

Правила настольной игры

Престол Кореи: Новая династия (Chosŏn)

Автор игры: Гэри Ким (Gary Kim)

Для 2-4 участников от 14 лет

Продолжительность: 15 минут

Перевод на русский язык: Александр Казанцев, ООО «Игровед» ©

Корейский престол заняла новая династия, основанная знаменитым генералом. Но вскоре появились слухи о заговорщиках, прозванных Хранителями. С тех пор вражда и беспорядок глубоко пустили свои корни по всему королевству. Вместо привычной политической борьбы и тайных манипуляций военные действия теперь, как правило, происходят с применением оружия. Влияние Хранителей на некоторые Семьи стало очень сильным, и поговаривают, у них есть такие экстраординарные способности как способность путешествовать во времени.

КОМПОНЕНТЫ

- 45 карт Персонажей
- 10 карт Событий
- 8 карт Сезона
- 10 жетонов Победных очков
- 1 жетон Первого игрока
- 1 жетон Наследия Генерала
- 1 жетон Щита Генерала
- 1 жетон Контратаки
- 1 жетон Ответного огня
- правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перемешайте вместе 45 карт Персонажей и 10 карт Событий и поместите получившуюся колоду рубашкой вверх в центр стола.
- Отсортируйте карты Сезона рубашкой вверх в порядке возрастания (так, чтобы карта Сезона №1 была сверху стопки, а карта Сезона №8 — снизу неё) и положите получившуюся стопку в центр стола.
- Поместите 10 жетонов Победных очков, а также жетоны Наследия Генерала, Щита Генерала, Контратаки и Ответного огня возле колоды.

- Случайным образом выберите первого игрока и отдайте ему жетон Первого игрока.

РАУНД ИГРЫ

Раунд игры состоит из 5 фаз. Каждая фаза разыгрывается всеми игроками по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

В начале раунда откройте верхнюю карту в стопке карт Сезона. На ней указана ключевая информация, необходимая как во время фазы распределения карт, так и во время последней фазы раунда.

Игра завершается после 8-го раунда: игроки подсчитывают очки Влияния и определяют победителя.

Пять фаз раунда игры:



I Фаза путешествий во времени: Если участник контролирует большинство Путешественников во времени в игре, он может сбросить одного из них (сразу замешайте сброшенную карту в колоду), чтобы взять жетон Первого игрока и жетон Победного очка. В течение раунда может произойти только одно Путешествие во времени.



II Фаза распределения карт: Каждый игрок берёт из колоды число карт, указанное на карте Сезона текущего раунда.



III Фаза приказов: Каждый игрок, начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, выкладывает перед собой лицом вниз одну из четырёх комбинаций карт:

- **Комбинация 1:** любое число карт Персонажей из одной Семьи.
- **Комбинация 2:** две различные карты Персонажей.
- **Комбинация 3:** одна карту Персонажа и одна карта События.
- **Комбинация 4:** три карты Событий.

ВНИМАНИЕ: если вы выбрали Комбинацию 3, вы не можете сыграть карту Хранителя (№9) с картой События, так как у Хранителей нет эффекта «Вход в игру».

ВАЖНО: Все несыгранные карты сбрасывают и замешивают в колоду. В руке не должно оставаться ни одной карты из предыдущего раунда.



IV Основная Фаза: Каждый участник, начиная с владельца жетона Первого Игрока и далее по часовой стрелке, разыгрывает основную фазу раунда. Для этого он открывает карты, которые выложил перед собой во время предыдущей фазы приказов. Он может применить эффекты Семей, большинство карт которых в игре он контролирует, в любой момент своего хода: до, во время или после того как открыть только что выложенные карты. Если новые карты обеспечивают ему первенство по числу карт какой-либо из Семей, он может также применить соответствующую способность в течение своего хода. В любом случае, игрок сам решает во время своей фазы действия, какие из доступных

ему эффектов или способностей применять.

ПРИМЕЧАНИЕ: Способности, которые могут быть использованы в течение хода игрока: Генерал (№1), Оракул (#3), Потрошитель (№4), Профи (№5) и Ученый (№6).

ВАЖНО: Все карты Событий, разыгранные во время хода игрока, сбрасываются и замешиваются в колоду (если игрок не контролирует способность Профи (#5)). Карты каждой Семьи, находящиеся в игре, выкладываются перед каждым игроком отдельной стопкой с небольшим сдвигом, чтобы можно было быстро подсчитать Семьи, которые игрок контролирует.



V Фаза окончания раунда: Каждый участник, начиная с владельца жетона Первого игрока и далее по часовой стрелке, проверяет, не превышает ли число карт Персонажей на столе перед ним разрешённое картой Сезона текущего раунда. Если у игрока слишком много карт Персонажей, он должен сбросить все лишнее число карт. Все сброшенные карты сразу замешивают в колоду. Карты Событий, сохранённые способностью Профи (№5), не учитываются в подсчёте количества карт в конце раунда, поскольку не являются картами Персонажей.

После этого жетон Первого игрока передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Начинается новый раунд. Игра завершается после 8-го раунда, участники подсчитывают очки Влияния и определяют победителя.

Карты Сезона:



Число в верхнем крае карты указывает, по сколько карт раздают игрокам в начале раунда. Число в нижнем крае карты указывает максимальное количество карт Персонажей, которое каждый игрок может сохранить перед собой в конце раунда.



Информация на карте Персонажа:

На каждой карте Персонажа указано три параметра (одинаковы для всех карт одной Семьи):

1 Ценность: Число в верхнем крае (в правом и левом углу) — это количество карт из данной Семьи, доступных в партии. Также это количество очков Влияния, которое заработает в конце игры участник, контролирующий большинство таких карт в игре.

2 Эффект «Вход в игру»: Символ чуть ниже «Ценности» указывает эффект, вызываемый картой Персонажа, когда её разыгрывают одновременно с картой События (Комбинация 3). Этот эффект применяется лишь один раз во время хода, в который карта была разыграна.

3 Способность Большинства: Символ в нижнем крае карты — это способность, предоставляемая Семей игроку, который контролирует большинство карт данной Семей в игре. Чтобы получить способность Большинства, игрок должен выложить перед собой (контролировать) больше карт, чем любой другой игрок. В случае ничьей ни один из игроков не получает способность Большинства.

Пример 1: У игрока А есть 1 Ученый (№6), у Игрока Б - 1 Ученый (№6), а у Игрока В - 3 Ученых (№6). В свой ход Игрок В может использовать способность Большинства Ученых (№6).

Пример 2: у игрока А есть 1 Ученый (№6), а у Игроков Б и В - по 2 Ученых (№6). В свой ход Игрок В не может использовать способность Большинства Ученых (№6), поскольку у него с Игроком Б — ничья.

Описание эффектов «Вход в игру»:

ВАЖНО: Эффект «Вход в игру» может быть применён в любой момент хода, в котором карта была разыграна в Комбинации 3 (вместе с картой События).



Лобби: Разыгрывая карту Персонажа с эффектом Лобби вместе с картой События (Комбинация 3), в свой ход можно поменять местами любую карту Персонажа одного игрока на любую карту Персонажа другого игрока (в том числе — на свою). Будьте осторожны: Персонаж Семей, защищённый Щитом Генерала, не может быть выбран целью Лобби. Семейами с эффектом «Лобби» являются Генерал (№1), Оракул (№3) и Ученый (№6).



Огнестрельное оружие: Разыгрывая карту Персонажа с эффектом Огнестрельного оружия вместе с картой События (Комбинация 3), в свой ход можно уничтожить карту Персонажа другого игрока. Будьте осторожны: Персонаж Семей, защищённый Щитом Генерала, не может быть выбран целью Огнестрельного оружия. Семейами с эффектом «Огнестрельное оружие» являются Снайпер (№2) и Путешественник во времени (№8).



Меч: Разыгрывая карту Персонажа с эффектом Меча вместе с картой События (Комбинация 3), в свой ход можно уничтожить карту Персонажа другого игрока. Карта-цель должна отличаться по Ценности от карты, вызвавшей эффект Меча, не больше чем на 1. Будьте осторожны: Персонаж Семей, защищённый Щитом Генерала, не может быть выбран целью Меча. Семейами с эффектом «Меч» являются Потрошитель (№4), Профи (№5) и Увалень (№7).

Вот список возможных целей для «Меча»:

- Потрошитель (№4) + Событие = Вы можете уничтожить карту Персонажа с ценностью, равной 3, 4 или 5
- Профи (№5) + Событие = Вы можете разрушить карту Персонажа с ценностью, равной 4, 5 или 6
- Увалень (№7) + Событие = Вы можете разрушить карту Персонажа с ценностью, равной 6, 7 или 8
-

Обратите внимание: карты Персонажей с ценностью, равной 1, 2 и 9, неуязвимы для «Меча».

Все эффекты «Вход в игру» (вызванные Комбинацией 3) не являются обязательными — игрок может решить не использовать их в свой ход. В этом случае способность Большинства, предоставленная Профи (№5) или Ученым (№6), также не будет использована.

ВАЖНО: Карты уничтоженных Персонажей немедленно сбрасывают и замешивают в колоду.

Описание способностей Большинства



Генерал

Один раз в ход вы можете поместить или переместить Щит Генерала на одну из ваших Семей. Пока Щит Генерала находится на этой Семье, она защищена от эффектов Лобби, Огнестрельного оружия и Меча, а также от любого ответного удара (Ответного огня и Контратаки). Если вы не можете получить способность Большинства Семьи из-за ничьей, то, поместив щит Генерала на эту Семью, вы разрешите ничью в вашу пользу.

Внимание: Если вы теряете контроль над Генералом, вы немедленно теряете и Щит Генерала.



Снайпер

Если вы контролируете большинство Снайперов в игре, возьмите жетон Ответного огня. Когда соперник уничтожает одну из ваших карт Персонажа эффектом «Огнестрельное оружие», вы можете немедленно нанести ответный удар! Для этого уничтожьте карту Персонажа, которую только что разыграл ваш соперник. Но будьте осторожны: если он защитил Семью своего Персонажа Щитом Генерала, вы не можете отомстить.



Оракул

Если вы в свой ход контролируете большинство Оракулов в игре и у вас есть жетон Ответного огня и/или жетон Контратаки, вы **ДОЛЖНЫ** взять жетон Победного очка.



Потрошитель

Если в свой ход вы контролируете большинство Потрошителей в игре и применяете эффект «Меч», вы можете удвоить эффект и уничтожить две карты Персонажей вместо одной. Вы всё ещё должны соблюсти правило использования Меча, касающееся ценности карты Персонажа, необходимой для использования этого эффекта. Вы можете уничтожить две карты Персонажей у двух различных соперников.



Профи

Если вы в свой ход контролируете большинство Профи в игре и разыгрываете, по крайней мере, одну карту События (Комбинация 3 или 4), вы можете оставить одну из них перед собой вместо того, чтобы сбросить её в колоду. Каждая сохраненная таким образом карта События принесёт 1 дополнительное очко Влияния в конце игры.

ВНИМАНИЕ: Способность Профи (№5) не используется, если вы решаете не применять эффект «Вход в игру».



Ученый

Если вы в свой ход контролируете большинство Ученых в игре и разыгрываете, по крайней мере, одну карту События (Комбинация 3 или 4), вы **ДОЛЖНЫ** взять жетон Победного очка.



Увалень

Если вы контролируете большинство Увальней в игре, возьмите жетон Контратаки. Когда соперник уничтожает одну из ваших карт Персонажей эффектом «Меч», вы можете немедленно нанести ответный удар! Для этого уничтожьте карту Персонажа, которую только что разыграл ваш соперник. Но будьте осторожны: если он защитил Семью своего Персонажа Щитом Генерала, вы не можете отомстить..



Путешественник во времени

Если вы контролируете большинство Путешественников во времени в игре в начале раунда во время фазы Путешествий во времени, вы можете пожертвовать одним из них (немедленно сбросить его карту и замешать в колоду). В этом случае вы **ДОЛЖНЫ** взять жетон Первого Игрока и жетон Победного очка.



Хранители

У хранителей нет ни эффекта «Вход в игру», ни способности Большинство. Но их влияние велико.

ВАЖНО: Если вы **ДОЛЖНЫ** взять жетон Победного очка, но в центре стола не осталось ни одного уже не осталось, тогда (и только тогда!) вы **МОЖЕТЕ** взять его у другого игрока.



Наследство Генерала

Когда вы разыграли три карты События (Комбинация 3), возьмите жетон Наследства Генерала. Если он уже находится у другого игрока, заберите его себе.

В конце игры:

Если у вас от 1 до 10 очков Влияния, удвойте свой счет.

Если у вас больше 10 очков Влияния, получите:

- 3 дополнительных очка Влияния в партии с 4 участниками.

- 4 дополнительных очка Влияния в партии с 3 участниками.
- 5 дополнительных очка Влияния при игре с 2 участниками.

Конец игры и подсчёт:

После 8-го раунда игра завершается, и участники подсчитывают свои очки Влияния. За каждую Семью игрок, контролирующей большинство её карт в игре, число очков Влияния, равное ценности этой Семьи. В случае ничьей очки не получает никто.

ВНИМАНИЕ: Способность Щита Генерала работает только в случае разрешения ничьей для использования способности Большинства во время раундов. Она не оказывает никакого эффекта в разрешении ничьей при подсчёте очков.

Пример: У одного игрока есть два Хранителя, у второго - три, а третий контролирует оставшихся четырёх. Только третий игрок получает 9 очков Влияния за эту Семью. Если бы второй и третий игрок выложили перед собой на стол по 3 Хранителя, то получилась бы ничья по большинству, и ни один из них не получил бы 9 очков Влияния.

За каждый свой жетон Победного очка, игрок получает 1 дополнительное очко Влияния.

За каждую сохранённую перед собой карту События, игрок получает 1 дополнительное очко Влияния.

Владелец жетона Первого Игрока получает **ДВА** дополнительных очка Влияния.

Владелец жетона Наследства Генерала применяет его эффект.

Игрок с наибольшим влиянием побеждает в игре.

В случае ничьей игрок, контролирующей Семью с наименьшей ценностью, становится победителем.

**Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр
для взрослых и детей!**