



Чары с «разрядом молнии» в свитке с заклинаниями нужно использовать **НЕМЕДЛЕННО**.

 Выберите герб. Каждое отдельное **ВЛАДЕНИЕ** с этим гербом принесёт вам 3 очка престижа в конце игры.

ВЛАДЕНИЯ: группы клеток, соединённых по вертикали и по горизонтали с одним и тем же гербом. Если герб не соединён с другими такими же гербами, то он всё равно считается владением, состоящим из одной клетки.

 Добавьте один крест на любой герб по вашему выбору.

Как только вы использовали доступные вам чары, вычеркните их в свитке с заклинаниями.



Конец раунда

Игрок Б берёт кубики и становится игроком А в следующем раунде.

Особое правило для замка

Только один раз за игру вы можете добавить один крест на один из двух кубиков, которые вы выбрали для своего хода, даже если на кубике выпал знак вопроса. Закрасьте крышу вашего замка, чтобы показать, что вы использовали эту возможность (использованным таким образом кубиком нельзя заполнить свиток с заклинаниями).

Конец игры

Игра заканчивается в любом из случаев:

- Один из игроков полностью заполняет свою карту.
- В текущем раунде никто из игроков не может разместить герб на карте владений.

Подсчитайте очки престижа вашего королевства следующим образом:

Каждое королевство состоит из различных **ВЛАДЕНИЙ**.

- Каждое владение приносит число очков престижа, равное количеству гербов в этом владении, умноженному на количество выдающихся сановников (крестов) во владении.
- В королевстве может быть несколько различных владений с одним гербом. Очки подсчитываются отдельно для каждого владения.
- Владение без крестов ничего не приносит. Общий результат складывается из очков престижа за каждое владение. Если вы использовали чары волшебника, которые приносят по 3 очка за владение, добавьте их к своему результату.

Владения игрока и подсчёт очков



Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре.

В случае ничьей побеждает игрок с самым обширным владением (состоящим из наибольшего числа клеток). Если ничья по-прежнему сохраняется, игроки делят победу между собой.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

© 2019 Blue Orange Edition. Kingdomino Duel и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Edition, Франция. Игра издана по лицензии Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции.

www.blueorangegames.eu



Компоненты игры:

- 4 кубика
- 1 блокнот со 134 картами владений и 66 свитками заклинаний
- 2 карандаша

Введение

Ваше Величество! Пришло время побороться с соперником за звание самого знаменитого королевства! Бросайте кубики и заполняйте ими клетки на своей карте. Создавайте свои владения, доверяйте территории влиятельным семьям и используйте мощные заклинания, чтобы сохранить свой статус.

«Лоскутное королевство: Дуэль гербов» — новая игра по мотивам оригинальной и очень успешной игры «Лоскутное королевство»!

Цель игры

Создайте самое именитое королевство: выберите кубики и перенесите их на свою карту владений. Королевства объединяют несколько владений (группы клеток с одинаковыми гербами, соединённых сторонами).

Эти владения приносят различное количество очков престижа в зависимости от числа выдающихся сановников (крестов): чем более выдающиеся сановники находятся во владении, тем оно более знаменито.



Бруно Каталя
Людовик Моблан
Сирил Буке

Подготовка к игре

- Возьмите из блокнота листок с картой владений и карандаш.
- Положите листок с картой владений перед собой.
- В центре стола положите листок со свитком заклинаний. Запишите свои имена в верхней части этого листка.
- Положите 4 кубика на стол рядом со свитком заклинаний.

На гранях кубиков изображены 7 различных символов:

- 6 гербов разных влиятельных семей, которым вы доверите управление своими владениями. Рядом с некоторыми гербами есть один или два креста, которые указывают на присутствие во владении выдающихся сановников.
- Вопросительный знак — это джокер, который позволяет выбрать любой герб.

Случайным образом выберите первого игрока.

В первом раунде он станет игроком А.

Соперник будет игроком Б.



Ход игры

Игра проходит в 4 этапа:

1. Бросание кубиков
2. Составление владений
3. Заполнение карты владений
4. Заполнение свитка с заклинаниями

1. Бросание кубиков

Игрок А бросает четыре кубика.



2. Составление владений

Игрок А выбирает один кубик из четырёх.

Игрок Б выбирает два кубика из трёх оставшихся, а затем игрок А берёт последний кубик.

У каждого игрока теперь есть по два кубика — игроки их складывают и составляют свои владения в текущем раунде.

3. Заполнение карты владений

Игроки переносят гербы с кубиков на карты владений, рисуя рядом гербы с верхних граней двух кубиков.

Если на гербе есть крест/ы, также перенесите его/их на карту.

Правила присоединения гербов:

Вы можете заполнить свою карту владений:

- соединя один из ваших гербов с замком в центре карты: любой герб можно нарисовать на клетке, примыкающей к замку по вертикали или горизонтали.



или

- соединя минимум 1 герб клеткой выше / ниже / слева / справа от других таких же гербов, которые уже были нарисованы. Соединять гербы по диагонали нельзя.



Когда два разных герба находятся рядом, закрасьте линию между этими двумя клетками. Так ваше владение будет лучше видно на карте. Если вы не можете соблюсти любое из этих правил, вы пропускаете ход и не можете нарисовать ни один из двух гербов.

4. Заполнение свитка с заклинаниями

Заполнять свиток с заклинаниями можно, только если вы нарисовали гербы на этапе 3 («Заполнение карты владений»).

Используйте чары волшебника

Каждый раз, когда вы используете кубик с гербом без крестов, зачеркните квадрат в соответствующем этому гербу ряду в свитке с заклинаниями. Будьте внимательны, у каждого из вас свой ряд в свитке с заклинаниями! Помните, **вопросительный знак «?» не является гербом, поэтому для него зачёркивать квадрат в свитке с заклинаниями нельзя.** Только тот игрок, который первым завершит ряд в свитке заклинаний, может использовать чары волшебника (противник зачёркивает соответствующий ряд, чтобы показать, что эти чары больше не могут быть использованы). Если оба игрока завершают ряд в одном раунде, только игрок А (тот, кто бросал кубики) использует чары волшебника.

Чары волшебника

Каждую из следующих способностей можно использовать только один раз в игре. Вы можете использовать её в любой момент по вашему желанию, за исключением двух последних чар с «разрядом молнии».



Вы можете составить ваше владение, не соблюдая правила присоединения.



Вы можете разделить кубики, чтобы заполнить карту. При составлении владения необходимо соблюдать правила присоединения новых гербов.



Если вы игрок А, то в свой ход можете взять сразу два кубика.



Вы можете повернуть один из кубиков в своих владениях любой гранью по вашему желанию и использовать этот герб.