

KING'S ROAD


Дизайнер: *Reiner Knizia*

Иллюстратор: *Vincent Dutrait*


Игроков: 2-5

Возраст: 10+

Игровое время: 30 минут



Ваш род один из самых престижных в этом беспокойном королевстве. Вы знаете, что король ищет помощи в управлении обширной землей в эти ужасные дни. Соревнование за власть и влияние во многих регионах королевства началось ...



Содержание

Содержание игры *King's Road* :

- 1 игровое поле

- 55 карт 5 цветов для каждого из 5 игроков

- 100 маркеров влияния 5 разных цветов игроков

- 1 Королевский маркер

- Книга правил



Подготовка

Поместите игровое поле в центр стола. На нем изображено королевство, разделенное на 8 регионов. По периметру игрового поля находится дорожка для подсчета очков, пронумерованная 0-40.

Каждый игрок выбирает себе цвет и получает соответствующие 20 маркеров влияния и 11 карт.

Каждый игрок помещает 1 маркер Влияния на деление 0/40 дорожки подсчета очков, а оставшиеся маркеры Влияния кладет на стол перед собой. На этом этапе каждый игрок должен держать в руках свою колоду из одиннадцати карт.

Наконец, поместите большой маркер Короля в **Zin Kai's Deep** – регион с цифрой 1 вверху знамени.

Всё готово для начала игры.



** Примечание о маркерах влияния: каждый маркер имеет семейный герб с одной стороны и пустой с другой. Мы предлагаем игрокам размещать свои маркеры гербом вниз при размещении их на поле и гербом вверх при создании дворянина (см. Ниже). Чтобы помочь игрокам с дальтонизмом, вы можете разыгрывать все маркеры гербом вверх.*

Цель игры

King's Road - это игра контроля территорий. У каждого игрока есть одинаковая колода из 11 карт. В каждом раунде игроки одновременно выбирают для игры 3 карты. Эти карты позволяют размещать маркеры влияния на игровом поле и влиять на игру другими способами. В конце каждого раунда, по крайней мере, 1 регион набирает очки, присуждая очки игроку с наибольшим влиянием.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков влияния в конце игры.

Как играть

Игра ведется по раундам. Каждый раунд разделен на четыре фазы:

1. Игроки выбирают для игры 3 карты.
2. Игроки разыгрывают свои карты.
3. Подведение результатов.
4. Путешествие Короля.

1) Выбор карт

В начале каждого раунда игроки одновременно выбирают 3 карты из 11. Оставшиеся карты кладутся лицевой стороной вниз на стол перед ними. Игрок всегда должен выбирать ровно 3 карты, если только у него нет менее трех доступных маркеров влияния, и в этом случае он или она должны сыграть количество карт, равное их доступным маркерам влияния. (Например, если у игрока есть только 2 маркера влияния, он может сыграть только 2 карты любого типа.)

2) Розыгрыш карт

Как только каждый игрок выбрал свои 3 карты для раунда, они одновременно раскрывают их, и их эффекты применяются.

Есть два типа карт: карты Регионов и Специальные карты.

Карты регионов:



Выбирая карту региона, игрок указывает, что он или она хочет добавить влияние к региону, изображенному на карте. Когда карта региона раскрывается, игрок должен поместить 1 маркер влияния своего цвета на соответствующий регион на игровом поле. **После раунда эти карты возвращаются в колоду игрока.**

Специальные карты:



Рыцарь



Дракон



Ведьма

РЫЦАРЬ. Если выбран, Рыцарь должен быть последней картой в раунде. Когда он раскрыт, игрок может добавить маркер влияния к ранее сыгранной карте региона (вторая из трех своих карт). Таким образом, в этом раунде этот регион получит второй маркер. **В конце раунда эта карта возвращается в колоду игрока.**

ДРАКОН. Когда эта карта открывается, количество регионов, набранных в этом раунде, увеличивается на единицу (см. Подсчет очков ниже). Поместите карту на игровое поле в качестве напоминания. Эффекты кумулятивные. Следовательно, если два игрока разыгрывают карты Драконов в одном раунде, то в этом раунде будет засчитано всего три Региона. **Карту Дракона каждый игрок может сыграть 1 раз; удалите ее из игры после использования.**

ВЕДЬМА. Если выбрана карта Ведьмы, то она должна быть раскрыта первой. Когда она раскрывается, игрок кладет две оставшиеся карты обратно в колоду. Игроки, сыгравшие карту Ведьмы, повторно выберут и снова откроют свои 3 карты ПОСЛЕ того, как все остальные игроки закончат разыгрывать свои карты. Если более одного игрока используют карту Ведьмы в одном и том же раунде, эти игроки повторно выберут и покажут свои новые 3 карты одновременно. **Карту Ведьмы каждый игрок может сыграть 1 раз; удалите её из игры после использования.**

3) Подсчет очков

После того, как все игроки разыграли по 3 карты и разместили маркеры влияния на поле, происходит подсчет очков. В каждом раунде будет засчитываться Регион, в котором находится маркер Короля. Каждая сыгранная карта Дракона также требует подсчета очков в следующем Регионе. Регионы отсчитываются по полю по часовой стрелке: сначала Zin Kai's Deer (1), затем Башня Волшебника (6), Дикие холмы (4), Алтарь Короля (7), Руины Храма (3), Темная башня (5), Драконья Логова (2) и Королевский замок (8). Затем подсчет очков продолжается до Зин Кая Deer (1), и так далее. Обратите внимание, что Король не едет по дороге между Регионами (3) и (1).

ПРИМЕР: В текущем раунде маркер Короля находится в Области Темной Башни (значение 5). Разыгрываются 2 карты Дракона, которые также требуют подсчета очков Логова Дракона (2) и Замка Короля (8).

Чтобы посчитать очки, сначала подсчитайте количество маркеров влияния для каждого игрока в Регионе, в котором в данный момент находится маркер Короля. Игроки получают очки, равные значениям, указанным на баннере, изображенном в каждом Регионе. Некоторые регионы присуждают баллы с первого по третье место (3 значения), а другие регионы присуждают баллы до четвертого места (4 значения).

Игроку с наибольшим количеством маркеров влияния начисляются очки, равные наибольшему числу, указанному для Региона. Переместите маркер подсчета очков этого игрока вперед на соответствующее количество делений на дорожке подсчета очков. Игроку со вторым по величине числом маркеров в Регионе начисляются очки, равные второму по величине числу в списке для Региона, и так далее. У игроков должен быть хотя бы 1 маркер влияния в регионе, чтобы они учитывались для подсчета очков.

Однако количество игроков, которые могут получить очки в Регионе, ограничено на единицу меньше, чем количество игроков в игре. Например, в игре втроем очки начисляются только за высшие и вторые по величине значения в Регионе. Игрок, находящийся на третьем месте, не получает очков, даже если у него есть

ПРИМЕР: В текущем раунде маркер Короля находится в Области Темной Башни (что дает 5-4-2-1 очков). Это игра для 4 игроков. На момент подсчета очков у Джен есть четыре маркера влияния в регионе, у Фила - три, у Криса - два, а у Саймона - один. За лучший результат Джен получает 5 баллов. Фил получает 4, а Крис - 2. Саймон получает 0 очков, потому что за четвертое место не начисляются очки в игре с 4 игроками.

После того, как регион был засчитан, все игроки забирают свои маркеры влияния из этого региона, за исключением любого созданного аристократа (см. Ниже), и кладут их перед собой для использования в будущих раундах.

Равенство

Если игроки имеют одинаковое количество маркеров влияния, когда регион набирает очки, всем игрокам с одинаковым результатом присуждается наименьшее количество очков из равных мест.

ПРИМЕР: Два игрока, набравших наибольшее влияние в Темной Башне, получают по 4 очка (награда за второе место).

В частности, если между игроками, занявшими самые низкие места, ничья, они не получают никаких очков.

ПРИМЕР: Если 3 игрока имеют равное наибольшее влияние в Dark Tower (в игре вчетвером), все они получают очки за третье место: 2 очка. Если бы это была игра втроем, все они получили бы 0 очков, потому что только два игрока могут получить очки в Регионе в игре втроем.

Дворяне

Когда один игрок имеет наибольшее влияние в регионе при подсчете очков, он оставляет один из своих маркеров в регионе, на гербе и в отведенном для него месте под знаменем. Этот маркер представляет собой дворянина, управляющего этим регионом вместо короля. Это считается одним маркером влияния, если регион снова будет подсчитан в следующем раунде. Если в регионе уже был дворянин, он удаляется и заменяется новым.

Если игроки имеют равное наибольшее влияние в регионе, новый дворянин не размещается. В этом случае, если в регионе уже есть старый дворянин, он остается.

После получения Влияния региона игрок, имеющий Дворянина в этом Регионе, получает 1 бонусное очко И 1 дополнительное бонусное очко за каждый присоединенный Регион (следуя дорогам на доске), где у него или нее есть Дворянин. Зарабатывайте очки дворян, пока цепь дворян не прерывается в любом направлении по дороге. Обратите внимание, что два Региона (Руины Храма и Zin Kai's Deer) связаны дорогами с тремя другими Регионами, тогда как все остальные Регионы связаны только с двумя.

ПРИМЕР: *Игрок, получивший Дворянина в Темной Башне, у которого также есть Дворянин в Руинах Храма и Логове Дракона, получит 3 бонусных очка.*

4) ПУТЕШЕСТВИЕ КОРОЛЯ

После завершения подсчета очков маркер Короля перемещается в следующий регион по часовой стрелке вдоль дороги. Если было засчитано более одного Региона (из-за того, что была сыграна одна или несколько Карт Драконов), переместите Короля в следующий Регион по порядку после Региона, который был засчитан последним.

На этом раунд заканчивается. Игроки возвращают все свои карты в руки, за исключением ранее разыгранных карт Дракона и Ведьмы, которые удаляются из игры.

Конец игры и победитель


Игра заканчивается в конце раунда, когда хотя бы один игрок набирает 40 или более очков.

Когда игроки набирают более 40 очков, просто продолжайте перемещать маркеры очков по дорожке, не забывая добавить 40 к своим окончательным результатам.

Теперь происходит окончательный подсчет очков влияния. Все регионы, которые НЕ были засчитаны в последнем раунде игры, теперь оцениваются для влияния. Дворяне НЕ создаются и не оцениваются в это время, но Дворяне, уже находящиеся на доске, по-прежнему учитываются в качестве влияния своего Региона.

ПРИМЕР: Игра заканчивается, когда один игрок набрал более 40 очков. В финальном раунде были засчитаны 7 и 3 регионы из-за игры Дракона. Теперь маркеры влияния регионов 5, 2, 8, 1, 6 и 4 также будут подсчитаны.

После окончательного подсчета очков побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. Они завоевали влияние и благосклонность Короля и будут награждены властью и престижем, уступающими только самому Королю! В случае ничьей побеждает игрок, закончивший игру с наибольшим количеством дворян. Если остается ничья, игроки разделяют победу.



ВАРИАНТ – СТОЛБОВЫЕ ДВОРЯНЕ

Игроки, имеющие опыт игры, могут пожелать попробовать следующий вариант, который усиливает Дворян, делая их столбовыми.

Играйте в игру по приведенным выше правилам со следующим изменением: после размещения Дворянина он остается в Регионе до конца игры. Это означает, что когда регион, в котором уже есть дворянин, получает оценку снова, дворянин не может быть удален, но второй дворянин может быть добавлен другим игроком в тот же регион. Если это произойдет, просто сложите Дворян друг на друга.

У каждого игрока может быть только один Дворянин в каждом регионе. Если он или она имеет наибольшее влияние в регионе во второй раз, то действие Дворянина просто игнорируется.

После подсчета очков в Регионе все дворяне в Регионе получают очки как обычно.