

Kingdom Builder / Создатель королевства

Игра Дональда Х. Ваккарино
для 2 – 4 игроков от 8 лет

Перевод: Юрий Тапилин
<http://www.BoardGamer.ru>

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Умело выбирая места для строительства поселений, игроки создают собственные королевства, стараясь заработать в конце игры как можно больше золота.

Условия, которые необходимо выполнить для получения желанного золота определяются тремя картами создателей королевства.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

8 разных частей игрового поля

Лицевая сторона: ландшафт, состоящий из 100 гексов местности.

Обратная сторона: счётчик золота для финального подсчёта очков.

На лицевой стороне каждой части игрового поля встречаются 9 типов местности:

- 5 типов местности, пригодных для строительства: равнина, каньон, пустыня, луг, лес.
- 4 типа местности, непригодных для строительства: замок, вода, гора, 8 различных локаций.

28 жетонов локаций

- 2 оракула;
- 4 фермы;
- 4 таверны;
- 4 башни;
- 2 гавани;
- 4 пастбища;
- 4 амбара;
- 4 оазиса.

160 поселений – по 40 каждого цвета

4 фишки золота – по 1 каждого цвета

1 жетон первого игрока

25 карт местности (5 карт равнин, 5 - лугов, 5 – лесов, 5 – каньонов, 5 - пустынь)

10 разных карт создателей королевств

Только 3 такие карты используются в каждой партии. Они определяют условия получения золота.

Подробное описание карт создателей королевств приведены в разделе «Карты создателей королевств».

8 памяток по свойствам локаций – с информацией о дополнительных действиях.

1 книга правил

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите любые 4 из 8 частей игрового поля и сложите из них игровое поле как показано на рисунке (в виде квадрата 2 x 2).
2. Поместите 4 памятки по свойствам локаций рядом с игровым полем неподалёку от соответствующих локаций.
3. Поместите на каждый гекс локации по 2 жетона соответствующей локации.
4. Перемешайте карты местности и положите колоду лицом вниз в пределах досягаемости всех игроков.
5. Перемешайте карты создателей королевств и вытяните 3 случайные карты. Положите их в открытую рядом с игровым полем.

Распределение игровых компонентов

Выдайте каждому игроку:

- все 40 поселений одного цвета (это запас игрока);
- 1 фишку золота.

Кроме того, каждый игрок набирает из колоды одну карту местности. Эту карту нельзя показывать другим игрокам.

Самый старший игрок получает жетон первого игрока. Он будет действовать первым.

Переверните один из неиспользуемых участков игрового поля стороной со счётчиком золота вверх и поместите его рядом с игровым полем. После этого каждый игрок выставляет свою фишку золота на чёрное поле на счётчике.

Все остальные компоненты положите в коробку с игрой.

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока все по очереди совершают ходы. Ход передаётся по часовой стрелке. Игра состоит из нескольких раундов.

В свой ход каждый игрок выполняет следующие действия:

Активный игрок разыгрывает свою карту местности, кладёт её перед собой лицом вверх, а затем чего строит свои поселения.

Обязательное действие

В свой ход игрок должен построить 3 поселения на незанятых гексах местности, соответствующих сыгранной игроком карте местности (т.е. выставить 3 фишки из своего запаса на местность, которая соответствует сыгранной карте). Поселения выставляются на поле по очереди, одно за другим. При этом игрок должен соблюдать правила строительства (см. далее).

Дополнительное действие

В процессе игры игроки будут получать жетоны локаций. Эти жетоны позволяют совершать дополнительные действия. Каждое дополнительное действие можно совершить только один раз за ход (например, игрок может совершить дополнительные действия оазиса и фермы, но не может совершить действие фермы дважды). Дополнительные действия можно совершить как до, так и после обязательного действия.

С помощью дополнительного действия можно построить дополнительные поселения или переместить уже построенные поселения.

После выполнения дополнительного действия игрок переворачивает задействованный жетон локации рубашкой вверх (чтобы продемонстрировать всем, что он совершил дополнительное действие). В конце хода использованный жетон локации переворачивается обратно лицевой стороной вверх.

Если, после выполнения обязательного действия, игрок не хочет или не может выполнить дополнительные действия, он кладёт сыгранную карту местности в отбой и набирает из колоды новую (не показывая её другим игрокам).

Локации на игровом поле и жетоны локаций

Если игрок строит поселение рядом с гексом локации, он сразу же получает один жетон локации (если там ещё есть жетоны). Полученный жетон выкладывается перед игроком рубашкой вверх. Начиная со следующего хода его можно использовать, чтобы совершить дополнительное действие.

Игрок может получить только один жетон локации с каждой локацией. Чтобы заработать второй жетон такой же локации, игрок должен построить поселение рядом с другой такой же локацией.

Жетон локации остаётся у игрока до тех пор, пока рядом с локацией находится хотя бы одно его поселение. Если игрок перемещает своё последнее поселение с помощью дополнительного действия и убирает его от локации, он должен сбросить жетон этой локации. Этот жетон выбывает из игры.

Замок

В конце игры каждый игрок получает по 3 золота за каждый замок, рядом с которым построено одно или несколько его поселений. Если рядом с замком построено несколько поселений игрока, он всё равно получает за этот замок только 3 золота.

Правила строительства

Эти правила применяются при строительстве поселений (как при выполнении обязательных действий, так и при выполнении дополнительных действий).

1. На одном гексе может быть построено только одно поселение.
2. Поселения можно строить только на равнинах, каньонах, пустынях, лугах и лесах.

Исключение: маловероятно, но возможно, что в свой ход игрок не сможет построить поселение из-за того, что на поле нет гексов, соответствующих сыгранной им карте. В

этом случае эта карта сбрасывается, а игрок сразу же тянет из колоды новую и разыгрывает её. Если на поле снова нет подходящих гексов, карта снова сбрасывается и тянется новая и т.д.

3. Новое поселение можно строить только рядом (на соседнем гексе) с уже построенными.

Если построить новое поселение рядом с ранее построенными невозможно, игрок должен (при выполнении обязательного действия) или может (при выполнении дополнительного действия) выбрать любой незанятый гекс и построить поселение на нём.

В зависимости от действия игрока, возможно несколько вариантов:

а) если это обязательное действие, или дополнительное действие оракула или амбара, игрок должен построить поселение на гексе, соответствующем сыгранной карте местности;

б) если это дополнительное действие оазиса, фермы или гавани, игрок должен построить поселение на гексе, соответствующем использованному жетону локации (гавань – вода, оазис – пустыня, ферма – равнина);

в) если это дополнительное действие башни, игрок может построить поселение на любом доступном гексе на краю игрового поля.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Партия завершается, когда у кого-нибудь из игроков заканчиваются поселения. В этом случае доигрывается текущий раунд (последним действие выполняет игрок, сидящий справа от первого игрока).

После этого каждый игрок подсчитывает количество заработанного золота и отмечает его на счётчике золота.

Затем в отношении каждого игрока (начиная с первого) поочередно применяются эффекты трёх карт строителей королевств.

После этого игроки подсчитывают золото, заработанное за замки, рядом с которыми построены их поселения (3 золота за замок). Полученное золото также учитывается на счётчике золота.

Побеждает игрок, набравший больше всех золота. В случае ничьей победителями объявляются несколько игроков.

КАРТЫ СТРОИТЕЛЕЙ КОРОЛЕВСТВ

Рыбаки. Стройте поселения у воды. Вы получаете 1 золото за каждое поселение, построенное рядом с водой.

Шахтёры. Стройте поселения рядом с горами. Вы получаете 1 золото за каждое поселение, построенное рядом с горой.

Купцы. Соединяйте локации и замки. Вы получаете 4 золота за каждые замок/локацию, соединённые вашими поселениями с другими замками/локациями.

Рабочие. Стройте поселения рядом с локациями и замками. Вы получаете 1 золото за каждое поселение, построенное рядом с локацией или замком.

Первооткрыватели. Стройте поселения на горизонтальных линиях. Вы получаете 1 золото за каждую горизонтальную линию гексов на игровом поле, на которой есть хотя бы одно ваше поселение.

Рыцари. Стройте как можно больше поселений на одной горизонтальной линии. Вы получаете 2 золота за каждое поселение, построенное на горизонтальной линии, на которой расположено наибольшее количество ваших поселений.

Отшельники. Создавайте отдельные поселения. Вы получаете 1 золото за каждое ваше поселение или группу поселений, расположенные в отдалении друг от друга (не на соседних клетках).

Лорды. Стройте как можно больше поселений в каждом секторе. Вы получаете 12 золота если у вас максимальное количество поселений в секторе; 6 золота – если вы заняли второе место по количеству поселений в секторе.

Горожане. Создайте большую группу поселений. Вы получаете 1 золото за каждые 2 поселения в вашей самой большой группе поселений.

Фермеры. Стройте поселения во всех секторах. Вы получаете 3 золота за каждое поселение в секторе, в котором у вас меньше всего поселений.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ЖЕТОНОВ ЛОКАЦИЙ

Постройте одно дополнительное поселение

Оракул

Постройте одно поселение на гексе, соответствующем сыгранной карте местности. По возможности постройте его рядом с вашими другими поселениями.

Ферма

Постройте одно поселение на равнине (если на поле есть свободная равнина). По возможности постройте его рядом с вашими другими поселениями.

Оазис

Постройте одно поселение в пустыне (если на поле есть свободная пустыня). По возможности постройте его рядом с вашими другими поселениями.

Башня

Постройте одно поселение на границе игрового поля (на равнине, каньоне, пустыне, лугу или лесу). По возможности постройте его рядом с вашими другими поселениями.

Таверна

Постройте одно поселение в продолжение линии из трёх или более ваших поселений (поселение можно построить только на доступном гексе).

Переместите одно из уже построенных поселений

Амбар

Переместите одно из ваших уже построенных поселений на гекс, соответствующий сыгранной карте местности. По возможности – на гекс с рядом одним из ваших уже построенных поселений.

Гавань

Переместите одно из ваших уже построенных поселений на гекс с водой. По возможности – на гекс с рядом одним из ваших уже построенных поселений. Гавань – единственный способ поставить поселение на воде.

Пастбище

Переместите одно из ваших уже построенных поселений на две клетки по прямой линии в любом направлении (переместить можно только на доступный гекс). При этом вы можете перепрыгнуть любой тип местности и любые поселения (и ваши, и чужие). Гекс, куда перемещается поселение, не обязательно должен быть расположен по соседству с одним из ваших поселений (т.е. правило строительства № 3 в данном случае не применяется).