



МОСИГРА

Всероссийская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru



8698

Пыльное Сердце

Король возвращается

Король пока еще не вернулся из далекого военного похода. За время его отсутствия страна погрузилась в анархию и хаос. Каждый лорд хочет усилить свою власть и влияние. Границы земель проводятся заново, страна делится по-новому. Кто успеет захватить для своих доменов самые богатые земли? Ведь времени останется все меньше – скоро придет король!

Цель игры

Каждый игрок строит на игровом поле крепости и окружает их границами. Игрок, которому удалось окружить крепость сплошной границей, получает **домен**. Леса и деревни, оказавшиеся в домене, приносят ему очки. Выигрывает игрок, который первым наберет количество очков, необходимое для победы (см. «Конец игры»).

В состав игры входят:

- 4 части рамки игрового поля и четыре соединительные детали;
- 9 частей игрового поля;
- 60 карточек власти;
- 60 фишек рыцарей и 16 крепостей четырех разных цветов;
- 100 границ;
- 47 монет (номиналом «1 таллер» - 36 шт., номиналом «5 таллеров» - 11 шт.);
- 4 фишки игроков;
- 1 фишка короля.

Подготовка к игре

1) Игровое поле

Рамка игрового поля собирается с помощью 4 соединительных деталей, как показано на рисунке. Части игрового поля располагаются внутри рамки по следующему правилу: все части игрового поля, кроме поля с королевской резиденцией, переворачиваются картинкой вниз и перемешиваются. Затем часть поля с королевской резиденцией размещается в центр, а остальные части взакрывают (картинкой вниз) раскладываются вокруг центральной, после чего они открываются.

Важно: часть карты с королевской резиденцией всегда помещается в центр игрового поля.



2) Фишки

Каждый игрок выбирает себе цвет и получает **фишку игрока** и игровые фигуры этого цвета: 15 **рыцарей** и 4 **крепости**. Если в игре участвуют 4 игрока, то каждый из них берет по 3 крепости.



3) Карточки власти

На обратной стороне **карточек власти** написаны буквы, в соответствии с которыми карточки сортируются. В результате получится 4 стопки карточек. Каждая стопка перемешивается. После этого стопки кладутся одна на другую в следующей последовательности - Г, В, Б, А, таким образом сверху колоды оказывается стопка А.



Стопка **карточек власти** кладется на специальное поле с гербом. Второе поле предназначено для разыгранных карточек.

Каждый игрок берет из стопки 3 верхние карточки власти. Игрок не должен показывать карточки своим противникам.

Каждый игрок ставит свою **фишку игрока** на стартовое поле шкалы очков (обозначено стрелкой).

Границы складываются с одной стороны игрового поля.

Монеты кладутся в казну с другой стороны игрового поля. Каждый игрок берет себе 1 монету номиналом 5 таллеров и 2 монеты по 1 таллеру.

Фишка короля ставится на определенную клетку шкалы очков – это клетка «цель игры». При игре вчетвером фишка короля ставится на клетку «30», втроем - на «40» и вдвоем - на «50».



Строительство крепостей

Первым ходит самый старший игрок. Он строит крепость (ставит ее фишку) на свободной клетке «поле», а затем ставит 1 рыцаря для защиты крепости на соседней по горизонтали или по вертикали клетке «поле» или «лес». После этого по очереди, по часовой стрелке, ходят другие игроки - каждый игрок устанавливает свою крепость и своего рыцаря. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не установят все свои 4 крепости и к ним 4 рыцарей (при игре вчетвером - соответственно по 3 крепости и 3 рыцаря).



Важно: крепости одного цвета должны находиться на расстоянии не менее 6 клеток одна от другой по горизонтали и по вертикали (не по диагонали).

Где лучше всего строить крепости?

Для того чтобы образовать домен, игрок в ходе игры устанавливает границы вокруг своей крепости. Домен появляется тогда, когда **только одна** крепость окружена сплошной, неразрывной границей. Внутренние края рамки игрового поля считаются при этом естественными границами (моря или горы), поэтому крепости, расположенной в углу игрового поля, для образования домена требуется меньше границ, чем крепости в центре игрового поля. Таким образом, первую крепость рекомендуется строить в углу игрового поля. Богатство домена зависит от количества лесов, деревень и рудников, которые в нем находятся. Леса, деревни, и в первую очередь - королевская резиденция - приносят владельцу домена очки. Рудники же приносят своим владельцам дополнительных доход, в начале каждого хода (см. «Доход от рудников»).

На рисунке показана игровая ситуация.

Игрок «синими» создал в правом углу игрового поля домен, окруженный 6 границами, в домен входят одна деревня, один лес и один рудник. Игроку «желтыми» не хватает еще 2 границ для образования домена. У игрока «красными» нет

домена. Хотя две его крепости полностью окружены границами, площадь, окруженная границами, считается доменом только в том случае, если в ней находится только **одна** крепость. Следовательно, игрок «красными» должен разделить границей две свои крепости, чтобы получить два домена.



На примере справа показана первоначальная расстановка для 3 игроков в соответствии с правилами. Крепости одинакового цвета должны устанавливаться на клетках «поле», на расстоянии не менее 6 клеток друг от друга. Рыцарей ставят на клетки «поле» или «лес».



Специальное правило для игры вдвоем

Игра ведется тремя цветами. Каждый игрок выбирает для себя один цвет, третий цвет - нейтральный. Оба игрока по очереди устанавливают на игровом поле 4 крепости и 4 рыцарей своего цвета, а затем также по очереди еще 2 крепости и 2 рыцарей нейтрального цвета. Нейтральные крепости тоже должны строиться на расстоянии не менее 6 клеток друг от друга.

Ход игры

Начинает игрок, который последним поставил крепость и рыцаря. Вначале игрок получает доход, если у него есть один или несколько доменов с рудниками (см. «Доход от рудников»), после этого он может совершить одно из двух действий:

- **продать 1 карточку власти на рынке власти;**
- **разыграть 1 карточку власти.**

В конце своего хода игрок берет 1 карточку власти, таким образом у игрока их снова становится три. Игрок может взять либо верхнюю карточку из закрытой стопки, либо открытую карточку на рынке власти. На этом ход игрока заканчивается и наступает очередь следующего по часовой стрелке игрока.

Продать карточку власти на рынке власти

Продавая карточку власти, игрок сможет пополнить свой запас таллеров. Игрок, который хочет продать карточку власти, кладет ее открытой (рядом с уже проданными карточками) на поле «рынка власти» и берет себе из казны столько таллеров, сколько указано на карточке - синее число в скобках.

Важно: если игрок продал карточку власти, он не может сразу взять ее обратно в конце хода, но он может взять любую другую карточку с рынка власти.



Разыграть карточку власти

Игрок, который решает разыграть карточку власти, должен положить ее открытой на поле рядом с закрытой стопкой карточек власти и заплатить в казну указанную на карточке цену - красное число без скобок. Затем он может совершить действие, обозначенное на карточке символом. Имеется 5 возможных действий:



Установить границы



Поставить рыцаря



Расширить домен



Предатель



Заклучить союз

На некоторых карточках изображено 2 разных символа. Игрок должен выбрать **одно** из двух возможных действий.



• Установить границу

Границы устанавливаются для того, чтобы образовать домен вокруг своей крепости.

Игрок, устанавливая границу, должен помнить следующее:

- границы нейтральны, т. е. игрок, устанавливая границу для своего домена, создает и границу для соседнего, который может принадлежать противнику;
- внутренние края рамки игрового поля считаются границами.

В зависимости от того, сколько границ изображено на карточке власти, которую игрок использует, он должен разместить на игровом поле 1, 2 или 3 границы.



При этом он должен соблюдать следующие правила:

- границы всегда устанавливаются между двумя клетками, т.е. граница не может делить одну клетку;
- границы никогда не проводятся между двумя соседними фишками **одного** цвета (крепость и рыцарь);
- границы нельзя проводить в пределах одного домена;
- если в результате проведения границ образуется домен (только одна крепость, окруженная сплошной границей), игрок немедленно проводит **оценку домена**. Клетки, входящие домен, приносят очки:

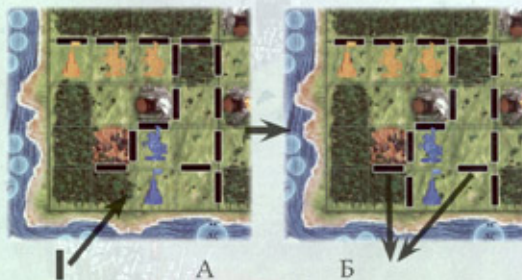
Лес -	1 очко
Деревня -	3 очка
Королевская резиденция -	5 очков
Рудник, поле -	0 очков

Владелец домена складывает очки, которые принес ему домен, и передвигает свою фишку на шкале очков на соответствующее количество клеток.

Границы, которые оказываются лишними в новом домене, т.е. не становятся частью общей границы домена, убираются с игрового поля.

Если в результате использования карточки власти образуются 2 домена, то первым подсчитывает очки игрок, поставивший границу, которая и создала эти домены.

Пример: Игрок «желтыми» устанавливает границу, что приводит к образованию 2 доменов (А). Игрок «желтыми» получает 7 очков, «синими» - только 1 очко. Две лишние границы доменов убираются с игрового поля (Б).





• Поставить рыцаря

В зависимости от того, сколько рыцарей изображено на карточке власти, игрок может поставить на игровое поле одного или двух рыцарей.



При этом необходимо соблюдать следующие правила:

- рыцаря можно ставить только на клетку «лес» или «поле». Поставить рыцаря на клетку «лес» стоит 1 дополнительный таллер (это правило **не используется** при расстановке рыцарей в начале игры);
- рыцарей нельзя ставить на клетки «деревня», «королевская резиденция» или «рудник»;
- рыцаря необходимо всегда ставить на клетку, расположенную по вертикали или по горизонтали (но не по диагонали) от крепости или рыцаря такого же цвета. При этом клетка не должна быть отделена границей от клетки, на которой уже стоит фишка игрока;
- если у игрока больше нет фишек рыцарей, то он не может использовать такую карточку власти.

Пример: Игрок «красными» хочет поставить на игровое поле рыцаря. Он может поставить свою фишку рыцаря только на клетки, указанные стрелками. На клетки, расположенные ниже крепости и рыцаря, он поставить своего рыцаря не может, т. к. они отделены границами.



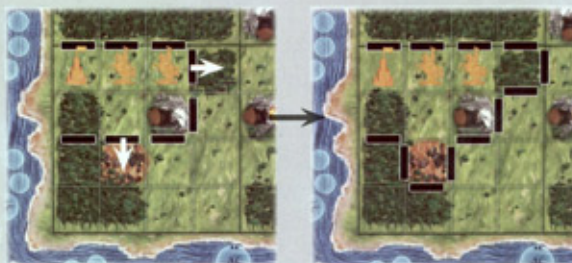
• Расширить домен

Эта карточка власти позволяет игроку расширить один из своих доменов на 1 или 2 клетки. Для этого используются границы.

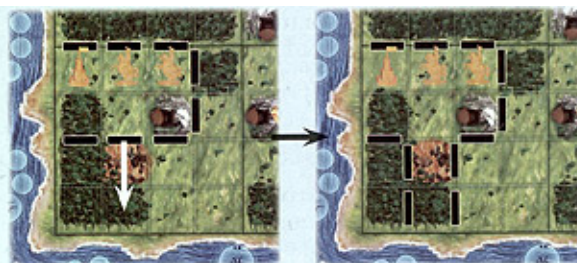
При этом необходимо соблюдать следующие правила:

- первая клетка должна граничить с доменом по вертикали или по горизонтали (но не по диагонали);
- вторая клетка может находиться рядом либо с уже приобретенной клеткой по вертикали или по горизонтали, либо с другим участком домена;

Пример 1: Расширение домена на 2 клетки в разных местах границы.



Пример 2: Расширение домена на 2 клетки в одном месте.



- клетки, занятые фишками противников, нельзя присоединить к домену;
- клетки, не принадлежащие какому-либо домену, можно присоединять без дополнительных условий;
- игрок не может расширять свой домен за счет другого своего домена, который граничит с расширяемым;
- домен можно расширять в пределы соседнего домена противника, если количество рыцарей собственного домена, **больше**, чем у противника.

Пример: Игрок «красными» может вторгнуться в домены «синего» и «желтого», т.к. у него больше рыцарей. Игрок «желтыми» может расширить свой домен только за счет «синего».



Подсчет очков после расширения доменов

Если один из игроков расширил свой домен, он продвигает свою фишку на шкале очков вперед:

- за каждую клетку с изображением леса - на 1 клетку;
- за каждую деревню - на 3 клетки;
- за королевскую резиденцию - на 5 клеток.

Если игрок теряет леса, деревни или королевскую резиденцию в результате расширения домена противника, он передвигает свою фишку на шкале очков на соответствующее количество клеток **назад**.

В результате расширения доменов могут возникнуть «нейтральные земли», которые, хотя и имеют границы, не могут считаться доменами, так как в них нет крепости. Нейтральные земли могут быть присоединены в результате расширения любого из соседних доменов.

Пример: Игрок «желтыми» продвигается на территорию «синего» и получает 4 очка, при этом игрок «синими» теряет 6 очков, т.к. 2 его клетки с лесами становятся нейтральными землями.



нейтральные земли



• Предатель

Если игрок решает использовать эту карточку власти, он выбирает один свой домен и один соседний с ним домен противника. В обоих доменах должно находиться не менее 1 рыцаря. Теперь 1 рыцарь игрока, против которого используется эта карточка власти, переходит через границу домена служить новому хозяину – игрок, использующий эту карточку, ставит в свой домен 1 фишку рыцаря своего цвета, игрок-противник убирает из своего домена 1 рыцаря.

Замечание: в результате использования этой карточки власти может оказаться, что в одном из доменов крепость останется вообще без рыцарей.

Если в домене находится несколько рыцарей, охраняющих одну крепость, игрок всегда убирает с игрового поля рыцаря, стоящего в конце ряда. Связь рыцарей с их крепостью не может прерываться.



Пример: Игрок «желтыми» использует карточку власти «Предатель», в результате чего ставит в свой домен еще 1 рыцаря. Игрок «синими» убирает из своего домена 1 рыцаря. Но он не может убрать рыцаря, стоящего рядом с крепостью, т.к. иначе его собственный рыцарь не будет иметь связи со своей крепостью.



• Заключить союз

Используя эту карточку власти, игрок должен выбрать один из своих доменов и один соседний домен противника, после чего он разворачивает границу между этими доменами на 90°.

С этого момента и до конца игры ни один из этих игроков не может расширять свой домен за счет соседнего.

Пример: После использования карточки власти «Заключить союз» игрок «желтыми» не может расширять свой домен за счет левого нижнего домена «синего». Однако игрок «желтыми» может расширять домен, продвигаясь на территорию «синего», лежащую справа, т.к. между этими доменами союза нет.



Доходы от рудников

В начале хода каждый игрок получает доход от рудников, которыми он владеет. Размер дохода зависит от количества **видов рудников**, находящихся в доменах игрока, при этом количество рудников одного вида значения не имеет. Вид рудника отмечен цветом. Игрок получает столько таллеров, сколько видов рудников у него есть. Если, например, в доменах игрока находятся 2 рудника с медью, 3 - с драгоценными камнями и 1 - с золотом, следовательно, игрок владеет рудниками трех разных видов и получает 3 таллера.

Монополия на рудники

Если в доменах игрока находятся 3 или 4 рудника одного вида (цвета), он получает монополию на этот тип рудников. За монополию на каждый вид рудников игрок получает 5 призовых очков и может передвинуть свою фишку на шкале очков на 5 клеток вперед.



Важно: если игрок теряет монополию в результате действий своих противников (например, расширение домена и потеря одного из рудников), он также теряет 5 призовых очков и должен передвинуть свою фишку на шкале очков на 5 клеток назад.

В предыдущем примере в двух доменах игрока «желтыми» находились 3 серебряных рудника и по 1 руднику с драгоценными камнями и медью. За 3 различных вида рудников игрок каждый раз в начале хода получает 3 таллера. 3 серебряных рудника являются монополией и приносят 5 призовых очков. Но если игрок «красными» (3 рыцаря) вторгнется в левый домен «желтого» (2 рыцаря) и захватит 1 серебряный рудник, обозначенным на рисунке стрелкой, игрок «желтыми» потеряет свою монополию и вместе с ней 5 призовых очков – он должен будет передвинуть свою фишку на шкале очков на 5 клеток назад.



Конец игры

Игра заканчивается, если:

1. Один из игроков достигнет (или продвинется дальше по шкале очков) клетки «цель игры» на шкале очков, обозначенной фишкой короля. Этот игрок сразу становится победителем.

2. Один из игроков берет последнюю карточку из стопки карточек власти. С этого момента каждый из игроков может разыграть (или продать на рынке власти) **только 1 карточку власти**. Игроки больше не могут брать карточки с рынка власти. Как только все игроки разыграют по одной, последней, карточке власти, игра заканчивается. После этого каждый игрок должен пересчитать свои таллеры. Игрок (или игроки) с наибольшим количеством таллеров получают 5 дополнительных очков и передвигают свою фишку на шкале очков на 5 клеток вперед. Игрок (или игроки), находящийся на втором месте по количеству таллеров, получает 3 дополнительных очка (3 клетки на шкале очков). Победителем становится игрок, который продвинулся дальше всех по шкале очков. При одинаковом количестве очков победитель определяется по количеству таллеров на момент завершения игры.