

# Правила настольной игры «Создатель Королевства» (Kingdom Builder)

Автор игры: Дональд Ваккарино

Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

для 2-4 игроков старше 8 лет

## Цель игры

Обладая большим опытом в вопросах строительства и благоустройства поселений, игроки создают свое королевство, пытаясь получить как можно больше золота в конце игры. 3 карты создателей королевств определяют условия, которые должны быть выполнены для получения желаемого золота.

## Компоненты

8 различных секторов игрового поля

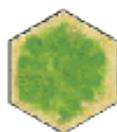


*Лицевая сторона:* ландшафт, состоящий из 100 шестиугольников местности, которые далее в правилах мы будем называть областями.

*Оборот:* шкала подсчета золота для финальной оценки благосостояния.

На каждой лицевой стороне сектора изображены области, относящиеся к одному из 9 -и типов местности:

5 типов местности пригодной для строительства



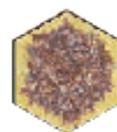
Трава



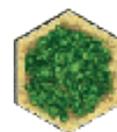
Каньон



Пустыня



Цветочное поле



Лес

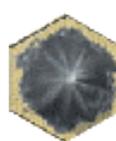
4 типа местности не пригодной для строительства



Замок



Вода



Горы



8 различных локаций

28 областей с локациями:



2 оракула



4 фермы



4 таверны



4 башни



2 гавани



4 загоня

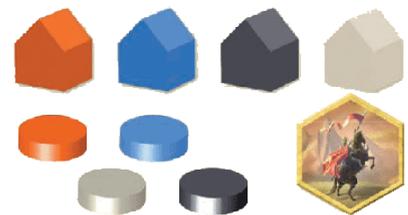


4 амбара



4 оазиса

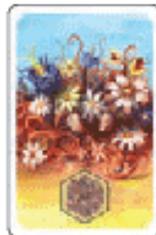
160 поселений, по 40 для каждого цвета игроков  
4 счетчика золота, по 1 для каждого игрока  
1 маркер первого игрока



25 карт местности:



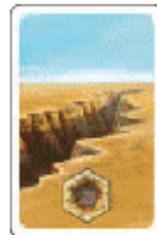
5 Травы



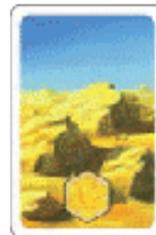
5 Цветочных полей



5 Лесов



5 Каньонов



5 Пустынь

10 карт различных создателей королевства:



Только три из них используются в каждой игровой партии. Они определяют условия получения золота.

На странице 5 этих правил приводится полное описание карт создателей королевства (смотри карты “Создателей королевства”)

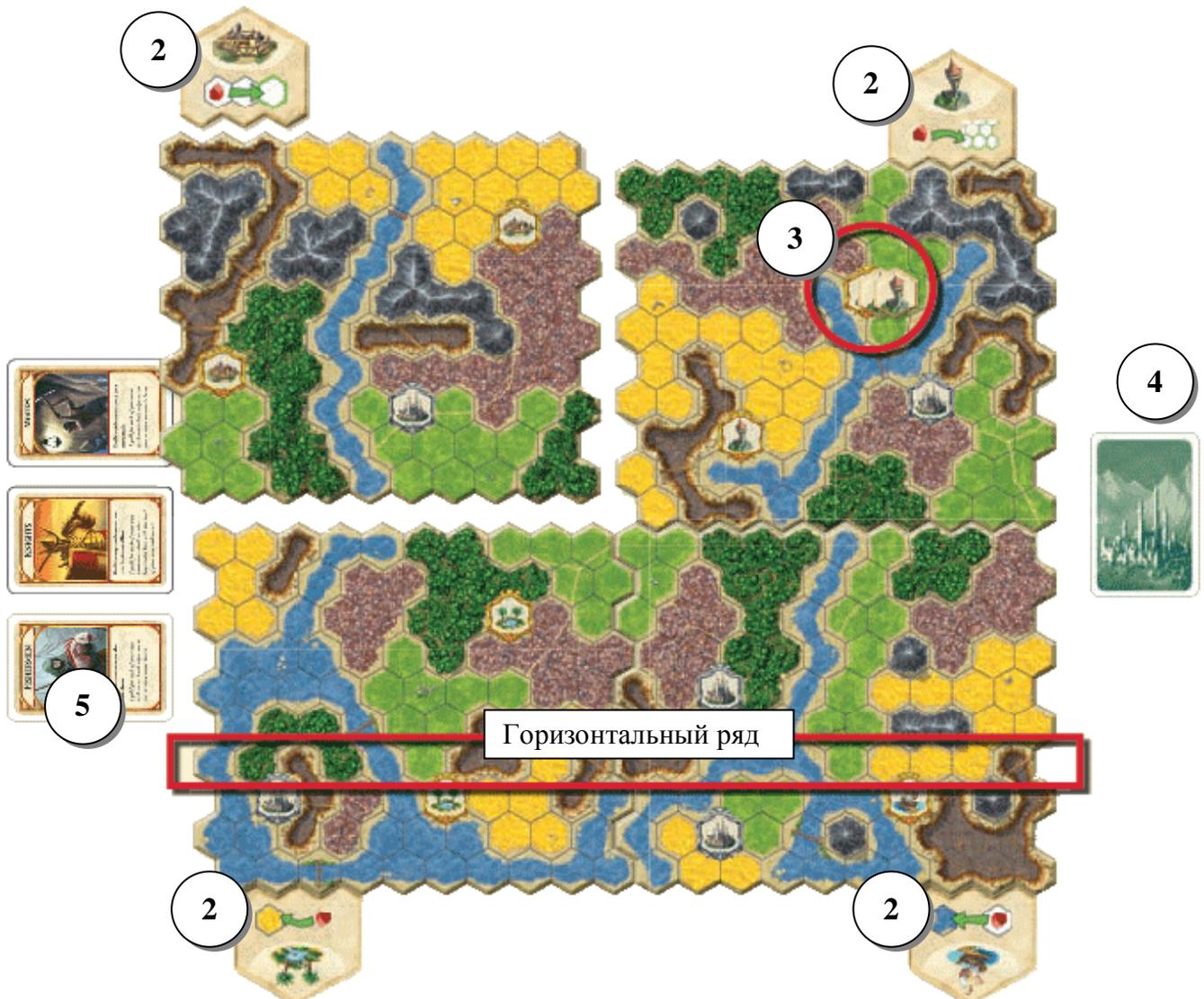
8 карточек со значками-подсказками, объясняющими дополнительные действия жетонов локаций.



1 буклет правил.

## Подготовка к игре

1. Выберите 4 любых сектора игрового поля и соберите из них игровое поле прямоугольной формы так, как показано в примере.
2. Поместите карточки с напоминаниями по жетонам локаций рядом с секторами игрового поля, напротив областей соответствующих им локаций.
3. Положите по 2 жетона локаций на каждую область с локацией.
4. Перетасуйте все карты местности и положите их рубашками вверх недалеко от игроков, сформировав колоду.
5. Перетасуйте карты создателей королевства, затем случайным образом вытяните 3 из них и открыто положите их рядом с игровым полем.



### Распределение компонентов

Раздайте каждому игроку в соответствии с его цветом:

Все 40 поселений, это будет его личный резерв.

1 счетчик золота

Кроме этого каждый игрок тянет из колоды одну карту местности и, тайно от остальных игроков, сохраняет ее в своей руке.

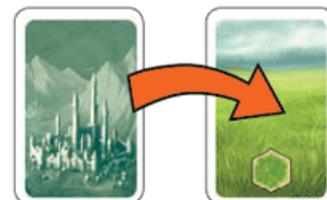
Дайте маркер первого игрока самому старшему игроку; он будет ходить в игре первым. Переверните на обратную сторону один из неиспользованных секторов игрового поля и положите его рядом с игровым полем. Затем каждый игрок помещает свой счетчик золота на черное деление шкалы учета золота.

Верните обратно в коробку все неиспользованные компоненты игры.

## Игровой процесс

Начиная с первого игрока, участники ходят по очереди в направлении по часовой стрелке. Игра длится несколько раундов. Каждый игрок выполняет свой ход следующим образом:

Активный игрок разыгрывает свою карту местности, открыто выкладывая ее перед собой, а затем строит свои поселения.



### **Обязательное действие**

Во время своего хода игрок, взяв 3 поселения из своего личного резерва, должен построить их на свободных областях того же типа местности, что и на сыгранной им только что карте местности, при этом четко соблюдая правила строительства (смотри далее).

### **Дополнительное действие**

В течение игры участники будут получать жетоны локаций.

Жетоны локаций дают

дополнительные действия. Каждое дополнительное действие игроки могут выполнять один раз за свой ход. Игрок может выполнять каждое дополнительное действие до или после основного действия.

Дополнительные действия позволяют строить дополнительные поселения или даже перемещать уже существующие поселения на игровом поле.

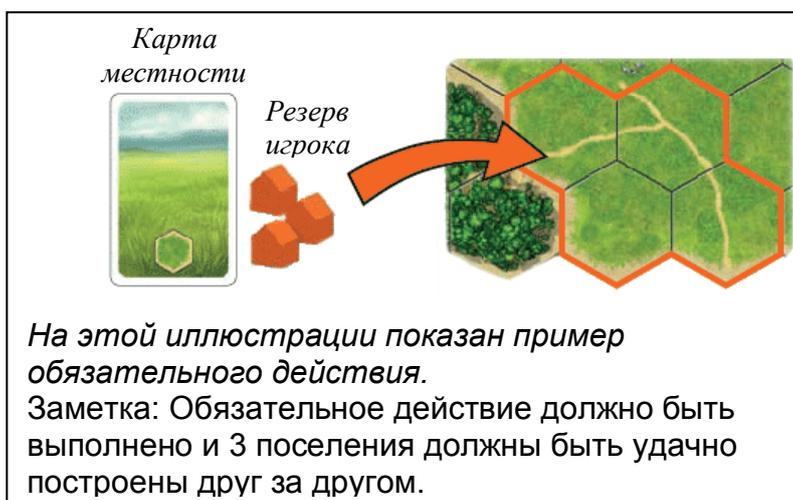
После того, как игрок выполнил свое обязательное действие и не хочет, или не может, выполнять дополнительные действия, он кладет свою карту местности в сброс и тянет новую карту из стопки, сохраняя ее в руке, тайно от других игроков.

*Для определения того, что игроки выполнили дополнительные действия, они переворачивают соответствующие жетоны локаций на сторону с иллюстрацией. После завершения своего хода они переворачивают жетоны обратно на сторону со значками.*

*Заметка: Если в колоде закончатся карты, перетасуйте сброс и сформируйте из него новую колоду.*

## Область с локацией и жетоны локаций

Если игрок строит поселение около области с локацией, то он немедленно получает один из находящихся там жетонов локаций, если таковой имеется. Затем он кладет



жетон перед собой, пока стороной с иллюстрацией вверх, и может использовать это дополнительное действие начиная со своего следующего хода.

В каждой отдельно взятой области с локацией игрок может получить только один жетон локации.

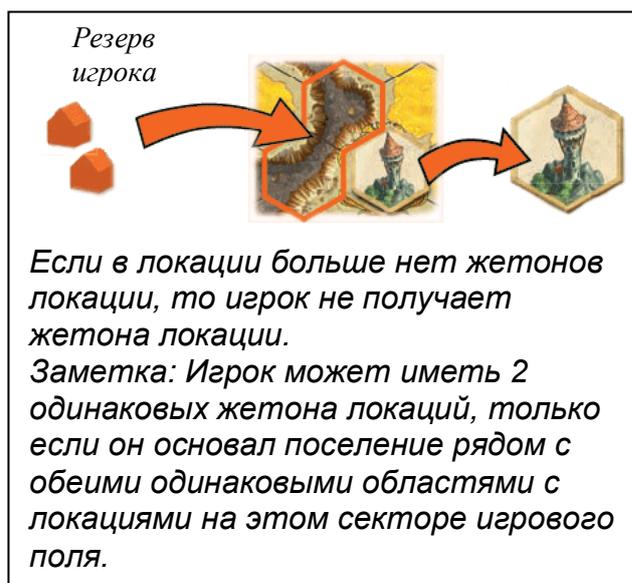
Игрок сохраняет жетон локации, пока минимум одно из его поселений соседствует с соответствующей локацией. Если при использовании дополнительного действия, он забирает свое последнее поселение от этой локации, игрок должен сбросить этот жетон локации и удалить его из игры.

### Область с замком



В конце игры игроки получают по 3 золотых за каждую область с замком, если они построили рядом с ним как минимум одно поселение.

*Игроки получают только 3 золотых, даже если они построили более одного поселения рядом с областью, где находится замок.*



**Правила строительства** - эти правила применимы к каждому отдельно взятому поселению (из трех), построенному во время обязательного или дополнительных действий

1. На любой, подходящей для этого области ландшафта, может быть построено одно и только одно поселение.

*Заметка: Область в точности соответствует одному шестиугольнику на секторе игрового поля.*

2. Поселение может быть построено только на областях следующих типов: траве, каньоне, пустыне, цветочном поле и лесе.

**Исключение:** *В редких случаях может иметь место ситуация, когда в начале или в течении хода игрока нет подходящих областей, т.е. нет областей, соответствующих сыгранной им карте местности, на которой они могут строить поселение, то игрок немедленно тянет новую карту местности. Бесполезная карта местности выбывает из игры. Если необходимо, игрок продолжает вытягивать карты, пока не получит подходящую.*

3. Если это возможно, игрок всегда должен строить каждое новое поселение по соседству с как минимум одним из своих уже существующих поселений.

Если сделать это невозможно, то игрок должен (если это обязательное действие) или может (при дополнительном действии) выбрать любую новую свободную область, на которой он может основать новое поселение. При этом есть несколько возможностей, зависящих от типа действия игрока:

а) Если это происходит во время основного действия игрока или дополнительное действие дает оракул или амбар, то он должен выбрать тот же тип местности, что изображен на сыгранной им карте местности.

б) Если это дополнительное действие дает оазис, ферма или гавань, то он должен выбрать область того типа, которые требует этот жетон локации.

в) Если это дополнительное действие дает башня, то игрок может выбрать любую подходящую область по краю игрового поля.



Иллюстрация примера обязательного действия с двумя вариантами размещения нового поселения.

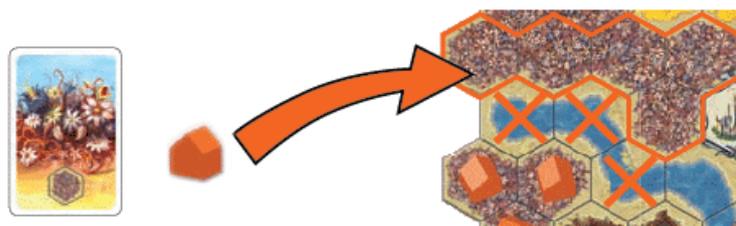


Иллюстрация примера обязательного действия, где игрок не может построить новое поселение с рядом уже существующими поселениями.



### Конец игры и финальный подсчет очков

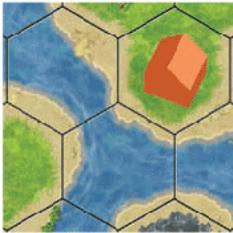
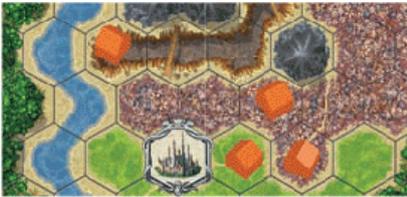
Игра заканчивается, как только один игрок возьмет из своего резерва и построит последнее поселение. Однако, текущий игровой раунд по-прежнему походит до конца; игрок, сидящий справа от первого игрока выполняет свой ход последним. Теперь каждый игрок подсчитывает количество полученного золота и фиксирует общую сумму на шкале подсчета золота.

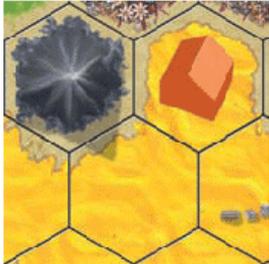
Начиная с первого игрока, для 3-х выбранных в начале партии карт создателей королевства, происходит подсчет полученного золота. Карты рассматриваются одна за другой для каждого игрока в отдельности.

Затем каждый игрок подсчитывает и добавляет к общему счету количество золота, которое приносят его поселения, расположенные рядом с замками (по 3 золотых на область с замком).

В игре побеждает участник, накопивший наибольшее количество золота. В случае ничьей у нескольких игроков, все они считаются победителями.

## Карты создателей королевства

<p><b>Рыбаки</b></p> <p><b>Стройте поселения на побережье.</b> Вы получаете по 1 золотому за каждое ваше поселение, построенное по соседству с одной или более водными областями.</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;">  <p>1 золотой</p> </div> </div> <p><i>Заметка по дополнительному действию гавани: рыбаки не приносят золото за поселения, построенные на водных областях.</i></p>
<p><b>Торговцы</b></p> <p><b>Соединяйте замки и области с локациями.</b> Вы получаете по 4 золоту за каждую локацию и/или замок, которые непрерывно соединены вашими поселениями с другими локациями и/или замками.</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;">  <p>4 золотых      4 золотых</p> <p>4 золотых      4 золотых      0 золотых</p> </div> </div>
<p><b>Первооткрыватели</b></p> <p><b>Стройте поселения на большом количестве горизонтальных линий.</b> Вы получаете по 1 золотому за каждую горизонтальную линию, на которой вы построили как минимум одно из ваших поселений.</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>Горизонтальный ряд</p>  <p>1 золотой</p> <p>1 золотой</p> <p>1 золотой</p> </div> </div>
<p><b>Отшельники</b></p> <p><b>Стройте большее отдельно стоящих групп поселений.</b> Вы получаете по 1 золотому за каждое ваше отдельно стоящее поселение и по 1 золотому за каждую вашу отдельную группу поселений.</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>1 золотой</p>  <p>1 золотой</p> </div> </div> <p><i>Заметка: Группа поселений - это несколько расположенных по соседству поселений одного игрока.</i></p>

<p><b>Горожане</b></p> <p><b>Стройте поселения с большей занимаемой площадью.</b> Вы получаете по 1 золотому за каждые 2 ваших поселения в вашей самой большой группе поселений.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p><i>Create a large settlement area 1 gold for every 2 of your own settlements in your largest own settlement area.</i></p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>0 золотых</p>  <p>3 золотых</p> </div> </div> <p><i>Заметка: Группа поселений - это несколько расположенных по соседству поселений одного игрока.</i></p>
<p><b>Рудокопы</b></p> <p><b>Стройте поселения рядом с горами.</b> Вы получаете по 1 золотому за каждое ваше поселение, построенное по соседству с одной или более горными областями.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p><i>Build settlements next to a mountain 1 gold for each of your own settlements built adjacent to one or more mountain hexes.</i></p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>1 золотой</p>  </div> </div>
<p><b>Работники</b></p> <p><b>Стройте поселения рядом с локациями или замками.</b> Вы получаете по 1 золотому за каждое ваше поселение, построенное по соседству с локациями или замками.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p><i>Build settlements next to location or castle hexes 1 gold for each of your own settlements built adjacent to a location or castle hex.</i></p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>1 золотой</p>  <p>0 золотых 1 золотой 1 золотой</p> </div> </div>
<p><b>Рыцари</b></p> <p><b>Стройте больше поселений на одной горизонтальной линии.</b> Вы получаете по 2 золотых за каждое ваше поселение, построенное на горизонтальной линии с наибольшим числом ваших поселений.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p><i>Build many settlements on one horizontal line 2 gold for each of your own settlements built on that horizontal line with the most of your own settlements.</i></p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Горизонтальный ряд —</p>  <p>6 зол. 0 зол. 0 зол.</p> </div> </div> <p><i>Заметка: если игрок основал одинаковое наибольшее количество поселений сразу на нескольких горизонтальных линиях, то он получает золото только за одну из линий.</i></p>

**Лорды**

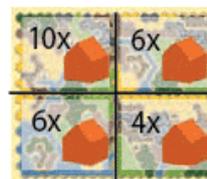
**Постройте наибольшее количество поселений в каждом секторе.** В каждом секторе вы получаете по 12 золотых, если владеете там максимальным числом поселений, и 6 золотых получает игрок со следующим максимальным количеством поселений.



*Заметка: при возникновении ничьей между несколькими игроками, все эти игроки получают по 12 золотых. Аналогично, все игроки, находящиеся на втором месте получают по 6 золотых.*

**Фермеры**

**Постройте поселения во всех секторах.** Вы получаете по 3 золотых за каждое ваше поселение в том секторе, где расположено меньше всего ваших поселений. Подсчет идет отдельно для каждого игрока:



*Меньшим количеством поселений оранжевый игрок владеет в нижнем правом секторе. Они приносят 12 золотых (по 3 золотых за 4 поселения).*

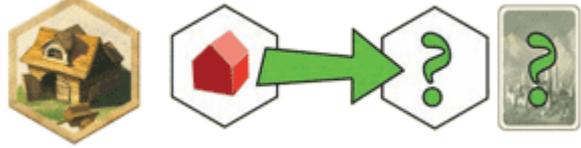
*Заметка: если игрок основал одинаковое наименьшее количество поселений сразу в нескольких секторах, то он получает золото только за один из них. Для того, чтобы считаться "Фермером" игрок должен основать минимум по 1 поселению в каждом секторе.*

## Дополнительные действия жетонов локаций - при этом соблюдаются обычные правила строительства

**Дополнительное действие: Построить одно дополнительное поселение, которое берется из вашего резерва.**

<p><b>Оракул</b></p> <p>Постройте одно поселение на типе местности, совпадающем с типом сыгранной карты местности.</p>	
<p><b>Ферма</b></p> <p>Постройте одно поселение на области с травой. Если есть возможность, стройте его на области соседней с той, где уже есть ваше поселение. <i>Пропустите это действие, если на игровом поле нет ни одной свободной области с травой.</i></p>	
<p><b>Оазис</b></p> <p>Постройте одно поселение на области с пустыней. Если есть возможность, стройте его на области соседней с той, где уже есть ваше поселение. <i>Пропустите это действие, если на игровом поле нет ни одной свободной области с пустыней.</i></p>	
<p><b>Башня</b></p> <p>Постройте одно поселение на границе игрового поля. Выбирайте любой из пяти типов местности, подходящих для постройки. Если есть возможность, стройте поселение на области соседней с той, где уже есть ваше поселение.</p>	
<p><b>Таверна</b></p> <p>Постройте одно из своих поселений в конце прямой линии минимум из 3 ваших поселений. Направление линии значения не имеет. Она может быть как горизонтальной, так и диагональной. Выбранная область должна подходить для постройки.</p>	

**Дополнительное действие: переместить одно из ваших уже построенных поселений.**

<p><b>Амбар</b></p> <p>Переместите одно из существующих своих поселений на другую область того же типа, что и на сыгранной карте типа местности. Если есть возможность, перемещайте на область соседней с той, где уже есть ваше поселение.</p>	
<p><b>Гавань</b></p> <p>Переместите одно из существующих своих поселений на водную область. Это единственный способ строить поселения на водных областях.</p>	
<p><b>Загон</b></p> <p>Переместите одно из ваших существующих поселений на две области по прямой линии в любом направлении (горизонтальном или диагональном) на подходящую для строительства область. Вы можете перепрыгивать через области с любыми типами местности, даже водные, горные, замки и локации, а также поселения, принадлежащие вам или другим игрокам. Целевая область не обязательно должна быть соседней с одним из ваших поселений (в этом случае третье правило строительства поселений не применяется).</p>	