

Правила настольной игры

**Престол Кореи: Борьба за власть (Корюё)**

Автор игры: Гэри Ким (Gary Kim)

Для 2-4 участников от 14 лет

Продолжительность: 15 минут

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

Действие игры происходит в необычной вселенной политического стимпанка, уходящей корнями в Корею 10-го века.

**ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Участники разыгрывают карты Персонажей и Событий на протяжении 8 раундов, чтобы увеличить своё влияние при помощи девяти правящих Семей. В конце игры победа достаётся самому влиятельному участнику.

**КОМПОНЕНТЫ**

- 45 карт Персонажей из 9 различных Семей
- 10 карт Событий
- 8 карт Сезона
- 8 жетонов Победных очков
- 1 жетон Первого игрока
- Правила игры

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

- Перемешайте 45 карт Персонажей и 10 карт Событий и положите 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.
- Положите 8 жетонов Победных очков в центр стола.
- Случайным образом выберите первого игрока и отдайте ему жетон Первого игрока.

## РАУНД ИГРЫ

Раунд игры состоит из четырёх фаз. Каждая фаза разыгрывается всеми игроками по часовой стрелке, начиная с первого игрока. После этого раунд завершается.



В начале раунда откройте верхнюю карту в стопке карт Сезона. На ней указано число карт, которое нужно раздать каждому игроку в этом раунде, а также максимальное число карт, которое может лежать перед каждым игроком в конце четвертой фазы раунда. Игра завершается после 8-го раунда.

Каждая из четырёх фаз, описанных ниже, разыгрывается по очереди всеми игроками.



**I Фаза распределения карт:** Каждому игроку раздают столько карт, сколько указано на карте Сезона текущего раунда.

Если у игрока больше всех карт Вещателей (№8), он получает на одну карту больше.



**II Фаза приказов:** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник выкладывает перед собой рубашкой вверх столько карт, сколько пожелает. Все выложенные карты должны быть одинаковыми — либо один и тот же Персонаж, либо

одно и то же Событие. Например, участник может разыграть на стол только карты Банкиров (Персонаж №6) или только карты Варваров (Событие).

Если у игрока больше всех Судовладельцев (№5), он может разыграть в эту фазу две разных карты вместо любого количества одинаковых (как обычно). Например, он может сыграть одного Банкира (#6) и одного Варвара (Событие) или одного Диктора (#8) и одного Шпиона (#2).

**ВНИМАНИЕ:** Все неразыгранные и уничтоженные карты сбрасывают и смешивают с колодой в следующем раунде. В руке не должно оставаться ни одной карты из предыдущего раунда.



**III Фаза действия:** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник открывает все карты, лежащие перед ним. Он может применить эффекты карт, по числу которых сохраняет первенство, в любой момент своего хода: до, во время или после того, как открыть только что выложенные карты. В любом случае, игрок сам решает во время своей фазы действия, какие из доступных ему эффектов применять.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Эффекты, которые могут применяться во время фазы действия игрока, если он получил первенство по числу соответствующих карт: Банкиры (№6), Священники (№4), Шпионы (№2) и Всеведущий (№1).



**IV Фаза окончания раунда:** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник проверяет, не превышает ли число карт на столе перед ним разрешённое картой Сезона текущего раунда. Если у игрока слишком много карт, он должен сбросить все лишние карты. Будьте осторожны! Сбросить можно ТОЛЬКО карты Персонажа (но не карты Событий).

Избавиться от карт Событий можно только с помощью эффекта карт Священников (№4).

Если у игрока больше всех карт Сенаторов (№3), во время этой фазы перед ним может лежать на две (2) карты больше.

**ВНИМАНИЕ:** Все сброшенные карты замешиваются в колоду для следующего раунда.

Раунд завершается, а жетон Первого игрока передаётся следующему участнику по часовой стрелке. Начинается новый раунд.

Игра завершается после 8-го раунда. Игроки подсчитывают свои очки Влияния, чтобы определить победителя.

### КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- В конце игры участники подсчитывают свои очки Влияния.
- За каждую Семью игрок, выложивший перед собой наибольшее число её карт, получает число очков Влияния, равное ценности этой семьи. В случае ничьей по числу карт, очки Влияния не достаются никому.  
**ВНИМАНИЕ:** эффект Всеведущего (№1) действует лишь во время раунда, но не при подсчёте очков. Поэтому ничья сохраняется, и никто не получает очков Влияния.

**Пример:** У одного игрока — 2 Торговца, у другого — 3, а у третьего — 4. Только последний из них получает 9 очков Влияния за Семью Торговцев. Если бы у каждого из них было по 3 Торговца, то между ними была бы ничья, и никто не получил бы очков Влияния за Семью Торговцев.

- За каждую выложенную перед собой карту Событий игрок теряет одно (1) очко Влияния (он получает минус одно (-1) очко Влияния). Так, с 3 Варварами и 1 картой Лоббирования перед ним, игрок потеряет целых 4 очка Влияния!
- За каждый полученный жетон Победного очка игрок зарабатывает дополнительное очко Влияния.



Победителем становится самый влиятельный игрок (с наибольшим количеством очков)!

### Описание 9 Семей Персонажей и 2 типов Событий:



**ТОРГОВЕЦ** (9 карт в игре, ценность — 9 очков Влияния):

У Торговца нет особого эффекта, но он приносит 9 очков Влияния игроку, у которого оказалось больше всех карт Торговца в конце игры.



**ВЕЩАТЕЛЬ** (8 карт в игре, ценность — 8 очков Влияния):

Вещатель позволяет игроку, получившему первенство по числу этих карт, получать на одну карту больше в фазу распределения, чем указано на карте текущего Сезона.



**СТРАЖ** (7 карт в игре, ценность — 7 очков Влияния):

Пока игрок сохраняет первенство по числу Стражей, он не может быть целью события «Варвары» (о событии «Варвары» см. конец правил).

Он защищен от любой попытки уничтожить одну из его карт Персонажей.



**БАНКИР** (6 карт в игре, ценность — 6 очков Влияния):

Если у игрока в свой ход первенство по числу Банкиров, он может взять жетон Победного очка. Но будьте осторожны! В игре есть только 8 таких жетонов. Когда их не останется, Банк опустеет, и Банкиры утратят свой эффект.



**СУДОВЛАДЕЛЕЦ** (5 карт в игре, ценность — 5 очков Влияния):

Во время Фазы приказов игрок, получивший первенство по числу Судовладельцев, может разыграть две разные карты (например, Торговца и Шпиона) вместо того, чтобы разыграть любое число одинаковых карт (например, 5 Торговцев или 3 Варваров).



**СВЯЩЕННИК** (4 карты в игре, ценность — 4 очка Влияния):

В свой ход игрок, получивший первенство по числу Священников, может уничтожить одну из своих карт Событий (Варвара или Лоббирование).



**СЕНАТОР** (3 карты в игре, ценность — 3 очков Влияния):

В Фазе окончания раунда игрок, получивший первенство по числу Сенаторов, может сохранить на 2 карты больше, чем указано на карте текущего Сезона.



**ШПИОН** (2 карты в игре, ценность — 2 очка Влияния):

У Шпионов есть два различных эффекта, каждый из которых применяется при определённых условиях (включая первенство по числу карт).

**Эффект 1:** Во время своего хода игрок, получивший первенство по числу Шпионов, может забрать жетон Победного очка у другого игрока (а не из Банка!).

Примечание: Если ни у одного игрока нет жетонов Победных очков, этот эффект не применяется.

**Эффект 2:** Шпионы также защищают от событий «Лоббирование» (как Стражи от событий «Варвары»).

Однако эта защита не действует, если перед игроком лежит по крайней мере один Страж (№7). Первенство по Стражам не требуется — достаточно одного Стража!

Защищенный таким образом игрок не может быть целью ни одного события «Лоббирование», даже если он сам его разыгрывает. Поэтому, если в игре участвует 3-4 игрока, игрок, получивший первенство по числу Шпионов и разыгрывающий событие «Лоббирование» должен выбрать своей целью двух оппонентов.



**ВСЕВЕДУЩИЙ** (1 уникальная карта в игре – ценность 1 уникальное очко Влияния):

Эффект Всезнающего действует постоянно. В случае ничьей по числу карт любой Семьи игрок, контролирующий Всеведущего, побеждает в ничьей и может применить соответствующий эффект. Так, если у 3 игроков есть по 2 Стража в игре, но один из них также контролирует Всеведущего, то он защищен от события «Варвары», а другие игроки - нет.

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** Этот эффект не разрешает ничью при подсчёте очков Влияния в конце игры. Он применяется только в ходе раундов.

### СОБЫТИЯ:

Эффект каждой карты События применяется лишь раз: когда игрок разыгрывает её. Если игрок открыл карту События, он кладёт её рядом с другими картами перед собой и применяет её эффект. В Фазе окончания раунда карты События приносят отрицательные очки, учитывая максимально разрешенное в текущем Сезоне количество карт. Внимание! Игрок не может сбросить ни одной карты События, если перед ним на столе слишком много карт! Это возможно только с помощью эффекта карт Священников (№4). Игрок теряет одно очко Влияния за каждую карту События перед ним в конце игры.



**ВАРВАРЫ** (6 карт в игре, ценность — (-1) очко Влияния)

Разыграв карту Варвара, игрок может уничтожить любую карту одного из своих оппонентов. Будьте осторожны: игрок, у которого больше всех Стражей (№7), не может быть выбран целью Варвара.



**ЛОББИРОВАНИЕ** (4 карты в игре, ценность — (-1) очко Влияния)

Разыграв карту Лоббирования, игрок может поменять друг с другом местами две карты Персонажа любых двух игроков (включая себя). Вы не можете поменять местами карту Персонажа игрока, у которого больше всех Шпионов (№2) (а перед ним на столе нет карты Стража), с картой другого игрока.

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