

ПРАВИЛА
ИГРЫ

ВОЛКИ ОДИНА



В игре «Волки Одина» вам предстоит сойтись в жестокой битве, чтобы снискать славу великого конунга! В череде жестоких схваток вы будете биться за победу, которая обессмертит ваше имя в веках. Ведите в бой ваших хирдманов, бондов и берсерков, не гнушайтесь использовать убийцу и предателей, прикрывайтесь стеной щитов и совершайте внезапные обходы. И, конечно, не забывайте взывать к помощи божеств, чье покровительство может дать вам желанный перевес в битве. Чья слава будет греметь в веках, а может быть, переживёт и самих богов?

КОМПЛЕКТАЦИЯ



Колода Людей — 110 карт.
Состоит из карт отрядов
и манёвров.



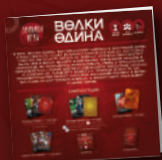
Колода Божеств — 17 карт.
Состоит из карт красных и
синих Божеств, а также одного
чёрного (нейтрального).



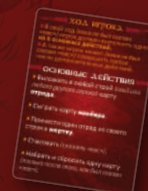
Колода Побед — 9 карт.



Карта «Рагнарёк» — 2 штуки.



Правила.



5 памяток.

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

КАРТЫ ОТРЯДОВ И МАНЁВРОВ ИЗ КОЛОДЫ ЛЮДЕЙ

Карта манёвра



Сила — может быть постоянной или переменной. Переменная сила определяется согласно тому, что описано в свойстве отряда.

Руна (⬆️Тейваз или ⬇️Эйваз) — может быть важна для применения свойств некоторых карт.

Свойство отряда — внимательно читайте свойства ваших отрядов. Они могут менять их силу, давать немедленную или отложенную возможность и даже ограничивать возможности ваших отрядов.

Манёвры — карты без **силы** и **руны**, применяются согласно свойству, написанному на них. *Не является отрядом.*

КАРТЫ БОЖЕСТВ



Каждое **Божество** отмечено символом «Валькнут» красного, синего или чёрного цвета. Красные и синие **Божества** враждебны друг другу. Чёрное — нейтрально.

Свойства **Божеств** дают преимущество игроку, который призвал это божество себе.

КАРТЫ ПОБЕД

Карты Побед приносят владельцам очки Славы, которые определяют в конце игры победителя. Некоторые карты имеют фиксированные очки Славы, но большая часть приносит разное число очков Славы в зависимости от указанных на ней свойств.



КАРТЫ «РАГНАРЁК»



Эти две карты помещаются в конец колоды **Божеств и Побед**, и их выход будет означать скорое окончание игры.

подготовка к игре

1. Найдите две карты **«Рагнарёк»** и отложите их в сторону. Оставшиеся карты разделите на три колоды: **Людей**, **Божеств** и **Побед**.
2. Тщательно перемешайте все три колоды.
3. Колоду людей положите в середину стола, в удобном для всех месте.
4. Возьмите, не глядя, две случайные карты **Божеств**, добавьте к ним карту **«Рагнарёк»** с соответствующей рубашкой, перемешайте и положите на стол. Сверху положите оставшиеся карты **Божеств**. Таким образом, карта **«Рагнарёк»** должна оказаться одной из трёх последних карт в колоде **Божеств**.
5. Откройте три верхние карты **Божеств** и положите их рядом с колодой **Божеств**. Это будет **Чертог**.
6. Вторую карту **«Рагнарёк»** положите в низ колоды **Побед** так, чтобы она оказалась последней картой в этой колоде.
7. Каждый игрок берёт по 9 карт из колоды **Людей**.



ХОД ИГРЫ

- Игра будет проходить в течение нескольких раундов. В каждом раунде будут разыгрываться 1 или 2 карты **Побед** (в зависимости от числа игроков), дающие разное число **очков Славы**.
- В ходе каждого раунда игроки по очереди будут выкладывать отряды в свой строй (линию, в которую игроки выкладывают карты отрядов) для увеличения его силы или в строй противника ради его ослабления, разыгрывать манёвры, а также приносить жертвы, чтобы призывать могущественных **Божеств** ради значительных преимуществ в дальнейшей игре.
- Раунд завершится, когда все игроки спасуют. После чего игрок или игроки, у которых в этот момент окажется наибольшая сила строя, заберут себе карты **Побед**.
- Затем начнётся следующий раунд, в котором будут разыграны новые карты **Победы**.
- Игра закончится, когда на конец любого раунда хотя бы у одного игрока будет 5 или более очков Славы или будет открыта карта **«Рагнарёк»**.
- Игрок, у которого будет больше всего очков Славы, **побеждает в игре**.

Рекомендованная организация игрового пространства у каждого игрока:

Победы

Призванные Божества

Строй

Жертвы

РАУНД

Раунд начинает игрок, победивший в предыдущем раунде. Если это первый раунд в игре — первым ходит хозяин игры.

Раунд происходит в следующем порядке:

1. Откройте карты **Победы**, за которые будут состязаться игроки:

▶ Если игроков 3 — одну карту

▶ Если 4 или 5 — две карты

2. Игроки поочередно совершают ходы, пока каждый не скажет **«пас»**;

3. Посчитайте силу всех строёв и определите победителя или победителей;

4. Сбросьте все карты отрядов, которые были выложены в строй в ходе раунда (*карты призванных Божеств остаются*);

5. Сделайте проверку на окончание игры (*если у кого-то 5 или более очков Славы или открыта карта «Рагнарёк»*)

Если игра не завершилась — начинается новый раунд игры.

ХОД ИГРОКА

В свой ход (*пока не был выбран «пас»*) игрок **должен** совершить **одно** из 5 основных действий:

▶ Выложить в любой строй (*свой или любого другого игрока*) карту **отряда**.

▶ Сыграть карту **манёвра**.

▶ Принести один отряд из своего строя в **жертву**.

▶ Спасовать (*сказать «пас»*).

▶ Набрать и сбросить одну карту (*только после того, как был сказан «пас»*).

Кроме того, в любой момент своего хода игрок может (*пока не был выбран «пас»*) совершить любое число доступных дополнительных действий:

▶ сбросить жертвы ради призыва **Божества**.

▶ применить активное свойство своего призванного **Божества**.

Если игрок уже выбрал **«пас»** как одно из действий, он может только набрать и сбросить одну карту. Затем ход передаётся следующему по часовой стрелке игроку.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ВЫЛОЖИТЬ ОТРЯД В ЛЮБОЙ СТРОЙ

Выберите одну карту отряда в своей руке и положите в любой (*как свой, так и любого из соперников*) строй. Если в строю уже есть карты отрядов — вы можете выкладывать карту как слева, так и справа от них. **Но не можете размещать между!**

Обратите внимание, что некоторые карты имеют свойство, срабатывающее при их размещении в строю. Большую часть карт вам будет выгодно размещать в свой строй, некоторые отряды явно выгоднее выкладывать в строй противника, но вы имеете право выкладывать **любую карту в любой строй**.

Также обратите внимание, что расположение отрядов в строю имеет значение. Некоторые отряды, такие как **Лучник** или **Хирдман**, применяют своё свойство, только если рядом лежит определённая карта.



У каждой карты отряда есть **сила**: у некоторых отрядов она фиксирована, а у некоторых определяется в зависимости от указанных в тексте карты условий.

Сумма сил всех отрядов в строю — это **сила строя**, которая определяет победителя в конце раунда. Хорошим правилом будет объявлять силу своего строя в конце каждого своего хода.

Если карта отряда по любым причинам покидает строй, отряды смыкают строй — сдвиньте отряды так, чтобы заполнить промежутки.

Внимание! Вы не можете перекладывать отряды из других частей строя, только сдвинуть.



СЫГРАТЬ КАРТУ МАНЁВРА

Выберите карту манёвра в своей руке и примените её так, как на ней указано. Разыгранная карта манёвра уходит в сброс.

Обратите внимание, что карта **«Стена щитов»** обычно играет не в свой ход, а в ход противника, и её разыгрывание не является действием.



ПРИНЕСТИ ОДИН ОТРЯД ИЗ СВОЕГО СТРОЯ В ЖЕРТВУ

Выберите один любой отряд в своём строю и **принесите его в жертву** — уберите его из строя и положите в зону жертв (*при необходимости строй смыкается*).

Принесённые в **жертву** отряды не могут быть **уничтожены**, **сброшены** или **забраны** действиями других игроков.

В дальнейшем в любой момент своего хода вы можете сбрасывать пожертвованные отряды ради призыва **Божеств** или применения свойств уже **призванных Божеств**.



СПАСОВАТЬ

Когда вы понимаете, что дальнейшее разыгрывание карт не может принести вам большей пользы, вы можете в свой ход **сказать «пас»**. Вы **обязаны** спасовать, если не можете сделать никакого другого действия.

Сказав «пас», **вы немедленно набираете 4 карты из колоды Людей** в свою руку (*это число может быть изменено за счёт свойств Божеств или уже имеющихся у игрока карт Побег*).

Если колода Людей закончилась и нужно взять новую карту — перемешайте все карты сброса и сформируйте из них новую колоду.

Спасовав, вы более **не можете выполнять никаких действий** (*кроме набора и сброса карты, см. ниже*), **не можете применять активные свойства призванных вами Божеств** (*за исключением Бальдра*) и **не можете сбрасывать жертвы ради призыва новых Божеств**.

Внимание! Другие игроки по-прежнему могут разыгрывать карты в ваш строй, уничтожать в нём отряды и иначе воздействовать на него.

НАБРАТЬ И СБРОСИТЬ ОДНУ КАРТУ (ТОЛЬКО ПОСЛЕ «ПАСА»)

Когда ход доходит до вас, **вы можете взять только одну карту с колоды Людей в руку и затем сбросить одну карту из руки** в сброс. Вы более не можете влиять на исход этого раунда, зато можете успеть подготовиться к следующему.

12

Правило двенадцати карт

Ни в один момент времени у игрока **не может быть больше 12 карт** в руке. Если их уже 12 — игрок более не может набирать карты! В том числе и после паса, если у вас уже 12 карт — вы не можете добирать и сбрасывать карты.

ПРИМЕНИТЬ АКТИВНОЕ СВОЙСТВО СВОЕГО ПРИЗВАННОГО БОЖЕСТВА

- ▶ С момента, как **Божество** было призвано, игрок получает все указанные в его карте преимущества. Некоторые из них являются **активными**. Такие свойства могут быть использованы только в ход самого игрока и только пока он не спасовал. Но они являются дополнительными действиями и могут быть совершены в дополнение к обязательному основному действию игрока в свой ход. Вы можете применить свойство **Божества** в тот же ход, в который призвали его.
- ▶ Обратите внимание, что **пассивные** свойства **Божеств** — те, которые не требуют от игрока действий — продолжают работать. Это касается таких **Божеств**, как *Нагльфар*, *Фрея*, *Хеймгалль*, *Ёрмунганд*.
- ▶ Также есть свойства, которые принципиально играютя после «паса», такие как у *Валькирии* или *Вигара*. Они применяются в указанный момент игры.
- ▶ Если на свойстве указано **«раз в раунд»** — это значит, что им можно воспользоваться **только один раз в каждом раунде**. Вы можете отмечать то, что оно было использовано, например, повернув карту на бок. Не забудьте в конце раунда развернуть его обратно — в следующем раунде вы снова сможете воспользоваться свойством вашего **Божества**.

ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Когда все игроки спасовали, наступает определение победителя в раунде игры. Игроки считают **силу** своих **строёв**. Игрок, у которого **сила строя** больше всех, забирает себе карту **Победы**. Если участвуют 4 или 5 игроков и есть две карты **Победы** — то победитель выбирает, какую из карт **Победы** забрать, а игрок, имеющий вторую по значению **силу строя**, забирает оставшуюся карту.

В случае равенства **сил строя** — побеждает игрок, раньше сказавший «пас». После этого **все карты**, которые находятся **в строях игроков**, и все карты пожертвованных отрядов отправляются в **сброс**. Карты, находящиеся в руке, остаются в руке. Также у каждого игрока **остаются все призванные им Божества**.

Выигрывает игрок А.

А



Строй игрока А имеет силу: Хускарл 2, Конунг 7 (10–3), два Хирдмана 14(7+7), Фенрир в строю игрока В даёт всем ещё –5, но Один игнорирует это свойство. Итого 23.

Б



Строй игрока Б имеет силу: Жрец 8, Убийца 0, Трелл 0, и три Бонда 15 (каждый по 5, за них самих, Убийцу и Трелла) и ещё –5 за Фенрира в строю игрока В. Итого 18.

В



Строй игрока В имеет силу: Берсерк 5, Бонд 1 (только за него самого), Хирдман 3 и Хёвдинг 6 (2 за него, и по 2 за Берсерка и Хирдмана). Итого 12.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

ИГРА ЗАВЕРШАЕТСЯ В ОДНОМ ИЗ ДВУХ СЛУЧАЕВ:

- ✓ В конце раунда, если хотя бы один из игроков набрал **5 или более очков Славы**;
- ✓ В конце раунда, если из колоды Божеств или Побед вышла карта «**Рагнарёк**».

В любом случае **побеждает игрок, у которого наибольшее число очков Славы**. При их равенстве побеждает игрок, победивший в последнем раунде. Если и таких более одного — то все они объявляются победителями.

Обратите внимание, что большая часть карт Побед имеет меняющуюся ценность. Конкретная ценность каждой карты Победы в очках Славы считается именно на момент определения победителя в конце раунда. Иными словами, если в какой-то момент в течение раунда у игрока оказалось 5 очков Славы, но к его концу их стало меньше — это не приводит к завершению игры.

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ КАРТ

КОЛОДА ЛЮДЕЙ



Лучник. *Выкладывая из руки Лучника рядом с другим Лучником, уничтожь любой отряд в любом строю.*

Это свойство срабатывает каждый раз, когда вы выкладываете Лучника из руки рядом с другим Лучником. И не срабатывает, если Лучник перемещается по иным причинам. Если вы разместили Лучника в строй другого игрока и его свойство сработало — то цель выбирает хозяин строя, а не сыгравший Лучника игрок.



Бонд. *Сила этого отряда равна числу отрядов с руной Эйвас в вашем строю, включая самого Бонда.*

Сила отряда каждого отряда Бонд в вашем строю зависит от числа карт с руной Эйвас в вашем строю. То есть если у вас в строю 2 Бонда, Лучник и Убийца, — то каждый ваш бонд имеет силу 4, а сила строя при этом равна 9. Бондами в средневековой Скандинавии называли свободных землевладельцев. Они успели в боевом опыте и снаряжении опытным викингам и дружинникам могучих предводителей. Но недооценивать силу их ополчения никому не стоило!



Хирдман. *Если рядом с Хирдманом стоит хотя бы один другой Хирдман — сила Хирдмана равна 7.*

То есть если два Хирдмана стоят рядом, у них обоих будет сила 7. Хирдман — человек дружины, дружинник. Профессиональный воин средневековой Скандинавии, основа дружины вождей эпохи викингов. Взаимовыручка и поддержка в бою — один из важнейших элементов эффективности скандинавской дружины.



Хускарл. *Когда в ваш строй выкладывают Предателя, Налётчика или Убийцу — можете сбросить Хускарла и отменить их действие.*

Свойство этой карты может быть применено в любой нужный момент, даже после того, как вы сказали «пас». Изначально так называли ближайший круг родичей и работников в «большой семье». Хускарл — домашний мужик, домочадец. В дальнейшем это название было перенесено на отборные отряды дружинников, как на самых близких и самых верных предводителю людей.



Берсерк. *Этот отряд считается за 2 жертвы.*

То есть, если вы пожертвовали этим отрядом, вы можете затем сбросить его как две жертвы.



Трелл. *Принося в жертву любой другой отряд — можете дополнительно принести в жертву и Трелла.*

Этот отряд позволяет быстрее получить нужное число жертв для призыва божеств.



Жрец. Вы не можете выложить этот отряд в строй, если в нём есть другой отряд с руной Тейваз и силой 8 или меньше. В вашем строю не может быть двух Жрецов.



Хёвдинг. Сила Хёвдинга равна числу отрядов в вашем строю с руной Тейваз, умноженному на 2, включая самого Хёвдинга. В вашем строю не может быть двух Хёвдингов.

Сила отряда Хёвдинг зависит от числа карт с руной Тейваз в вашем строю. То есть если у вас в строю Хёвдинг, Хирдман и Берсерк — то Хёвдинг имеет силу 6. Хёвдинги — предводители эпохи викингов. Те, кто не имели достаточно знатного происхождения, чтобы именоваться ярлами или конунгами, но имели достаточно сил собирать собственные дружины.



Конунг. Сила этого отряда равна 10 минус число других отрядов в вашем строю. В вашем строю не может быть двух Конунгов.

Это значит, что пока Конунг — единственный отряд в вашем строю — его сила 10. Если же у вас, кроме него есть, например, 3 отряда — то сила конунга — 7.



Убийца. Выложив в строй, уничтожьте любой отряд в этом строю. Если это отряд силой 4 и меньше — доберите 1 карту в руку.



Налётчик. Выложив в строй, заберите один любой отряд из этого строя себе в руку (кроме Налётчика).



Предатель. Выложив в строй, переместите из него самый слабый отряд с руной Тейваз в свой строй. Если эта карта — Жрец, Конунг или Хёвдинг, и свойство этой карты противоречит праву выложить её в строй игрока (например, у вас уже есть Конунг, когда вы забираете Конунга, или у вас есть отряды с руной Тейваз, когда вы забираете Жреца), она уходит в сброс (сбрасывается).



Чума. Манёвр. Объявите любое значение Силы Все игроки, включая вас, должны сбросить все отряды с этим значением Силы из своего строя.

Сила отрядов считается на момент разыгрывания карты. То есть если в строю есть Лучник и Бонд и названа сила 1, то сброшен будет только Лучник, хотя после его сброса сила Бонда тоже станет 1. Также обратите внимание, что речь идёт именно о текущей силе отрядов. То есть нельзя назвать силу X, и если названа сила 3 — два стоящих рядом Хирдмана имеют силу 7 и не подвергаются воздействию.



Стена щитов. Манёвр. Может быть разыграна в ход противника, не является действием. Сбросьте эту карту из руки, чтобы отменить любое воздействие на ваш строй. Не играет после «паса».

Обратите внимание, что эта карта играет чаще всего в ход других игроков и не является действием. То есть условием её розыгрыша является именно воздействие на ваш строй. Вы даже можете сыграть её вместе с картой «Предатель», чтобы предотвратить её воздействие на ваш строй.



Обход. Манёвр.

Сбросьте любое число карт из руки и доберите на 1 больше. Или верните от 1 до 3 отрядов из своего строя обратно в руку.

КОЛОДА БОЖЕСТВ



Видар. Синий. Перед определением победителя вы можете сыграть ещё один отряд в любой строй или забрать один отряд с руной Эйваз из своего строя в руку.

Если раунд завершился из-за свойства Ермунганда — то определение победителя уже произошло, и Видар не успевает применить своё свойство.



Один. Синий. *Эффекты других Божеств не действуют на ваш строй. Раз в раунд: сбросьте жертву и сбросьте любое призванное Божество у любого игрока или верните одно Божество (кроме Бальдра) из сброса в Чертог.*

Конкретно: отряды, уничтоженные в вашем строю, не перемещаются в строй с Нагальфаром. Ваши отряды не могут быть уничтожены Видаром или Нидхёггом, и ваши жертвы не уходят Гарму. Также на вас не работает –5 за Фенрира, и Валькирия не может забирать отряды из вашего строя. Однако это не распространяется на карты из колоды Людей (Дружины), и Предатели, Лучники и Измены по-прежнему могут быть применены к вашему строю.

Если вы возвращаете божество из сброса в Чертог — в Чертоге оказывается 4 божества. Не добавляйте новых божеств при призыве, пока их число не станет меньше трёх.



Тор. Синий. *Сила строя игрока +5. Сбросьте Тора и сбросьте до 2 призванных красных Божеств или красных Божеств из Чертога.*

Если вы удалили божество из Чертога — немедленно откройте новое, так чтобы их стало снова три.



Фрея. Синий. *Карты манёвров, разыгранные другими игроками, вы можете забирать себе в руку.*



Хеймдалль. Синий. *Раз в раунд: Откройте карту с колоды Людей, если это отряд с руной Тейваз — поставьте его в свой строй (иные карты — в сброс).*

После того, как вы сказали «пас», на ваш строй ничто не может повлиять.

Если эта карта — Жрец, Конунг или Хёвдинг, и свойство этой карты противоречит праву выложить её в строй игрока (например, у вас уже есть Конунг, когда вы забираете Конунга, или у вас есть отряды с руной Тейваз, когда вы забираете Ярла), она уходит в сброс (сбрасывается), как если бы была отрядом с руной Эйваз или картой манёвра.

После того, как вы сказали «пас», другие игроки могут выкладывать карты в ваш строй, но при этом в нём нельзя уничтожать, из него нельзя сбрасывать или забирать карты.



Валькирия. Синий. *После определения победителя раунда заберите 1 отряд из любого строя себе в руку.*



Бальдр. Синий. *Сбросьте Бальдра и 4 карты из руки и вернитесь в раунд после «паса» (нельзя, если «пас» уже сказали все игроки). Сбросьте жертву, сбросьте Бальдра: призовите себе любое Божество из сброса.*

Первое свойство — несмотря на то, что это «активное» свойство — применяется после того, как уже был сказан «пас», и игрок хочет снова вернуться в раунд. Но если все игроки уже сказали «пас» — то воспользоваться этим свойством уже нельзя.

Второе свойство, как и все прочие подобные, применяются только до «паса».



Тюр. Синий. *Раз в раунд: у всех игроков, включая вас, уничтожается по одному крайнему отряду слева или справа на ваш выбор.*

Сторона, с которой произойдёт уничтожение, одинакова для всех. То есть либо у всех слева, либо у всех справа. Игрок вправе применять это свойство, даже если у него нет карт в строю.



Иггдрасиль. Чёрный. *Пока Иггдрасиль призван вами, вы можете в один момент времени иметь призванными и красные, и синие Божества.*

Это означает, что вам не нужно немедленно сбрасывать божества иного цвета при призыве. Но если Иггдрасиль по каким-либо причинам будет сброшен и у вас есть призванные божества разного цвета — вам придётся немедленно сбросить все божества одного из цветов на ваш выбор.



Сурт. Красный. *Пока вы не сказали «пас», на ваш строй ничто не может повлиять.*

До того, как вы сказали «пас», другие игроки могут выкладывать карты в ваш строй, но при этом нельзя уничтожать, сбрасывать или забирать отряды из вашего строя.



Хель. Красный. *Раз в раунд: сбросить с руки одну или две карты и взять на свой выбор из сброса столько же карт.*



Фенрир. Красный. *Сила строя всех прочих игроков –5. Сбросьте Фенрира и сбросьте до 2 призванных синих Божеств или синих Божеств из Чертога.*

Если вы удалили божество из Чертога — немедленно откройте новое, так чтобы их стало снова три.



Фафнир. Красный. *Сбросьте жертву и сбросьте Фафнира — заберите любую карту призванного Божества или Божество из Чертога.*



Нагльфар. Красный. *Когда у других игроков отряды уничтожаются — переместите их в свой строй (принесённые в жертву и сброшенные не считаются).*

Обратите внимание, что есть сброс отрядов и уничтожение отрядов. Нагльфар не может забирать отряды, сброшенные за «Измену», или Хускарлов, применивших своё свойство. Также обратите внимание, что это не равно выкладыванию отряда из руки, и Лучники, Предатели, Налётчики и Убийцы не могут применить своих свойств.



Ёрмунганд. Красный. *Если на начало хода игрока его строй сильнее всех прочих — игрок немедленно выигрывает (все немедленно пасуют).*

Другими словами, когда срабатывает свойство Ёрмунганда, раунд немедленно завершается, его владелец в нём побеждает, и все игроки набирают карты, как если бы сказали «пас». При участии в игре 4 или 5 игроков, второе место всё равно определяется по обычным правилам. Если у двух игроков, претендующих на второе место, равные силы — то побеждает тот, кто должен ходить раньше. Обратите внимание, что игрок обязан использовать свойство Ёрмунганда, даже если ему кажется, что завершать раунд ещё не выгодно.



Нидхёгг. Красный. *Когда другой игрок сбрасывает жертвы — заберите один случайный пожертвованный отряд себе в руку.*



Локи. Красный. *Когда вы приносите отряд в жертву — уничтожьте один отряд из любого строя с меньшей, чем у принесённого в жертву отряда, силой.*

Пожертвованный отряд остаётся у игрока и может быть использован позже как любая жертва. Сила приносимого в жертву отряда считается на момент принесения. То есть если вы приносите в жертву Хирдмана, стоящего рядом с другим Хирдманом, — его сила 7.

ПОЯСНЕНИЯ ПО КОЛОДЕ ПОВЕД И КАРТАМ «РАГНАРЁК» СМ. НА СТР. 2

Благодарности:

Тестировщики студии PRO Геймдизайн: Александр Назаренко, Александр Пономаренко, Алексей Лихачёв, Василий Зайцев, Владимир Киров, Джамиль Исимов, Егор Груздев, Игорь Ганжа, Илья Чураков, Константин Глазков, Константин Малигин, Мария Уварова, Олег Афонин, Ольга Ильченко, Павел Логвинцев, Слава Агапов, Тарас Мелентьев, Ярослав Дзёма и другие посетители антикафе “Фронтир” (СПб) и участники Гильдии разработчиков настольных игр (“ГРАНИ”).

Авторы:

Автор игры: Михаил Александров

Иллюстрации: Djoshkun Alievski, Андрей Трамваев

Дизайн: Анастасия Сенько

Девелопмент: Герман Тихомиров и Юрий Ямщиков (студия разработки и тестирования PRO Геймдизайн)

Разработка: Студия TĒMABREW

Издатель: Свежий ветер



От автора:

Хочу сказать всем огромное спасибо за помощь, терпение и поддержку, которую я получал всё это время. Фомичеву Павлу — без тебя я бы не сделал первый шаг;

Тузикову Александру, Дементьеву Сергею, Шведову Александру — за помощь с бесчисленными

прототипами; Александровой Людмиле и Юлии — за веру в меня и отнятые часы у семьи. Болдыреву Алексею, Зубареву Василию, Смирных Наталье, Алёхину Владимиру, Бондаренко Ярославу, Щербакову Сергею и Пономарёву Александру — за сотни часов тестов, которые превратились в незабываемые битвы, достойные упоминания в "Младшей Эгге". Артёму Степанову — за то, что поверил в проект и сделал всё, чтобы вы смогли сыграть в «Волки Одина».