

КИНГСБУРГ



Расширение
«Построй империю»

КИНГСБУРГ

Расширение «Построй империю»

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

Исконные земли Кингсбурга теперь в безопасности, но границы государства расширились, и новые рубежи опять приходится оборонять от вражеских нападений. И снова государю Тритусу нужны губернаторы, которые смогли бы отстоять и развить далёкие провинции. Архитекторы и инженеры уже создали проекты новых зданий и укреплений, а развитая сеть дорог позволяет наместникам точнее предсказывать, сколько королевских солдат придёт к ним на помощь в каждом году. Перед губернаторами стоят новые задачи, и для лучшего из них по доброй традиции оставлено место в Королевском Совете!

Состав игры

5 новых листов провинций
(по 7 рядов зданий на листе)



14 альтернативных рядов зданий
(по 2 копии семи видов)



24 карты губернаторов
(+1 пустая карта для вашего творчества)



29 карт событий
(+1 пустая карта для вашего творчества)



30 жетонов солдат
(по 6 для каждого игрока,
со числами 0, 1, 1, 2, 3, 4)



Игра с расширением

Расширение «Построй империю» состоит из пяти дополнительных модулей для «Кингсбурга». Вы можете добавить к базовой игре как любой из модулей по отдельности, так и несколько вместе (в любом сочетании). Перед началом партии договоритесь, какие модули будете использовать.

Если вы ещё не играли в «Кингсбург», рекомендуем сначала освоить базовую игру, а уже потом добавлять модули. Правила и компоненты обычного «Кинсбурга» вы найдёте в этой же коробке.

Каждый модуль немного изменяет правила игры и вводит в неё дополнительные компоненты. Все нюансы, связанные с применением модулей, описаны в этих правилах. В остальном принципы обычного «Кингсбурга» остаются в силе: используйте все правила и компоненты базовой игры, если в описании модуля не сказано иного.

Важно: применение модулей увеличивает время партии. Партия с одним модулем займёт у вас на 5—15 минут больше, а со всеми пятью вполне может продлиться более двух часов.



Модули расширения

«Кингсбург: Построй империю» предлагает вам следующие модули:

1. **Расцвет зодчества** (новые листы провинций)
2. **Провинциальный колорит** (альтернативные ряды зданий)
3. **Характер вождя** (карты губернаторов)
4. **Гримасы судьбы** (карты событий)
5. **Разум стратега** (жетоны солдат)

Вы можете использовать эти модули как по отдельности, так и в любых сочетаниях с базовым «Кингсбургом».

1. Расцвет зодчества

Вместо листов провинций из базового «Кингсбурга» (с пятью рядами) используйте новые — с двумя дополнительными рядами зданий. Теперь игроки смогут возвести в своих владениях новые постройки. Правила возведения зданий не изменились по сравнению с базовой игрой.

Лесопилка, Каменоломня, Плавильня

Свойство каждого из этих зданий можно применить только раз за сезон (так, Лесопилка позволит обменять 1 дерево на 2 золота, но не 2 дерева на 4 золота).

Лагерь рекрутов

Свойство Лагеря рекрутов применяется перед фазой 7 (наём воинов).

Укрепления

Укрепления дают бонус только в том случае, если финальная сила врага не больше 5. Не забывайте, что боевые бонусы зданий не уменьшают силу врага, а увеличивают боевую мощь игрока.

2. Провинциальный колорит

Перед началом партии возьмите 14 новых рядов зданий и разложите лицом вниз на столе. Каждый игрок берёт себе два ряда в закрытую. Вытянув два одинаковых ряда, игрок вправе вернуть один из них в общую кучу (не открывая) и взять другой на замену. Затем каждый игрок решает, будет ли он применять оба полученных альтернативных ряда, один из них или ни одного.

Каждый альтернативный ряд отмечен буквой того ряда, который он заменяет на листе провинции (от А до G). Накройте соответствующие ряды на своём листе теми альтернативными рядами, которые решили использовать. Лишние ряды верните в коробку.

Если вы играете без модуля «Расцвет зодчества», уберите альтернативные ряды А и G перед тем, как выбирать ряды. Если вы играете с модулем «Характер вождя», можете сначала выбрать карту губернатора, а уже потом решать, какие альтернативные ряды оставить в своей провинции.

Вариант выбора рядов

Вместо того чтобы тянуть альтернативные ряды вслепую, можете, если все игроки согласны, распределить их следующим образом. Выложите все 14 альтернативных рядов лицом вверх. Случайным образом определите первого игрока. Начиная с него и далее по часовой стрелке, все игроки берут по одному ряду на свой вкус. Затем игроки выбирают ещё по одному ряду в обратном порядке (начиная с того, кто брал ряд последним, и далее против часовой стрелки). После того как все получат по два ряда, каждый игрок решает, какие из них он будет использовать. Лишние ряды возвращаются в коробку.



Монастырь

Жетоны «+2» не считаются товарами.

Базилика

Не разрушается, даже если вам пришлось разрушить Монастырь.

Пивоварня

Вы не можете отказаться от её применения.

Малый палисад

Свойство этого здания применяется перед зимой. Таким образом, чтобы получить бонус от Малого палисада, вам достаточно нанять хотя бы одного воина в фазе 7.

Катапульты

Вы побеждаете в битве при равенстве сил, даже если не заплатили камень.

Укрытие

Спасает только от потерь ПО, указанных на карте врага. Если из-за поражения в битве вы вынуждены разрушить здание, вы по-прежнему теряете ПО, полученные за его возведение.

Гильдия зодчих

Вы получаете добавочные ПО только за те здания, которые возвели после Гильдии зодчих (и не получаете добавочных ПО за саму Гильдию зодчих). Эти добавочные ПО не пропадают из-за разрушения зданий, даже если разрушена Гильдия зодчих. Однако Гильдия зодчих должна остаться в вашей провинции, чтобы вы могли получить за неё награду в конце игры.

Школа

Свойство этого здания применяется в конце фазы 7, поэтому воины, нанятые в этой фазе, учитываются.

Алтарь, Грифонятня, Университет

Не забывайте учитывать белые кубики.

Арена, Зимние квартиры, Гильдия зодчих

Вы можете воспользоваться свойствами этих зданий, даже если вы один из игроков с наивысшим числом воинов (боевой мощью, числом зданий).

3. Характер вождя

Перед началом партии перетасуйте карты губернаторов и сдайте по три карты каждому игроку. Оставшиеся карты уберите в коробку. Каждый игрок выбирает одну из полученных карт и кладёт перед собой лицом вниз, а две оставшиеся возвращает в коробку. Когда все игроки сделали это, лежащие перед ними карты вскрываются.

Вариант выбора карт

Если все игроки согласны, можете вместо случайного распределения карт губернаторов провести торги за них. Перетасуйте карты губернаторов и выложите на стол в открытую по одной карте на каждого игрока и ещё одну. Случайным образом определите первого игрока. Он выбирает одну из открытых карт и делает ставку в ПО (можно поставить ноль очков). Его сосед слева поднимает ставку или пасует. Торги продолжаются по часовой стрелке до тех пор, пока все игроки подряд не спасуют. Сделавший наибольшую ставку платит поставленные ПО и забирает себе карту. Нулевая ставка также может победить, если её никто не перебил. Тот, кто взял карту, больше не участвует в торгах. Если это был первый игрок, новый круг торгов начинается его сосед слева. Торги продолжаются, пока каждый не получит по одной карте губернатора. Лишние карты верните в коробку.



Каждая карта губернатора помогает игроку уникальным свойством.

Вор

Если вы торговались за карты и заплатили за Вора, вы всё равно теряете штрафные ПО, указанные на карте. Так, если вы заплатили за Вора 2 ПО, для вас партия начнётся с -5 ПО.

Рудокоп, Плотник, Скульптор

Эти карты приносят бесплатный товар в том числе и в конце V года, и он будет учитываться при получении добавочных ПО за Собор.

Менестрель

Свойство Менестреля вступает в силу самым последним в году — после получения наград за битвы и за что бы то ни было ещё, в том числе Архитектора, Паладина, Собор, Гильдию зодчих, жетоны солдат. Обе части свойства применяются одновременно: если в конце года вы разделяете последнее место по очкам с другим игроком (и как минимум один игрок находится впереди вас), вы получаете 2 ПО: одно за то, что ни у кого нет меньше очков, чем у вас, и ещё одно за то, что у кого-то больше очков, чем у вас.

Чародей

Его свойство распространяется только на здания из колонки I. Если в начале III года там меньше трёх невозведённых зданий, возведите столько, сколько можете; вы не получаете права возвести здания из других колонок в качестве компенсации.

Наследница

Пока жетоны и товары лежат на этой карте, они не находятся в вашем распоряжении.

Политик

Позволяет вам поставить кубики на одного или на обоих советников со своей карты. Помощь от них приходит тогда же, когда и от обычных советников с теми же ценами. То, что вы ставите кубики на эту карту, не мешает вам ставить другие кубики на поле (и наоборот).

Архитектор

Вы проверяете, возвёл ли кто-то из соперников больше зданий, чем вы, в тот момент, когда получаете право возводить свои здания. Например, в начале урожая у всех игроков по 5 зданий. Вы ходите вторым. Первый игрок возводит здание, наступает ваш черёд. Поскольку в данный момент у первого игрока 6 зданий (больше, чем у вас), теперь вы можете построить 2 здания (шестое и седьмое).

Принц

Свойство Принца действует только на цветные кубики, хотя при определении, сработает ли оно, учитываются все брошенные вами кубики: и цветные, и белые. Это свойство считается разновидностью переброса: так, порядок хода меняется после применения Принца (а также всех возможных других перебросов).

Философ

Если в вашей провинции есть Статуя, Часовня или Алтарь (и вы вправе их использовать), вы можете применить свойство Философа до или после свойств этих зданий. Вы получаете ПО только после переброса за счёт Философа (если новая сумма меньше, чем была до этого) и только в том случае, если отказываетесь от любых дальнейших перебросов во время этого урожая.

Герцог

Вы не получаете помощь от того советника, с которого переставили кубики на Герцогиню. Если на Герцогиню повлиял другой игрок, вы не можете сдвинуть на неё кубики даже с помощью королевского посланника (однако он позволяет вам повлиять на неё обычным образом).

Проповедник

Эта карта приносит ПО, даже если только вы сами ничего не возвели во время этого урожая.

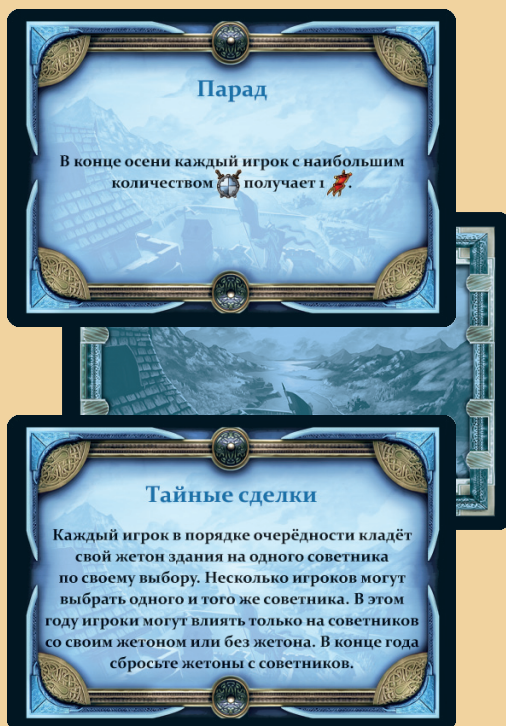
Сборщик налогов

Вы получаете товар сразу после того, как другой игрок возводит здание, и можете потратить этот товар во время текущего урожая.



4. Grimасы судьбы

Перед началом партии перетасуйте карты событий и положите их колодой рядом с полем. В начале фазы 1 каждого года раскрывайте верхнюю карту. Её свойство сразу вступает в силу и действует до конца фазы 8, после чего карта уходит в сброс.



Карты событий — это особые условия, которые в течение года влияют на всех игроков.

Развитие городов

Если игрок с Подъёмником или Плотницкой возводит здание из колонки I бесплатно, это не даёт ему права в том же сезоне возвести ещё одно здание.

Восходящие звёзды

Игроки забирают товары или жетоны с советников в тот момент, когда влияют на них. Если вы повлияли на уже занятого советника с помощью королевского посланника, вы не получаете лежавший на нём товар или жетон (его уже забрал тот, кто первым повлиял на этого советника).



Жетоны солдат определяют размер королевских подкреплений, которые получает каждый игрок.

5. Разум стратега

В начале партии каждый игрок получает комплект из шести жетонов солдат того же цвета, что и его кубики. Числа на обороте жетонов показывают силу королевских подкреплений: 0, 1, 1, 2, 3, 4.

С помощью этих жетонов игроки сами планируют, какие подкрепления они получают в каждой битве. Каждой зимой перед раскрытием карты врага каждый игрок втайне от соперников выбирает один из оставшихся у него жетонов солдат. Королевский кубик не бросается.

Когда жетоны выбраны, они раскрываются, и каждый игрок сдвигает свою фишку на воинском реестре вправо на столько делений, сколько указано на его жетоне. После этого все выбранные на эту зиму жетоны сбрасываются: игроки больше не могут воспользоваться ими в этой партии. В конце пятого года каждый игрок получает количество ПО, равное числу на обороте оставшегося у него жетона.

Каждый жетон применяется в партии только один раз. Все игроки обязаны выбрать по одному жетону для каждой битвы, чтобы в конце партии каждый остался ровно с одним жетоном на руках.

Сочетание модулей

Здесь вы найдёте ответы на вопросы, которые могут возникнуть у вас, если вы применяете несколько дополнительных модулей в одной партии.

Укрепления (1) и Яростное нашествие (4)
Яростное нашествие увеличивает финальную силу врага на 1. Во время действия этого события Укрепление будет давать бонус только против тех врагов, чья указанная на карте сила равна 4 или ниже.

Военная академия (1) и Небывалый снегопад (4)
Если вы играете без жетонов солдат, считайте, что на королевском кубике выпало «2».

Военная академия (1) и жетоны солдат (5)
В игре с жетонами солдат Военная академия действует следующим образом: после выбора жетона солдата бросьте кубик и разделите результат на 2, округляя вверх (результаты «5» и «6» дают 3, «3» и «4» — 2, «1» и «2» — 1). Можете заменить число на жетоне солдата полученным значением.

Гильдия зодчих (2) и Чародей (3)
Гильдия зодчих не даёт добавочных ПО за те здания, которые вы возводите за счёт Чародея.

Ярмарка (2) и Политик (3)

С помощью Ярмарки вы можете повлиять на советника ценой 5 с карты Политика.

Парк (2) и Политик (3)

Советники с карты Политика (каждый по отдельности) идут в счёт трёх советников, необходимых для применения Парка.

Герцог (3) и Восходящие звёзды (4)

Вы забираете товар или жетон с советника в тот момент, когда влияете на него. Этот товар или жетон остаётся у вас, даже если впоследствии вы передвинете кубики с этого советника на Герцогиню.

Принц (3) и Голод (4)

Если на всех ваших кубиках (двух цветных и добавочных белых) выпало в сумме 8 или меньше, вы можете выставить на цветных кубиках результаты «б» и «4», либо «б» и «3», либо «4» и «3».

Принц (3) и Скверные советники (4)

Скверные советники действуют и на те кубики, значения которых были изменены с помощью Принца. Фактически, во время действия этого события Принц получает право выставить на кубиках «3», «4» и «4» (вместо «3», «4» и «б»).

Священник (3) и Славный год (4)

Сначала игроки получают белые кубики за Фермы, Виноградники, Фею и помощь короля. Затем, если Священник совершил молебен, игроки без белых кубиков в порядке очерёдности выбирают: либо получить белый кубик за Славный год, а потом ПО за молебен, либо получить белый кубик за Священника, а потом товар за событие. Игроки, у которых были белые кубики до молебна, получают и ПО, и товар.

Политик (3) и Восходящие звёзды (4)

Не кладите товары и жетоны на советников с карты Политика.

Политик (3) и Тайные сделки (4)

Вы можете положить свой жетон на советника с чужой карты Политика, однако это не даст вам права влиять на этого советника. Зато и владелец Политика не сможет влиять на этого советника, если только тоже не положит на него свой жетон.

Король болен (4) и жетоны солдат (5)


Если из-за смерти короля игра закончилась раньше пятого года, игроки получают ПО за все оставшиеся у них жетоны солдат.

Прочие пояснения

Свойства карт применяются аналогично свойствам зданий (см. правила базовой игры):

- Каждое свойство можно применить только один раз за сезон, если в его описании не сказано иного.
- Свойства разных игроков, срабатывающие одновременно, применяются ими в порядке очерёдности.
- Игрок сам выбирает, в каком порядке применять свои свойства, срабатывающие одновременно.
- Исключение: свойства, которые срабатывают при выпадении на кубиках определённой суммы и не дают права перебросить кубики, можно применить только в том случае, если в этот сезон вы больше не будете перебрасывать кубики. Например, получив воина с помощью Грифонятни, вы лишаетесь права после этого воспользоваться Статуей, Алтарём, Часовней, Принцем и т. п.

Порядок хода определяется только после того, как все игроки закончили применять свойства, которые могли бы изменить выпавшие результаты. Иными словами, очерёдность опирается на те результаты кубиков, которые будут использованы для влияния на советников.

Если в тексте свойства упоминаются воины (в том числе символом ) , имеется в виду положение фишки игрока на воинском реестре. Бонусы от карт и зданий (например «+1 к битве») не влияют на число воинов игрока, а только увеличивают его боевую мощь в битве. В частности:

- Только число воинов (но не бонусы!) играет роль при использовании зданий Лагерь рекрутов, Арена, Малый палисад, Школа, а также при розыгрыше события Парад.
- Зимними квартирами нельзя воспользоваться, если вы победили в битве одними бонусами (если у вас не было ни одного воина, вам и сохранять некого). Вам нужен хотя бы один воин, полученный от советника либо здания, в качестве королевского подкрепления или нанятый в фазе 7. «Нулевой» жетон солдата (а также «единица» во время Небывалого снегопада) не даёт воинов.
- Карты губернаторов Полководец и Наёмник дают бонус в битве, но не увеличивают число воинов.

Примеры

Пример I: у игрока карта губернатора Философ, а также построены Часовня и Статуя. В начале сезона ему выпадает 2, 2, 2. Он может перебросить кубики любым из трёх свойств: Философа, Часовни либо Статуи. Затем, если новая сумма позволяет, он может использовать одно из двух оставшихся свойств. Наконец, он сможет применить последнее свойство (если второй переброс не нарушит условий его срабатывания).

Игрок перебрасывает один кубик с помощью Статуи и получает 6. Новая сумма не даст применить Часовню, но свойство Философа остаётся доступным. На новом броске выпадает 1, 1, 5, и эта сумма меньше предыдущей: игрок может остановиться, получить 1 ПО за свойство Философа и оставить 1, 1, 5 итоговым результатом броска.

Однако игрок использует Часовню и получает 4, 4, 4. Второй раз за сезон применить Статую нельзя, так что это его итоговый результат — 12. 1 ПО за Философа он не получает, так как воспользовался другой возможностью переброса после применения карты губернатора.

Пример II: игрок с Часовней и Университетом бросает кубики в начале сезона и получает 1, 2, 3. Свойства обоих зданий зависят от суммы выпавших результатов, но Университет не позволяет перебросить кубики, и его свойство будет применяться последним. Это значит, что игрок вправе отказаться от использования Часовни, принять выпавшие результаты за итоговые и получить ПО за счёт Университета. Или же игрок может применить Часовню и сделать переброс; но в этом случае свойство Университета будет доступно, только если новая сумма окажется меньше 10.

Пример III: игрок с Университетом и Грифонятней бросает кубики в начале сезона и получает 1, 2, 3. Если у него нет права на переброс или он не хочет им пользоваться, игрок тут же получит ПО за счёт Университета и солдата благодаря свойству Грифонятни.

КИНГСБУРГ: ПОСТРОЙ ИМПЕРИЮ

Авторы игры: Андреа Кьярвезио и Лука Еннако

Иллюстрации и дизайн: Mad4Gamestyle

Продюсер: Сильвио Негри-Клементи при участии Федерико Фазнцы

Игру тестировали: Карола Бамби, Микеле Бернарди, Альберто «Slow» Бертинетти, Андреа Болоньини, Маттео Борги, Валерия Боттильери, Бруно Бладвильф, Давиде Вьетти, Фабио Камбьяги, Фортунато «Tinuz» Каппельери, Андреа Лигабью, Массимо Лиццори, Паоло Мори, Вальтер Оберт, Алессандро Прете, Андреа Сенор, Кьяра Стейла, Келли Стокко, Энрико Торацца и другие.

Stratelibri is the boardgame trademark owned by Giochi Uniti srl. All rights are reserved. Kingsburg: To Forge a Realm © & 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)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

www.hobbyworld.ru