



BIRTH OF EUROPE



**ВЕРСИЯ ПЕРЕВОДА 0.8**

Если вы нашли ошибки, сообщите на [zaknafein@gmail.com](mailto:zaknafein@gmail.com)

**878 • VIKINGS**  
Invasions of England

## 1. Выберите Фракцию

Каждый игрок выбирает фракцию для игры и берет соответствующие Отряды, Кубики Боя и Фракционные Карты цвета этой фракции. Фракция Англичан включает в себя синих Хускарлов и зеленых Тэнов. Фракция Викингов включает в себя черных Северян и красных Берсеркеров.

Когда вы играете меньше, чем с 4 игроками один или более игрок будет контролировать несколько фракций одной из сторон.

**Все Фракции всегда участвуют в игре.**

## 2. Карты

Каждая из четырех фракций создает Колоду из фракционных карт 01-12. Каждый игрок мешает свою Колоду и набирает **3 карты**, на которые они могут посмотреть.

Каждая фракционная колода состоит из 12 карт: 6 Движения, 1 Перемирия и 5 Карт Событий. Если у Игрока на руке только Карты Событий (можно отличить по символ свитка в верхнем левом углу карты) покажите руку остальным игрокам, замешайте карты в колоду и возьмите 3 новые карты.


Союзники могут показывать друг другу свои карты в любой момент, чтобы обсудить и скоординировать свои действия.

## 3. Пул Резервов

Все игроки создают свой Пул Резервов перед собой и размещают в нем все свои отряды.

## Расстановка Английских Отрядов

Некоторые Ширсы (Провинции) на карты отмечены цветными иконками Отрядов в круге, это стартовая расстановка для Английских Отрядов. Заселите Ширсы на карте отрядами соответствующего Цвета. После расстановки эти отметки не используются в игре.

*Пр : Англичанин размещает  в Ширсе Ланкарстер (Чесекс).*

## 5. Дополнительные Отряды

Каждая Фракция Англичан размещает **4 дополнительных** Отряда своего цвета в любых Ширсах.

## 6. Фирд (Ополчение)

Замешайте 16 желтых карт Фирда и разместите их рядом с 10 желтыми отрядами Ополчения и 2 желтыми Боевыми Кубиками и положите недалеко от игроков за Англичан.

## 1 Англичане Хускарлы

12 Синих Фракционных карт (01-12)

20 Синих Отрядов Хускарлов

2 Синих Кубика Боя Хускарлов



2



3

## Англичане Тэны

12 Зеленых Фракционных карт (01-12)

40 Зеленых Отрядов Тэнов

3 Зеленых Кубика Боя Тэнов



5

6



## Подготовка

Королевства Англия разделена на 4 королевства, отмеченные своим цветом на карте.



10



8



**Ширсы**

Каждая обведенная белым зона это Ширс, который может быть оккупирован Отрядами.

**Моря**

В игре 4 моря разделенные сушей или синей линией. Из какого моря Армия Викингов может вторгаться отмечено на каждой карте Вторжения.

**Викинги Северяне**

- 12 Черных Фракционных Карт (01-12)
- 40 Черных Отрядов Северян
- 3 Черных Боевых Кубика Северян



**Викинги Берсерки**

- 12 Красных Фракционных Карт (01-12)
- 20 Красных Отрядов Берсерков
- 2 Красных Боевых Кубиков Берсерков



**7. Фишка Раунда и жетона армии Альфреда**  
Поставьте Фишку раунда на ячейку I и один из жетонов Альфреда на ячейку 5 в Треке Раундов.

**8. Маркеры Хода**  
Разместите красный, синий и зеленых Маркер Хода (Кубики с черными гранями) в мешок. Черный Маркер Хода размещается на первой ячейке Хода, т.к. Игрок за Северян начинает игру и делает первых ход.

**9. Подготовка Вторжения Викингов**

Карты Вторжения отмечены на рубашке буквами А, В или С. Замешайте три карты В и три карты С отдельно. Положите карты В на карты С, чтобы создать колоду Вторжения. Карту А положите лицом вверх перед игроками за Викингов, чтобы показать Великую Языческую Армию Хальфдана, которая вторгается в первый раунд. Как и отмечено, разместите 17 черных Отрядов Северян и 8 красных Отрядов Берсеркеров на карту.

*Пр: Викинг размещает 17 черных и 8 красных кубов на Великую Языческую Армию Хальфдана.*

Разместите жетон Лидера Хальфдана, который соответствует символу и картинке на Карте вторжения А, рядом с картой. Разместите остальных Лидеров рядом с колодой Вторжения.

**10. Альфред Великий**

Разместите карту и жетон Альфреда Великого рядом с колодой Вторжения.

**11. Маркеры Контроля Викингов**

Разместить один Маркер Контроля Викингов на каждую ячейку Трека Победы.

*Перед первой игрой вы должны аккуратно вставить жетоны Лидеров в пластиковые подставки.*



9



## Обзор Игры

Год 886. Последние 75 лет банды Викингов из Норвегии и Дании терроризируют побережье Англии своими налетами. Богатства и легенды о этих атаках позволили Северянам собрать огромные армии мужей жаждущих богатства и славы. Эти армии теперь готовы вторгнуться в Англию где они осадят и засеют плодородную землю, которую они завоевывают. Разделенные английские царства не готовы к этому надвигающемуся натиску. Викинги идут!

В “878 Vikings” игроки контролируют вторжение Викингов или Английских дворян, которые пытаются противостоять вторжению. Игроки Викинги либо играют в роли свободных Северян, либо являются бесстрашными воинами, известными как берсерки. Англичане берут под свой контроль Хускарлов, домашние войска королей, или выступает, как Тэны, которые были местными знатными Лидерами. Английские игроки также смогут созвать Ополчение, называемые Фирд, для защиты своих городов.

Игроки каждой стороны работают вместе, чтобы координировать свои планы. Каждая сторона пытается взять под контроль города на карте, для достижения победы. Англичане начинают игру, контролируя всю Англию, но все новые и новые лидеры Викингов будет вторгаться с моря почти в каждом раунде. Английские игроки созывают подкрепления из городов, которыми они управляют, в то время как викинги должны ждать нового вторжения что укрепить свои армии. Игра заканчивается после подписания Перемирия под Ведмором; Сторона, контролирующая большинство городов на конец игры, побеждает.



### Как использовать данный буклет

#### Подготовка (Страницы 2-3)

Для того, чтобы помочь вам освоить игру, предполагается, что вы уже подготовили игру. Часть игровых терминов было представлено во время подготовки, так, что убедитесь что вы прочили всю подготовку к игре.

#### Правила (Страницы 5-11)

Раздел Обзор Игры описывает стандартный ход игр и Фарз из которых состоит Раунд. Остальные правила представлены в описании пяти Фаз игры. Фаза Лидерства идет перед Фазой Движения и Фазой Битв и Фаза Лидерства разбирается последней, т.к. требует понимания как разыгрываются битвы и движение.

*Примеры, сопровождающие правила игры выделены красным.*

*Заметки отмечены синим и выделяют важные моменты и уточняющие токости в правилах.*

# Игровой Процесс

## 1.0 Раунд и Ходы

Игра может длиться до 7 Раундов. В каждом Раунде игроки за каждую из фракций будут действовать в случайном порядке.

В начале каждого раунда, все четыре Кубика Хода помещаются в Мешок. Затем вы вслепую тянете один из них и размещаете на первую Ячейку хода. Цвет кубика определяет какая фракция будет совершать сейчас свой ход. Данная фракция должна полностью завершить свой Ход перед тем, как будет вытянут следующий Кубик Хода и помещен в следующую ячейку.

*Заметка : В первом Раунде Северяня всегда ходят первыми, поэтому их черных Кубик Хода размещается на первую Ячейку во время подготовки к игре.*

После того, как все Кубики Хода были вытянуты и игроки за все фракции закончили свой Ход, Раунд заканчивается. Кубики Хода возвращаются в мешок и фишка Раунда продвигается на ячейку следующего Раунда на Треке Раундов и начинается следующий Раунд.

## 1.1 Проверка конца игры

В конце каждого Раунда необходимо проверить не соблюдены ли на данный момент условия окончания игры ( 7.0, 7.1).

## 1.2 Порядок хода

Вытянутый Кубик Хода определяет какая фракция будет ходить следующей. Игрок контролирующей эту фракции становится **Активным Игроком** и выполняет следующие фазы в данном порядке

- 1) Фаза Подкреплений ( 2.0)
- 2) Фаза Лидера ( 5.0)
- 3) Фаза Движения ( 3.0)
- 4) Фаза Битв ( 4.0)
- 5) Фаза Добора ( 6.0)

*Заметка: Т.к. Фаза Лидерства требует понимания правил сражений и движения, но разыгрывается раньше Фазы Движения и Фазы Битв, она будет разобрана сразу после правил этих фаз.*

*Заметка : Если у Викингов или Англичан нет Лидеров на поле, то они пропускают Фазу Лидеров. Англичане не будут располагать лидерами до начала пятого Раунда, когда Альфред Великий вступит в игру.(2.1.1).*



# Фаза Подкреплений

## 2.0 Подкрепления Викингов

Первый (и только первый) игрок за Викингов в начале своегохода в Раунде тянет верхнюю карту из колоды Вторжения для того, чтобы показать какой Лидер Викингов возглавит вторжение в этом раунде. Поместите отмеченные Отряды на карту Вторжения токеном Соответствующего лидера рядом с картой.



Лидер

**Только первый Игрок за Викингов который начинает свой Ход в Раунде тянет карту Вторжения.**

*Заметка: Карта Вторжения А в первом раунде уже выложена во время подготовки к игре, поэтому в первый раунд новая карта не разыгрывается.*



Карта Вторжения Лидера

У карты вторжения В №4 нет Лидера и нового Лидера не выйдет на стол в этот Ход. Вместо этого карта дает возможность ввести подкрепления, которые могут быть размещены рядом с любым Лидером или в любом Ширсе на побережье содержащий маркер Контроля Викингов.



Карта Вторжения Подкрепления

Каждая фракция имеет ограниченный запас отрядов в Пуле Подкрепления. Если у игрока за Викингов недостаточно Отрядов в Пуле подкрепления, то он размещает только то, что у него есть.

## 2.1 Английские Подкрепления

Некоторые Ширсы на карте имеют Подкрепления Городов, чтобы отметить как много подкреплений размещается в Ширсе. Активный игрок размещает один из своих Отрядов в Ширсе за каждый изображенный Отряд. Если Ширс под контролем Викингов, то он **не создает** подкреплений.



Подкрепления Города

*Пр: В ходе фазы Подкреплений Англичанина Хускарла он размещает 2 синих Отряда в Винчестере.*



Если у игрока за Англичане недостаточно Отрядов для размещения он может сам решить, какой из Ширсов не получит подкреплений.

## 2.1.1 Альфред Великий

Первый игрок за Англичан, который начинает свой ход в Пятом Раунде получает Альфреда Великого. Разместите Лидера в любом городе с Подкреплениями, не под контролем Викингов. Разместите его карту рядом с получившим его игроком вместе с отмеченными на карте Отрядами.



## 2.2 Отступившие Отряды

В дополнение к размещению подкреплений любые отряды Активного Игрока на поле для отступающих отрядов возвращаются в игру



Поле для отступивших Отрядов

Отступившие отряды Викингов могут быть размещены на любой карте Вторжения находящейся в игре или в Ширсе с Маркером Контроля Викингов на побережье.

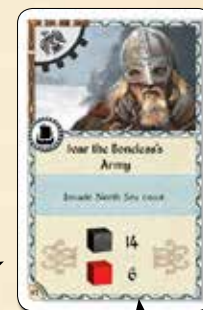
Отступившие отряды Англичан могут быть размещены на карте Альфреда Великого или в любом Ширсе с иконкой Подкреплений Города не под контролем Викингов.

Если активный игрок не контролирует Городов или Лидеров/Карт Вторжения для размещения отступающих отрядов, то они могут остаться на Поле Отступающих Отрядов.

## 2.3 Розыгрыш Карты Движения

В конце фазы Подкрепления Активный игрок **обязан** разыграть одну (и только одну) Карту Движения.

### Пример Подкрепления Викингов



*Идет Третий Раунд и игрок за Северян первый игрок за Викингов чей Маркер Хоба вытянут, поэтому он тянет верхнюю карту Вторжения (больше карт Вторжения не будет вытянуто в этом Раунде) и Ивар Бескостный входит в игру. Северянин размещает отмеченное количество Отрядов отмеченное на карте Вторжения, 14 Северян и 6 Берсеркеров и находит нужный токен Лидера. У него есть 2 отступивших отряда Северян на соответствующем Поле и он решает добавить их к армии вторжения Ивара.*

## Фаза Движения

### 3.0 Армии

Армия формируется из отрядов в одном Ширсе. Армия формируется из отрядов одной стороны. Игрок может все или некоторые отряды в Армию, но хотя бы один Отряд должен принадлежать Активному Игроку. Активный игрок теперь может передвигать Армию.

**Количество Армий которые могут двигаться**

**Количество Ширсов которое армия может пересечь**

**Номер Карты**



Карта Движения Берсерков

*Пр: Активный игрок за Ангийских Тэнов (Зеленый) формирует армию в Ширсе В (ниже), содержащий 4 Хускарла и 1 Тэна.*

*Он двигает все эти Отряды вместе, как Армию в Ширс С.*

### 3.1 Карта Движения

Армии перемещаются Активным игроком как указано в разыгранной им Карте Движения.

На каждой Карте движения на левой стороне указано 2 цифры. Верхняя цифра указывает максимум Армий, которые Активный Игрок может переместить. Нижняя цифра указывает как много Ширсов может пересечь каждая из этих Армий. Каждая Армия, включая каждый Отряд в ней может быть перемещены 1 раз за Ход.

*Пр: Для представленной красной карты Движения игрок за Берсерком может переместить до двух Армий на расстояние до 4 Ширсов.*

Армии перемещаются из Ширса в Ширс, пересекая белую границу Ширса. Любая армия **должна остановиться**, если она вошла в Ширс оккупированный вражескими Отрядами. Армии не могут **оставлять** или **подбирать** Отряды в процессе движения. Отряды не могут быть перемещены несколько раз с разными Армиями или Лидерами.

Игрок не обязан передавать полное количество Армий указанное в Карте Движение или тратить все движение.



Болотные Ширсы

### 3.2 Болотные Ширсы

Армии не могут входить в Болотные Ширсы.

### 3.3 Лидеры

Все отряды на Лидере Карты Вторжения формируют одну армию и отображаются Лидером на Поле. Лидеры перемещаются так же, как Армии без лидера и учитываются при подсчете количества армий, которые игрок может передвинуть картой Движения. Тем не менее Лидер должен быть перемещен в фазу Лидеров, до всех остальных Армий и имеет другие правила описанные в разделе 5.0.



#### Пример Движения

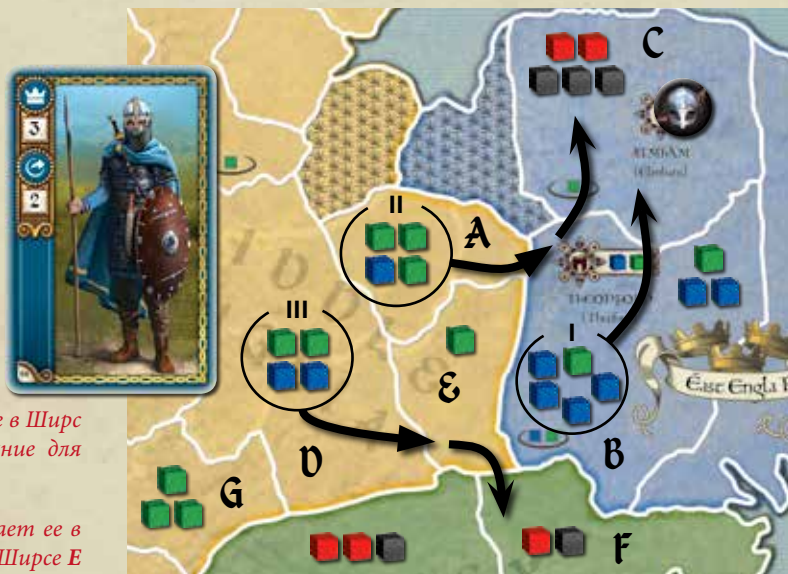
*Это начало нового Раунда и Кубик Хода Игрока за Хускарлов (Синий) вытянут из Мешика. В Фазе Подкреплений, он разместил свои Подкрепления на поле, включающие 1 Синий отряд в Ширсе В. А также 1 синий Отряд из Поля Отступивших в тот же Ширс. Затем он разыграл Карту движения, которая позволяет передвинуть 3 Армии на расстояние до 2 Ширсов.*

*Он формирует Армию из 5 Отрядов в Ширсе В и передвигает их в Ширс С. Обратите внимание, что три Отряда не были включены в Армию и остались в Ширсе В.*

*Он также формирует вторую Армию в Ширсе А и передвигает ее в Ширс В и затем в Ширс С, используя разрешенное армией расстояние для перемещения.*

*Наконец, он формирует третью Армию в Ширсе D и перемещает ее в Ширс E и затем в Ширс F. Обратите внимание, что Отряды в Ширсе E не могут быть добавлены к армии двигающейся через этот Ширс.*

*Каждая из этих Армий содержит в себе как минимум 1 синий Отряд Хускарлов. Игрок за Хускарлов не мог передвинуть Отряды из Ширса G, так как в нем нет синих Отрядов Хускарлов.*



*После того, как все Армии закончили перемещение Активный Игрок переходит к Фазе Битв.*



# Фаза Битв

## 4.0 Битвы

Битва случается если Армии разных сторон оказываются в одном Ширсе. Если необходимо разыграть несколько битв, то их порядок определяет Активный Игрок.

Активный Игрок всегда является **Атакующим**, а его оппонент **Защищающим**. У защищающегося игрока есть **Инициатива**, он бросает все свои кубики и применяет результаты. Если войска обеих сторон остались в игре, то атакующий игрок бросает все свои кубики и применяет результат. Битва продолжается с передачей хода до тех пор, пока в Ширсе не останутся отряды только одной стороны.

Контролирующий фракцию игрок сам бросает свои Боевые кубики и принимает решение о судьбе своих Отрядов. Каждый игрок бросает количество кубиков соответствующее числу отрядов представленных в битве. **Максимальное число кубиков ограничено только общим запасом кубиков у фракции.**

*Пр: Хускарлы Англичане (синие) могут бросит до двух кубиков, а Англичане Тэны (зеленые) до трех.*

## 4.2 Результаты Боевых Кубиков

Боевые Кубики каждой Фракции имеют уникальное соотношение сторон из Попаданий, Отступлений и Команд.

| Стороны кубиков Фракций |  |
|-------------------------|--|
| <b>Викинги</b>          |  |
| Северяне<br>3 Кубика    |  |
| Берсерки<br>2 куба      |  |
| <b>Англичане</b>        |  |
| Хускарлы<br>2 Кубика    |  |
| Тэны<br>3 Кубик         |  |

### 4.2.1 Попадание

Результат Попадание позволяет вам убрать Один Отряд оппонента из битвы и отправить его Пул Подкреплений этого Игрока. Оппоненты решают между собой чей Отряд будет убран, если в битве участвует игроки обеих фракций.



### 4.2.2 Отступление

Результат Отступление заставляет выкинувшего его игрока отправить один из своих Отрядов их битвы на Поле Отступающих Отрядов.



### 4.2.3 Команда

Если выброшен результат Команда, игрок этой фракции может принять решение и вывести один из своих Отрядов из текущей битвы. Отряд покидает битву и должен переместиться в соседний Ширс содержащий дружеские Отряды или Город под вашим контролем. Вы также можете переместить свои отряды в Ширс, в котором есть как дружеские, так и вражеские Отряды (будет битва) используя результат Команда.



**Результат Попадание и Отступление разыгрываются первыми, замет разыгрывается результат Команда.**

## 4.3 Берсеркеры

Если игроки за Викингов получили Попадание в первом Раунде новой битвы, они обязаны убрать отряд Берсеркеров первыми. **Важно, что в последующих раундах битвы Берсерки могут убираться как потери первыми.**

*Заметка: В Берсеркеры были бесстрашными воинами защищенными "магией" и бросаются в бой не без сомнения и страха смерти.*

## 4.4 Города

Некоторые Ширсы содержат Города, под контролем Англии. Если Отряд Викингов оккупируют такой Ширс, возьмите Маркер Контроля Викингов с наименьшего деления на треке Контроля и положите его в этот Город. Если в процессе игры Ширс опустеет или будет оккупирован войсками Англичан, то маркер Контроля Викингов вернется на наибольшую свободную ячейку Трека Победы.



Контроль Городов определяет победителя игры. (6.0).

## 4.5 Фирд

Если Англичане защищают Ширс содержащий Город, они могут потянуть одну карту Фирда. Карта отмечает сколько сколько Желтых Отрядов Фирда присоединиться к английским войскам в этой битве.



Фирд бросает свои собственные Боевые кубики. **В конце каждой битвы** оставшиеся Отряды Фирда убираются. Если отряды Фирда должны отступить, то они **убираются** из игры вместо того, чтобы попасть на Поле Отступающих отрядов.



**Фирд не может использовать Результат Команда.**



## Пример Битвы

Игрок за **Викингов Северян** перемещает армию (2  и 3 ) в фазу Перемещения в Эльхам под контролем Англичан. Так, как Англичане защищают город, они тянут карту Фирд, что дает им 5 **желтых Отрядов** Фирд на начало битвы.



### Первый бросок Англичан

Защищающиеся Англичане бросают первыми. Игрок за Хускарлов (синий) бросает один свой кубик, а игрок за Тэнов бросает 2 своих. Один из игроков за Англию бросает 2 желтых кубика за Фирд.

**Заметка:** Не смотря на то, что у Фирда 5 Отрядов в Битве у них всего 2 кубика которые они могут бросить за один раунд битвы.

Англичане получает 2 **Попадания**, 2 **Отступления** и 1 **Команду**. Викинги должны убрать 1 Берсерка (красный), как первую потерю. (4.3). Затем они свободно выбирают убрать Отряд Северян, как вторую потерю.

Один Отряд Тэнов и Отряд Фирда отступают. Отступающий отряд Тэнов размещается на Поле Отступивших Отрядов, а Отряд Фирда убирается их игры в Пул Резервов Фирда.

Англичане не могут использовать результат Команда, т.к. рядом нет Ширс с дружественными отрядами или Городами.

### Первый Бросок Викингов

Игрок за Берсерков бросает 1 свой кубик и игрок за Северян бросает 2 своих : 1 **Попадание**, 1 **Отступлений** и 1 **Команда**.

Англичане убирают Отряд Фирда, как потерю, с целью кинуть максимум кубиков в свой следующий раунд битвы. Отряд Северян Отступает на соответствующее Поле. Северяни может отступить на соседний Ширс с дружеским Отрядом, но решает этого не делать.

### Второй бросок Англичан

Оба игрока за Англичан бросают 1 свой кубик и каждый из них бросает по 1 кубу Фирда (для удобства, т.к. три отряда Фирда бросают 2 кубика.) с результатами : 1 **Попадание**, 2 **Отступления** и 1 **Команда**. Викинги решают убрать Отряд Северян, как потерю. **Заметка:** Первым Берсерка нужно убирать только в первый Раунд боя.

Два отряда Фирда отступают ,а отряд Хускарлов все еще не может использовать Команду, т.к. в соседних Ширсах нет дружеских Отрядов.

### Второй Бросок Викингов

Только игрок за Берсерков может бросить свой кубик, так в бою не осталось отрядов Северян. Он выбрасывает **Команду** и решает переместить Отряд Берсерков в Ширс под контролем Викингов Теофорда.

В битве не осталось Отрядов Викингов и Англичане одержали победу. Оставшиеся Отряд Фирда убирается с карты.



## Фаза Лидеров

### 5.0 Армии Лидеров

Все отряды на Карте Вторжения формируют Армию Лидера и отображаются токеном Лидера соответствующим изображением и иконкой на игровой карте. Все Токены Лидеров Двигаются и Сражаются в фазу Лидерства до Армий без Токенов Лидера, они двигаются и сражаются в Фазу Движения и Фазу Битв.

### 5.1 Движение Лидеров

У игрока должен быть хотя бы один его Отряд на карточке Вторжения Лидера, что того, что бы передвинуть лидера.

Лидер может перемещать отряды между своей карточкой Вторжение и Ширсов в котором он находится в любое время. Лидер может подбирать и сбрасывать Отряды до своего движения, во время его и после его окончания. Такие отряды не могут быть перемещены повторно в течение хода Активного Игрока. Но их может подобрать другой Лидер, если он не будет их перемещать далее.

Вторгающийся Лидер Викингов начинает свой ход за пределами карты, поэтому его первый ход должен быть совершен в береговой Ширс на указанном в его карте побережье.

*Пр: В течение первых 4 Раундов, Викинги могут вторгаться только из Северного моря, отделенного от Английского канала синей линией.*

### 5.2 Битвы Лидеров

Армия Лидера разыгрывает битву немедленно после входа в Ширс в Отрядами другой стороны. Если лидер победил в битве и у него остались очки движения, он может его продолжить. Если атакующая Армия Лидера не уничтожила защитников после первого раунда битвы, то Лидер теряет одно из оставшихся очков движения, если они еще есть

Попадания против Лидера убирают Отряды с его Карты Вторжения. Если у лидера не осталось Отрядов на карте Вторжения он поврежден и его токен убирается из игры.



### Пример движения и битв Лидеров

Карта Движения позволяет Игроку за Северян передвинуть до двух Армий и/или токен Лидера на 4 Ширса каждый. Ивар может переместиться в Ширс на побережье Северного моря.



Первым Движением Ивар вторгается в Ширс А, и немедленно начинает битву с Английскими войсками в нем. Игроки за Англичан кидают кубики первыми и получают две Команды, которые они не могут использовать, т.к. рядом нет дружественных Ширсов. Ивар уничтожает всех в с своей первый Раунд битвы и она не тратит его очков движения. Он размещает Маркер Контроля Викингов с Трека Победы на город Ширсе, а так же он решает оставить два Отряда Северян со своей Карты Вторжения в Ширсе А.



*Заметка: Отряд викингов должен быть Ширсе, что бы контролировать город.*

Второе движение Ивар совершает в Ширс В, где игрок решает забрать Берсеркера и поместить на его карту Вторжения.



Третье движение Ивар совершает в Ширс С, где немедленно начинает битву с Англичанами. Он побеждает, но это потребовало больше, чем 1 раунд и последнее очко движения сгорело из-за этого и Ивар остается в Ширсе С. Игрок помещает Маркер Контроля Викингов на Город в Ширсе С. У игрока за Северян больше нет лидеров на карте и она начинает двигать Армии без Лидера. (3.1).

## Фаза Добора

### 6.0 Добор Карт

В конце хода Активного Игрока он добирает свою руку до 3 карт. Если в Колоде игрока недостаточно карт, то он добирает то, что осталось.

Если у Активного игрока нет Карт Движения (т.е. только карты Событий) в руке после добора карт, игрок обязан показать свою руку, замешать эти карты обратно в колоду и потянуть 3 новые карты. Активный игрок должен иметь хотя бы **одну карту Движения** в руке после добора карт.

Ход Активного Игрока закончен. Потяните Новый Кубик Хода из Мешка, чтобы определить нового Активного игрока.

### 6.1 Новый Раунд

Если все Кубики Хода вытянуты, то Раунд заканчивается и проверяются условия победы (7.0). если игры не закончилась, то начинается новый Раунд. Переместите фику раунда на следующую ячейку.

*Заметка: В Пятом Раунде игра может закончиться по результатам Перемирия (7.1) и Альфред Великий входит в Игру.(2.1.1).*

## Конец Игры и Условия победы

### 7.0 Конец Игры по Завоеванию

Если по окончании **любого** из Раундов **14 Маркеров Контроля Викингов** или **больше** на карте, то Викинги Автоматически побеждают.

Если по окончании **любого** из Раундов на поле нет **ни одного** Маркера Контроля Викингов, то Англичане Автоматически побеждают. 3

### 7.1 Конец Игры по Перемирию

У каждой Фракции есть 1 Карта Перемирия, которая может быть разыграна как карта Движения. После того, как она разыграна она не сбрасывается, а откладывается лицом вверх рядом с картой.

Условия окончания игры в результате Перемирия у Ведмора проверяются в конце Раундов с Пятого по Седьмой.

Игра заканчивается если в конце Раунда разыграны карты Перемирия **всех одной или всех сторон.**

*Пр: В Раунде 1, Игрок за Викингов Берсерков (красный) разыграл карту Перемирия. В Раунде 4 игрок за Тэнов (зеленый) разыграл Карту Перемирия. В раунде 5 Игрок за Викингов Северян (черный) первый игрок в Раунде и разыгрывает свою карту Перемирия. Оба игрока за Викингов разыграли свои Карты Перемирия и игра закончиться в конце этого Раунда, после того, как все фракции получат возможность совершить ход.*

В конце игры Викинги выигрывают, если разместили на поле **9 или более** Маркеров Контроля, если их **меньше 9**, то выигрывают Англичане.

## Карты событий

### 8.0 Карты Событий

Каждая Фракция имеет уникальные Фракционные Карты в своей Колоде. Карты событий дают игрокам особые свойства, как возможность добавить Отрядов на поле, влиять на движение или исход битвы. На каждой карте отмечено в какую фазу ее можно разыграть. На краю карты отмечено в ход какой Фракции эта карта может быть разыграна. Игрок может разыграть **до двух карт** из руки.

*Заметка: Фракция не получит новых карт до своей Фазы добора Карт.*

Если несколько игроков желают разыграть карты одновременно, то Активный Игрок решает в какой последовательности они будут разыграны.



*Пр: Игрок за Хускарлов может разыграть Карту Событий "Саксонский Флот" фазу Движения Берсерков или Северян.*



**Дизайнер Игры:** David Kimmel  
**Дизайнер Системы:** Beau Beckett and Jeph Stahl  
**Графический Дизайнер и Художник:** Jarek Nocoń  
**Обложка:** Stephen Paschal ([www.stephenpaschal.com](http://www.stephenpaschal.com))  
**Проект Менеджер:** Gunter Eickert, Uwe Eickert  
**Редактор и Корректор:** David Niecikowski, Jarek Nocoń  
**Перевод на Русский:** Fadeev Nikita

© 2017 Academy Games, Inc.  
2201 Commerce Dr, Fremont, OH 43420 USA  
Telephone: (419) 307-6531  
[www.Academy-Games.com](http://www.Academy-Games.com)



**878 Vikings - Вторжение в Англию (AYG 5500)**  
All rights reserved. No part of this product may be reproduced  
without specific written permission. v30