

СТРОИТЕЛИ КОРОЛЕВСТВ ПРАВИЛА ИГРЫ



Игра для 2-4 участников от 8 лет

Для первой партии рекомендуется вариант подготовки к игре, описанный на с. 8

СТРОИТЕЛИ КОРОЛЕВСТВ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Игра Дональда Ваккарино
для 2–4 участников от 8 лет

Цель игры

Размещая поселения на игровом поле, вы будете создавать свои собственные королевства, стремясь заработать как можно больше золота в конце игры.

Перед каждой партией открываются 3 карты королевства: на них указаны условия, за выполнение которых вы будете получать золото.

Состав игры

- 8 разных фрагментов игрового поля



Лицевая сторона: фрагмент ландшафта, состоящий из 100 клеток местности



Оборотная сторона: дорожка для подсчёта золота в конце игры

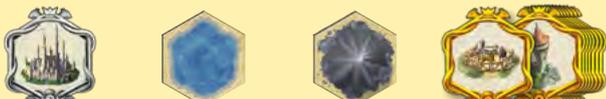
На лицевой стороне каждого фрагмента поля встречаются 9 типов местности.

5 типов местности, на которых можно строить



Равнина Каньон Пустыня Цветочное поле Лес

4 типа местности, на которых нельзя строить



Замок Вода Гора 8 локаций

- 28 жетонов локаций



Святилище x2 Ферма x4 Таверна x4 Башня x4



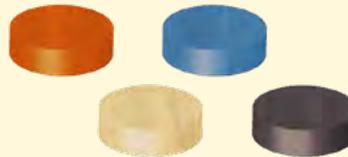
Гавань x2 Загон x4 Амбар x4 Оазис x4

- 160 фишек поселений (по 40 каждого цвета игрока)



- 4 фишки золота

(по 1 каждого цвета игрока)



- Жетон первого игрока



- 25 карт местности (по 5 каждого типа)



Равнина Цветочное поле Лес Каньон Пустыня

- 10 карт королевства

- В каждой партии используются только 3 карты королевства. На них указаны условия получения золота в конце игры.



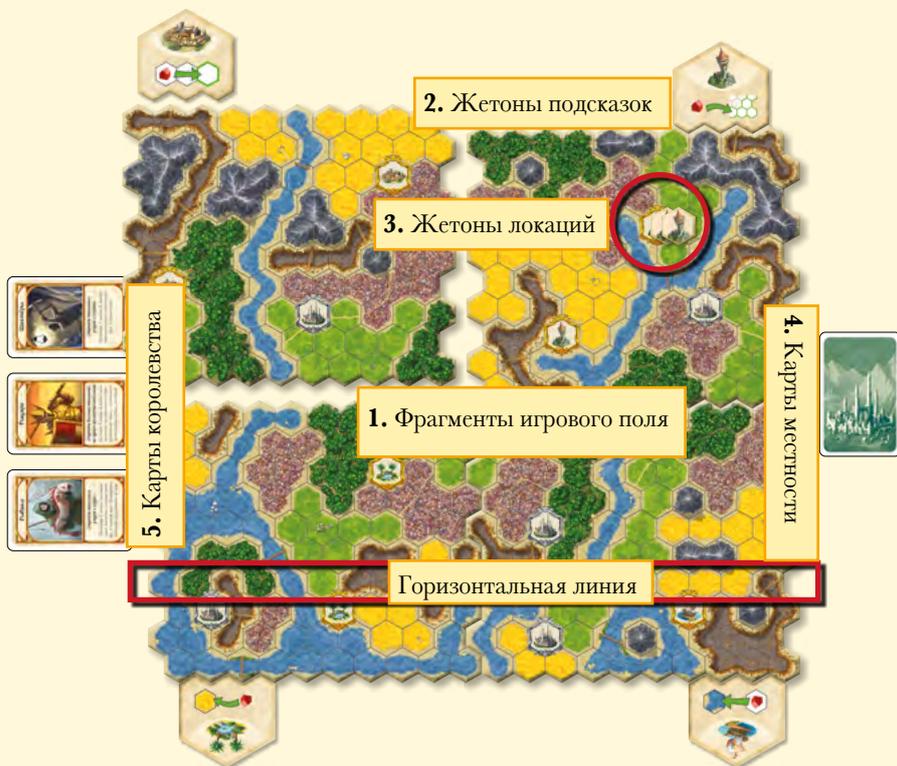
Эти карты подробно описаны на с. 5.

- 8 жетонов подсказок (на них изображены особые действия каждой локацией).



Подготовка к игре

1. Выберите любые 4 фрагмента игрового поля из 8 и соберите из них прямоугольное игровое поле, как показано на иллюстрации (можете поворачивать их на 180°).



2. Положите 4 жетона подсказок рядом с фрагментами игрового поля, на которых встречаются соответствующие локации.



3. Положите 2 жетона локаций стопкой на каждую клетку соответствующего типа локации на игровом поле.



4. Перемешайте все карты местности и положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, так чтобы любой игрок мог легко до неё дотянуться.



5. Перемешайте все карты королевства и случайным образом возьмите из них 3 карты. Положите их рядом с игровым полем лицевой стороной вверх.



Подготовка игроков

Каждый игрок получает указанные ниже компоненты. Уберите все игровые компоненты, которые не используются в этой партии, обратно в коробку.

 Все 40 фишек поселений выбранного цвета, которые он размещает в своём запасе.



1 карту местности из стопки, которую он берёт в руку, не показывая другим игрокам.

 1 фишку золота того же цвета.



Самый старший игрок берёт жетон первого игрока — он будет делать первый ход в игре.

 Переверните один из неиспользуемых фрагментов игрового поля на обратную сторону и положите его рядом с игровым полем. Затем каждый игрок кладёт свою фишку золота на чёрное деление дорожки для подсчёта золота.

Ход игры

Участники делают ходы по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Игра длится несколько раундов (их количество заранее неизвестно).

В свой ход выполните описанные ниже шаги.

Сыграйте вашу карту местности, выложив её перед собой лицевой стороной вверх. Эта карта определяет тип местности, на котором вы должны построить ваши поселения.



Обязательное действие

В свой ход вы должны **построить 3 поселения** из своего запаса на незанятых клетках того типа местности, который указан на сыгранной вами карте местности, с соблюдением всех правил строительства (см. с. 5).

Вы строите 3 фишки поселения по очереди, применяя правила строительства к каждой отдельной фишке поселения.

Особое действие

В процессе игры вы будете получать **жетоны локаций**.

Эти жетоны дают возможность выполнять дополнительные особые действия, каждое из которых можно выполнить только **1 раз в течение своего хода**.

Каждое особое действие можно выполнить **либо до, либо после** обязательного действия.

Особые действия позволяют строить дополнительные поселения или перемещать уже построенные.

Когда вы выполните своё обязательное действие и все особые действия, которые хотели (вы не обязаны выполнять все особые действия), положите открытую вами карту местности в стопку сброса и возьмите в руку новую карту из стопки карт местности, не показывая другим игрокам.

Карта местности



Запас игрока



На этой иллюстрации показан пример обязательного действия

Обратите внимание, обязательное действие нельзя пропускать и нельзя прерывать другими действиями, то есть вы должны построить эти 3 поселения по очереди одно после другого.

Сторона с изображением локаций



Сторона с эффектом действия



Чтобы обозначить, что вы выполнили особое действие, переверните соответствующий жетон локаций на сторону с изображением локаций. После того как вы закончите свой ход, переверните все ваши жетоны локаций на сторону с эффектом действия.



Примечание. Если в стопке местности закончатся карты, перемешайте стопку сброса и составьте из неё новую стопку.

Клетки и жетоны локаций

Каждый раз, когда вы строите поселение на клетке, соседней с клеткой **локации** (или с помощью особого действия перемещаете уже построенное поселение на такую клетку), немедленно возьмите 1 из жетонов этой локаций, если они ещё остались. Затем положите этот жетон перед собой стороной с изображением локаций вверх — вы сможете использовать его особое действие, начиная со своего следующего хода.

Вы можете взять **только 1 жетон из каждой клетки локаций**.

Этот жетон локаций остаётся у вас, пока хотя бы 1 ваше поселение находится на клетке, соседней с этой локацией. Если вы с помощью особого действия переместите своё поселение так, что на соседних с локацией клетках не останется ваших поселений, вы **должны сбросить** соответствующий жетон локаций и убрать его из игры. Повторно взять жетон локаций из этой клетки вы не сможете.

Запас игрока



Если на клетке локаций больше не осталось жетонов локаций, вы не получаете этот жетон.

Обратите внимание, вы можете получить 2 одинаковых жетона локаций, только если построите поселения по соседству с двумя клетками одной локаций.



Клетка замка

В конце игры получите **3 золота** за каждую клетку замка, на соседних клетках с которой вы построили хотя бы 1 поселение.



= 3 золота

Вы получите только 3 золота, даже если построите больше 1 поселения на клетках, соседних с замком.

Правила строительства

Эти правила применяются при строительстве каждого отдельного поселения как во время обязательного, так и во время особого действия

1. На любой клетке местности не может быть построено больше **1 поселения**.

2. Поселения можно строить **только** на клетках следующих типов местности: равнина, каньон, пустыня, цветочное поле и лес.

Исключение: в редком случае, если в начале или во время вашего хода на игровом поле не оказывается ни одной подходящей для строительства клетки, соответствующей типу вашей карты местности, немедленно возьмите новую карту местности. Уберите из игры карту местности, для которой на игровом поле нет свободных клеток. При необходимости повторяйте этот процесс, пока не возьмёте из стопки местности подходящую карту.

3. Вы всегда **должны** строить каждое новое поселение на клетке, соседней хотя бы с одним из ваших уже построенных поселений, если это возможно.

Если это невозможно, вы **должны** (в случае обязательного действия) или **можете** (в случае особого действия) построить поселение на любой незанятой клетке, на которой можно строить с соблюдением правил 1 и 2. В зависимости от того, какое действие вы выполняете, возможны несколько вариантов, описанных ниже.

а) Если вы выполняете обязательное действие или особое действие **святилища** или **амбара**, то должны выбрать клетку того типа местности, который указан на сыгранной вами карте местности.

б) Если вы выполняете особое действие **оазиса**, **фермы** или **гавани**, то должны выбрать клетку того типа местности, который указан в описании действия этой локации.

в) Если вы выполняете особое действие **башни**, то можете выбрать любую подходящую для строительства клетку на краю игрового поля.



Клетка местности на поле обозначена так.



Равнина



Каньон



Пустыня



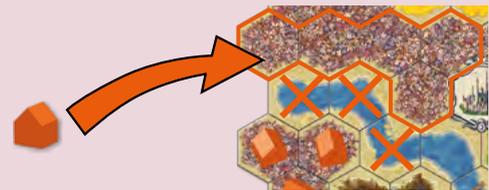
Цветочное поле



Лес



Пример двух вариантов строительства нового поселения.

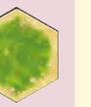
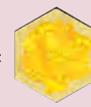
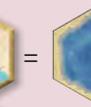


Пример обязательного действия, при котором игрок не может строить на клетках, соседних со своими поселениями.

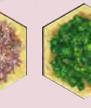
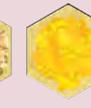
а) Обязательное **или** действие



б)



в)



Конец игры и подсчёт золота

Игра заканчивается, когда один из участников **построил последнее поселение** из своего запаса. Тем не менее вы должны доиграть текущий раунд до конца: последним свой ход делает участник, **сидящий справа от первого игрока**.

Теперь каждый игрок подсчитывает количество полученного им золота и отмечает его своей фишкой на дорожке для подсчёта золота.

• Для каждого участника, начиная с первого игрока, подсчитайте золото, которое он получает **за каждую из 3 карт королевства**.

• Затем каждый игрок получает по 3 золота за каждую клетку замка, на соседних клетках с которой построено хотя бы 1 его поселение.

Победителем становится игрок, набравший **наибольшее количество золота**. В случае ничьей все претенденты делят победу.

Карты королевства



1 золото

Примечание: карта «Рыбаки» не приносит золото за поселения, построенные на клетках воды с помощью особого действия гавани.



1 золото



4 золота 4 золота
4 золота 4 золота 0 золота



1 золото

0 золота

1 золото

1 золото



Горизонтальная линия

1 золото

1 золото

1 золото



Горизонтальная линия

6 золота

0 золота

0 золота

Примечание: если вы построили одинаковое наибольшее количество поселений на нескольких горизонтальных линиях, то получаете золото только за одну из этих линий.



1 золото

1 золото

Примечание: группа поселений — это несколько поселений одного игрока, расположенных на соседних клетках.



8x 12 золота

8x 12 золота

6x 6 золота

2x 0 золота

Примечание: если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество поселений, каждый из них получает 12 золота. Игроки, занявшие 2 место по количеству поселений, получают по 6 золота каждый. Ноль поселений также даёт право участвовать в распределении золота.



0 золота

3 золота

Примечание: группа поселений — это несколько поселений одного игрока, расположенных на соседних клетках.



Отдельно подсчитайте золото для каждого игрока:

Меньше всего оранжевых поселений находится на правом нижнем фрагменте игрового поля. Их владделец получает 12 золота (4x3).

Примечание: если вы построили одинаковое наименьшее количество поселений на нескольких фрагментах игрового поля, вы получаете золото только за один из них. Чтобы получить золото за карту «Крестьяне», нужно построить хотя бы 1 поселение на каждом фрагменте игрового поля.

Особые действия локаций

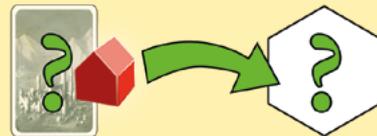
Соблюдайте стандартные правила строительства

Особое действие: постройте 1 дополнительное поселение из вашего запаса.



Святылище

Постройте 1 поселение на клетке того типа местности, который указан на сыгранной вами карте местности. Это должна быть клетка, соседняя с одним из ваших поселений, если это возможно.



Ферма

Постройте 1 поселение на клетке равнины. Это должна быть клетка, соседняя с одним из ваших поселений, если это возможно.

Вы не можете выполнить это действие, если на игровом поле нет ни одной свободной клетки равнины.



Оазис

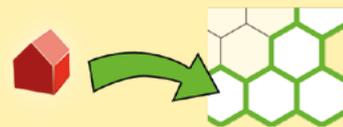
Постройте 1 поселение на клетке пустыни. Это должна быть клетка, соседняя с одним из ваших поселений, если это возможно.

Вы не можете выполнить это действие, если на игровом поле нет ни одной свободной клетки пустыни.



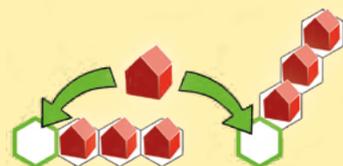
Башня

Постройте 1 поселение на краю игрового поля. Выберите клетку любого из 5 подходящих для строительства типов местности. Это должна быть клетка, соседняя с одним из ваших поселений, если это возможно.



Таверна

Постройте 1 поселение на одном из двух концов линии, состоящей из хотя бы 3 ваших поселений. Ориентация линии не имеет значения (может быть как горизонтальная, так и диагональная). Выбранная клетка должна быть подходящей для строительства.

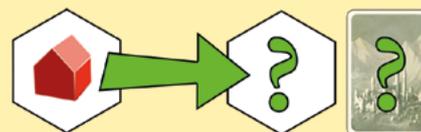


Особое действие: переместите 1 из ваших построенных поселений.



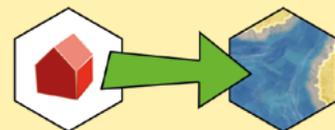
Амбар

Переместите любое из ваших построенных поселений на клетку того типа местности, который указан на сыгранной вами карте местности. Это должна быть клетка, соседняя с одним из ваших поселений, если это возможно.



Гавань

Переместите любое из ваших построенных поселений на клетку воды. Это должна быть клетка, соседняя с одним из ваших поселений, если это возможно. Это единственный способ размещать поселения на клетках воды.



Загон

Переместите любое из ваших построенных поселений на 2 клетки по прямой линии в любом направлении (по горизонтали или диагонали). Вы можете переместить его через клетку любого типа местности (включая воду, горы, замок, локацию, клетку с вашим поселением или поселением другого игрока). Клетка, на которую вы перемещаете поселение, может не быть соседней ни с одним из ваших поселений (в этом случае не применяется правило строительства № 3).



Рекомендуемая схема подготовки к первой партии

1. Соберите прямоугольное игровое поле из 4 фрагментов поля, на которых изображены , как показано на иллюстрации ниже.



2. Положите 4 жетона подсказок рядом с фрагментами игрового поля, на которых встречаются соответствующие локации. 

3. Положите 2 жетона локаций стопкой на каждую клетку соответствующего типа локации на игровом поле. 

4. Перемешайте все карты местности и положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем так, чтобы любой игрок мог легко до неё дотянуться. 

5. Выложите рядом с игровым полем лицевой стороной вверх 3 карты королевства: «Рыбаки», «Рыцари» и «Купцы». 

Остальные этапы подготовки к игре остаются без изменений.

Несколько советов для строительства ваших первых поселений

1. Постройте ваше первое поселение на клетке, соседней с клеткой локации.



Таким образом вы получите жетон локации, который сможете использовать, начиная с вашего следующего хода, и это даст вам больше возможностей для размещения поселений на игровом поле.

Для каждой карты местности есть выбор из нескольких клеток локаций, рядом с которыми вы можете построить ваше первое поселение.



Пример. Пётр играет карту местности цветочного поля. При такой конфигурации игрового поля он может выбрать для своего первого поселения клетку, соседнюю с любой из 5 локаций.

2. Постарайтесь построить свои первые 3 поселения так, чтобы на соседних с ними клетках оказалось как можно меньше разных типов местности.



Пример. Пётр построил свои первые 3 поселения так, что на соседних с ними клетках есть только 1 другой тип местности (лес).

Так вы повышаете вероятность строительства своих следующих поселений на другом фрагменте игрового поля, что поможет вам эффективнее распространяться и выполнять цели карт королевства.



Пример. В свой 2-й ход Пётр играет карту местности каньона. Так как на соседних клетках с поселениями, которые он построил в 1-й ход, нет каньонов, он может начать строить новые поселения с любой клетки каньона на игровом поле. Он решает построить поселение на клетке, соседней с оазисом.