

ЦАРСТВА ЗВЕРЕЙ



ПРАВИЛА
ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

В игре «Царства зверей» каждый игрок управляет одним из благородных домов, сражаясь за власть в пяти царствах. Карты у вас на руке — это животные, насекомые и птицы, присягнувшие вам на верность.

В течение трёх эпох вы должны отправлять своих зверей в различные царства, при этом учитывая соответствующие указы, чтобы попытаться увеличить своё влияние. Дом, наиболее обширно распространивший своё влияние к концу третьей эпохи, становится победителем.

СОСТАВ

64 карты зверей



Правила игры



Игровое поле



30 карт указов



Планшет для подсчёта очков

71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

18 жетонов боевых модификаторов



4 жетона отступления



15 жетонов царств



90 фишек влияния



5 фишек подсчёта очков



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Соберите игровое поле, как показано на иллюстрации ниже, и положите в центре стола.
- 2 Каждый игрок выбирает цвет и берёт все **фишки влияния** своего цвета и **фишку подсчёта очков**. Лишние фишки влияния и подсчёта очков верните в коробку.
- 3 Перемешайте все **карты зверей** — это **колода зверей**. Раздайте 4 карты лицевой стороной вниз каждому игроку. Вы можете смотреть свои карты, но не показывайте другим участникам. Положите колоду рядом с полем и оставьте немного места для сброса.
- 4 Перемешайте **карты указов** и случайным образом положите по 1 во все ячейки указов царств лицевой стороной вверх, как на картинке. Оставшиеся карты положите рядом с колодой зверей лицевой стороной вниз.
- 5 Перемешайте **жетоны царств** лицевой стороной вниз. Положите один за другим выбранные случайным образом жетоны на каждую из трёх ячеек в каждом из пяти царств, как на картинке. Затем переверните их и разложите в каждом царстве так, чтобы они были в возрастающем порядке слева направо.
- 6 Перемешайте **жетоны отступления** лицевой стороной вниз. Случайным образом выберите три из них и отложите их в сторону лицевой стороной вниз. Оставшийся жетон уберите в коробку, не глядя на его лицевую сторону, — он вам не пригодится.
- 7 Положите планшет для подсчёта очков и соответствующие фишки всех участников рядом с полем. Также положите жетоны боевых модификаторов рядом с полем.
- 8 Игрок, который последним видел животное в дикой природе, становится первым игроком. Или определите его случайным образом.



ХОД ИГРЫ

Игра длится три раунда, которые называются «эпохами». Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки будут по очереди совершать ходы, пока все участники не отступят — в таком случае текущая эпоха заканчивается и начинается новая. В конце каждой эпохи игроки получают победные очки в зависимости от того, насколько выгодные позиции они заняли в царствах.

В свой ход выполните одно из трёх действий:

1. **Захватить территорию** — сыграйте карту зверя ниже одного из царств и разместите в нём фишку влияния.
2. **Сбор зверей** — сбросьте 1–4 карты с руки, затем возьмите столько же карт из колоды и получите 1 победное очко, продвинув свою фишку по треку.
3. **Отступить** — пасуйте и не разыгрывайте карты до конца этой эпохи.

Выполнив действие передайте ход следующему игроку по часовой стрелке. Если тот игрок уже отступил, то передайте ход по часовой стрелке следующему участнику, который ещё не отступил.

1. Захватить территорию

Чтобы захватить территорию, вы должны сыграть карту зверя: сыграйте карту с руки, положив её ниже одного из пяти царств лицевой стороной вверх. При этом учитывайте указ этого царства — это правило размещения, которому вы следуете, чтобы сыграть свою карту в определённое царство. Если указ соблюлён, то положите карту ниже выбранного царства так, чтобы ранг и тип зверя с уже выложенных карт не был закрыт.

Разместите фишку влияния: сыграв карту ниже царства, разместите одну из ваших фишек влияния на любой пустой **территории** этого царства. У самого крупного царства 8 территорий, у самого маленького — 4.

Разместив фишку, доберите на руку карты, чтобы у вас их было четыре. Если у вас закончатся фишки, вы немедленно **отступаете** в текущей эпохе.



Тип зверя

Ранг карты

Размещение
фишки влияния



Совет (не считается
территорией)

Территория столицы

Территория



Разыгранные карты

Захват столицы

Территория с символом короны обозначает столицу этого царства, её можно захватить, только если все остальные территории этого царства уже захвачены вами и/или соперниками.

Вы можете захватить её на свой ход, разыграв карту ниже царства и разместив в столице свою фишку влияния. Затем вы немедленно отступаете до конца текущей эпохи.

Совет

Это особые ячейки, которые не считаются территориями, и их нельзя захватить через размещение фишек. В каждом царстве есть совет, состоящий из двух особых ячеек. В конце первой и второй эпохи после подсчёта очков и битв, если вы разместили фишку в столице, то вы можете передвинуть её в пустую ячейку совета этого царства. Фишки на таких ячейках остаются там до конца игры и учитываются в отношении количества ваших фишек в этом царстве при подсчёте очков в конце эпохи.

О картах указов

Указ без стрелочек на карте — учитывает только карты зверей в своём царстве (пример А).

Указ со стрелочкой вниз — учитывает только карты зверей в своём царстве. При этом последняя карта (или все карты в некоторых случаях) влияет на те, которые можно сыграть следующими (пример Б).

Указ с одинарными стрелочками в стороны — учитывает карты зверей в соседних двух царствах. **Последние** карты, сыгранные в соседних царствах, определяют, какую карту вы можете сыграть в это царство (пример В).

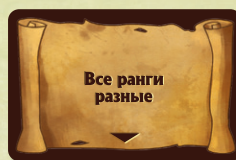
Указ с двойными стрелочками в стороны — учитывает карты во всех царствах. **Последние** карты, сыгранные в других царствах, определяют, какую карту вы можете сыграть в это царство (пример Г).

Если указ ссылается на определённые карты (например, карты в соседних или во всех царствах) и никакие из сыгранных карт не удовлетворяют условиям, то ниже царства с таким указом можно сыграть любую карту. Например: карта указа требует, чтобы в хотя бы одном соседнем царстве была определённая карта. Если карт ни в одном из соседних царств нет, то можно сыграть любую карту, чтобы указ считался выполненным. Пояснения по некоторым указам мы оставили на обороте правил.



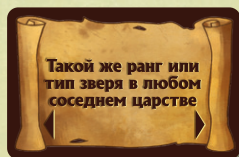
Пример А

В царство, где лежит этот указ, надо играть карты зверей с рангами 6, 7 или 8. (Например, пчела с рангом 6 или лягушка с рангом 8.)



Пример Б

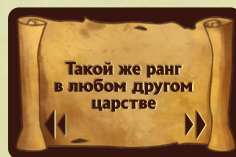
В царство, где лежит этот указ, надо играть карты зверей так, чтобы у всех карт были разные ранги. (В этом царстве уже лежит волк 4, ящерица 2, сова 1, значит, надо играть зверя любого типа с рангами 3, 5, 6, 7 или 8.)



Пример В

В царство, где лежит этот указ, надо играть карты зверей, у которых такой же ранг или тип зверя, как в любом из двух соседних с этим царств.

(В одном из соседних царств последней лежит красная панда с рангом 4, значит, в царство, где лежит этот указ, надо играть красную панду любого ранга или зверя любого типа с рангом 4.)



Пример Г

В царство, где лежит этот указ, надо играть карты зверей, у которых такой же ранг, как у верхней карты в любом другом царстве. (В противоположном царстве последней лежит ящерица 6, значит, в это царство надо играть зверя любого типа с рангом 6.)

II. Сбор зверей

Вместо захвата территории в свой ход вы можете объявить сбор зверей: сначала получите 1 победное очко и передвиньте свою фишку на 1 деление вперёд по соответствующему планшету, затем вы можете сбросить 1–4 карты с руки (положите их лицевой стороной вверх в сброс) и добрать столько же новых карт из колоды. Если колода опустеет, просто перемешайте карты в сбросе — теперь это новая колода.

Примечание: если кто-то из игроков уже отступил в текущей эпохе, то никто в этой эпохе больше не может выполнять действие сбора. Если вы не можете сыграть карту ни в одно из царств, вы должны пропустить ход и отступить.

III. Отступить

Если вы не можете / не хотите захватывать территории или объявлять сбор, то вы отступаете: положите карты с руки лицевой стороной вниз перед собой, чтобы показать остальным участникам, что вы отступили.

Жетоны отступления — если вы отступаете **первым** в текущей эпохе (либо захватив столицу, либо просто решив отступить), случайным образом выберите один из доступных жетонов отступления и положите его лицевой стороной вниз перед собой. Вы можете посмотреть его значение (это число дополнительных победных очков в конце игры), но не раскрывайте его до конца игры.



КОНЕЦ ЭПОХИ

Когда все игроки отступили в текущей эпохе (либо выбрав действие отступления, либо захватив столицу), эпоха заканчивается и начинается подсчёт очков.

Подсчёт начинается с самого маленького царства (где только 4 территории, включая столицу) и далее по часовой стрелке. Если у вас больше всех фишек в этом царстве (включая фишки в столице и совете), вы получаете столько очков, сколько указано на самом левом жетоне царства в этом царстве. Немедленно продвиньте свою фишку по планшету победных очков на соответствующее количество делений. Затем уберите этот жетон царства из игры.

В случае ничьей по количеству фишек влияния в царстве немедленно происходит битва, чтобы определить победителя (см. на стр. 7).

Если битвы не происходит, то все игроки на втором месте по количеству фишек получают 3 очка, а все игроки на третьем месте — 1 очко. В отличие от первого места, игроки, претендующие на второе или третье место, получают полное количество очков. Ничья среди претендентов на второе место не мешает получить очки претендентам на третье. Игроки, у которых нет ни одной фишки в царстве, не получают очков за это царство.



Пример: в партии на четверых у Ани (жёлтые) 3 фишки влияния, и она получает 8 очков за первое место. Боря (красные) и Валера (белые) претендуют на второе место — у каждого по 2 фишки влияния, и они оба получают 3 очка. Галя (фиолетовые) находится на третьем месте, поскольку у неё всего 1 фишка влияния, и она получает всего 1 очко.

БИТВЫ

Битва происходит в том случае, если несколько игроков **претендуют на первое место** по количеству фишек влияния в одном царстве. Для получения очков за второе и третье место битвы не происходит.

Участвующие в битве игроки одновременно выбирают по карте с руки и раскрывают их. Игрок, раскрывший карту зверя с более высоким рангом, побеждает. **Исключение:** ранг 1 всегда побеждает ранг 8!

Победитель получает количество очков, указанное на самом левом жетоне царства, затем этот жетон убирается из игры. Проигравший в битве занимает второе место и получает 3 очка. Игроки, претендующие на следующее по порядку место, получают 1 очко. Остальные игроки не получают ничего.

Ничья в битве — если игроки раскрывают карты одного ранга, то они выбирают другую карту с руки для битвы. Игроки продолжают битву до тех пор, пока не будет определён победитель. Если оба игрока сыграют все четыре карты и всё ещё сохранится ничья, оба получают очки за первое место.

Если вы проиграли в битве, то возьмите жетон боевого модификатора «+2», который вы сможете использовать в одной из следующих битв. В случае если битва была на трёх претендентов, оба проигравших игрока получают 3 очка за второе место и жетон боевого модификатора «+2».

Жетон боевого модификатора «+2» можно сыграть в битве после раскрытия карт, чтобы увеличить ранг своей карты.

Важно: если боевой модификатор повышает ранг карты до 8 и выше, то такую карту побеждает карта ранга 1.

Если у обоих игроков есть один или несколько жетонов боевых модификаторов «+2», любой из них может в любое время боя добавить сколько угодно своих жетонов, все вместе или по одному за раз, давая сопернику возможность использовать свой жетон. Если ничья между двумя игроками сохраняется после использования модификаторов, то игроки следуют обычным правилам определения победителя при ничьей (см. выше).

В случае ничьей между тремя игроками битва проводится по тем же правилам, что и для двух игроков. Если два игрока из трёх раскрывают карты одного ранга, более высокого, чем ранг карты третьего игрока, только эти игроки продолжают битву до тех пор, пока не определят победителя.



Пример: Боря проигрывает, но у Ани и Валеры ничья, так что они разыгрывают ещё по 1 карте.



Пример: вторая карта Валеры позволяет ему победить в бою! Валера получает очки за жетон царства, тогда как Аня и Боря получают 3 очка за второе место. Затем они оба получают по жетону боевого модификатора.

Вне зависимости от результата битвы все жетоны боевых модификаторов, которые вы использовали в битве, сбрасываются, а игроки добирают карты из колоды до 4.

Каждый неиспользованный жетон боевого модификатора принесёт 1 победное очко в конце игры.

Вариант мирного соглашения

Для более дружелюбного разрешения ничьих вы можете использовать вариант мирного соглашения. Вместо битв ничья за первое место разрешается следующим образом:

- Если фишка влияния одного из претендентов лежит в столице, то этот игрок побеждает, получает очки за самый левый жетон царства и убирает этот жетон из игры. Другие претенденты на первое место получают по 3 очка, а претенденты на следующее — по 1 очку.
- Если ни у одного из претендентов на первое место нет фишки в столице, все они получают очки за первое место.
- Жетоны боевых модификаторов «+2» не используются с вариантом мирного соглашения.

ОБНОВЛЕНИЕ ЦАРСТВ

Перед началом новой эпохи происходит обновление всех царств. Передвиньте все фишки из столиц в одну из свободных ячеек совета в царствах. Затем верните все свои фишки влияния с территорий в свой запас, кроме тех, которые находятся в ячейках советов. Они остаются там до конца игры.

Возьмите все сыгранные карты зверей, лежащие ниже каждого царства, сброс, колоду и перемешайте — это колода зверей для следующей эпохи. Карты на руке остаются у вас. Если у вас меньше 4 карт на руке, доберите до 4 карт.

Уберите карты действующих указов из игры и выложите 5 новых из колоды указов, как при подготовке к игре.

НОВЫЙ ПЕРВЫЙ ИГРОК

Игрок, занимающий последнее место на счётчике очков, становится новым первым игроком. Право хода всё так же передаётся по часовой стрелке. В случае ничьей за последнее место первым игроком становится тот из претендентов, кто раньше захватил столицу в только что завершённой эпохе.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после окончания третьей эпохи.

Подсчитайте очки за третью эпоху, проведите битвы, если нужно. Затем получите очки за жетоны отступления. И подсчитайте все неиспользованные жетоны боевых модификаторов (1 очко за каждый). Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает!

В случае ничьей претенденты сравнивают захваченные в третьей эпохе столицы: захвативший столицу самого крупного царства побеждает. Если ни один из претендентов не захватил столицу этого царства в третьей эпохе, то претенденты делят победу.

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Подготовка

В этом режиме игрок соревнуется с коварным выскочкой. Подготовка к игре проходит по обычным правилам со следующими исключениями:

- 1 Возьмите 4 карты зверей и выложите их лицевой стороной вверх в ряд слева от вашей игровой зоны — это ваша рука.
- 2 Положите оставшуюся колоду справа от вашей игровой зоны, раскройте верхнюю карту и положите её рядом с колодой лицевой стороной вверх. Это карта бонуса выскочки.
- 3 Выберите цвет и положите ваши фишки слева. Затем выберите цвет для выскочки и положите его фишки справа.
- 4 Положите фишки соответствующих цветов рядом с планшетом для подсчёта очков.
- 5 Уберите жетоны отступления и боевых модификаторов — они вам не понадобятся.



Изменения в ходе игры

В каждой эпохе вы ходите первым.

Для вас ход игры такой же, как и в партии на нескольких игроков: сыграйте карту и разместите фишку. Не забывайте добирать до 4 карт в конце хода. После вас ходит выскочка, за которого также играете вы. У игры с выскочкой есть два этапа: до того, как вы захватите столицу, и после того, как вы захватите столицу.

До вашего захвата столицы

- В ход выскочки возьмите верхнюю карту из колоды и сыграйте её ниже царства, совпадающего по количеству территорий с рангом карты (8 — в царство с 8 территориями, 7 — в царство с 7 территориями и т. д. Не учитывайте ячейки советов).

Разместите фишку выскочки в этом царстве.

Примечание: в отличие от вас, выскочка не обязан выполнять указ царства. Это может повлиять на определённые указы и либо помочь вам, либо помешать.

Если раскрыта карта 1, 2 или 3 ранга, он сыграет её ниже царства, в которое вы в последний раз играли карту.

- Если единственная доступная территория в царстве — столица, выскочка пропускает это царство и играет карту ниже следующего доступного царства по часовой стрелке. Если ни в одном другом царстве нет свободных территорий, кроме столиц и ячеек советов, выскочка захватывает столицу царства, соответствующего раскрытой карте, и отступает.
- Если выскочка уже имеет превосходство в 2 или более фишки влияния в царстве, то он пропускает это царство и играет карту ниже следующего доступного царства по часовой стрелке, если только в других царствах нет свободных территорий.

Карта бонуса выскочки

После того как выскочка сыграл карту, сравните её с картой бонуса. Если карта бонуса выскочки совпадает по типу зверя или рангу с той, которая только что была сыграна, то немедленно сыграйте ниже этого царства и карту бонуса выскочки (следуя описанным выше правилам). В конце хода выскочки, если его карта бонуса была разыграна, раскройте с верха колоды новую карту бонуса выскочки.

После захвата столицы

Если вы уже захватили столицу, то теперь у выскочки тоже появляется такая возможность. Он продолжает размещать фишки по обычным правилам, но если у выскочки появляется возможность захватить столицу, он делает это и немедленно завершает эпоху. Если выскочка раскрывает карту 1, 2 или 3, эти карты сбрасываются.

Розыгрыш битв

Если у вас и выскочки ничья по количеству фишек влияния в царстве, разыграйте битву. Из 4 карт у вас на руке выберите одну для битвы.

Затем раскройте 3 карты из колоды для выскочки. Если любая из этих карт побеждает вашу карту, то выскочка побеждает в битве. Если ваша карта побеждает все три раскрытые карты, то вы побеждаете в битве. В случае ничьей вы снова должны выбрать карту для битвы и раскрыть 3 новые карты для выскочки.

- Если вы побеждаете в битве, то сбросьте свою карту (или карты), но не берите новые карты, если только не было ничьей. Возьмите 1 карту за каждую ничью.
- Если вы проигрываете в битве, то сбросьте свою карту (или карты) и возьмите столько же карт из колоды.
- Для последующих битв этой эпохи выскочка берёт на 1 карту меньше.

Конец эпохи

В конце эпохи подготовьтесь к следующей по обычным правилам. Убедитесь, что у вас на руке есть 4 карты.

Конец игры

В конце третьей эпохи, если вы набрали больше очков, то вы побеждаете! Если выскочка набрал больше очков, то побеждает он. В случае ничьей побеждает выскочка.

Уровни сложности

Вы можете использовать разные уровни сложности для игры с выскочкой.

Лёгкий — выскочка не будет использовать карту бонуса. В каждой эпохе он ходит первым, и если выскочка раскрывает карту 1, 2 или 3 на первом ходу, сыграйте её ниже самого маленького царства с 4 территориями.

Средний — выскочка будет играть карту бонуса только в том случае, если она совпадает только по типу зверя с только что разыгранной картой.

Обычный — используйте стандартные правила для одиночной игры.

Сложный — выскочка раскрывает 4 карты во время битвы вместо 3.

Экстрасложный — используйте стандартные правила для одиночной игры, но добавьте вторую карту бонуса выскочки (однако за ход он может сыграть только одну, наиболее выгодную, из них).



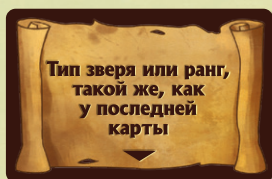
ПОЯСНЕНИЯ К УКАЗАМ



В царство, где лежит этот указ, надо играть карты зверей с рангом выше или ниже на 1 относительно последней карты зверя в этом царстве. (В этом царстве последним лежит тигр с рангом 5, значит, надо играть зверя любого типа с рангом 4 или 6.)



В царство, где лежит этот указ, надо играть карту, которая будет меньше или равна по рангу последней карте зверя в том из соседних царств, где этот ранг наименьший. (В одном соседнем царстве последним лежит тигр 7, во втором — сова 3. Значит, в это царство надо играть карту зверя любого типа с рангом 1, 2 или 3.)



В царство, где лежит этот указ, надо играть карту зверя, которая соответствует последней сыгранной по рангу или по типу зверя. (В этом царстве последней лежит красная панда 4. Значит, в это царство надо играть красную панду любого ранга или любой тип зверя с рангом 4.)



В царство, где лежит этот указ, надо играть две карты зверей одного типа или одного ранга. Одну вы кладёте в это царство, а вторую сбрасываете. Затем добываете 2 карты. (Например, двух пчёл с любыми рангами или тигра и сову с рангом 5. Одну карту вы кладёте ниже этого царства, а вторую сбрасываете.)



В царство, где лежит этот указ, надо играть карту, которая будет больше или равна по рангу последней карте зверя в том из соседних царства, где этот ранг наибольший. (В одном соседнем царстве последним лежит тигр 7, во втором — сова 3. Значит, в это царство надо играть карту зверя любого типа с рангом 7 или 8.)

Автор: Стивен Арамини

Художник: Кэти Грирсон

Разработчик одиночного режима: Карла Копп

Русское издание:

ООО «Магеллан Производство»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Выпускающий редактор: Павел Коврижкин

Переводчик: Евгения Некрасова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Magellan
mglan.ru



МОСИГРА
mosigra.ru



galacticaptorgames.com

Подписывайтесь на новости нашего издательства:

t.me/magellanboardgames

vk.com/magellanboardgames