

# ЧЕМПИОНЫ МИДГАРДА

ИГРА ОЛЕ СТЕЙНЕССА

## ВАЛЬХАЛЛА

ДОПОЛНЕНИЕ К «ЧЕМПИОНАМ МИДГАРДА»



ПРАВИЛА





# ВАЛЬХАЛЛА



Вальхалла — небесный чертог, куда валькирии приводят павших воинов, чтобы на протяжении вечности они неустанно сражались бок о бок с Одином и пировали с Фрейей. Для павшего викинга нет ничего почётнее, чем попасть в Вальхаллу, ведь рядом с богами смерть уже не кажется скверным делом.

В этом дополнении к «Чемпионам Мидгарда» за гибель своих воинов игроки получают жетоны жертв. Эти жертвы позволяют живым получить новые возможности, благословение богов и более сильных воинов, готовых примкнуть к вашему клану и принести ему славу! Побеждая легендарных чудовищ в загробном мире и используя благословения валькирий, вы откроете для себя ещё больше способов прославиться в Мидгарде!





# СОСТАВ ИГРЫ



10 кубиков берсерков

5 кубиков вождей

10 кубиков щитоносцев



1 поле  
Вальгаллы



2 планшета вождей



5 погребальных  
планшетов

5 карт судьбы



110 жетонов жертв  
20 мечников  
20 копейщиков  
20 топорщиков  
20 лучников  
15 щитоносцев  
15 берсерков

9 планшетов способностей вождей

36 карт  
благословений  
валькири



9 карт легендарных  
чудовищ



2 карты рун





1 палатка  
1 военная (учебный лагерь)



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Для того чтобы играть с дополнением **«Вальхалла»**, вам потребуется сперва подготовить игру по основным правилам, следуя им строго, если не указано иное. Если вы играете сразу с двумя дополнениями — **«Вальхалла»** и **«Тёмные горы»**, то должны полностью следовать инструкциям по подготовке обоих дополнений. В пункте 1 каждого буклета правил требуется перемешать элементы основной игры с элементами дополнения. Выполняйте этот пункт сразу для обоих дополнений.

**Некоторые элементы дополнения «Вальхалла» разработаны так, чтобы их можно было объединить с основной игрой «Чемпионов Мидгарда». Элементы дополнения «Вальхалла» помечены , чтобы их проще было убрать при желании. Кроме того, некоторые элементы помечены . Уберите их, если играете без дополнения «Тёмные горы».**




- 1 Перед тем как впервые играть с дополнением, перемешайте новые карты судьбы, рун и палатку с компонентами из основной игры.
- 2 Выложите кубики берсерков и щитоносцев рядом с полем и прочими кубиками викингов.
- 3 Выложите жетоны жертв рядом с полем и прочими жетонами.
- 4 Выложите поле Вальхаллы рядом с основным полем.
- 5 Перемешайте карты благословений валькирий и выложите колоду лицевой стороной вниз на указанную клетку. Затем выложите по 1 карте лицевой стороной вверх на каждую из 4 пустых клеток.
- 6 Перемешайте карты легендарных чудовищ и откройте 2 из них (3 при игре вчетвером или впятером), выкладывая на указанные клетки на поле Вальхаллы. Верните неиспользованные карты в коробку.
- 7 Раздайте всем игрокам по планшету способности вождя, соответствующему выбранному вождю, и по погребальному планшету. Расположите планшет способности вождя ниже планшета вождя, а погребальный планшет рядом с ним.
- 8 Наконец, раздайте игрокам по 1 кубик вождя в дополнение к их обычным начальным ресурсам.


**ПОРА НАЧИНАТЬ ИГРУ!**





# ХОД ИГРЫ

## НОВЫЕ СИМВОЛЫ И ПРАВИЛА

В игру добавились новые символы щитносца  и берсерка . Символ любого кубика викинга  также распространяется на новые символы.

Помимо этого в игре встречается . Этот символ означает «Любой ресурс»: еда, дерево или монеты. В центре символа указана цифра, она означает количество ресурсов, которое вы можете получить или должны потратить. Можете использовать ресурсы как одного вида, так и разных и в любых сочетаниях.

Наконец, изображения щита , выпавшие на кубиках во время боя, применяются по желанию игрока. Иногда вам будет выгодней потерять некоторых викингов. Каждый выпавший  отменяет потерю, но вы можете проигнорировать его и понести потери, как если бы щит не выпадал.



# СПОСОБНОСТИ И КУБИКИ ВОЖДЕЙ

Вожди викингов приносят благоденствие своим кланам, вдохновляя их лучше работать, лучше торговать и лучше сражаться. Вождь может по-разному воодушевить народ, но некоторые навыки раскрываются только на поле брани.


У каждого вождя теперь есть второстепенная способность, которую он может применить только в результате проявленной им отваги в бою. Планшет способности вождя помещается ниже планшета вождя. На этом планшете есть клетка для кубика вождя.



**Поместите кубик вождя на эту клетку.  
Другим викингам запрещено посещать чертоги вождя, поэтому здесь их кубики выставить нельзя.**


Как и прочие кубики, кубик вождя можно использовать (и потерять) в бою. На кубике вождя есть следующие грани:

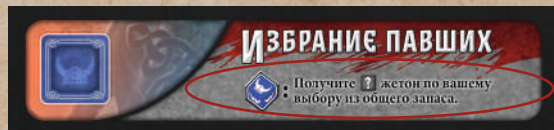


Если вы выбросили , когда ваш вождь участвует в бою, немедленно примените способность на своём планшете способности вождя.



**В первом раунде боя у Тиры выпадает такая комбинация кубиков.**

**Сперва она применяет свою способность вождя и берёт 1  из общего запаса. Затем она разыгрывает урон в бою, побеждая тролля и теряя один кубик.**



Как и прочие кубики, кубик вождя можно потерять в бою. Однако кубики вождей считаются ранеными, а не убитыми. Они возвращаются в общий запас и находятся там, пока не будут исцелены (см. «Мгновенные благословения валькирий», с. 9–10). У игрока не может быть более 1 кубика вождя.


# ЖЕТОНЫ ЖЕРТВ

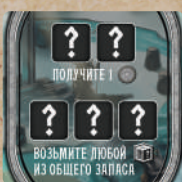


В дополнение **«Вальхалла»** входят жетоны жертв, соответствующие разным типам кубиков викингов в игре. Эти жетоны представляют ваших викингов, павших при попытке стяжать славу и обитающих ныне в Вальхалле, где они сражаются с легендарными чудовищами вместе с Одином и получают благосклонность валькирий. По сути эти жетоны — ресурсы, которые можно потратить, чтобы активировать благословения валькирий или получить награду за легендарных чудовищ.

Играя с дополнением **«Вальхалла»**, каждый раз, когда возвращаете одного или больше своих викингов в общий запас, берите соответствующий жетон и храните его на своём погребальном планшете.

**Каждый раз, когда ваши кубики возвращаются в общий запас по любой причине (викинги повержены в бою, не накормлены в походе, потеряны в ходе события и так далее), получите жетоны жертв. Вы не получаете жетоны, когда пытаетесь собрать больше кубиков, чем у вас может быть. Возвращённые в общий запас кубики в этом случае ещё не ваши, поэтому взять жетоны жертв за них нельзя.**

После розыгрыша любой боевой локации можете потратить любое количество накопленных жетонов жертв, чтобы применить эффекты на поле Вальхаллы: приобрести карты благословений валькирий и/или победить легендарных чудовищ. Вы можете тратить свои жетоны жертв, полученные как в текущем раунде, так и в предыдущих, в любом сочетании. Если несколько игроков разыгрывают одну и ту же боевую локацию (например, охотничьи угодья), они приобретают карты в том порядке, в каком выставляли своих рабочих на эту локацию. Символ  означает «Любой жетон жертвы». Приобретая благословения валькирий и побеждая легендарных чудовищ, можете приобрести несколько карт за раз. Новые карты выкладываются только после завершения вами всех покупок, если не указано иное. Следующие действия доступны всегда:



**Каждый раз, тратя жетоны жертв, можете применить эти эффекты 1 или несколько раз:**

- Потратьте 2 любых жетона жертв и получите 1 славу;
- Потратьте 3 любых жетона жертв и получите кубик викинга по выбору из общего запаса (кроме кубика вождя).

**Для кубиков вождей жетонов жертв нет, поскольку убить вождя нельзя. Вождь лишь получает рану, а кубик возвращается в общий запас, пока благословение валькирий не даст вам право забрать его.**



## БЛАГОСЛОВЕНИЯ ВАЛЬКИРИЙ

Валькирии даруют свои благословения вождям викингов, храбро ведущим воинов в славный бой! В игре 2 типа благословений валькирий: мгновенное и постоянное (каждое детально описано на соответствующей странице). Мгновенные благословения валькирий дают ценнейшую возможность — исцелить вашего раненого вождя, а также получить ресурсы, славу или кубики викингов. Постоянные благословения валькирий немедленно дают славу и свойства, которые сохраняются до конца игры.

**Название карты**


**Стоимость карты**

**Эффект карты**



*Карты с одинаковым названием зачастую слегка отличаются по стоимости и эффектам. Обращайте внимание на подробности на карте, приобретая её.*

## МГНОВЕННЫЕ БЛАГОСЛОВЕНИЯ ВАЛЬКИРИЙ

Получить кубики новых могучих воинов — берсерка и щитоносца — можно преимущественно за счёт карт мгновенных благословений валькирий. На каждой карте мгновенного благословения валькирий есть символ , позволяющий вам исцелить своего вождя (если тот ранен). Приобретая карту мгновенного благословения валькирий, немедленно получите кубик вождя из общего запаса и выложите его в свою игровую зону (если у вас его ещё не было). В любой момент игры у игрока не может быть более 1 кубика вождя. Эффект мгновенных благословений валькирий наступает немедленно. После применения эффекта положите карту в свою игровую зону лицевой стороной вниз.

# МГНОВЕННЫЕ БЛАГОСЛОВЕНИЯ ВАЛЬКИРИЙ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

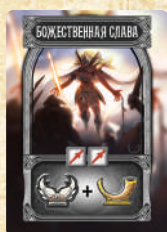


## **Берсерки Вальхаллы (4 шт.)**

Получите свой кубик вождя из общего запаса. Получите указанное количество кубиков берсерков из общего запаса.

## **Благословение Фрейи (3 шт.)**

Получите свой кубик вождя из общего запаса. Получите милость или сбросьте позор. Повторите, если указано.



## **Божественная слава (5 шт.)**

Получите свой кубик вождя из общего запаса. Получите указанную милость.

## **Воины Вальхаллы (2 шт.)**

Получите свой кубик вождя из общего запаса. Получите указанное количество кубиков щитоносцев и берсерков из общего запаса.

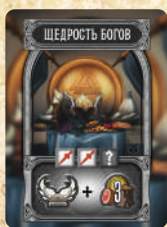


## **Пир Одина (3 шт.)**

Получите свой кубик вождя из общего запаса. Получите 3 еды.


## **Щитоносцы Вальхаллы (4 шт.)**

Получите свой кубик вождя из общего запаса. Получите указанное количество кубиков щитоносцев из общего запаса.




## **Щедрость богов (3 шт.)**

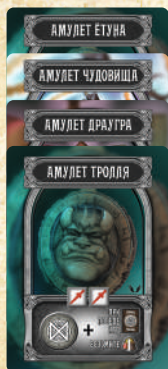
Получите свой кубик вождя из общего запаса. Получите 3 ресурса по выбору.

Уберите все карты с , если не играете с дополнением «Тёмные горы».

Карты с одинаковым названием зачастую слегка отличаются по стоимости и эффектам. Обращайте внимание на подробности на карте, приобретая её.

# ПОСТОЯННЫЕ БЛАГОСЛОВЕНИЯ ВАЛЬКИРИЙ

Постоянные благословения валькирий приносят разное количество славы в момент их приобретения и дают свойства, сохраняющиеся у вас до конца игры. На постоянных благословениях валькирий указан символ , что означает «Получите славу в количестве, равном номеру текущего раунда». Также на картах указаны постоянные свойства, детально описанные далее. Когда приобретаете постоянное благословение валькирий, немедленно получите славу в количестве, равном номеру текущего раунда, затем выложите перед собой карту лицевой стороной вверх.



## Амулеты врагов (4 шт.)

Немедленно получите славу. С этого момента вы всегда получаете 1 ресурс по выбору, когда побеждаете указанного врага. Каждый амулет соответствует определённому типу врага.

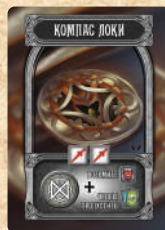
## Лук охотника (2 шт.)

Немедленно получите славу. С этого момента вы всегда получаете 1 ресурс по выбору, если у вас хотя бы 1 кубик на охоте. Для получения этой награды не требуется выбрасывать удар.




## Компас Локи (2 шт.)


Немедленно получите славу. С этого момента, после того как вы откроете карту похода, можете взять 1 позор из общего запаса, чтобы игнорировать отрицательный эффект карты.



## Щиты убийц врагов (4 шт.)

Немедленно получите славу. С этого момента 1 выпавший щит блокирует весь урон в одном раунде боя (в бою с указанным врагом). Либо можете потерять количество кубиков, не превышающее значение атаки врагов. Каждый щит соответствует определённому типу врага.

Уберите все карты с , если не играете с дополнением «Тёмные горы».

Приобретая постоянные благословения валькирий , вы немедленно получаете славу, равную порядковому номеру текущего раунда (например, в 6 раунде получите 6 славы).

# КУБИКИ БЕРСЕРКОВ И ЩИТНОСЦЕВ

## Кубики берсерков

Кубики берсерков — это новый мощный тип кубиков викингов: у них лишь 1 пустая грань и 3 двойных удара! Однако из-за своего беспокойного нрава берсерки гибнут первыми. В любом бою, если несёте потери (кубики сбрасываются, если значение атаки врага превышает число выпавших щитов), сперва жертвуйте берсерками. На кубиках берсерков следующие грани:



## Кубики щитносцев

Кубики щитносцев — это новый мощный тип кубиков викингов: 3 их грани одновременно блокируют и наносят удар! Эти воины отлично защитят ваших своенравных берсерков. На кубиках щитносцев следующие грани:



# ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЧУДОВИЩА

Легендарные чудовища — это могучие твари, победа над которыми может принести вам большую награду в конце игры. За победу над каждым из них немедленно начисляется определённое количество славы, а дополнительные эффекты разыгрываются в конце игры и часто приносят много победных очков.

Название  
карты

Стоимость  
карты

Эффект  
карты



Количество легендарных чудовищ в игре ограничено, поэтому поторопитесь, если хотите победить одного из них. Как правило, не всем игрокам удастся сразиться с таким чудовищем. В этом случае им придётся довольствоваться приобретением дополнительных карт благословений валькирий.



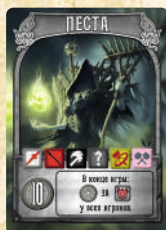
### Гейррёд

Немедленно получите 10 славы.  
В конце игры получите 3 славы за каждого убитого вами ётуна.



### Имир

Немедленно получите 12 славы. В конце игры каждый побеждённый вами синий враг считается дважды для наборов.



### Песта

Немедленно получите 10 славы. В конце игры получите 1 славу за каждый жетон позора в игре (считайте жетоны позора у всех игроков, включая себя).



### Фенрир

Немедленно получите 8 славы.  
В конце игры получите 4 славы за каждого убитого вами тролля.



### Хаугбуи

Немедленно получите 7 славы.  
В конце игры получите 3 славы за каждого убитого вами драугра.



### Ёрмунганд

Немедленно получите 9 славы.  
В конце игры получите 4 славы за каждое убитое вами чудовище.



### Нидхёгг

Немедленно получите 12 славы. В конце игры каждый побеждённый вами жёлтый враг считается дважды для наборов.




### Сурт

Немедленно получите 12 славы. В конце игры каждый побеждённый вами красный враг считается дважды для наборов.



### Фюльгья

Немедленно получите 9 славы. В конце игры удвойте очки за каждую вашу карту судьбы.

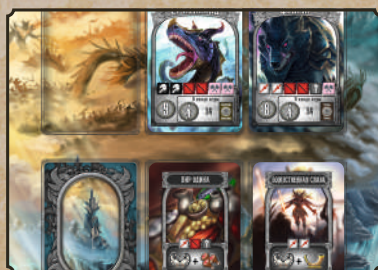
**Уберите все карты с , если не играете с дополнением «Тёмные горы».**

# ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЖЕТОНА ЖЕРТВЫ

Асмунд посылает 2 мечников и 2 копейщиков биться с троллем. Он выбрасывает 1 пустую грань, 1 щит и 2 одиночных удара.



Затем в результате атаки тролля он отправляет 2 своих кубика мечников в общий запас и получает 2 жетона жертв мечников.



В этот раз он решает потратить только 2 жетона жертв мечников, которые только что получил, чтобы взять благословение «Божественная слава». Он немедленно получает свой кубик вождя и 1 милость из общего запаса (Асмунд мог ничего не приобретать, чтобы приберечь жетоны жертв для победы над Фенриром и немедленно получить славу, а также бонус в конце игры!).



Он побеждает тролля и в награду получает 6 славы и 1 дерево. Затем он сбрасывает 1 позор и велит Гилви взять себе 1 позор из общего запаса.



По завершении этого боя Асмунд может потратить эти жетоны (и любые из тех, что уже имел) на приобретение карт благословений валькирий, чтобы сражаться с легендарными чудовищами.





# ПРИЛОЖЕНИЕ



## I. ВОЖДЫ ВИКИНГОВ

**Тира, дочь Валькирии** — Тира всегда ощущала связь с миром духов, словно кровь воительниц Вальхаллы течёт по её венам. Обменивая жетоны жертв на кубики, она может отдать любые 2 жетона за кубик по её выбору из общего запаса (вместо обычных 3).

**Хемминг-торговец** — Хемминг хороший воин, но ещё лучший ремесленник, ведь он может преобразовывать один материал в другой. Один раз в раунд Хемминг может обменять свой ресурс на любой другой из общего запаса.

## II. СПОСОБНОСТИ ВОЖДЕЙ

**Асмунд: боевая молитва.** **Получите жетон милости.** Немедленно получите 1 жетон милости из общего запаса.

**Гилви: снабжение.** **Получите 1 любую награду, указанную на текущей карте торгового корабля.** Получите только 1 указанный на карте предмет, не всю награду.

**Дагрун: ясновидение.** **Выполните действие в доме провидца.** Полностью выполните действие дома провидца, выставляя этот кубик. Выберите и посмотрите карту похода (сухопутного или морского), затем возьмите ещё 1 карту судьбы (используя свойство Дагрун брать 2 и оставлять 1 из них).

**Ёрунн: сказание.** **Получите 1 славу за каждый потерянный в этом раунде боя кубик викинга.** Если не потеряли викингов, получите жетон милости. Получить жетон милости нельзя, если потеряли викингов.

**Рагнхильд: тренировка.** **Можете обменять любой кубик викинга в этом бою на другой кубик из общего запаса; немедленно бросьте новый кубик и примените результат.** Вы не можете применить результат убранный вами кубика. Обменивать кубик вождя нельзя. Вы не получаете жетон жертвы за кубик, который возвращаете в общий запас.

**Сванхильд: предводительство.** **Выберите кубик мечника в этом бою и измените его результат по своему выбору.** Если в этом бою нет кубиков мечников, эффект не применяется.

**Тира: избрание павших.** **Получите 1 любой жетон жертвы из общего запаса.** Вы получаете его в дополнение к жетонам жертв, которые вы получаете за потерю кубиков в этом бою.

**Ульв: крик берсерка.** **В этом бою добавьте 1 кубик берсерка из общего запаса и немедленно бросьте его.** Кубик возвращается в ваш личный запас, если берсерк выжил в этом бою. Если он пал в бою, вы получаете жетон жертвы.

**Хемминг: вырезание рун.** **Примените эффект 1 руны из лежащих лицевой стороной вверх в общем запаса либо получите 1 дерево из общего запаса.** Выберите и примените эффект.

## НОВЫЕ СИМВОЛЫ



- Кубик щитоносца



- Кубик берсерка



- Дополнение  
«Тёмные горы»



- Получите славу в количестве, равном номеру текущего раунда



- Любой ресурс (цифра указывает на количество)



- Любой жетон жертвы



- Получите свой кубик вождя из общего запаса (если ранен)



- Дополнение «Вальхалла»



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Оле Стейнесс

**Разработчики:** Джошуа Лобковиц и Шейн Майерско

**Художники:** Якуб Полицер, Альберто Мольдес, Виктор П. Корбелла и Андре Гарсиа

**Графический дизайнер:** Ник Банджаи

**Верстальщик:** Ник Банджаи

**Редакторы:** Джошуа Лобковиц, Оуэн Рейссманн, Дон Лобковиц

## РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

**Руководитель проекта:**  
Роман Шамолин

**Редактор и художник:**  
Александр Савенков

**Переводчик:** Татьяна Леонтьева

**Верстальщик:** Илона Белей

**Корректоры:** Алексей Березин, Анастасия Рыбушкина, Сергей Резников

**Спасибо всем вам за то, что помогли сделать нашу игру такой замечательной!**