

ЭТО БЕЗУМНОЕ КОРОЛЕВСТВО

1-2

14+

45 мин







ПРАВИЛА ИГРЫ

1 ЦЕЛЬ И ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В игре «**Это безумное королевство**» вы боретесь за трон королевства, ведь законный наследник, конечно, именно вы! Выберите путь, который поможет вам развивать ваше герцогство быстрее и эффективнее, чем ваш соперник.

Игра длится **4 раунда**. Каждый раунд игроки, с помощью особой механики драфта (подробнее на стр. 3), набирают карты развития, которые можно использовать для производства ресурсов и развития своего герцогства. Каждая карта может быть **переработана**, и в этом случае она приносит ресурс немедленно, или **построена**, чтобы производить ресурсы каждый раунд и/или принести победные очки в конце игры. В конце 4-го раунда игроки определяют победителя, им станет участник, набравший больше всех победных очков.

2 СОСТАВ ИГРЫ

- Игровое поле
- 90 кубиков ресурсов (материалы 20 , население 20 , деньги 20 , открытия 20 , кристаллиум 10 )
- 30 жетонов солдат 
- 4 жетона ловушек
- 2 жетона шпионов
- 4 жетона краж
- 3 планшета квестов и 8 жетонов заданий
- жетон счётчика раундов
- 130 карт (2 карты герцогств, 70 карт развития, 10 карт сокровищ, 8 карт бедствий, 26 карт угроз, 14 карт советников)
- планшет для подсчёта очков и маркер

КАРТА ГЕРЦОГСТВА

Место для карт развития, строительство которых завершено

Победные очки

Значок герцогства

Сторона карты

Производимые ресурсы

Название герцогства

Область алхимии

КАРТА РАЗВИТИЯ

КАРТА СОКРОВИЩА

КАРТА БЕДСТВИЯ

Стоимость строительства

Ресурс за переработку

Название карты

Тип карты

Бонус за строительство

Победные очки

Производимые ресурсы

Победные очки

ТИПЫ КАРТ РАЗВИТИЯ

-  Сооружения
-  Профессионалы
-  Достопримечательности
-  Открытия

Игра длится 4 раунда. Каждый раунд состоит из 3 последовательных фаз:

- А.** Фаза драфта – игроки ходят по очереди,
 - Б.** Фаза планирования – игроки действуют одновременно,
 - В.** Фаза производства – игроки действуют одновременно.
- В конце 4-го раунда подсчитайте ваши победные очки.

А. ФАЗА ДРАФТА

В этой фазе игроки действуют по очереди, предлагая друг другу карты развития и выбирая карты для себя.

Первым действует игрок, на которого указывает стрелка с номером раунда. Он кладёт карты из своей руки в одну или обе области предложения, а второй игрок забирает все карты только из одной из них. В следующем ходу второй игрок делает предложение, а первый игрок забирает карты и так далее. Фаза заканчивается после того, как каждый игрок совершит по 8 ходов.

- **Раздайте каждому игроку по 7 карт** из стопки развития и по 1 карте из стопки бедствий. Вы можете посмотреть на свои карты, но не показывайте их вашему сопернику. Перемешайте ваши карты, чтобы скрыть от соперника карту бедствий.
- **Положите по 1 карте** из стопки развития в каждую область предложения, лицом вверх.
- **Первый игрок предлагает карты:** он выбирает 2 карты из своей руки и по своему выбору кладёт их лицом вверх в область(-и) предложения. Он может положить обе карты в одну область или по одной в каждую.
- **Второй игрок забирает карты:** он берёт все карты из одной области предложения и кладёт их в свою область драфта.
- **Затем второй игрок предлагает** 2 карты из своей руки, выкладывая их в области предложения (не сбрасывайте оставшиеся в области предложения карты; они могут накапливаться от хода к ходу, количество карт в области не ограничено).
- **Первый игрок забирает** все карты из одной области предложения, а затем делает новое предложение.
- Продолжайте, пока в руках у игроков не останется карт. **Фаза закончится** после того, как первый игрок в 4-й раз возьмёт карты из области предложения. Сбросьте карты, оставшиеся во второй области предложения и переходите к фазе планирования.

Примечание. Игрок может положить обе карты в область предложения, в которой остались карты с предыдущего хода и оставить вторую область предложения пустой. Однако соперник может выбрать пустую область и не взять ни одной карты. В конце фазы у игроков может оказаться разное количество карт в области драфта.

Использование жетонов ловушек

В каждом раунде игроки могут использовать по 2 жетона ловушек, чтобы класть карты в область предложения лицом вниз. Когда вы кладёте карты в области предложения, вы можете потратить 1 или 2 жетона ловушки, чтобы положить 1 или 2 карты лицом вниз. Нельзя подсматривать карты, лежащие в области предложения лицом вниз, даже если вы сами их туда положили! Если вы забираете из области предложения карты, лежащие лицом вниз, положите их в свою область драфта, не переворачивая и не глядя на них (вы сможете это сделать в фазу планирования). Верните себе использованные жетоны ловушек в начале следующего раунда. Каждый раунд вы начинаете с 2 жетонами ловушек.

РАУНД ИГРЫ

А. ФАЗА ДРАФТА

Б. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

В. ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

РАЗДАЙТЕ ПО 7 КАРТ РАЗВИТИЯ
И ПО 1 КАРТЕ БЕДСТВИЯ



ПОЛОЖИТЕ ПО 1 КАРТЕ РАЗВИТИЯ ИЗ СТОПКИ В КАЖДУЮ
ОБЛАСТЬ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ЛИЦОМ ВВЕРХ

1 ИГРОК: ПОЛОЖИТЕ 2 КАРТЫ ИЗ РУКИ В 1 ИЛИ 2 ОБЛАСТИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ



2 ИГРОК: ЗАБЕРИТЕ ВСЕ КАРТЫ ИЗ ОДНОЙ ОБЛАСТИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ
И ПОЛОЖИТЕ ИХ В СВОЮ ОБЛАСТЬ ДРАФТА
(НЕ ПЕРЕВОРАЧИВАЯ НИ ОДНОЙ КАРТЫ!!)



2 ИГРОК: ПОЛОЖИТЕ 2 КАРТЫ ИЗ РУКИ В 1 ИЛИ 2 ОБЛАСТИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ

1 ИГРОК: ЗАБЕРИТЕ ВСЕ КАРТЫ ИЗ ОДНОЙ ОБЛАСТИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ
И ПОЛОЖИТЕ ИХ В СВОЮ ОБЛАСТЬ ДРАФТА
(НЕ ПЕРЕВОРАЧИВАЯ НИ ОДНОЙ КАРТЫ!!)

ПОВТОРЯЙТЕ, ПОКА В РУКАХ У ИГРОКОВ НЕ ОСТАНЕТСЯ КАРТ
(ВСЕГО 4 РАЗА)

Б. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

Переверните все карты в вашей области драфта лицом вверх и примите решение по каждой. Все игроки действуют одновременно. Есть два варианта действия с картой.

- **Строительство.** Переместите карту в вашу область строительства. Карты в этой области находятся в стадии строительства (они пока не построены и не производят ресурсов).
- **Переработка.** Положите карту в стопку сброса и возьмите с игрового поля соответствующий кубик ресурса. Сразу поместите его на одну из карт в стадии строительства (подробнее на стр. 5) или в область алхимии на вашей карте герцогства.

Примечание. Если переработка карты позволяет вам получить ресурс, необходимый для завершения строительства другой карты, то сразу разместите построенную карту сверху вашей карты герцогства. Располагайте построенные карты вертикально в ряд так, чтобы были видны все производимые ресурсы. Вы сможете получить эти ресурсы уже в текущем раунде.

Фаза планирования заканчивается, когда каждый игрок переместит все свои карты развития из области драфта либо в область строительства, либо в сброс, получив за них ресурсы.

Карты сокровищ – особые. В фазу планирования вы обязаны их переработать (их нельзя переместить в область строительства), но переработка каждой из них принесёт вам по 2 ресурса.

Карты бедствий – особые. В фазу планирования сразу же поместите их сверху вашей карты герцогства (переработать их нельзя). В конце игры за каждую такую карту в своём герцогстве игрок теряет по 4 победных очка.

В. ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Эта фаза состоит из 4 последовательных этапов производства, по одному для каждого типа ресурсов.

На каждом этапе все игроки одновременно получают соответствующий тип ресурсов. Производство происходит в порядке, указанном на игровом поле:



Материалы ► Население ► Деньги ► Открытия

Этапы производства

1. Производство ресурсов. Подсчитайте количество значков ресурса, который производится на этом этапе. Считайте значки ресурсов в своём герцогстве (карта герцогства и построенные карты развития). Не учитывайте карты в стадии строительства.

Пример. Сейчас этап производства материалов поэтому каждый игрок считает все значки в области производства своего герцогства. На примере справа Борис производит 5 материалов .



ВЫБЕРИТЕ ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ КАЖДОЙ КАРТЫ ИЗ ВАШЕЙ ОБЛАСТИ ДРАФТА

СТРОИТЕЛЬСТВО ИЛИ ПЕРЕРАБОТКА

СТРОИТЕЛЬСТВО...



... ИЛИ ПЕРЕРАБОТКА



Область сброса



Возьмите ресурс, указанный на карте...

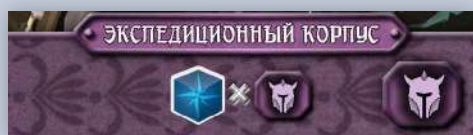


...и разместите его в области алхимии на вашей карте герцогства или на одной из карт развития в стадии строительства.

Область строительства



Примечание. На некоторых картах развития встречаются значки, обозначающие тип карты (🏠, 🏰, 🏰, 🏠). Игрок производит столько единиц ресурса, сколько карт указанного типа уже построено в его герцогстве. Если карт такого типа нет, игрок не производит ресурс.



Пример. «Экспедиционный корпус» производит 🏠 × 🏰. Это значит, что игрок получает 1 🏠 за каждую карту 🏰 в его герцогстве, учитывая и сам «Экспедиционный корпус».

2. Бонус за превосходство. Объявите ваш суммарный объем производства другим игрокам. Если вы произвели данного ресурса больше, чем другие игроки, вы получаете бонус за превосходство, а также:



если в вашей области тренировки есть жетон солдата, возьмите его

или



если нет, положите в область тренировки жетон солдата из резерва

В случае равного результата никто не получает бонус за превосходство. Жетоны солдат остаются у вас до тех пор, пока вы их не используете (смотрите «Модули» на стр. 9–11).

3. Строительство. Возьмите с игрового поля то количество кубиков ресурсов, которое производится в вашем герцогстве. Сразу распределите их по своим картам в стадии строительства или положите в область алхимии на карте герцогства для последующего обмена на кристаллиум.

- Вы не можете перемещать кубики ресурсов, которые были выложены на карты развития ранее.
- Нельзя отложить размещение кубиков ресурсов (кроме кристаллиума) до следующих фаз или раундов. Кубики ресурсов, находящиеся на вашей карте герцогства, могут быть использованы только для обмена на кристаллиум.

Помните, кубики ресурсов могут быть размещены только на картах в стадии строительства или в области алхимии вашей карты герцогства.

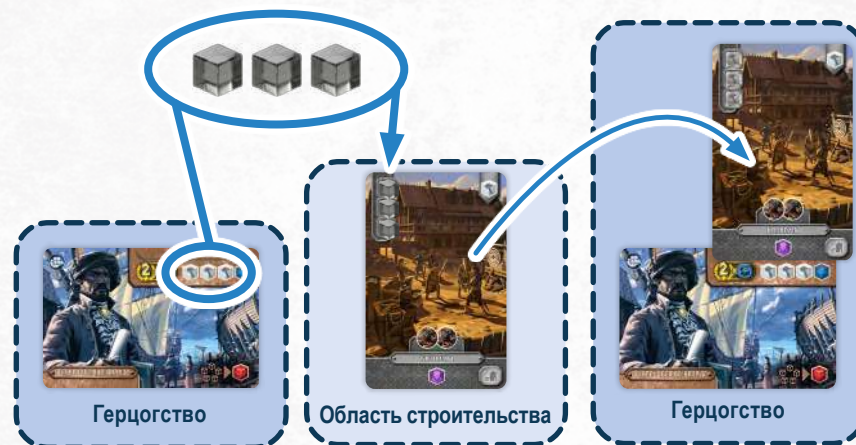
Примечание. Количество ресурсов в игре не ограничено. Если у вас кончились кубики ресурсов одного из цветов, восполните их запас, заменив кубики на картах герцогств всех игроков на кубики других цветов, или подождите, пока кто-то завершит строительство или поменяет 5 кубиков из области алхимии на кристаллиум.

Строительство карты завершено, как только на ней собраны все ресурсы, указанные в её стоимости строительства.

- Верните в резерв все кубики ресурсов и жетоны солдат, использованные при строительстве.
- Получите бонус за строительство, если он есть.
- Переложите карту в своё герцогство, поместив её сверху предыдущей построенной карты так, чтобы на нижних картах остались видны значки производства.

Примечание. Вы можете построить несколько одинаковых карт развития.

Пример. Максим производит 3 🏠, которые он помещает на свою карту «Казармы», завершая её строительство. Он перемещает карту в своё герцогство, и во время следующего этапа производства (население) он будет производить 1 🏠.



Бонус за строительство. Некоторые карты дают вам бонус за строительство: жетоны солдат или кристаллиум. Сразу возьмите указанные на карте жетоны солдат или кубики кристаллиума и поместите их на свою карту герцогства. Этот бонус вы получаете только один раз в момент завершения строительства. Берите жетоны солдат непосредственно из резерва, а не из области тренировки.



Преобразование ресурсов в кристаллиум



Каждый раз, когда в области алхимии на карте герцогства находятся 5 кубиков ресурсов (независимо от того, что это за ресурсы), игрок должен сразу же обменять их на 1 кристаллиум. Верните кубики ресурсов на их места на игровом поле. Кубики кристаллиума могут лежать на карте герцогства сколь угодно долго. Их можно использовать в любой момент раунда, чтобы заменить кубиком кристаллиума один любой ресурс или выставить его на карту развития, требующую для строительства кристаллиум. Кристаллиумом нельзя заменить жетон солдата.



Примечание. Кубики ресурсов на вашей карте герцогства можно использовать только для преобразования в кристаллиум. Нельзя переложить их на карты развития в стадии строительства.

Для некоторых карт нужны кристаллиум и жетоны солдат

Если у вас есть кристаллиум или жетоны солдат, вы можете перенести их на карту в стадии строительства в любой момент игры. Вы не обязаны размещать их сразу при получении, как кубики ресурсов.



Памятка. Вы можете использовать кристаллиум для замены любого кубика ресурса, но не для замены жетона солдата.

Сброс карты в стадии строительства

В любой момент вы можете сбросить одну из ваших карт развития в стадии строительства. Положите карту развития в сброс, возьмите ресурс за переработку и разместите его в области алхимии на вашей карте герцогства. Вы теряете все кубики ресурсов и жетоны солдат, которые лежали на сброшенной карте; они возвращаются в резерв. Осторожно: это действие не особенно выгодно, так как не позволяет размещать полученные кубики ресурсов на карты в стадии строительства. Класть на них ресурсы, полученные за переработку, можно только при переработке карт из области драфта в фазу планирования. Однако оно может быть полезно, если необходимо быстро получить кристаллиум, сбросив карты, которые могут остаться недостроенными.

Примечание. Карты в стадии строительства, кубики ресурсов и жетоны солдат на них, а также кубики ресурсов на карте герцогства сохраняются в игровой зоне игроков от раунда к раунду.

Как только все игроки разместят полученные в текущем этапе производства кубики ресурсов, переходите к производству следующего ресурса. Если это был последний ресурс – открытия 🟡, раунд завершается. Переверните жетон счётчика раундов и переместите его на следующее деление. Начните новый раунд.



Игра заканчивается после завершения 4-го раунда. Каждый игрок суммирует победные очки своего герцогства. Используйте планшет для удобства подсчёта.

- **Посчитайте и запишите базовые победные очки:** это победные очки на картах вашего герцогства, которые не зависят от типов карт.
- **Добавьте победные очки с модификаторами:** эти победные очки зависят от количества карт развития определённого типа, построенных в вашем герцогстве.
- **Вычтите штрафные очки за карты бедствий.**

Примечание. Кубики кристаллиума и жетоны солдат не приносят победных очков в конце игры.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством построенных карт развития в своём герцогстве. Если ничья сохраняется, победа присуждается игроку с наибольшим количеством жетонов солдат. Если и в этом случае не выявлен победитель, то игроки празднуют общую победу.





ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ДЛЯ МАКСИМА

1. БАЗОВЫЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

У Максима 3 карты развития с базовыми победными очками: $2 + 6 + 3 = 11$ ПО

2. ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ С МОДИФИКАТОРАМИ

У него есть 2 карты развития, которые приносят ПО по формуле:
модификатор на карте × число карт . $(4 + 3 + 2) \times 4 = 36$ ПО

В данном примере суммарный модификатор $4 + 3 + 2 = 9$,
а количество карт  в герцогстве Максима – 4.

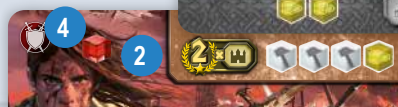
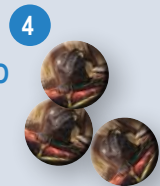
3. ШТРАФНЫЕ ОЧКИ

У Максима 2 карты бедствия $2 \times (-4) = -8$ ПО

4. КРИСТАЛЛИУМ И СОЛДАТЫ НЕ ПРИНОСЯТ ПО

5. НЕДОСТРОЕННЫЕ КАРТЫ В ОБЛАСТИ СТРОИТЕЛЬСТВА НЕ ПРИНОСЯТ ПО

ИТОГО 39 ПО



1
1
3
2
3
1
2

5



7 СОЛО-РЕЖИМ

Как и при игре вдвоём, в соло-режиме также используется один из модулей. Изменения в подготовке к игре и ходе игры описаны ниже.

Подготовка к игре

- Перемешайте стопку развития (карты развития и сокровищ) и возьмите из неё не глядя 8 карт.
- Добавьте к ним 4 карты бедствий, перемешайте 12 карт вместе и положите на стол лицом вниз. Это стопка опасностей.
- Оставшуюся стопку развития положите стопкой лицом вверх (так, чтобы вы всегда видели верхнюю карту стопки) на её обычное место рядом с игровым полем. Игра длится 4 раунда.

В этом режиме жетоны ловушек не используются. Вместо них возьмите 2 жетона шпионов, один активной стороной вверх, а другой – скрытной.

Фаза драфта. В начале фазы положите по 2 карты из стопки развития в каждую область предложения лицом вверх.

- Выберите одну из двух областей предложения и заберите все карты оттуда в свою область драфта.
- Добавьте 1 карту из стопки опасностей лицом вниз в ту область предложения, которую вы не выбрали.
- Добавьте 2 карты из стопки развития в пустую область предложения.

Повторите эти 3 действия 4 раза. В последний 4-й раз выполните только первое действие и после него переходите к фазе планирования.

Использование жетонов шпионов. Вы можете использовать жетон шпиона (перевернуть его с активной стороны на скрытную), чтобы перевернуть карту в области предложения лицом вверх.

Действие «Поиск». Один раз за раунд, выбрав область предложения на 1 шаге фазы драфта, вы можете сбросить 2 лежащие там лицом вверх карты развития (но не карты бедствий), чтобы посмотреть на 3 верхние карты стопки развития и положить одну из них в эту область предложения. Затем заберите все карты из этой области предложения.

Важно. Взяв лежащие лицом вниз карты, не смотрите на них до начала фазы планирования.

В конце фазы драфта сбросьте оставшиеся в областях предложения карты. Вы можете перевернуть один из своих жетонов шпионов активной стороной вверх. Активных шпионов вы сможете использовать в следующем раунде.

Фаза планирования. Разыграйте по основным правилам, а затем переходите к фазе производства.

Фаза производства. Разыграйте по основным правилам, но правила получения бонуса за превосходство меняются, вы получаете его, если произвели не менее 5 кубиков данного ресурса. Сам бонус остаётся прежним: возьмите жетон солдата из области тренировки или, если его там нет, положите туда жетон из резерва.

Конец игры. Если вы играли на стороне Б своего герцогства, просто сравните ваш результат с таблицей выбранного модуля, чтобы оценить свой успех. Если вы использовали сторону А, перед сравнением вычтите 15 победных очков из своего результата.

МОДУЛИ

Теперь вы знаете основные правила игры «Это безумное королевство». Но в каждой партии игроки также обязательно используют один из модулей (на свой выбор). Правила модуля всегда имеют приоритет над правилами основной игры. Часто в модулях изменяется этап подготовки к игре.

1

МОДУЛЬ УГРОЗ

Взаимодействие: 4/5
Сложность: 3/5

При игре с этим модулем каждый игрок сможет сыграть на стороне одной из угроз, обрушившихся на королевство. Условия победы не меняются, но угрозы могут помешать её достичь. Карты угроз можно отличить по значку ⚡ рядом с названием. При игре с модулем угроз в конце каждого раунда добавляется новая фаза – фаза битвы.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Верните карты бедствий в коробку – они вам не понадобятся.
- Каждый игрок выбирает одну из стопок угроз и кладёт её рядом с собой.

Примечание. Таким образом, в каждой партии участвуют только 2 типа угроз.

- Эффекты разных типов угроз отличаются (подробнее дальше). В вашей первой партии с этим модулем мы рекомендуем выбрать ледяных великанов и огромных крыс.

А. ФАЗА ДРАФТА

Вместо карты бедствия, каждый игрок берёт карту угрозы из своей стопки угроз и добавляет в руку (8-я карта).

В остальном фаза разыгрывается как обычно.

Б. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

Карты угроз нельзя строить или перерабатывать; в конце этой фазы переложите их в свою область строительства.

Угрозы, которые вы взяли в свою область драфта (из вашей стопки или стопки вашего соперника), влияют только на вас.

Применяйте эффект карт угроз настолько полно, насколько возможно.

Если у вас есть сомнения насчёт порядка применения эффектов, выберите наихудший для себя вариант.

Все эффекты карт угроз (если не сказано иного) применяются во время фазы планирования.

В. ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

По обычным правилам, учитывая последствия эффектов карт угроз.

Г. ФАЗА БИТВЫ

В этой фазе игроки могут нейтрализовать угрозы, воздействующие на их области строительства.

Чтобы нейтрализовать угрозу, вы должны потратить количество жетонов солдат, указанное на карте угрозы. Верните нейтрализованную угрозу в коробку; её эффект перестаёт действовать.

Замечание. Нейтрализовать угрозу можно только в фазу битвы, и если вы не сможете этого сделать, то она останется в вашей области строительства до следующей фазы битвы.

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждая угроза, оставшаяся в вашей области строительства, принесёт вам штрафные очки в конце игры.

ОПИСАНИЕ ПИПОВ УГРОЗ ОГРОМНЫЕ КРЫСЫ



Состав: 4 карты огромных крыс,
10 карт грызунов

Сложность: 3/5

Подготовка к игре. Положите карты огромных крыс рядом с вами, а карты грызунов стопкой в центре стола, лицом вверх.

Эффект в фазу планирования. Если в вашей области драфта есть огромная крыса, переложите её в свою область строительства, а затем положите туда столько грызунов, сколько огромных крыс там теперь лежит.



Пример: Максим взял 1 огромную крысу. В области строительства уже лежат 1 огромная крыса и 1 грызун. Он кладёт в область строительства 1 огромную крысу и 2 грызунов (по одному за каждую огромную крысу).

ЛЕДЯНЫЕ ВЕЛИКАНЫ



Состав: 4 карты ледяных великанов

Сложность: 2/5

Эффект в фазу планирования.

Если в вашей области драфта есть ледяной великан, вы должны подложить его под карту развития в вашей области строительства (чтобы значки жетонов солдат на карте ледяного великана были видны). Можно подложить его под карту, помещённую в область строительства в ходе этой фазы, или под карту, лежащую там с предыдущего раунда.



- Каждый ледяной великан должен быть помещён под карту развития.
- Под каждой картой может быть только один великан.
- Если свободной карты в области строительства нет, вы должны поместить туда одну карту из области драфта (на свой выбор), и подложить великана под неё.

Ледяной великан замораживает лежащую на нём карту. Её строительство нельзя завершить, пока великан не будет нейтрализован. Класть на неё ресурсы можно как обычно, но вы не сможете переместить её в ваше герцогство, пока не отправите нужное количество солдат на битву с великаном.

- Замороженную карту нельзя переработать.
- Чтобы нейтрализовать ледяного великана, вы должны потратить нужное количество жетонов солдат и одновременно завершить строительство замороженной карты.
- Если у вас хватает солдат, но нет ресурсов на завершение строительства, ледяной великан останется в игре и карта всё ещё будет заморожена.

ТЕНИ



Состав: 4 карты тени

Сложность: 3/5

Эффект в фазу планирования.

Если в вашей области драфта и/или области строительства есть тени, то за каждую из них вы должны сбросить по 1 карте из области драфта. Это не является переработкой карты, поэтому игрок не получает ресурс. Но ваш соперник получает по 1 любому ресурсу за каждую карту, которую вы сбросили из-за тени, и кладёт их в свою область алхимии.

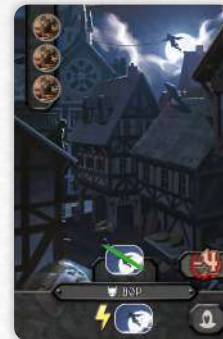


Затем переместите все тени из вашей области драфта в область строительства.

Если из-за тени вы сбросили карту сокровища, то соперник в этом случае получает 2 ресурса в свою область алхимии (вместо 1).

Примечание. Полученные таким образом ресурсы соперник сможет потратить только на получение кристаллиума; их нельзя потратить на строительство карт развития.

ВОРЫ



Состав: 4 карты вора, 4 жетона кражи



Сложность: 3/5

Эффект в фазу планирования.

Если в вашей области драфта есть вор, возьмите жетон кражи и накройте им один из символов ресурса, производимого вашей картой герцогства. Вы не будете получать кубик этого ресурса в фазу производства, и он не учитывается при определении бонуса за превосходство. Затем переместите вора в вашу область строительства. Нейтрализовав вора, уберите любой жетон кражи с вашей карты герцогства. Теперь ваша карта герцогства снова производит этот ресурс.

СОЛО-РЕЖИМ

Следуйте правилам одиночной игры, описанным на странице 7. Замените стопку бедствий на стопку угроз по своему выбору. Карты угроз, как и карты бедствий, нельзя сбрасывать в качестве платы за действие «Поиск». Таблица победных очков зависит от выбранной стопки угроз.

ОГРОМНЫЕ КРЫСЫ

Бронзовая медаль: 70 ПО+
Серебряная медаль: 95 ПО+
Золотая медаль: 115 ПО+

ЛЕДЯНЫЕ ВЕЛИКАНЫ

Бронзовая медаль: 70 ПО+
Серебряная медаль: 95 ПО+
Золотая медаль: 115 ПО+

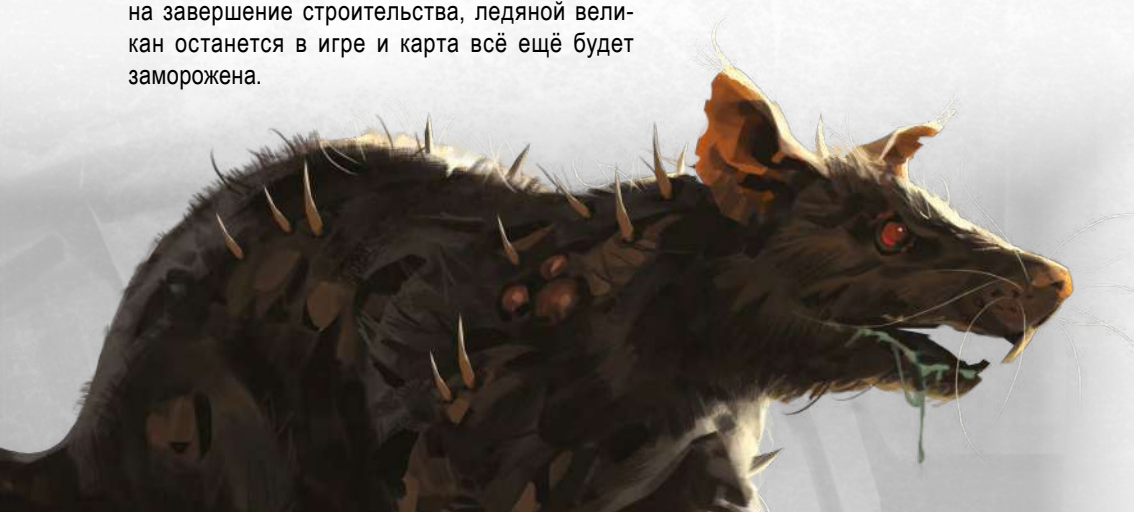
ТЕНИ

Эффект в фазу планирования. Если в вашей области драфта и строительства есть тени, то за каждую из них вы должны сбросить карту развития или сокровища из вашей области драфта, не получая ресурса за переработку.

Бронзовая медаль: 70 ПО+
Серебряная медаль: 95 ПО+
Золотая медаль: 115 ПО+

ВОРЫ

Бронзовая медаль: 70 ПО+
Серебряная медаль: 95 ПО+
Золотая медаль: 115 ПО+



Взаимодействие: 2/5

Сложность: 2/5

Этот модуль предоставляет игрокам доступ к советникам.

Условия победы не меняются, но уникальные способности советников могут помочь её достичь.

Состав: 14 карт советников



При игре с этим модулем в игровой зоне каждого игрока появляется **область советников** – в ней будут находиться карты советников.

У каждого советника есть способность, которой можно воспользоваться, заплатив указанное число жетонов солдат. Способностью советника можно воспользоваться несколько раз за игру, в зависимости от количества жетонов солдат. На каждой из карт указано, в какую фазу можно использовать способность советника.

Внимание. Каждую способность можно использовать только один раз за раунд.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перемешайте стопку советников и положите её на стол лицом вниз.
- Каждый игрок берёт по 2 карты советников из стопки, кладёт одну из них в свою область советников, а вторую убирает в коробку лицом вниз, не показывая сопернику.
- Уберите 10 карт сокровищ из стопки развития, вместо них добавьте оставшиеся 10 карт советников. Перемешайте стопку развития.
- Каждый игрок начинает партию с 2 жетонами солдат.

А. ФАЗА ДРАФТА

Возможно, уже в первом раунде в вашей руке окажется карта советника.

Карты советников кладутся в область предложения, как и карты развития.

Когда вы берёте карту советника из области предложения, сразу положите её в свою область советников.

Бонус. За каждого советника, которого вы положили в свою область советников, сразу же возьмите 1 жетон солдата.



Начиная с этого момента вы можете пользоваться способностью этого советника (даже в текущей фазе драфта).

Б. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

- Если вы перевернули карту советника лицом вверх, сразу же положите её в свою область советников и возьмите бонус – жетон солдата.
- Карты советников нельзя отправлять на строительство или переработку. Воспользоваться способностью советника можно уже в текущей фазе.

В. ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Используйте способности советников, которые можно применить в этой фазе.

КОНЕЦ ИГРЫ

Способности некоторых советников можно использовать в конце игры.

Советники не приносят победных очков в конце игры.

СОЛО-РЕЖИМ

Следуйте правилам одиночной игры, описанным на странице 7. Не используйте карты советников со значком (уберите их в коробку). Возьмите 2 карты из стопки советников и положите одну из них в свою область советников. Другую замешайте с остальными картами советников. Замените 10 карт сокровищ в стопке развития на 10 карт советников. В конце игры оцените свой результат.

Бронзовая медаль: 70 ПО+

Серебряная медаль: 95 ПО+

Золотая медаль: 115 ПО+

ИГРОВАЯ ЗОНА ИГРОКА



3

МОДУЛЬ КВЕСТОВ

Взаимодействие: 1/5

Сложность: 1/5

Этот модуль добавляет в игру 1 из 3 квестов, состоящий из серии заданий, которые можно выполнять в любой очерёдности. Чтобы завершить квест, необходимо выполнить лишь финальное задание, а остальные по желанию.



Состав: 3 планшета квестов, 8 жетонов заданий, 2 жетона шпионов (описание эффекта на стр. 7)

Этот модуль добавляет в игру планшет квеста.

- Задания квеста можно выполнять в любом порядке (в том числе и финальное). У каждого задания есть условие выполнения и награда. В любой момент вы можете выполнить условие задания (отдать необходимые ресурсы) и сразу же получить награду. Если оба игрока одновременно выполнили условие финального задания, награда достаётся первому игроку текущего раунда.

Важно. Кубики ресурсов для выполнения задания можно брать из области алхимии. Накопив в области алхимии 5 ресурсов, вы не обязаны сразу же превращать их в кристаллиум; это можно будет сделать в любой момент. В вашей области алхимии может быть больше 5 ресурсов.

- Вы должны одновременно отдать все ресурсы, необходимые для выполнения задания.

Получив награду, положите ваш жетон задания на планшет квеста поверх выполненного задания. Каждый игрок может по одному разу выполнить каждое задание квеста и получить за него награду.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите один из планшетов квестов (стороной 2 игрока ♣♣) так, чтобы оба игрока могли до него дотянуться.

Каждый игрок берёт 4 жетона задания одного цвета.

Ход игры не меняется, добавляется лишь возможность получить награду за выполнение заданий квеста.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если оба игрока выполнили финальное задание квеста, они подсчитывают и сравнивают свои победные очки. Если только один из игроков выполнил финальное задание, то победа присуждается ему. Если ни один игрок этого не сделал, оба проигрывают.

СОЛО-РЕЖИМ

- Выберите понравившийся планшет квеста и положите его перед собой стороной ♣.
- Возьмите 4 жетона задания одного цвета.
- В конце игры оцените свой результат.

Бронзовая медаль: 70 ПО+

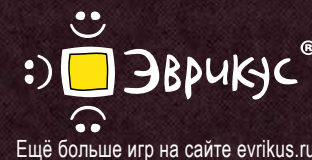
Серебряная медаль: 95 ПО+

Золотая медаль: 115 ПО+

Автор игры Фредерик Герар

Иллюстратор Энтони Вульф

© La Boite de Jeu & Origames, 2021



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru



СОЛО-СЦЕНАРИИ

Если в сценарии используются карты советников, уберите карты сокровищ в коробку.
Если в сценарии используются карты угроз, уберите карты бедствий в коробку.

СЦЕНАРИЙ 1: ВПОРЖЕНИЕ КРЫС

«Вредители заполнили наши амбары! Если мы с ними не справимся, зимой будет нечего есть. Действуйте быстро, или ваши воины умрут от голода и трона вам не видать!»

Подготовка к игре. Используйте соло-режим и модуль угроз с картами огромных крыс. Поместите 4 карты «Ферма» в вашу область строительства. Перерабатывать эти карты нельзя, их нужно построить.

Особые правила. В конце каждого раунда, после фазы битвы, положите в вашу область строительства по 1 грызуну за каждую находящуюся там ферму. В ходе игры уничтоженные грызуны возвращаются в стопку грызунов. Как обычно, выполняется эффект в фазу планирования: за каждую огромную крысу в области строительства туда же добавляется грызун.

Условия поражения.

- В любой момент, если стопка грызунов опустела, вы сразу же проигрываете.
- В конце игры, если вы не построили 4 фермы, вы проигрываете.

Бронзовая медаль: 70 ПО+

Серебряная медаль: 90 ПО+

Золотая медаль: 110 ПО+

СЦЕНАРИЙ 2: ПРОРОЧЕСТВО

«Явился тот, кто провозгласил себя пророком. Он странствует по нашим землям и сулит нашему герцогству гибель. Народ верит его лживому пророчеству и отказывается нам подчиняться. Пора восстановить истину и продемонстрировать своё величие. Добиться этого можно лишь великими свершениями, до сей поры считавшимися невозможными.»

Подготовка к игре. Используйте соло-режим и модуль советников. Поместите карты «Адские ворота», «Тайное братство» и «Королевская цитадель» в вашу область строительства. Поместите советников «Вдохновенный пророк» и «Серый кардинал» в вашу область советников, а остальные карты советников замешайте в стопку развития. Возьмите 6 жетонов солдат.

Особые правила. Не берите жетоны шпионов в начале игры.

Условия поражения. Если до конца вы не постройте карты «Адские ворота», «Тайное братство» и «Королевская цитадель», вы проигрываете.

Бронзовая медаль: 60 ПО+

Серебряная медаль: 80 ПО+

Золотая медаль: 100 ПО+

СЦЕНАРИЙ 3: МОРОЗНЫЙ СЕВЕР

«Наши мореплаватели готовы отправиться в ледяной океан севера. Там нас ждут несметные богатства; но древние тексты говорят о забытых опасностях, скрытых в толще льда. Нам следует быть осторожными, чтобы не навлечь их ледяной гнев.»

Подготовка к игре. Используйте планшет квеста «Северные земли» (сторона 1 игрок ♣). Поместите карты «Гигантский маяк», «Мореплаватели» (одну), «Порт» (одну) и «Схрон великанов» в вашу область строительства. Замените 4 карты бедствий в стопке на карты Ледяных великанов.

Особые правила. Не берите жетоны шпионов в начале игры.

Условия поражения. Если до конца игры вы не построили карты «Гигантский маяк», «Мореплаватели» (одну), «Порт» (одну) и «Схрон великанов» или не выполнили финальное задание квеста, вы проигрываете.

Бронзовая медаль: 65 ПО+

Серебряная медаль: 85 ПО+

Золотая медаль: 110 ПО+

СЦЕНАРИЙ 4: ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

«Мы так долго боролись за трон. Но узурпатор явился, чтобы лишить нас законной награды. Пора взять своё по праву. Наши войска должны вышвырнуть этого негодяя из королевства.»

Подготовка к игре. Используйте соло-режим, модуль советников и планшет квеста «Узурпатор» (сторона «1 игрок»). Поместите карты «Вербовщики», «Великое войско» (одну), «Казармы» (одну) и «Кузня алхимиков» в вашу область строительства. Поместите советника «Мастер картограф» в вашу область советников, а остальные карты советников замешайте в стопку развития. Возьмите 2 жетона солдат.

Условия поражения. Если до конца игры вы не постройте карты «Вербовщики», «Великое войско» (одну), «Казармы» (одну) и «Кузня алхимиков» или не выполните финальное задание квеста, вы проигрываете.

Бронзовая медаль: 80 ПО+

Серебряная медаль: 95 ПО+

Золотая медаль: 125 ПО+

СЦЕНАРИЙ 5: ГИЛЬДИЯ ВОРОВ

«Наше герцогство грабят со всех сторон. Ресурсы больше не прибывают в ваш замок – все они достаются гильдии воров. Хватит терпеть! Но осторожнее, воры призвали теней на свою защиту – они куда опаснее, чем жалкие преступники.»

Подготовка к игре. Используйте соло-режим и модуль угроз с картами теней. Также поместите 4 карты воров в вашу область строительства. Поместите карты «Деревня» (одну) и «Дом гильдии» (одну) в ваше герцогство. Они уже построены. Накройте жетонами краж ресурсы, производимые этими картами. Особые правила. Каждый раз, когда вы сбрасываете карты из-за тени, кладите ресурс рядом со стопкой угроз.

Условия поражения.

- В любой момент, если рядом со стопкой угроз лежат 5 ресурсов, вы сразу же проигрываете.
- В конце игры, если вы не поймали 4 воров, вы проигрываете.

Бронзовая медаль: 80 ПО+

Серебряная медаль: 95 ПО+

Золотая медаль: 120 ПО+

СЦЕНАРИЙ 6: В ОСАДЕ

«Наступили трудные времена. Армии узурпатора атакуют нас с севера, а повелитель чумы разоряет деревни на юге. Они превосходят нас числом, и у нас почти не осталось продовольствия. Придётся нам довериться неприступным стенам и могучей артиллерии. Пусть нам сопутствует удача!»

Подготовка к игре. Используйте планшеты квестов «Узурпатор» и «Повелитель чумы». Поместите карты «Казармы» (одну), «Королевская стража», «Неприступные стены» и «Подрывники» (одну) в вашу область строительства.

Условия поражения. Если до конца игры вы не постройте карты «Казармы» (одну), «Королевская стража», «Неприступные стены» и «Подрывники» (одну) и не выполните финальные задания обоих квестов, вы проигрываете.

Бронзовая медаль: 60 ПО+

Серебряная медаль: 85 ПО+

Золотая медаль: 100 ПО+