

# КОРОЛЕВСКИЕ ХРОНИКИ

## ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

### ПРАВИЛА СОЛО-ИГРЫ

## АРМИЯ КОРОЛЯ-ЛИЧА

Карты для соло-игры отмечены символом .

В этом режиме игры единственный монарх противостоит могущественному Королю-личу и его приспешникам, пробуждённым оккультными ритуалами. При желании в соло-игру можно добавить дополнения. При игре с дополнениями можно использовать одно или оба дополнения одновременно.

### КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ СОЛО-ИГРЫ

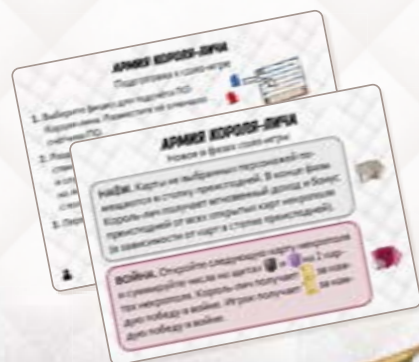
20 карт некрополя




4 карты Короля-лича



памятка для соло-игры



## ОПИСАНИЕ КАРТЫ НЕКРОПОЛЯ

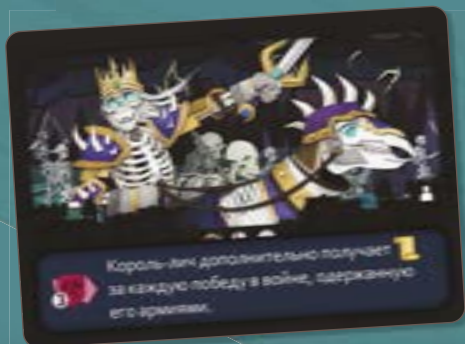
- 1** Мгновенный доход. Король-лич получает указанные ПО один раз в фазе .
- 2** Бонус преисподней. Король-лич получает указанные ПО в каждом раунде, если выполняются указанные условия.
- 3** Сила. Военная сила чёрной и пурпурной армий Короля-лича.
- 4** Символ раунда. Раунд, в котором эта карта принесёт Королю-личу мгновенный доход.



## ОПИСАНИЕ КАРТЫ КОРОЛЯ-ЛИЧА

Сложность соло-игры может быть увеличена, если добавить в игру от 1 до 4 карт Короля-лича. Чем больше таких карт добавлено в игру, тем сложнее будет победить Короля-лича.


Выберите или случайным образом достаньте карты, которые вы хотите включить в игру, и разместите их на столе лицом вверх. Эти карты дают Королю-личу дополнительные свойства на протяжении всей игры.








## ЦЕЛЬ ИГРЫ


Игрок побеждает, если в конце игры ему удалось набрать больше ПО, чем Королю-личу.


## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ


Положите поле для подсчёта победных очков в центре стола .


Разделите жетоны на 2 стопки: жетоны золота и жетоны старения . Возьмите себе 3 жетона золота .

Выберите цвет, возьмите соответствующие памятку игрока  и фишку для подсчёта ПО. Возьмите памятку для соло-игры  и выберите вторую фишку другого цвета для подсчёта ПО Короля-лича. Разместите обе фишки в начале поля для подсчёта победных очков .

Возьмите карты зданий  так же, как при игре с несколькими игроками, и в зависимости от выбранных дополнений.

Сформируйте стопку карт персонажей  в зависимости от выбранных дополнений.

Разделите карты некрополя на 5 отдельных стопок, в соответствии с их рубашкой. Перемешайте каждую стопку отдельно и случайным образом вытяните по 1 карте из каждой (не глядя на лицевую сторону). Разместите эти 5 карт лицом вниз рядом с полем для подсчёта ПО в ряд в следующем порядке: 1 – 2 – 3 – 4 – К .

Откройте первую карту некрополя в ряду и поместите на неё маркер времени . Карты некрополя используются вместо счётчика раундов на поле для подсчёта ПО.



## ХОД ИГРЫ

Игра по-прежнему длится **4 раунда**, а каждый раунд состоит из **6 фаз**.

- |                                                                                                       |                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>1. НАЁМ</b>       |  <b>4. ДОХОД</b>     |
|  <b>2. РАЗМЕЩЕНИЕ</b> |  <b>5. ПОСТРОЙКА</b> |
|  <b>3. ВОЙНА</b>      |  <b>6. СТАРЕНИЕ</b>  |

Все фазы разыгрываются так же, как и при игре с несколькими игроками, **за исключением фаз «Наём» и «Война»**, которые разыгрываются иначе.

В отличие от игрока, **Король-лич не нанимает персонажей и не строит зданий**. Он получает победные очки **с помощью карт некрополя**.



### 1. НАЁМ

**ИГРОК ВЫБИРАЕТ ПЕРСОНАЖЕЙ, А ВСЕ НЕ ВЫБРАННЫЕ КАРТЫ УХОДЯТ В СТОПКУ ПРЕИСПОДНЕЙ.**

#### ПРЕИСПОДНЯЯ

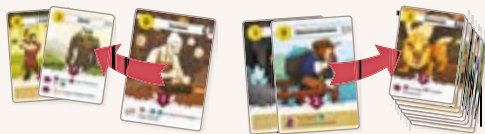
Карты персонажей, которых игрок **не нанял** в своё королевство, перемещаются в **стопку преисподней**, отдельную и от основной стопки персонажей, и от стопки сброса. В конце фазы «Наём» эти карты позволяют Королю-личу получить бонус преисподней.

#### ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Игрок **берёт 5 карт** персонажей из стопки, **оставляет у себя 1** на свой выбор, а **оставшиеся 4 отправляет в стопку преисподней**. Затем игрок **берёт ещё 4 карты** персонажей из стопки, **оставляет у себя 1**, а **оставшиеся 3 помещает в стопку преисподней**. Затем игрок **берёт 3 карты** персонажей из стопки, **оставляет у себя 1**, а **оставшиеся 2 помещает в стопку преисподней**.

Далее **игрок перемешивает 9 карт** из стопки преисподней (лицом вниз), **берёт 2 верхние карты**, выбирает 1 и оставляет её у себя, а другую помещает под низ стопки. Затем он берёт **ещё одну** (последнюю) карту с верха стопки преисподней и оставляет её у себя.

Ранее в этой фазе Кристина уже выбрала карту Колосса, а затем карту Лесоруба. Она берёт из колоды ещё 3 карты и оставляет Часовщика. Путешественник и Шахтёр, которых она не выбрала, отправляются в стопку преисподней.



После этого она перемешивает все карты преисподней и кладёт их стопкой лицом вниз. Берёт из неё 2 карты, так как 4-я и 5-я карты персонажей должны быть выбраны из стопки преисподней.

## ДОХОД КОРОЛЯ-ЛИЧА


В конце фазы «Наём», **после того как игрок нанял персонажей** для своего королевства, Король-лич получает **победные очки от карт некрополя**. Эти карты приносят ему **мгновенный доход и бонус преисподней**.

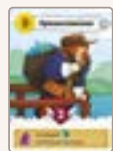
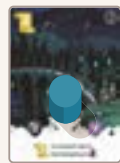
**Мгновенный доход.** Король-лич получает ПО, указанные в левом верхнем углу карты некрополя, соответствующей текущему раунду. На этой карте должен находиться маркер времени.

**Бонус преисподней.** Проверьте, какие из 7 карт в стопке преисподней соответствуют условию бонуса преисподней **каждой открытой** карты некрополя. За каждую карту персонажа и/или карту легендарного артефакта, соответствующую условию, Король-лич получает бонус преисподней, указанный на карте некрополя. С течением игры больше карт некрополя будет открыто и бонус преисподней Короля-лича будет расти.

При проверке выполнения условий карт некрополя учитывайте, что персонажи всегда имеют неизменённое значение силы, указанное в символе щита, а любые условия, необходимые для производства ресурса, считаются выполненными.

**Пример.** В стопке преисподней Мантикора имеет силу 2, а Путешественник приносит руду.

При подсчёте очков во время 2 раунда Король-лич незамедлительно получает 1 ПО за карту некрополя, соответствующую текущему раунду (с маркером времени). Затем он получает бонус преисподней, в соответствии с тем, какие карты остались в стопке преисподней. Первая открытая карта некрополя приносит ему 1 ПО (1 карта × 1 ПО). Вторая карта некрополя приносит ему 6 ПО (3  × 2 ПО). Таким образом, всего в эту фазу Король-лич получает 8 ПО (1 мгновенный доход + 7 бонус преисподней).



После того, как Король-лич получил победные очки, **все карты из стопки преисподней отправляются в сброс**, и фаза «Наём» заканчивается.

**Примечание.** Игрок может посмотреть карты, лежащие в стопках сброса и преисподней, в любой момент фазы «Наём».



### 3. ВОЙНА

**ИГРОК СРЯЖАЕТСЯ С ДВУМЯ АРМИЯМИ КОРОЛЯ-ЛИЧА (♣ и ♠). ПОБЕДА ПРИНЕСЁТ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ.**

Игрок открывает следующую карту некрополя в ряду, но не продвигает маркер времени.

В этом раунде **сила чёрной армии** складывается из чисел, указанных внутри ♣ на картах некрополя текущего раунда (с маркером времени) и следующего раунда (только что открытой игроком).

**Сила пурпурной армии** определяется также суммой чисел на ♠ тех же карт.

Во 2 раунде Кристина разыгрывает фазу «Война». Она открывает 3 карту некрополя и считает силу чёрной и пурпурной армий. Общая сила чёрной армии ♣ (♣ + ♣), общая сила пурпурной армии ♠ (♠ + ♠).

Игрок считает силу своего королевства по обычным правилам, после чего **начинает войну с каждой армией Короля-лича**. За каждую победу в войне игрок по-прежнему получает по 3 ПО.

Король-лич получает по 1 ПО за **каждую свою победу** над армией королевства игрока.

В случае ничьей и королевство игрока, и армия Короля-лича считаются победителями в этой войне.

В первом ряду королевства Кристины находятся Дух леса и Голем, соответственно, сила королевства равняется 6. Она разыгрывает только одну войну, сравнившись по силе с чёрной армией, и получает 3 ПО. Король-лич побеждает в обеих войнах и получает 2 ПО (по 1 за каждую победу).

### КОНЕЦ РАУНДА

Игрок передвигает маркер времени на следующую карту некрополя, после чего начинается новый раунд.

### КОНЕЦ ИГРЫ

После 4 раунда, когда маркер времени будет находиться на последней карте некрополя, игра заканчивается. Игрок прибавляет к своему счёту ПО за здания, построенные в его королевстве, а также ПО за легендарные артефакты, если они использовались в соло-игре.

**Король-лич получает мгновенный доход, указанный на последней карте некрополя (К).** Игрок одерживает победу в игре, если ему удалось набрать больше ПО, чем Королю-личу. В случае ничьей победителем считается Король-лич.

### ЛЕГЕНДАРНЫЕ АРТЕФАКТЫ (КУЗНИЦА ЛЕГЕНД)

При подсчёте бонуса преисподней Короля-лича проверяйте соответствие легендарных артефактов, находящихся в стопке преисподней, условиям карт некрополя так же, как и соответствие карт персонажей.

Карты легендарных артефактов в королевстве игрока приносят ему победные очки в конце игры так же, как в игре с несколькими игроками.

