

<p>Всю неделю небо затянуто облаками, так что у вас не было возможности проложить курс с помощью азимутального кольца. Это задерживает вас на несколько дней.</p> <p><b>2 хода назад</b></p>	<p>Четверо из ваших лучших гребцов больны. Поскольку ветра сегодня практически нет, вы теряете время движения.</p> <p><b>2 хода назад</b></p>
<p>Сегодня абсолютный штиль. Матросы гребут в полную силу, но вам не удастся продвинуться так далеко, как вы рассчитывали.</p> <p><b>1 ход назад</b></p>	<p>Корпус вашего корабля сильно поврежден из-за страшного шторма. На ремонт судна потребуется 10 дней.</p> <p><b>3 хода назад</b></p>
<p>Матросы заметили неподалеку косяк рыб. Поскольку запасы провианта подходят к концу, вы решили посвятить целый день рыбной ловле. Это было необходимо, но стоило вам времени в пути.</p> <p><b>1 ход назад</b></p>	<p>Трое из ваших матросов подхватили лихорадку. Из-за этого у вас не получится продвинуться так далеко, как вам бы хотелось.</p> <p><b>1 ход назад</b></p>
<p>Вы плывете по течению и к тому же с сильным попутным ветром.</p> <p><b>2 хода вперед</b></p>	<p>Впередсмотрящий заметил судно, которое может представлять угрозу для вас и команды. Весь экипаж приложил дополнительные усилия, и вы двигаетесь с отличной скоростью.</p> <p><b>2 хода вперед</b></p>
<p>Сегодня прекрасная погода.</p> <p><b>1 ход вперед</b></p>	<p>Солнце прячется за облаками, и, похоже, собирается дождь, но ветер дует в нужном вам направлении, так что вы идете с хорошей скоростью.</p> <p><b>1 ход вперед</b></p>

<p>Сегодня отличный ветер. Вы идете с лучшей скоростью, чем ожидали.</p> <p><b>1 ход вперед</b></p>	<p>Ваш штурман вычислил короткий путь, сократив плавание на несколько дней.</p> <p><b>2 хода вперед</b></p>
<p>Погода сегодня превосходная.</p> <p><b>1 ход вперед</b></p>	<p>На горизонте собираются грозовые тучи. Штурман говорит, что если гребцы подналягут, то вам удастся оставить шторм позади.</p> <p><b>1 ход вперед</b></p>
<p>До вас дошел слух о готовящемся бунте. Вам пришлось все свое внимание переключить с плавания на то, чтобы разобраться с командой. Это стоило вам времени.</p> <p><b>1 ход назад</b></p>	<p>В поле зрения появилась земля. Экипаж хотел бы провести день на берегу и пополнить запасы пресной воды и свежей пищи. Вы соглашаетесь, но теряете один день плавания.</p> <p><b>1 ход назад</b></p>
<p>Ветер сегодня легкий, но постоянный. Течение тоже благоприятно.</p> <p><b>1 ход вперед</b></p>	<p>Вы зашли слишком далеко на север и застряли среди ледяных полей. К счастью, судно удалось освободить, но это стоило вам двух дней плавания.</p> <p><b>2 хода назад</b></p>
<p>Вы делаете неожиданную остановку в некоем торговом порту. Вам удастся заключить несколько неплохих сделок, но вы задерживаетесь в пути.</p> <p><b>1 ход назад</b></p>	<p>Погода – лучше не бывает. Идеальные условия для плавания.</p> <p><b>1 ход вперед</b></p>

# СТРАНСТВИЯ ВИКИНГОВ

Многие из нас знают, что викинги много путешествовали по Атлантике, и именно им принадлежит честь открытия Гренландии и Канады. Однако мало кто догадывается об истинных масштабах их странствий и торговой деятельности, особенно на востоке. Грабеж и разбой далеко не всегда были целью древних скандинавов; многие из них отправлялись на восток, где зарабатывали себе на жизнь купеческим ремеслом, подобно венецианцам. С некоторыми направлениями плаваний викингов и познакомит вас эта игра.

Целевая возрастная группа: **2-8 класс.**

Количество игроков: **2-4**

Необходимое время: примерно 15 минут на подготовку, **20-30 минут на игру.**

## Подготовка:

Вам понадобится распечатать шесть частей игрового поля и две страницы с карточками. Если есть возможность, лучше сделать прочные картонные копии: в этом случае игра прослужит вам дольше. Отрежьте черную окантовку у частей игрового поля и склейте прозрачным скотчем. Разрежьте карточки. Перемешайте карточки и сложите их (надписями вниз) на прямоугольнике «ПОГОДНЫЕ КАРТОЧКИ»

Вам также понадобятся кубик и фишки по количеству игроков.

## Правила игры:

- ★ Каждый игрок бросает кубик, чтобы определить место своего старта. 1 – Тронхейм, 2 – Берген, 3 – Осло, 4 – Дания. Игрок, которому выпало 5 или 6, бросает кубик снова. Из каждого места может стартовать только один игрок. Если играют четверо, то последний игрок стартует из оставшегося города.
- ★ Каждый игрок бросает кубик, чтобы определить направление плавания. 1 или 2 – Винланд, 3 или 4 – Константинополь, 5 или 6 – Багдад. В одном направлении могут двигаться несколько игроков.
- ★ Цель игры – достичь места назначения первым.
- ★ Если игрок оказывается на желтом круге с точкой в центре, он вытягивает одну из «погодных карточек».
- ★ Если игрок попадает на один из черных квадратов (которыми обозначены поселения викингов), он останавливается и теряет оставшееся количество «шагов». Например, если выпало шесть, и через три шага игрок оказывается на черном квадрате, то он останавливается и теряет последние три. Когда снова наступает его очередь ходить, он продолжает движение из «поселения».
- ★ Не обязательно, чтобы в конце пути выпало точное количество ходов до пункта назначения.