

8717



Автор игры Михаэль Ринек

ЗВЕРИНОЕ КОРОЛЕВСТВО

ПРАВИЛА ИГРЫ

12+



3-4



30 мин.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Королевский двор не место для слабых духом. Здесь каждый тайно строит планы как склонить баланс сил на свою сторону с помощью разных персонажей, которые приносят желанные жетоны власти. Но, чем больше жетонов власти определенного типа останутся нетронутыми, тем дороже они станут в конце игры. Вы можете получать очки, устраняя персонажей ваших оппонентов. Игрок, набравший к концу игры больше очков, становится победителем.

СОСТАВ ИГРЫ

20 карточек персонажей разделенных на 2 цвета:



10 карточек со светлым оборотом



и 10 с темным



1 карточка часовни



8 памяток (4 памятки персонажей, 4 памятки устранения)



KOSMOS

39 жетонов власти:

13 синих (королевская власть)

13 зеленых (церковная власть)

13 желтые (мистическая власть)



12 жетонов устранения (8 x 1 очко, 4 x 3 очка)



1 карточка первого игрока



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- *Перед самой первой игрой осторожно отделите жетоны от основания.*
- Каждый игрок берет **две разные памятки** и кладет их лицом вверх перед собой. На них указаны персонажи в игре и схема, кто кого может устранить.
- Положите карточку **часовни** лицом вверх на центр стола.
- Положите **жетоны власти** и **жетоны устранения** рядом с часовой — это основной запас жетонов. Разложите жетоны власти по цветам так, чтобы было легко увидеть сколько жетонов власти каждого цвета осталось в основном запасе.



Важно: При игре **втроем**, уберите по **2 жетона власти** каждого цвета из игры.

- **Карточки персонажей** со светлым оборотом отделите от карточек с темным оборотом. Перемешайте обе полученные стопки отдельно друг от друга.



Важно: При игре **втроем**, в игре используются только **16 карточек персонажей**. Персонажи с рангами 1-4 (Шарлатан, Черный рыцарь, Куртизанка и Гадалка) убираются из игры.

- Самый старший игрок ходит первым. Он получает **карточку первого игрока**, которую кладет перед собой. Теперь игра начинается!

ХОД ИГРЫ

- Игра состоит из 4 глав. Каждая глава делится на 4 раунда. В каждом раунде каждый игрок разыгрывает 1 карточку персонажа лицом вверх, помещая ее перед собой. После 4 раундов, глава заканчивается. После 4 глав, заканчивается игра и определяется победитель.
- В начале главы, каждый игрок должен получить **2 карточки персонажей со светлым оборотом** и **2 карточки с темным оборотом** (см. стр.4 «Распределение карточек персонажей»).
- Таким образом у каждого игрока будут в распоряжении **4 карточки персонажей** на руке, которые он сможет разыгрывать в свой ход. Как только все карточки будут разыграны, глава закончится и начнется **распределение жетонов власти**.
- Игрок, разыгрывая карточку персонажа, кладет ее **лицом вверх**, поверх предыдущих сыгранных им карточек, то есть **последняя сыгранная им карточка персонажа** всегда лежит сверху и видна остальным игрокам. В конце главы перед каждым игроком сформируется стопка из 4 карточек персонажей.
- На некоторых карточках персонажей в верхнем углу изображены **значки власти**. В конце главы, игроки, в чьих стопках сыгранных карточек есть персонажи со значками власти, получают за каждый такой значок соответствующий жетон власти из основного запаса.

Важно: В течение главы одна или несколько карточек персонажей могут быть устранены другими карточками персонажей (см. стр.8 «Устранения и последствия»). Устраненные карточки персонажей переворачиваются

лицом вниз. В конце главы устранившиеся карточки жетонов власти не принесут.



Епископ, если не был устранен, в конце главы приносит 2 жетона власти (церковная власть).



Ведьма, если не была устранена, в конце главы приносит 1 жетон власти (мистическая власть).



Гадалка, вне зависимости от того была она устранена или нет, не приносит жетонов власти, так как на карточке этого персонажа значка власти нет.

ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ В ТЕЧЕНИЕ ГЛАВЫ

Распределение карточек персонажей

- Каждому игроку сдаются **2 карточки персонажей со светлым оборотом** лицом вниз.



- Останется 2 карточки персонажей со светлым оборотом. Обе несданные карточки кладутся **лицом вниз**, рядом друг с другом в центре стола (возле карточки часовни).
- Каждый игрок выбирает **одну** из двух полученных карточек персонажей, которую он хочет **оставить у себя**. **Вторую** карточку он отдает **игроку слева** так, чтобы другие игроки не знали, какую карточку он передал. Таким образом, у каждого игрока снова окажутся 2 карточки персонажей со светлым оборотом.
- То же самое сделайте с карточками персонажей с темным оборотом.

Каждый игрок получает **2 карточки персонажей с темным оборотом**.



- 2 оставшиеся карточки кладутся лицом вниз в центр стола (рядом с карточками персонажей со светлым оборотом).
- Каждый игрок оставляет **одну из вновь полученных карточек** на руке и **передает оставшуюся**, на этот раз, **игроку справа** от него.
- Теперь у каждого игрока есть 2 карточки персонажей со светлым оборотом и 2 карточки персонажей с темным оборотом. И каждый знает об одной карточке игроков справа и слева от него.

Ситуация на столе после распределения карточек персонажей (при игре вчетвером)



Ранги и карточка первого игрока

- Огромное значение имеет порядок, в котором разыгрываются карточки. Карточка первого игрока и ранги карточек персонажей (от 1 до 20) играют здесь важную роль.
- Начинается первый раунд главы. Игрок, у которого есть карточка первого игрока, выкладывает лицом вверх перед собой карточку персонажа с руки. Остальные игроки по часовой стрелке делают тоже самое.
- Когда все игроки сыграли по своей первой карточке, ход возвращается игроку, у которого есть карточка первого игрока. Он передает карточку первого игрока тому игроку, перед которым лежит карточка персонажа с самым высоким рангом.



- Примечание:** если у игрока есть карточка первого игрока и открыт персонаж с самым высоким рангом, он оставляет карточку первого игрока себе.
- Начинается второй раунд главы. Игрок с карточкой первого игрока, выкладывает лицом вверх вторую карточку персонажа с руки поверх сыгранной им в первом раунде карточки. Остальные игроки по часовой стрелке делают то же самое.
- Примечание:** регулярно будет происходить так, что игрок, сыгравший последним карточку персонажа в раунде, будет играть первым в следующем раунде.
- Весь процесс повторяется еще два раунда для третьей и четвертой карточек персонажей каждого игрока. Не забывайте выяснить в конце каждого раунда кому достанется карточка первого игрока.

Очень важно: После того как перед каждым игроком будут лежать стопки из 4 карточек персонажей, но перед получением жетонов власти, необходимо определить – кому достанется карточка первого игрока. Этот игрок начнет первый раунд следующей главы.

Это правило необходимо соблюдать и в последнем раунде последней главы, хотя игроки больше не будут разыгрывать карточки персонажей. Игрок с карточкой первого игрока будет первым брать жетоны власти, из основного запаса. Это важно для последней главы, так как жетоны власти определенного цвета в основном запасе могут закончиться.

Часовня и святой

- Когда игрок сыграл карточку персонажа Святой, он кладет **один любой жетон** власти по своему выбору из **основного запаса** на пустую клетку Часовни. Жетон остается лежать там до конца игры и учитывается при подсчете стоимости жетонов власти этого цвета.
- Если Святой не был сыгран в этой главе, текущий первый игрок кладет **один жетон устранения** на пустую клетку Часовни. Это также нужно для того, чтобы точно знать, сколько еще глав осталось сыграть игрокам.



Эффекты карточек

- В нижней части карточки персонажа расположено текстовое описание ее эффекта. Эффект срабатывает немедленно, как только карточка сыграна.
- Если описание эффекта карточки начинается со слов **«Вы можете»**, игрок может выбрать: активировать или нет эффект этой карточки. Все остальные эффекты должны выполняться, по мере возможности их выполнения.
- Подробные объяснения эффекта карточек персонажей вы найдете в конце правил игры.



Устранения и последствия

- В конце главы игрок получит жетоны власти в зависимости от того, какие карточки персонажей были им сыграны, если эти карточки **не были устранены**.
- **Устранение** персонажей, принадлежащих другим игрокам и способных принести их владельцам жетоны власти, важный аспект игры. Устраняя чужих персонажей, игрок получает необходимые для победы очки, а также мешает получать очки другим игрокам.
- Если эффект карточки устраняет персонажа другого игрока, этот игрок должен перевернуть лицом вниз **все сыгранные карточки персонажей** которые лежат в стопке перед ним. То есть устраняется не только карточка персонажа, которая лежит сверху его стопки, но и все карточки персонажей сыгранные им в этой главе до нее! Это означает, что игрок может вообще не получить жетонов власти, если в последнем раунде главы устранена, сыгранная им карточка персонажа.



Примечание: При повторном устранении карточки, которая уже была устранена, она остается лежать лицом вниз.

- Если описание карточки начинается со слов **«Устраните»**, то эффект этой карточки срабатывает **немедленно**, как только она была сыграна. Эффект этой карточки активируется только в этот момент и устранение может произойти **только сейчас**. Применить устранение можно только к последней сыгранной карточке другого игрока: она должна лежать в открытую на верху его стопки. Если цель устранения не была сыграна или она уже закрыта другими карточками персонажей, ничего не происходит. **Пример:** *Отравитель уже лежит на верху стопки игрока. Соответственно, игроки могут без опасений играть Настоятеля и Епископа, так как Отравитель сыгран и уже не сможет устранить их.*

- Есть три исключения, которые не срабатывают мгновенно (смотрите описание этих карточек): Король, Королева и Палач. Их эффект устранения действует до тех пор, пока они не были накрыты другими карточками персонажей. Король может устранить Королеву и наоборот. Палач может устранить любого персонажа, кроме Святого.
- Все потенциальные жертвы устранения в качестве предупреждения отмечены специальным значком черепа с костями. Персонажей, приносящих больше жетонов власти, проще устранить.



Примечание: Чтобы помнить, кто кого устраняет игроки могут всегда посмотреть свою памятку.

- Если игрок успешно устранил чужого персонажа другого игрока, он получает **жетон устранения с 1 очком**, что будет считаться как одно победное очко в конце игры. Даже если устранение привело к перевороту всей стопки карточек персонажей другого игрока, он все равно получает только один жетон устранения с 1 очком.



Примечание: Игрок может обменять три жетона устранения с 1 очком на 1 жетон устранения с 3 очками.



КОНЕЦ ГЛАВЫ

- После 4 раундов игры, когда игроки сыграли по 4 карточки персонажей, глава заканчивается. Теперь необходимо определить, кто получит карточку первого игрока.
- Начиная с получившего карточку первого игрока, каждый игрок по очереди получает жетоны власти за каждый соответствующий значок власти, указанный на не устраненных карточках персонажей в его стопке. Если игрок не может взять жетон власти, так как в общем запасе они закончились, он не получает ничего.
- Если Святой не был сыгран, игрок с карточкой первого игрока кладет один жетон устранения из общего запаса на карточку Часовни.

- После этого карточки персонажей замешиваются и раздаются, как было описано ранее, для новой главы.

КОНЕЦ ИГРЫ

После 4 глав игра заканчивается и игроки подсчитывают свои очки.

- **Каждый жетон власти** (зеленый, желтый или синий) приносит игроку столько очков, сколько **жетонов власти этого цвета осталось в общем запасе и лежат на карточке часовни** к концу игры.

***Пример:** Если в общем запасе и на карточке часовни осталось столько жетонов, сколько изображено на рисунке ниже, то каждый зеленый жетон власти будет приносить 3 очка, каждый желтый 4 очка и каждый синий 2 очка. Если бы в общем запасе не осталось зеленых жетонов власти, каждый зеленый жетон приносил бы по 2 очка (потому что 2 зеленых жетона власти лежат на часовне). Если бы в общем запасе не осталось синих жетонов, то синие жетоны не приносили бы очков вовсе.*



- **Каждый жетон устранения** приносит столько очков, сколько указано на нем (т. е. **1 или 3 очка**), независимо от того, сколько жетонов устранения осталось в общем запасе и на карточке Часовни к концу игры.

Игрок, набравший больше всех победных очков, побеждает.

В случае ничьей, побеждает игрок, у которого на конец игры оказалась карточка первого игрока. Если ни у кого из игроков с ничейным результатом нет карточки первого игрока,

побеждает игрок, который находится ближе к игроку с карточкой первого игрока по часовой стрелке.


СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ ИГРЫ

- Для того чтобы ближе познакомиться с игрой, сыграйте пробный вариант первой главы. Это самый простой способ познакомиться с различными персонажами игры.
- При наборе карточек на руку в начале главы, стоит серьезно подумать. Игрок, у которого все карточки высокого ранга (потенциальные жертвы), такие как Король, Епископ и Волшебник на руке, вряд ли сможет сыграть все карточки успешно и имеет большие шансы потерять все.
- Игрокам стоит внимательно следить за порядком хода. Игрок, который играет последним карточку персонажа в этом раунде, имеет приличные шансы безопасно сыграть персонажа с высоким рангом. Если игрок, к примеру, сыграл карточку Короля последней карточкой в раунде и получил карточку первого игрока, то это приводит к тому, что тут же опять наступает его ход. Соответственно, игрок может накрыть карточку Короля карточкой с низким рангом, к примеру, карточкой персонажа Куртизанка. Таким образом у игрока появляется приличный шанс к концу главы получить 2 синих жетона власти.
- Большинство устранимых карточек можно применить к 2 разным карточкам. К примеру, у игрока на руке есть Король и Королева, он может сыграть одну карточку, чтобы ее устранил Ассасин, чтобы потом безопасно сыграть вторую.
- Не так сложно определить – какие карточки где находятся. Запоминайте, какие карточки вы передали соседним игрокам.
- Игрокам также стоит внимательно следить за общим запасом жетонов власти, чтобы определить какие жетоны будут более ценны к концу игры. К примеру, игрок удачно сыгравший Короля к концу игры, когда в игре остался всего 1 синий жетон власти (а на

карточке часовни нет синих жетонов власти), сделает так, что игроки, собравшие много синих жетонов власти, вовсе не получают очков за эти жетоны.

- Никогда не сдавайтесь, даже если все ваши карточки были устранены к концу главы. Нередки случаи, когда игрок побеждает, получив жетоны власти только в последних главах игры.
- Попробуйте ходить после предполагаемого лидера.
- Также будет важно знать какие карточки лежат посередине стола лицом вниз. В этом могут помочь Гадалка, Белый Рыцарь, Монах и Друид.

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

 Уберите из игры персонажей с рангами с 1 по 4, **перед каждой главой** случайным образом отберите по 2 карточки персонажей со светлым и с темным оборотом, не открывая, уберите их в сторону. Эти 4 карточки не будут участвовать в игре **только в этой главе**. Перед началом следующей главы, перемешайте их с остальными карточками снова.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК ПЕРСОНАЖЕЙ



Шарлатан

Если на карточке персонажа, которую вернули в игру, присутствует какой-либо эффект, он не сработает. Переворачивается лицом вверх только одна карточка персонажа. Остальные, устраненные до этого, карточки персонажей в стопке игрока не возвращаются в игру. Если в процессе игры карточки игрока станут жертвой устранения, то все карточки переворачиваются обратно лицом

вниз по стандартным правилам. Если у игрока в стопке разыгранных карточек персонажей нет устраненных карточек, Шарлатан играет без какого-либо эффекта.



Черный рыцарь

Игрок может получить 1 жетон власти по своему выбору в конце главы, даже если он получил жетон устранения в этой главе.



Куртизанка

Игрок может обменять 2 карточки с одним игроком или по 1 карточке с двумя разными игроками. Во время обмена игрок кладет карточку из руки лицом вниз перед игроком с которым он будет меняться. Игрок, с которым меняются, также кладет карточку с таким же оборотом (светлым или темным) перед игроком, который начал обмен. Этот игрок не может подсматривать, какую карточку ему дают в обмен. Если у игрока нет карточки с оборотом нужного цвета, то выбирать его для обмена нельзя. Игрок, сыгравший Куртизанку, может выбрать – будет ли он обмениваться только одной карточкой или двумя. Если этот игрок хочет меняться двумя карточками, то обязательно обменивать карточки с разными оборотами.



Гадалка

Карточки в центре стола могут быть просмотрены только одна за другой, по очереди. Игрок обязан возвращать просмотренные карточки обратно на свои места. Игрок не может менять карточки местами.



Отравитель, Берсерк, Ассасин, Настоятель

Если одна из этих карточек уже была сыграна, соответствующие им жертвы можно играть без риска. Если в игре присутствуют сразу обе соответствующие жертвы, игрок должен выбрать, кого именно он будет устранять; устранить сразу обе жертвы нельзя.



Друид, Белый рыцарь, Монах

Игрок обменивает обе карточки лицом вниз. Игрок выбирает одну свою карточку и обменивает ее на карточку с таким же оборотом в центре стола. При этом игрок не может заранее посмотреть карточку, которую берет в обмен, а другие игроки не знают, какую карточку он положил взамен.



Палач

Игрок выкладывает карточку Палача на верх своей стопки и немедленно называет его жертву. Палач устранит жертву только в том случае, если она будет сыграна после того, как была названа, а карточка Палача еще открыта на верху стопки. Палач наиболее опасен в последнем раунде главы, особенно если игрок точно помнит какие карточки уже сыграны. Если Палач был сыгран в первых раундах главы, когда у игроков еще много карточек на руках, избежать его не составит труда.



Интриган

Если Интриган сам по себе является карточкой с самым высоким рангом, он остается лежать перед игроком и не приводит к обмену. Если карточка, на которую обменивается Интриган, обладает каким-либо эффектом, после обмена этот эффект не сработает.



Ведьма

Игрок может посмотреть карточки другого игрока только в тот момент, когда ведьма была сыграна. Игрок не может менять или рассказывать другим игрокам, какие карточки он видел.



Король, Королева

В отличие от других карточек, обе эти карточки **не активируют** свой эффект незамедлительно. Жертва этих карточек будет устранена, только в том случае, если эта карточка лежит на верху стопки игрока и жертва будет сыграна после нее.



Святой

Это единственная карточка, которая защищена от Палача. В игре нет карточки, которая может устранить Святого, поэтому карточки, лежащие в стопке под карточкой Святого, защищены от устранения до тех пор, пока карточка Святого лежит сверху стопки. Если Святой будет накрыт другой карточкой в следующем раунде, защита пропадает.



Инквизитор

Игрок, у которого есть эта карточка на руке, должен открыть и показать ее. Во время обмена игрок не может посмотреть карточку, на которую он будет менять названную карточку. Эффект карточки Инквизитора срабатывает сразу (т.е. в тот момент когда он был сыгран). Если ни у кого из игроков нет названной карточки персонажа на руке, то ничего не происходит.

Ранг инквизитора равен 20 или 0. Как только Инквизитор был сыгран, игрок должен озвучить, какой ранг он выбирает высший или низший, то есть определить, будет ли он начинать следующий раунд (ранг 20) или нет (ранг 0).



Епископ, Волшебник

Помимо Короля, только эти две карточки, при удачном стечении обстоятельств, приносят по 2 жетона власти. Поэтому они являются особенно популярными целями для других игроков.



Автор игры: Михаэль Ринек родился в 1966 и живет в северной Германии. Как разработчик игр и писатель, он работает с играми всех жанров и направленностей. Многие его игры изданы издательством Kosmos. Он любит создавать простые игры, такие как «Nichtlustig», «The Pillars of the Earth», «World without End». С помощью всего 20 карточек персонажей он создал «Звериное королевство» отличную игру типа «зуб за зуб».

Редактор: Вольфганг Людтке

Иллюстрация: Франц Фохвинкель

Графика: Имельда и Франц Фохвинкель

Дополнительный арт: Дэн Фрейтас

Автор и издательство благодарят всех тестировавших и вычитывавших правила игры.

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG