

ФЬОРДЫ





КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ ФЬОРДЫ:

64 гекса ландшафта (с зеленой рубашкой)



Рубашка

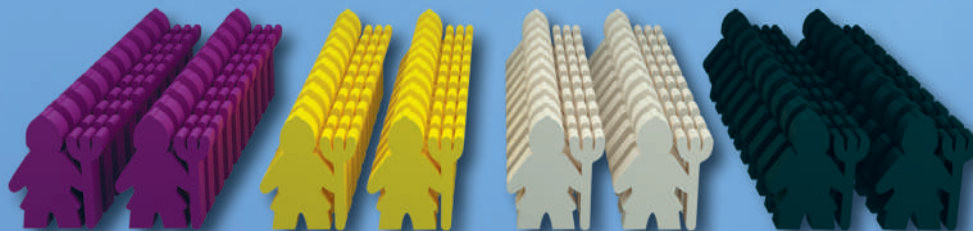
3 стартовых гекса (с синей рубашкой)



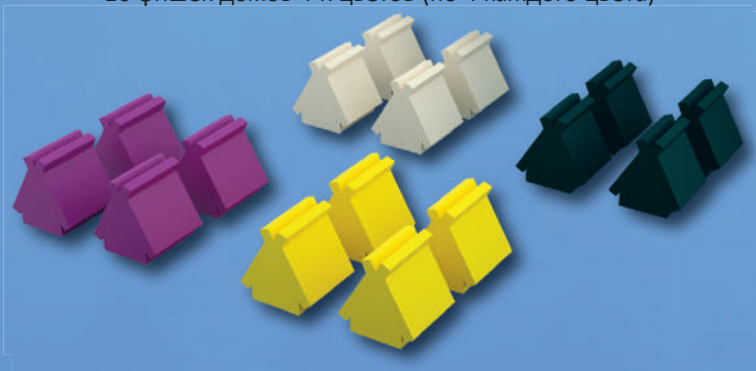
Рубашка

Перед началом игры извлеките все картонные элементы из обрамления.

80 фишек викингов 4-х цветов (по 20 каждого цвета)



16 фишек домов 4-х цветов (по 4 каждого цвета)



22 руны (используются при игре с дополнением, правила которого приведены в конце)



Руны и памятки игроков не используются при игре в базовую версию.

4 памятки игроков, 1 мешок для хранения гексов и брошюра правил.

ФЬОРДЫ

Франц-Бенно Делонге и Фил Уокер-Хардинг
Иллюстрации Бет Собель

2–4 игрока / 30–45 минут игрового времени / от 8 лет

Исследуйте пейзажи, настолько потрясающие, что даже сами викинги затаили бы дыхание от благоговения...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Фьорды – игра с раскладкой гексов, которая проходит в 2 этапа. На первом этапе игроки исследуют ландшафт вокруг, выкладывая шестиугольные гексы ландшафта и размещая на них дома своего клана. На втором этапе игроки расставляют по ландшафту фишки викингов своего клана, начиная с гексов, расположенных рядом с их домами, пытаясь захватить как можно больше территории.

Победителем становится игрок, владевший наибольшим количеством земель. Грамотное размещение и планирование, быстрая реакция на действия противника будут важными инструментами для победы...

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре *Фьорды* довольно проста:

- Каждый игрок выбирает себе цвет и все фишки домов и викингов этого цвета кладет перед собой. Фишки не задействованных цветов верните в коробку.
- Поместите три стартовых гекса ландшафта лицевой стороной вверх, как показано на картинке справа.
- Положите все гексы в мешок (при игре вчетвером используйте все гексы, при игре втроем уберите из игры все гексы, помеченные цифрой «4», а при игре вдвоем уберите из игры все гексы, помеченные цифрами «3» и «4»).
- Вытащите из мешка 4 гекса и разместите их в ряд лицевой стороной вверх возле игровой зоны.
- Случайным образом выберите первого игрока и вы готовы начать!



Три стартовых гекса ландшафта

ХОД ИГРЫ

Игра *Фьорды* проходит в 2 фазы. В первую фазу, **фазу исследования**, игроки по очереди добавляют по одному гексу ландшафта в игровую зону и, если захотят, размещают один из своих домов на выставленный гекс (размещенный на гексе дом не может быть перемещен). После того как все гексы будут размещены, игроки переходят во вторую фазу, **фазу заселения**. В этой фазе игроки размещают своих викингов на гексах, захватывая земли вокруг своих домов.

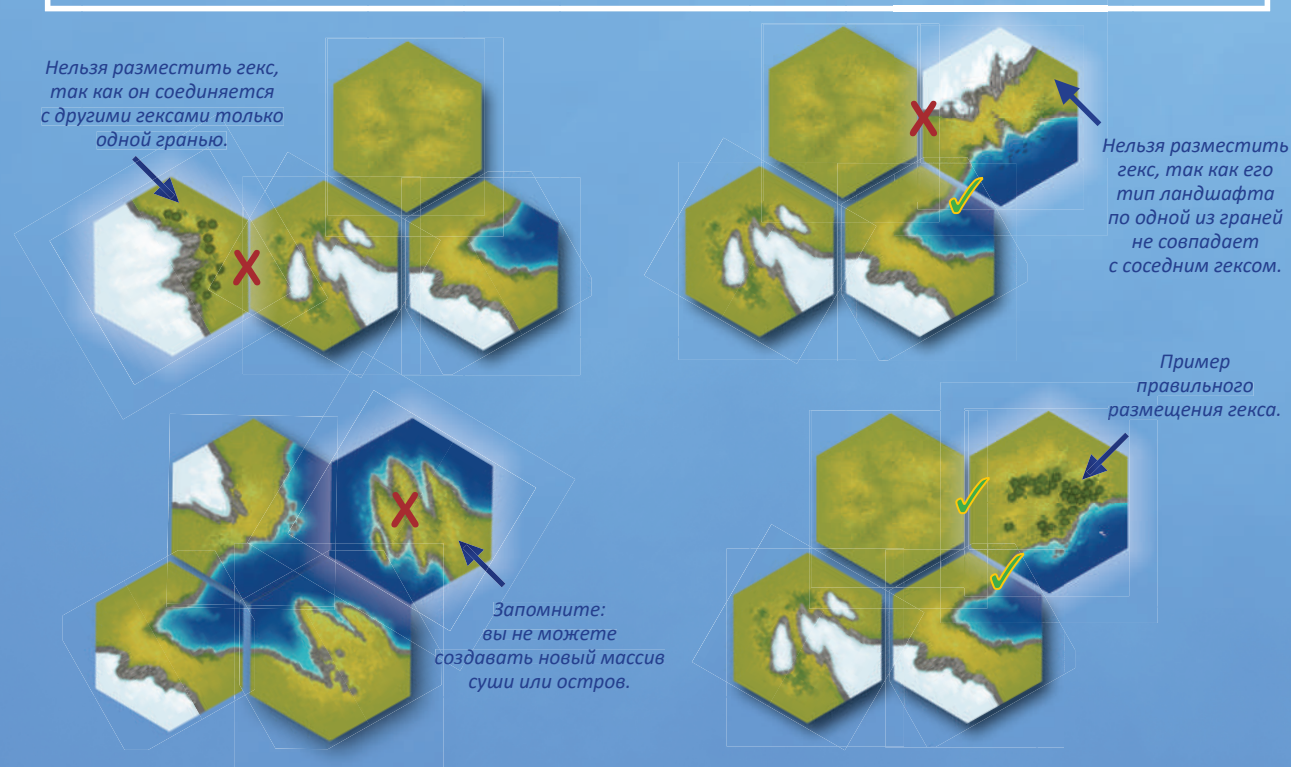
Игроки ходят по очереди с переходом хода по часовой стрелке.

ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ:

В свой ход игрок выполняет следующие три шага:

1) Выбирает любой гекс из 4-х открытых и помещает его в игровую зону.

- Гекс размещается, соединяясь гранями с 2-мя или более гексами, уже расположенными в игровой зоне.
- Грани гекса должны совпадать по типу ландшафта (горы/равнины/океан) с гранями гексов, к которым он присоединяется.
- Гекс нельзя размещать так, чтобы в результате образовался второй участок суши, отделенный водой от материка, даже если новый участок суши можно будет объединить с материком позже.
- При размещении гексов может образоваться «пустой участок» в игровой зоне, это допустимо. Главное, чтобы был соблюден вышеуказанный пункт.
- Можно создать новую область равнин, разделенную горным хребтом.



2) После размещения гекса игрок может поставить один из своих домов на этот гекс.

- После того как игрок разместил дом в игровой зоне, его нельзя переместить или убрать.
- Дома могут быть размещены на гексах, где есть равнинный ландшафт (т.е. игрок не может размещать дом на гексе полностью покрытом горами).

3) Затем игрок вытаскивает из мешка новый гекс и кладет его в ряд лицевой стороной вверх.

- Если в мешке больше не осталось гексов, игра продолжается с оставшимися открытыми гексами в ряду.
- Если ни один из 4-х гексов в ряду невозможно разместить в игровой зоне, уберите открытые гексы обратно в мешок и вытащите 4 новых гекса, чтобы сформировать новый ряд. Повторяйте процесс, пока не появится хотя бы 1 гекс, который может быть размещен в игровой зоне. Если же в мешке больше не осталось гексов для замены, то фаза исследования заканчивается, а оставшиеся гексы остаются неразмещенными.

И наконец, ход переходит к следующему игроку.

Фаза исследования заканчивается, когда все гексы, подходящие для размещения, размещены в игровой зоне.

Примечание: имейте в виду, что любые дома, оставшиеся у игроков на момент окончания фазы исследования, не смогут быть размещены во второй фазе игры!



ФАЗА ЗАСЕЛЕНИЯ:

После завершения фазы исследования начинается фаза заселения. В фазе заселения первым ходит игрок, сидящий слева от игрока, который разместил последний гекс в фазе исследования. Если во время фазы исследования игроку не удалось разместить оставшиеся гексы, то он же и начинает фазу заселения.

В свой ход во время фазы заселения игрок должен поместить своего викинга на свободный гекс в игровой зоне. Новый викинг может быть размещен **только на пустом гексе**, соединенном с гексом, на котором расположен один из домов игрока или на котором расположен викинг игрока, и эти два гекса должны быть соединены общим равнинным ландшафтом.

После того как игрок поставил своего викинга в игровую зону, его нельзя ни переместить, ни убрать.

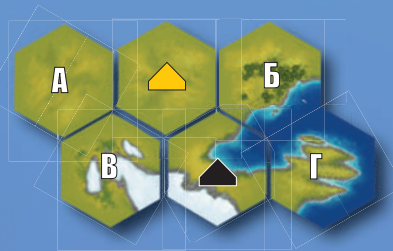


Пример: белый игрок беспокоился, что желтый игрок займет пространство вокруг белого дома в углу (отмеченного звездочкой), поэтому в свой первый ход он разместил викинга «А», во второй ход – викинга «Б». Эти действия не дали желтому игроку «отрезать» землю вокруг белого дома.

Удачно, что фиолетовый игрок был занят размещением викингов в другой зоне, и это позволило белому игроку разместить викингов «В» и «Г». Белый игрок не мог разместить викинга «Г» до размещения викинга «В» (хотя гекс свободен и соединен с гексом, где расположен викинг «Б»), потому что гексы отделены горным хребтом. Белый игрок сначала расположил викинга «В», чтобы обойти горы, и затем разместил викинга «Г».

В этом примере гекс «Г» может быть занят только черным игроком, так как он примыкает к гексу только с черным домом. Гексы «Б» и «В» могут быть заняты как желтым, так и черным игроками, так как они оба примыкают к гексам и с желтым, и с черным домами. Но как только желтый или черный игрок поместит викинга на гекс «В», он больше не будет доступен другому игроку.

Гекс «А» в настоящий момент может занять только желтый игрок. Однако, если черный игрок поместит викинга на гекс «В» раньше, чем желтый, он сможет разместить викинга и на гексе «А», так как гекс с викингом черного игрока будет соединяться с гексом «А»! Если желтый игрок поместит викинга на гекс «В» раньше, чем черный, это заблокирует гекс «А» черному игроку. Обратите внимание, что желтый игрок не может разместить викинга на гексе «Г», даже если сперва поместит викинга на гекс «Б», так как путь через равнину от гекса «Б» к гексу «Г» проходит через дом противника.



Если у игрока больше нет возможности разместить викингов, он выбывает из игры и с этого момента пропускает ход. Фаза заселения заканчивается, когда все игроки выбывают из игры.

ПОБЕДА В ИГРЕ

После завершения фазы заселения подсчитываются очки, чтобы определить победителя. Игроки получают по 1-му очку за каждого викинга, которого они разместили в игровой зоне. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает!

В редких случаях, когда игрок разместил всех своих викингов и при этом остались пустые гексы, на которых мог бы разместиться исключительно этот игрок (т.е. гексы недоступны для других игроков в конце игры) при наличии у него дополнительных викингов, он может заработать по 1-му дополнительному очку за каждый такой гекс.

Примечание: чтобы быстро определить победителя, игроки просто могут посмотреть, у кого из игроков осталось меньше викингов на конец игры.

В случае ничьей победителем считается игрок, который ходил позже в начале фазы заселения.



ЭПИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ ДЛЯ 2-Х ИГРОКОВ

При игре вдвоем игроки могут выбрать этот вариант игры, что позволит сыграть более длительную и стратегическую партию (особенно при игре с рунами – см. ниже).

Изменения в эпической версии игры:

- Используйте все гексы в игре (включая гексы с пометкой для 3-х или 4-х игроков).
- Каждый игрок берет по 20 викингов и 4 дома одного цвета, а также по 10 викингов и 2 дома другого цвета и кладет их перед собой. Оба цвета являются цветами игрока и приносят очки при подсчете. (Но что касается рун, игроком используются руны только одного цвета.)

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ

Игроки могут попробовать сыграть по правилам оригинальной версии игры (выпущенной в 2005 году).

Изменения в оригинальной версии игры:

- В игре могут участвовать только 2 игрока.
- Никакие руны не используются (см. ниже).
- Игроки играют 3 партии и объединяют свои результаты за 3 игры.
- На выбор не выкладываются 4 гекса ландшафта. В фазе исследования в свой ход игрок просто вытягивает гекс и пытается его разместить. Если нет вариантов размещения гекса, игрок откладывает этот гекс рядом лицевой стороной вверх и вытаскивает новый гекс. Следующий игрок в начале своего хода теперь может выбрать: использовать отложенный гекс или тянуть новый.
- Фаза исследования заканчивается после хода, в котором вытягивается последний гекс. Это означает, что некоторые отложенные гексы могут остаться не размещенными в игровой зоне. После того как один из игроков вытянул и разместил последний гекс, следующий игрок начинает фазу заселения. Если игрок, который вытянул последний гекс, не может разместить его в игровой зоне, то он же начинает ход в фазе заселения.

ИГРА С РУНАМИ

Когда люди приходят на эту землю, они наделяют горы мистическими символами, чтобы просить богов о помощи и защите...

Дополнения с рунами добавляют разнообразие в каждую партию. Игроки могут играть с любым количеством рун. Чтобы понять, как каждая руна влияет на игровой процесс, предлагаем добавлять руны в игровые партии в следующем порядке (игроки могут выбрать ту комбинацию рун, с которой им нравится играть больше):

Игра 1: Игроки не используют руны.

Игра 2: Сила.

Руна Силы дает возможность викингам игрока набирать очки в горах.

Игра 3: Сила, Вода.

Руна Воды увеличивает ценность одной береговой линии, когда викинги игрока готовятся пересечь море.

Игра 4: Сила, Вода, Путешествие, Лошадь.

Игрок использует руны, чтобы его викинги могли по-новому передвигаться по земле и искать новые места для заселения.

Игра 5: Путешествие, Лошадь, Дружба.

Руны Дружбы отмечают особые места на равнинах. Игрок может набрать больше очков, окружив их наибольшим количеством викингов.

Игра 6: Путешествие, Лошадь, Дружба, Мудрость.

Руна Мудрости открывает удивительный новый способ получить доступ к важным землям.

Игра 7: Путешествие, Лошадь, Мудрость, Дом.

Игрок делает один из своих домов особенным, чтобы зарабатывать дополнительные очки вокруг этого дома. Но игроку стоит убедиться, что он выбрал местоположение с умом.

Общие изменения перед началом игры:

- При игре с использованием одного или нескольких наборов рун раздайте каждому игроку памятку игрока, чтобы видеть эффект каждой руны.
- Игроки помещают руны(ы), которые будут использовать, рядом с игровой зоной. Если выбран вариант с рунами, которые выдаются на руки каждому игроку, то в таком случае игроки добавляют руны, соответствующие своему цвету, к своим фишкам.

Общее правило размещения фишек:

Если не указано иное, ни на одном гексе, содержащем руны, не может находиться дом или викинг. Другими словами (если не указано иное), только один элемент (дом/ викинг/руна) может располагаться на гексе.



РУНА СИЛЫ (TOR)

Да буду я жить с силой могучего Тора, и да не победит меня эта суровая земля...

Перед началом игры отложите руны Силы в сторону.

В фазе исследования, когда в игровую зону добавляется гекс с изображением только гор и помеченный символом руны Силы, игроки должны разместить на нем руны Силы. При подсчете очков любой викинг на гексе, смежном с гексом руны Силы, приносит своему владельцу 1 дополнительное очко.



РУНА ВОДЫ (LAGUZ)

Я благодарен воде вокруг, которая дает нам пропитание и защиту...

Перед началом игры отложите руны Воды в сторону.

В фазе исследования, когда в игровую зону добавляется гекс, помеченный символом руны Воды, игроки должны положить на него руны Воды. При подсчете очков любой викинг, который может доплыть до руны, получает очко. Викинги сильные и выносливые, холодная вода и расстояние их не смущают.





РУНЫ ДРУЖБЫ (ГИФУ)

Живя и работая мирно вместе, мы подарим друг другу силу, необходимую для процветания...

Перед началом игры игроки откладывают руны Дружбы в сторону (понадобится только по 1-й руне на игрока). В фазе исследования, когда в игровую зону добавляется гекс с изображением только равнины и помеченный символом руны Дружбы, игроки должны поместить на этот гекс руну Дружбы.

При подсчете очков каждый гекс с руной Дружбы считается отдельно. Игрок, у которого больше всего викингов на гексах, смежных с гексом с руной Дружбы, получает 2 очка. Если у игроков одинаковое количество викингов вокруг руны Дружбы, то все получают 2 очка. Один викинг может быть учтен при подсчете очков нескольких рун Дружбы.



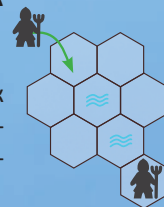
РУНЫ ПУТЕШЕСТВИЯ (РАЙДО)

Береги меня, пока я путешествую по этим водам в поисках пищи и земли, необходимых моему народу...

Каждый игрок начинает игру с одной руной Путешествия.

В фазу заселения игрок может сбросить свою руну Путешествия вместо обычного хода. Игрок выбирает любой размещенный гекс с изображением моря и с его викингом или домом и помещает своего викинга на любой свободный гекс, находящийся на расстоянии от 1 до 3 смежных гексов от выбранного гекса, при условии, что все эти гексы соединены морем.

Тематически руна используется для путешествий вдоль побережья или через открытое море.



РУНЫ ЛОШАДИ (ЭВАЗ)

Пусть мой друг-животное останется сильным, пока мы будем пересекать эти неизведанные горы...

Каждый игрок начинает игру с одной руной Лошади.

В фазу заселения игрок может сбросить свою руну Лошади вместо обычного хода. Игрок выбирает любой размещенный гекс с изображением гор и с его викингом или домом и помещает своего викинга на любой свободный гекс, который находится на расстоянии от 1 до 3 смежных гексов от выбранного гекса, при условии, что все эти гексы соединены горами.

Тематически руна дает возможность путешествовать вдоль гор или перебираться через них.



РУНЫ МУДРОСТИ (ОДИН)

Я вступаю в неизведанное, всемогущий Один – моя сила и безопасность...

Каждый игрок начинает игру с одной руной Мудрости.

В фазу заселения игрок может использовать свою руну Мудрости вместо обычного хода. Игрок размещает свою руну Мудрости на пустом месте на столе рядом как минимум с 2-мя размещенными гексами. Хотя бы на одном из них должен быть викинг или дом игрока и изображена равнина на краю гекса, примыкающего к руне. Другими словами, руна Мудрости позволяет игрокам использовать гексы как смежные, несмотря на пустое место между ними. После использования руны Мудрости во время хода, она больше не оказывает никакого эффекта в игре, кроме того, что блокирует размещение на этом же месте руны Мудрости другого игрока.



РУНЫ ДОМА

Я отмечаю свой дом этой руной, чтобы он стал убежищем для всех, кто здесь живет...

Каждый игрок начинает с одной руной Дома.

В фазе исследования в любой ход после размещения гекса игрок может разместить свою руну Дома на этом гексе. Затем игрок должен разместить один из своих домов поверх руны Дома. (Если у игрока не осталось домов, он не может разместить свою руну Дома на гексе.)

При подсчете очков любой викинг игрока, находящийся на гексе, смежном с его руной Дома, приносит игроку 1 дополнительное очко. (Викинги противника, расположенные рядом с руной Дома игрока, не приносят ему дополнительные очки.)



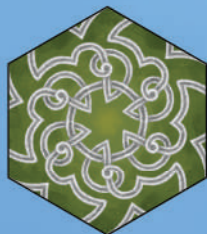
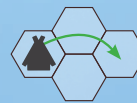


СЕКРЕТНЫЕ РУНЫ (ПЕРТРО)

Только для Делюкс версии игры Фьорды.

Чем больше мы исследуем землю, тем больше секретов и загадок она нам открывает...

Каждый игрок начинает с 1 Секретной руны. Во время фазы исследования игрок может использовать свою Секретную руну вместо размещения дома. Руна удаляется из игры, и затем игрок может переместить один из уже размещенных домов на расстояние до 2 смежных гексов, если они соединены равнинами. Один дом нельзя перемещать через другие дома. Если игрок не использовал свою Секретную руну к концу фазы исследования, он теряет ее. Если он играет с рунами Дома, игрок не может переместить дом на своей руне Дома.



ФЬОРДЫ

Автор игры – Франц-Бенно Делонге

Варианты игры и руны разработаны Филом Уокером-Хардингом

Иллюстрации Бет Собель

Примечание Фила Уокера-Хардинга

Оригинальное издание *Фьордов* было одной из первых игр, в которые я играл, когда открыл для себя современные настольные игры. Она сразу же показалась мне классической игрой для двух игроков, но при этом она ощущалась на удивление уникальной. Франц-Бенно Делонге быстро стал моим любимым автором и мне было очень грустно услышать о его кончине в 2007 году – такая огромная потеря для мира настольных игр.

Когда «Грааль Геймс» попросили меня поработать над новым содержанием для этого издания игры, я был взволнован и беспокоился о том, чтобы не нарушить простую элегантность этой игры! Для меня было очень важно сохранить образ игры неизменным, а новые элементы рассматривались бы как лаконичная адаптация игрового процесса для 3-4 игроков.

Ряд из 4-х гексов, добавленный в новой версии игры, обеспечивает дополнительный контроль и планирование в фазе исследования, что делает игру для нескольких игроков более связанной. Руны Путешествия, Лошади и Мудрости в фазе заселения дают игрокам гибкость передвижения и возможность совершать неожиданные ходы. Руны Силы, Воды, Дома и Дружбы добавляют разнообразие и позволяют набрать дополнительные очки. Различные участки игровой зоны становятся более ценными благодаря силе рун, что создает дополнительную интригу, когда эти руны вступают в игру в фазе исследования.

Надеюсь, игроки заново откроют для себя оригинальную игру Франца-Бенно, а также найдут для себя что-то интересное в этих новых дополнениях!



Мы благодарим всех тестировщиков, которые внесли свой вклад в разработку игры за более чем 15 лет, а также наших замечательных спонсоров на Kickstarter, благодаря которым стало возможным издать новую версию игры! Особая благодарность Марцелле Делонге, Пьеру Тютару и Арно Шарпанتي.

Fjords – ©2021 Grail Games. Все права защищены.

Над русским изданием работали: Никита Андриченко, Наталья Андриченко, Дмитрий Назаров, Евгения Назарова, Марина Гришина, Николай Хацко, Ксения Хацко, Максим Майоров
RollinGames: info@rollingames.ru
Ещё больше игр на сайте: www.rollingames.ru
VK и Telegram: [@rollin_games](https://www.instagram.com/rollin_games)



**GRAIL™
GAMES**

www.grailgames.games
info@grailgames.com.au
PO Box 4 Ashfield NSW, 1800 AUSTRALIA.

This production is © 2021 Grail Games.
The Fjords logo is © Grail Games.
The Grail Games goblet is TM and © Grail Games.

Напечатано в Китае.

Предупреждение: Опасность удушья! Хранить в месте недоступном для детей в возрасте до 3 лет.
Сохраните эту информацию для дальнейшего использования.