

ROYALS



ROYALS

Игра про интриги для 2-5 игроков, от 14 лет и старше

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле с картой Европы середины 17 века
- 102 карты стран (31х Франция, 26х Германские государства, 25х Британия, 20х Испания)
- 24 карт интриг (по 4 комбинации каждой страны)
- 16 шестиугольных маркеров бонусов городов (5х Франция, 4х Германские государства, 3х Британии, 4х Испании)
- 8 маркеров бонуса страны в форме щита (2х Франция, Германские государства, Британии, Испании)
- 3 круглых маркера бонуса благородных домов
- 24 квадратных маркера подсчета очков (По 6 шт. Франция, Германские государства, Британия, Испания)
- 7 прямоугольных маркеров бонусов аристократов, каждый из которых состоит из 2 половин: (Маршал, Барон, Графиня, Герцог, Кардинал, Принцесса, Король).
- 200 деревянных дворян (кубики) 5 разных цветов (46 синий, 46 красный, 36 желтый, 36 фиолетовый, 36 оранжевый)
- Правила игры

Игровое поле



Маркеры бонусов аристократов



200 деревянные кубики дворян



102 карты стран



24 карты интриг



3 маркеры благородных домов



24 маркеры бонусов периода



8 маркеры бонусов страны



16 маркеры бонусов городов

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки - лидеры великих дворянских домов 17 века, борющиеся за господство над Европой. С помощью карт стран они размещают своих дворян в городах по своему выбору, зарабатывая победные очки. Чем выше ранг аристократа, тем больше требуется карт стран. Но аристократов также можно захватить, используя карты интриг!

Игра длится три периода, и победные очки присуждаются игрокам с наибольшим влиянием в каждой из четырех стран в конце каждого периода.

По окончании третьего периода начисляются титульные бонусные очки, и побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

• Каждый игрок выбирает свой цвет и берет все соответствующего цвета деревянные кубики, чтобы сформировать свой «запас».

Примечание: при игре вдвоем игроки должны выбрать красный и синий цвета, так как требуется больше кубиков. При игре более двух игроков можно использовать любые цвета.

• Разместите **игровое поле** в середине стола. Самый старший игрок начинает игру. **Примечание:** важно помнить кто является первым игроком (см. «Конец периода» на стр. 6).

• Отсортируйте все бонусные **маркеры** - это победные очки, которые можно заработать, они представлены цифрами на сургучной печати. Поместите маркеры в соответствии с их формой, цветом и номерами в соответствующие места на игровом поле:

• Поместите шестиугольные **маркеры бонусов города** на клетки рядом с городами.

• Поместите **маркеры бонусов страны** в форме щитов на поля слева и справа от герба каждой соответствующей страны

• Поместите круглые **маркеры бонусов благородных домов** на поля вдоль левого края игрового поля. **Важно:** при игре вдвоем используйте только маркер, со значением 8 победных очков. При игре втроем используйте только маркеры, со значение 8 и 12 победных очков. Остальные маркеры в игре не используются и должны быть возвращены в коробку.

• Поместите квадратные **маркеры подсчета очков за период** в соответствующие поля в правом нижнем углу игрового поля. Эти маркеры делятся на три группы для трех периодов (1648, 1680 и 1714).

- Разместите две части каждого прямоугольных **маркеров бонусов аристократов** вместе и положите их слева от игрового поля так, чтобы большая портретная сторона находилась лицевой стороной вверх. Представители аристократии должны быть расположены в порядке возрастания, снизу вверх, следующим образом:



- Подготовьте **карты** следующим образом:

- В зависимости от количества игроков удалите из игры **карты стран** согласно таблице и положите их обратно в коробку. Обратите внимание, что для 5 игроков карточки не удаляются.

	ФРАНЦИЯ	БРИТАНИЯ	ИСПАНИЯ	ГЕРМАНСКИЕ ГОСУДАРСТВА
2 ИГРОКА	7	6	5	6
3 ИГРОКА	6	5	4	5
4 ИГРОКА	5	4	3	4

- Перетасуйте остальные карты стран и положите их рубашкой вверх стопкой рядом с игровым полем. Переверните три верхние карты и положите их лицевой стороной вверх рядом с общей стопкой.

- Перетасуйте **карты интриг** и разместите отдельной стопкой рубашкой вверх рядом с игровым полем.

Теперь все готово к началу!



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход выполните в указанном порядке следующие действия:

1. Взять карты
2. Разыграть карты
3. Конец хода

Затем следующий игрок по часовой стрелке делает ход. Игроки продолжают по очереди пока в стопке карт стран не закончатся карты (см. «Конец Периода» на стр. 6).

1. Взять карты

Это действие **обязательное**.

В свой первый ход вы должны взять карты стран согласно таблице ниже, и добавить их себе в руку:

	Первый игрок	Второй игрок	Третий игрок	Четвертый игрок	Пятый игрок
2 ИГРОКА	1	2			
3 ИГРОКА	1	1	2		
4 ИГРОКА	1	1	2	2	
5 ИГРОКА	1	1	2	2	3

Со второго хода, вы должны выбрать **одно** из двух действий:

- Выбрать 3 карты страны и добавить их в свою руку; или
- Выбрать 1 карту страны и 1 карту интриги (вы можете выбрать их в любом порядке).

Когда вы берете карты стран, вы можете брать закрытые карты из стопки и/или открытые карты с поля в любом порядке. Но, открытые карты *пополняются только* в конце вашего хода (см. “Конец хода” на стр.5).

Карты интриги всегда берутся из колоды в закрытую.

Если колода карт стран закончилась, то в конце вашего хода заканчивается текущий период (см. “Конец периода” на стр. 6).

Если закончилась стопка карт интриг, то перемешайте стопку сброса карт интриг и заново выложите новую стопку.

Лимит карт

В конце вашего хода у вас не может быть больше 12 карт стран и 4 карт интриг в руке. Однако, вы можете превышать этот лимит во время своего хода. В конце вашего хода вы должны сбросить все лишние карты на ваш выбор. Положите их в соответствующие стопки сброса (Стран или Интриг).

2. Разыграть карты

Это действие **необязательное**.

Вы можете сыграть любое количество карт с руки в любом порядке, выберете.

Претензия на свободного аристократа

Вы можете разыграть карты стран чтобы разместить кубики дворян на свободный портрет аристократа в любом городе, таким образом, претендующий на владение этим аристократом.

В каждом городе есть один или два аристократа. У каждого аристократа есть портрет. Цифра слева от портрета указывает количество карт стран данной страны, которые вы должны разыграть, чтобы завладеть этим аристократом. Количество карт всегда одно и тот же для аристократов с одинаковым рангом. Например, всем графиням требуется 3 карты страны.



Когда вы претендуете на аристократа, поместите на него одного из своих кубиков-дворян на портрет аристократа на игровом поле. Поместите второй кубик дворянина на соответствующий маркер подсчета титулованных очков рядом с игровым полем. ••••• **на** каждом портрете аристократа никогда не может быть более одного кубика-дворянина, но нет ограничений на количество кубиков дворян, которые могут быть помещены на каждый маркер титулованных очков.

Свиток справа от портрета показывает количество очков влияния на страну, которую вы получаете, пока вы контролируете этого аристократа. Очки влияния используется для получения бонусов в конце каждого периода (см. Стр. 6)



Карты стран, которые вы разыгрываете, помещаются в стопку сброса карт страны.

Пример: Фердинанд претендует на аристократа в городе Дижон. Он разыгрывает 2 Карты страны Франция и помещает 1 из своих кубиков дворян на портрет барона. Он также помещает 1 кубик дворянина на маркер подсчета очков титула барона. Теперь у него будет 1 Точка влияния на контроль над Францией в конце текущего периода (при условии, что он сможет сохранить своего нового дворянина!).



Правило джокера для карт стран

Если у вас нет необходимого количества нужных карт стран, вы можете сыграть любые три карты страны как одну карту страны по вашему выбору.



Захват аристократа оппонента

Вы можете захватить аристократа, которым уже владеет другой игрок. Для этого вы должны сделать одновременно:

- Разыграть карту интриги для страны этого аристократа.
- Разыграть необходимое количество карт страны, чтобы получить этого аристократа.

Если вы не можете разыграть все требуемые карты (интриг и стран), вы не можете выполнить это действие.

Важно: вы не можете захватить аристократа, которым владеете сами

На каждой карте Интриги изображены гербы двух стран. Вы можете сыграть карту за любую из двух показанных стран.

Примечание. Сыгранные карты интриг всегда сбрасываются в стопку сброса карт интриг, отдельно от стопки сброса карт стран. Когда колода карт интриг закончится, перемешайте стопку сброса карт интриг, чтобы сформировать новую стопку.

Как осуществляется захват: текущий кубик дворянина на портрете аристократа побеждается (этот аристократ был убит или свергнут) и помещается в собор с правой стороны этого города. Победенный кубик дворянина будет упокоен в соборе и «похоронен»! Ограничений по количеству побежденных кубиков дворян, которые могут быть помещены в соборе нет. **Не удаляйте** кубики дворянин с маркера бонусов аристократов - эти кубики остаются на своих местах до конца игры.

Кубики дворян в соборе больше не дают очков влияния. Однако, они по-прежнему учитываются при определении бонусов страны. (см. «Бонусы страны» на стр. 6).

Теперь вы **должны** занять освобожденного аристократа, поместив кубик дворянина вашего цвета на портрет, как описано выше в разделе «Претензия свободного аристократа». Поместите второй кубик дворянина на маркер бонусов аристократов.

Пример: Луи хочет стать бароном в городе Дижон.

1. Он разыгрывает одну карту интриги с изображением гербов Франции и Испании и две карты Франции
2. Фердинанд должен убрать свой кубик дворянина с барона в Собор в Джионе
3. Затем Луи помещает один из своих кубиков дворян на портрет барона, а второй кубик дворянина кладет на маркер титула барона.



Правило джокера для карт интриг

Если у вас нет нужной карты интриги, вы можете разыграть любые две карты интриги как одну карту интриги по вашему выбору.



Король

Из-за своей огромной силы короли более устойчивы к интригам. Вы должны разыграть две карты интриги с соответствующим гербом этой страны, чтобы захватить короля. Здесь применяется правило джокера.



3. Конец хода

Это действие **обязательно**.

Когда вы закончите разыгрывать любые карты, которые хотите сыграть, ваш ход заканчивается. Теперь вы должны сбросить все лишние карты сверх лимита руки (12 карт стран и 4 карты интриг). Помните, что все сброшенные или сыгранные карты отправляются в соответствующие стопки сброса (стран или интриг).

Если вы брали какие-либо карты из открытого ряда карт стран, вы должны пополнить ряд до трех карт, открыв новые карты из колоды.

Теперь игрок слева от вас начинает свой ход.

ПОДСЁТ ОЧКОВ

Если вы выполняете требования для получения победных очков, вы немедленно берете соответствующий маркер и кладете его лицом вниз перед собой. Держите свои маркеры победных очков перед собой до конца игры.

Бонус города

Первый игрок, заполучивший аристократа в городе, берет маркер бонуса этого города.



Бонус страны

Если у вас есть хотя бы один кубик дворянин в каждом городе страны, вы берете наибольший маркер бонуса страны, доступный для этой страны. Если при выполнении этого условия для этой страны больше нет маркеров бонусов страны, вы не получите очков.

Примечание: побежденные кубики дворян в соборах **засчитываются** в бонус страны.

Вы можете получить только **один** маркер бонуса страны за каждую страну



Бонусы аристократов

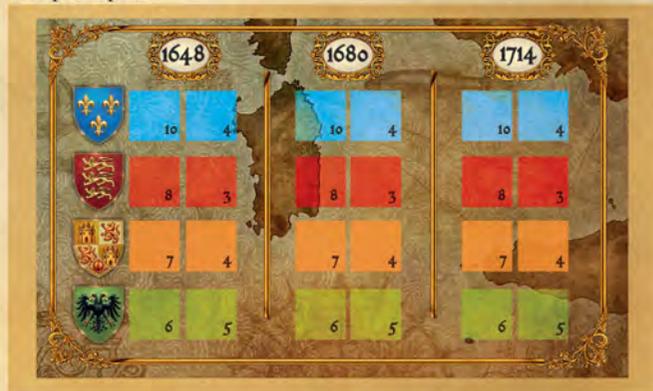
Если у вас есть хотя бы один кубик дворянин на каждом маркере бонусов аристократов, вы берете наибольший доступный маркер бонусов благородных домов. Если при выполнении этого требования больше нет доступных маркеров бонусов благородных домов, то вы не получаете бонуса.

Вы можете получить только **один** маркер бонусов благородных домов.



ОЧКИ ПЕРИОДОВ

В игре 3 периода. В конце каждого периода победные очки присуждаются двум наиболее влиятельным игрокам в каждой из четырех стран.



Конец периода

Период заканчивается, когда заканчивается колода закрытых карт стран. Это может произойти во время действия «Взять карты», когда игрок вытягивает последнюю закрытую карту, или в конце хода, когда игрок пополняет ряд открытых карт стран и колода карт закончилась. Когда это произойдет, перетасуйте сброшенные карты стран и создайте новую колоду. Затем продолжайте свой ход как обычно.

Текущий период заканчивается *в конце* вашего текущего хода. Игра ненадолго прерывается на время подсчета очков. Затем игра продолжается с ходом следующего игрока.

Важно: в конце **третьего периода** (только) игроки продолжают играть по очереди, пока не завершится текущий раунд (т.е. игрок справа от начинающего игрока должен закончить свой ход), чтобы у всех игроков было равное количество ходов в игре. Помните, что первый игрок всегда самый старший. Затем начните подсчет очков за третий период.

Например, в игре четвером, где игроки пронумерованы от 1 до 4 в том порядке, в котором они начали играть; Если карты стран закончатся во время хода игрока 2, то игроки перетасуют колоду и закончат свой ход, а затем игроки 3 и 4 также закончат свой ход. Затем, после хода игрока 4, происходит подсчет очков за третий период.

Подсчёт очков

По каждой стране, все игроки суммируют свои очки влияния от аристократов, которые у них есть в этой стране. Учитывать только активных дворян (подсчитайте кубики дворян на портретах аристократов - не считайте кубики дворян на соборах).

Игрок с наибольшим количеством очков влияния получает маркер с более максимальным количеством очков периода для этой страны в текущем периоде. Второй игрок по количеству очков влияния получает маркер подсчета очков за период с минимальным значением.

В случае равенства очков, маркер переходит к тому игроку, у которого есть аристократ с наивысшим титулом в этой стране. Наивысший титул определяется по количеству карт стран, необходимых для получения этого аристократа (Например, принцесса (6 карт) выше герцога (4 карты). В редком случае, если равенство сохраняется, маркер получает тот игрок, чей кубик дворянин занимает город с более высокими бонусными очками города.

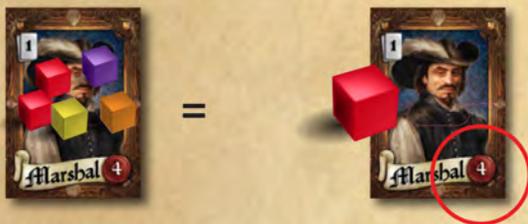
Важно: если только один игрок имеет очки влияния в стране, маркер начисления очков за период с минимальным значением для этой страны не присуждается и удаляется из игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после подсчета очков в третьем периоде. На этом этапе подсчитываются маркеры титулованных очков.

Бонусы аристократов

Начиная с титула меньшего ранга, игроки сравнивают количество кубиков дворян, которые расположены на каждом маркере подсчета очков. Игрок, у которого больше всего дворян на этом маркере, берет полный портрет, на котором указано полное количество победных очков.



Если *только* два игрока имеют равное количество дворян, то оба игрока берут половину маркера, переворачивая его на сторону с меньшим портретом, на котором указано меньше число победных очков (половина от полного значения).



Если *больше* двух игроков имеют равное количество дворян, маркер не присуждается и удаляется из игры.

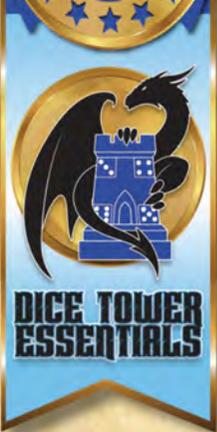
ОПРЕДЕДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Все игроки складывают победные очки по всем своим маркерам. Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков!

В случае ничьей побеждает тот, у кого есть маркер с наибольшим значением. Если они по-прежнему равны, то сравнивайте второй по величине маркер игроков и так далее, пока не будет определен явный победитель.

Необязательное правило

Чтобы сделать игру немного проще, с большим выбором и меньшим количеством случайности, попробуйте сыграть с 4 открытыми картами стран (вместо 3).



The Dice Tower Essentials Line is composed of games that noted reviewer Tom Vasel (www.dicetower.com) believes are essential for any gamer's collection. These are games that we love, and are sure you will too!

See more at [f](#) [t](#) /DTEssentials • www.DiceTowerEssentials.com

CREDITS

Game Design by Peter Hawes

Game Development: Bryan Pope

Rules Writer: William Niebling

Illustrations: Jason Engle & Nick Deligaris

Layout & Design: Chris Henson

Art Director: John Guytan

Production Manager: John Rogers

Project Manager: Matthew Burch

Playtesters

Dr. Thomas Allen, Ralph Anderson, Bryan Bateman, Aaron Brosman, Kristi Bush, Trent Bush, John Davis, Katrina Demeanour, Laura Gifford, Paul Gilbert, Colton Gregory, Scott Gurman, Babak Hadi, TJ Huzl, Eric Johansen, Melissa Johnson, Dave Kapp, Donavon Koker, Dr. Jason Medina, Colin Meller, Stacey Montalvo, Dominika Podlezanski, Benjamin Pope, Cristofer Pope, Howard Posner, John Posner, Peter Reardon, Carl Sonson, Bruce Stebbens, Rosemarie Stipati, Dawn Studebaker, Leo Tischer

Peter Hawes would like to thank all the people who play tested this game over the last 5 years. Without their patience to test the many variations in the rules over this time, the final product would not be as good as it is. In particular he wishes to thank Dominika Podlezanski, Ralph Anderson, Leo Tischer, Peter Reardon, Babak Hadi, Paul Gilbert, Howard Posner, John Posner, Bruce Stebbens, Carl Sonson and Melissa Johnson for her enthusiasm to get the game published.

Also, special thanks to all the people at Alan Moon's "Gathering of Friends" convention and Julian Clarke's "At the Beach" Convention, where many ideas and game mechanics were thrashed out with the help of many talented gamers over many days of gaming.

© 2016 Arcane Wonders®, LLC. © 2016 Kayal Games. © 2016 Peter Hawes.

No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher. Royals is a registered trademark of Arcane Wonders®, LLC.

