



# КОРОЛЕВСТВО

## КАРТОЧНАЯ ИГРА

Автор: Анатолий Шкляров.

Художник: Вера "Veresen" Николаева.

Верстка правил: Михаил «Monkey» Маргитыч.

Тестирование: Алексей Коннов, Алексей Пальцев, Алина Шклярова

*Быть монархом – не так-то просто, как может показаться. Правитель постоянно должен смотреть, чтобы в его королевстве был порядок. Для этого нужно все время следить за отдельными провинциями, чтобы каждое поселение давало как можно больше дохода. Стоит зазеваться – и одна провинция уже тянет процветающее королевство вниз. Да еще и соседи не дают покоя. Также пытаются развить каждый свое королевство, да еще так и норовят откусить от чужой земли кусок побольше.*

*Кто окажется лучшим правителем своей земли и сможет привести свое королевство к процветанию? Время покажет.*

### Комплектация

Правила игры - 1 шт.

Игровые карты - 84 шт.:

карты шутов - 12 шт.

карты принцесс - 12 шт.

карты рыцарей - 12 шт.

карты королей - 12 шт.

карты крестьян - 36 шт.



### Подготовка к игре.

Колода тасуется, и каждый игрок получает в закрытую по 5 карт. Эти карты составляют его руку и никому другому не показываются. Оставшаяся колода кладется рубашкой вверх так, чтобы каждый игрок при необходимости мог до нее дотянуться.

Жребием выбирается первый игрок. С его хода и начинается игра.

### Ход игры.

Игрок, чей сейчас ход, разыгрывает карту с руки, после чего ход передается дальше по часовой стрелке. Эту карту можно выкладывать **перед собой или перед другим игроком** лицевой стороной вверх, образуя свою процветающую провинцию или помогая чужой провинции загнуться. Выкладываемая карта должна соответствовать цвету провинции. К примеру, в красную провинцию можно положить только красную карту, и так далее. Если цвет провинции еще неизвестен, то в нее можно положить любую карту. Одновременно игрок может иметь максимум две провинции, и при этом они обязательно должны быть разного цвета.



В этом примере собранная зеленая провинция приносит игроку 6 победных очков.



В этом примере красная провинция не приносит игроку очков, т.к. общая сумма карт персонажей отрицательная (-4).

Когда в провинции набирается 5 карт, она считается собранной. Когда такое происходит, очки на этих картах подсчитываются. Если сумма положительная, эти карты игрок берет себе и кладет рядом – провинция отныне будет приносить доход, который является победными очками игрока.

Если сумма отрицательная или равна нулю, карты просто сбрасываются и не приносят ни бонусов, ни штрафов. Такие провинции лучше забросить, чтобы не тянули все королевство назад. Можно собирать новую провинцию.

После выкладывания персонажа или нескольких игрок смотрит, сколько у него карт в руке. Если их меньше пяти, то игрок добирает из общей колоды до пяти. Если их и так пять или больше, новые карты не берутся.

**Внимание:** если же случилось так, что игрок не может сделать ход, он открывает руку, показывая, что ходить не может. Если это действительно так, то он сбрасывает все карты и берет из колоды новые пять, после чего ход передается дальше.

### Свойства карт

Всего в игре 5 типов персонажей: шуты, рыцари, принцессы, короли и крестьяне.

**Цвет (1).** Все шуты золотого цвета, что означает, что они никак не влияют на цвет провинции и могут быть разыграны куда угодно. Другие персонажи могут быть красного, синего или зеленого цвета.

**Очки (2).** Сколько очков принесет или отнимет та или иная карта. Только крестьяне приносят +2 или +3 очка. Шуты никак не влияют на баланс очков. Короли, принцессы и рыцари дают -2 или -3 очка, то есть отнимают победные очки.

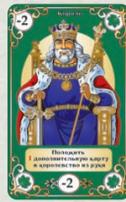
**Свойства (3).** Каждая карта обладает неким уникальным свойством, которое задействуется при выкладывании ее в провинцию. Если карта уже выложена, ее свойства никак не влияет на игровой процесс. Помните, что можно выкладывать карту в любую провинцию: как свою, так и чужую, лишь бы она подходила по цвету. Крестьяне не имеют никаких свойств, но зато только они дают победные очки.



## Свойства персонажей:

**Шут.** Карта может быть выложена вместо любой уже разыгранной. К примеру, можно просто разыграть эту карту, а можно заменить ей другую, взяв старую карту себе в руку.

Игрок М. играет карту шута в СВОЮ зеленую провинцию. Он может просто добавить шута к 3 имеющимся картам, а может заменить шута на любую карту, например короля. Короля при этом он берет в руку и может им воспользоваться на следующем ходу. Шут может быть разыгран в королевство любого цвета.



**Рыцарь.** Когда эта карта выкладывается, в ту провинцию, куда выкладывается рыцарь, можно переложить из любой одной иной провинции карту или две (смотри свойства карты). При этом ограничения по цвету и лимиту в 5 карт все еще действуют.



Игрок М. играет карту синего рыцаря в СВОЮ синюю провинцию. Он может просто добавить рыцаря к 2 имеющимся там картам крестьян, а может воспользоваться свойством рыцаря, и перетащить из другой синей провинции (принадлежащей другому игроку) – до двух карт

Если, к примеру, в другой синей провинции будет два каких-нибудь крестьянина (например +2 и +3) – то перетащив их, провинция игрока М. примет следующий вид:



**Принцесса.** Когда эта карта выложена, из той провинции, куда выложена принцесса, можно взять себе в руку карту или две (смотри свойства карты). Нельзя брать только что выложенную принцессу.



Игрок М. играет карту красной принцессы в СВОЮ красную провинцию. Он может просто добавить принцессу к 4 имеющимся картам – при этом собрав провинцию, которая не принесет дохода, а может заменить принцессу на две любые карты, например королей. При этом в его провинции останется 3 карты, но общая сумма очков будет положительная (+1).



Добавив потом каких-нибудь крестьян – можно добиться от этой провинции дохода. Королей при этом он берет в руку и может ими воспользоваться в последующем.

**Король.** Когда эта карта выложена, в ту провинцию, куда пришел король, можно дополнительно выложить из руки карту или две (смотри свойства карты), разумеется, при условии, что они подходят по цвету. При этом количество карт в провинции не может превышать 5.



Игрок М. играет карту зеленого короля в СВОЮ зеленую провинцию. Он может просто добавить короля к 2 имеющимся там картам (крестьянин и рыцарь), а может воспользоваться свойством короля, и выложить из руки дополнительно – до двух карт.

Если игрок М выложит из руки двух крестьян, его зеленая провинция примет следующий вид:



**Крестьянин.** Он единственный, кто обделен свойством, зато крестьянин дает победные очки.

В приведенных выше примерах игрок М играл карты в свои провинции, т.е. перед собой, однако карты персонажей можно выкладывать и в чужие провинции, используя их свойства во вред противнику.

При желании свойство можно игнорировать, полностью или частично. К примеру, игрок выкладывает карту принцессы, которая позволяет взять в руку две карты. Игрок может взять эти две карты, может взять только одну, а может вообще проигнорировать это свойство и не брать карт.

## Конец игры

Игра подходит к концу, когда заканчивается колода персонажей, то есть когда в руку любого игрока уходит последняя карта. Подсчитывается доход со всех провинций игрока – это доход всего его королевства. Те провинции, которые игроки не успели собрать к моменту взятия из колоды последней карты - не приносят дохода и не учитываются при подсчете победных очков. Доход можно подсчитывать в конце игры или по ходу игры, записывая полученные победные очки от собранных провинций. Кто к концу игры собрал больше победных очков – тот и победил.

Он объявляется умнейшим и сильнейшим правителем.

## Часто задаваемые вопросы

**Возможна ли ситуация в игре, когда в провинции может быть больше 5 карт?**

Нет. Как только в провинции 5 карт она или уходит в сброс - "сливается" либо приносит доход.

**Возможно ли захватывать или переманивать шутов, если они стоят в провинции цвета карты, которую ты играешь?**

Да, конечно. Шуты принимают цвет провинции, в которую они выложены.

**Когда игрок поменял единственную карту провинции, например, красного цвета на шута, то становится ли эта провинция бесцветной или также остаётся красной?**

В этом случае провинция становится бесцветной. Единственное ограничение состоит в том, что если у игрока есть 2 провинции, одна например синего цвета, а в другой шут - то провинция с шутом может считаться либо зеленой либо красной (исходя из того правила, что собираются 2 провинции разного цвета).