Прошли времена непрекращающихся войн, героических деяний и фантастических существ. Королевские хроники – последнее воспоминание о тех забытых веках. Настало время вновь открыть страницы хроник и возродить забытые легенды.

Королевские хроники – настольная игра для 2–5 участников. Напишите историю собственного Королевства и постарайтесь получить как можно больше победных очков. Каждый свой ход выбирайте наилучшее сочетание Персонажей, которые войной или мирными достижениями принесут славу вашему Королевству. Но будьте готовы к тому, что новым героям будет постоянно не хватать места, а нанятые прежде Персонажи будут сметены неумолимым потоком времени.

КОРОЛЕВСКИЕ ХРОНИКИ

СОСТАВ ИГРЫ

1 поле для подсчета победных очков а
1 деревянный маркер Времени б
30 жетонов Золота со значением 1 (желтые) в
и 10 больших жетонов Золота со значением 5 (серые) в
30 жетонов Старения г
5 Памяток д
5 деревянных маркеров игроков (для подсчета победных очков) е
25 карточек Зданий (по 5 для каждого игрока) ж
81 карточка Персонажа з

РЕСУРСЫ

Некоторые Здания и Персонажи производят ресурсы, отмеченные значками , и .

Эти ресурсы не обозначаются отдельными компонентами: они доступны до тех пор, пока в игре присутствует карточка, которая их производит. Один значок равен одной единице ресурса.

Ресурсы нужны для постройки Зданий и используются для применения способностей некоторых Персонажей.

КАРТОЧКА ПЕРСОНАЖА

1. Название карточки
2. Количество копий карточки в игре
3. Стоимость размещения
4. Сила Персонажа
5. Способность Персонажа
6. Фаза активации способности
7. Производимые ресурсы

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите поле для подсчета победных очков а в центре стола. Поставьте маркер Времени в начало счетчика раундов б.

Разделите жетоны на 2 стопки: жетоны Золота в и жетоны Старения г. Каждый игрок получает по 3 жетона Золота. Накопленное Золото всегда должно быть видно всем участникам.

Каждый игрок выбирает цвет и берет соответствующие его цвету Памятку д и жетон для подсчета победных очков. Свои жетоны игроки ставят на начало счетчика победных очков е.

Каждый игрок берет набор из 5 карточек Зданий (Город, Таверна, Шахта, Храм и Казармы) ж. Эти здания будут доступны для постройки во время игры.

Перемешайте все карточки Персонажей, сформируйте из них колоду и положите лицом вниз з. Оставьте место для стопки сброса карточек. Во время игры разыгранные карточки будут отправляться в эту стопку лицом вниз.

КОРОЛЕВСТВО

Королевство игрока состоит из карточек Персонажей и Зданий, которые лежат перед ним.

У каждого игрока есть 4 доступных места для размещения Персонажей: 2 в верхнем ряду 1 и 2 в нижнем ряду 2.
Здания, построенные во время игры, размещаются рядом с Персонажами 3. Остальные Здания лежат в стороне, их можно посмотреть в любой момент.

КАРТОЧКА ЗДАНИЯ

Здания имеют 2 уровня: уровень 1 (лицевая сторона) и уровень 2 (оборотная сторона). Здания уровня 2 приносят больше победных очков и дополнительных бонусов.

1. Название Здания
2. Уровень Здания: 1 или 2
3. Победные очки, которые принесет построенное Здание в конце игры
4. Стоимость постройки Здания уровня 1
5. Стоимость постройки Здания уровня 2
6. Бонусы, которые приносит построенное Здание в течение игры

Здания **уровня** 1 дают **1 бонус**, указанный в коричневой зоне.

Здания **уровня** 2 дают **2 бонуса**, указанные в серых зонах.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки развивают свои Королевства, размещая Персонажей и строя Здания. Они зарабатывают победные очки за счет войн, построек и способностей Персонажей. Игрок с наибольшим количеством победных очков после 4 игровых раундов становится победителем.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из 4 раундов. Каждый раунд делится на 6 последовательных фаз. В течение каждой фазы игроки совершают действия **одновременно**, а потом переходят к следующей фазе. 6 фаз идут в следующем порядке:

1] НАЕМ
2] РАЗМЕЩЕНИЕ
3] ВОЙНА
4] ДОХОД
5] ПОСТРОЙКА
6] СТАРЕНИЕ

Игровой раунд заканчивается после фазы Старения.

1] НАЕМ

Игроки выбирают Персонажей, которых они хотят разместить.

Каждый игрок берет по **5 верхних карточек Персонажей** из колоды. **Оставляет одного Персонажа себе, а четырех передает игроку, сидящему слева.** Из четырех вновь полученных Персонажей игрок также **оставляет себе одного** и передает оставшихся игроку слева. Процедура продолжается **до тех пор, пока каждый игрок не наберет в общей сложности по 5 карточек.**

В начале фазы Наема Маша берет 5 карточек Персонажей. Она оставляет себе Реликта и передает 4 оставшиеся карточки игроку слева от нее.

В то же время она получает 4 карточки от игрока, сидящего справа. Маша вновь выбирает, какого Персонажа оставить себе, и передает оставшиеся 3 карточки игроку слева. И так далее…

Направление, в котором передаются карточки, зависит от раунда, который сейчас идет: в 1 и 3 раундах карточки передаются игроку слева, а во 2 и 4 раундах – игроку справа.
В конце этой фазы игроки добавляют полученные карточки к тем, которые остались у них с прошлого хода, и берут их в руку.

Напоминание: если колода карточек Персонажей закончилась, перемешайте карточки из стопки сброса и сформируйте из нее новую колоду Персонажей.

2] РАЗМЕЩЕНИЕ

Игроки размещают Персонажей в своем Королевстве.

Доступные места для размещения
Перед каждым игроком есть 4 доступных места для размещения Персонажей: 2 в верхнем ряду и 2 в нижнем ряду. Это максимальное количество Персонажей, которое игроки могут разместить в своем Королевстве в начале игры.
Позже у игроков появится возможность получить пятое место для размещения Персонажей (смотрите раздел **5] Постройка**).

Каждый игрок выбирает, каких Персонажей из руки он хочет разместить в своем Королевстве. Игроки одновременно кладут карточки Персонажей **лицом вниз** на свободные места своего Королевства.

Если у игрока не хватает места в Королевстве для размещения, **он может отправить ранее нанятых Персонажей в сброс или переместить их с одного места на другое.**

Среди оставшихся у него на руках карточек **игрок может выбрать одного Персонажа, которого он сохранит**, а все остальные карточки отправляются в сброс. Сохраненную карточку Персонажа игрок кладет на свою памятку до следующего хода.

Затем все игроки **одновременно** открывают карточки Персонажей, которых они разместили, и **оплачивают их стоимость Золотом.**

Если у игрока не хватает Золота, он должен отправить в сброс всех Персонажей, чью стоимость не может оплатить. Ранее нанятых Персонажей **оплачивать не нужно.**

Саша хочет разместить двух новых Персонажей, но у него уже есть 3 Персонажа в игре.
Он решает освободить место в своем Королевстве, сбросив Часовщика и переместив Охотника с верхнего ряда на нижний.

Затем Саша кладет на 2 свободных места лицом вниз новых Персонажей.

Когда все готовы, Саша открывает 2 новые карточки и платит 3 Золотых: 2 за Демона и 1 за Шахтера.

Значок показывает, что способность применяется только в момент ввода Персонажа в игру.

Напоминание: в течение этой фазы игроки применяют все способности и бонусы, отмеченные значком 2, на карточках Персонажей или Зданий в их Королевствах.

3] ВОЙНА

Королевства сражаются друг с другом за победные очки.

Каждый игрок определяет силу своего Королевства, складывая значки силы тех Персонажей, которые находятся **в верхнем ряду**. Сила обозначена цифрой на . Значок означает, что у этого Персонажа есть способность, позволяющая изменить его силу.

Демон и Лесоруб, лежащие в верхнем ряду Королевства Маши, дают силу 9.

Каждый игрок сравнивает силу своего Королевства с двумя соседними (слева и справа от него). Если у игрока **больше или столько же** силы, сколько у соседнего Королевства, он побеждает в войне с ним. **Каждая победа в войне дает 3 победных очка**. В случае ничьей, **оба игрока считаются победителями в Войне** и получают по 3 победных очка.

Женя ***Денис***

Маша ***Саша***

Маша побеждает в двух войнах: против Жени и Саши. Денис также побеждает в двух войнах: против Жени и Саши. Женя побеждает в одной войне против Дениса. Саша не выиграл ни в одной из войн.

Маша и Денис получают по 6 победных очков (ПО), Женя – 3 ПО, Саша не получает ПО.

Напоминание: в течение этой фазы игроки применяют все способности и бонусы, отмеченные значком 3, на карточках Персонажей или Зданий в их Королевствах.

Эврикус

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Мы настоятельно рекомендуем перед тем, как переходить к варианту правил для игры вдвоем, сначала сыграть в игру по стандартным правилам.

НАЕМ

Оба игрока получают **по 9 карточек Персонажей** вместо 5. В момент выбора игрок оставляет одну карточку себе, а еще одну сбрасывает, после чего передает оставшиеся карточки второму игроку.

ВОЙНА

Если игрок имеет большую или такую же силу, что и соперник, он побеждает в **одной Войне**, как указано в основных правилах.

Если у игрока **как минимум вдвое больше силы, чем у соперника, он выигрывает в двух Войнах.**

ПРИМЕЧАНИЯ К КАРТОЧКАМ

Персонажи **выходят из игры** только в фазе Старения .

Если способности Персонажей противоречат друг другу, то первым будет действовать игрок, который дальше продвинулся на шкале победных очков. В случаи ничьей первым будет действовать игрок с наименьшим количеством Золота. Если сохраняется ничья, порядок действия определятся случайным образом.

Персонажи

Голем

Если на момент размещения Голема в вашем королевстве нет Здания уровня 2, у вас есть только 4 места для размещения ваших Персонажей на этот ход.

Великий архитектор

Способность Великого архитектора позволяет покупать любые ресурсы за Золото.

Кракен

В фазу Старения используйте его способность для каждого Персонажа, который выходит из игры, включая и самого Кракена, если он выходит из игры в этот ход.

Мартышка

Мартышка при размещении приносит 1 Золото. Это Золото должно быть тут же потрачено для оплаты размещения других Персонажей.

Целитель

Добавьте жетон на Персонажа, который был спасен Целителем от выхода из игры в этот ход. Целитель может защитить от выхода из игры самого себя.

Огр

Базовые 2 Золота, получаемые в фазу , также берутся в расчет для определения силы Огра.

Гадалка

Используйте ее способность для каждого Персонажа, который выходит из игры, включая саму Гадалку, если она выходит из игры в этот ход.

Оборотень

Отправьте в сброс Оборотня сразу же, как только он будет замещен новым Персонажем. Не забудьте положить жетон на этого Персонажа и применить его особенность фазы , если она у него есть.

Здания

Храм

Каждый уровень Храма может быть либо оплачен требуемыми ресурсами , либо куплен за указанное количество Золота.

Автор игры: Масато Уэсуги
Художник: Кристина Алькуф