

# CURSED COURT



*Интриги высшей знати королевства являются предметом пристального внимания мелких дворян, чьи судьбы могут возвыситься - или разрушиться - от того, что происходит при дворе. В игре "Проклятый двор" игроки берут на себя роли этих мелких дворян, которые должны определить, какая комбинация из девяти высших дворян будет влиять на двор каждый год, и соответственно использовать свое ограниченное влияние. и соответствующим образом использовать свое ограниченное влияние.*



# Обзор и как выиграть

Игра в "Проклятый суд" ведется в течение трех лет при дворе, каждый из которых имеет четыре сезона: Весна, Лето, Осень и Зима.

В начале каждого года соседние пары игроков получают карты лицевой стороной вниз, скрытую информацию которых они делят между собой.

В начале каждого сезона сдается одна новая, открытая карта. Затем каждый игрок по порядку кладет корону на место для ставки, чтобы обозначить ставку на этот год. По желанию игроки могут класть монеты вместе со своими ставками, чтобы защитить место от захвата игроком, желающим потратить больше.

Хотя короны и монеты игроков иногда сбиваются с доски, каждый игрок в конечном итоге оставляет на доске одну корону в течение каждого сезона.

После окончания зимнего сезона, когда на доске остается по четыре короны от каждого игрока, все скрытые карты раскрываются. Подсчитываются очки, и каждый игрок продвигает свой маркер по дорожке.

По истечении трех лет побеждает игрок с наибольшим суммарным количеством очков.

## Компоненты

- 24 короны отыгрыша (по 4 каждого из 6 цветов)
- 120 монет влияния (по 20 монет каждого из 6 цветов)
- 6 маркеров очков (по 1 каждого из 6 цветов)
- 36 карт дворян (по 4 каждого из 9 знатных)
- 1 маркер первой ставки
- Игровое поле

## Подготовка к игре

1. **Подготовьте поле:** Разложите поле на столе.
2. **Раздайте компоненты каждому игроку:** Раздайте каждому игроку четыре короны, 20 монет и маркер подсчета очков одного цвета. Каждый игрок помещает свой маркер на отметку "0" на дорожке подсчета очков.
3. **Назначьте первую ставку:** Отдайте маркер первой ставки случайному игроку.
4. **Перемешайте колоду:** Перемешайте все карты знати в одну колоду лицевой стороной вниз.



*Маркер первой ставки*



*Корона*



*Карты знати*



*Монеты влияния*



*Маркеры подсчета очков*

# Об игровом поле и картах

Ключевой особенностью доски являются регионы ставок. Существует два типа регионов: благородные регионы и комбинации регионов.

- **Благородные регионы:** Существует девять благородных регионов, расположенных в сетке три на три и названы в честь знатных вельмож, которых они представляют. Слева сверху находятся Куртизанка, Торговец, Король, Жрица, Королева, Герцог, Шут, Колдунья и Ассасин.
- **Комбинации регионов:** Существует 18 комбинаций регионов. Каждый из них имеет уникальное название и соответствует определенной группе дворян, которые показаны в маленькой сетке в нижней части медальона этого региона. Например, регион Опера соответствует Куртизанке, Торговцу, Жрице и Королеве, потому что именно эти четыре дворянина изображены в сетке медальона Оперы. Каждая комбинация включает в себя отдельную группу из трех или четырех дворян.

Когда игрок ставит корону, чтобы сделать ставку, она должна быть поставлена на благородный регион или комбинацию регионов. Например, как показано здесь, корона может быть поставлена на Королеву (благородный регион) или на Свадьбу (комбинацию регионов).

Ставка на благородный регион принесет очки, если к концу года появится хотя бы одна карта с изображением этого благородного региона. Если таких карт не появится, ставка будет бесполезной.

Ставка на комбинацию регионов окупится только в том случае, если к концу года появятся все дворяне, соответствующие этому региону. Например, ставка на Свадьбу принесет очки только в том случае, если появятся все три карты: Жрица, Королева и Герцог. Если появятся только два из них, ставка ничего не стоит.

Все карты лицевой стороной вверх выкладываются на стол сбоку от доски в том же порядке три на три, как показано на доске (как показано ниже).

Важно: В данном году дворяне, изображенные как на картах лицом вверх, так и на картах лицом вниз, выложенных из колоды, в конечном итоге появятся на столе. Единственное различие между картами "лицом вверх" и "лицом вниз" заключается в том, кто и когда узнает, что на них написано.



*Ставки могут быть сделаны на благородные регионы и комбинацию регионов*



*Карты лицевой стороной вверх выкладываются рядом с доской в том же порядке три на три, который показан на доске.*

# Начало года

Каждая игра длится три года. В начале каждого года разложите по одной карте лицевой стороной вниз между каждой соседней парой игроков за столом. Каждый игрок смотрит на карты рядом с собой, слева и справа.

**Важно:** В большинстве игр карты сдаются отдельным игрокам. В игре "Проклятый суд" каждая карта лицом вниз сдается на место между двумя игроками, которые сидят рядом друг с другом. Оба игрока, рядом с которыми лежит карта, могут посмотреть на нее.

Таким образом, в начале года каждый игрок имеет информацию о двух картах, лежащих лицевой стороной вниз, - той, что лежит слева от него, и той, что лежит справа.

## В каждом сезоне...

После того как год начался, выполните следующие действия в каждом сезоне:

1. **Передайте маркер первой ставки** следующему игроку по часовой стрелке. Для игр с двумя и четырьмя игроками пропустите этот шаг весной (т.е. в первом сезоне каждого года).
2. **Выложите на стол одну карту лицом вверх.** Она присоединяется к уже выложенным лицевой стороной вверх картам (если такие имеются).
3. **Каждый игрок делает ставку,** начиная с маркера первой ставки и далее двигаясь по часовой стрелке.

Когда игрок делает ставку, у него есть два варианта:

- **Сделать новую ставку:** Игрок ставит одну из своих корон на любую незанятую область любого типа. Он также помещает любое количество своих монет (включая ноль) под свою корону.
- **Перебить чужую ставку:** Игрок помещает одну из своих корон на любой регион любого типа, который уже занят короной другого игрока, но только если он также помещает под свою корону достаточное количество монет, чтобы перебить ставку предыдущего игрока (см. ниже).

После того как каждый игрок сделал ставку, если никто не был перебит, сезон заканчивается.

Если один или несколько игроков были перебиты, игра продолжается по часовой стрелке, а эти игроки заменяют свои ставки на новые. Так продолжается до тех пор, пока у всех игроков не будет одинаковое количество корон в игре. Количество корон в игре у каждого игрока в конце каждого сезона всегда одинаково: одна корона в конце весны, две в конце лета, три в конце осени и четыре в конце зимы.

Игроки, у которых уже есть нужное количество корон в игре для текущего сезона, просто пропускаются, когда наступает их очередь.

Как только все игроки поставили по одной короне в текущем сезоне, новый сезон начинается с передачи маркера первой ставки и сдачи новой карты, за исключением случаев, когда только что закончилась Зима, в этом случае год заканчивается.

## Исключения при начале года

**Исключение для трех игроков:** В игре с тремя игроками в начале года сдайте по две карты в каждую локацию. Это дает каждому игроку информацию о четырех картах, лежащих лицом вниз: две слева от него и две справа. В конце года все эти карты будут выложены на стол, и в итоге получится десять перевернутых карт.

**Исключение для двух игроков:** В игре с двумя игроками игроки не делят карты лицом вниз. Вместо этого в начале года раздайте каждому игроку по две карты лицом вниз. Каждый игрок может посмотреть только на свои карты, лежащие лицевой стороной вниз. В конце года в таблице будет восемь карт лицевой стороной вверх.



## Повышение предыдущих ставок

Чтобы перебить предыдущую ставку, новый игрок должен поставить как минимум в два раза больше монет, чем было под предыдущей ставкой в этой области. Например, если красный игрок хочет поставить корону на Аферу, а желтый игрок уже имеет там корону и шесть монет, то красный игрок должен поставить на Аферу не менее 12 монет вместе со своей короной, чтобы перебить желтого игрока.

Перебитая ставка (монеты) вместе с короной возвращаются своему владельцу. Они сразу же становятся доступными для будущих ставок.

Игрок, который не может поставить достаточно монет, чтобы удвоить ставку в данном регионе, не может там перебить ставку, а значит, не может поместить туда корону. Поскольку у каждого игрока есть 20 монет, стопка из 11 монет не может быть перебита.

Чтобы перебить ставку без монет, нужно сделать ставку как минимум в одну монету. Это исключение из общего правила. То есть, несмотря на то, что ноль удвоенный - это ноль, для того, чтобы перебить ноль монет, требуется одна монета.

Игрок, перебивающий ставку, может решить поставить больше монет чем удвоение предыдущей ставки. Например, красный игрок, перебивающий ставку в три монеты, может увеличить ставку до 11 монет, хотя достаточно было бы и шести.

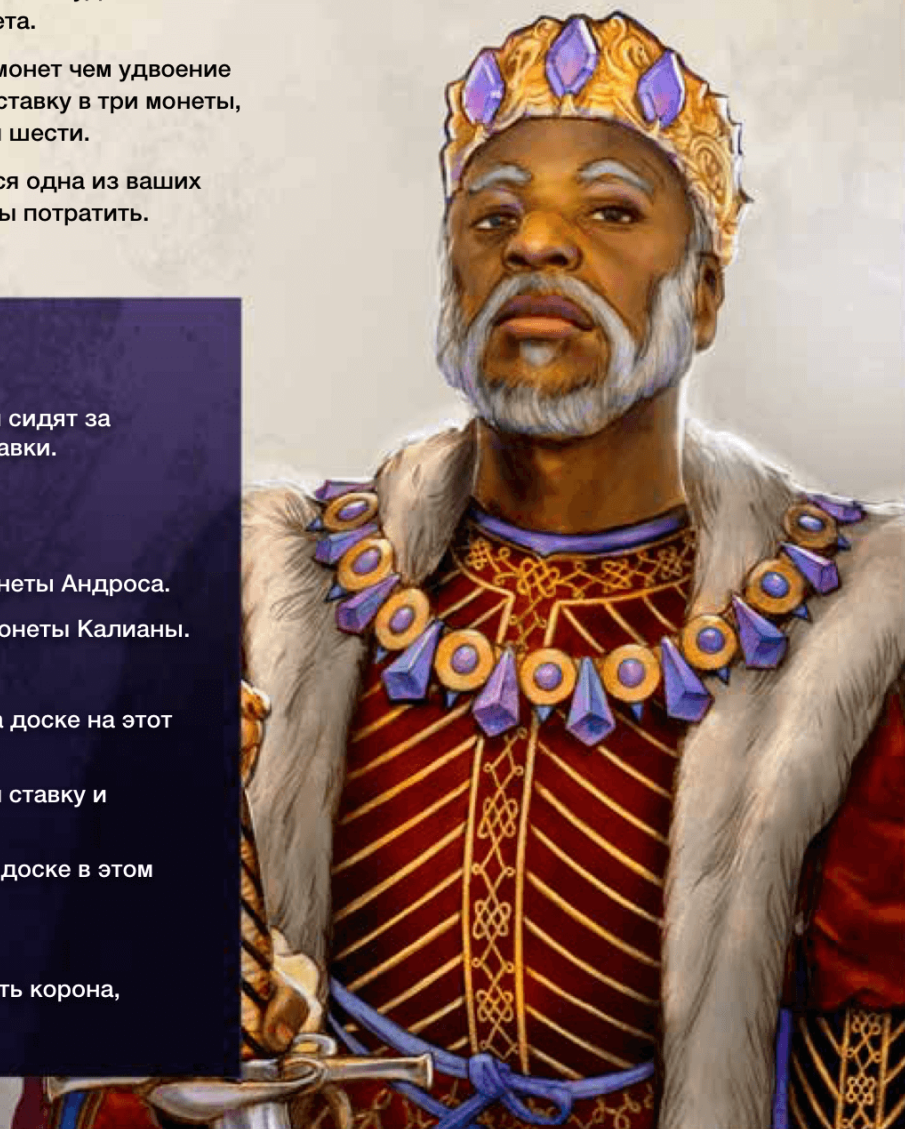
Вы не можете сделать новую ставку в регионе, где уже находится одна из ваших собственных корон, независимо от того, сколько монет вы готовы потратить.

### Пример ставок на сезон

Есть четыре игрока: Андрос, Бахира, Калиана и Данаи. Они сидят за столом в таком порядке, и Андрос имеет первый маркер ставки.

- ➔ Андрос ставит 3 монеты на короля.
- ➔ Бахира ставит 5 монет на королеву.
- ➔ Калиана ставит 7 монет на Короля, повышая ставку и монеты Андроса.
- ➔ Данаи ставит 14 монет на Короля, увеличивая ставку и монеты Калианы.
- ➔ Андрос ставит 0 монет на Шута.
- ➔ (Бахира пропускает ход, так как у неё уже есть корона на доске на этот сезон).
- ➔ Калиана делает ставку в 10 монет на Королеву, повышая ставку и монеты Бахиры.
- ➔ (Данаи пропускает ход, так как у неё уже есть корона на доске в этом сезоне).
- ➔ Бахира делает ставку в 6 монет на Герцога.

Сезон заканчивается, так как у каждого игрока на доске есть корона, которая была выставлена в этом сезоне.



# Завершение года

Когда год заканчивается, потому что прошли все четыре времени года, сделайте следующее:

1. Все закрытые карты, лежащие лицом вниз, переворачиваются лицом вверх и добавляются в таблицу.
2. Не набравшие очков короны и соответствующие им монеты убираются с доски. Сюда входят короны на регионах, где нет копий этой карты знати, и короны на регионах, где комбинация не сыграла, потому что хотя бы один из знатных в комбинации не появился.
3. За каждую оставшуюся корону ее владелец набирает очки и передвигает свой маркер очков (см. "Подсчет очков", ниже). Для ясности, короны и монеты должны убираться с доски по мере набора очков.
4. Все карты в таблице тасуются обратно в колоду, которая теперь готова к следующему году.

В конце года каждый игрок должен вернуть свои четыре короны и 20 монет, которые становятся доступными на следующий год.

Наконец, начинается следующий год или, если это был третий год, определяется победитель.

## Подсчет очков





Игроки получают очки за ставки на знатные регионы, если есть хотя бы одна копия этого знатного в таблице, и за ставки на комбинации регионов, если в таблице есть копии всех знатных требующиеся для комбинации.

Обратите внимание, что количество монет под короной не влияет на количество очков, набранных короной. Монеты служат только для защиты короны от ударов.

**Ставки на знатные регионы:** В этих ставках очки начисляются в зависимости от того, сколько копий данного знатного появилось, как показано ниже. Эти значения также есть на игровом поле.

Копии	 1	 2	 3	 4
Очки	1	2	5	8

**Ставки на комбинацию регионов:** В этих ставках очки начисляются в зависимости от количества знатных в данной комбинации. Эти значения также отображаются на игровом поле. Обратите внимание, что дублирующие комбинации не дают очков. Например, ставка "Афера" не может сыграть дважды (за шесть очков), даже если на столе появятся по две копии Куртизанки, Торговца и Короля.

Размер комбинации	 3	 4
Очки	 3	 4

## Победитель

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков после третьего года. В случае равенства наибольшего количества очков игроки могут либо сыграть дополнительный год, либо объявить ничью. Если играют дополнительные года, то в них играют все игроки, а не только те, у кого ничья.



# Альтернативные правила

## Двор вспоминает

Измените шансы и испытайте свою память.

В конце каждого года, вместо того чтобы затасовывать открытые карты обратно в колоду, отправьте их в сброс на следующий год. Это меняет шансы на выход новых карт в следующем году, и вознаграждает игроков, которые запомнили, какие карты вышли из игры. В конце следующего года добавьте сброшенные карты обратно в колоду, а открытые отправьте в сброс.

Для более щадящей версии этого правила держите сброс открытым.

## Двор без монет

Короче и проще.

В этом варианте не используются монеты, нет возможности перебить ставку, но игроки могут делить области ставок.

Когда игроки делают ставку, они ставят только корону (т.е. монеты не ставятся). Игрок может добавить свою ставку в регион, в котором уже есть одна или несколько ставок, при условии, что ни одна из них не принадлежит ему. То есть, игрок не может делать более одной ставки в одном и том же регионе.

Игроки должны отслеживать порядок, в котором несколько ставок были сделаны на один и тот же регион. Это проще всего сделать, расположив короны в линию в пределах каждого региона, с севера на юг, в том порядке, в котором они были сделаны.

Когда подсчитывается год, данная корона набирает на одно очко меньше за каждую корону, которая была поставлена в этом регионе до нее, при этом минимальное количество очков равно нулю. Например, если Андрос, Бахира и Калиана поставили на короля, разместив свои ставки в таком порядке, и в конце года в таблице появились две копии короля, Андрос набрал бы

2 очка (обычное количество), Бахира - 1 (на одно меньше, чем обычно), а Калиана - 0 (на два меньше, чем обычно).

## Великий обмен

Выигрывайте и теряйте монеты влияния.

В этом варианте игроки должны предоставить набор покерных фишек, которые используются вместо монет, точно так же, как обычно используются монеты. Каждый игрок получает 100 фишек в начале игры. (Можно использовать фишки разного номинала).

Маркеры очков не используются, и фишки под набравшими очки коронами не убираются с доски в конце года. Напротив, в конце каждого года игрок, набравший наибольшее количество очков в этом году, собирает все фишки, которые все игроки разместили на доске в этом году. Эти фишки добавляются в запас этого игрока и могут быть использованы им в последующие годы. (В конце года все игроки забирают свои собственные короны).

Игра продолжается несколько лет, пока фишки не останутся только у одного игрока - победителя.

В "Великий обмен" также можно играть как в непрерывную игру на деньги (в стиле покера), причем игрокам разрешается повторно покупать из банка 100 фишек между годами по своему усмотрению.

## Королевский маскарад

Обманите своих соперников.

Этот вариант - который можно играть самостоятельно, но который также совместим с тремя вышеприведенными вариантами - требует, чтобы владелец игры тайно пометил по одной короне каждого цвета под ее основанием, так что пометка может быть видна только тогда, когда корону берут, переворачивают и рассматривают. Помеченная корона называется финтом.

Финт ставится и в остальном ведет себя как обычная корона, за одним исключением: в конце года она не засчитывается. То есть все финты и все монеты под ними снимаются с доски и возвращаются их владельцам в конце года, прежде чем карты, лежащие лицом вниз, будут добавлены в таблицу.

Когда "Королевский маскарад" сочетается с "Великим обменом", фишки под финтами возвращаются игроку, который их выложил. То есть они не попадают к победителю года.

# Краткая справка

**Установка:** Каждый игрок берет компоненты одного цвета. Назначьте маркер первой ставки случайным образом. Перемешайте колоду.

**Продолжительность игры и победа:** Игра длится три года по четыре сезона в каждом. Победитель выбирается по количеству победных очков.

**Чтобы начать год...**

- Выложите карту лицом вниз между каждой соседней парой игроков (исключения составляют игры для двух и трех игроков).

**В каждом сезоне...**

- Передайте первый маркер ставки по часовой стрелке (исключения составляют игры для двух и четырех игроков в первом сезоне каждого года).
- Выложите на стол одну карту лицевой стороной вверх.
- Двигаясь по часовой стрелке от первого маркера ставки, каждый игрок делает новую ставку или перебивает существующую ставку. Новые ставки могут включать любое количество монет (включая ноль). Ставки должны удваивать существующую ставку (или больше).
- Так продолжается до тех пор, пока все игроки не добавят на доску одну корону в текущем сезоне.

**Когда заканчивается год...**

- Все карты, лежащие лицом вниз, вскрываются.
- Не набравшие очков короны убираются с доски.
- Оставшиеся короны засчитываются.
- Все карты тасуются обратно в колоду. Начинается следующий год (после первого и второго годов) или игра заканчивается (после третьего года).

## Создатели игры:

Дизайн: Эндрю Хансон  
Иллюстрации: Ли Мойер  
Разработка: Джефф Тидбол

Модели: Боб Нейсмит  
Графический дизайн: Ли Мойер и Николас Глюзенкамп

Продюсер: Джефф Тидбол  
Издатель: Джон Нефью

Плейтестеры: Шей Андерсон, Марк Балгобин, Кэм Бэнкс, Джесс Бэнкс, Джим Бичер, Джо Бергманн, Боб Берш, Джонатан Бутилет, Пэт Браун, Банн, Рик Крэбтри, Род Карри, Рохан Даргад, Питер Даст, Стивен Даст, Скотт Итон, Эрик Элс, Пол Ференс, Николас Глюзенкамп, Том Герреро, Бен Харкинс, Джордж Харниш, Питер Хентгес, Майкл Хорн, Роберт Джейкобс, Джордж Джарос, Бретт Джонсон, Лейси Джонсон, Эрик Джоме, Мэтт Джоссарт, Роберт "Чингис Боб" Кафтански, Стив Кафтански, Шад Кенделл, Карл Клуцке, Морган Клуцке, Морган Клуцке, Скотт Куби, Брэд Лэнг, Патрик Ледер, Эд Линдер, Ким Локен, Мэтт Лумис, Райан Маклин, Альберт Марреро, Кевин Мэтини,

Кайла МакТ, Брайан Метриш, Бретт Майерс, Гаррет Нарджес, Мишель Племянник, Дастин Окли, Дэвид Орсер, Сири Орсер, Эван Педерсен, Сьюзен ЭнСи Прайс, Марк Редактед, Джош Ренш, Коллин Райли, Нил Робертс, Альфредо Руис, Джеймс Райан, Джона Райан, Ник Шраг, Валари Шраг, Джоэл Шнайдер, Брайан Шрайер, Маркус Швинд, Джей Ти Смит, Самуэль Спайд, Марк "GuildMaster" Спектер, Брайан Страссман, Джонатан Твит, Стивен Варзеха, Крейг Винтер, Габриэль Винтер, Грейлинн Винтер, Стив Винтер, Трэвис Винтер, Кайл Уэлфел, Сеппи Юн и Марцин Зарицкий.

Особая благодарность: Кэм Бэнкс, Джесс Бэнкс, Боб Брайнильдсон, Венеция Чарльз, Джерри Коррик, Сабрина Книп, Кайла МакТ, Мишель Племянник, Джеймс Райан, Трэвис Винтер и все сотрудники Source, не говоря уже о великом Альфонсе Мухе, чьи шедевры послужили источником вдохновения (а в некоторых случаях и общественным достоянием) для произведений Cursed Court.



© 2017 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Все права защищены. Cursed Court является торговой маркой Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Это произведение защищено международным законом об авторском праве и не может быть воспроизведено полностью или частично без письменного согласия издателя. Отпечатано в Китае.