КОРОЛЕВСТВО

КОРОЛЕВСТВО
ПРАВИЛА ИГРЫ
Автор и иллюстратор Беатрикс Бохони
MARBUSHKA

ИСТОРИЯ

Эта история о славном процветающем королевстве, где люди жили в гармонии и согласии. Их мудрость была так ясна и светла, что ничто не могло сбить их с верного пути – в душах их царил вечный мир. Этот мир не давал покоя злому властному волшебнику Хаосу, который, во что бы то ни стало, мечтал стать повелителем этих прекрасных земель. Ослепленный великим гневом, он решил стереть с лица земли память о чудесном королевстве, уничтожив все: от картин до древних легенд. В мрачных глубинах рудников Высоких Гор заточил Хаос все людские воспоминания, и даже великие правители королевства позабыли свое предназначение и подвиги былых времен. За время правления темного мага прекрасная земля превратилась в бескрайнюю ледяную пустошь, и только несколько смельчаков отважились бросить вызов Хаосу и растопить лед забытья. Каждое пройденное испытание, каждый поверженный монстр открывают героям фрагменты забытой истории, вселяя в них надежду и придавая сил для предстоящих сражений. Чтобы одержать победу в игре нам предстоит

освободить воспоминания из рудников Высоких гор, изгнать темного чародея и восстановить земли королевства из найденных фрагментов памяти. В конце нашего путешествия на трон вступит истинный полновластный правитель.

Краткое содержание игры: Перед вами игра-приключение, в которой герои

путешествуют по королевству, сталкиваясь со всевозможными препятствиями. За пройденные испытания в виде решенных задач и поверженных монстров участники игры получают победные очки. Более того, каждое пройденное испытание освобождает воспоминание из рудников Высоких гор, помогая героям восстановить забытое королевство. Найденные воспоминания облегчают уровень сложности предстоящих испытаний и позволяют игрокам заработать дополнительные победные очки. Игрок, который на момент окончания игры, заработал наибольшее количество очков, становится правителем Королевства и получает корону.

Цель игры: Задача игроков вернуть все воспоминания из рудников и восстановить забытые города великого Королевства на игровом поле, чтобы разрушить темное заклинание забытья.

Содержание

Содержание игры: Игровое поле, Компас с интерактивной стрелкой, 54 плитки, 7 фигурок героев, 6 рейтинговых кубиков, 64 карточки

1

a b c d e

2

3

a

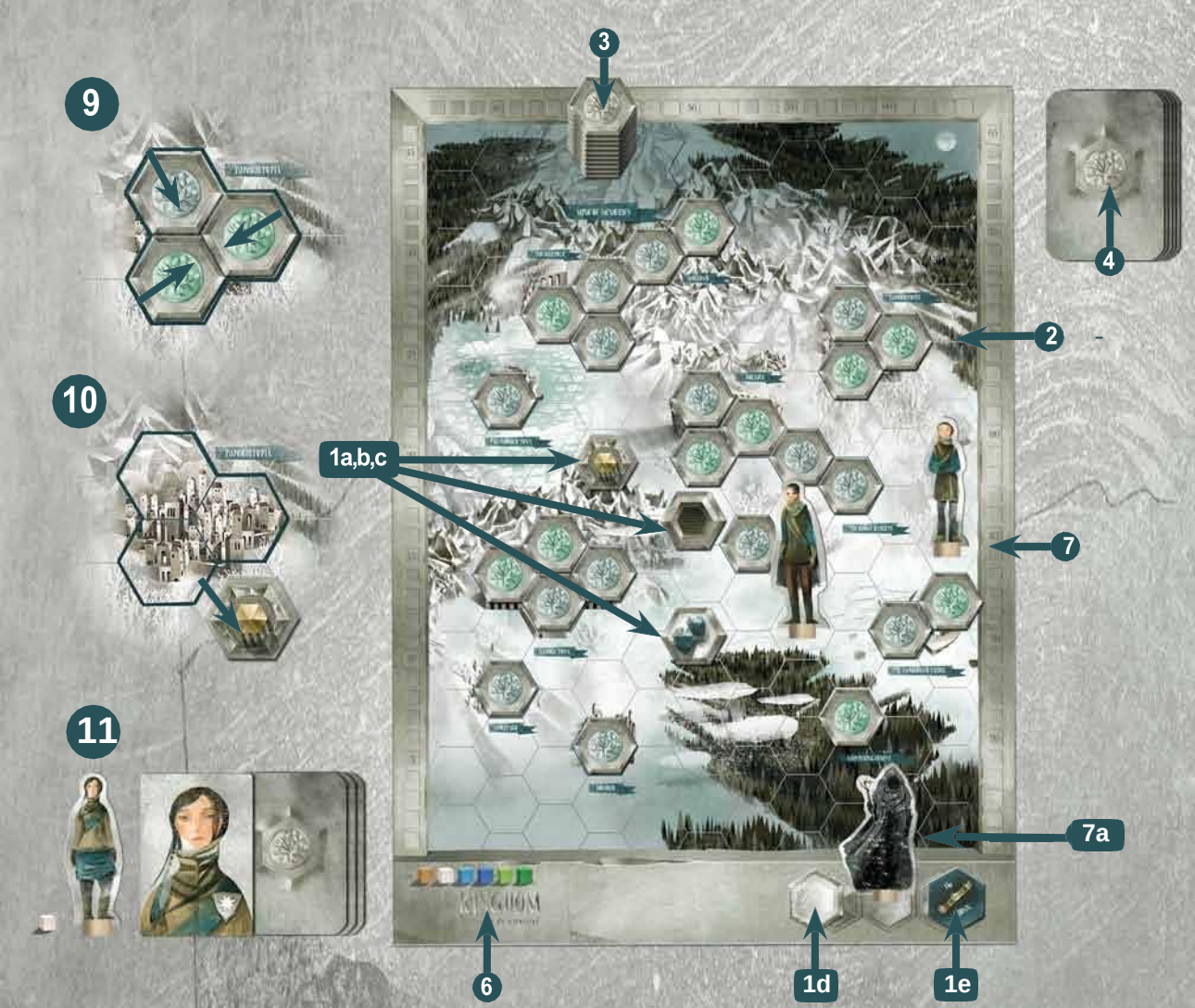
4

8

6

7

5



Подготовка к игре:

Расположите игровое поле в центре вашего игрового пространства и разместите на нем плитки в соответствии с цветом на обратной стороне:

Золотой – плитки-фишки (1) должны быть расположены лицевой стороной к игрокам. Например, снежная буря (1d) и корона (1e) размещаются в соответствующие ячейки в нижней серой части игрового поля, а храм (1b), лагерь (1a) и потайной ход (1c) на пустых ячейках за пределами границ города (отмечены голубым цветом) (10).

Серебряный – плитки-воспоминания (3) должны быть тщательно перемешаны и размещены в виде стопки лицевой стороной вниз на ячейке Рудники Воспоминаний.

Голубые и зеленые – плитки-испытания (2) должны быть расположены лицевой стороной вниз на каждой ячейке в пределах городских границ (отмечены голубым цветом) (9).

Каждый игрок выбирает фигурку героя, соответствующую ему карточку и кубик (11). Далее кладем карточку с героем перед собой лицевой стороной вверх, пальчиком касаемся пустой ячейки на поле (7), а рейтинговый кубик ставим (6) в начале счетного трека. Волшебника Хаоса следует разместить в соответствующей ячейке, отмеченной в нижней части поля (7a).

Хорошенько перемешайте карточки-приключения (4) и раздайте по 3 штуки каждому игроку. Если один из игроков получает Темную карточку (20c) в свой первый ход, то ее следует вернуть обратно в колоду и вытащить новую. Оставшиеся карточки следует положить стопкой рядом с игровым полем лицом вниз.

Решите, кто ходит первым, и далее двигайтесь по часовой стрелке.

Как играть:

В свой ход участник перемещает своего героя на игровом поле, выполняя действие (a) **ИЛИ** размещая плитку-воспоминание (или несколько плиток) (b).

a) Движение: участник может передвинуть своего персонажа на расстояние до трех шагов в любом направлении шестиугольника **(**если ваша фигурка остановилась на ячейке, не сделав трех возможных шагов, то оставшиеся шаги сгорают**)**. Если ваш персонаж оказывается на ячейке**:**

- с препятствиями (2), то вы пытаетесь справиться с препятствием и передвигаете кубик в соответствии с выигранными баллами. На этом ваш ход заканчивается.
- с храмом (1b) - вы можете купить за накопленные баллы тотемное животное. На этом ваш ход заканчивается.
- с Рудниками Воспоминаний, вы можете взять плитки-воспоминаний (3), чтобы заполнить свободные места пройденных препятствий (2). На этом ваш ход заканчивается..

b) Размещение воспоминаний: игрок раскладывает на поле плитки-воспоминаний, полученные ранее из Рудника Воспоминаний, а затем передвигает кубик в соответствии с выигранными баллами. На этом ход заканчивается.

По окончании хода игрок должен убедиться, что у него есть 3 карточки-приключения и добрать недостающие из колоды при необходимости. Затем он крутит стрелку компаса и передвигает темного мага в город, на который указала стрелка (13). Далее ход переходит к следующему игроку.

Волшебный компас: города (13), звезда (14) – это ваша огромная удача, как в борьбе с Хаосом, так и при прохождении препятствий! Цвет рейтинговых баллов на плитке игрока соответствует цвету на компасе (15).

Плитки-фишки и испытания

- **Плитки-фишки (1):** на эти плитки ваш герой может наступить или пройти через них.

Лагерь (1a): на эту плитку ваш персонаж должен переместиться после поражения в испытании

Храм (1b): если ваш персонаж дойдет до этой плитки, то сможет купить себе тотемное животное

Потайной ход (1c): с этой чудесной плитки вы можете переместиться куда угодно!

Снежная буря (1d): в том случае, если игрок вытягивает карточку-приключений со снежной бурей, то ему придется положить соответствующую плитку на поле, где на тот момент находится его игрок, показывая тем самым, что и локация, и персонаж заблокированы и не могут участвовать в текущем ходе (см. карточки-приключений/снежная буря 20C/24).

Корона (1e): игрок с наибольшим количеством баллов выигрывает данную плитку.

- **Плитки-испытания:** Вы не можете пройти данные плитки, не выполнив испытание! Цвет с обратной стороны плитки указывает на уровень сложности испытания: зеленые – проще, синие – сложнее.

Прохождение испытания (16) Когда вы добрались до плитки с испытанием, переверните ее лицевой стороной вверх и поставьте на нее своего персонажа. У каждого испытания есть рейтинг сложности, отображаемый в цветном кружке на плитке. Номер в этом кружке показывает количество баллов, которыми персонаж должен обладать (их должно быть столько же или больше). Как посчитать свои баллы силы? Все просто, ваши баллы — это совокупность:

- результатов в ходе кручения волчка (обратите внимание на соответствующие цветные кружочки с цифрами, 17)
- силы вашего тотемного животного
- баллов за успешно выполненные ранее испытания
- баллы карточек-приключений (20)

Выполненное испытание: Если в результате подсчетов ваши баллы равняются или превышают необходимые – вы прошли испытание! Вы получаете 5 победных очков и продвигаете свою фигурку (не важно какой уровень сложности синий или зеленый). Возьмите пройденную плитку-испытание и расположите перед собой лицом вверх. Обратите внимание, что единовременно игрок может держать открытыми не более трех плиток-испытаний. Вы можете положить плитку лицом вниз, находясь в Рудниках Воспоминаний (см. дальше). Каждое пройденное испытание (с открытой или закрытой плиткой) считается за 1 балл силы при прохождении дальнейших испытаний.

Провал испытания: Если в результате подсчетов ваши баллы меньше необходимых – вы провалили испытание! Оставьте плитку-испытание открытой и вернитесь на плитку Лагерь (1a). Также необходимо сделать 2 шага назад фигуркой (соответственно минус 2 победных очка), если вы не прошли зеленое испытание, и 5 (минус 5 победных очков) если провалили синее.

Зов о помощи

1. Горн
2. Тотемные животные

1. В случае, если вам не хватает баллов силы для прохождения данного испытания, то вы можете воспользоваться картой Горн (20/B20), чтобы попросить других игроков о помощи. Выбранный вами игрок не может отказаться помочь. Он (она) должны будут в таком случае переместить фигурку своего персонажа на плитку с вашим испытанием и пройти его в соответствии с правилами, описанными в пункте Прохождение испытания, при этом важно помнить, что помогающий игрок сам принимает решение об использовании в вашем испытании своих карт-приключений (если он (она) решит использовать карты-приключений, то сможет сразу после окончания хода взять недостающие карты из колоды). Финальное количество баллов силы для вашего испытания рассчитывается теперь как сумма ваших баллов и баллов помогающего игрока. Если вы успешно прошли испытание, то, как игрок, запросивший помощи, забираете плитку-испытание, а помогающий игрок получает 5 победных очков в копилку. Фигурки обоих игроков остаются на данном поле. Если же испытание провалено, то в соответствии с правилами, описанными в пункте Провал испытания, оба игрока отправляются на плитку Лагерь (кроме карточек дружбы, см. дальше)
2. Каждое тотемное животное стоит 10 победных очков. Когда ваш рейтинговый кубик достигает данного значения на счетном треке, вы можете купить себе тотемное животное, находясь на плитке Храм (1b).
- Передвиньте фигурку своего персонажа на заданную плитку в соответствии с правилами о передвижении по игровому полю
- Сделайте 10 шагов назад по счетному треку своим рейтинговым кубиком
- Переверните карточку своего персонажа с тотемных животным

Теперь к вашим баллам силы в каждом испытании будет прибавляться 3 балла за тотемное животное. Наличие тотемного животного у персонажа не обязательно.

Плитки-воспоминания

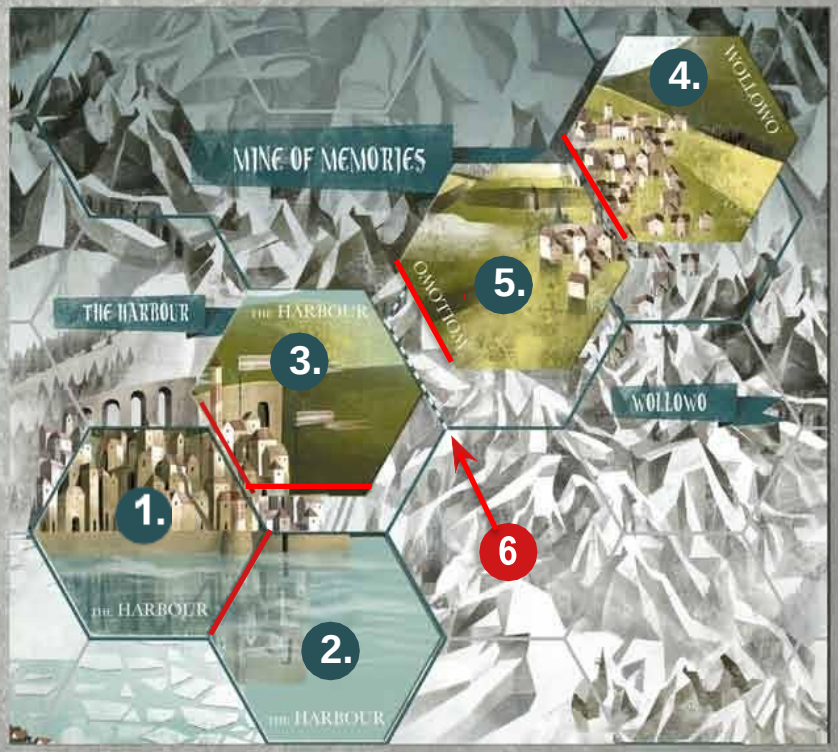
Плитки-воспоминания (3): количество воспоминаний, которые каждый игрок может взять из Рудников Воспоминаний соответствует количеству пройденных плиток-испытаний данного игрока (от 1 до 3). Не забывайте переворачивать лицом вниз плитки-испытания, которые вы уже использовали для освобождения воспоминания. Плитки-воспоминания должны быть расположены перед соответствующим игроком и видны всем участникам игры. До тех пор, пока плитка-воспоминание не лежит на игровом поле, другие игроки могут обменять данную плитку-воспоминание на свою, используя карточку Шаман (20/A8). Эта опция может пригодиться, чтобы быстрее собрать из плиток-воспоминаний забытые города и заработать больше победных очков (см. пункт Подсчет очков).

Размещение плиток-воспоминаний: В рамках своего хода каждый игрок может разместить на соответствующих ячейках игрового поля любое количество плиток-воспоминаний и продвинуть свой рейтинговый кубик на счетном треке на соответствующее количество очков. Обратите внимание, что плитка-воспоминание не может размещаться на локации, где есть не пройденное испытание, снежная буря или фигурка темного мага Хаоса. Игроки могут наступать на плитки-воспоминания, или перемещаться через них.

Подсчет очков за плитки-воспоминания (18): Размещение плитки-воспоминания на игровом поле приносит соответствующему игроку 5 победных очков. Каждая соединяющая сторона с прилегающими плитками-воспоминаниями добавляет 1 победное очко сверх 5 очков, указанных выше. Это правило справедливо и касательно плиток с соседними городами (18/6). Плитки-воспоминания могут уменьшать уровень сложности плиток-испытаний. Так, каждое примыкание плитки-воспоминания к плитке-испытания уменьшает сложность испытания на 1 балл силы. *Например, если к плитке-испытанию прилегают 2 воспоминания, то сложность испытания слабеет на 2 балла.*

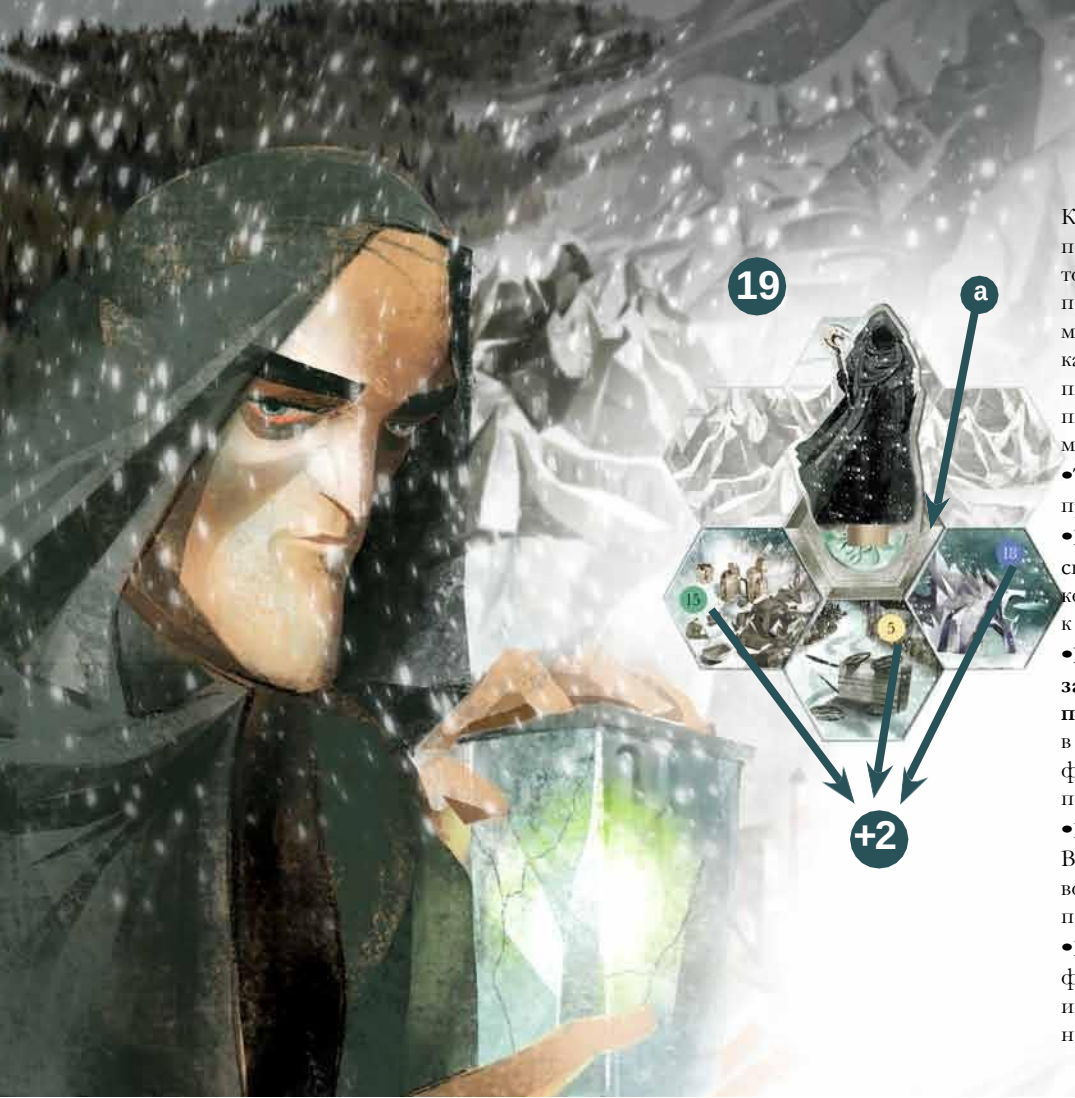
Плитка Дворец (3а). Это особая плитка-воспоминание на игровом поле, своего рода «веселый джокер»! Она может быть состыкована с любым воспоминанием на поле за пределами городских границ (отмечены голубым цветом) и принести вам необходимые победные очки.

18



Вычисление плитки-воспоминаний, если они расположены в следующем порядке:

1.=5p 2.=5+1p 3.=5+2p 4.=5p 5.=5+2p



Темный маг Хаос

Кручение стрелки на компасе знаменует передвижение волшебника по игровому полю. Как только игрок закончил свой ход, он (она) должен покрутить волчок и передвинуть фигурку темного мага в город, на который указала стрелка. Поскольку каждый город, как правило, состоит их двух и более плиток, волшебник предпочитает перемещаться на плитку-испытание (если плиток испытаний нет, то маг занимает пустую ячейку).

- Темный маг увеличивает сложность каждой прилегающей плитки-испытания на 2 балла (19).
- Если Хаос находится на плитке-испытание (19a), то сперва необходимо победить его (или дождаться, когда он переместиться с плитки), а затем приступать к прохождению испытания.
- **Волшебник не может наступать на плитку, заблокированную снежной бурей, а также на плитку-воспоминание.** Если он не может двигаться в соответствии с описанными выше правилами, то его фигурка остается стоять на прежнем месте на игровом поле.
- Если Хаос находится на плитке Рудники Воспоминаний, то высвобождение плиток-воспоминаний невозможно. Игрок должен сперва победить мага или дождаться его перемещения.
- Если волшебник перемещается в город, где стоит фигурка одного (или более участников), то он атакует игрока/игроков и битва начинается незамедлительно не зависимо от того, чей сейчас ход.

Сила Хаоса соответствует 25 баллам. Если вы приняли решение атаковать темного мага, то вам необходимо покрутить волчок. Вши баллы силы — это совокупность:

- результатов в ходе кручения волчка (фиолетовое поле на компасе)
- силы вашего тотемного животного
- баллов за успешно выполненные ранее испытания
- баллы карточек-приключений

Если в результате подсчетов ваши баллы равняются или превышают 25 – вы победили! Верните поверженного мага на его начальную ячейку (7a) и продвиньте свой рейтинговый кубик на 5 победных очков вперед. В случае неудачи, сделайте 5 шагов назад на счетном треке и вернитесь в лагерь.

Если на ячейке, где стоит маг, одновременно находятся несколько игроков, то при сражении с Хаосом их баллы суммируются, и они одерживают победу или поражение все вместе. Все карточки дружбы (20/B) действуют в этом великом сражении! В конце битвы все атаковавшие игроки должны добрать необходимое количество карточек-приключений. Далее игра продолжается в соответствии с описанными выше правилами.

Карты приключений

В течение игры перед каждым участником должно быть по 3 карты приключений. Карты следует расположить перед собой таким образом, чтобы они были хорошо видны всем игрокам. Если игрок хочет поменять свои карты приключений на другие, то он может отправить их в колоду с использованными картами все 3 и взять новые карты, пропустив свой ход или теряя 5 победных очков.

•**Карты помощи (20A):** эти карты следует хранить и использовать однократно в течение игры. Использованные карты приключений складываются в отдельную колоду. Если первоначальная колода карт полностью использована, то необходимо тщательно перемешать использованные карты и использовать в качестве новой колоды.

Колдунья (20/A1): вы можете выбрать любую карту из использованной колоды

Волшебный эликсир (20/A2): вы можете выбрать любую цифру из сектора, в котором остановилась стрелка волчка

Предсказатель (20/A3): вы можете открыть любую плитку-испытание, не передвигая на нее свою фигурку и не вступая в сражение.

Мантия невидимка (20/A4): провалив испытание, вам придется вернуться в лагерь, НО вы не потеряете свои победные очки!

Купцы (20/A5-6): позволяют вам выкупить из Рудников Воспоминаний плитки, не находясь на ячейке рудников и не проходя испытания (цена 1 плитки воспоминаний = 5 победных очков)

Лис (20/A7): вы выигрываете 5 победных очков!

Шаман (20/A8): позволяет вам обменять любую вашу плитку-воспоминаний на плитку другого игрока. Обладатель данной карты сам принимает решение, какие плитки-воспоминания подлежат обмену.

Сказительница (20/A9): помогает перенести 1 непройдённое испытание в черте города на пустую ячейку в другом городе.

Рудокопы (20/A10-11-12): помогают вам получить плитки-воспоминаний за пройденные испытания, не посещая Рудников Воспоминаний.

Сила (20/A13-14): козел добавляет 2 баллы силы, а бизон 5 при прохождении испытаний.

Генерал (20/A15): позволяет вам незамедлительно успешно пройти испытание и заполучить плитку-испытаний. Эта карта также используется при атаке на темного мага.

Быстрый путь (20/A16): вы можете перемещать фигуру своего персонажа на любую ячейку на игровом поле.

Меч (20/A17): добавляет 3 балла силы только к желтым цифрам, выпавшим у игрока в результате кручения волчка

Щит (20/A18): добавляет 3 балла силы только к зеленым цифрам, выпавшим у игрока в результате кручения волчка

Лук (20/A19): добавляет 5 баллов силы только к фиолетовым цифрам, выпавшим у игрока в результате кручения волчка

•**Карты дружбы (20B):**

Горн (20/B20): если вы видите, что без поддержки провалите испытание или битву, вы можете попросить другого игрока о помощи.

Командная игра (20/B21-22-23): эти карты позволяют каждому игроку, участвовавшему в испытании (сражении) получить по 5 победных очков за пройденное испытание и не потерять свои победные очки после поражения (но в лагерь вам придется вернуться в данном случае). **Данной картой может воспользоваться любой игрок.**

•**Темные карты (20C):** эти карты нельзя хранить, их необходимо немедленно использовать! Если вы выполнили указания на карте или если они невыполнимы в сложившихся обстоятельствах, отложите ее в использованную колоду и выберите новую (не забывайте, что во время игры у вас всегда должно быть по 3 карты приключений)

Снежная буря (20/C24): если вам досталась эта карта, то следует положить плитку со снежной бурей на ячейку, где стоит ваш персонаж (за исключением плитки-воспоминаний). Снежная буря блокирует действия всех игроков, чьи фигурки стоят на этой же ячейке. Игрок (игроки), оказывавшийся в снежной буре пропускает свой ход (каждый заблокированный игрок пропускает 1 ход) и не может помогать другим игрокам, пока буря не закончится. В следующий ход плитка со снежной бурей убирается с ячейки и располагается, как и в начале игры в нижней части игрового поля.

Хаос (20/C25): темный маг атакует! Поставьте свою фигурку напротив него и сражайтесь!

Проклятье старого испытания (20/C26): это проклятие действует только на открытые выполненные вами плитки-испытания. Одно из испытаний придется вернуть на любую пустую ячейку на игровом поле лицом вверх.

Проклятье одиночества (20/C27): положите в использованную колоду все ваши карты дружбы (20B) и вытяните недостающие новые карты.

Проклятье забытья (20/C28): сбросьте в использованную колоду все ваши карты и возьмите новые.

Окончание игры. Если колода плиток-воспоминаний в рудниках подошла к концу, то фигура темного мага убирается с игрового поля – он потерял свою силу! Игроки по очереди совершают свои ходы: размещают на игровом поле все свои плитки памяти и продвигают рейтинговый кубик по счетному треку в соответствии с полученными очками. Не забудьте прибавить себе очки, если вы обладатель карты Лис! Если кубик игрока прошел значение 100 на треке, то расположите кубик на 1 – это означает 101 и т.д. Игрок с наибольшим количеством победных очков на конец игры побеждает и получает корону, как законный правитель спасенного Королевства!

MAR
BUS
HKA
dodoland.ru