KINGSBURG™

~To Forge a Realm~

Expansion Set

KINGSBURG

~To Forge a Realm~

Игра Andrea Chiarvesio и Luca Iennaco
Для 2-5 игроков от 13 лет.

Защищены старые земли Кингсбурга, однако присоединяются новые: захват королевств продолжается! Древние враги угрожают границам государства, и поэтому Король Тритус снова нуждается в новых губернаторах для защиты и развития отдаленных провинций.
Архитекторы и инженеры разработали новые строения, а новые безопасные дороги позволили губернаторам более точно прогнозировать, сколько подкреплений они получат в предстоящих битвах (но так как королевство стало больше, отрядов каждому достается не так много). Губернаторам предстоит столкнуться в новом соревновании, и лучшего правителя опять ждет место в Королевском совете!

Компоненты:

5 Новых Листов Провинций, с двумя дополнительными рядами строений каждый

14 Альтернативных Рядов Строений (две копии семи различных рядов)

24 Карты Губернатора (плюс одна пустая карта)

29 Карт Судьбы (плюс одна пустая карта)

30 Фишек Солдат (шесть для каждого цвета, со значениями: 0, 1, 1, 2, 3, 4)

Как использовать это расширение

Для игры в **Kingsburg: To Forge a Realm** требуется базовая версия игры Кингсбург.

Kingsburg: To Forge a Realm предлагает пять модулей расширения. Каждый модуль может быть добавлен к базовой игре по отдельности, или игроки могут использовать несколько модулей одновременно.

Эти правила содержат новые правила Кингсбурга для использования пяти модулей расширения и пояснения базовых правил игры.

Примечание: Если Вы будет использовать один модуль расширения, партия станет дольше на 5-15 минут. Если играть с пятью дополнениями одновременно, партия может длиться более двух часов.

В дополнение **Kingsburg: To Forge a Realm** входят следующие модули:

Модуль №1: Дополнительные Ряды Зданий

Модуль №2: Альтернативные Ряды Зданий

Модуль №3: Карты Губернаторов

Модуль №4: Карты Судьбы

Модуль №5: Фишки Солдат

Модули Расширения
Следующие модули могут использоваться по отдельности или в любой комбинации с базовыми правилами игры Кингсбург.

Модуль №1: Дополнительные Ряды Зданий

Новые листы провинций заменяю листы провинций из базовой игры. К листам провинций добавлено два ряда, поэтому число рядов увеличилось до семи. Правила постройки зданий остались такими же, как и в базовой игре.

Примечания
Следующие примечания дают пояснения, связанные с этим модулем расширения

Военная академия и Фишки Солдат
Когда используются Модуль №1 и Модуль №5, игрок бросает кубик 1d3 (1d6/2) для Военной Академии (игрок бросает кубик после выбора Фишки Солдат).

Лесопилка, Каменоломня, Золотая шахта
Могут быть использованы только один раз за сезон (Лесопилка может переработать одно дерево в два золота, но не два дерева в четыре золота).

Тренировочный лагерь
Эффект здания срабатывает до Фазы №7: Наем солдат.

Слабые укрепления
Эффект здания срабатывает против врагов, чья сила (напечатанная на картах) равна пяти, или меньше. Модификаторы силы для проверки срабатывания не учитываются.

Модуль №2: Альтернативные Ряды Зданий

Перед началом партии игроки берут все 14 альтернативных рядов и кладут их лицом вниз на игровой стол. Каждый игрок берет два случайных ряда (если игрок взял два одинаковых ряда, он может вернуть лицом вниз один из них и взять другой). Теперь каждый игрок выбирает, будет он использовать два или один альтернативный ряд, или же вообще откажется от них.

Альтернативные ряды используются как замена оригинальных рядов листа провинций. Они накладываются поверх заменяемых рядов. Каждый альтернативный ряд обозначен буквой, которая соответствует букве заменяемого ряда. Неиспользованные ряды возвращаются в игровую коробку.

Если игроки используют Модуль №2 без Модуля №1, перед началом игры они должны убрать ряды с буквами A и G. Если игрок использует лист провинций из базовой игры, ему надо ознакомиться с листом из Модуля №1, чтобы знать буквы, которые соответствуют рядам строений, т.к. и в этом листе можно заменять только соответствующие по буквам ряды.

Если в игре используются Модуль №2 и Модуль №3, игроки могут выбрать себе Карты Губернаторов до того, как определить, какие альтернативные ряды они будут использовать.

Необязательное правило: неслучайный выбор Альтернативных Рядов Зданий

Вместо случайного выбора альтернативных рядов, при согласии всех игроков, они могут воспользоваться следующим правилом. Все 14 полей раскладываются на столе лицом вверх. Случайным образом определяется первый игрок, который выбирает один ряд зданий. Затем ряд выбирает следующий по часовой стрелке игрок и так далее. Когда каждый игрок выбрал ряд, выбор повторяется, однако, тот, кто выбирал последним, выбирает второй ряд первым, и затем выбор идет против часовой стрелки. Когда у всех игроков есть по два альтернативных ряда, игроки выбирают те ряды, которые они будут использовать в этой партии.

Примечания
Следующие примечания дают пояснения, связанные с этим модулем расширения

Монастырь
Фишка "+2" не считается товаром.

Маленький палисад
Эффект этого здания срабатывает вначале Фазы №8: Зима, поэтому, если солдаты были наняты в Фазе №7, они учитываются при активации Маленького палисада.

Гильдия архитекторов
Дополнительное Победное Очко (ПО) дается только за здания, построенные после постройки этого здания (и не дается за саму Гильдию архитекторов). Эти ПО не теряются, если здание было разрушено, даже если была разрушена сама Гильдия архитекторов.
(Однако, чтобы получить бонус в три ПО в конце игры, Гильдия должна остаться целой).
Гильдия архитекторов не дает ПО за здания, которые созданы посредством магии Волшебника (см. Модуль №3).

Школа
Эффект этого здания срабатывает в конце Фазы №7. Следовательно, нанятые в этой фазе солдаты учитываются при активации Школы.

Алтать, Башня грифонов, Университет
Белый кубик учитывается при подсчете суммы выпавших результатов.

Модуль №3: Карты Губернаторов

Один игрок мешает карты губернаторов и раздает игрокам по три карты (оставшиеся карты возвращаются в коробку). Каждый игрок выбирает одну из своих карт и кладет ее лицом вниз перед собой. Две других карты также возвращаются в коробку. Когда выбор закончен, игроки вскрывают выбранные карты. Каждая Карта Губернатора дает ее владельцу особые преимущества.

Необязательное правило: аукционные торги за Карты Губернаторов

Игроки, по желанию, могут воспользоваться следующим правилом распределения карт губернаторов.
Один игрок перемешивает карты губернаторов и выкладывает количество карт, равное количеству игроков плюс один. Первый игрок, выбранный случайным образом, выбирает одну карту и делает ставку в ПО (он может предложить ставку в ноль ПО). Игрок слева может поднять ставку или пасовать. Торг продолжаются, пока все игроки по кругу не спасуют. Игрок с наибольшей ставкой платит соответствующее количество ПО и забирает себе карту. (Ставка в ноль ПО может выиграть, если все остальные спасуют.) Игрок, забравший карту, больше в торгах не участвует. Если аукцион выиграл не первый игрок, первый игрок делает новую ставку для другой карты. Если же выиграл первый игрок, игрок, сидящий слева от него, становится новым первым игроком. Торги продолжаются, пока все игроки не получили карты губернаторов. Оставшиеся карты возвращаются в коробку с игрой.

Примечания
Следующие примечания дают пояснения, связанные с этим модулем расширения

Вор
Если используется правила аукционных торгов при выборе карт губернаторов, игрок платит ПО за получение Вора, а также штраф, относящийся к самому Вору.

Золотодобытчик, Плотник, Скульптор
Эти карты губернаторов также дают дополнительный товар в конце пятого года (товар может быть использован для получения ПО посредством Собора).

Менестрель
Способность Менестреля срабатывает самой последней в конце каждого года, после награждений за битву и всех остальных бонусов, в том числе за карты Архитектора и Паладина, здания Собора и Гильдии архитекторов, а также фишки солдат из Модуля №5.

Политик
Будучи Политиком, игрок может класть свои кубики на одного или обоих советников этой карты. Помощь от этих советников приходит в то же время, что и помощь от обычных советников с теми же значениями. Размещение кубиков на этой карте не запрещает игроку ставить кубики на основном поле, и наоборот.

Архитектор
Проверка количества зданий у других игроков проходит в начале фазы строительства игрока-архитектора (в соответствии с текущим порядком хода).

Принц
Для проверки активации способности Принца подсчитывается сумма значений всех кубиков (в том числе белого). Однако, изменять значения можно только на цветных кубиках.

Философ
Игрок может использовать способности Философа до или после активации Статуи, Часовни или Алтаря (при условии, что у игрока есть соответствующие здания и их можно активировать). Игрок получает ПО за сумму на кубиках сразу после использования способности Философа, без каких либо дополнительных перебрасываний одного или нескольких кубиков.

Проповедник
Эта карта губернатора дает одно ПО, даже если сам Проповедник – это один игрок, кто не построил ни одного здания в этом ходу.

Сборщик налогов
Игрок получает товары сразу после того, как другой игрок построил здание, поэтому товары могут быть использованы в этом же ходу.

Модуль №4: Карты Судьбы

Перел началом партии один игрок перемешивает карты судьбы и кладет колоду на стол рубашкой вверх. В начале Фазы №1 каждого года один игрок вскрывает верхнюю карту из колоды. Эта карта тут же срабатывает, и ее эффект продолжает действовать вплоть до конца Фазы №8, после чего карта убирается.

Модуль №5: Фишки Солдат

В начале партии каждый игрок берет один набор фишек солдат того же цвета, что и его кубик. (Каждый набор содержит фишки с числами 0, 1, 1, 2, 3, 4.)

Во время Фазы №8: Зима игроки **не** кидают кубик помощи Короля. Вместо этого все игроки выбирают (одновременно и в закрытую) одну из своих фишек.

Когда все игроки выбрали фишку, последние вскрываются, и каждый игрок получает столько дополнительных солдат, сколько указано на его фишке. Использованные фишки кладутся в игровую коробку и больше в этой игре не используются. В конце пятого года каждый игрок получает ПО, в количестве, которое указано на оставшейся у него фишке.

Каждая фишка солдат может быть использована только один раз за игру.

Игроки должны выбирать фишки для каждой битвы, поэтому к концу игры у каждого игрока должна остаться только одна фишка солдат.

Примечания
Следующие примечания дают пояснения, связанные с этим модулем расширения

Военная академия и Фишки Солдат
Когда используются Модуль №1 и Модуль №5, игрок бросает кубик 1d3 (1d6/2) для Военной Академии (игрок бросает кубик после выбора Фишки Солдат).

Официальные пояснения

Следующие пояснения посвящены базовой игре Кингсбург, но они также помогут игрокам правильно понять правила модулей расширения.

• Игрок может воспользоваться только одной фишкой “+2” за сезон, чтобы повлиять на советников.

• У игроков может отрицательное число ПО (Чтобы обозначить такие ПО, перемещайте фишки игроков по треку очков назад за поле “0”. “59” обозначает “–1”, “58” обозначает “–2”, и так далее.)

• Игрок может повлиять на Контрабандиста (номер 14), даже если у него отрицательное число ПО.

• У игрока может быть неограниченное число фишек “+2”.

• Фишки “+2” возвращаются в запас после использования.

• Количество белых кубиков, которое игрок может кинуть в одном сезоне, неограниченно. (Если у игрока есть Фермы, и он получает белый кубик от Короля в Фазу №1, этот игрок весной кидает два белых кубика.)

» Белый кубик используется по тем же правилам, что и цветной, за одним исключением: он не может быть использован «в одиночку» (Другими словами, чтобы повлиять на советника, игроку всегда нужен хотя бы один цветной кубик, а не только белый кубик или фишка “+2”)

» Фишка “+2” может использоваться вместе с одним или несколькими белыми кубиками, но также всегда с цветным кубиком.

• Здания, которые активируются в конце сезона, могут быть использованы в тот же сезон, когда они были построены. (Если игрок строит Трактир летом, он получает фишку “+2” в конце этого же сезона.)

• Для активации способностей некоторых зданий или губернаторов есть требования. Если требования не удовлетворены, их эффект не срабатывает.

» Когда может сработать одновременно несколько эффектов, игрок сам выбирает порядок активации. Если активация одного эффекта делает невозможным активацию других способностей, они не срабатывают.

» И здание, и любой из губернаторов могут быть активированы только один раз за сезон, если только в их свойствах не указано противное.

» Исключение: Здания и губернаторы, чьи возможности связанны с суммой на кубиках игрока, и их активация не позволяет больше перебрасывать кубики, должны активироваться в последнюю очередь. Другими словами, нельзя получить одного солдата с помощью Башни грифонов, а затем перекинуть один или несколько кубиков, с помощью Статуи, Алтаря или Часовни, или изменить значения на кубикам с помощью Принца.

• Текущий порядок хода определяется только после того, как каждый игрок воспользовался возможностями изменить значения на кубиках. (Другими словами, порядок хода основывается на финальных значениях кубиков, которые будут использоваться для влияния на советников в текущем сезоне.)

Перевод правил:
Юля и Костя («Настольная идиллия молодой фамилии»)
http://bgidilliya.wordpress.com

Вёрстка:
Юшин Алексей (alexey@yush.in)