

Robert Burke's

# Kings' Struggle



**WIZKIDS**

Robert Swirke's

# Kings' Struggle

Добро пожаловать в Kings' Struggle, уникальную карточную игру с переговорами, элементами взятки и сбором сетов. Игра вознаграждает игроков, которые лучше других планируют свои действия в течение семи раундов и, что более важно, преуспевают в мягком мастерстве ведения переговоров.

## Компоненты:



60 карт  
(6 колод по 10 карт в каждой)



Поле подсчета раундов



6 двусторонних  
памяток



80 монет  
(10 номиналом 10, 20  
номиналом 5 50 номиналом 1)



Пять жетонов +5 и  
Пять жетонов +2



Жетон раунда  
(корона)



Жетон текущего  
игрока (скипетр)



Жетон первого  
игрока (звезда)

Этот буклет правил!

## Подготовка к игре:

1. Каждый игрок должен взять колоду из 10 карт.
2. Положите оставшиеся колоды обратно в коробку, так как они не будут использоваться.
3. Положите все монеты, жетоны +2 и +5 в центр стола, чтобы все игроки могли дотянуться.



4. Положите поле подсчета раундов, и жетон раунда на начало трека.



5. Каждый игрок берет 5 монет из общего запаса в центре стола.



**Важно:** Каждая монета равна 1 победному очку в конце игры!

6. Определите первого игрока и дайте ему жетон первого игрока (звезду) и жетон текущего игрока (скипетр). Чтобы определить первого игрока, каждый игрок тасует свою колоду и вытягивает одну карту случайным образом. Игрок с наибольшей силой становится первым игроком. При равенстве игроки с равными картами должны вытянуть еще одну карту, продолжайте до тех пор, пока не будет определен первый игрок.



7. Решите, будет ли игра полной информацией (*день*) или с неполной информацией (*ночь*).

- **День:** В этой версии игры каждый игрок начинает со всеми 10 картами в руке, и игра ведется в течение 7 раундов. К концу игры у каждого игрока останется 3 несыгранные карты.
- **Ночь:** В этой версии игры каждый игрок должен перетасовать свою колоду, удалить две карты наугад, не раскрывая их, а затем играть с оставшимися 8 картами в руке. Игра ведется в течение 7 раундов. К концу игры у каждого игрока останется 1 несыгранная карта.

8. Если нет соглашения об игре днем или ночью, первый игрок должен выбрать, перетасовав свою колоду и случайным образом вытянув одну карту. Если число на карте ЧЕТНОЕ, играйте днем, если НЕЧЕТНОЕ, играйте ночью.

## Анатомия карты

Название карты

Peasant

Изображение

Класс карты

Serf

Descriptive Ability Text

Wins the trick if there are no other Serfs (●) in play at the end of the round

Уровень силы  
(От 1 до 10)

Иконка класса карты

Яблоко = Слуга  
Монеты = Торговец  
Корона = Королевская особа  
Класс карты также обозначается цветом фона



## Обзор игры

Игра длится 7 раундов. В каждом раунде каждый игрок будет играть только по 1 карте. Игрок с наибольшим числом силы в конце раунда выигрывает взятку и берет все карты в игре, которые не имеют равного уровня силы. В конце игры карты дают победные очки, которые увеличиваются в стоимости в зависимости от совпадений названий карт или последовательности по увеличению уровня силы. Большинство карт имеют описание способности, которая может быть активирована, если игрок захочет. Эти действия могут заработать монеты (также дающие победные очки), изменить уровень силы, вывести карты из игры, украсть лидерство, разрешить играть новые карты и т. д. Игроки могут использовать монеты или обещания для переговоров с другими игроками, чтобы попытаться повлиять на то, как они используют способности своих карт. Вы быстро поймете, что переговоры - это основа игры.

## Лог игры

Первый игрок (*лидер*) должен разыграть любую карту из своей руки лицом **вверх**, затем все остальные игроки выбирают любую карту из своей руки и разыгрывают ее лицом **вниз**. После того, как все карты были разыграны, карты, лежащие лицом вниз, одновременно переворачиваются лицом вверх. Карты должны лежать перед их владельцами, а не брошены вместе в кучу. Это поможет каждому увидеть, кто какую карту разыграл, пока раунд не будет закончен.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки могут применять свойства своих карт, если необходимо и если возможно. После своего хода передайте жетон текущего игрока игроку слева.

Если вы разыграли карту со способностью ПЕРЕГОВОРЫ, то в свой ход (*жетон текущего игрока перед вами*) вы можете договориться об использовании вашего действия определенным образом или пообещать, что ваше действие не будет использовано.

Вы можете принять любую комбинацию монет, обещания, что в будущем действие будет применено или не будет применено, или любую комбинацию из них. Вы не можете торговаться картами или очередностью хода. Любой игрок может предложить возможные сделки. Короче говоря, можно договориться о следующем:

- Выполнить свое действие, чтобы принести пользу или вред другому игроку или игрокам, за любое количество монет (*обязательно*)
- Выполнить свое действие, но согласиться не приносить пользы или вреда конкретному игроку или игрокам за любое количество монет (*обязательно*)
- Не выполнять свое действие вообще, ни за какое количество монет (*обязательно*)
- Выполнить свое действие определенным образом или не выполнить за обещание другого игрока дать вам любое количество монет в будущем (*не обязательно*)

- Выполнить свое действие определенным образом или не выполнить за обещание другого игрока выполнить определенную способность, которая принесет вам пользу или вред другому игроку или игрокам в будущем (*не обязательно*)
- Выполнить свое действие определенным образом или не выполнить, если другой игрок не дал конкретного обещания сделать что-то, что принесет вам пользу или причинит вред другому игроку или игрокам в будущем (*не обязательно*)
- Вы также можете заключить сделку, которая имеет как обязательные, так и необязательные элементы. Например, *“Я использую свою способность делать X, если вы дадите мне 2 монеты (обязательно), а также пообещаете использовать свою способность делать Y, в свою очередь (не обязательно)”*
- Вы можете добавить любое количество монет и/или обещаний к любой сделке и можете отменить свою сделку или любую часть вашей сделки в любое время вплоть до исполнения сделки.

Вы не обязаны принимать самое высокое предложение; вы можете принять или отклонить любое предложение, которое пожелаете.

Помните, что если игроки соглашаются на сделку, которая может быть исполнена немедленно, сделка является **обязательной**. Например, если Джон согласится дать вам 5 монет в обмен на то, что вы добавите бонус вашего Фермера +5 к его Торговцу, вы немедленно получите 5 монет от Джона и поместите жетон +5 на Торговца Джона. Вы можете не брать монеты, а потом не выполнять свою часть сделки.

Если заключена сделка, которая опирается на будущие обещания, сделка может состояться, но любое обещание не является обязательным.

*Мэри ходит первой, у нее сыгран Шут (сила 7). Бобби ходит вторым и у него Крестьянин (сила 1). Чарли ходит третьим, у него Рыцарь (сила 8). Чтобы Мэри выиграла взятку, ей нужно, чтобы Бобби заменил своего Крестьянина на Ювелира (сила 6), а затем добавил способность Ювелира +2 к Шуту Мэри. Чтобы сделать сделку привлекательной для Бобби, Мэри предлагает 4 монеты.*

Бобби соглашается на сделку, поэтому Мэри должна отдать Бобби 4 монеты и активировать способность Шута на Бобби. Бобби должен заменить Крестьянина Ювелиром, так как это можно выполнить немедленно. Если бы у Бобби не было на руках Ювелира, **он не мог бы согласиться на сделку!** Но Бобби заключает сделку с Чарли, чтобы не применять бонус Ювелира +2 к Шуту Мэри, как было оговорено в предыдущей сделке, в обмен на 2 монеты от Чарли. У Чарли есть Рыцарь с силой 8, и он знает, что если Бобби добавит +2 к Шуту Мэри, она выиграет взятку с общей силой 9 (7+2). Поэтому Чарли соглашается дать Бобби 2 монеты, чтобы тот не использовал свою способность Ювелира. Бобби соглашается, и, поскольку сделка может быть выполнена немедленно, она обязательна к выполнению. Чарли дает Бобби 2 монеты, и Бобби не использует свою способность, а Чарли выигрывает взятку. Бобби не обязан выполнять сделку с Мэри, потому что использует способность своей новой карты в свою очередь, а не в очередь Мэри. Так что эта часть сделки была обещанием и, следовательно, не обязательной.

В игре может произойти много различных соглашений. Сделки могут требовать действий, бездействия, могут распространяться на будущие раунды или даже включать в себя нескольких игроков! Важно помнить, что если сделка (или часть сделки) может быть выполнена немедленно, то она должна быть выполнена, если нет, то вы полагаетесь на слово другой стороны или сторон. Осторожно!

После того, как первый игрок завершает действие, он должен передать жетон текущего игрока (*скипетр*) игроку слева от него, который затем выполняет действие на своей карте, если это возможно. Если у игрока нет действия, которое он может использовать, или он решает не использовать свое действие, или если его карта была выведена из игры, он должен просто передать жетон текущего игрока игроку слева. Раунд заканчивается, когда все игроки завершили свой ход. Это можно легко отследить: когда жетон текущего игрока достигает игрока с жетоном первого игрока (*звездой*), раунд заканчивается. Жетон первого игрока существует только для того, чтобы напомнить вам о том, кто начал раунд.

Важно отметить, что, за исключением Бондаря и Сапожника, после того, как игрок выполнил действие ПЕРЕГОВОРЫ, он не может выполнить другое действие ПЕРЕГОВОРЫ в том же раунде.

Если вы даете модификацию +5 игроку вашим Фермером, а другой игрок позже в раунде заставляет вас разыграть новую карту своим Шутком, вы должны разыграть новую карту, но способность новой карты не активируется. Тем не менее, сила новой карты действительно учитывается для выигрыша взятки, и вы берете карту Фермера обратно в руку.

Просто помните, что действие ПЕРЕГОВОРЫ выполняется только тогда, когда вы держите **жетон текущего игрока**. Единственным исключением из этого правила является Сапожник, который позволяет игроку дать жетон текущего игрока и жетон первого игрока любому игроку (*включая себя*) непосредственно **перед** началом раунда.

После того, как все игроки сыграли, раунд заканчивается, и объявляется победитель раунда. Победитель раунда определяется так:

1. Сравните силу всех карт в игре (*сила каждой карты равна числу в правом верхнем углу карты ПЛЮС любой жетон(ы) модификации на карте*).
2. Любые карты, которые имеют равную силу, удаляются из взятки и помещаются в стопку сброса. Помните, что если уровень силы совпадает (модифицированные и/или немодифицированные), то эти карты сбрасываются из взятки и не будут выиграны! Верните жетоны модификаций в центр стола.
3. Из оставшихся карт выигрывает карта с наибольшей суммарной силой. Владелец этой карты берет все карты, оставшиеся в игре, и кладет их в свою стопку очков. Верните жетоны модификаций в центр стола.
4. Игрок, выигравший взятку, также берет жетон первого игрока, жетон текущего, и перемещает жетон раунда вперед на одну ячейку на треке раундов.





В этом примере королева выигрывает взятку. Так как итоговая сила Бондаря равна 10 (5 силы ПЛЮС +5 модификатор) и равна силе Короля 10, ни одна из этих карт не может выиграть взятку. Поскольку Королева имеет следующий по величине уровень силы (9), игрок, который играл Королевой, выигрывает и добавляет Крестьянина, Фермера и Королеву к своей стопке очков, а также 5 монет за способность Королевы. Бондарь и Король должны быть сброшены, так как не могут быть выиграны из-за равной силы.

## Конец игры

Игра заканчивается после розыгрыша всех 7 раундов.

## Подсчет очков

Ваши карты, а также ваши монеты, дают победные очки в конце игры.

## Монеты

Каждая монета дает одно победное очко.

## Карты

**Совпадающие карты:** карты с ОДИНАКОВЫМ названием (3 короля, 2 шута, 4 фермера и т. д.)

1 карта (без совпадений) = 1 ПО

2 карты = 3 ПО

3 карты = 6 ПО

4 карты = 10 ПО

5 карт = 20 ПО

6 карт = 30 ПО



**Увеличение силы:** карты, находящиеся в непрерывной последовательности поуровню силы, БЕЗ модификаций (2,3,4 или 5,6,7,8,9,10 и т. д.)

Последовательность из 3 карт = 4 ПО

Последовательность из 4 карт = 6 ПО

Последовательность из 5 карт = 9 ПО

Последовательность из 6 карт = 13 ПО

Последовательность из 7 карт = 18 ПО

Последовательность из 8 карт = 24 ПО

Последовательность из 9 карт = 31 ПО

Последовательность из 10 карт = 39 ПО

### *Пример подсчета очков*



*Эта последовательность равна 13 очкам, так как есть 6 чисел подряд (3,4,5,6,7,8). Помните: последовательность использует немодифицированный уровень силы.*



*Этот набор из 3 одинаковых карт равен 6 очкам. Помните: совпадающие карты - это карты с одинаковым названием/рисунком.*



*Одиночная карта, которая не используется ни в одном наборе, равна 1 ПО.*



*7 ПО, так как каждая монета равно 1 ПО в конце игры.*

*В этом примере игрок заработал 27 очков; 13 очков за последовательность, 6 очков за совпадающие карты, 1 очко за одиночного короля и 7 очков за монеты.*

Каждый игрок может использовать каждую выигранную карту только один раз. Для каждой карты он должен решить, использовать ли ее в наборе одинаковых карт или в последовательности. Игрок может иметь любое количество последовательностей, совпадающих наборов карт и/или одиночных карт.

## Определение победителя

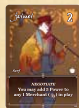
Игрок, набравший наибольшее число ПО (сумма монет и ПО, заработанных с выигранных карт), становится победителем. В случае ничьей победителем становится игрок с наибольшим общим количеством выигранных карт. Если все еще ничья, решите ее по выигранным картам, причем выиграет самое большое карт с силой 10, затем 9, затем 8 и т. д.

## Способности карт

### Слуги



**1 - Крестьянин:** способность Крестьянина не выполняется во время вашего хода. Он активируется только в том случае, если находится в игре в конце раунда, и в игре нет других Слуг (Крестьян, Фермеров или Ассасинов). В этом случае Крестьянин выигрывает взятку, независимо от силы любой другой карты в игре. Если любой другой Слуга все еще в игре, когда определяется победитель взятки, то Крепостной имеет силу 1.



**2 - Фермер:** Фермер имеет очень слабый шанс выиграть взятку, но высокий шанс получить монеты и/или услуги от Торговцев. Фермер может добавить жетон модификации +5 любому Торговцу в игре (Сапожнику, Бондарю или Ювелиру). Вам не нужно использовать эту способность, если не захотите, но если решите использовать ее, цель должна принять модификацию +5. Если при добавлении +5 к Торговцу в игре новая сила карты равна другой карте во взятке в конце раунда, обе карты будут сброшены, а не добавлены в стопку очков победителя взятки.



**3 - Ассасин:** не имея большого шанса выиграть взятку, Ассасин может убить одну Королевскую особу или Торговца. Во время убийства, игрок, который Играет Ассасина, берет выбранную карту и добавляет ее в свою стопку очков. Карта, взятая Ассасином до хода владельца карты, не активируется. У Ассасина есть хороший шанс применять свое свойство в обмен на монеты и благосклонность. Кроме того, не стоит недооценивать способность Ассасина увеличивать свой финальный счет, выполняя последовательности или совпадения.

## Торговцы



**4 - Сапожник:** если в начале раунда только у вас есть Сапожник, после того как все карты были открыты, вы можете взять жетон первого игрока (*звезду*) и жетон текущего игрока (*скипетр*) и отдать их любому игроку (*включая себя*). Игрок, которого вы выберете, будет первым игроком в этом раунде. **Примечание:** *Это единственная способность ПЕРЕГОВОРЫ, которая может быть выполнена вне хода текущего игрока.*

Поскольку Сапожник может внести плюсы минусы для других игроков, изменив порядок хода, то можно договариваться об использовании или неиспользовании первой способности Сапожника. Если вы не можете использовать или не хотите использовать первую способность Сапожника, текущий первый игрок начинает раунд как обычно, и вы все равно можете выполнить вторую способность Сапожника (*взять 1 монету за каждого Слугу в игре*) в свой ход.

Если в начале раунда в игре находится более одного Сапожника, вы не можете выполнить первую способность. В свою очередь, вы можете выполнить вторую способность Сапожника (*взять 1 монету за каждого Слугу в игре*), независимо от того, находится ли в игре другой Сапожник. **Примечание:** *способность Сапожника не считается "использованной" до тех пор, пока не пройдет очередь Сапожника! Например, игрок может использовать первую способность Сапожника, чтобы изменить порядок хода в начале раунда, а затем быть вынужденным сыграть новую карту из-за Шута до своего фактического хода. В этом случае игрок может выполнить способность своей новой карты.*



**5 - Бондарь:** если у вас единственный Бондарь в игре, в свой ход, вы можете разыграть новую карту с руки и активировать способность новой карты. Если вы решите разыграть новую карту, вы должны взять Бондаря обратно в руку и не можете взять +1 монету за каждого Торговца в игре. Если вы не можете или не хотите использовать способность Бондаря разыгрывать новую карту, вы все равно можете использовать вторую способность взять по 1 монете за каждого Торговца. Когда вы берете монеты, вы берете монеты за каждого Торговца в игре, включая вашего Бондаря.



**6 - Ювелир:** Ювелир может добавить жетон модификации +2 силы к любой Королевской особе в игре (Рыцарю, Шуту Королеве или Королю). Если вы решите использовать эту способность, цель должна принять модификатор +2. Если при добавлении +2 к карте новая сила карты равна другой карте во взятке, эти карты будут сброшены, а не добавлены в стопку очков победителя взятки. Независимо от того, хотите вы использовать это свойство или нет, вы всегда можете взять 1 монету за каждую Королевскую особу в игре, если ваш Ювелир находится в игре в ваш ход.

### *Королевские особы*



**7 - Шут:** Шут - простая, но мощная карта. В свой ход она позволяет вам заставить любого другого игрока разыграть новую карту. Если игрок, которого вы выберете, уже активировал способность своей карты, он не может активировать способность новой карты, но будет применяться новый уровень силы. Если выбранный вами игрок еще не активировал свою способность, он может использовать способность новой карты, как обычно. Когда игрок разыгрывает новую карту, старая карта возвращается в его руку и может быть использована в будущем ходу. Если Шут использует свою способность - игрок должен разыграть новую карту. Если способность Шута используется как часть сделки, чтобы заставить игрока сыграть определенную карту, игрок не может согласиться на сделку, если у него нет запрошенной карты.



**8 - Рыцарь:** Рыцарь обладает большой силой, поэтому вполне способен выиграть взятку, но также может взять до двух карт Слуг из взятки и положить их в стопку очков владельца рыца-

ря. Игрок с Рыцарем может взять 2 Слуг, 1 Слугу или вообще не брать Слуг. Рыцарь, может оказать влияние на то, кто выиграет взятку, особенно когда он разыгрывается в начале раунда, поэтому Рыцарь также может оказаться в сильной позиции для переговоров.



**9 - Королева:** сила королевы уступает только Королю, но что важнее, если Королева выигрывает взятку, она также получает 5 монет. Эта способность активируется только в том случае, если она выигрывает взятку. Победа с Королевой может быть неожиданной удачей, но будьте осторожны, двор сделает все, чтобы удержать ее от выигрыша, если, конечно, вы не готовы платить.



**10 - Король:** Король обладает наивысшим уровнем силы, но не имеет способностей. Король силен в выигрыше взяток, но не непобедим. Кроме того, что Фермер и Ювелир являются главными кандидатами быть убитыми, они могут передать победу другому игроку, если только вы не сможете привлечь их на свою сторону с помощью своих навыков ведения переговоров.

**Обратите внимание:** Всякий раз, когда карта, имеющая один или несколько жетонов модификаций, заменяется Шутом или Бондарем или удаляется из игры, жетон(ы) должен быть немедленно возвращен в запас.



## Варианты

### Свободный рынок (для опытных игроков)

Карты в вашей стопке очков также могут быть проданы как часть сделки. Когда отдельные карты предлагаются как часть сделки, они могут быть предложены лицом вверх или лицом вниз. Когда карты очков обмениваются в рамках сделки, они добавляются в стопку очков игрока (игроков), получающего их. **Примечание:** этот вариант увеличивает игровое время на 15-45 минут.

### Регулируемый рынок (для новичков)

Игроки не могут предлагать более 3 монет и 1 ответного действия в любой сделке. Этот вариант лучше всего использовать, когда продвинутые и новые игроки играют вместе. Вариант регулируемого рынка помогает выровнять игру, не позволяя продвинутым игрокам воспользоваться преимуществами от новых игроков.

## Крэба

**Game Design:** Robert Burke

**Art:** Weberson Santiago

**Graphic Design:** Luis Francisco

**Playtesters:** Nate Bivins, Ken Shannon, Mark Kale, Mike Gurley, Chris Hawkins, Brian Fiore, Patrick Siebert, Randal Lloyd, Jesse Birnstihl, Rob Ross, Al Ross, Lee Shelton, Kate Shelton, Chris Gaston, Don Riddle, Hal Greenberg, Andrew Haigh, Stephen Speers, Ian Garner, Joe Burke, Aiden Burke, Quin Burke, Bobby Burke, MaryCharles Burke, Shane Becker, Ike Maruri, Stephen Avery, Zev Shlasinger

© 2018 WizKids/NECA LLC. WizKids and related marks and logos are trademarks of WizKids. All rights reserved. [www.wizkids.com](http://www.wizkids.com)

The logo for WizKids, featuring the word "WIZKIDS" in a bold, stylized, yellow font with a black outline and a slight shadow effect.

