

**MARVEL****ТОР****РАГНАРЕК**

*Вырвавшись из гладиаторского плена, могучий Тор собирает команду героев, которые помогут ему победить царицу мёртвых Хелу, захватившую Асгард. Достойны ли вы стать частью этой команды? Сможете ли вы поразить врагов Тора единственным броском молота?*

**СОСТАВ ИГРЫ**

- Игровое поле
- 84 карты
- 8 кубиков с числами от 2 до 6 и изображением молота
- Жетон молота
- Жетон шлема
- Правила игры

**ОБ ИГРЕ**

Игроки по очереди кидают молот, стараясь забросить его как можно дальше и поразить максимальное число противников Тора. Свой ход игрок начинает с того, что бросает кубики, подсчитывает сумму выпавших на них значений и передвигает фишку молота на соответствующее деление. После этого он может взять ещё один кубик и сделать ещё один бросок, однако новая сумма должна оказаться больше предыдущей, иначе бросок будет провален. Но если игрок остановится до того, как провалит бросок, то получит карты победных очков. После шести раундов такого состязания побеждает игрок, набравший больше всех победных очков.



# ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

## КАРТЫ

В игре 40 синих карт Валькирии, 28 зелёных карт Халка и 16 красных карт Тора.



**А** — число победных очков, которые вы получаете за эту карту

**Б** — игровое свойство

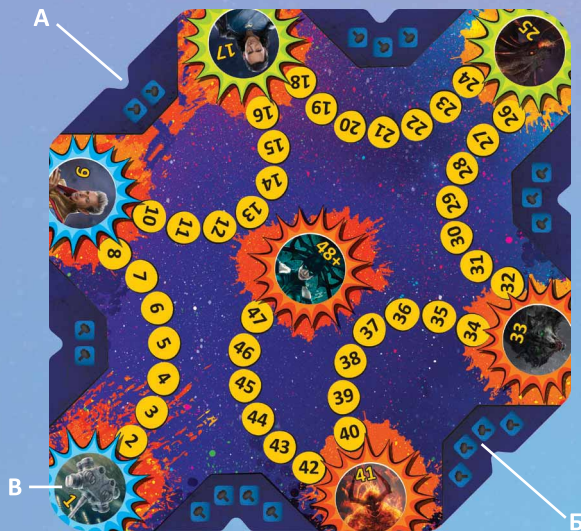
**В** — символы для игры по правилам для опытных игроков (см. стр. 7)

**За успешные броски кубиков** вы будете получать карты персонажей. Вы сможете выбрать, какие из них взять лицевой стороной вверх (и в дальнейшем использовать их свойства), а какие — оборотом вверх и с их помощью вести счёт победным очкам.

**За неудачные броски кубиков** вы будете получать компенсацию — карты лицевой стороной вверх.

## ПОЛЕ

Поле необходимо для подсчёта дальности броска молота. Оно состоит из 48 делений, 7 из которых — крупные. Чем больше крупных делений пройдёт молот, тем больше карт вы получите.



**А** — выемка для жетона шлема, которым вы отсчитываете раунды в игре. Если вы играете вдвоём или троём, партия длится 6 раундов, если вчетвером или пятером — 5 раундов

**Б** — количество кубиков, которые вы должны взять в начале текущего раунда

**В** — крупное деление (1, 9, 17, 25, 33, 41, 48+).

Цвет обводки соответствует цвету карты, которую вы получите, если доберётесь до этого деления



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле на середину стола. Жетон молота положите рядом с первым делением, а жетон шлема вставьте в выемку слева от этого деления (с изображением двух кубиков). С помощью жетона шлема вы будете отсчитывать раунды, а с помощью жетона молота — отмечать дальность броска молота.

Разделите карты на 3 колоды по цветам, перетасуйте их по отдельности и положите рядом с полем. Положите кубики с другой стороны игрового поля — это резерв кубиков.

Случайным образом выберите первого игрока. Он делает первый ход.



## ХОД ИГРЫ

В начале своего хода возьмите столько кубиков, сколько указано на делении текущего раунда (рядом с которым находится шлем). В первом и втором раунде это два кубика, в третьем и четвертом — три кубика, в пятом и шестом — четыре кубика. Бросьте все эти кубики и подсчитайте сумму выпавших значений. Положите жетон молота на деление с соответствующим номером.

**Если на кубике выпал символ молота**, этот символ считается за единицу. Однако вместо того чтобы добавлять эту единицу к сумме броска, вы можете убрать кубик с молотом и добавить к сумме броска 3. Таким образом, вы можете убрать сколько угодно кубиков с молотом.

***Пример:** вам выпало 6 и 1 и 1. Вы можете оставить все три кубика, и тогда сумма броска будет 8 (6 + 1 + 1), либо вы можете убрать один кубик с молотом, чтобы получилось 10 (6 + 3 + 1), либо убрать оба и получить 12 (6 + 3 + 3).*

Если вы убрали кубик, вы больше не используете его в этом раунде. Не возвращайте его в резерв, а, например, отдайте соседу слева.

После того как вы положили жетон молота на нужное деление, у вас есть выбор:

- остановиться и взять карты
- или
- взять ещё один кубик из резерва и сделать новый бросок.

**Если вы решили остановиться,** посмотрите, сколько крупных делений (с цветными взрывами) прошёл жетон молота. Если жетон остановился на крупном делении, оно тоже считается пройденным. За каждое такое деление возьмите карту соответствующего цвета. Изучите взятые карты и решите, какие из них добавить на руку, а какие положить в стопку победных очков.

- **Карты победных очков** кладите перед собой лицевой стороной вниз вертикальной стопкой со смещением. Свойство на лицевой стороне таких карт не действует.
- **Карты, взятые на руку,** не дают вам победных очков, указанных на оборотной стороне. Но вы можете использовать их текстовые свойства, чтобы повлиять на результат. **Важно:** использовать свойства карт можно только в свой ход.

Затем верните жетон молота к первому делению поля и передайте ход соседу слева.

**Если вы решили сделать новый бросок,** возьмите из резерва ещё один кубик, добавьте к тем, которые остались у вас после текущего броска (не забудьте, что вы теряете все убранные кубики с символом молота), и бросьте их снова. Если в сумме выпало больше, чем то значение, на котором сейчас находится жетон молота, передвиньте молот на деление, соответствующее новой сумме, и вы снова можете выбрать: остановиться или бросать дальше.

Если же в сумме выпало меньше или столько же (и вы никак не можете исправить ситуацию при помощи свойств карт и граней с молотом) — ваш бросок провален. При провале вы **не перемещаете жетон молота** на новый результат броска. Вы получаете компенсацию — возьмите **на руку** карту соответствующего цвета за каждое крупное деление, которое прошёл жетон молота. Верните жетон молота к первому делению поля и передайте ход соседу слева.

**Пример успеха:** вы остановились после того, как жетон молота оказался на делении 25. Таким образом, жетон молота прошёл два синих деления (1 и 9) и два зелёных (17 и 25 — текущее деление тоже считается). Вы берёте две синие карты Валькирии и две зелёные карты Халка. Две карты Халка и одну карту Валькирии вы решаете положить в вашу стопку победных очков, а оставшуюся карту Валькирии — взять на руку, чтобы в дальнейшем использовать её свойство.





**Важно:** карты, полученные на руку, можно использовать сразу же (пока вы не передали ход другому игроку), однако они не позволяют вам изменить провальный результат броска, в компенсацию за который вы получили эти карты.

**Пример провала:** после того как жетон молота оказался на делении 18, вы решили попробовать забросить его ещё дальше и взяли из резерва ещё один кубик. Однако вам выпало всего 16. На одном из кубиков, правда, выпал символ молота, но даже если вы уберёте этот кубик, сумма броска станет 18, а этого недостаточно, чтобы превзойти прошлый результат. В компенсацию вы берёте на руку две карты Валькирии и одну карту Халка — в соответствии с пройденными крупными делениями. Одна из карт Валькирии позволяет вам забрать случайную карту Валькирии с руки любого соперника, и вы сразу же делаете это. Свойство вытянутой карты — добавить к сумме броска от 1 до 3. Если бы у вас была такая карта с самого начала хода, она спасла бы вас от провала, а так она пригодится вам в одном из следующих раундов.

**Если кубики в резерве закончились,** а вы не желаете останавливаться и хотите сделать ещё один бросок, поступите следующим образом. Вместо того чтобы брать ещё один кубик из резерва и перебрасывать все кубики, выберите один или несколько кубиков, брошенных в прошлый раз, бросьте их снова и заново пересчитайте всю сумму броска. Если сумма ниже или равна предыдущей, бросок провален. Если выше, вы можете снова выбрать: остановиться или выбрать кубики для переброса.



**Важно:** не забывайте, что убранные кубики возвращаются в резерв только после того, как ваш ход закончится. Если вы не убрали ни одного кубика за ход, вы будете бросать максимум восемь кубиков. Если убрали один кубик — максимум семь и т. д.

## КАРТЫ

В игре три вида карт: синие карты Валькирии, зелёные карты Халка и красные карты Тора. Они используются по одним и тем же правилам и отличаются только тем, насколько далеко надо забросить жетон молота, чтобы их получить.

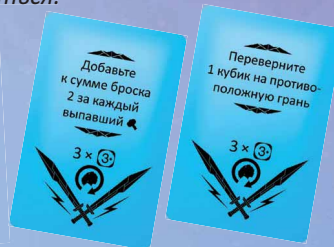


В конце вашего хода вы получаете по карте соответствующего цвета за каждое деление, которое прошёл молот (включая то, на котором он находится). Если вы провалили бросок, вы забираете эти карты себе на руку и можете разыгрывать их текстовые свойства. Если вы вовремя остановились, вы выбираете, какие карты взять на руку, а какие положить в вашу вертикальную стопку победных очков оборотом вверх, чтобы видеть числа.

Если у вас на руках есть карты, вы можете разыгрывать их в любом количестве, но только в свой ход. Разыграв карту, положите её в стопку сброса карт соответствующего цвета. Вы можете как угодно комбинировать свойства карт, стараясь превратить провалы в победы.

**Пример:** жетон молота находится на делении 40, а вам выпало 26, причём на трёх кубиках — символ молота. Сначала вы играете карту «Добавьте к сумме броска 2 за каждый выпавший ⚡» — теперь сумма броска равна 32. Затем вы играете карту «Переверните 1 кубик на противоположную грань» и переворачиваете один из «молотов» на «шестёрку». Это увеличивает сумму вашего броска на 5 —

итого 37. Наконец, вы убираете два оставшихся кубика с символом молота, что даёт вам ещё 4 к сумме — 41. Пожалуй, на этом стоит остановиться.



**Важно:** если вы должны взять карту, а соответствующая колода опустела, перемешайте сброс того же цвета, и он станет вашей новой колодой. Если сброс также пуст, тогда вы не берёте карту.





## КОНЕЦ РАУНДА

Когда все игроки сделали по ходу, начинается новый раунд. Первый игрок передвигает жетон шлема на следующее деление по часовой стрелке и делает свой ход. В начале хода игрок берёт столько кубиков из резерва, сколько изображено напротив символа шлема.

## КОНЕЦ ИГРЫ

При игре вдвоём или троём партия длится 6 раундов, при игре вчетвером или впятером — 5 раундов. Когда последний игрок закончил свой ход в последнем раунде, игра заканчивается. Каждый игрок сбрасывает все карты с руки, при этом одну из трёх сброшенных карт каждого цвета он кладёт себе в стопку победных очков.

*Пример: у игрока на руке остались три карты Валькирии, четыре карты Халка и две карты Тора. Сбросив их в конце игры, он добавит в стопку победных очков одну карту Валькирии и одну карту Халка. Если бы вместо четвёртой карты Халка у него была карта Тора, он бы положил в очки ещё и одну карту Тора.*

Все игроки подсчитывают сумму очков на картах, которые лежат перед ними вертикально. Тот, кто набрал больше всех победных очков, выигрывает в партии. При равенстве побеждает тот из претендентов, у кого больше вертикально лежащих карт Тора. Если равенство сохраняется, претенденты делят победу.

## Для ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

В игре есть и дополнительный способ получить победные очки — для этого надо заслужить благосклонность главных героев фильма «Тор. Рагнарёк». Используйте этот вариант, если все игроки уже хорошо освоили игру по обычным правилам.

В начале партии, после определения первого игрока выдайте второму и третьему игроку по карте Валькирии, а четвёртому и пятому — по карте Халка. Это их начальные победные очки (положите их вертикально перед собой, обратной стороной вверх). Первый игрок начальных очков не получает.

Внизу на лицевой стороне карт Валькирии, Халка и Тора указаны символы:  $3 \times \textcircled{3}$ ,  $4 \times \textcircled{4}$  и  $5 \times \textcircled{5}$  соответственно. Это значит, что вы можете выложить такую карту **с руки** как благосклонность героя, если на броске выпал определённый результат:

- если хотя бы на трёх кубиках выпало «три» или больше, вы можете выложить карту Валькирии;
- если хотя бы на четырёх кубиках выпало «четыре» или больше, вы можете выложить карту Халка;
- если хотя бы на пяти кубиках выпало «пять» или больше, вы можете выложить карту Тора.

В ход вы можете выложить только одну карту как благосклонность героя, зато вы можете это сделать раз в каждый ход, необязательно в свой. Выложить карту как благосклонность вы можете и после того, как игрок изменил выпавшие результаты с помощью карт, — главное, чтобы на брошенных им кубиках были нужные значения.

Карты, сыгранные как благосклонность, кладутся оборотом вверх, но не вертикально, а горизонтальной стопкой, так, чтобы видеть портреты персонажей. Не путайте их с победными очками, которые лежат перед вами вертикальной стопкой.



В конце игры добавьте к своему счёту победные очки за благосклонность героев, указанные на оборотной стороне поля:

- тот, у кого больше всех карт благосклонности Тора, получает 6 очков;
- тот, у кого больше всех карт благосклонности Халка, получает 4 очка;
- тот, у кого больше всех карт благосклонности Валькирии, получает 2 очка;
- тот, у кого больше всех карт благосклонности всех трёх видов, получает 3 очка.



Если у нескольких игроков одинаково большое количество карт благосклонности, положенные за это очки делятся между этими игроками поровну (остаток сгорает).

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Юрий Журавлёв

**Развитие игры:** Петр Тюленев

**Продюсер:** Николай Пегасов

**Игру тестировали:** Евгения Андросова, Илья Белянов, Юлия Колесникова, Морфей де Кореллон, Валентин Матюша, Сергей Минайло, Евгения Некрасова, Дмитрий Никонов, Екатерина Перегудова, Константин Пономарев, Илья Семенов и другие

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Корректор:** Ольга Португалова

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2017 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



© Marvel  
[marvel.com.ru](http://marvel.com.ru)



**Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту [vorpros@hobbyworld.ru](mailto:vorpros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).