

# Король под Горой

## Правила игры



Перемешайте карты и наполните кружки: Король гномов вызвал людей и гоблинов на суровый турнир! Чемпионы бросят вызов друг другу за игровым столом. Кто сможет набрать больше? Не забывайте про задания – они могут внести долю хаоса в ваши планы! Двор короля бурлит. Рано или поздно шуты, волшебники, драконы и даже мумии присоединятся к веселью!

«Король под горой» – это карточная игра на взятки. Вдохновленная всеми вариантами игры «Червь», наша игра проходит в 7 раздач. Каждая раздача добавляет особое правило для подсчета победных очков, которое называется «Задание». Игрок с наибольшим количеством победных очков после 7 раздач побеждает в игре и становится новым Королем под горой. Рано или поздно шуты, волшебники, драконы и даже мумии присоединятся к веселью!

# Компоненты игры

## • 55 карт

- **39 карт двора:** Эти карты идут в трех цветах (мастях), каждая со значениями от 2 до 10. Также в каждом цвете (масти) есть валет, дама, король и туз. Самая слабая карта двора – это 2, а самая сильная – туз. Все эти карты используются при каждой раздаче.
- **14 особых карт:** по одной карте со значением 1, по две карты со значением 11 каждого из трех цветов, а также 5 магических карт. Последние обозначены символом золотой звезды. Только одна из этих 14 карт используется в раздаче. Все эти карты отмечены символом треугольника на верху карты.

## • 2 карты-памятки

Эти карты напоминают и разъясняют правила.

## • 20 жетонов заданий

Каждый из этих жетонов уникален. В раздаче используется только один из них. На этих жетонах описано, как получить победные очки (👑) в этой раздаче.

## - Игровые термины -

**Взятка** – все карты, разыгранные и затем взятые игроком, который разыграл карту с наивысшим значением в этот ход.

**Раздача** – все взятки, разыгранные картами, розданными игрокам. Карты, розданные игроку, формируют руку этого игрока.

**Задание** – активное правило для текущей раздачи, в котором описано, как получить или потерять 👑.



# Подготовка к игре

**1** Разделите карты на две колоды:


- колоду карт двора
- колоду особых карт

Перемешайте обе колоды по отдельности и положите взакрытую.

Разместите карты-памятки так, чтобы все игроки их видели.

**В игре на троих** оставьте **2** в коробке (не используется при игре втроем).

**2** Возьмите **7 случайных жетонов заданий** и разместите их стопкой рядом с игровой зоной. Неважно, какой стороной вверх вы их разместите. Оставшиеся жетоны (13 штук) верните в коробку.

Мы **не рекомендуем** использовать **для первой игры** жетоны с более сложными заданиями (отмечены символом ).



# ▶ Как играть ▶

Игра «Король под горой» проходит в 7 раздач.

## - Обзор хода раздачи -

Каждая раздача состоит из трех этапов:

- 1 Раздача карт и выбор задания
- 2 Розыгрыш взяток
- 3 Подсчет очков

### 1 Раздача карт и выбор задания

#### - Раздайте карты -

Первым раздает карты владелец игры. В каждой следующей раздаче раздавать карты будет игрок, который выиграл 5 в предыдущей раздаче.

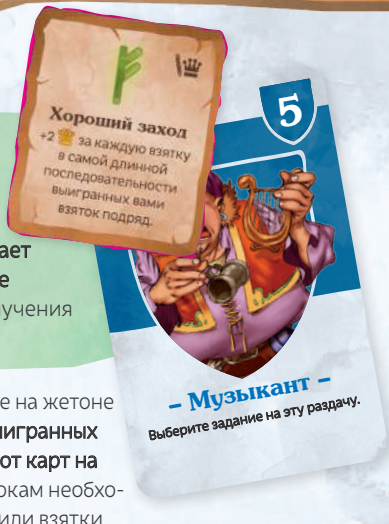
Сначала раздающий игрок берет верхнюю карту колоды особых карт. Он читает вслух текст на этой карте и, при необходимости, разъясняет ее эффект. Потом он замешивает эту карту в колоду из 39 карт двора (38 карт для игры на троих) и раздает все эти карты по очереди одну за другой каждому игроку. Игрокам разрешается смотреть на розданные им карты.








## - Выберите задание -



Игрок с **5** в руке показывает эту карту, потом возвращает ее обратно себе в руку. Он берет верхний жетон из стопки жетонов заданий, читает текст на обеих сторонах и затем выбирает одну из сторон. Он помещает жетон выбранной стороной вверх в середине игровой зоны и объясняет всем правило получения победных очков на эту раздачу.




Победные или штрафные очки , указанные на жетоне задания, всегда **зависят от карт или взятки, выигранных игроками во время этой раздачи, и никогда – от карт на руках игроков.** В зависимости от задания игрокам необходимо будет выигрывать определенные карты или взятки или, наоборот, избегать этих карт или взятки.

Пример :

Жетон «Три четверти» (+4  за **3** и **4**) означает, что в конце раздачи каждый игрок получит 4  за каждую карту со значением **3** или **4** среди всех выигранных им карт. Поэтому каждый игрок должен пытаться выиграть карты с этими значениями.

Жетон «Жертва арьергарда» (-2  за каждые последние четыре взятки) означает, что каждый игрок будет терять 2  каждый раз, когда он выигрывает одну из четырех последних взятки в раздаче. Выигранные ранее взятки не приносят штрафных очков.

Для большинства заданий победные очки начисляются во время **этапа 3 «Подсчет очков».**

 : когда вы видите этот символ на карте или жетоне, он означает, что по этому заданию или карте **проще начислять победные очки в процессе розыгрыша карт.**

# Обзор игры

## 2 Розыгрыш взяток

Игрок с **5** в руке показывает эту карту всем, а потом возвращает ее обратно себе в руку. Он **начинает розыгрыш**, выкладывая любую карту с руки на середину игрового стола в открытую.

**Ц**вет первой разыгранной карты становится **требуемой мастью** для всех игроков.

Далее по часовой стрелке каждый игрок обязан разыграть одну карту с руки.

**В свой ход вы обязаны следовать масти**, то есть вы обязаны разыграть карту требуемой масти, если это возможно. Вы не обязаны разыгрывать карту с более высоким значением.

**Если у вас на руке несколько карт требуемой масти**, разыграйте любую из них по вашему выбору. Это может быть карта с более высоким или более низким значением по отношению к уже разыгранным картам.

**Если у вас на руке нет требуемой масти**, разыграйте любую карту с руки.

После того, как все игроки выложили по карте в центр стола, тот игрок, **который разыграл карту требуемой масти с наивысшим значением**, **выигрывает эту взятку**.



Тот игрок, который выиграл эту взятку, берет все карты, разыгранные в этот ход, и складывает их стопкой взакрытую перед собой. Раскладывайте разные выигранные взятки отдельными стопками, чтобы упростить себе подсчет во время **этапа 3 «Подсчет очков»**. Просматривать можно только карты из самой последней выигранной взятки.


**Игрок, выигравший взятку, начинает розыгрыш следующей взятки, выкладывая карту с руки.**

Если ни у кого нет карт на руках, эта задача окончена.



### Пример:

Задание штрафует игроков за выигрыш красных карт. Вы начинаете и разыгрываете карту **6**. У игрока слева от вас нет красных карт на руке, поэтому он играет **8**. У следующего игрока есть красные карты, но он решает разыграть особую карту «Кукловод». Текст на карте позволяет сделать это, поэтому его карта становится чуть старше **8**. Последний игрок разыгрывает **3**.

Ваша карта оказалась картой с самым высоким значением требуемой масти, поэтому вы выиграли эту взятку и потеряете 2 .








## 3 Подсчет очков

Как только последняя взятка в раздаче выиграна, **подсчитайте, сколько очков получает или теряет каждый игрок за эту раздачу**. Чтобы сделать это, следуйте правилу получения очков на жетоне задания и проверьте все карты во всех взятках, выигранных каждым игроком.

**Магические карты**, вне зависимости от того, как они были использованы во время раздачи, **теряют свой цвет (масть) и значение, как только игрок выигрывает их**. Они не учитываются при подсчете очков.

**Уберите жетон задания и особую карту, использованные в этой раздаче, обратно в коробку.**

**Пример:** Задание для этой взятки «Игроки получают 3  за **К** и теряют 3  за **Д**». Из 5 выигранных вами взятки единственными картами, влияющими на подсчет очков, являются 2 **К**, 1 **Д** и знаменосец **11**. Задание дает вам 3  (2x3-3). Однако текст на карте **11** дает вам возможность получить еще 3 , что в общем итоге приносит вам 6 .

## Конец игры

После 7 раздач **игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре**. Если задания, выбранные игроками, отнимали у них очки, то у победителя в итоге может быть отрицательный результат. В случае ничьей сыграйте еще одну раздачу (или несколько), пока не определится победитель.

### Авторы и создатели

Автор: Бруно Файдутти • Художник: Кристоф Свол  
Менеджер проекта и редактор: Ксавье Таверн  
Графический дизайнер: Винсан Мужено  
Разработка и дизайн: OriGames - Редактор: Вильям Ниблинг  
Переводчик на английский язык: Дэнни Ло

### Русскоязычное издание

Руководитель проекта: Олег Раптовский  
Отдельная благодарность: Евгений Сенкевич  
Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

ФАБРИКА  
ИГР

  
OriGames

