



Смотрите
видеоправила!

За корону

Сражаясь друг с другом с незапамятных времён, ваши семьи наконец пришли к соглашению: настал час объединить свои владения в единое королевство. Но кто первым наденет корону? Принять это решение отнюдь не легко! Готовы ли вы сделать всё, что потребуется, чтобы взойти на трон?

В течение четырёх раундов вы вербуете наёмников, подсылаете к соперникам разбойников, усиливаете своё влияние и используете толику волшебства, чтобы ваши конкуренты лишились драгоценных рубинов, а вы воцарились по окончании этой королевской битвы!

СОСТАВ ИГРЫ



Карты наёмников



Карты событий



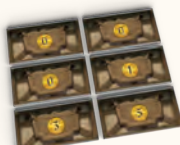
Кармашки для карт *



Сундучки



Планшет



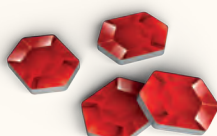
Жетоны вербовки



Фишки портретов



Жетоны семейных реликвий



Жетоны рубинов



Жетоны монет



Жетоны разбойников



Волшебный кубик

* Мы добавили несколько дополнительных кармашков каждого вида на случай, если какие-то из них придут в негодность.



Для удобства игроков с нарушениями цвето-восприятия все личные компоненты участников отмечены соответствующим фамильным гербом.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ДЛЯ КАЖДОГО УЧАСТНИКА

- 1 Выберите **семью** , возьмите соответствующий **сундучок** и **5 кармашков для карт** и поместите их перед собой.
- 2 Возьмите свою **семейную реликвию** и **10 рубинов** и положите их в свой сундучок. Во время партии храните содержимое своего сундучка втайне от других игроков.

ДЛЯ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ (В ЦЕНТРЕ СТОЛА)

- 3 Поместите сундучок с жетонами разбойников, монет и рубинов — это **запас**.
- 4 Положите **планшет** и вставьте **жетоны вербовки** стоимостью **1, 3 и 5** в его выемку. Поместите **жетоны вербовки** стоимостью **0** рядом с планшетом.
- 5 Сформируйте **королевскую площадь** над планшетом:
 - ◆ Разделите **карты наёмников** на 5 колод по их уровню (**1**, **2**, **3**, **4** и **5**).
 - ◆ **Уровень 1.** Разделите карты на 3 стопки по свойствам наёмников и положите лицевой стороной вверх над **1**.
 - ◆ **Уровни 2, 3, 4 и 5.** Перемешайте каждую колоду по отдельности и положите лицевой стороной вниз над **2**, **3**, **4** и **5** соответственно. Теперь откройте по 2 карты из каждой колоды и положите ниже неё.
- 6 Возьмите **2 карты начальных событий**  и сложите их в **общую колоду** лицевой стороной вниз.
- 7 Перемешайте остальные **карты событий** и сложите их в отдельную **колоду** лицевой стороной вниз.

Перед первой партией вставьте 7 карт событий в кармашки без фамильных гербов — они останутся в таком виде для всех последующих партий.





- 8 Возьмите **фишки портретов** семей, участвующих в игре, и в случайном порядке расположите их в **галерее** справа налево, начиная с ячейки ★.



ВЛИЯНИЕ

Галерея отражает влияние каждой семьи. Игрок, чей портрет находится правее всех, считается наиболее влиятельным. Игрок, чей портрет находится левее всех, считается наименее влиятельным.

- 9 Возьмите из запаса столько **монет**, сколько указано в таблице ниже соответственно вашему влиянию, и положите в свой сундучок.

Наиболее влиятельный	Наименее влиятельный	Остальные игроки
3 ×	5 ×	4 ×

- 10 Поместите **волшебный кубик** рядом с запасом.

Пример

Вы играете за графиню Крольчиху. В галерее ваш портрет находится правее всех остальных, поэтому вы наиболее влиятельный игрок и начинаете партию с 3 монетами.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия длится **4 раунда**, каждый из них делится на **3 фазы: вербовка, раскрытие и конец раунда**. По итогам 4 раундов побеждает игрок с **наибольшим количеством рубинов** в своём сундучке!

1. Вербовка

В порядке от наиболее влиятельного к наименее влиятельному игроки вербуют наёмников с королевской площади, последовательно проходя эти этапы:

- 1 Выберите наёмника **в колонке с жетоном вербовки любой стоимости**. Вы можете взять из этой колонки любую карту, лежащую лицевой стороной вверх, или верхнюю карту из колоды, лежащую лицевой стороной вниз.
- 2 Заплатите указанную стоимость за выбранного наёмника, то есть переложите **монеты** (и/или рубины) из своего сундучка в запас. Вы всегда можете потратить **1 рубин вместо 1 монеты**.
- 3 Вставьте карту только что завербованного наёмника в свой кармашек — теперь на ней изображён ваш фамильный герб. Положите эту карту лицевой стороной вниз на верх общей колоды. Если вы выбрали карту, лежащую лицевой стороной вниз, посмотрите её втайне от остальных игроков, прежде чем вставьте её в свой кармашек и добавьте в общую колоду.

После того как **каждый игрок** завербовал наёмника, пополните королевскую площадь новыми картами. Если карты в какой-либо колоде закончились, оставьте места в соответствующей колонке пустыми.

ВАЖНО! В ПЕРВОМ РАУНДЕ ПРОВЕДИТЕ ЭТУ ФАЗУ ДВАЖДЫ.

Пример

- ① В 1-м раунде вы решили завербовать наёмника стоимостью 5 монет.



- ② У вас нет 5 монет, поэтому вы тратите 3 монеты и 2 рубина, которые перекладываете из своего сундучка в запас.



- ③ Теперь вы вставляете карту только что завербованного наёмника в свой кармашек и кладёте на верх общей колоды.

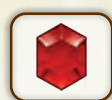


2. Раскрытие

Перемешайте общую колоду, откройте верхнюю карту и тут же примените её свойство. Открывайте таким образом карты одну за другой и применяйте их свойства, пока карты в общей колоде не закончатся.

- Если открыта карта наёмника, то её свойство применяет тот игрок, чей фамильный герб изображён на карте.
- Если открыта карта события, то её свойство применяют все игроки, подходящие под условие этого события.

Свойства наёмников и волшебного кубика



Получите **1 рубин** из запаса и положите в свой сундучок.



Выберите другого игрока: он **берёт** из запаса **1 разбойника** и помещает перед собой.



Выберите другого игрока: он **теряет 1 рубин**, то есть возвращает его из своего сундучка в запас.



Бросьте **волшебный кубик** и примените выпавшее свойство.



Получите **1 монету** из запаса и положите в свой сундучок.



Переместите **любой портрет** в ближайшую свободную ячейку в любую сторону (см. пример ниже).

У наёмников уровня 1 указаны два свойства, разделённые знаком «/». В каждом раунде вы можете выбрать любое из них.

Пример

1 Открыт ваш наёмник, который дважды позволяет вам переместить любой портрет в галерею.

2 Первым перемещением вы сдвигаете портрет виконта Пингвина влево.

3 Вторым перемещением вы сдвигаете свой портрет вправо и становитесь влиятельнее.



Свойства событий

Ограбление



Каждый игрок, перед которым находится больше всех разбойников, теряет **2 рубина** (возвращает их в запас) и затем возвращает в запас всех находящихся перед ним разбойников.

Подкуп



В порядке от наиболее влиятельного к наименее влиятельному каждый игрок может потратить **любое количество монет** (и/или рубинов), чтобы вернуть в запас такое же количество находящихся перед ним разбойников.

Волшебная рука помощи



Наименее влиятельный игрок бросает волшебный кубик и применяет выпавшее свойство.

Услуги волшебников



В порядке от наиболее влиятельного к наименее влиятельному каждый игрок может потратить **1 монету** (или 1 рубин), чтобы бросить волшебный кубик и тут же применить выпавшее свойство.

Скандал



В соответствии с положением своего портрета в галерее каждый игрок теряет **2, 1 или 0 рубинов**, возвращая их в запас (см. пример ниже).

Вы всегда можете
тратить рубины
вместо монет,
но не наоборот!



Пример

① Открыто событие «Скандал».

② Барон Обезьяна и граф Фламинго находятся в левой части галереи, поэтому теряют по 2 рубина.

③ Виконт Пингвин находится в средней части галереи, поэтому теряет 1 рубин.

④ Маркиза Крокодил и вы находитесь в правой части галереи, поэтому не теряете ничего!



Количество рубинов, которое вы теряете

Семейная реликвия

Если в вашем сундучке нет рубинов, а вам нужно вернуть некоторое их количество в запас, возможны две ситуации.

У ВАС ЕЩЁ ЕСТЬ СЕМЕЙНАЯ РЕЛИКВИЯ

Объявите остальным игрокам, что вы **продаёте свою семейную реликвию**, достаньте её из своего сундучка и поместите перед собой. Семейную реликвию никак нельзя вернуть!

Возьмите 10 рубинов из запаса и положите в свой сундучок, потратьте необходимое количество рубинов и продолжайте игру.

ВЫ УЖЕ ПРОДАЛИ СЕМЕЙНУЮ РЕЛИКВИЮ

Вы выбываете из игры до конца партии.

Объявите об этом остальным игрокам, уберите свой портрет из галереи и верните всех находящихся перед вами разбойников в запас.

Ваши соперники доигрывают текущий раунд до конца, после чего партия завершается. Если в текущем раунде игроки открывают карты с вашим фамильным гербом, ничего не происходит.



Пример

- ① Вы должны потратить 1 рубин, но у вас в сундучке их не осталось.



- ② Вы объявляете о продаже своей семейной реликвии и получаете 10 рубинов.



- ③ Вы тратите 1 рубин и продолжаете партию с 9 рубинами в своём сундучке.



3. Конец раунда

Подготовьтесь к следующему раунду, последовательно пройдя эти этапы:

- 1 Сложите все разыгранные в этом раунде карты в новую общую колоду лицевой стороной вниз.
- 2 Возьмите **новую карту события** и не глядя положите её на верх общей колоды.
- 3 Вставьте **жетон вербовки стоимостью 0** в выемку планшета, сдвинув другие жетоны вправо. Так вы измените стоимость вербовки и сделаете доступными новых наёмников.

В конце 4-го раунда пропустите эту фазу и сразу переходите к концу игры.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце 4-го раунда либо в конце раунда, в котором выбыл кто-то из участников.

Перед финальным подсчётом:

- ◆ **Наиболее влиятельный** игрок получает 1 рубин.
- ◆ Каждый игрок с **наибольшим количеством монет** получает 1 рубин.
- ◆ Каждый игрок с **наибольшим количеством разбойников** перед собой теряет 1 рубин.

Наконец, все игроки открывают свои сундучки и подсчитывают оставшиеся у них рубины. Семейная реликвия считается за 10 рубинов.

Игрок с **наибольшим количеством рубинов** побеждает в игре и первым примеряет корону объединённого королевства! При ничьей побеждает более влиятельный претендент.

Пример

- 1 В конце 1-го раунда вы вставляете жетон вербовки стоимостью 0 в выемку планшета.



- 2 Стоимость вербовки наёмников для 2-го раунда изменилась.



Автор игры: **Максим Рамбур**

Художник: **Поль Мафайон**

Над игрой работали: www.rprod.com/en/for-a-crown/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

Предназначено только для некоммерческого использования.

