Dominion

Дональд Ваккарино

Приветствую, Ваше Величество! Да, как и длинная череда Ваших предков, Вы монарх, единоличный правитель маленького уютного королевства в краю рек и вечнозелёных лесов. Но между Вашими предками и Вами есть существенное отличие: Вы преисполнены надежд и мечтаний! Вам нужно более крупное и более комфортное королевство, Вы остро ощущаете нехватку рек, да и в лесах хотелось бы большего разнообразия пород деревьев и кустарников. Вам нужен Доминион! Придётся постараться, чтобы окрестные фригольды, фьефы и феоды, эти клочки земли, с горем пополам управляемые мелкими и бесталанными лендлордами, восприняли из Ваших рук дары цивилизации и объединились в могучее государство под Вашими стягами.

Но вот ведь странное дело: точно такая же идея осенила ещё нескольких монархов. Теперь за каждый участок свободной земли придётся драться. Нанимайте помощников, возводите постройки, укрепляйте замок и пополняйте казну! Может статься, родители не будут в восторге от Ваших действий, но уж дедушка по материнской линии точно будет гордиться внуком.

Цель

Вашим доминионом в этой игре станет колода карт. В ней содержатся ресурсы государства, подвластные земли, доступные действия. На начало партии это будет скудное собрание поместий и медных монет. Постарайтесь сделать всё возможное, чтобы к концу игры колода наполнилась звонким золотом, богатыми провинциями, верными подданными, роскошными постройками.

Победителем станет игрок, в колоде которого победных очков на конец партии больше, чем у соперников.

Комплект игры

500 карт
- 130 основных карт сокровищ
  - 60 карт меди
  - 40 карт серебра
  - 30 карт золота
- 48 основных карт побед
  - 24 карты поместья
  - 12 карт герцогства
  - 12 карт провинции
- 252 карты королевства
  - по 10 карт «Библиотека», «Ведьма», «Вор», «Деревня», «Зал совета», «Искатель приключений», «Канцлер», «Кузница», «Лаборатория», «Лесоруб», «Мастерская», «Ополчение», «Погреба», «Пир», «Рынок», «Реконструкция», «Ров», «Ростовщик», «Рудник», «Тронный зал», «Часовня», «Чиновник», «Шпион», «Ярмарка».
  - 12 «Садов»
- 30 карт проклятия
- 33 карты-заместителя (по одной каждого вида и карта свалки)
- 7 пустых карт

Соберите колоду из карт королевства, сокровищ и побед. Выигрывает партию тот, в чьей колоде больше победных очков.

Помните, что в ходе игры карты победы почти не приносят пользы, так что вам для успеха придётся искать золотую середину между картами трёх категорий.

В комплекте игры 25 наборов карт королевства, но только 10 из них принимают участие в партии. Благодаря этому каждая новая битва за доминион развивается по уникальному сценарию.

Сбоку от основного текста вы найдёте краткий свод правил и разбор особых ситуаций, которые могут возникнуть в ходе партии. Если вы уже знакомы с игрой и только изредка нуждаетесь в небольшом напоминании, вам сюда.

Подготовка

Случайным образом определите первого игрока. В серии матчей первым игроком каждого нового состязания будет левый сосед прошлого победителя. При ничьей первый игрок следующей партии выбирается из тех, кто не претендовал на победу.

Каждый игрок берёт 7 карт меди и 3 карты поместья, тасует эту десятку и кладёт на стол перед собой лицом вниз. Так в личной зоне игрока формируется его колода. Затем из неё игрок тянет на руку 5 карт.

В партии участвуют далеко не все карты игры. Те, что не вошли в стартовые колоды игроков, будут называться резервом. Эти карты раскладываются по видам отдельными открытыми стопками по центру стола. Тип карты (атака, действие, победа, проклятие, реакция или сокровище) указан в её нижней части. Карта-заместитель, отличающаяся рубашкой от обычных карт, кладётся лицом вниз под стопку карт своего вида: когда стопка закончится, это будет очевидно для всех игроков. Также рядом с резервом помещается карта свалки.

Медь, серебро и золото служат основными картами сокровищ и доступны в любой партии. После того, как все взяли по 7 карт меди, оставшаяся медь, серебро и золото складываются тремя открытыми стопками в резерв.

Основными картами победы в каждой партии являются поместья, герцогства и провинции. В игре 3-х или 4-х соперников в резерв надо выложить отдельными и открытыми стопками по 12 карт победы каждого вида. Если же в партии только 2 участника, в резерве останется по 8 карт поместий, герцогств и провинций. Лишние карты победы возвращаются в коробку.

Карты проклятий также участвуют в любой партии. В резерве должно быть 10 проклятий при игре вдвоём, 20 карт для троих соперников и 30, если их четверо.

Вдобавок к 7 стопкам карт, участвующих в любой партии, игроки выбирают 10 видов карт королевства и выкладывают их на стол открытыми стопками (за исключением карты победы «Сады»). Для первой партии мы рекомендуем взять следующие карты: «Деревня», «Кузница», «Лесоруб», «Мастерская», «Ополчение», «Погреба», «Рынок», «Реконструкция», «Ров», «Рудник».

В последующих партиях игроки могут определять 10 карт любым методом. К примеру, можно собрать в одну колоду заместителей всех карт королевства, перетасовать и вытянуть верхние десять. В серии матчей каждый участник может заменить одну или несколько карт королевства между партиями для большего разнообразия. Кроме того, в конце правил мы предложим ещё несколько вариантов десятки карт королевства. Карты, оставшиеся не у дел, надо убрать в коробку до конца партии.

Если выбраны «Сады», число карт в стопке должно быть таким же, что и в стопках карт победы (12 или 8, в зависимости от количества игроков).

Первый игрок для первой партии выбирается случайно. В следующих партиях игра начинается с левого соседа победителя.

Каждый игрок начинает партию с колодой из 7 карт меди и 3 поместий. Колода тасуется. Пять верхних карт игрок берёт на руку.

Ниже показан резерв образцовой партии. Конечно, точное положение стопок будет больше зависеть от свободного места на вашем столе.



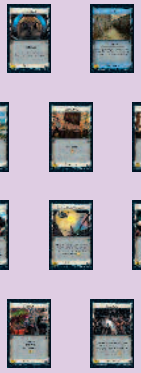
сокровища



победы



свалка/проклятия



карты королевства

По 12 карт побед каждого вида в игре 3-х или 4-х соперников, по 8 карт в игре вдвоём. В любой партии есть стопки меди, серебра, золота, поместий, герцогств, провинций и проклятий. 10 карт королевства выбираются в каждой отдельной партии.

ХОД

Каждый ход — это последовательное прохождение трёх фаз (А, Б и В):

А) Действия: игрок может сыграть карту действия.

Б) Приобретения: игрок может купить карту.

В) Расчистка: игрок обязан сбросить и сыгранные, и не сыгранные карты, после чего получает пять новых карт.

Когда игрок завершает все три фазы, он передаёт ход.

Игроки делают ходы по очереди, по часовой стрелке. Каждый ход состоит из трёх последовательных фаз:
А) фаза действий
Б) фаза приобретений
В) фаза расчистки

ДЕЙСТВИЯ

В фазе действий можно разыграть карту королевства с надписью «Действие» в нижней части. В начале партии карт действий ни у кого нет, так что в первых двух ходах нет и этой фазы. Как правило, выполнить можно одно действие в ход, но их количество вырастет, если заранее сыграть нужную карту.

Игрок может сыграть одну карту действия, если у него есть такая. Это не обязательно: можно не разыгрывать действие, даже если карта есть. Карты действий позволяют игроку сделать значительно больше в течение хода.

Разыгрывая действие, игрок выкладывает карту с руки в личную зону рубашкой вниз, оглашает, какое действие выбрал, и по порядку, сверху вниз, выполняет инструкции карты. Разыграть карту можно, даже если выполнить все её инструкции не получается, но воспользоваться как можно большим количеством свойств в интересах игрока. Одно действие надо завершить, прежде чем разыгрывать следующее (если применение ещё одной карты возможно). Подробнее о свойствах карт мы поговорим в конце правил. Разыгранная карта действия остаётся в личной зоне игрока до фазы расчистки, если в её тексте нет особых инструкций по обращению.

Поскольку игрок может применить несколько карт действий в ход, полезно выкладывать их в ряд слева направо, чтобы видеть, как много бонусов они дают игроку. Все эти карты будут сброшены в фазе расчистки (см. ниже), но не раньше.

Терминология карт действий:

«+X карт» — вытяните X карт из своей колоды. Если в ней слишком мало карт, возьмите остатки, перетасуйте сброс, сбейте из него новую колоду и доберите карты, которых не хватало. Если и после этого карт недостаточно, просто заберите всё, что есть.

+ X карт: немедленно вытяните X карт из колоды

«+X действий» — в фазе действий вы сможете разыграть X добавочных карт. Завершите то действие, которое дало вам этот X, прежде чем выполнять добавочные. Произведите все доступные действия до перехода к фазе приобретений. Если у вас больше одного добавочного действия, при каждом розыгрыше объявляйте вслух, сколько осталось.

+ X действий: можете сыграть X добавочных действий в фазе действий

«+» — вы получаете X добавочных монет, чтобы потратить их на покупки в фазе приобретений. Карты сокровищ для полученных монет вы брать не должны.

+ X монет: вы можете потратить на X монет больше в этот ход

«+1 покупка» — в фазе приобретений этого хода вы сможете купить добавочную карту из резерва. Эта покупка добавляется к вашим потенциальным приобретениям, а не даёт вам права получать карты в фазе действий.

+1 покупка: можете купить на 1 карту больше в фазе приобретений.

«Сбросьте» — если ничего иного не сказано, вы перекладываете карты с руки в стопку сброса лицом вверх. Сбрасывая несколько карт разом, вы не обязаны показывать соперникам все эти карты, но иногда вам придётся открыто указывать, какое количество их уходит в сброс (например, при розыгрыше «Погребов»). Верхняя карта в стопке сброса всегда должна быть видна всем за столом.

Сбросить: положите карту лицом вверх в стопку сброса

«Выкиньте на свалку» — положите карту не в сброс, а на карту свалки. Карты, попавшие на свалку, не возвращаются в резерв и не могут быть куплены в фазе приобретений.

Выкинуть на свалку: положите карту в стопку свалки.

«Получите» — получая карту, возьмите её из резерва и положите её в стопку сброса лицом вверх, если только разыгрываемая карта не говорит, куда положить полученную. Использовать карту сразу после получения нельзя.

Получить: возьмите карту и положите в свой сброс

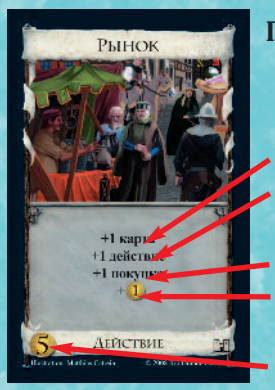
«Раскройте» — раскрывая карту, покажите её всем игрокам и верните туда, откуда брали, если только разыгрываемая карта особо не оговаривает, как обращаться с раскрытой. Если от вас требуют раскрыть несколько верхних карт вашей колоды, но в ней недостаточно карт, перетасуйте сброс, сбейте новую колоду и раскройте столько карт, сколько нужно.

Раскрыть: покажите карту и верните туда, откуда брали.

«Отложите» — когда от вас требуется отложить карту, поместите её лицом вверх на стол, если ничего иного не сказано в тексте разыгрываемой карты. Инструкции отложенной карты выполнять не надо. То действие, которое потребовало от вас отложить карты, расскажет, что делать с ними дальше.

Отложить: уберите карту в сторону до дальнейших указаний.

Фаза действия завершается, когда игрок больше не может (не хочет) разыгрывать карты действий. Обычно действия можно применять только в первой фазе своего хода. Исключением служат карты реакции, которые используются в ответ на действия противника в его ход.



ПРИМЕР КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ («РЫНОК»)

Это свойство позволяет тут же вытянуть карту из колоды

Это позволяет разыграть ещё одно действие в фазе действий

Это позволит купить добавочную карту в фазе приобретений

Это даёт монету для расходования на покупки

Столько монет надо заплатить за приобретение карты

ФАЗА ПРИОБРЕТЕНИЯ

В этой фазе игрок может получить, как правило, одну карту из резерва, выплатив её стоимость. Любая карта резерва доступна для приобретения (сокровище, победа, королевство, даже карты проклятий). А вот карты со свалки купить нельзя. Если в обычных условиях игрок вправе приобрести только одну карту, то некоторые карты действий, разыгранные ранее в течение хода, увеличивают его потенциал.

Игрок может получить одну карту из резерва, оплатив её стоимость. Плата взимается монетами с карт сокровищ (цифра на монете) и с ранее сыгранных карт действий.

Стоимость карты указана в нижнем левом углу. Оплачивается покупка сокровищами и монетами от сыгранных ранее карт действий. Карты сокровищ выкладываются в личную зону и их ценность суммируется, затем игрок берёт из резерва карту равной или меньшей стоимости. Он перекладывает купленную карту из резерва в свой сброс лицом вверх. Свойства покупки сразу использовать нельзя.

Игрок вправе использовать сокровища и монеты с карт действий в любом сочетании.

Если игрок может сделать ряд покупок, ему понадобятся средства на все приобретения. К примеру, получив бонус «+ 1 покупка», Толя в фазе приобретений сможет потратить 6 монет (от двух карт золота) на «Погреба» (2) и «Кузницу» (4). Если же ему понадобятся все шесть монет на одну карту, второй картой он сможет приобрести карту Меди (0). Игрок может отказаться от нескольких или от всех покупок.

Выкладывайте применённые карты сокровищ в ряд в личной зоне слева направо, добавляя их к ранее сыгранным.

Карты сокровищ остаются в личной зоне до фазы расчистки. Карты сокровищ постоянно возвращаются в ваше распоряжение, сколько бы раз вы их ни расходовали, ведь ваша новая колода то и дело формируется из карт сброса. Карты сокровищ воплощают ваши постоянные источники дохода, а не какие-то разовые ресурсы. Медь даёт монету для покупок, серебро — 2, золото — 3 монеты.

Все эти карты надо будет сбросить, но не раньше, чем наступит фаза расчистки.

ФАЗА РАСЧИСТКИ

Все карты, полученные игроком в этот ход, уже в сбросе. Теперь туда же надо отправить карты из его личной зоны (разыгранные действия и сокровища, которыми он оплачивал покупки) и остатки карт с руки. Хоть игрок и не обязан показывать соперникам, что было у него на руке, верхнюю карту сброса скрыть не удастся, так как там все карты лежат лицом вверх.

При расчистке сбросьте карты из личной зоны (ранее сыгранные действия и сокровища, которыми оплачивались покупки этого хода) и карты с руки.

Затем игрок обновляет руку, вытягивая из колоды новые пять карт. Если там карт не хватает, ему придётся взять всё, что есть, сбить новую колоду из сброса и добрать руку до пяти карт.

Возьмите 5 карт из колоды на руку.

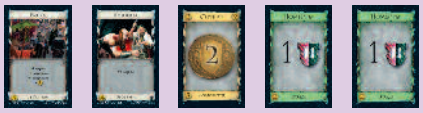
Взяв пять новых карт, игрок передаёт ход следующему игроку. Для ускорения процесса игрок может завершать расчистку, уже передав ход. Вот только если соперник применит карту атаки, игрок должен завершить расчистку, чтобы это действие было разыграно по всем правилам.

Ваш ход окончен. Передавайте право действия соседу слева (по часовой стрелке).

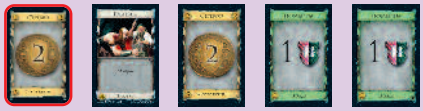
ПРИМЕР ХОДА

Таня изучает доставшиеся ей карты. У неё на руке 2 поместья, серебро, «Кузница» и «Рынок». В фазе действий она сыграет (выложит в личную зону) «Рынок» и немедленно тянет из колоды ещё одну карту: это ещё одно серебро. Поскольку «Рынок» дал Тане право на второе действие, она разыгрывает «Кузницу» и получает право взять из колоды три карты! Но там их осталось всего две, и она забирает обе на руку. Затем она перетасовывает свою открытую стопку сброса и делает из неё новую закрытую колоду, из которой и добирает на руку третью карту. Так Татьяна получила две карты меди и ещё один «Рынок». Разыграть его игрок не может, так как права на действия не осталось. Фаза приобретений начинается с того, что Таня выкладывает две карты серебра и две карты меди в личную зону. В сочетании с +1 монетой от разыгранного «Рынка» Таня получает 7 монет, которые можно потратить на 2 покупки. Она тратит 3 монеты на приобретение «Деревни» и кладёт эту карту лицом вверх в сброс. Оставшиеся 4 монеты Таня вкладывает в покупку карты «Реконструкция», которая также отправляется в стопку сброса. Наконец, при расчистке в сброс из личной зоны уходят «Кузница», «Рынок» и четыре карты сокровищ, а с руки — второй «Рынок» и два поместья. Передавая ход, Таня вытягивает из колоды 5 карт на руку.

Рука Татьяны



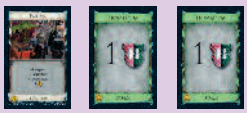
сыгран Рынок, взята карта



сыграна Кузница, взяты 3 карты



куплены Деревня и Реконструкция, обе отправлены в сброс



карты из личной зоны сброшены
карты с руки сброшены



Конец игры

Игра завершается в конце хода, в котором **либо**:
1) иссякает стопка карт провинций в резерве, **либо**
2) карт нет в любых трёх стопках резерва.
Игроки собирают все свои карты в колоды и подсчитывают победные очки на них.
Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. При равных результатах выиграет претендент, сделавший меньше ходов. Если ничья сохраняется, разделите победу.

Игра кончается, когда в резерве завершаются

1) карты провинций
или
2) карты любых трёх видов

Считаем победные очки. У кого больше, тот и побеждает.

Дополнительные правила

Игрок вправе подсчитать, сколько карт в его колоде. Считать карты в сбросе ему не позволено. Также игроку нельзя изучать содержание колоды и сброса. Игроки вправе изучать карты свалки, а также подсчитывать количество карт в любой стопке резерва.

Игрок может считать карты в колоде и сбросе или изучать состав свалки, но не может смотреть в карты колоды или сброса.

Если свойство карты влияет на нескольких игроков, и порядок воздействия имеет значение, свойство применяется по порядку хода, начиная с того игрока, чей сейчас ход.

В любой момент игры, если игрок должен взять или раскрыть больше карт, чем есть в его колоде, он должен взять/раскрыть все остатки, сделать новую колоду из карт сброса и из неё добрать/раскрыть недостающие карты.

Перетасуйте сброс, если надо взять или раскрыть карту при пустой колоде. Игрок может дать подснять колоду соседу слева, чтобы убедить всех в своей честности.

Если колода игрока пуста, он не должен делать новую из сброса, пока от него не потребуется раскрыть или взять карту из колоды.

Описание карт королевства

Искатель приключений. Перетасуйте сброс, если придётся. Не замешивайте в новую колоду раскрытые карты, так как они не должны попасть в сброс, пока свойство «Искателя» не будет полностью реализовано. Если даже после этого вы находите среди раскрытых карт только одно сокровище, его вы и забираете.



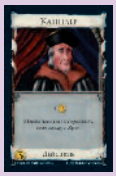
Чиновник. Если ваша колода пуста при розыгрыше этой карты, полученное вами серебро положите в колоду! Точно так же, если у другого игрока колода в это время пуста, он должен положить карту победы с руки в колоду.



Погреба. Вы не можете сбросить карту «Погреба» при её розыгрыше, чтобы вытянуть за неё новую карту: она уже ушла из вашей руки. Выберите карты для сброса и сбросьте их все разом. Только после этого тяните новые. Если придётся, перетасуйте сброс.



Канцлер. Вы обязаны разыграть свойство «Канцлера» (решить, будете или нет сбрасывать колоду), и лишь потом можете продолжать ход очередным действием или покупкой новых карт. Вы не можете изучать колоду, сбрасывая её!



Часовня. Саму «Часовню» выкинуть на свалку нельзя, так как она покинула вашу руку. Другую «Часовню», если она есть у вас в руке при розыгрыше первой, выкинуть, безусловно, можно.



Зал совета. Другие игроки обязаны взять по карте, хотят они того или нет. Если им для этого понадобится перетасовать сброс, пусть тасуют.



Пир. Полученная карта уходит в ваш сброс. Это должна быть карта из резерва. Вы не можете применять монеты с карт сокровищ или ранее сыгранных карт действий (например, «Рынок») для увеличения стоимости карты, которую вы получаете. Если вы влияете «Тронным залом» на «Пир», вы получите две карты, хотя выкинуть «Пир» на свалку можно только раз. Получение карт не связано с отправкой «Пира» на свалку: это два разных эффекта одной карты.



Сады. Эта карта королевства, в отличие от большинства, является картой победы, а не действия. Она не обладает свойствами, помогающими в процессе игры, а в конце партии приносит победное очко за каждые 10 карт в вашей колоде (на тот момент вашей колодой уже будут и сама колода, и сброс, и рука). Округляйте вниз: при 39 картах «Сады» дадут 3 победных очка. При подготовке в резерве должно быть 12 «Садов» для партии на 3-х или 4-х соперников и 8 карт для дуэльного состязания.



Ярмарка. Разыгрывая несколько таких карт, внимательно следите, а лучше — вслух говорите, сколько действий у вас осталось. «Я играю “Ярмарку”, и у меня остаётся два действия. Теперь “Рынок” — всё ещё два действия. И вторая “Ярмарка”! У меня три действия».

Лаборатория. Вытяните две карты. Вы сможете разыграть другую карту действия в своей фазе действий.

Библиотека. Если в разгар процесса вам придётся делать новую колоду из сброса, не замешивайте в неё отложенные карты: они будут сброшены, только когда вы закончите тянуть карты. Если карт не будет хватать даже с новой колодой, просто получите максимально возможное количество карт. Вы не обязаны откладывать карты действий, это оставлено на ваше усмотрение. Если вы разыграли карту «Библиотека», когда у вас на руках 7 или больше карт, новых вы не тянете.

Рынок. Тяните карту. Вы сможете: а) разыграть другую карту действия в своей фазе действий; б) купить одну добавочную карту из резерва в фазе приобретений и в) добавить одну монету к ценности разыгранных сокровищ.

Ополчение. Атакованные игроки сбрасывают карты, пока у них на руках не останется по три карты. Если у кого-то на руке 3 карты или меньше, он не сбрасывает карт при розыгрыше «Ополчения».

Рудник. В общих чертах, отправьте медь на свалку, чтобы получить серебро, или выкиньте серебро и получите золото. Вы также вправе выкинуть сокровище, чтобы получить такое же или меньшее, если это как-то поможет вам в игре. Полученную карту заберите в руку: вы сможете использовать её в этот же ход. Если сокровища у вас в руке нет, вы не можете получить другую.

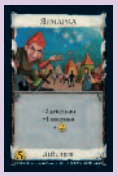
Ров. На карте атаки внизу так и написано: «Атака» (обычно «Действие - Атака»). Когда кто-то разыгрывает карту атаки, вы сможете раскрыть «Ров» с руки, показав его соперникам, и вернуть его на руку до выяснения исхода атаки. Данная карта атаки не повлияет на вас. Вы не получите проклятие от «Ведьмы», «Шпион» не заставит вас раскрыть карту, и т.д. Вы как будто выходите из игры на время атаки. «Ров» не предотвращает влияние атаки на других игроков. Так, если все отгородились «Рвами» от «Ведьмы», тот, кто начал атаку, всё равно сможет вытянуть две карты. «Ров» также можно сыграть в свой ход как обычное действие для того, чтобы взять две карты.

Ростовщик. Если у вас в руке нет меди, чтобы выкинуть её на свалку, вы не получите трёх монет на фазу приобретений.

Реконструкция. Выкинуть «Реконструкцию» на свалку нельзя — она покидает вашу руку при розыгрыше (если, конечно, это не другая такая же карта). Если карт для свалки у вас нет, когда вы применяете «Реконструкцию», ничего за её свойство вы не получите. Полученная карта идёт в сброс. Взять её можно только из резерва. Стоимость полученной карты не может быть выше, чем стоимость выкинутой + 2, но дешевле — сколько угодно. Монеты от карт сокровищ или ранее сыгранных действий применить для увеличения стоимости нельзя. Вы вправе выкинуть карту, чтобы получить её копию.

Кузница. Вытяните три карты.

Шпион. Все игроки, в том числе и тот, кто сыграл «Шпиона», раскрывают верхние карты своих колод. Кстати, вы тянете карту за розыгрыш до того, как раскрываете. Если карт в чьей-либо колоде нет, он перетасовывает сброс. Если у него по-прежнему нет карт, чтобы раскрыть одну, он освобождается от ответственности. Если игрокам важен порядок, в котором они раскрывают карты, процесс начинается с вас и дальше передаётся по часовой стрелке. Раскрытые, но не сброшенные карты возвращаются на верх колод игроков.













Вор. Игрок с одной картой в колоде раскрывает её, затем делает новую колоду из сброса (не замешивая раскрытую), чтобы раскрыть вторую; игрок без карт делает то же самое, чтобы раскрыть обе карты. Если и после этого две карты раскрыть не выходит, игрок раскрывает то, что есть. Среди раскрытых карт каждого игрока тот, кто применил «Вора», указывает одну карту сокровища, которую следует выкинуть на свалку, а потом забирает со свалки выкинутые карты на свой вкус. Забрать можно лишь те сокровища, которые были только что выкинуты. Можно взять их все, не брать ничего или выбрать любой промежуточный вариант. Все взятые карты кладутся в сброс игрока, другие остаются на свалке.

Тронный зал. Выберите другую карту действия и разыграйте её дважды подряд. Второй розыгрыш карты не расходует ваших добавочных действий. Полностью разыграйте действие один раз, прежде чем запускать его вторично. Применяя один «Тронный зал» на другой, разыграйте дважды одну карту, и затем два раза выполните действие второй карты, а не повторяйте действие одной карты четыре раза! Применяя «Тронный зал» к карте с 1 добавочным действием, например, к «Рынку», после этого у вас будет 2 действия, что весьма полезно: в обычных условиях после двух сыгранных «Рынков» у вас осталось бы всего одно действие. Не забывайте считать оставшиеся действия (проговариваем их вслух). Вы не можете разыграть другие действия между двумя действиями «Тронного зала».

Деревня. Если вы применяете несколько таких карт, следите, сколько действий у вас остаётся, и не стесняйтесь об этом говорить: этот приём работает безотказно.

Ведьма. Если карт проклятия для всех уже не хватает, когда вы разыгрываете «Ведьму», сдавайте их по порядку хода, начиная с вашего соседа слева. Если вы применили «Ведьму», когда проклятий не осталось вообще, вы тянете две карты из колоды. Игрок, получивший проклятие, кладёт его лицом вверх в сброс.

Лесоруб. В вашей фазе приобретений вы добавляете две монеты к общей ценности сыгранных вами карт сокровищ и можете купить добавочную карту из резерва.

Мастерская. Положите полученную карту в сброс. Это должна быть карта из резерва. Вы не можете использовать монеты с карт сокровищ или ранее разыгранных действий для увеличения стоимости карты, которую вы можете получить.

Рекомендованные наборы карт королевства

Вы можете использовать любые 10 карт королевства, но наши предложения помогут вам использовать интересные связки действий и откроют доступ к разнообразным стратегиям игры.

Первая игра: «Деревня», «Кузница», «Лесоруб», «Мастерская», «Ополчение», «Погреба», «Рынок», «Реконструкция», «Ров», «Рудник».

Большие деньги: «Искатель приключений», «Канцлер», «Лаборатория», «Пир», «Рынок», «Ростовщик», «Рудник», «Тронный зал», «Часовня», «Чиновник»

Опасные связи: «Библиотека», «Вор», «Деревня», «Зал совета», «Канцлер», «Ополчение», «Ров», «Чиновник», «Шпион», «Ярмарка».

Нарушение равновесия: «Ведьма», «Вор», «Деревня», «Лаборатория», «Лесоруб», «Мастерская», «Погреба», «Пир», «Сады», «Часовня»

Деревенская площадь: «Библиотека», «Деревня», «Кузница», «Лесоруб», «Погреба», «Рынок», «Реконструкция», «Тронный зал», «Чиновник», «Ярмарка».








Автор Дональд Ваккарино
Иллюстрации Маттиаса Катрейна
Издаётся в России с 2010 года
ООО СМАРТ
по лицензии
Rio Grande Games.
Над русским изданием работали
М. Акулов, И. Попов, А. Перерва,
В. Серпова.
Выражаем благодарность всем, кто помогал тестировать и выпустить эту замечательную игру.
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.