

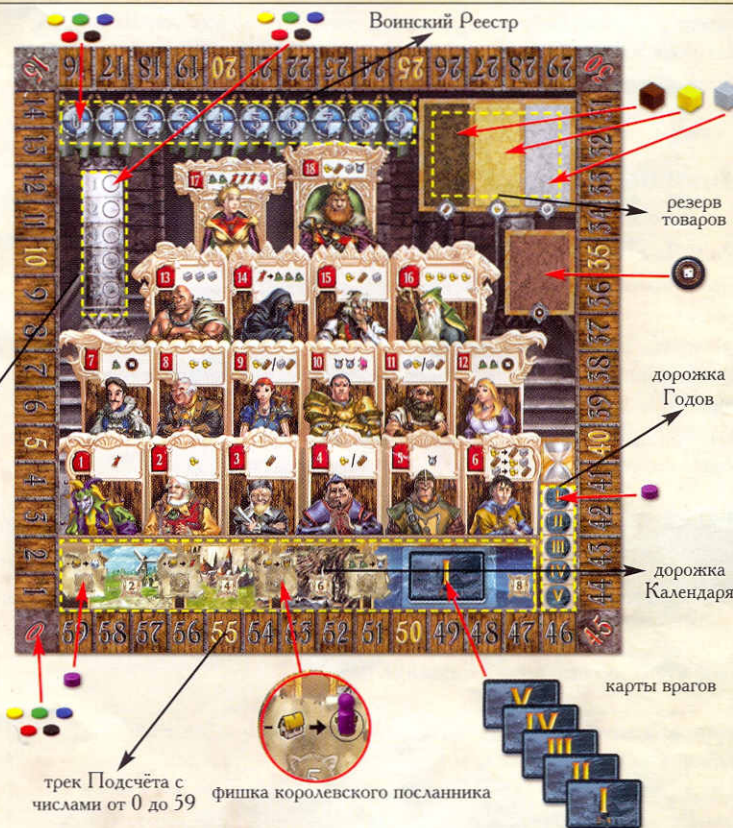
КИНГСБУРТ

Игра Андреа Кьярвезио и Луки Иеннако
Для 2-5 игроков/от 10 лет

Государь Тритус, владыка королевства Кингсбург, посылает молодых и рьяных дворян (о вас речь, между прочим!) на самый край королевства вступить во владение недавно завоёванными землями. Новые владения надо развивать и защищать от врагов, для чего губернатор должен пойти на поклон к королевским советникам. Не все они вам по душе, но только у них есть знания и средства, которые помогут вам исполнить волю короля. Без поддержки советников губернатор не сможет отразить натиск вражеских полчищ, и о каком успехе тогда говорить? Спросите, что на кону? Власть - через пять лет король введёт самого талантливого из губернаторов-пограничников в состав Королевского Совета!

Что внутри?

- 1 игровое поле из 4х частей
 - 5 карт провинций
 - 21 шестигранный кубик
 - 15 деревянных фишек
 - 1 фишка королевского посланника
 - 60 кубиков товаров
 - 85 жетонов зданий
 - 1 фишка календаря
 - 25 карт врагов с римскими цифрами от I до V на рубашках; там же указан диапазон возможной силы врагов в этом году;
 - и эти правила.
- 6x 3x 3x 3x 3x 3x 3x
- 3x 3x 3x 3x 3x 3x
- 20 жетонов «+2»
- 25x золото 20x дерево 15x камень
- 17x 17x 17x 17x 17x
- 1 фишка года
- дорожка Порядка хода
- дорожка Календаря
- карты врагов
- трек Подсчёта с числами от 0 до 59
- фишка королевского посланника



Подготовка

Соберите игровое поле и положите его на центр игрового стола. Фишку календаря поставьте на деление «Помощь Короля» (№1 на дорожке Календаря), а фишку года - на первое деление дорожки Годов (с римской цифрой I). Белые кубики и жетоны «+2» сложите в отведенные для них места на поле. Фишку королевского посланника поставьте на 5е деление дорожки Календаря.

Кубики товаров сложите в назначенные им зоны на поле. В игре, добывая и расходуя товары, вы будете брать их из этого резерва и возвращать их в него. Ваши товары всегда должны лежать у всех на виду.

Выберите цвет; возьмите все компоненты этого цвета (три кубика, три фишки и все жетоны зданий) и карту провинции. Если после этого остались свободные компоненты, верните их в коробку.

Положите лицом вверх перед собой карту вашей провинции вместе с вашими кубиками и жетонами зданий. Положите по одной фишке на деление 0 Воинского Реестра, на деление 0 трека Подсчёта и на дорожку Порядка хода. Порядок хода в начале игры определяется случайным образом (жеребьем).

Разделите карты врагов по цифрам на рубашках на пять стопок. Каждую стопку перетасуйте и вытяните по одной карте из каждой стопки, не глядя, что вышло. Эти пять карт сложите в стопку по порядку номеров (I сверху, V снизу) и лицом вниз положите её на 8е деление Календаря. Это Колода Врагов. Оставшиеся 20 карт, не глядя в них, уберите в коробку. Они в игре не участвуют.

Пример: Аньез, Борисфен, Вакула и Германарих готовятся играть в «Кингсбург». Порядок хода образовался такой: Вакула, Аньез, Германарих, Борисфен. Карты отсортированы по римским цифрам на рубашках и из каждой стопки взято по одной карте в Колоду Врагов, которая лежит на делении 8 Календаря. Каждый взял себе карту провинции, кубики и жетоны своего цвета. Все готово к началу первого года!

Цель

В конце пятого года ты должен набрать больше Победных очков (ПО), чем любой другой губернатор. ПО даются за влияние на **советников короля**, за строительство важных **зданий** и за победы в битвах с врагами.

Ход игры

Игра длится 5 лет. Каждый год разделён на 8 фаз, всегда идущих в одном порядке. Фазы указаны на дорожке Календаря.

В конце каждой фазы фишка календаря сдвигается по дорожке Календаря, показывая, какая фаза наступает.

Восемь фаз сгруппированы в четыре сезона, в каждом есть особое событие, за которым идёт обычная фаза.

Познакомьтесь с фазами в деталях:

Фаза 1: Помощь Короля

Король хочет, чтобы процветали все провинции его страны, и он будет помогать отстающему губернатору. **Весной** (и только весной - не летом, осенью или зимой) игрок с наименьшим числом зданий (или, при ничьей, игрок с наименьшим числом товаров) будет бросать один **добавочный белый кубик**. Если у претендентов на помощь равное число не только зданий, но и товаров, Король поможет им всем. Каждый претендент получит один товар на свой выбор, но добавочный кубик не получит никто.

! В самой первой фазе первого года у игроков нет ни зданий, ни товаров, так что все претендуют на помощь короля. Каждый выберет себе один товар, но никто не будет бросать белый кубик.

Отыскав нуждающихся в королевских дотациях и выдав им товары или белый кубик, переходите в следующую фазу.

Пример: в первом году все выбрали товары. Аньез забрала лес, Борисфен — камень, Вакула и Германарих выбрали золото.

Пример: начало третьего года. У Аньез 6 зданий, но товаров нет, у Борисфена 5 зданий, 2 товара, Вакула 5 зданий возвёл, да все товары извёл, а Германарих сохранил 1 товар при 6 зданиях. Вакула последний по всем статьям. Он берёт белый кубик из резерва и будет кидать его вместе со своими этой весной. В конце весны он вернёт кубик в резерв.

Фаза 2: Весна — Первый урожай

Все урожай (весной, летом и осенью) собираются в четыре этапа в следующем, едином для всех игроков порядке.

- Бросок кубиков и изменение порядка хода
- Влияние на королевских советников
- Помощь советников
- Возведение зданий и применение эффектов зданий

! Существует особое правило для дуэльной игры. См. стр. 7.

а) Бросок кубиков и изменение порядка хода

Все игроки бросают все свои кубики **одновременно**. После броска можно пользоваться Статуей и/или Часовой для отката, т.е. для того, чтобы перебросить кубики. Право отката применяется игроками согласно текущему Порядку хода.

Затем игроки фиксируют новый порядок хода своими фишками на дорожке: каждый игрок складывает выпавшие значения со всех его кубиков (включая любые белые кубики этого сезона). Игрок с наименьшей суммой будет первым в новом порядке хода. Далее места раздаются по возрастанию результатов, и игрок с самым крупным результатом броска займёт последнюю позицию в порядке хода. При равенстве результатов тот игрок, кто стоял выше в прежнем порядке хода, встаёт выше и в новом порядке.

Определившись с порядком хода, двигайтесь к следующему этапу.

Пример:

Аньез выбросила 1, 3, 5  (сумма 9)

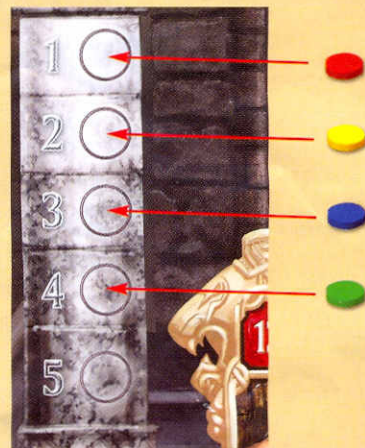
Борисфену выпало 4, 4, 5  (всего 13)

Вакула накидал 2, 2, 6  (итого 10)

Германарих выдал 2, 3, 5  (= 10)

Новый Порядок Хода таков:

Аньез с её наименьшим результатом встаёт первой, за ней Вакула (результат тот же, что и у Германариха, но Вакула стоял выше в прошлом порядке) и Германарих, а Борисфен теперь замыкающим — слишком много выпало.



б) Влияние на королевских советников

Действуя в установленном порядке хода, теперь игрок может повлиять на **одного** советника или пасовать. Когда последний по порядку хода игрок повлиял на советника или спасовал, первый игрок может повлиять на другого советника, и так далее. Пользуйтесь возможностью влиять на советников в свою очередь, пока не будете вынуждены пасовать. Спасовав, вы завершаете для себя этот этап, и до конца этапа ваш ход будет пропускаться.

Для влияния на советника вы должны потратить один ваш кубик или несколько. Сумма результатов на потраченных кубиках должна точно равняться цене советника. Частично потратить кубик нельзя! Используйте полную ценность каждого кубика. Влияя на советника, положите в его ячейку потраченные на него кубики.

! К кубiku (кубикам) можно добавить один жетон «+2», чтобы увеличить сумму строго на два очка. Число жетонов «+2» на руках игрока не ограничено, но в одном сезоне каждый игрок может добавить только один такой жетон к кубiku или к группе кубиков для влияния на советника.

Влиять на советника, на которого уже оказано влияние в этом сезоне, нельзя (ни при каких обстоятельствах). Другими словами, на каждой клетке Королевского Двора может быть только один кубик (группа кубиков одного игрока). Единственное исключение позволяет сделать Королевский Посланник (см. стр. 5).

! Нельзя влиять на советника только одними белыми кубиками и/или жетонами «+2». Для влияния на советника вы обязаны применить хотя бы один кубик вашего цвета. В одной и той же группе кубиков могут быть два белых кубика, но только при наличии в ней цветного кубика.

Если цветных кубиков у вас не осталось, или же вам некуда положить оставшиеся у вас кубики, вы обязаны пасовать.

Когда все игроки пасовали, переходите к следующему этапу.

Пример:

Аньез заметила, что никто больше не выбросил 1, и кладёт два своих кубика с числами 5 и 3 на Казначая (цена 8).

Ход Вакулы. 2 и 6 на Казначая, как ему хотелось, он уже не положит — его заняла Аньез. Приходится забирать Купца (цена 4) двумя кубиками (2, 2).

Германарих видит, что Аньез свою 3 использовала, и кладёт 2 и 5 на Звездочёта (цена 7).

Ход Борисфена. Он мог бы вбухать все свои кубики в Героя (цена 13), и этот советник дал бы ему три камня, но у Борисфена уже один камень есть, и больше не нужно. 4 и 4 на Казначая он сыграть не может из-за кубиков Аньез, и ему остаётся забрать Охотницу (цена 9) кубиками 4 и 5.

Ход вернулся к Аньез. У неё остался только один кубик с единицей, и она забирает им Шута (цена 1).

У Вакулы тоже один кубик (6) и одна возможность для его размещения — Алхимик (цена 6).

Германарих кладёт последнюю 3 на Зодчего.

Борисфен же остаётся с 4 на руках, которую не может разместить, так как Вакула уже занял Купца. Борисфен пасует.


У игроков не осталось кубиков для влияния, и этап завершён.





в) Помощь советников


Каждый советник, в порядке возрастания цены от 1 до 18, помогает тому игроку, который влияет на советника (т.е. игроку, чьи кубики лежат в ячейке советника). Если кубиков у советника нет, его пропускают.


Бывает, что вам предлагают услуги на выбор (в ячейке они разделены косой чертой). В таком случае на этапе помощи выберите, какую именно помощь (только одного вида) вы ждёте от советника.


1  **ШУТ:** получите 1 ПО (сдвиньте вашу фишку на одно деление по треку Подсчёта).


2  **СКВАЙР:** возьмите 1 золото из резерва.

3  **ЗОДЧИЙ:** возьмите 1 дерево из резерва.


4  **КУПЕЦ:** возьмите 1 золото **ИЛИ** 1 дерево из резерва.


5  **СЕРЖАНТ:** наймите 1 воина (сдвиньте вашу фишку на одно деление по Воинскому Реестру).


6  **АЛХИМИК:** можете обменять 1 товар по вашему выбору (вернуть его в резерв) на два других товара. Например, отдайте камень, чтобы взять одно золото и одно дерево.


7  **ЗВЕЗДОЧЁТ:** возьмите из резерва 1 товар на ваш вкус **И** один жетон «+2».


8  **КАЗНАЧЕЙ:** возьмите 2 золота из резерва.


9  **ОХОТНИЦА:** возьмите 1 дерево и 1 золото **ИЛИ** 1 дерево и 1 камень из резерва.


10  **ГЕНЕРАЛ:** наймите 2 воинов (сдвиньте вашу фишку на два деления по Воинскому Реестру) **И** тайно посмотрите верхнюю карту Колоды Врагов (и положите её назад в колоду лицом вниз).


11  **ОРУЖЕЙНИК:** возьмите 1 камень и 1 дерево **ИЛИ** 1 камень и 1 золото из резерва.


12  **ГЕРЦОГИНЯ:** возьмите 2 товара по вашему выбору **И** один жетон «+2» из резерва.


13  **ГЕРОЙ:** возьмите 3 камня из резерва.

14  **КОНТРАБАНДИСТ:** отдайте 1 ПО (сдвиньте вашу фишку назад по треку Подсчёта), чтобы взять из резерва три товара по вашему выбору.

15  **ИЗОБРЕТАТЕЛЬ:** возьмите из резерва 1 золото, 1 дерево и 1 камень.

16  **ВОЛШЕБНИК:** возьмите 4 золота из резерва.

17  **КОРОЛЕВА:** возьмите 2 товара по вашему выбору из резерва **И** тайно посмотрите верхнюю карту Колоды Врагов (и положите её назад в колоду лицом вниз) **И** получите 3 ПО (сдвиньте вашу фишку на три деления по треку Подсчёта).

18  **КОРОЛЬ:** возьмите 1 золото, 1 дерево и 1 камень из резерва **И** наймите 1 воина (сдвиньте вашу фишку на одно деление по Воинскому Реестру).

Когда все советники помогли игрокам, чем могли, уберите ваши кубики с поля в свой резерв. Жетоны «+2» и белые кубики Помощи Короля уберите в общий резерв. И идите на следующий этап.

! Резервы у нас неограниченные. Если в какой-то момент игры в резерве закончился тот или иной товар, просто найдите любой удобный для вас способ учёта товаров, которые есть у игрока сверх наличных кубиков.

Пример: Шут принёс 1 ПО Аньез, и она сдвигает фишку по треку Подсчёта на 1 деление. На Сквайре кубика нет, его пропускаем. Зодчий передаёт 1 дерево из резерва Германариху. Купец ставит Вакулу перед выбором: золото или дерево? Золото у Вакулы уже есть, и он забирает дерево. Пропустив Сержанта без кубиков в клетке, Вакула меняет у Алхимика только что полученное (у Купца) дерево на одно золото и один камень. Звездочёт даёт Германариху жетон «+2» и право выбрать в резерве любой товар. Кубики на Казначея позволяют Аньез взять два золота из резерва, а потом Борисфен выбирает получение от Охотницы одного дерева и одного золота (мог взять одно дерево и один камень). На оставшихся советников игроки повлиять не сумели, так что все разбирают свои кубики, а текущий этап завершается.

г) Возведение зданий и эффекты зданий

В Порядке хода каждый игрок может **возвести одно здание** (исключение: Королевский Посланник может разрешить двойное возведение, о чём читайте в «Фазе 5: Королевский Посланник»). Цена возведения каждого здания указана на карте провинции. Для возведения здания вы должны вернуть эту цену в резерв. **Вы можете возвести только одно здание за сезон**: заплатите цену здания, которое хотите возвести, а потом положите один из ваших жетонов зданий в клетку этого здания на карте провинции (правда, удобно, когда жетон здания закрывает стоимость здания?). Если вы возводите здание, которое приносит Победные Очки, сдвиньте вашу фишку по треку Подсчёта на требуемое число делений.

! Возведение зданий в каждом ряду идёт слева направо. Другими словами, вы можете построить здание, только если уже возвели все здания в его ряду слева от него. Конечно, вы можете смело начинать строительство в любом ряду с крайнего левого здания. Вы можете иметь только одно здание каждого типа.

Пример: вы можете возвести Церковь, только если уже построили Статуи и Часовню.



Пример: у Аньез два золота и одно дерево. Она тратит два золота на возведение Статуи. Она берёт один жетон здания и кладёт его в соответствующую клетку на карте провинции. Статуя приносит 3 ПО, и Аньез сдвигает фишку на 3 деления вперёд по треку Подсчёта. Борисфен хочет построить Трактор и тратит одно золото и одно дерево. Он кладёт жетон здания на карту провинции, но не получает ПО (трактор их не приносит).



У Вакулы два золота и один камень. Его выбор пал на Форт. Вакула тратит одно золото и один камень на возведение и получает 1 ПО. Германарих тратит 2 дерева, чтобы отстроить Палисад, за что ПО не получает.

Пока у вас есть здание, вы можете пользоваться его эффектами. Эффект каждого здания описан в клетке здания. Помните, что вы получаете все эффекты всех возведённых вами зданий, даже если вы возвели новое здание в одном ряду со старым. Некоторые здания, к примеру, трактор, обладают эффектами, действующими в конце Урожая. Полные описания эффектов собраны на стр. 8.

Ваши здания могут быть разрушены зимой (см. «Фаза 8: Зима — Битва»). Если это происходит, вы должны снять жетон здания с карты провинции и утратить все ПО, полученные вами за возведение этого здания (не забудьте сдвинуть назад вашу фишку по треку Подсчёта). Когда каждый игрок построил одно здание или спасовал, переходите к следующей фазе.

Фаза 3: Королевская награда

Король рад успехам лучшего, по его мнению, губернатора. Игрок с наибольшим числом зданий получает 1 добавочное ПО. Если у нескольких

игроков одинаково большое число зданий, каждый получает 1 ПО. Сдвинув фишки по треку Подсчёта, идите в следующую фазу.

Фаза 4: Лето — Второй Урожай

Лето проходит тем же образом, что и Весна (Броски кубиков, изменение Порядка хода, Влияние на советников, Помощь советников, Возведение зданий). Потом переходите к следующей фазе.

Фаза 5: Королевский Посланник

Каждое лето Король посылает своего доверенного Посланника на помощь губернатору, провинция которого развита хуже прочих. Игрок с наименьшим числом зданий (при ничьей - игрок с наименьшим числом товаров) получает фишку Королевского Посланника. При ничьей и по зданиям и по товарам фишку не получает никто.

Королевский Посланник во время любого урожая может сделать одно из двух действий.

Посланник может повлиять на советника, уже находящегося под влиянием. Вам придётся расходувать ваши кубики по обычным правилам (стр. 3) для такого влияния на советника. В этом сезоне советник окажет свою услугу дважды.

На этапе «г» урожая Посланник разрешает двойное возведение. Вы должны заплатить полную цену обоих зданий и следовать обычным правилам возведения (см. Фаза 2, этап «г»).

Вы можете только раз воспользоваться услугами Королевского Посланника, после чего обязаны вернуть его на соответствующее деление календаря. Если вы не прибегли к помощи Королевского Посланника до начала Фазы 5 следующего года, фишка отправляется в резерв и может быть снова выдана отстающему губернатору (и даже тому же игроку, который владел ей в предыдущем году).

Закончив разбираться с Королевским Посланником, проследуйте в следующую фазу.

Пример: Год 2, фаза Королевского Посланника. У Аньез 5 зданий и нет товаров, у Борисфена 4 здания и 2 товара, у Вакулы 4 здания и 1 товар, у Германариха 4 здания и нет товаров. Фишку Королевского Посланника получит Германарих. Если бы, к примеру, у Вакулы тоже не было товаров, в текущем году фишку бы не получил никто: некомпетентных губернаторов много, Посланник у Короля один.

Пример: этап Возведения зданий Королевский Посланник встречает в провинции Германариха. Из товаров в провинции есть 3 дерева и 1 золото. По обычным правилам Германарих мог бы построить одно здание, но он призывает на помощь Королевского Советника (фишка тут же возвращается на поле), и вдвоём они возводят два здания — Кузницу и Частокол — за один сезон.

Пример: на этапе Влияния на советников Германарих привечает у себя Королевского Посланника. У него в распоряжении остался всего один кубик с 3, но Зодчего уже занял своими кубиками Борисфен. Германарих просит Королевского Посланника разобраться, тот по своим каналам давит на Зодчего и - ура! - в этом сезоне Зодчий вынужден помочь и Борисфену и Германариху.



Фаза 6: Осень – Третий Урожай

Течение Осени не отличается от Весны и Лета (Броски кубиков, изменение Порядка хода, Влияние на советников, Помощь советников, Возведение зданий). Потом переходите к следующей фазе.

Фаза 7: Наём воинов

В Порядке Хода каждый игрок получает шанс нанять воинов. Одного воина нанимают за два товара (одинаковых или разных, не принципиально). Нанять можно столько воинов, на сколько хватит товаров. Сдвиньте вашу фишку по Воинскому Реестру на одно деление за каждого нанятого воина.

Когда все игроки получили шанс нанять воинов, фаза заканчивается.

Фаза 8: Зима – Битва

Зима... какой тут урожай? Зимой вы встречаете армию вторжения. Вскройте верхнюю карту Колоды Врагов (на 8 делении Календаря). Этот враг вторгнется в государство в этом году.

Сила вторгшегося врага равна числу в верхнем левом углу карты.

В красном поле перечислены потери (товары, здания и/или ПО), которые вы понесёте, если враг разгромит ваших воинов.

В синем поле указана награда (товары и/или ПО), которую вы получите за победу над врагами.



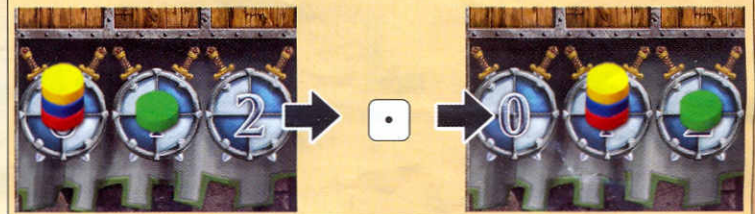
На рубашке каждой карты Врага указан диапазон силы врагов для данного года, так что вы можете предположить, насколько сильный Враг вторгнется в страну.



Каждый губернатор самостоятельно отражает вторжение, хотя Государь Тритус и помогает войнами.

Первый игрок на треке Порядка Хода должен бросить один кубик. Выпавшее на нём число — это число королевских воинов, посланных Государем в помощь **каждому** губернатору. Все игроки сдвигают свои фишки в Воинском Реестре на число делений, равное результату броска.

Пример: Аньез возвела Статую, Палисад и Частокол. Её фишка в Воинском Реестре осталась на 0. Товаров у неё нет. Борисфен владеет Трактиром и Фортком. У него есть 1 дерево и 1 камень. Он занимает 1 деление Воинского Реестра. Вакула соорудил Форт, Кузницу и Частокол, но товаров нет, значит, нет и воинов. В провинции Германариха есть Трактир, Частокол и Башня, и с одним деревом воина нанять он не может (0 в Воинском Реестре). Вскрывается верхняя карта Колоды Врагов. Это Гоблины (сила = 3). Первый игрок бросает кубик (т.н. «королевский кубик»), чтобы узнать число воинов, идущих на помощь от Короля. Выпадает 1, так что Король не сильно поможет провинциям в этом году. Все фишки в Воинском Реестре сдвигаются на 1 деление (Борисфен переходит на 2е, все остальные — на 1е деление трека).



Для выяснения исхода битвы вы сравниваете вражескую силу с вашей боевой мощью. Ваша боевая мощь — это бонусы (или минусы) от возведенных вами зданий плюс ваше деление в Воинском Реестре.

Если ваша боевая мощь **выше** вражеской силы, вы победите в битве и получите указанную на карте врага награду.

Если ваша боевая мощь **равна** вражеской силе, вы едва отбиваете вторжение; награды нет, потерь нет.

Если ваша боевая мощь **ниже** силы врага, вы проиграете битву и понесёте потери, указанные на карте врага (сверху вниз: золото, дерево, камень, товар по вашему выбору, здание и ПО). Подробности ниже.

Игрок (или игроки), чья боевая мощь (Королевский кубик + здания + воины) выше, чем мощь других игроков, получает **одно добавочное ПО**, но только если он **победил** в битве!

! В Воинском Реестре делений всего 9, но общая боевая мощь игрока может быть выше 9. Например, если после учёта всех эффектов зданий боевая мощь одного игрока равна 10, а другого — 11, только этот другой получит добавочное ПО при победе над врагом.

Если вы проиграли битву, вы должны понести потери, указанные в красном поле карты врага.

а) Товары

Любые товары, которые вы теряете после проигранной битвы, возвращаются в резерв. Если у вас нет указанного числа товаров, просто отдайте то, что есть, без каких-либо новых потерь.

б) Разрушенные здания

Если проигрыш битвы заставляет вас разрушить здания, определите, какое именно здание рухнет. **Всегда разрушается здание в самой правой колонке**, где есть хотя бы одно здание. Если в самой правой колонке более одного здания, враг разрушает **самое верхнее здание**. Вы обязаны снять с карты провинции соответствующий жетон здания и изменить положение вашей фишки на треке Подсчёта (эффекты разрушенного здания будут недоступны для вас с этого момента до той минуты, когда вы снова построите это здание). Разрушенные здания отстраиваются в будущих урожайных сезонах по обычным правилам (за цену здания).

в) Потеря ПО

Если поражение в битве отнимает у вас победные очки, вы должны сдвинуть вашу фишку назад по треку Подсчёта на указанное число делений.

Когда все игроки провели свои битвы, карта врага возвращается в коробку (даже если все игроки были разбиты в битвах, армия Короля рано или поздно изгонит врагов за пределы страны).

Наконец, все воины расходятся по домам (все фишки Воинского Реестра ставятся на деление «0»). Фаза и весь год подошли к концу.

Продолжим пример и выясним результаты отдельных битв: Боевая мощь Аньез 3 (1 воин + 1 за Палисад + 1 за Частокол, поскольку отражается вторжение Гоблинов), в итоге ничья. Ни потерь, ни приобретений. Борисфен с двумя воинами и +1 за Форт тоже вышел на ничью.

Другое дело — Вакула! Воин-то у него всего один, да и тот королевский, зато каждое из трёх возведённых им зданий: Форт, Кузница и Частокол — приносит ему по 1 единице боевой мощи. С итоговой мощью 4 Вакула громит Гоблинов в своей провинции и получает в награду один камень (синее поле карты Гоблинов). Хуже всех выступил Германарих: его воин за Частоколом — это всего лишь боевая мощь 2, и битва проиграна. Германарих несёт потери (красное поле карты Гоблинов): он должен отдать одно золото, только золота у него нет, и он не теряет товаров вовсе. Но Гоблины рушат одно из его зданий. Во второй колонке у Германариха Башня, в первой колонке — Трактир и Частокол. Разрушения начинаются с крайней правой колонки, и Германарих теряет Башню. Успей он построить Рынок - и был бы разрушен именно Рынок, как здание, стоящее выше



прочих в самой правой колонке.

Победивший игрок с наивысшей мощью — Вакула (по факту, он один смог победить в своем бою!), так что он получает добавочное ПО.



Все фишки Воинского Реестра возвращаются на деление «0».

Текущий год завершён, фишка года сдвигается в следующий год, а фишка Календаря возвращается на первое деление (Помощь Короля), и новый год настает!

Конец Года

После завершения зимы (8я фаза) текущий год заканчивается. Фишка года съезжает на одно деление вниз по треку. Если это конец пятого года (V), игра закончена. В другом случае, новый год начинается с 1й фазы. Каждый год повторяйте все 8 фаз.

Победа в игре

В конце пятого года побеждает игрок с наибольшим числом ПО!

При ничьей по Победным очкам победителем станет тот претендент, кто сохранил больше товаров. Если ничья сохранилась, победит претендент с наибольшим числом возведённых зданий. Если и зданий у претендентов поровну, значит, и победу они смогут поделить!

Особые правила для игры вдвоём

В игре только двоих участников применяется следующее правило.

В самом начале каждого урожая (фазы 2, 4 и 6) бросьте три кубика (любого цвета, которым не пользуются игроки). Этими тремя кубиками повлияйте на советника, чья цена равна сумме выпавших чисел. Затем бросьте 2 кубика другого незадействованного цвета и также положите их на другого советника. Если сумма обоих бросков одинакова, два кубика из второго броска разложите на двух советников, а если во втором броске выпал дубль, одним кубиком повлияйте на советника, а второй кубик выведите из игры.

В этом сезоне два (или три) советника, отмеченные этими кубиками, уже будут находиться под влиянием, и игроки смогут повлиять на них только при помощи Королевского Посланца.

В конце урожая уберите эти кубики, чтобы использовать их в наступающем сезоне.

ЗДАНИЯ

Статуя и Часовня. Вы можете применить эффекты Статуи и Часовни в одном и том же сезоне, но только по одному разу. Так, если вы бросили три кубика вашего цвета и белый кубик, получив результат 2,2,2,2, Статуя разрешит вам откат одного кубика (Часовня этого пока сделать не может — сумма выпавших чисел 8). Откат дал результат 1. Теперь сумма чисел на кубиках равна 7, и вы можете перебросить все кубики (включая и тот, который вы откатили за счёт эффекта Статуи), но если сумма выпавших на откате чисел снова будет меньше или равна 7 либо вы снова выбросите четыре одинаковых числа, ни Статуя, ни Часовня в этом сезоне отката вам уже не дадут. Вы можете переворачивать жетоны здания на Статуе или Часовне после отката, показывая, что эффект зданий на этот сезон израсходован.

Церковь. +0 в битве (становится +1 при битве с Демонами).

Собор. Вы можете получить 1 добавочное ПО за каждые 2 товара у вас на руках в конце игры (принимаются любые сочетания товаров).

Трактир. В конце каждого лета выдайте каждому игроку, у которого есть Трактир, жетон «+2» (перед началом фазы 5). Жетон, полученный от Трактира, можно тут же отдать в уплату за эффект Ратуши того же игрока.

Рынок. Вот пример работы Рынка: при Влиянии на Советников сумма чисел на ваших кубиках равна 9. Вы можете оказать влияние на советника с ценой 9 либо задействовать эффект Рынка и повлиять на советника с ценой 8 или 10. Положите кубики на советника, не изменяя их исходных значений. Помните, что Рынок вы можете использовать один раз в сезон. Переворачивайте жетон здания на Рынке, когда применили его эффект.

Фермы. Важно: вы не можете влиять на советников только белыми кубиками, они всегда должны сочетаться с кубиками вашего цвета. Также не забывайте вычитать 1 из вашей боевой мощи, если вы построили Фермы.

Торговая гильдия. Если вы забываете забрать ваше золото до броска кубиков, вы не получите лишнего золота в этом сезоне... и поделом вам!

Казармы. Этот эффект можно применять многократно. Например, вы можете потратить три товара, чтобы нанять троих воинов (и сдвинуть фишку Воинского Реестра на три деления вперед).

Палисад. +1 в битве (+2 в битве против Зомби).

Конюшни. Влия на советника №10, вы получаете 3 воинов вместо двух. Влия на советника №5 или на Короля, вы получаете двух воинов вместо одного.

Каменные стены. Если ваша боевая мощь равна силе врага, вы побеждаете в битве.

Крепость. Если, к примеру, вы побеждаете в битве против врага, награда за которого составляет 1 золото, вы получаете 1 золото и одно Победное Очко.

Частокол. +0 в битве (+1 в битве против Гоблинов).

Башня. Пример работы Башни: если у вас есть Башня, строительство Ферм обойдётся вам в одно золото (вместо двух), три дерева и один камень.

Ратуша. Этот эффект можно применить только раз в сезон. Поэтому вы не можете отдать жетон «+2» и один товар для получения 2 ПО разом; не помогут ни два жетона, ни два товара. Иными словами, вы можете получить из Ратуши только 1 ПО в сезон.

Посольство. Вы получаете это добавочное ПО уже в конце того сезона, в котором возведено Посольство.

КИНГСБУРГ

Авторы: Андреа Кьярвезио и Лука Иеннако

Иллюстрации и дизайн: Mad4Gamestyle

Производство: Сильвио Негри-Клементи

В сотрудничестве с Федерико Фаэнца

Русское издание подготовлено ООО «СМАРТ»: Михаил Акулов, Андрей Морозов, Алексей Перерва. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Stratelibri — департамент книг и игр в компании Counter srl. Stratelibri © & TM 2002-2007 Counter srl. Все права защищены. Kingsburg © & TM 2007 Counter srl — Italy.

Любое воспроизведение этих материалов без разрешения правообладателя, полное или частичное, строжайше запрещено. Все персонажи и события игры вымышлены. Любое сходство с реальными личностями (здравствующими или покойными) является чисто случайным.