

ПРАВИЛА



БРАЙАН  
БОРУ



Верховний Король Ірландії

АВТОР ПЕР СИЛЬВЕСТР  
ХУДОЖНИК ДЕЙРДРЕ ДЕ БАРРА



*Ірландія омивається майбутніми королями,  
жадібними до влади претендентами та самопроголошеними правителями.  
Провінції знаходяться в безладді, а простий народ платить ціну.  
Земля потребує лідера.*

У *Брайані Бору* ви будете прагнути об'єднати Ірландію під своїм правлінням, забезпечуючи контроль за допомогою могутності, хитрості та шлюбу. Об'єднайте зусилля, щоб відбити загарбників вікінгів, побудувати монастирі, щоб розширити свій вплив, і зібрати підтримку в містах і селах по всій землі. Щоб стати Верховним королем усієї Ірландії, вам потрібно буде орієнтуватися в зв'язки мінливих союзів, перевершувати своїх ворогів і хапати історію за віжки.

## ІСТОРИЧНА ЗАМІТКА ВІД АВТОРА

Брайан Бору був Верховним королем Ірландії, який жив близько 1000 року н.е. Він зробив своє ім'я як воїн, відбивши вторгнення вікінгів, які були частими в ці часи, і перемігши багатьох своїх внутрішніх ворогів на полі бою. Але не тільки володіння військовою тактикою призвело до його легендарного статусу, він доклав руку і до політики. Він спритно одружився зі своїми різними членами сім'ї, щоб створити важливі союзи – практика, яку я не виправдовую і не рекомендую! Він також відбудував багато монастирів, які зазнали набігів, тому він здобув прихильність домінуючої церкви.

Він загинув у 1014 році в битві при Клонтарфі проти данців, хоча його війська виграли битву.

Можна подумати, що гра про завоювання більшості в регіонах впливає з дуже сучасного погляду на демократію або теорію ігор, але щось подібне насправді вже існувало за часів Брайана Бору. Ірландці жили кланами. Привілейовані члени кожного клану обирали вождя своєї кланової ради, що називався Рі, який в часи війни правив з абсолютною владою. Кожен Рі (що прирівнюється до міста в грі) був поданий в заставу королю, Руїрі (не предствлений в грі). Над Руїрі стояв правитель регіону Рі Руйрех. Різні Рі Руйрех в свою чергу боролися між собою за титул Верховного короля Ірландії. Я не використовував терміни Ri і Ri Ruirech в грі, щоб уникнути плутанини.

Датчани улюбали селитися там, де вони раніше грабували як «вікінги» (термін, яким вони називали себе, коли були на рейді) і навіть працювали з місцевою владою, щоб отримати політичну владу, і уклали угоди, щоб їхні нові поселення були залишені в мирі.

## КОМПОНЕНТИ



### 25 КАРТ ДІЙ

**Колір** : колір картки, який пов'язаний з певними діями і містечками на дошці.

Бойові карти (червоні) використовуються для боротьби з вікінгами.

Церковні картки (сині) використовуються для того, щоб завоювати прихильність церкви.

Картки залицяння (жовтого кольору) використовуються для оформлення політичних шлюбів.

Королівські карти (білі) джокери, і їх можна використовувати для претензій на міста будь-якого кольору.

**Значення**: значення карти, від якої залежить, чи буде вона успішною в хтросях чи ні.

**Основна дія**: дія, яку карта дозволяє вам зробити, коли ви виграєте хитрощі. Це завжди передбачає отримання контролю над містом.

**Додаткові дії**: дії, які дозволяють зробити карта, коли ви програєте хитрощі. Ви виберете один з варіантів для його повного розіграшу. Деякі карти мають тільки одну додаткову дію.



### 9 КАРТ ШЛЮБУ

**Винагорода**: вигода, отримана при отриманні карти через шлюб.

**Принцеса Данії** – це особлива двостороння шлюбна карта, яка являє собою союз з вікінгами.

*Dänische Prinzessin використовується лише в тому випадку, якщо ви зраєте в Німеччині, замість Принцеси Данії.*

### 7 КАРТ ВІКІНГІВ

**Сила вторгнення**: кількість токенів рейдерів вікінгів, розміщених у районі бою у фазу підготовки.



### 5 КАРТ ДОВІДОК

Зворотний бік - німецькою мовою.





125 ДИСКІВ  
(25 КОЖНОГО КОЛЬОРУ)



16 ТОКЕНІВ МОНАСТИРЯ



60 МОНЕТ



10 ТОКЕНІВ КОНТРОЛЮ ВІКІНГАМИ



30 ТОКЕНІВ РЕЙДЕРІВ ВІКІНГІВ



14 ТОКЕНІВ СЛАВИ



1 МАРКЕР АКТИВНОГО МІСТА



8 ТОКЕНІВ ПРЕТЕНЗІЙ

Диски та токени у грі  
кількістю не обмеженими.

## МАПА

**1. Регіони:** Ірландія розбита на вісім регіонів. Кожен регіон має поріг і кількість очок, які також відображаються на відповідному токени претензії.



порогове число



значення очок

**2. Міста:** кожне місто має колір, який асоціюється з кольором картки дії.



*Червоний, пов'язаний з бойовими картами.  
Синій, пов'язаний з картами церкви.  
Жовтий, пов'язаний з картами шлюбу.*

**3. Дороги:** дороги з'єднують деякі міста, що полегшує їх розширення з прилеглих міст.

**4. Слоти для токенів претензій:** місця, в яких можна розмістити токени претензії.

**5. Шлюбний трек:** відстежує ваші зусилля щодо організації політичних союзів через шлюб.

**6. Область битви:** відстежує ваші зусилля щодо відбиття вторгнень вікінгів.

**7. Область церкви:** відстежує ваші зусилля, спрямовані на здобуття прихильності церкви.

**8. Трек очок:** відстежує ваші очки.

**9. Таблиця підрахунку очок за регіонами:** нагадування про очки в кінці гри, отримані за контроль над містами в декількох регіонах.





## ПРИГОТУВАННЯ

1. Покладіть мапу посередині столу.
2. Відсортуйте монети, токени слави, токени монастирів, токени рейдерів вікінгів та токени контролю вікінгами за типами та розмістіть їх біля мапи. Це і є **запас**.
3. Дайте кожному гравцю всі дерев'яні диски одного кольору. Поверніть до коробки всі невикористані диски.
4. Дайте кожному гравцеві три монети і один токен слави.
5. Помістіть диск свого кольору на перше поле шлюбного треку, а ще один помістіть на поле 10 треку очок.
6. Розмістіть усі токени претензій лицьовою стороною вниз на мапі у вказаних для них слотах.
7. Відсортуйте карти дій, вікінгів, шлюбу і довідок за типами, і розмістіть їх біля мапи.
8. Знайдіть шлюбну карту принцеси Данії і розмістіть її поруч з шлюбною доріжкою. *Приберіть карту Dänische Prinzessin з гри.*
9. Перемішайте інші шлюбні карти. Потім покладіть наступну кількість шлюбних карт обличчям вниз у колоду поверх карти принцеси Данії та приберіть решту карт з гри, не дивлячись на них.  
Три гравці: дві шлюбні карти.  
Чотири-п'ять гравців: три шлюбні карти.
10. Перемішайте карти вікінгів. Потім розмістіть їх обличчям вниз поруч із областю битви.
11. Дайте кожному гравцеві карту довідку. *Відзначте, що на звороті карта німецькою мовою.*
12. Розмістіть картки з діями біля мапи.
13. Випадковим чином визначте стартового гравця і дайте йому маркер активного міста.
14. За годинниковою стрілкою кожен гравець розміщує диск свого кольору на полі міста. Не можна розміщувати диск у тому ж самому регіоні, що й диск іншого гравця.





## ЯК ГРАТИ

Гра проходить протягом серії раундів. Після трьох раундів (у грі з трьома гравцями) або чотирьох раундів (у грі з чотирма або п'ятьма гравцями) гра закінчується і гравець, який набрав найбільшу кількість очок, перемагає.

Кожен раунд має чотири фази: підготовка, драфт, дії та утримання.

На **фазі підготовки** ви розкриваєте нових вікінгів і шлюбні карти.

На **фазі драфту** ви обмінюєтеся картами, щоб сформувати руку для фази дій.

У **фазі дій** ви граєте карти в хитрощі і виконуєте основні та додаткові дії.

На **фазі утримання** ви влаштовуєте шлюби, боретесь з Вікінгами, будуєте монастирі та претендуєте на регіони.

### ФАЗА ПІДГОТОВКИ

Розкрийте верхню карту колоди Вікінгів. Розмістіть кількість токенів рейдерів Вікінгів, позначених силою вторгнення карти, в область битви мапи. Скиньте цю картку.

Потім розкрийте верхню картку шлюбної колоди і розмістіть її у верхній частині шлюбної доріжки.

**Якщо в шлюбній колоді більше немає карт, це фінальний раунд гри.** Таким чином, принцеса Данії завжди є остаточною шлюбною картою.

Потім перейдіть до фази драфту.

### ФАЗА ДРАФТУ

Перемішайте всі карти дій. Роздайте карти в залежності від кількості гравців:

Три гравці: роздайте кожному гравцеві по вісім карт.

Чотири гравці: роздайте кожному гравцеві по шість карт.

П'ять гравців: роздайте кожному гравцеві по п'ять карт.

Якщо ви граєте з трьома або чотирма гравцями, покладіть решту карти лицьовою стороною вниз біля мапи, не дивіться їх.

З карт, які вам роздали, виберіть дві і розмістіть їх лицьовою стороною вниз перед собою. Вони сформулюють вашу руку у фазу дій. Після того, як всі гравці виберуть свої карти, передайте всі ваші карти, що залишилися, гравцеві зліва від вас.

Виберіть дві картки з тих, які вам передали, і розташуйте їх лицьовою стороною вниз із двома вже вибраними картками. Знову ж таки, як тільки всі гравці виберуть свої карти, передайте всі карти, що залишилися, гравцеві зліва від вас.

Повторюйте цей процес до тих пір, поки всі розіграні карти не будуть розміщені обличчям вниз перед гравцями. Коли вам передадуть тільки одну або дві карти від гравця праворуч від вас, помістіть їх прямо в до ваших карт обличчям вниз.

Візьміть в руку всі карти, що лежать перед вами, і переходите до фази дій.

**Ви можете подивитися на вже вибрані картки, але ви не можете їх замінити.**

### ФАЗА ДІЙ

Фаза дій розігрується серією хитрощів.

Продовжуйте грати в хитрощі, поки у кожного гравця не залишиться одна карта дії в руках.

Потім перейдіть до фази утримання, скинувши решту картки в руках.

### ХИТРОЩІ

На старті кожних хитрощів гравець з маркером активного міста розміщує маркер на будь-якому місті на мапі без диска на ньому. Це **активне місто**.

Потім він розіграє карту зі своєї руки. **Карта повинна відповідати кольору міста або бути королівською (білою) картою.**

По черзі за годинниковою стрілкою кожен гравець розіграє одну карту з руки. Він може грати в будь-яку карту, незалежно від вартості чи кольору. Вам не потрібно відповідати кольору або вартості будь-якої карти, яка вже була розіграна.

**Гравець, який розіграв карту з найвищим значенням у тому ж кольорі, що й активне місто, виграє хитрощі.** Всі інші гравці програють хитрощі. Королівські (білі) картки джокери і завжди вважаються такого ж кольору, як і активне місто.

Гравець, який розіграв карту з найменшим значенням (незалежно від кольору), тепер виконує дію, зазначену на його картці:

Якщо він виграв хитрощі, він виконує **основну дію** карти. *Основна дія знаходиться у верхній частині картки.*

Якщо він програв хитрощі, він вибирає і виконує одну з **додаткових дій** карти. *Додаткові дії знаходяться внизу картки. Деякі карти мають тільки одну додаткову дію.*

Дії пояснюються на звороті правил.

Після того, як він розіграв карту дію, він кладе карту в спільну стопку скидання, далі гравець, який зіграв карту з наступним найнижчим значенням, робить дію таким же чином.

Після того, як усі гравці зіграли дії, хитрощі закінчено.

**Ви не можете переглядати спільну стопку скидання.**

Якщо у гравців тепер залишилася тільки одна карта, фаза дій закінчується.

В іншому випадку гравець, у якого тепер є активний маркер міста, починає нові хитрощі.





## Дії

Кожна основна та додаткова дія показує один або кілька символів. Коли ви робите дію, ви повинні вирішити **всі** символи зліва направо.

СИМВОЛ	ДІЯ
	Візьміть маркер активного міста і розмістіть диск на активному місті. Тепер ви контролюєте це місто. <b>Цей символ з'являється лише в основних діях.</b>
	Візьміть монетку з запасу. Кількість монет не обмежено.
	Поверніть монету в запас. Якщо у вас немає монет, замість цього втрачаєте два очки. Якщо у вас теж немає точок, цей символ не має ніякого ефекту. <i>Це єдиний випадок, коли очки витрачаються замість монет.</i>
	Візьміть токен слави із запасу. Кількість токенів слави не обмежено.
	Розмістіть диск свого кольору в області церкви. Потім ви <b>можете</b> витратити будь-яку кількість монет, щоб розмістити ще один диск в області церкви за кожні дві витрачені монети. Кількість кольорові дисків не обмежено.
	Візьміть токен рейдера вікінгів із зони битви. Потім ви <b>можете</b> витратити будь-яку кількість монет, щоб взяти ще одного рейдера вікінгів із області битви за кожні дві витрачені монети. Якщо в районі битви немає рейдерів вікінгів, цей символ не має ніякого ефекту.
	Перемістіть кольоровий диск вгору на одне поле на шлюбному треку. Ви <b>можете</b> витратити будь-яку кількість монет, щоб перемістити на одне поле вгору по за кожні дві витрачені монети. Якщо ваш диск знаходиться на верхньому полі, цей символ не має ніякого ефекту.
	Після повного розіграшу вашої дії, якщо ваш кольоровий диск знаходиться на тому ж просторі, що й інший кольоровий диск, перемістіть його назад вниз, поки він не опиниться на полі без будь-яких інших кольорових дисків або на початковому полі шлюбного треку.
	Ви <b>можете</b> витратити п'ять монет, щоб розширитися на нове місто. По-перше, виберіть місто, яке ви контролюєте. Потім виберіть місто, яке з'єднане з ним дорогою і не має на ньому дисків. Розмістіть один із ваших кольорових дисків у цьому місті. Тепер ви контролюєте це місто. Ви можете розширитися лише на місто, яке з'єднане дорогою з містом, яке ви вже контролюєте, без інших міст між ними (контрольованих чи ні).
	Видаліть токен контролю вікінгами з мапи, щоб відкрити кольоровий диск під ним. Це місто тепер контролюється гравцем, диск якого розкрито.



## ПРИКЛАД ФАЗИ ДІЇ

Дейдре, Кейт, Георгіос і Пер проходять фазу дії. Вони щойно завершили хитрощі.

На початку наступних хитрощів Дейдре має маркер активного міста, тому вона розміщує його на порожньому містечку в Коннхауді. Оскільки це червоне місто, їй доводиться розігравати червону (або білу) карту. Вона грає 11 червоні.



Кейт вирішує, що їй байдуже виграти хитрощі, тому вона грає в 2 червоні.

Георгіос дійсно хоче виграти хитрощі, тому він грає 13 білі.

Нарешті, у Пера немає карт, щоб виграти трюк, тому він грає в 17 жовті.

**Георгіос виграє хитрощі**, оскільки розіграв карту з найвищим значенням у кольорі, що відповідає активному місту (тому що королівські карти джокери).



ДЕЙДРЕ

КЕЙТ

ГЕОРГІОС

ПЕР



Тепер вони роблять дії в порядку зростання чисел, тому Кейт йде першою. Вона не виграла трюк, тому їй доводиться вибирати одну з додаткових дій карти. Вона вибирає верхню дію, тому бере три монети. Потім у неї є можливість розширитися на нове місто, витративши п'ять монет. Кейт вирішує, що хоче це зробити, і оскільки одне з фіолетових міст Георгіоса перекриває дорогу в одному напрямку, у неї є лише одне місто, на яке вона може розширитися. Вона витрачає монети і розміщує один зі своїх синіх дисків у місті, з'єднав його з одним із її містечок у Лейнстері.



Далі Дейдре вирішує нижню додаткову дію на своїй картці і забирає два токени рейдера вікінгів з області битви. Вона вирішує витратити чотири монети, щоб взяти ще два токени - загалом чотири - оскільки зараз їй загрожує втрата міста вікінгам, якщо станеться вторгнення вікінгів.

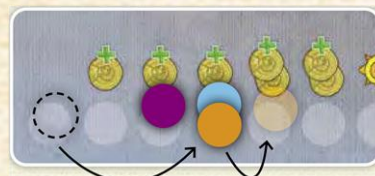


Коли Георгіос виграв хитрощі, він робить основну дію на своїй картці. Він розміщує один зі своїх фіолетових дисків на активному містечку, і бере маркер активного міста, а значить, почне наступний хитрощі. Він також бере одну монету.



Нарешті, Пер розіграє додаткову дію на своїй картці. Він вирішує просунути вгору по шлюбному треку, просуваючись на три поля. Це залишає його на тому ж полі, що і Кейт.

Тепер він повинен або витратити дві монети, щоб просунути на ще одне поле шлюбного треку, або переміститися вниз на одне поле. Однак Георгіос знаходиться на полі внизу, тому Перу потрібно було б рухатися вниз *ще на одне* поле. Замість цього він вирішує витратити дві монети, щоб просунути вгору на ще один крок на шлюбному треку, поставивши його на один поле попереду Кейт.



Оскільки всі гравці тепер розіграли свої карти, хитрощі закінчуються. У кожного з них в руках залишилася лише одна карта, тому ці карти скидаються, і гра переходить до фази утримання.



## ФАЗА УТРИМАННЯ

Виконайте ці чотири кроки по порядку:

1. Шлюб
2. Битва
3. Церква
4. Претензії на регіони

Потім, якщо в шлюбній колоді не залишилося карт, гра закінчується.

В іншому випадку переходимо до фази підготовки наступного раунду.



### КРОК ШЛЮБ

Якщо ваш диск знаходиться на найвищому полі шлюбного треку, ви успішно влаштували політичний союз! *Вам не потрібно бути на самому верхньому полі, достатньо бути трохи вище всіх дисків інших гравців.*

Візьміть шлюбну карту, розмістіть її перед собою, і відразу ж отримайте показані вигоди. Потім перемістіть диск в перший простір шлюбного треку.

У рідкому випадку, коли всі гравці знаходяться у початковому полі шлюбного треку, приберіть з гри шлюбну карту і переходьте до кроку битва.

### СИМВОЛ ВИГОДА



Отримати вказану кількість очок.



Візьміть токен слави із запасу. Кількість токенів слави не обмежено.



Розмістіть кольоровий диск у будь-якому місті без диска у вказаному регіоні. Тепер ви контролюєте це місто.

Якщо в зазначеному регіоні немає міст без диска, цей символ не має ніякого ефекту.

*Шлюби - це політичні союзи, укладені між членами власного дому та іншими дворянами і королівськими особами Ірландії.*

### ПРИНЦЕСА ДАНІЇ

Оформлення шлюбу з принцесою Данською укладає союз з Вікінгами. негайно виберіть один із наведених нижче варіантів:



#### 1. Військова підтримка:

Розмістіть карту Принцеси Данії стороною, що вказує на військову підтримку. Під час кроку претензій на регіони, усі міста,

контрольовані вікінгами, вважатимуться такими, ніби вони контролюються вами.

Крім того, в кінці гри всі міста, що контролюються вікінгами будуть вважатися вашими під час врахування відкритих токенів претензій на мапі, але **не** для визначення кількості регіонів, в яких ви контролюєте міста.



#### 2. Встановлення торгівлі:

Розмістіть картку Принцеси Данії стороною, що вказує на встановлення торгівлі. В кінці гри міста, що контролюються вікінгами, будуть вважатися вашими під час підрахунку того, в скількох регіонах ви контролюєте міста.

Міста, що контролюються вікінгами, **не** вважатимуться вашими під час врахування відкритих токенів претензій на мапі.



#### 3. Скиньте її: відмовтеся від карти Принцеси Данії і отримайте чотири очки.

Після того, як шлюбна карта буде розіграна, кожен гравець отримує вигоди, показані на полі шлюбного треку, на якому знаходиться його диск, якщо такі є. *Гравець, який розіграв шлюбну карту, переміщує свій диск у нижню частину шлюбного треку, тому він не отримує інші вигоди.*

### СИМВОЛ ВИГОДА



Розмістіть диск в будь-якому місті на дошці без диска на ньому. Тепер ви контролюєте це місто.



Візьміть токен слави із запасу. Кількість токенів слави не обмежено.



Візьміть монетку із запасу. Кількість монет не обмежено.



### КРОК БИТВА

Якщо в області битви немає токенів рейдерів вікінгів, вторгнення Вікінгів були відбито! В іншому випадку відбувається вторгнення Вікінгів.

Якщо в області битви є хоча б один токен рейдера Вікінгів, гравець з найменшою кількістю токенів рейдерів Вікінгів програє місто Вікінгам. Гравець з найбільшою кількістю токенів рейдерів Вікінгів вибирає одне з міст гравця, що програє, і розміщує токен контролю вікінгами поверх одного з кольорових дисків. Вікінги тепер контролюють це місто.

Якщо два або більше гравців мають однаково найменшу кількість токенів рейдерів вікінгів, кожен такий гравець програє місто Вікінгам.

Якщо нічия у двох або більше гравців, гравець або гравці, які втрачають міста, замість цього можуть вибрати місто, яке вони програють.

Потім поверніть всі токени рейдерів вікінгів з області битви у запас і нагорода трофеями битви.

### ТРОФЕЇ БИТВИ

Трофеями битви нагороджуються незалежно від того, чи було відбито вторгнення Вікінги чи ні.



По-перше, гравець з найбільшою кількістю токенів рейдерів Вікінгів отримує токен слави із запасу. Потім він отримує по одному очку за кожен зі своїх токенів слави і повертає усі свої токени рейдерів Вікінгів у запас. Якщо нічия у двох або більше гравців, токени слави чи очки не отримуються, а токени рейдерів Вікінгів не повертаються. Замість цього переходьте до наступного нагородження.

Далі гравець або гравці, які **зараз** мають найбільшу кількість токенів рейдерів вікінгів, кожен отримує одне очко. Потім кожен з них повертає один токен рейдера Вікінгів у запас.

**Ви не отримуєте жодних винагород, якщо у вас немає токенів рейдерів Вікінгів.**

## КРОК ЦЕРКВА

Нагорода за заступництво над церквою.

По-перше, гравець з найбільшою кількістю дисків в області церкви, якщо може, розміщує монастир навколо міста, яке він контролює. У місті не може бути більше одного монастиря. Потім гравець бере маркер активного міста і прибирає всі свої диски з області церкви. Якщо у двох або більше гравців нічия, ці ефекти не розігруються. Замість цього переходьте до наступної нагороди.

Далі гравець або гравці, які **зараз** мають більшість дисків в області церкви, отримують по одному очку. Потім вони прибирають один диск із області церкви.

Нарешті, за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця з маркером активного міста, кожен гравець, який має принаймні чотири диски в області церкви, якщо може, розміщує монастир навколо міста, яке він контролює. Кожен гравець, який розмістив монастир, потім прибирає усі свої диски з області церкви.

## КРОК ПРЕТЕНЗІЙ НА РЕГІОНИ

Претенденство на регіони, де у вас найбільше міст.

Для кожного **токена претензії обличчям вниз** на мапі підрахуйте, скільки міст контролюється у відповідному регіоні (включаючи міста, контрольовані вікінгами).

Якщо число дорівнює або перевищує порогове число (показане в регіоні та на маркері), переверніть токен претензії лицьовою стороною вгору. В іншому випадку залиште його лицьовою стороною вниз.

Для кожного **перевернутого токена претензії**, будь то на мапі чи перед гравцем, перевірте, хто контролює більшість міст у відповідному регіоні. Гравець з найбільшою кількістю міст регіону бере токен претензії і розміщує його перед собою, обличчям вгору.

Якщо нічия у двох або більше гравців, токен залишається там, де він є. *Отже, якщо гравець отримує токен претензії, він втратить його лише в тому випадку, якщо інший гравець пізніше контролюватиме більше міст, ніж він.*



### МОНАСТИРІ

*Якщо в місті є монастир, воно вважається двома містами під час визначення умов перевертання токена претензії обличчям догори та претендування на регіони.*

### ВІКІНГИ І ПРИНЦЕСА ДАНІЇ

Якщо гравець уклав шлюб з Принцесою Данії і вибрав **військову підтримку**, всі міста, що контролюються вікінгами, вважаються контрольованими цим гравцем.

В іншому випадку, якщо Вікінги контролюють більшість міст регіону, залиште токен претензії на мапі (або поверніть його туди, якщо вони вирвали його у гравця).

## КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо в кінці фази утримання не залишилося шлюбних карт, гра закінчена, підраховується сума очок.

### ПІДРАХУНОК



Гравець з **найбільшою кількістю** монет набирає одне очко. *Якщо нічия у кількох гравців, очки не нараховуються.*



Гравець з маркером активного міста набирає одне очко.



За кожен токен слави, який у вас є, отримайте один бал.



За кожен токен претензії, що лежить перед вами, отримайте кількість очок, що вказана на токени.

За кожен токен претензії обличчям догори на мапі, всі гравці нічії по більшості міст цього регіону, отримують половину кількості очок, вказаних на цьому токени, округлених у меншу сторону.

*Якщо перед вами картка Принцеси Данії **стороною військової підтримки**, міста, що контрольовані Вікінгами, вважаються контрольованими вами.*

Токени претензій обличчям вниз не враховуються.



Отримуйте очки відповідно до наведеної нижче таблиці, залежно від кількості **різних** регіонів, у яких ви контролюєте принаймні одне місто.

*Якщо перед вами картка Принцеси Данії **стороною встановлення торгівлі**, міста, що контрольовані Вікінгами, вважаються контрольованими вами.*

<b>РЕГІОНИ</b>	1-2	3-4	5	6	7	8
<b>ОЧКИ</b>	0	1	3	5	7	10

**Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість очок.**

Якщо за більшістю очок є нічия, виграє гравець нічий з найбільшою кількістю токенів претензій.

Якщо знову нічия, виграє гравець нічий з найбільшою кількістю шлюбних карт.

Якщо й досі нічия, гравці нічий ділять перемогу.





# КОРОТКА ДОВІДКА

## ФАЗА УТРИМАННЯ



### КРОК ШЛЮБ

- 1. Найвище на треку:** візьміть шлюбну карту і перейдіть початок треку.
- 2. Всі інші гравці:** отримайте вигоду, вказану на полі треку.



### КРОК БИТВА

- 1. Рейдери Вікінгів у області битви:** гравець з найменшою кількістю рейдерів Вікінгів програє місто Вікінгам. *Гравець з більшістю рейдерів Вікінгів вибирає, яке місто.*
- 2. Приберіть усіх рейдерів Вікінгів із області битви.**
- 3. Більшість токенів рейдерів Вікінгів:** отримайте один токен слави, отримайте по одному очку за кожен токен слави і поверніть усіх рейдерів Вікінгів. *Пропустіть, якщо нічия.*
- 4. Більшість токенів рейдерів Вікінгів після кроку 3:** отримайте одне очко і поверніть одного рейдера Вікінгів. *Всі гравці нічий отримують цю нагороду.*



### КРОК ЦЕРКВА

- 1. Більшість дисків в області церкви:** розмістіть монастир, візьміть маркер активного міста та приберіть всі диски. *Пропустити, якщо нічия.*
- 2. Більшість дисків в області церкви після кроку 1:** отримайте одне очко та приберіть один диск. *Всі гравці нічий отримують цю нагороду.*
- 3. Чотири і більше дисків у області церкви:** розмістіть монастир і приберіть всі диски.



### КРОК ПРЕТЕНЗІЇ НА РЕГІОНИ

- 1. Кожен токен претензії обличчям донизу:** переверніть його обличчям вгору, якщо кількість міст у цьому регіоні відповідає пороговому числу.
- 2. Кожен токен претензії обличчям вгору:** передайте його гравцеві з найбільшою кількістю міст цього регіону. Якщо нічия, жетон залишається там, де він є.

Міста з **монастирями** вважаються двома містами.

## СИМВОЛИ

### СИМВОЛ ДІЯ



Візьміть під контроль активне місто.



Отримати монету.



Заплатіть монету. *Якщо у вас немає монет, замість цього витратьте два очки.*



Отримайте токен слави.



Отримайте вказану кількість очок.



Покладіть диск в область церкви. Витратьте дві монети за диск, щоб розмістити більше дисків.



Візьміть рейдера Вікінгів з області битви. Витратьте дві монети на токен, щоб взяти більше токенів.



Перемістіть на поле вгору по шлюбному треку. Витратьте дві монети за поле, щоб перемістити на більше полів.

*Не можна закінчувати на тому ж полі, що й інший диск.  
Якщо поле зайнято, перемістіться вниз до наступного порожнього поля.*



Ви **можете** витратити п'ять монет, щоб контролювати місто, з'єднане дорогою з іншим містом, яке ви контролюєте.



Видаліть токен контролю Вікінгами.



Візьміть під контроль будь-яке місто.



Візьміть під контроль будь-яке місто в зазначеному районі.