

КОРАБЕЛЫ
СЕВЕРНОГО МОРЯ

ПЕРЕИЗДАНИЕ

АВТОР: ШЕМ ФИЛЛИПС
ХУДОЖНИК: МИХАЙЛО ДИМИТРИЕВСКИ
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЁРСТКА: ШЕМ ФИЛЛИПС
ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2026 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

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

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Действие настольной игры «Корабелы Северного моря. Переиздание» происходит на заре эпохи викингов — около 800 г. н. э. Игроки выступают в роли корабелов, состязающихся в строительстве самого большого флота на Северном море. Они привлекают мастеров и добывают дуб, шерсть и железо. Но самым ценным ресурсом, который нужно тратить с умом, является золото. В посёлке встречаются самые разные персонажи — от плохих до ужасных. Остаётся только надеяться, что они будут на вашей стороне!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры «Корабелы Северного моря. Переиздание» — стать игроком, набравшим наибольшее количество победных очков *(ПО)* к концу партии. Очки начисляются за строительство кораблей и зданий, наём ярлов, привлечение героев и накопление золота. На протяжении пяти раундов, обмениваясь картами деревни, игроки должны тщательно управлять ресурсами и рабочей силой, чтобы сделать своё поселение самым процветающим.

КОМПОНЕНТЫ



1 игровое поле



5 планшетов игроков



50 фишек работников

40 фишек дуба

40 фишек шерсти

40 фишек железа

40 фишек золота



50 жетонов серебра

15 маркеров игроков *(по 3 каждого цвета)*



5 карт лодок *(по 1 каждого цвета)*



5 карт подёнщиков *(по 1 каждого цвета)*



6 карт хижин



12 карт раундов



15 карт набегов



15 карт торговли



8 карт героев



122 карты деревни



4 карты возмездия

ПЕРЕИЗДАНИЕ – КОММЕНТАРИЙ ШЕМА ФИЛЛИПСА

В 2014 году я запустил свою первую кампанию на «Кикстартере». Тогда люди впервые не только узнали о Garphill Games, но и увидели рисунки Мико в настольных играх. Игра стала намного более успешной, чем я ожидал, во многом благодаря иллюстрациям. Спустя несколько месяцев после кампании я начал разработку игры, которая впоследствии стала одним из наших самых заметных проектов на текущий момент, — «Завоеватели Северного моря». С тех пор Garphill Games продолжили расти и стали ориентироваться на постоянный выпуск качественных игр с интересными механиками и привлекательными темами.

Конечно, в оригинальной игре «Корабелы Северного моря» были недостатки. Если кратко, то она попросту недотягивала до остальных игр из наших средневековых трилогий. Именно поэтому я решил подготовить её новую версию.

«Корабелы Северного моря. Переиздание» — это полностью новая игра. Она позаимствовала тематические элементы и игровые цели у оригинала, но суть процесса была полностью переработана ради того игрового опыта, который больше всего ждут поклонники Garphill Games. Надеюсь, переиздание вам понравится! По крайней мере, мне было очень интересно над ним работать.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для подготовки общей игровой области выполните следующие шаги:

1. Положите игровое поле в центре стола.
2. Перемешайте карты раундов и сложите 5 из них в колоду лицевой стороной вниз. Положите колоду в предназначенную для неё ячейку игрового поля. Оставшиеся карты раундов уберите в коробку.
3. Перемешайте все 15 карт набегов и сложите их в колоду лицевой стороной вниз. Положите колоду в предназначенную для неё ячейку игрового поля.
4. Перемешайте все 15 карт торговли и сложите их в колоду лицевой стороной вниз. Положите колоду в предназначенную для неё ячейку игрового поля.
5. Разложите все карты героев по предназначенным для них ячейкам игрового поля. Пять карт героя Ранди должны лежать в одной ячейке.
6. Перемешайте все карты деревни и сложите их в колоду лицевой стороной вниз. Положите колоду в предназначенную для неё ячейку игрового поля. Находящаяся ниже ячейка служит для сброса карт деревни.
7. Игроки выбирают себе цвета и кладут свои маркеры на деление «0» каждой шкалы прогресса. При игре в одиночку или вдвоём добавьте в игру набор маркеров неиспользуемого цвета для нейтрального игрока.
8. Сложите все фишки работников, дуба, шерсти, железа, золота, а также жетоны серебра рядом с игровым полем в общий запас. Все эти компоненты считаются неограниченными. Если они закончились, замените их чем-нибудь подходящим.





Одиночная игра. Карты возмездия

При игре в одиночку вы можете добавить в игру одну или несколько карт возмездия. Выложите их лицевой стороной вверх вдоль игрового поля и продвиньте маркеры нейтрального игрока на 1 деление вправо по соответствующим шкалам за каждый символ, изображённый в левой части выбранных карт возмездия. Каждая карта возмездия добавляет какое-либо ограничение. Не советуем играть с ними в самых первых партиях.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для подготовки личной игровой области выполните следующие шаги:

1. Каждый участник получает планшет игрока и кладёт его перед собой.

2. Каждый участник получает 1 карту лодки и 1 карту подёнщика выбранного им цвета и кладёт их базовой стороной вверх *(с белым символом улучшения в левом верхнем углу)*. Положите карту подёнщика слева от планшета игрока, а над ней — карту лодки.

3. Случайным образом раздайте игрокам по 1 карте хижины. Каждый игрок кладёт свою карту хижины базовой стороной вверх под картой подёнщика. Уберите оставшиеся карты хижин в коробку.

4. В правом верхнем углу карт хижин изображён символ одной из шкал прогресса. Игроки продвигают свои маркеры на 1 деление вправо по указанной шкале прогресса.

5. Каждый игрок получает из общего запаса 3 работников, 1 дуб, 1 шерсть, 1 железо, 1 золото и 2 серебра.



КАРТЫ ДЕРЕВНИ

122 карты деревни бывают 5 типов. Карту любого типа можно сбросить ради получения бонуса, изображённого над красным флажком с крестиком. Ниже приводится более подробное описание типов карт:



Карты кораблей выкладываются на планшет игрока перед их строительством. Для строительства корабля требуется от 1 до 3 навыков, а также работники и ресурсы. Корабли приносят ПО, продвижение по указанным шкалам прогресса, а также бонус *(мгновенный бонус, доход или бонус в конце игры)*. Построенные корабли располагаются над планшетами игроков.



Карты построенных зданий выкладываются под планшетами игроков. Для строительства здания требуются работники и ресурсы. Здания приносят определённую комбинацию из ПО и продвижения по шкалам прогресса. Строительство зданий открывает новые ячейки для размещения работников.



Карты мастеров выкладываются на планшеты игроков для разового использования либо подкладываются под карты зданий *(за 1 золото)* ради многократного использования. Мастера приносят основной и вспомогательный навыки, используемые при строительстве кораблей.



Карты жителей разыгрываются для получения мгновенного одноразового бонуса или подкладываются под карты зданий *(за 1 золото)* ради повышения их эффективности. Стоимость розыгрыша карты указана с левой стороны от стрелки, а бонус — с правой.



Карты ярлов подкладываются под карты зданий *(за 1 золото)*. Они приносят ПО и продвижение по указанным шкалам прогресса. Это единственный тип карт деревни, за сброс которых игроки получают золото.

РЕСУРСЫ

Дуб, шерсть, железо и золото считаются ресурсами. Золото — самый редкий ресурс, требующийся для строительства больших кораблей и зданий. Кроме того, золото — это джокер: им всегда можно заменить 1 дуб, 1 шерсть или 1 железо.

ХОД ИГРЫ

Партия в «Корабелов Северного моря. Переиздание» длится 5 раундов. Каждый раунд состоит из 5 фаз:

1. **Открытие карты раунда**
   Открывается новая карта раунда.
2. **Драфт карт**
   Игроки обмениваются 6 картами деревни.
3. **Выполнение действий**
   Игроки одновременно выполняют действия, разыгрывая все карты деревни из руки.
4. **Получение дохода**
   Игроки получают доход с построенных кораблей и подложенных под них карт торговли, а затем забирают работников со своих планшетов и из зданий в личный запас и возвращают в исходное положение использованные карты набегов.
5. **Раздача карт героев**
   Игроки, лидирующие на каждой из шкал прогресса, получают карты героев.

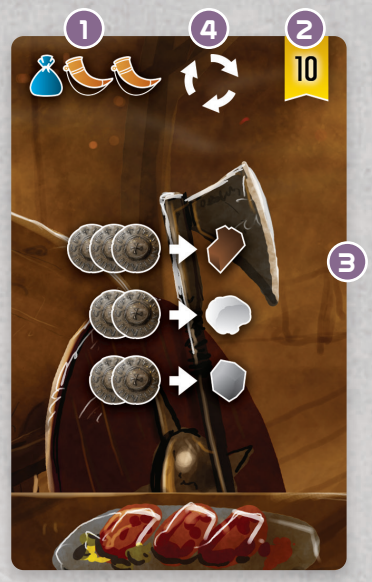
В конце 5 раунда игрок с наибольшим количеством победных очков становится победителем.

1. ОТКРЫТИЕ КАРТЫ РАУНДА

Возьмите из колоды верхнюю карту раунда, переверните её и положите в ячейку справа так, чтобы сошлись рисунки. Кладите карты всех последующих раундов поверх карт предыдущих. Каждая карта раунда содержит следующие элементы:

1. При игре в одиночку или вдвоём продвиньте маркеры нейтрального игрока на 1 деление вправо по соответствующим шкалам прогресса за каждый символ, изображённый на открытой карте раунда. Это нужно делать при каждом открытии карты раунда.
2. ПО, начисляемые вашему сопернику при игре в одиночку.
3. Варианты торговли, доступные в фазе выполнения действий.
4. Направление драфта карт деревни *(по часовой стрелке или против)* в партиях с 3–5 игроками.
5. Напоминание о том, что 1 дуб, 1 шерсть и 1 железо можно всегда обменять на 1 золото.
6. Напоминание о том, что 1 золото всегда можно заплатить вместо 1 дуба, 1 шерсти или 1 железа.
7. Напоминание о том, что в конце игры каждое золото приносит 1 ПО.





2. ДРАФТ КАРТ

Фаза драфта карт отыгрывается по-разному в партиях в одиночку, вдвоём или с 3–5 игроками. Независимо от количества участников, к концу этой фазы у игроков всегда будет по 6 карт деревни в руке. Отыграйте эту фазу, руководствуясь правилами для соответствующего количества игроков.

Одиночная игра

1. Возьмите 5 верхних карт деревни из колоды, отложите себе 2 из них, а 3 другие сбросьте.
2. Возьмите 4 верхние карты деревни из колоды, отложите себе 2 из них, а 2 другие сбросьте.
3. Возьмите 3 верхние карты деревни из колоды, отложите себе 2 из них, а оставшуюся сбросьте.
4. Возьмите в руку все 6 отложенных карт деревни.

2 игрока

1. Каждый игрок берёт 5 карт деревни из колоды, откладывает себе 2 из них, а 3 другие передаёт сопернику.
2. Каждый игрок берёт 1 карту деревни из колоды и добавляет её к 3 картам, полученным от соперника. Из этих 4 карт каждый игрок откладывает себе 2 карты, а 2 другие передаёт сопернику.
3. Каждый игрок берёт 1 карту деревни из колоды и добавляет её к 2 картам, полученным от соперника. Из этих 3 карт каждый игрок откладывает себе 2 карты, а оставшуюся сбрасывает.
4. Игроки берут в руку все 6 отложенных карт деревни.

3–5 игроков

1. Каждый игрок берёт 6 карт деревни из колоды, откладывает себе 1 из них, а остальные передаёт своему сопернику слева или справа. Это зависит от направления стрелок, изображённых вверху карты текущего раунда.
2. Каждый игрок откладывает себе 1 из полученных карт и передаёт оставшиеся. Так продолжается, пока игроки не обменяются 6 картами деревни. Обратите внимание, что 6-ю карту деревни игроки просто получают от соперника *(не выбирая её)*.
3. Игроки берут в руку все 6 отложенных карт деревни.

Общие правила при любом количестве игроков

- Игроки обязаны откладывать карты деревни лицевой стороной вниз *(при игре в одиночку это делать необязательно)*.
- Игрокам разрешается смотреть свои отложенные карты деревни, но запрещается смотреть карты, отложенные соперниками.
- Если колода карт деревни закончилась, перемешайте стопку сброса и сделайте из неё новую колоду. Это может произойти и в фазе выполнения действий.



3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

После драфта 6 карт деревни игроки одновременно отыгрывают фазу выполнения действий. В ней они могут выполнять следующие действия *(в любом порядке, сколько угодно раз)*:

- Сброс карты деревни
- Наём мастера
- Наём ярла
- Наём жителя или розыгрыш его карты
- Начало работы над кораблём
- Строительство корабля
- Строительство здания
- Размещение работника
- Торговля
- Набег на поселение

По мере того как игроки нанимают ярлов и строят корабли и здания, они продвигают свои маркеры по шкалам прогресса, борясь за основные 3 карты героев. Также они получат карты набегов, карты торговли и улучшения при достижении делений «4», «8» и «12» на соответствующих шкалах прогресса.

В фазе выполнения действий игроки могут пользоваться имеющимися картами героев. Каждую карту героя можно использовать сколько угодно раз.

К концу этой фазы игроки разыграют из руки все свои карты деревни. Оставлять их на следующий раунд нельзя. Однако это ограничение не распространяется на работников, ресурсы и серебро, которые можно сохранить на следующий раунд в неограниченном количестве.

3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ: СБРОС КАРТЫ ДЕРЕВНИ

В качестве действия игрок может сбросить из руки любую карту деревни и немедленно получить бонус, изображённый над красным флажком. Сбрасывайте карты в ячейку, находящуюся под колодой деревни. Возможные бонусы за сброс карт:

- 1 ресурс
- 1 карта деревни
- 1 золото
- 2 серебра
- 1 работник

Карта деревни всегда берётся с верха колоды.



3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ: НАЁМ МАСТЕРА

Мастера обладают различными навыками, которые требуются для строительства кораблей. У игрока есть 2 варианта найма:

1. Положить карту мастера в крайнюю левую пустую ячейку на своём планшете.
2. Заплатить 1 золото и подложить карту мастера под карту здания, под которую ещё не подложена никакая карта деревни.



Вне зависимости от выбранного варианта мастера всегда имеют 2 разных навыка: основной навык бесплатный, а вспомогательный стоит 1 серебро.

Основной навык этого мастера — кузнец, а вспомогательный — каменщик.

3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ: НАЁМ МАСТЕРА

Кладя карту мастера на свой планшет, игрок размещает её в крайней левой ячейке, где ещё нет карты деревни. Если в этой ячейке есть работник, его сначала нужно вернуть в общий запас.

На планшетах игроков могут находиться карты кораблей и мастеров *(карты деревни с синей полосой внизу)*, но не может быть карт жителей, ярлов и зданий. На планшете игрока не может быть более 5 карт деревни. Можно убирать с планшета одни карты деревни, чтобы освободить место для других. Убираемые таким образом карты деревни сбрасываются и не приносят бонус. Каждый раз, когда на планшете игрока освобождается ячейка, оставшиеся карты деревни сдвигаются влево, заполняя все пустые ячейки.

Карта мастера, выложенная на планшет игрока, остаётся там, пока не будет единожды использована при строительстве корабля, после чего сбрасывается.



Чтобы подложить карту мастера под карту здания, игрок должен сначала заплатить 1 золото. Напоминание об этом находится в левом верхнем углу карты мастера. Под каждую карту здания *(в том числе хижины)* можно подложить только 1 карту деревни. Игроки могут сбрасывать одни подложенные карты деревни, чтобы освободить место для других, но при этом не получают бонус за сброс.



Карта мастера, подложенная под карту здания, остаётся там и действует при строительстве всех последующих кораблей. Независимо от того, сколько раз использовались навыки мастера, его карта уже не будет сброшена из-за этого.

3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ: НАЁМ ЯРЛА

Ярлы встречаются на картах деревни нечасто. Это единственный тип карт, за сброс которых игроки получают золото. Вместо сброса их можно подкладывать под карты зданий. Это стоит 1 золото, как и у карт мастеров. После того как игрок подложил карту ярла под карту здания, он должен немедленно продвинуть маркер на 1 деление вправо по соответствующей шкале прогресса за каждый символ, изображённый на зелёной полосе внизу. Кроме того, ярлы приносят ПО в конце игры.



Этот ярл приносит 1 ПО. Подложив его под карту здания, игрок продвигается на 2 деления вправо по шкале войска и на 1 деление вправо по шкале славы.

3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ: НАЁМ ЖИТЕЛЯ ИЛИ РОЗЫГРЫШ ЕГО КАРТЫ

Вместо сброса карты жителя игрок может использовать её ещё 2 способами:



1. Разыграть карту, применив свойство, изображённое на коричневой полосе внизу, а затем сбросить её.

2. Нанять жителя за 1 золото, подложив его карту под карту здания, под которую ещё не подложена никакая карта деревни. Свойство жителя добавится к свойству здания *(см. с. 12)*.

Этот житель позволяет заплатить 2 серебра и получить 2 работников.

Как указано на предыдущей странице, карты кораблей можно размещать на планшетах игроков по тем же правилам, что и карты мастеров.

3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ: СТРОИТЕЛЬСТВО КОРАБЛЯ

Построить корабль — непростая задача. На картах кораблей встречаются следующие элементы:

1. Навыки, работники и ресурсы, требуемые для строительства.
2. Победные очки и прогресс, получаемые за строительство.
3. Мгновенный бонус, доход или бонус в конце игры, получаемый за строительство.





Игрокам разрешается строить одинаковые корабли.

Для строительства корабля игрок должен выполнить следующие шаги:

1. Карта корабля должна находиться на планшете игрока *(его нельзя построить из руки)*.
2. У игрока должны быть все необходимые навыки. Чтобы использовать навык, необходимо одно из следующего:
   - Сбросить соответствующую карту мастера с планшета игрока *(не из руки)*. Заплатите 1 серебро за каждый использованный вспомогательный навык.
   - Владеть соответствующей картой мастера, подложенной под карту здания. Заплатите 1 серебро за каждый использованный вспомогательный навык.
   - Заплатить за подёнщика.
3. Отдайте в общий запас требуемое количество работников и ресурсов. Работников нужно отдавать из личного запаса, а не с планшета игрока и не с карт зданий.
4. Положите карту корабля над своим планшетом.
5. Продвиньте маркеры игрока на 1 деление вправо по соответствующей шкале прогресса за каждый символ, изображённый на карте корабля.
6. Примените все мгновенные свойства, изображённые на синей полосе внизу карты корабля.

Подёнщики

При строительстве корабля игрок может сколько угодно раз задействовать подёнщика. Заплатив 1 золото и сбросив 1 карту деревни *(без получения бонуса)*, он может получить один требуемый навык.

После улучшения подёнщика сбрасывать карту деревни не требуется.



3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ: СТРОИТЕЛЬСТВО КОРАБЛЯ

В этом примере Жёлтый игрок строит кнорр. Для этого ему требуются 3 навыка (кузнец, парусный мастер и резчик по дереву), 4 работника, 1 дуб, 5 шерсти, 3 железа и 2 золота.

1. *Карта мастера, подложенная под карту здания, приносит навык резчика по дереву за 1 серебро.*
2. *Чтобы получить навык парусного мастера, игрок может сбросить его карту.*
3. *Игрок задействует подёнщика, чтобы получить навык кузнеца. Для этого он должен сбросить 1 карту деревни и заплатить 1 золото.*
4. *Игроку не хватает 2 железа, и он платит вместо них 2 золота. Теперь у него о есть всё необходимое для строительства кнорра.*
5. *Оплатив стоимость, игрок кладёт карту кнорра над своим планшетом рядом с другими кораблями, а затем продвигает маркеры на 2 деления вправо по шкале торговли и на 2 деления вправо по шкале славы.*



3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ: СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЯ

На картах зданий встречаются следующие элементы:

1. Работники и ресурсы, требуемые для строительства.
2. Победные очки и прогресс, получаемые за строительство.
3. Ячейка для размещения работника с особым свойством.



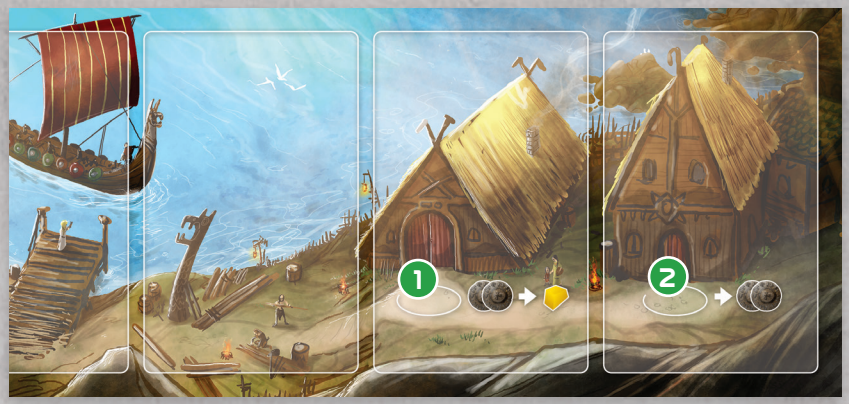
Игрокам разрешается строить одинаковые здания.

3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ: РАЗМЕЩЕНИЕ РАБОТНИКА

Игрок может разместить работника из личного запаса на своём планшете или в здании. Ячейки для размещения работников приносят мгновенные бонусы. Размещённый работник остаётся в ячейке до фазы получения дохода — именно тогда он возвращается в личный запас владельца. Иными словами, работники не тратятся, но могут закончиться.

При размещении работников действуют следующие правила:

- В каждой ячейке для размещения может находиться один работник.
- Игроки не могут отдавать работников, находящихся в ячейках для размещения.
- Если в ячейке для размещения работника на планшете игрока лежит карта деревни, игрок может убрать одну или более карт деревни, чтобы сделать ячейку доступной. Убираемые таким образом карты деревни сбрасываются и не приносят бонус.
- Размещая работника в здании, под карту которого подложена карта жителя, игрок может применить 2 свойства в любом порядке и даже использовать 1 из них для оплаты стоимости другого. Также разрешается применить лишь 1 из 2 свойств.
- Карты ярлов и мастеров, подложенные под карты зданий, никак не влияют на ячейки для размещения работников.
- Игроки могут подкладывать карты деревни под карты зданий с работниками.
- Когда игрок подкладывает карту жителя под карту здания с работником, свойство жителя не активируется. Карта жителя уже должна находиться там в момент размещения работника.
- Улучшая карту хижины с работником, просто возьмите работника, переверните карту хижины и верните работника обратно без каких-либо дальнейших действий.





1. Работник в этой ячейке позволяет заплатить 2 серебра и получить 1 золото.
2. Работник в этой ячейке позволяет получить 2 серебра.
3. Работник в этой ячейке позволяет сбросить карту деревни и получить 2 золота, а затем заплатить 1 золото и получить 1 дуб, 1 шерсть и 1 железо.
4. Работник в этой ячейке позволяет получить нового работника и 2 серебра, а затем отдать работника и получить ещё 5 серебра.
5. Работник в этой ячейке позволяет получить 2 дуба.

3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ: ТОРГОВЛЯ

Это действие можно выполнять сколько угодно раз в любой момент фазы выполнения действий. Все доступные варианты торговли изображены с обеих сторон карт раундов.

В этом примере доступны следующие варианты торговли:

- *1 дуб, 1 шерсть и 1 железо на 1 золото.*
- *1 серебро на 1 дуб.*
- *3 серебра на 1 шерсть.*
- *2 серебра на 1 железо.*



3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ: НАБЕГ НА ПОСЕЛЕНИЕ

Достигая делений «4», «8» и «12» на шкале войска, игрок получает карту набега. Для набега на поселение игрок должен отдать требуемое количество работников, изображённое вверху карты набега. Оно зависит от положения маркера игрока на шкале войска:

- Деления «4», «5», «6» — 2 работника.
- Деления «7», «8», «9» — 1 работник.
- Деление «10» и дальше — 0 работников.



После того как игрок отдаст необходимое количество работников, он получает бонус, указанный на красной полосе внизу карты набега, а затем переворачивает её, чтобы показать, что на это поселение был совершён набег. В фазе дохода каждого раунда все карты набегов возвращаются в исходное положение.

Игрок, продвинувшийся до деления «8» на шкале войска, должен отдать для набега на это поселение 1 работника. Набег приносит 1 карту деревни и 1 золото.

4. ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА

После того как все игроки закончат выполнять действия, они должны сделать следующее:

1. Получить доход со всех построенных кораблей и подложенных под них карт торговли.
2. Вернуть всех работников со своих планшетов и из зданий в личный запас.
3. Вернуть в исходное положение все использованные карты набегов, перевернув их лицевой стороной вверх.



Этот игрок делает следующее:

- *Получает 1 работника с карты лодки и 1 шерсть с подложенной под неё карты торговли. Получает 1 железо с карты торговли, подложенной под карту барды, и 1 золото с карты феринга.*
- *Не получает 2 серебра за скуту на своём планшете, так как она ещё не построена.*
- *Возвращает в личный запас работника со своего планшета и всех 3 работников из зданий.*
- *Переворачивает карту набега лицевой стороной вверх.*

5. РАЗДАЧА КАРТ ГЕРОЕВ

После того как игроки получат доход, они должны распределить карты героев. Каждой шкале прогресса соответствует своя карта героя:

Шкала войска — герой Свен. Игрок, у которого находится эта карта, получает 1 работника каждый раз, получая новую карту набега или торговли или делая улучшение.

Шкала торговли — герой Тира. Игрок, у которого находится эта карта, всегда может обменять 3 серебра на 1 золото.

Шкала славы — герой Фрод. Игрок, у которого находится эта карта, всегда может отдавать на 1 дуб, 1 шерсть или 1 железо меньше при строительстве корабля.

Игрок, который продвинулся дальше всех по той или иной шкале прогресса, получает соответствующую карту героя. Эта карта может находиться на игровом поле или у другого игрока. Карты героев нужно класть слева от карты подёнщика. Если несколько игроков одинаково далеко продвинулись по какой-либо шкале прогресса, ни один из них не получает соответствующую карту героя.

У игрока может быть несколько карт героев. Каждый, у кого нет ни одной из 3 основных карт героев, получает карту героя Ранди *(она позволяет в любой момент обменять 2 серебра на 1 карту деревни)*. Если игрок с картой Ранди получает 1 из 3 основных карт героев, он обязан немедленно вернуть карту Ранди на игровое поле.



В этом примере Белый игрок лидирует на шкале войска, а Красный — на шкале славы. Жёлтый и Белый игроки одинаково далеко продвинулись на шкале торговли, поэтому никто не получает карту Тиры. Жёлтый игрок получает карту Ранди, так как у него нет ни одной из 3 основных карт героев.

ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

После раздачи карт героев в раундах 1–4 начинается новый раунд с открытия новой карты раунда.

ШКАЛЫ ПРОГРЕССА

Нанимая ярлов и строя корабли и здания, игроки продвигают свои маркеры по шкалам прогресса. Достигая делений «4», «8» и «12» на шкалах прогресса, игроки получают карту набега, карту торговли или улучшение.

Игроки получают карту набега на делениях шкалы войска с таким символом. Игрок всегда берёт верхнюю карту набега из колоды и кладёт её лицевой стороной вверх справа от своего планшета. Она открывает игроку поселение, на которое он может раз в раунд совершать набег.

Игроки получают карту торговли на делениях шкалы торговли с таким символом. Игрок всегда берёт верхнюю карту торговли из колоды. Её можно либо подложить под карту корабля *(в том числе лодки)*, под которую ещё не подложена никакая карта торговли, либо положить лицевой стороной вниз рядом с планшетом игрока и немедленно получить изображённый вверху бонус. Если у игрока нет места под картами кораблей, он обязан получить мгновенный бонус.



Эту карту торговли можно подложить под карту корабля, чтобы получать 1 железо в каждой фазе получения дохода, или сразу перевернуть лицевой стороной вниз, чтобы получить 1 дуб и 1 шерсть.

Игроки получают улучшения на делениях шкалы славы с таким символом. Получая улучшение, игрок может перевернуть свою карту лодки, карту подёнщика или карту хижины. Сделав это, он усилит выбранную карту и получит дополнительные ПО в конце игры.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается после раздачи карт героев в 5-м раунде. Перед подсчётом очков игроки могут провести торговлю по вариантам, доступным в 5-м раунде, чтобы обменять всё оставшееся серебро на дуб, шерсть и железо, а затем превратить их в золото *(каждый набор — 1 золото)*. В торговле можно использовать серебро и ресурсы, полученные в фазе получения дохода.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игроки получают победные очки за следующие достижения:

1. Корабли *(со всеми бонусами)*.
2. Здания.
3. Нанятые ярлы.
4. Шкалы прогресса *(деления с «15» по «18»)*.
5. ПО на картах героев и подёнщика.
6. 1 ПО за 1 золото.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО! В случае ничьей победу одерживает претендент с наибольшим количеством дуба, шерсти и железа в личном запасе. Если по-прежнему ничья, побеждает претендент с наибольшим количеством работников в личном запасе. Если опять равенство, все претенденты празднуют общую победу.

Нужна помощь в подсчёте очков?
Скачайте наше бесплатное приложение
Garphill Games Companion App
для Android или iOS.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Чтобы выиграть партию в одиночном режиме, игроку нужно набрать больше очков, чем его соперник. Ничья не считается! Результат соперника складывается из следующих достижений:

1. 3 ПО за каждую карту героя, которую он бы получил.
2. ПО на всех 5 картах раундов.
3. ПО на шкалах прогресса *(деления с «15» по «18»)*.



Результат Красного игрока (47 ПО) складывается из следующих достижений:

- *29 ПО за корабли, в том числе бонусные 4 ПО за шнекку.*
- *7 ПО за здания.*
- *3 ПО за нанятых ярлов.*
- *0 ПО за шкалы прогресса.*
- *5 ПО за карты героя и подёнщика.*
- *3 ПО за золото.*

ПАМЯТКА ПО КОРАБЛЯМ



Немедленно получите 3 работников.



Немедленно получите 2 любых ресурса *(дуб, шерсть, железо)*.



Немедленно получите 4 серебра.



Немедленно получите 2 карты деревни.



Получите 1 золото в фазе дохода.



Получите 2 серебра в фазе дохода.



1 ПО за каждое уникальное здание *(в том числе хижину)*.



3 ПО за каждый набор из карты набега, карты торговли и улучшения.



1 ПО за каждый уникальный корабль *(в том числе лодку)*.



2 ПО за каждую карту набега.



2 ПО за каждую карту торговли.



2 ПО за каждое улучшение.

ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ

1 работник

Получите 1 карту деревни

Сбросьте 1 карту деревни

1 серебро

1 дуб

1 шерсть

1 железо

1 дуб, 1 шерсть или 1 железо

1 золото *(джокер)*