

ПРАВИЛА ИГРЫ НЕСКАЗОЧНАЯ ЗАВАРУШКА



Давным-давно в одном сказочном королевстве произошла забарушка, отнюдь не сказочная! Один бездетный король пообещал оставить свои владения в наследство тому, кто сможет лучше остальных распорядиться его процветающими угодьями. Соседние короли тотчас бросились доказывать свои управлеческие таланты, чтобы присоединить столь богатый край к своим владениям. Что тут началось! Ни в сказке сказать, ни пером описать!

ПРИМите УЧАСТИЕ В ЭТОЙ ЗАВАРУШКЕ, ЗАЙМИТЕ САМЫЕ ВЫГОДНЫЕ МЕСТА В ҚОРОЛЁВСТВЕ И ДОКАЖИТЕ, ЧТО ИМЕННО ВЫ ДОСТОЙНЫ СТАТЬ НАСЛЕДНИКОМ ЭТИХ ПРЕКРАСНЫХ ЗЕМЕЛЬ.

СОСТАВ ИГРЫ

12 карточек местности:



3 башни



3 замка



3 фермы



З леса



40 карточек
персонажей

				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
<img alt="Icon representing a document				

Блокнот для
подсчёта очков

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Расположить своих персонажей в королевстве так, чтобы заработать больше всех победных очков () в конце игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 В таблице ниже указаны размеры королевства и количество карточек местности в зависимости от количества игроков.

Количество игроков	Карточек местности	Размер королевства
2 игрока	1 башня, 1 замок, 1 лес, 3 фермы	2 × 3 карточки
3 игрока	2 башни, 2 замка, 2 леса, 3 фермы	3 × 3 карточки
4 игрока	3 башни, 3 замка, 3 леса, 3 фермы	3 × 4 карточки

Возьмите указанные карточки местности, перемешайте их и создайте в центре стола королевство нужного размера, выкладывая по 1 карточке лицом вверх на небольшом расстоянии друг от друга.

- 2** Каждый игрок получает 10 карточек персонажей выбранного им цвета (**красного, синего, жёлтого или зелёного**).
- 3** Игроки перемешивают свои карточки персонажей и откладывают 3 случайные карточки рядом с собой лицом вниз, не подглядывая. Они не будут участвовать в этой игре. Оставшиеся 7 карточек игроки берут в руку, не показывая соперникам.



Пример подготовки к игре для 2 игроков.

- 4** Выберите первого игрока. Им может стать тот, кто первым назовёт любого короля из фильма или книги.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Каждый игрок сделает 6 ходов, сыграв 6 карточек персонажей (1 карточка останется в руке).

В свой ход игрок должен разместить 1 карточку персонажа из руки на любой карточке местности, использовать свойство персонажа (если оно есть) и передать ход следующему игроку.

ПРАВИЛА ВЫКЛАДЫВАНИЯ КАРТ

- 1 Карточка персонажа выкладывается на карточку местности так, чтобы было видно символы персонажа и местности.
- 2 Если на карточке местности есть другие персонажи, новая карточка кладётся сверху них со смещением вправо так, чтобы символы нижних персонажей оставались видны.
- 3 На одну карточку местности нельзя выложить или переместить персонажей с одинаковыми названиями.
- 4 Гном выкладывается слева под всех ранее выложенных персонажей — он работает на рудниках под землёй и другие персонажи на него не влияют.
- 5 Карточки дракона и гнома нельзя выкладывать в последний ход. Если в последний ход у игрока в руке есть только карты гнома и дракона, он пропускает этот ход.



Пример. Красный игрок выкладывает Гнома в башню. Он кладёт его под Волшебника так, чтобы его символ был виден слева.

Пример. Нельзя с помощью Волшебника переместить Короля в замок — там есть другой Король, хотя он и заблокирован эффектом Дракона.

СВОЙСТВА ПЕРСОНАЖЕЙ

- Расположенными «рядом» считаются карточки местности или персонажей, соседствующие по вертикали или горизонтали. Персонажи на одной карточке местности не считаются расположеными «рядом».
- «Верхний персонаж» — персонаж, чья карточка расположена поверх остальных карточек персонажей на одной карточке местности.

В игре 2 типа персонажей: обычные и магические.

Обычные персонажи

Обычные персонажи принесут вам в конце игры победные очки (★) при выполнении определённых условий.



Король ★

Если Король находится в замке, получите +1 ★.

За каждую ферму и лес рядом с Королём, получите +1 ★.



Королева ★

Если Королева находится на одной карточке местности с любым Королём, получите +1 ★.

За каждого персонажа вашего цвета на карточках местности рядом с Королевой, получите +1 ★.



Принцесса ★

Если Принцесса находится в башне, получите +2 ★.

Если Принцесса находится на одной карточке местности с любым Рыцарем, получите +1 ★.



Рыцарь ★

Если Рыцарь находится на одной карточке местности с любой Принцессой, получите +3 ★.

Рыцарь блокирует Дракона, лежащего под ним.





Крестьянин

Если Крестьянин находится на ферме, получите +1 .
За каждого Короля и каждую Королеву на карточках местности рядом с Крестьянином получите +1 .



Гном

За каждую карточку персонажа (кроме заблокированного) над Гномом получите +1 .

Выкладывается снизу других персонажей на карте местности! Нельзя играть в последний ход!

Магические персонажи

Магические персонажи не приносят , но позволяют игроку выполнить определённые действия, которые, как по волшебству, могут повлиять на ход игры.

Важно! Особые свойства Ведьмы, Феи и Волшебника игрок должен применить сразу после того, как сыграл карточку одного из этих персонажей.



Дракон

Все карточки персонажей под Драконом (кроме Гнома) блокируются: их свойства не работают, и они не учитываются при подсчёте в конце игры.

Нельзя играть в последний ход!



Ведьма

Если Ведьма размещена в лес, можете поменяйте местами двух верхних персонажей на разных карточках местности.



Фея

Можете изменить порядок персонажей на карточке местности, на которой разместили Фею.



Волшебник

Если Волшебник размешён в башне или рядом с ней, можете переместить любого верхнего персонажа на любую другую карточку местности.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, после того, как все игроки сыграли по 6 карточек персонажей.

Каждый участник считает свои  , полученные за своих обычных персонажей в королевстве. До конца подсчёта не убирайте персонажей с карточек местности. Для удобства используйте блокнот для подсчёта очков.

Выигрывает игрок, который в сумме набрал больше  . Он побеждает в заварушке и получает эти земли в свои владения. В случае ничьей побеждает игрок, ходивший раньше.

Пример подсчёта очков для 2-х игроков



Пример королевства в конце игры



	Зелёный игрок	Синий игрок
	1 ⭐ за Короля в замке, 2 ⭐ за 2 фермы рядом с Королём. Итого: 3 ⭐	2 ⭐ за ферму и лес рядом с Королём. Итого: 2 ⭐
	Нет Королевы в королевстве. Итого: 0 ⭐	1 ⭐ за Королеву на одной карточке местности с Королём, 2 ⭐ за Гнома и Принцессу рядом с Королевой. За Крестьянина рядом с Королевой игрок не получает ⭐, так как его заблокировал Дракон. Итого: 3 ⭐
	Принцессу пытался заблокировать Дракон, но зелёный игрок успел победить его своим Рыцарем, поэтому он получает 2 ⭐ за Принцессу в башне и 1 ⭐ за Принцессу на одной карточке местности с Рыцарем. Итого: 3 ⭐	Синий игрок не получает ⭐ за свою Принцессу: она не в башне и не на одной карточке с Рыцарем. Итого: 0 ⭐
	3 ⭐ за Рыцаря на одной карточке местности с Принцессой. Итого: 3 ⭐	Нет Рыцаря в королевстве. Итого: 0 ⭐
	1 ⭐ за Крестьянина на Ферме. Так как рядом нет ни Короля, ни Королевы, то больше ⭐ он не приносит. Итого: 1 ⭐	Синий игрок не получает ⭐ за своего Крестьянина. Если бы не Дракон, этот Крестьянин принёс бы 4 ⭐ (за ферму, и Королей с Королевой рядом). Итого: 0 ⭐
	2 ⭐ за Гнома на одной карточке местности с 2 персонажами Итого: 2 ⭐	1 ⭐ за Гнома на одной карточке местности с 1 персонажем. Итого: 1 ⭐
	Итого: 12 ⭐ <i>Победитель!</i>	Итого: 6 ⭐

