

# КИНГСБУРГ

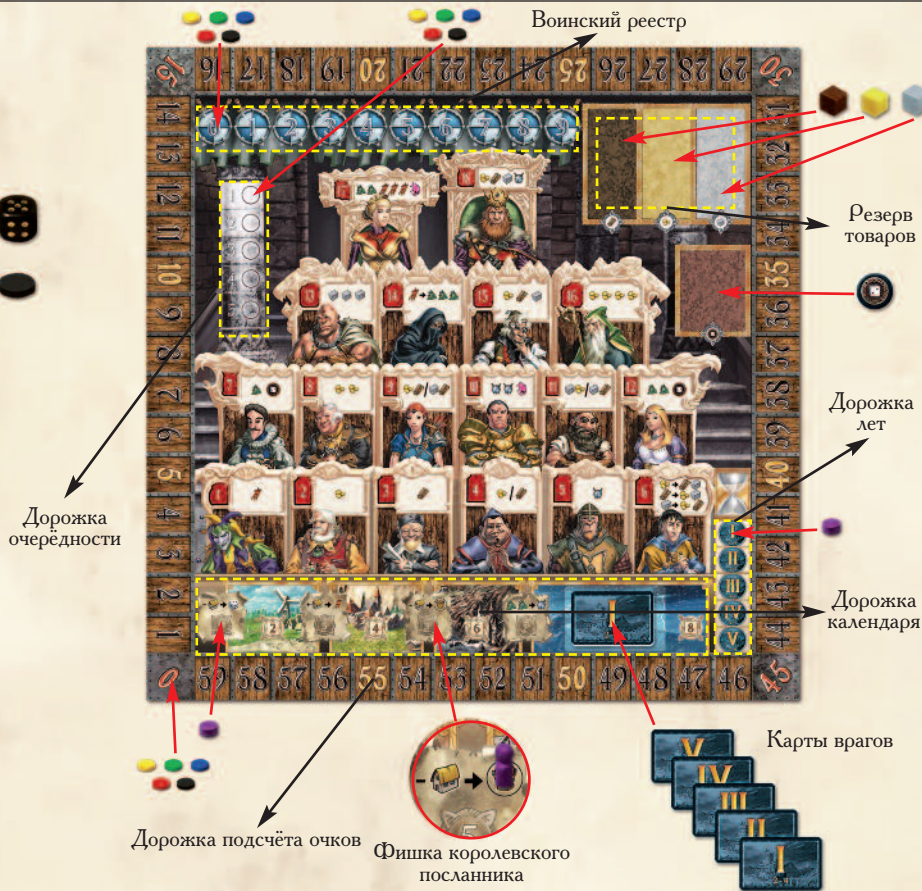
Настольная игра Андреа Кьярвезио и Луки Еннако  
для 2—5 игроков в возрасте от 10 лет

Государь Тритус, владыка королевства Кингсбург, посылает молодых и рьяных дворян (о вас речь, между прочим!) на самый край королевства управлять недавно завоёванными землями. Новые владения надо развивать и защищать от врагов, для чего губернатор должен пойти на поклон к королевским советникам. Не все они вам по душе, но только у них есть знания и средства, которые помогут вам исполнить волю короля. Без поддержки советников губернатор не сможет отразить натиск вражеских полчищ, и о каком успехе тогда говорить? Спросите, что на кону? Власть — через пять лет король введёт самого талантливого из губернаторов приграничья в состав Королевского Совета!

## Состав игры

- Игровое поле из 4-х частей
- 5 листов провинций
- 21 шестигранный кубик: 6×, 3×, 3×, 3×, 3×, 3×, 3×
- 15 деревянных фишек: 3×, 3×, 3×, 3×, 3×, 3×
- 1 фишка королевского посланника
- 20 жетонов «+2»
- 60 кубиков товаров: 25× золото, 20× дерево, 15× камень
- 85 жетонов зданий: 17×, 17×, 17×, 17×, 17×
- 1 фишка календаря
- 1 фишка года
- 25 карт врагов (римские цифры от I до V указывают, в каком году вторгнется этот враг, а арабские — диапазон его возможной силы)

Правила игры



## Подготовка к игре

Соберите игровое поле и положите его посреди стола. Фишку календаря поставьте на деление «Помощь короля» (первое деление дорожки календаря), а фишку года — на первое деление дорожки лет (с римской цифрой I). Белые кубики и жетоны «+2» сложите в отведённые для них места на поле. Фишку королевского посланника поставьте на пятое деление дорожки календаря.

Товары (деревянные кубики трёх цветов) сложите в соответствующие зоны резерва товаров в правом верхнем углу поля. В ходе игры, добывая и расходуя товары, вы будете брать нужные кубики из этого резерва и возвращать их обратно. Держите свои товары на виду у всех игроков.

Каждый игрок выбирает цвет и забирает компоненты этого цвета (три кубика, три фишки и все жетоны зданий) и лист провинции. Если в партии участвует меньше пяти игроков, уберите в коробку лишние компоненты.

Каждый игрок кладёт перед собой кубики, жетоны и лист провинции (лицом вверх), а также ставит по одной деревянной фишке на нулевые деления воинского реестра и дорожки подсчёта. Затем случайным образом определите, в каком порядке будут ходить игроки, и соответствующим образом расставьте по одной фишке каждого игрока на дорожке очередности.

Разделите карты врагов по цифрам на рубашках на пять стопок. Перетасуйте стопки по отдельности и вытяните из каждой по одной карте. Эти пять карт составляют колоду врагов. Не глядя в них, сложите их закрытой стопкой на самое правое (восьмое) деление дорожки календаря по возрастанию номеров (I сверху, V снизу). Оставшиеся 20 карт уберите в коробку: они в игре не участвуют. Игроки не имеют права смотреть эти карты.

**Пример:** Анна, Борис, Виктор и Галина сели играть в «Кингсбург». Каждый взял по листу провинции, кубики, жетоны и фишки своего цвета. Порядок хода образовался такой: Виктор, Анна, Галина, Борис. Игроки расставили свои фишки на поле, собрали колоду врагов и теперь готовы начать первый год игры.



## Цель игры

Победителем становится тот игрок, у кого будет больше победных очков (ПО) в конце пятого года игры. ПО даются за влияние на **советников короля**, за строительство важных **зданий** и за **победы** в битвах с врагами.

## Ход игры

Игра длится **5 лет**. Каждый год разделён на **8 фаз**, всегда идущих в одном порядке. Текущая фаза отмечается фишкой на дорожке календаря. В конце каждой фазы фишка календаря сдвигается по дорожке на следующее деление. Восемь фаз сгруппированы в **4 сезона**: весна, лето, осень и зима. В первой фазе сезона происходит **особое событие**, а во второй — **урожай** (весной, летом и осенью) или **битва** (зимой).

## Фазы года

Рассмотрим в деталях, что происходит во время каждой фазы.

### Фаза 1: Помощь короля

Король хочет, чтобы процветали все провинции его страны, и он будет помогать отстающему губернатору. Игрок с наименьшим числом зданий (если таких игроков несколько, тот из них, у кого меньше всего товаров) получает один **добавочный белый кубик**, который он будет бросать во время урожая этой весной (но не в другие сезоны). Если у претендентов на помощь одинаково мало не только зданий, но и товаров, король поможет им всем, но иными образом: каждый отстающий губернатор возьмёт один товар на свой выбор, но добавочный кубик не получит никто.

**!** В первой фазе первого года ни у кого нет ни зданий, ни товаров, поэтому помощь получают все: каждый игрок возьмёт один товар, но никто не будет бросать белый кубик.

Отыскав нуждающихся в королевской помощи и выдав им товары или белый кубик, переходите к следующей фазе.

**Пример:** в начале первого года все выбрали товары. Анна взяла лес, Борис — камень, Виктор и Галина — золото.

**Пример:** в начале третьего года у Анны 6 зданий, но товаров нет, у Бориса 5 зданий и 2 товара, у Виктора 5 зданий и нет товаров, а у Галины 6 зданий и 1 товар. Виктор отстаёт по всем статьям. Он берёт белый кубик из резерва и будет кидать его вместе со своими этой весной. В конце весны он вернёт кубик в резерв.

### Фаза 2: Весна — первый урожай

Во время всех урожаев (весной, летом и осенью) игроки совершают следующие действия в указанном порядке:

- Бросок кубиков и изменение порядка хода
- Влияние на королевских советников
- Помощь советников
- Возведение зданий и применение свойств зданий

**!** Если вы играете вдвоём, обратите внимание на особое правило (стр. 7).

#### а) Бросок кубиков и изменение порядка хода

Все игроки **одновременно** бросают все свои кубики (цветные, а также белые от помощи короля и/или Ферм). После броска игроки в порядке очередности могут воспользоваться Статуей и/или Часовней, чтобы перебросить кубики.

Затем игроки фиксируют новый порядок хода своими фишками на дорожке очередности. Каждый игрок складывает значения, выпавшие на всех его

кубиках (включая любые белые кубики этого сезона). Игрок с наименьшей суммой ставит свою фишку на верхнее деление дорожки очередности, далее места раздаются по возрастанию результатов, и игрок с самым высоким итогом броска занимает нижнюю позицию. Если суммы броска у нескольких игроков равны, более высокое деление занимает тот из них, чья фишка стояла выше прочих до броска кубиков.

#### Пример:

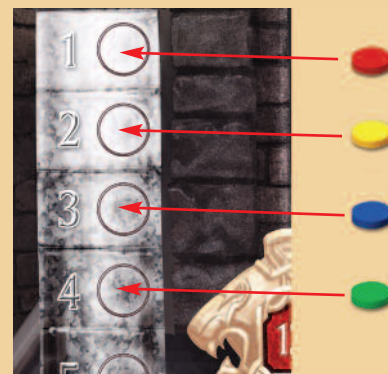
Анна выбросила 1, 3, 5  (сумма 9)

Борису выпало 4, 4, 5  (всего 13)

Виктор накидал 2, 2, 6  (итого 10)

Галина выдала 2, 3, 5  (= 10)

Новая очередность такова: Анна с её наименьшим итогом встанет первой, за ней — Виктор (результат тот же, что и у Галины, но до броска кубиков Виктор стоял выше), потом Галина, а Борис становится замыкающим — слишком много у него выпало. Пятое деление остаётся пустым, поскольку играют только четверо.



#### б) Влияние на королевских советников

Каждый игрок, начиная с первого и далее в порядке очередности, может повлиять на **одного** советника или пасовать. Когда последний игрок повлиял на советника или спасовал, первый может повлиять на другого советника, и так далее. Пользуйтесь возможностью влиять на советников в свою очередь, пока не будете вынуждены пасовать. Спасовав, вы завершаете для себя этот этап, и до конца этапа влияния ваш черёд будет пропускаться.

Чтобы повлиять на советника, вы должны потратить один или несколько своих кубиков. Сумма значений на потраченных кубиках должна точно равняться цене советника. Частично потратить кубик нельзя! Выпавшие на кубиках значения используются полностью. Влияя на советника, выставите потраченные на него кубики в его ячейку на поле.

**!** Вы можете добавить один жетон «+2» к потраченному кубик (кубикам), чтобы увеличить сумму строго на два очка. Число жетонов «+2» на руках игрока не ограничено, но в одном сезоне каждый игрок может добавить только один такой жетон к кубик (кубикам) или к группе кубиков для влияния на советника.

**Нельзя** влиять на советника, на которого уже оказано влияние в этом сезоне (вами или другим игроком). Другими словами, на каждой клетке королевского двора может быть только один кубик (или группа кубиков одного игрока). Единственное исключение позволяет сделать королевский посланник (см. стр. 5).

**!** Нельзя влиять на советника только белыми кубиками и/или жетонами «+2». Для влияния на советника вы обязаны применить хотя бы один кубик своего цвета. В одной группе кубиков может быть два белых кубика, но только при наличии в ней цветного кубика.

Если у вас не осталось цветных кубиков или вам некуда положить оставшиеся кубики, вы обязаны пасовать. Когда все игроки спасовали, переходите к следующему этапу.



## Пример влияния на советников

Анна заметила, что никто больше не выбросил 1, и кладёт два своих кубика с числами 5 и 3 на Казначея (цена 8).

Настал черёд Виктора. 2 и 6 на Казначея, как ему хотелось, он уже не положит — этого советника заняла Анна. Приходится забирать Купца (цена 4) двумя кубиками (2, 2).

Галина видит, что Анна уже потратила свою 3, и кладёт 2 и 5 на Звездочёта (цена 7).

Очередь Бориса. Он мог бы вбухать все свои кубики в Героя (цена 13), и этот советник дал бы ему три камня, но у Бориса уже есть один камень, и больше ему не нужно. 4 и 4 на Казначея он сыграть не может из-за кубиков Анны, и ему остаётся забрать Охотницу (цена 9) кубиками 4 и 5.

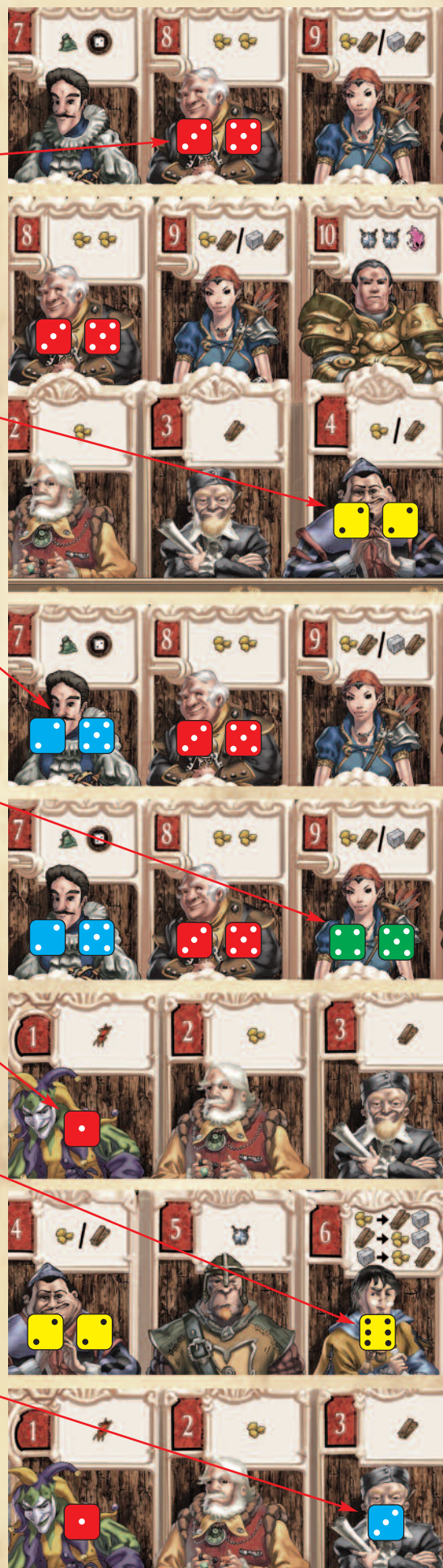
Ход вернулся к Анне. У неё остался только один кубик с единицей, и она забирает им Шута (цена 1).

У Виктора тоже один кубик (6) и единственная возможность для его размещения — Алхимик (цена 6).

Галина кладёт последнюю 3 на Зодчего.

Борис же остался с 4 на руках, которую не может разместить, так как Виктор уже занял Купца. Борис пасует.

У игроков не осталось кубиков для влияния. Этап завершён.







### в) Помощь советников


Каждый советник в порядке возрастания цены от 1 до 18 помогает тому игроку, который на него влияет (то есть, тому, чьи кубики лежат в ячейке этого советника). Если кубиков у советника нет, пропустите его.

Если советник предлагает вам услуги на выбор (символы в ячейке разделены косой чертой), на этапе помощи выберите, что именно вы получите от него.


-  **ШУТ:** получите 1 ПО (сдвиньте свою фишку на одно деление вперёд по дорожке подсчёта очков).
-  **СКВАЙР:** возьмите из резерва 1 золото.
-  **ЗОДЧИЙ:** возьмите из резерва 1 дерево.
-  **КУПЕЦ:** возьмите из резерва 1 золото **ЛИБО** 1 дерево.
-  **СЕРЖАНТ:** наймите 1 воина (сдвиньте свою фишку на одно деление вправо по воинскому реестру).
-  **АЛХИМИК:** можете обменять 1 товар по своему выбору (вернуть его в резерв) на два других товара. Например, отдайте 1 камень, чтобы взять из резерва 1 золото и 1 дерево.
-  **ЗВЕЗДОЧЁТ:** возьмите из резерва 1 товар по своему выбору **И** один жетон «+2».
-  **КАЗНАЧЕЙ:** возьмите из резерва 2 золота.
-  **ОХОТНИЦА:** возьмите из резерва 1 дерево и 1 золото **ЛИБО** 1 дерево и 1 камень.
-  **ГЕНЕРАЛ:** наймите 2 воинов (сдвиньте свою фишку на два деления вправо по воинскому реестру) **И** тайно посмотрите верхнюю карту колоды врагов (после этого положите её обратно лицом вниз).
-  **ОРУЖЕЙНИК:** возьмите из резерва 1 камень и 1 дерево **ЛИБО** 1 камень и 1 золото.
-  **ГЕРЦОГИНЯ:** возьмите из резерва 2 товара по своему выбору **И** один жетон «+2».


 **ГЕРОЙ:** возьмите из резерва 3 камня.

 **КОНТРАБАНДИСТ:** отдайте 1 ПО (сдвиньте свою фишку на одно деление назад по дорожке подсчёта очков), чтобы взять из резерва 3 товара по своему выбору.

 **ИЗОБРЕТАТЕЛЬ:** возьмите из резерва 1 золото, 1 дерево и 1 камень.

 **ВОЛШЕБНИК:** возьмите из резерва 4 золота.

 **КОРОЛЕВА:** возьмите из резерва 2 товара по своему выбору из резерва **И** тайно посмотрите верхнюю карту колоды врагов (после этого положите её обратно лицом вниз) **И** получите 3 ПО (сдвиньте свою фишку на три деления вперёд по дорожке подсчёта очков).

 **КОРОЛЬ:** возьмите из резерва 1 золото, 1 дерево и 1 камень **И** наймите 1 воина (сдвиньте свою фишку на одно деление вправо по воинскому реестру).

Когда все советники помогли игрокам, игроки забирают себе все кубики своего цвета с поля. Жетоны «+2» и белые кубики помощи короля уберите в общий резерв. Переходите к следующему этапу.

**! Резерв товаров считается бесконечным. Если в какой-то момент игры в резерве закончился тот или иной товар, найдите любой удобный способ учёта товаров, которые есть у игрока сверх наличных кубиков. Например, замените их монетами или записывайте.**

**Пример:** Шут принёс Анне 1 ПО, и она сдвигает свою фишку на дорожке подсчёта на 1 деление вперёд. На Сквайре кубиков нет, его пропускаем. Зодчий передаёт Галине 1 дерево из резерва.

Купец ставит Виктора перед выбором: золото или дерево? Золото у Виктора уже есть, и он забирает дерево. Пропустив Сержанта без кубиков в ячейке, Виктор меняет у Алхимика только что полученное у Купца дерево на 1 золото и 1 камень.

Звездочёт даёт Галине жетон «+2» и право взять любой товар.

Кубики на Казначее позволяют Анне взять 2 золота из резерва, а потом Борис выбирает у Охотницы получение 1 дерева и 1 золота (а мог взять 1 дерево и 1 камень).

На оставшихся советников игроки повлиять не сумели, так что все разбирают свои кубики, и текущий этап завершается.



### г) Возведение зданий и применение свойств зданий

Каждый игрок, начиная с первого и далее в порядке очерёдности, может **возвести одно здание** (исключение: королевский посланник позволяет возвести два здания, о чём читайте ниже). Цена возведения каждого здания указана на листе провинции. Для возведения здания вы должны вернуть в резерв товары, указанные в качестве его цены. **Вы можете возвести только одно здание за сезон:** выплатите цену здания, а потом положите один из своих жетонов зданий в соответствующую клетку на листе провинции (удобнее всего закрывать жетоном цену возведённого здания). Если вы возвели здание, которое приносит победные очки, сдвиньте вашу фишку вперёд на нужное число делений по дорожке подсчёта очков.

**! Возведение зданий в каждом ряду идёт слева направо. Другими словами, вы можете построить здание, только если уже построили все здания слева от него в том же ряду. Заполнять ряды до конца не обязательно: вы можете сначала построить крайнее левое здание в одном ряду, потом — в другом и т. д. Каждое здание можно возвести только один раз (если оно не было разрушено).**

**Пример:** вы можете возвести Церковь, только если уже построили Статую и Часовню.



**Пример:** Анна тратит 2 золота на возведение Статуи. Она берёт один свой жетон здания и кладёт его в соответствующую клетку на листе провинции. Статуя приносит 3 ПО, и Анна сдвигает свою фишку на 3 деления вперёд по дорожке подсчёта очков.



Борис хочет построить Трактир и тратит 1 золото и 1 дерево. Он кладёт жетон здания на лист провинции, но не получает ПО (Трактир их не приносит). У Виктора 2 золота и 1 камень. Его выбор пал на Форт. Виктор тратит на строительство 1 золото и 1 камень и получает 1 ПО. Галина возводит Палисад за 2 дерева. Она не получает ПО.

Пока у вас есть здание, вы можете пользоваться его свойством. Свойство здания описано в его клетке на листе провинции. Помните, что вы получаете доступ к свойствам всех возведённых вами зданий, даже если построили новое здание в одном ряду со старым. Некоторые здания, например Трактир, обладают свойствами, действующими в конце урожая. Полные описания свойств зданий ищите на стр. 8.

Ваши здания могут быть разрушены зимой (см. стр. 6—7). При этом вы должны снять жетон разрушенного здания с листа провинции и лишиться всех ПО, полученных вами за его возведение (не забудьте сдвинуть назад вашу фишку по дорожке подсчёта очков). Когда каждый игрок возвёл одно здание или отказался от строительства, переходите к следующей фазе.

### Фаза 3: Королевская награда

Король рад успехам лучшего, по его мнению, губернатора. Игрок с наибольшим числом зданий получает 1 добавочное ПО. Если у нескольких игроков одинаково большое число зданий, каждый из них получает 1 ПО. Сдвинув фишки по дорожке подсчёта очков, переходите к следующей фазе.

### Фаза 4: Лето — второй урожай

Лето проходит так же, как и весна (броски кубиков, изменение очерёдности, влияние на советников, помощь советников, возведение зданий). Потом переходите к следующей фазе.

### Фаза 5: Королевский посланник

Каждое лето Король посылает своего доверенного посланника на помощь тому губернатору, чья провинция развита хуже прочих. Игрок с наименьшим числом зданий (если таких игроков несколько, тот из них, у кого меньше всего товаров) получает фишку королевского посланника. При ничьей и по зданиям, и по товарам **фишку не получает никто**.

Во время любого урожая вы можете воспользоваться королевским посланником, чтобы сделать **одно** из двух действий.

- Повлиять на советника, уже находящегося под влиянием (вашим или чужим). При этом вы тратите свои кубики обычным образом (см. стр. 3). В этом сезоне данный советник оказывает свою услугу дважды.
- На этапе возведения зданий построить два здания вместо одного. При этом вы должны заплатить полную цену обоих зданий и следовать обычным правилам возведения (см. выше).

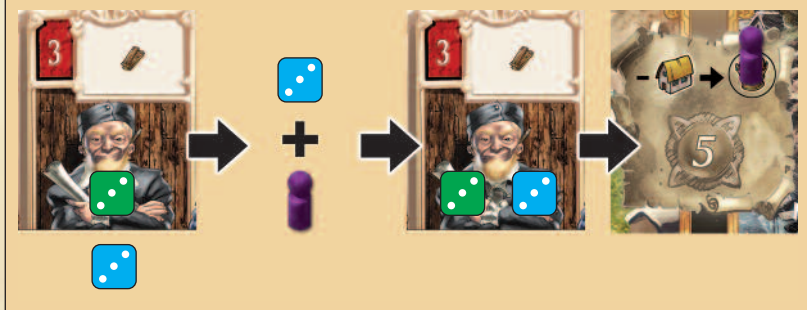
Вы можете воспользоваться услугами королевского посланника только раз, после чего обязаны вернуть его на пятое деление дорожки календаря. Если вы не прибегли к помощи королевского посланника до начала фазы 5 следующего года, его фишка возвращается на пятое деление календаря и может быть снова выдана отстающему губернатору (в том числе тому же игроку, который владел ей в предыдущем году).

Выдав королевского посланника тому, кто его заслуживает (или же оставив его на дорожке календаря), переходите к следующей фазе.

**Пример:** второй год игры, фаза королевского посланника. У Анны 5 зданий и нет товаров, у Бориса 4 здания и 2 товара, у Виктора 4 здания и 1 товар, у Галины 4 здания и нет товаров. Фишку королевского посланника получает Галина. Если бы, к примеру, у Виктора тоже не было товаров, в текущем году фишку бы не получил никто: некомпетентных губернаторов много, а посланник у Короля один.

**Пример:** этап возведения зданий королевский посланник встречает в провинции Галины. У этого игрока есть 3 дерева и 1 золото. По обычным правилам Галина могла бы построить одно здание, но она призывает на помощь посланника (его фишка тут же возвращается на поле), и вдвоём они возводят два здания — Кузницу и Частокол — за один сезон.

**Пример:** на этапе влияния на советников Галина привечает у себя королевского посланника. В её распоряжении остался всего один кубик с 3, но Зодчего уже занял своим кубиком Борис. Галина просит посланника разобраться, тот по своим каналам давит на Зодчего и — ура! — в этом сезоне Зодчий вынужден помогать и Борису, и Галине.





## Фаза 6: Осень — третий урожай

Осенний урожай не отличается от весеннего и летнего (броски кубиков, изменение очередности, влияние на советников, помощь советников, возведение зданий). Сделав всё это, переходите к следующей фазе.

## Фаза 7: Наём воинов

Каждый игрок, начиная с первого и далее в порядке очередности, получает шанс нанять воинов. Каждый воин стоит два товара (одинаковых или разных, не принципиально). Нанять можно столько воинов, на сколько хватит товаров. За каждого нанятого воина сдвиньте свою фишку на одно деление вправо по воинскому реестру.

Когда все игроки получили шанс нанять воинов, фаза заканчивается.

## Фаза 8: Зима — битва

Зима... какой тут урожай? Зимой вы встречаете армию вторжения! Вскройте верхнюю карту колоды врагов (на восьмом делении календаря). Там вы найдёте врага, который вторгается в государство в этом году.

Сила вторгшегося врага указана в верхнем левом углу карты.

В красном поле перечислены потери (товары, здания и/или ПО), которые вы понесёте, если враг разгромит ваших воинов.

В синем поле указана награда (товары и/или ПО), которую вы получаете за победу над врагом.

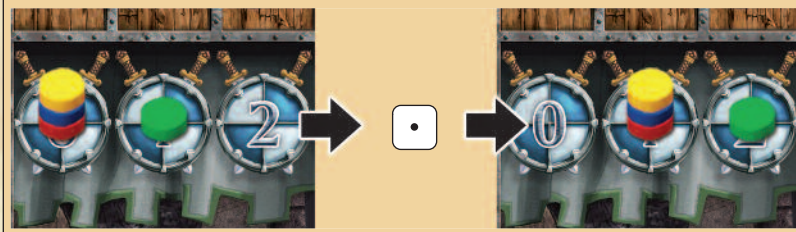
На рубашке каждой карты врага указан диапазон его возможной силы, так что вы можете предположить, насколько сильный враг вторгнется в страну.



**Пример:** Анна возвела Статую, Палисад и Частокол. Её фишка на воинском реестре осталась на 0. Товаров у неё нет. Борис владеет Трактиром и Фортотом. У него есть 1 дерево и 1 камень. Он занимает первое деление воинского реестра. Виктор соорудил Форт, Кузницу и Частокол, но ни товаров, ни воинов у него нет. В провинции Галины есть Трактир, Частокол и Подъёмник. Также у неё есть 1 дерево и ни одного воина (нулевое деление воинского реестра).

Вскрывается верхняя карта колоды врагов. Это Гоблины (сила = 3).

Первый игрок бросает королевский кубик, чтобы узнать, сколько воинов пришло на помощь от короля. Выпадает 1: в этом году король не очень-то помог провинциям. Все фишки сдвигаются на 1 деление по воинскому реестру (Борис переходит на 2, все остальные — на 1).



- Если ваша боевая мощь **выше** вражеской силы, вы побеждаете в битве и получаете указанную на карте врага награду.
- Если ваша боевая мощь **равна** вражеской силе, вы едва отбиваете вторжение; награды вы не заслужили, но и потерь не понесли.
- Если ваша боевая мощь **ниже** силы врага, вы проигрываете битву и несёте потери, указанные на карте врага (в том порядке, в котором они указаны). Подробности ниже.

Игрок (или игроки), чья боевая мощь выше, чем у других игроков, получает **одно добавочное ПО**, но только **если он победил** в битве!

**!** В воинском реестре нет делений выше девятого, но общая боевая мощь игрока может быть и выше 9. Например, если после учёта всех эффектов зданий боевая мощь одного игрока равна 10, а другого — 11, только второй получит добавочное ПО при победе над врагом.

Если вы проиграли битву, вы должны понести потери, указанные в красном поле карты врага:

### а) Потеря товаров

Товары, которые вы теряете после проигранной битвы, возвращаются в общий резерв. Если у вас недостаточно товаров нужного типа, отдайте столько, сколько есть: вы не должны оплачивать недостающее товарами другого типа.

### б) Разрушение здания

Если проиграв в битве заставляя вас разрушить здание, определите, какое именно здание уничтожено. **Всегда разрушается здание в самой правой колонке**, где есть хотя бы одно здание. Если в самой правой колонке несколько зданий, враг разрушает **самое верхнее из них**. Вы обязаны снять с листа провинции жетон разрушенного здания и потерять победные очки, полученные за его возведение. Свойство разрушенного здания становится недоступно для вас до тех пор, пока вы снова его не построите. Разрушенное здание можно построить заново в любом будущем урожайном сезоне по обычным правилам (заплатив его цену).

### в) Потеря победных очков

Если поражение в битве отнимает у вас победные очки, вы должны сдвинуть вашу фишку назад по дорожке подсчёта на указанное число делений.



После того как все игроки провели битвы, уберите карту врага в коробку (даже если никому из игроков не удалось отразить вторжение, королевская армия рано или поздно изгонит врагов за пределы страны).

Наконец, все воины расходятся по домам (верните все фишки на нулевое деление воинского реестра). Фаза зимы и текущий год завершаются.

*Продолжим пример и выясним результаты отдельных битв:*

*Боевая мощь Анны равна 3 (1 воин + 1 за Палисад + 1 за Частокол, поскольку отражается вторжение Гоблинов), в итоге ничья. Ни потерь, ни приобретений. Борис с двумя воинами и +1 за Форт тоже завершает битву вничью.*

*Другое дело — Виктор. Воин у него всего один, да и тот королевский, зато каждое из трёх возведённых им зданий: Форт, Кузница и Частокол — приносит по единице боевой мощи. С итоговой мощью 4 Виктор громит Гоблинов в своей провинции и получает в награду 1 камень (синее поле карты врага).*

*Хуже всех выступила Галина: её воин за Частоколом — это всего лишь боевая мощь 2, и битва проиграна. Галина несёт потери (красное поле карты Гоблинов): она должна отдать 1 золото, вот только золота у неё нет, и она не теряет товаров вовсе. Но Гоблины рушат одно из её зданий. Во второй колонке у Галины Подъёмник, в первой — Трактир и Частокол. Разрушения начинаются с крайней правой колонки, и Галина теряет Подъёмник. Успей она построить Рынок — и был бы разрушен именно Рынок, как здание, стоящее выше прочих в самой правой колонке.*



*Победивший игрок с наивысшей мощью — Виктор (в сущности, он один смог победить в битве), так что он получает добавочное ПО.*



*Все фишки на воинском реестре возвращаются на нулевое деление.*

*Текущий год завершён, фишка года сдвигается на одно деление ниже, а фишка календаря возвращается на первое деление (помощь короля), и наступает новый год!*

## Конец года

После завершения зимы (фаза 8) текущий год заканчивается. Фишка года опускается на одно деление вниз по дорожке лет. Если это конец пятого года (V), игра закончена. В ином случае начните новый год игры с первой фазы. Каждый год проходите все восемь фаз.

## Победа в игре

В конце пятого года побеждает игрок с наибольшим числом ПО. При ничьей по победным очкам победителем станет тот из претендентов, у кого больше товаров. Если и это не разрешает ничью, побеждает претендент с наибольшим числом возведённых зданий. Если и зданий у претендентов поровну, они делят победу.

## Правила для игры вдвоём

Если в игре участвуют только двое, применяется следующее правило:

В самом начале каждого урожая (фазы 2, 4 и 6) бросьте три кубика любого цвета, которым не пользуются игроки. Этими тремя кубиками повлияйте на советника, чья цена равна сумме выпавших чисел. Затем бросьте 2 кубика другого незадействованного цвета и так же положите их на другого советника. Если сумма обоих бросков одинакова, два кубика из второго броска разложите на двух советников, а если во втором броске выпал дубль, одним кубиком повлияйте на советника, а второй кубик выведите из игры.

В этом сезоне два (или три) советника, отмеченные ничейными кубиками, уже будут находиться под чужим влиянием, и игроки смогут повлиять на них только при помощи королевского посланника.

В конце урожая уберите эти кубики, чтобы использовать их в наступающем сезоне.

## Особые случаи и пояснения

У игрока может быть отрицательное количество победных очков. Отмечайте их, сдвигая фишку на дорожке подсчёта назад за нулевое деление (-1 очко — деление 59, -2 очка — деление 58 и т. д.) Даже если у вас ноль или меньше очков, вы можете воспользоваться услугами Контрабандиста (в таком случае у вас станет ещё на 1 очко меньше).

Влияя на советника, вы можете тратить свои цветные кубики, белые кубики и жетон «+2» (не больше одного за сезон) в любом сочетании, если используете хотя бы один кубик своего цвета.

Даже если вы потратили жетон «+2» для влияния на советника, вы можете в том же сезоне воспользоваться другим таким жетоном в иных целях (например, применить свойство Ратуши).

Свойства зданий, срабатывающие в конце сезона, действуют в том числе и в тот сезон, когда это здание было возведено.

Свойством каждого здания можно воспользоваться только раз в сезон, если в описании свойства прямо не сказано иного.

Если у вас есть несколько зданий, свойства которых вы можете применить в одно и то же время, вы сами решаете, в каком порядке их использовать.

Если несколько игроков хотят применить свойства своих зданий в одно и то же время (например, в конце сезона), и порядок их розыгрыша важен, то сначала свои свойства использует первый игрок (в любом удобном ему порядке), затем следующий по очередности и т. д. Разумеется, для экономии времени вы можете применять такие свойства одновременно, если уверены, что они друг на друга не повлияют.



## Свойства зданий

**Статуя и Часовня.** Вы можете применить свойства Статуи и Часовни в одном и том же сезоне, но только по одному разу. Например, если вы бросили три кубика своего цвета и белый кубик и на каждом выпало 2, Статуя разрешит вам перебросить один кубик (Часовня пока не срабатывает, поскольку сумма выпавших чисел равна 8). На переброшенном кубике выпало 1. Теперь сумма значений на всех кубиках равна 7, и вы можете перебросить все кубики (включая тот, который уже перебросили за счёт Статуи), но если сумма выпавших при этом значений снова будет меньше или равна 7 либо вы снова выбросите четыре одинаковых числа, ни Статуя, ни Часовня в этом сезоне снова вам не помогут. Вы можете переворачивать жетоны здания на Статуе или Часовне после применения их свойств, показывая, что уже воспользовались этими зданиями в текущем сезоне.

**Церковь.** +0 в битве (становится +1 только в битве с демонами).

**Собор.** В конце игры вы получаете 1 добавочное ПО за каждые 2 товара у вас на руках (принимаются любые сочетания товаров).

**Трактир.** В конце каждого лета (перед началом фазы 5) каждый игрок, у которого есть Трактир, получает жетон «+2». Игрок может тут же отдать этот жетон в уплату за свойство своей Ратуши.

**Рынок.** Пример работы Рынка: вы можете потратить свои кубики с общей суммой 9, чтобы повлиять на советника ценой 8 или 10 (разумеется, вы можете не использовать свойство Рынка и оказать влияние на советника ценой 9). Положите кубики на советника, не изменяя их исходных значений. Помните, что Рынок используется не чаще одного раза за сезон. Чтобы отметить это, переворачивайте свой жетон здания на Рынке после применения его свойства.

**Фермы.** Важно: вы не можете влиять на советников только белыми кубиками, они всегда должны сочетаться с кубиками вашего цвета. Не забывайте вычитать 1 из своей боевой мощи, если построили Фермы.

**Торговая гильдия.** Если вы забыли взять своё золото до броска кубиков, вы не получите его в этом сезоне. Не зевайте!

**Казармы.** Свойство Казарм можно применять многократно. Например, вы можете потратить три товара, чтобы нанять троих воинов (и сдвинуть свою фишку на три деления вперёд по воинскому реестру).

**Палисад.** +1 в битве (становится +2 только в битве с зомби).

**Конюшни.** Влия на Генерала (№ 10), вы получаете трёх воинов вместо двух. Влия на Сержанта (№ 5) или Короля (№ 18), вы получаете двух воинов вместо одного.

**Каменные стены.** Если ваша боевая мощь равна силе врага, вы побеждаете в битве (как если бы превзошли силу противника).

**Крепость.** Если, к примеру, вы побеждаете в битве против врага, награда за которого составляет 1 золото, вы получаете 1 золото и 1 победное очко.

**Частокол.** +0 в битве (становится +1 только в битве с гоблинами).

**Подъёмник.** Например, если у вас есть Подъёмник, строительство Ферм обойдётся вам в 1 золото (вместо двух), 3 дерева и 1 камень.

**Ратуша.** Свойство Ратуши можно применить только раз в сезон. Поэтому вы не можете отдать жетон «+2» и товар (или 2 жетона, или 2 товара) для получения 2 победных очков. Иными словами, Ратуша может принести вам не более 1 победного очка в сезон.

**Посольство.** Приносит вам добавочное победное очко в том числе и в конце того сезона, в котором возведено.

## КИНГСБУРГ

**Авторы игры:** Андреа Кьярвезио и Лука Еннако

**Иллюстрации и дизайн:** Mad4Gamestyle

**Продюсер:** Сильвио Негри-Клементи при участии Федерико Фаэнцы

Stratelibri is the boardgame trademark owned by Giochi Uniti srl. All rights are reserved. Kingsburg © & TM 2012 Giochi Uniti srl — Italy.

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. Все персонажи и события игры вымышлены. Любое сходство с реальными людьми (живыми или покойными) является случайным.

**Русское издание:** ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Перевод:** Алексей Перерва

**Редактура:** Петр Тюленев

**Вёрстка:** Владимир Сергеев

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому

© 2012 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)