

KINGDOM BUILDER

Суть игры:

Игроки создают новые королевства, строят поселения и стараются получить как можно больше золота к концу игры.

Игра Donald X. Vaccarino для 2 - 4 игроков в возрасте от 8 лет

3 карты строителей королевства определяют условия получения золота при его финальном подсчете.

Игровые компоненты:

- 8 разных модулей игрового поля.

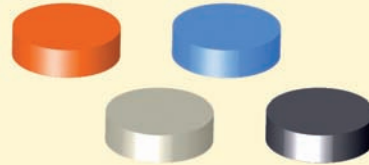


Лицевая сторона: секция состоит из 100 гексов различной местности.



Обратная сторона: трек для финального подсчета золота.

- 4 маркера финального подсчета золота



Жетон первого игрока



- 25 карт местности



5x трава 5x цветочное поле 5x лес 5x каньон 5x пустыня

- 10 разных карт строителей королевства

Только 3 карты строителей используется в игре.

Они определяют условия получения золота в конце игры.



Более подробно карты строителей рассмотрены на 5 стр. правил (см. карты строителей королевства)

- 8 тайлов с напоминанием специальных действий тайлов локаций



- 1 книга правил

9 разных типов местности:

5 типов местности доступны для строительства



Трава Каньон Пустыня Цветочное поле Лес

4 типа местности не доступны для строительства



Замок Вода Гора 8 разных локаций

- 28 жетонов локаций



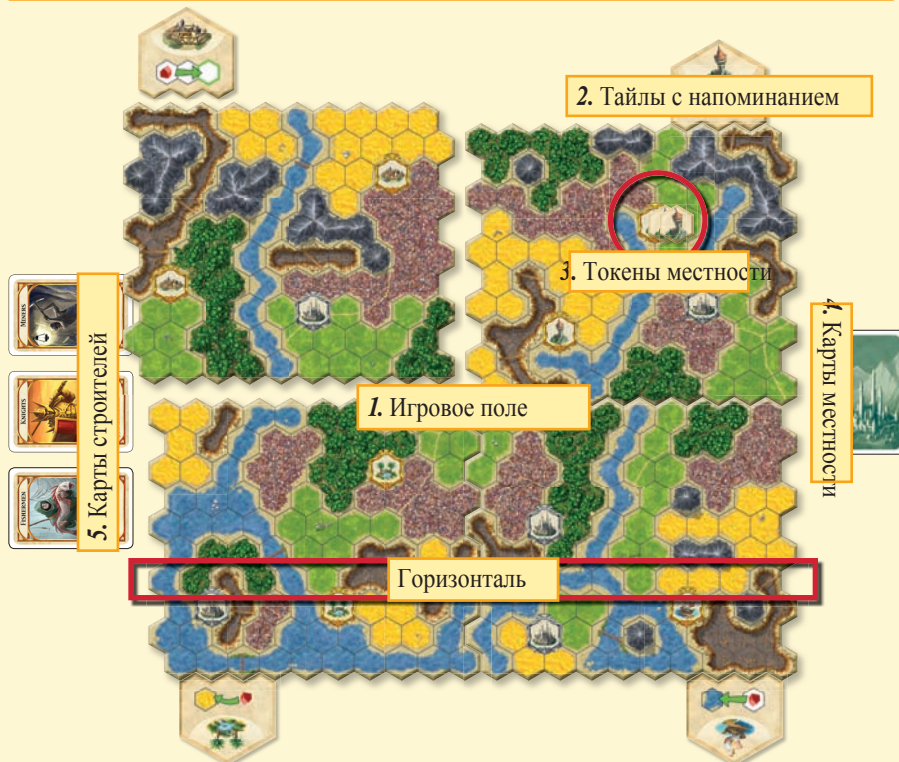
2x оракул 4x ферма 4x таверна 4x башня
2x гавань 4x загон 4x сарай 4x оазис

- 160 поселений - по 40 каждого цвета



Подготовка к игре:

1. Выберите 4 из 8 модулей игрового поля и соедините их вместе.



2. Поместите рядом с игровым полем 4 тайла с напоминанием специальных действий токенов местности.



3. Поместите по 2 токена местности на каждый гекс локации.



4. Перемешайте все карты местности и положите их единой колодой лицом вниз.



5. Перемешайте карты строителей и вытяните 3 случайные из них. Положите их лицом вверх рядом с игровым полем.



Распределение игровых компонентов

(каждому игроку полагаются компоненты своего выбранного цвета):



Все 40 поселений одного цвета



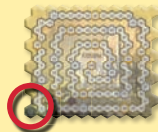
Дополнительно каждый игрок тянет одну карту местности из соответствующей колоды и не показывает её остальным игрокам.



1 маркер золота



Дайте жетон первого игрока самому старшему участнику. Он будет делать первый ход.



Переверните на обратную сторону один из неиспользованных секторов игрового поля, поместите его рядом с остальными игровыми компонентами и используйте для подсчета золота в конце игры. Затем каждый игрок помещает свой маркер золота на черную нулевую отметку.

Все неиспользованные игровые компоненты поместите обратно в коробку.

Порядок хода:

Начиная с первого игрока, ход передаётся по кругу по часовой стрелке. Количество раундов не ограничено. В свой ход каждый игрок совершает следующие действия:

Текущий игрок разыгрывает карту местности и после этого строит свои поселения



Обязательное действие

В течение своего хода, игрок **должен построить 3 поселения** из своего запаса на свободных гексах, строго соблюдая правила строительства (см. стр. 4).

Дополнительное действие

По ходу игры участники могут заработать токены местности.

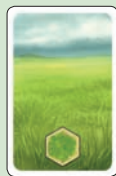
Один раз за ход токен позволяет сделать дополнительное действие.

Действие можно совершить как до, так и после основного обязательного действия.

Дополнительное действие позволяет разместить на поле новые поселения, или переместить уже существующие.

После того как игрок совершил обязательное действие и не хочет или не может совершать дополнительное, он помещает сыгранную карту местности в стопку сброса и тянет новую карту.

Карта местности



Запас игрока



Рисунок показывает то, как совершается обязательное действие. Необходимо совершить обязательное действие и построить 3 поселения один за другим.

Лицевая сторона



Оборотная сторона с пиктограммой



Пока специальное действие не совершено игрокам рекомендуется держать тайлы лицевой стороной вверх. Как только жетон использован, переверните его лицевой стороной вниз.



Как только закончится колода карт местности, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Специальные локации и токены местности:

Каждый раз, когда игрок строит поселения на соседних гексах со специальными локациями, он незамедлительно берет себе жетон соответствующей местности (если он есть на гексе специальной локации) и может использовать его для дополнительного действия на следующий ход.

Игрок может получить только один жетон местности с одной специальной локации.

Жетон местности может оставаться неиспользованным у игрока пока хотя бы одно поселение граничит с локацией того же типа что и жетон. Если игрок за счет специального действия перемещает свое поселение от локации, то он должен избавиться от соответствующего жетона местности, который больше не участвует в игре.

Запас игрока



Игрок не может получить тайл местности, если на специальной локации больше не лежит ни одного.

У игрока, построившего поселения около двух одинаковых локаций на одной секции игрового поля, может быть только 2 одинаковых тайла.



Замок:

В конце игры игроки получают по 3 золота за каждый гекс с замком, с которым граничит хотя бы одно свое поселение.



= 3 золота

Правила строительства

1. Только одно поселение может быть построено на каждом свободном гексе.

2. Только одно поселение может быть построено на каждом свободном гексе.

Исключение: В редких случаях случается так, что нет гекса того типа местности, которую указывает карта. В таком случае игрок имеет право вытянуть из колоды новую карту местности и сбросить предыдущую. Если и новая карта не подходит, то игрок может продолжить тянуть новые карты из колоды пока не будет удовлетворено условие.

3. Всегда каждое новое поселение должно граничить с одним из уже существующим на игровом поле.

Если это невозможно (нету свободных гексов нужного типа местности) то игрок должен (в случае обязательного действия) или может (дополнительное действие) выбрать свободный гекс того же типа местности, но без соседних поселений. При этом есть несколько возможностей:

А) Если это обязательное действие или дополнительное (токен Оракул или Сарай), то игрок может построить поселение на гексе того же типа местности, что и разыгранная карта.

Б) Если это дополнительное действие (токен Оазис, Ферма или Гавань), то игрок может выбрать гекс того типа местности, на который указывает токен местности.

В) Если это дополнительное действие (токен Башни), то игрок может выбрать гекс любого типа местности граничащей с краем игрового поля.



Трава



Каньон



Пустыня



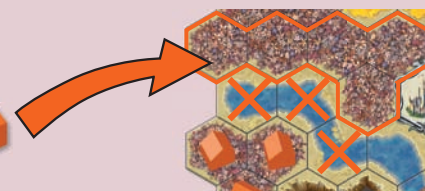
Цветочное поле



Лес

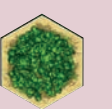
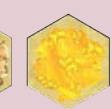
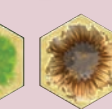
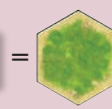
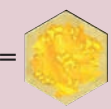
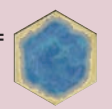


Есть два варианта того, где можно построить новое поселение.



В это обязательное действие игрок не может построить новые поселения рядом с уже существующими.

Обязательное действие



Конец игры и подсчет очков:

Игра заканчивается, как только один из игроков построит все свои поселения. Как только завершен текущий раунд, игрок по правую руку от первого игрока делает свой последний ход.

После этого каждый игрок подсчитывает количество золота, которое он заработал и отмечает общее количество на специальном трэке.

1. Каждый игрок подсчитывает количество золота

в соответствии с требованиями карт Строителей Королевства.

2. Каждый получает по 3 золота за каждый замок, с которым граничит хотя бы одно ваше поселение.

Игрок набравший больше всего золота, считается победителем. В случае если несколько игроков набрали одинаковое количество золота, то они разделяют победу.

Карты строителей королевства:



1 золото

1 золото за каждое поселение на берегу реки.



1 золото

1 золото за каждое поселение на соседнем гексе с горой.



4 золота 4 золота 0 золота



1 золото

1 золото
1 золота
0 золота



Горизонталь

1 золото
1 золото
1 золото



Горизонталь

6 золота
0 золота
0 золота

2 золота за каждое поселение на горизонтали с самым большим количеством поселений.



1 золото

1 золото

1 золото за каждое отдельно стоящее поселение или группу поселений.



8x 12 золота
8x 12 золота
6x 6 золота
2x 0 золота

12 золота за игроку с наибольшим числом поселений на секторе игрового поля. 6 золота игроку со вторым результатом.



0 золота

3 золота

1 золото за каждые 2 поселения в вашей самой большой группе поселений.



Отдельный подсчет для каждого игрока:

За правый нижний сектор игрок с оранжевыми поселениями получает 12 золотых в конце игры (4x3)

3 золота за каждое поселение на секторе игрового поля с наименьшим количеством поселений. Необходимо хотя бы одно поселение.

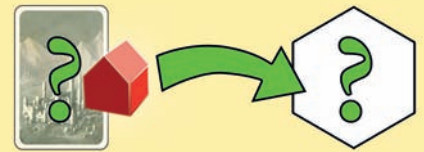
Возможности токенов местности (Правила строительства применяются как обычно):

Дополнительное действие: постройте одно дополнительное поселение из своего запаса



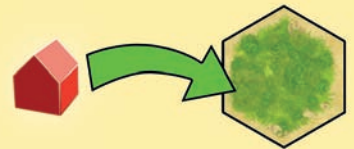
Оракул

Построить одно поселение на гексе того же типа местности, что и на карте местности обязательного действия. Если возможно, то строить на прилегающем гексе к уже существующему поселению.



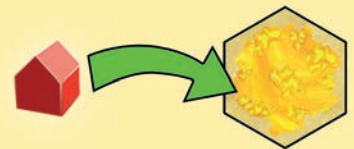
Ферма

Построить одно поселение на гексе с травой. Если возможно, то строить на прилегающем гексе к уже существующему поселению. Пропустить это действие, если на всем игровом поле нет свободных гексов с данным типом местности.



Оазис

Построить одно поселение на гексе с пустыней. Если возможно, то строить на прилегающем гексе к уже существующему поселению. Пропустить это действие, если на всем игровом поле нет свободных гексов с данным типом местности.



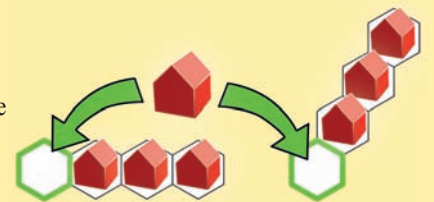
Башня

Построить одно поселение на гексе граничащем с краем игрового поля. Выбрать один из пяти возможных типов местности. Если возможно, то строить на прилегающем гексе к уже существующему поселению.



Таверна

Построить одно поселение на одном из концов цепочки из трёх как минимум поселений. Горизонтальная или диагональная ориентация цепи не имеет значения.

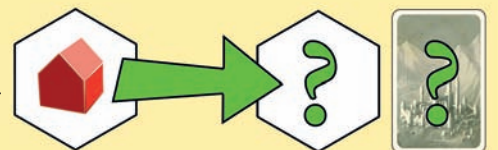


Дополнительное действие: переместите одно из ваших уже построенных поселений



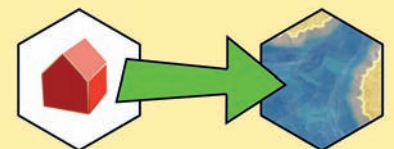
Сарай

Переместите одно из ваших поселений на гекс того же типа местности, что и сыгранная карта местности обязательного действия. Если возможно, то строить на прилегающем гексе к уже существующему поселению.



Гавань

Переместите одно из ваших поселений на гекс с водой. Если возможно, то строить на прилегающем гексе к уже существующему поселению. Это единственный способ построить поселение на водном гексе.



Загон

Переместите одно из ваших поселений на соседний гекс через один от данного. Перемещение возможно через гексы любых типов местности, и даже другие поселения. Новый гекс может не граничить ни с одним из ваших поселений.

