 Валькирия

 Золото

 Железо

 Скот

 Бросок кубика при набеге



Ячейка для размещения работника. В некоторых ячейках есть ограничения по цвету (в виде работников определённых цветов): в них разрешается размещать только работников указанных цветов. В ячейках без изображения работников разрешается размещать работников любого цвета.

 Карта в руке

 Карта члена команды

 Жетон подношения

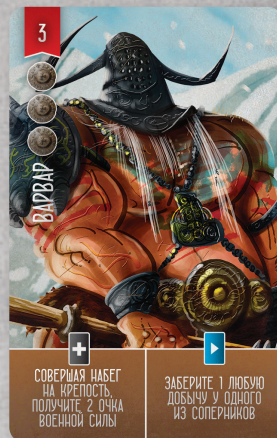


Получаемые ПО
Добыча
и/или серебро,
требуемые
для подношения

Военная сила

Стоимость найма
(серебро)

Название



Действие Действие
в ратуше

ДЛЯ НОВИЧКОВ

Перед самой первой партией новичкам нужно понять ключевой момент:

Игроки всегда начинают и заканчивают свой ход с одним работником в личном запасе.



- Каждый игрок начинает свой ход с одним работником.
- В свой ход он размещает этого работника на игровом поле и выполняет действие.
- Затем он забирает себе другого работника и выполняет ещё одно действие.
- Эти правила действуют всегда, независимо от выполненных действий.



Проведите подготовку к игре, выполнив следующие шаги:

1. Положите игровое поле в центре игровой области.
2. Перемешайте все карты жителей, сложите их в колоду и положите её лицевой стороной вниз в пределах досягаемости всех игроков. Это колода жителей. Оставьте рядом с ней место для стопки сброса.
3. Перемешайте все жетоны подношений и сложите их в стопку лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Переверните 3 верхних жетона и выложите их лицевой стороной вверх справа от длинного дома (в 3 ячейки в правой нижней части игрового поля).
4. Положите все фишки валькирий и добычи (золото, железо и скот) в мешочек и хорошо перемешайте. Случайным образом достаньте из мешочка необходимое количество фишек и выложите их в каждую ячейку набега. (См. числа, указанные внутри символа  в левом верхнем углу ячеек набега.) Уберите из мешочка все оставшиеся там фишки валькирий и добычи и положите их рядом с игровым полем в общий запас.

Примечание. Ячейки набега — это прозрачные четырёхугольники над поселениями (гаванями, заставами, монастырями и крепостями).

5. Разместите всех белых и серых работников в соответствующих ячейках набега (см. символ работника в правом верхнем углу ячеек набега). Их вы будете получать во время набегов. Разместите 3 чёрных работников в деревне: в сторожке, ратуше и сокровищнице (здания с символом синей карты ).
6. Сложите всё серебро и провизию рядом с игровым полем в общий запас. Положите туда же и кубики.
7. Каждый игрок получает 2 серебра, 1 чёрного работника и 1 карту корабля выбранного цвета (стороной с 50 ПО вниз).
8. Положите по 1 маркеру каждого игрока на деление «0» трёх треков, расположенных вдоль левого края игрового поля. Эти маркеры отмечают броню , валькирий  и победные очки  каждого игрока.



9. Уберите в коробку мешочек, а также неиспользуемых чёрных работников, карты и маркеры.

10. Раздайте игрокам по 5 карт из колоды жителей. **Перед началом партии игроки оставляют в руке 3 из 5 полученных карт.** Все невыбранные карты кладутся лицевой стороной вниз под колоду жителей.

11. Участники по очереди бросают кубики и определяют первого игрока: им становится тот, кто выбросил бóльшую сумму.



Общий запас

Общий запас ограничен имеющимися в нём ресурсами: серебром, провизией и добычей. Игроки получают из общего запаса только те ресурсы, которые в нём есть.

Стопка жетонов подношений

Жетоны подношений перемешиваются и складываются лицевой стороной вниз. Когда стопка закончится, игра подойдёт к концу.

Подношения вождю — это важный источник победных очков. Чтобы делать подношения, нужно собирать различные наборы, состоящие из добычи и серебра, изображённых на жетонах.

Колода жителей

Когда она закончится, игроки должны перемешать стопку сброса и сделать из неё новую колоду.



Личный запас

В конце хода у игрока не может быть более 8 серебра, 8 провизии и 8 карт в руке.

Однако в течение хода он может иметь больше этого предела. Добыча в личном запасе игрока не ограничена.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники по очереди делают ходы. В свой ход игрок может либо выполнить **работу**, либо совершить **набег**. Так продолжается, пока не будет выполнено одно из трёх условий окончания игры (см. с. 10). Независимо от вашего выбора выполните каждый ход одни и те же шаги:

1. Разместите работника и выполните им действие.
2. Заберите другого работника и выполните им действие.

Выполнение работы

Хорошая команда и достаток провизии — ключевые условия успешного набега. Именно поэтому, перед тем как совершать набег, игрокам нужно подготовить команду и собрать ресурсы. Всё это делается в деревне, расположенной в нижней части игрового поля.

В деревне находятся 8 зданий с различными действиями (*подробное их описание см. на с. 12*). В начале игры в сторожке, ратуше и сокровищнице уже есть работники. Эти здания пока недоступны для размещения работников. В свой ход игрок размещает работника в доступном здании. Важно отметить, что работники бывают трёх цветов, и в некоторых зданиях действие зависит от цвета работника.

Первый игрок может разместить работника на мельнице (*и получить 1 провизию*), в казармах (*и нанять 1 члена команды*) или в ювелирной мастерской (*и получить 3 серебра*). В арсенале и длинном доме требуется серый или белый работник. После размещения работника в здании и выполнения его действия игрок забирает работника из другого здания и также выполняет его действие. Взятых работников игрок оставляет у себя. Он разместит его в свой следующий ход.

Например, первый игрок размещает работника на мельнице и получает 1 провизию. Он берёт её из общего запаса и кладёт в личный. Затем он забирает работника из сторожки и берёт в руку 2 новые карты из колоды жителей.

- Нельзя забирать только что размещённого работника.
- Можно размещать или забирать работника, не выполняя действие здания.
- Действие в каждом здании можно выполнять только один раз за ход (*исключения: мудрец и длинный дом*).

После того как игрок забрал себе другого работника и выполнил действие, его ход заканчивается. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Новый активный игрок, как и предыдущий, может либо выполнить работу, либо совершить набег.



Совершение набега

Собрав команду и провизию, игрок в свой ход может решиться на набег. Чтобы совершить набег на поселение (*гавань, заставу, монастырь или крепость*), игрок должен выполнить три условия:

1. Иметь команду нужного размера .
2. Иметь достаточное количество провизии  (и золота  для монастырей и крепостей).
3. Иметь работника требуемого цвета в личном запасе.



У каждого поселения свои условия.

Например, в этом монастыре требуется команда из хотя бы 3 жителей, 3 провизии, 1 золото, серый или белый работник.



Совершая набег на поселение, игрок должен выполнить следующие шаги (*пропустите шаг 3 при набеге на гавани — они всегда приносят 1 победное очко*):

1. Разместить работника в одной из ячеек для работника в поселении (*он останется там до конца игры*).
2. Отдать необходимое количество провизии и золота в общий запас.
3. Бросить указанное количество кубиков и прибавить выпавшую на них сумму к своей военной силе, чтобы определить количество получаемых победных очков.
4. Получить дополнительные победные очки от нанятой команды.
5. Забрать в личный запас нового работника и добычу из поселения.
6. Выполнить действия валькирий.

Примечание. Шаги 3–6 описаны на сс. 8–9 (раздел «Получение очков за набеги»).

После того как игрок забрал себе работника и добычу и выполнил действия валькирий, его ход заканчивается. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Новый активный игрок, как и предыдущий, может либо выполнить работу, либо совершить набег.

Например, игрок размещает серого работника в монастыре, изображённом на рисунке выше. Сначала он должен убедиться, что у него есть хотя бы 3 члена команды. После этого он отдаёт 3 провизии и 1 золото в общий запас. Затем игрок бросает 2 кубика и прибавляет выпавшую на них сумму к своей военной силе, чтобы определить, сколько победных очков он получит. После начисления очков игрок забирает в личный запас добычу и нового работника из поселения.

Существует три способа получить победные очки за набег:

1. Военная сила.
2. Нанятая команда.
3. Добыча и валькирии.

1. Военная сила

Во всех поселениях (*кроме гаваней*) предлагается 2 или 3 варианта начисления победных очков , зависящих от уровня военной силы .

Например, изображённый справа монастырь принесёт 4 победных очка, если игрок совершит на него набег, имея хотя бы 12 очков военной силы. Имея 20 или более очков военной силы, игрок вместо 4 победных очков получит 6. Если же он совершит набег на это поселение менее чем с 12 очками военной силы, он не получит победных очков за военную силу.



В набеге игроки бросают 1 или 2 кубика, как указано на поселении (*кроме гаваней*). После этого они прибавляют выпавшую сумму к своей военной силе, чтобы определить количество получаемых победных очков. Военная сила складывается из следующих показателей:

1. Бросок кубиков (*1 кубик гарантирует минимум 2 очка военной силы, 2 кубика — минимум 4 очка*).
2. Сила нанятой команды (*указана в левом верхнем углу карт*).
3. Действия нанятой команды (*указаны в левом нижнем углу карт*). Некоторые члены команды дополнительно приносят военную силу при набегах на определённые поселения. Это нужно проверять при совершении набега.
4. Броня. Её можно приобрести в арсенале за железо или серебро. Она не тратится при набеге на поселения, а, напротив, приносит игрокам постоянную военную силу.

Военная сила = бросок кубиков + сила команды + действия команды + броня

Подсчитав итоговую военную силу, игрок определяет количество получаемых победных очков и сразу же начисляет их, продвигая свой маркер по треку ПО.

Набрав 50 победных очков, игрок переворачивает свою карту корабля стороной с 50 ПО вверх и продолжает отмечать победные очки на треке. Его результат теперь равняется 50 очкам плюс очки за положение на треке ПО.

2. Нанятая команда

Некоторые члены команды дополнительно приносят победные очки при набегах на определённые поселения. Эти очки начисляются отдельно от победных очков, получаемых за военную силу *(и даже в том случае, если за военную силу было получено 0 ПО)*, и отмечаются на треке ПО таким же образом.

3. Добыча и валькирии

После получения победных очков за военную силу и нанятую команду игроки забирают нового работника и добычу в личный запас. Игроки обязаны забрать один из оставшихся наборов добычи из того поселения, на которое совершили набег.

Забрав всю добычу из какого-либо поселения, игроки больше не смогут совершать на него набег *(кроме того, там не будет доступных ячеек для работников)*.

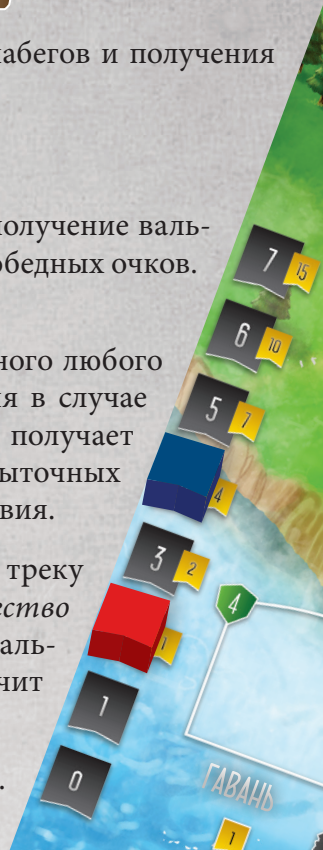
В конце игры добыча приносит победные очки:  — 1 ПО;  — 1 ПО;   — 1 ПО.

Кроме того, в ходе игры добычу можно будет отдавать ради совершения новых набегов и получения дополнительных победных очков.

Но пока игроки забирают добычу в личный запас.

В некоторых набегах в наборе с добычей могут оказаться валькирии . И хотя получение валькирий приводит к гибели членов команды, они являются ещё одним источником победных очков. Получая валькирию, игрок должен выполнить следующие шаги:

1. За каждую полученную валькирию игрок обязан потерять *(сбросить карту)* одного любого члена команды. Некоторые члены команды приносят дополнительные действия в случае своей гибели в набеге. Такие действия выполняются немедленно. Если игрок получает больше валькирий, чем у него есть членов команды, он ничего не получает за избыточных валькирий. Такие валькирии возвращаются в общий запас без выполнения действия.
2. За каждую полученную валькирию игрок продвигает маркер на 1 деление вверх по треку валькирий . В конце игры участник получит победные очки за общее количество полученных им валькирий. В течение партии участник может получить более 7 валькирий *(теряя члена команды за каждую из них)*, однако в конце игры он получит победные очки не более чем за 7 валькирий (15 ПО).
3. Игрок возвращает всех полученных валькирий в общий запас *(не храня их у себя)*.



Игра заканчивается в трёх случаях:

1. В крепостях остался всего 1 набор добычи (*для набега доступна лишь 1 из 6 крепостей*).
2. Закончилась стопка жетонов подношений.
3. На игровом поле не осталось валькирий.

После того как выполняется одно из этих трёх условий, активный игрок завершает свой ход, завершая все неоконченные действия. Все игроки (*включая активного*) делают ещё по одному ходу (*отыгрывается финальный раунд*), и игра заканчивается.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

По окончании игры участники получают дополнительные победные очки, отмечая их продвижением своих маркеров по треку ПО. При финальном подсчёте игроки получают очки за следующие достижения:

-  1. Трек валькирий. Игроки получают победные очки за положение своих маркеров на этом треке. Победные очки указаны с правой стороны трека.
-  2. Трек брони. Подсчёт производится так же, как и для трека валькирий.
-  3. Собранные жетоны подношений. Игроки открывают их и отмечают указанные на них победные очки на треке ПО.
-  4. Нанятая команда. Некоторые члены команды приносят победные очки, указанные на карте.
-  5. Добыча. Игроки получают победные очки за добычу в личном запасе:
1 золото — 1 победное очко,
1 железо — 1 победное очко,
2 головы скота — 1 победное очко (*1 голова скота не приносит ПО*).

После того как все игроки отметят победные очки, полученные при финальном подсчёте, на треке ПО, участник, набравший наибольшее количество ПО, объявляется победителем! В случае ничьей побеждает претендент, продвинувшийся дальше по треку валькирий. Если по-прежнему ничья, побеждает претендент, продвинувшийся дальше по треку брони.

Лучник. Действие в ратуше: «Поменяйте местами работника соперника и работника из деревни». Размещение не должно противоречить правилам. Если у соперника чёрный работник, его нельзя поменять на работника из арсенала или длинного дома (*поскольку там требуется серый или белый работник*).

Могильщик. Действие в ратуше: «Поменяйте местами нанятого члена команды и карту из руки». Активный игрок выбирает карту нанятого члена своей команды и возвращает её обратно в руку, а затем нанимает другого члена команды из руки (*бесплатно*).

Мститель. Действие: «В случае гибели один из соперников тоже теряет члена команды». Сбрасываемую карту выбирает владеющий ею игрок (*а не тот, у которого погиб мститель*).

Мудрец. Действие в ратуше: «Положите все 3 жетона подношений под низ стопки». Свойство служит для сброса текущих жетонов подношений. Они отправляются под низ стопки подношений, и на их место выкладываются 3 новых жетона из стопки.

Наёмник. Действие в ратуше: «Все игроки должны отдать вам 1 серебро или 1 провизию». Выбирает отдающий игрок (*а не получающий*). Если у игрока нет серебра, он обязан отдать провизию (*и наоборот, если у него нет провизии, он обязан отдать серебро*). Если у игрока нет ни того, ни другого, он ничего не отдаёт.

Разведчик. Действие в ратуше: «Обменяйтесь равным количеством карт с одним из соперников». Игрок, задействовавший разведчика, выбирает соперника и объявляет, сколько карт хочет обменять. Оба игрока тайно выбирают свои карты и производят обмен.

Собиратель. Действие: «Получите дополнительно 1 провизию на мельнице». Свойство активируется, только когда игрок получает провизию, а не золото.

Часто встречающиеся фразы:

«В случае гибели...» — такие действия работают только при получении валькирии активным игроком. *Гибель, вызванная действием мстителя, их не активирует.*

«Отдавайте на 1 меньше...» — такие действия могут привести к тому, что игрокам не придётся отдавать серебро, золото или провизию при их выполнении; при этом они всё равно разрешены.





Сторожка. Возьмите 2 карты из колоды жителей.

У игрока не может быть более 8 карт в руке. Однако это ограничение действует только в конце хода. Если в этот момент у игрока слишком много карт, он обязан сбросить их до 8.



Ратуша. Разыграйте 1 карту из руки.

Разыгранные карты кладутся в стопку сброса, а их действия в ратуше немедленно выполняются. Действие в ратуше изображено в правой нижней части карты.



Сокровищница. Сбросьте 1 карту из руки, чтобы получить 2 серебра или сбросьте 2 карты из руки, чтобы получить 1 золото.

Карты сбрасываются в стопку сброса. Серебро и золото всегда берутся из общего запаса.



Казармы. Наймите нового члена команды.

Выбрав карту из руки, игрок отдаёт в общий запас требуемое количество серебра (*указанное с левой стороны карты*). Карта вновь нанятого члена команды выкладывается лицевой стороной вверх перед игроком. **У игрока не может быть более 5 членов в команде.** Игрок может сбросить карту нанятого члена команды, перед тем как нанять нового.

Примечание. Можно нанимать нескольких одинаковых членов команды.



Арсенал. Отдайте 1 железо, чтобы получить 2 брони или отдайте 2 серебра, чтобы получить 1 броню.

Игрок отдаёт железо и серебро в общий запас, после чего продвигает свой маркер на 1 или 2 деления вверх по треку брони. *У игрока не может быть более 10 брони.*



Мельница. Получите провизию или золото.

Они берутся из общего запаса. Чёрный работник приносит 1 провизию, серый — 2 провизии. Белый работник приносит либо 2 провизии, либо 1 золото.



Ювелирная мастерская. Получите серебро.

Оно берётся из общего запаса. Чёрный работник приносит 3 серебра, серый и белый — по 2 серебра.



Длинный дом. Игрок выполняет **одно из двух действий**:

1. Отдать в общий запас 1 голову скота, чтобы получить оттуда 2 провизии.
2. Сделать подношение вождю. Отдайте в общий запас добычу и/или серебро, указанные на выбранном жетоне подношения, затем заберите его и положите перед собой лицевой стороной вниз. Сразу же откройте новый жетон подношения и выложите его в освободившуюся ячейку. В конце игры участники получают ПО за собранные жетоны подношений.

