



# КОРОЛЕВСКИЕ ХРОНИКИ

ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

*Прошли времена героических сражений и фантастических существ.  
Королевские хроники – единственное сохранившееся воспоминание о тех забытых веках.  
Настало время вновь открыть страницы хроник и возродить забытые легенды.*

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

**Королевские хроники** – стратегическая настольная игра для 1–7 участников. Станьте монархом и напишите историю собственного королевства, заработав как можно больше победных очков. В правилах игры понятие «монарх» будет использоваться наряду со словом «игрок». Каждый свой ход выбирайте наилучшее сочетание персонажей, которые принесут славу вашему королевству в войне или же мирными достижениями. Но будьте готовы к тому, что эти герои скоро покинут вас, повинувшись неумолимому потоку времени.

## СОСТАВ ОСНОВНОЙ ИГРЫ

Поле для подсчёта победных очков (ПО)



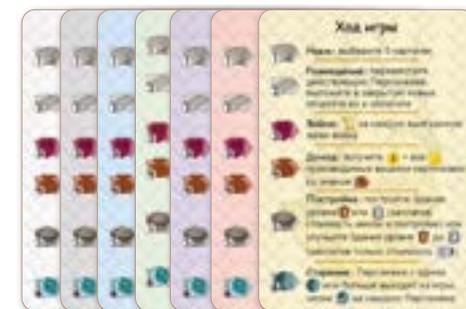
81 карта персонажей



35 карт зданий  
(по 5 для каждого игрока)



7 карт-памяток



Деревянный маркер времени



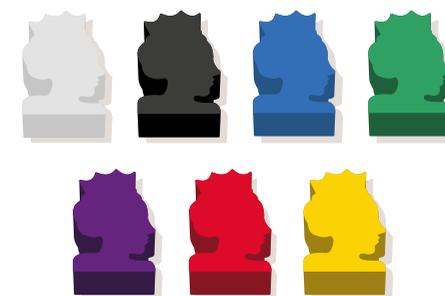
60 жетонов старения



59 жетонов золота  
(50 шт. с номиналом 1,  
9 шт. с номиналом 5)



7 деревянных фишек игроков  
(для подсчёта ПО)



## СОСТАВ СОЛО-ИГРЫ

(описание соло-игры в отдельном буклете)

20 карт некрополя, 4 карты Короля-лица, карта-памятка для соло-игры.  
Компоненты соло-игры отмечены символом .

## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЙ

**ЗА ВРАТАМИ**  
(подробнее на стр. 9)

62 карты персонажей и зданий,  
отмеченные символом .

**КУЗНИЦА ЛЕГЕНД**  
(подробнее на стр. 10)

65 карт персонажей, зданий и артефактов,  
отмеченных символом .

**10 ЖЕТОНОВ ЗДАНИЙ**

Из этих жетонов выбираются 3 при  
подготовке игры с дополнениями.

## О ПОЛНОМ ИЗДАНИИ ИГРЫ

Это полное издание, которое содержит все материалы, когда-либо выпущенные для игры «Королевские хроники».

- ➔ Основная игра
- ➔ Первое дополнение «За воротами»
- ➔ Второе дополнение «Кузница легенд»

Для удобства в данном издании компоненты для соло-игры выделены в отдельную группу, так как играть соло можно как с добавлением, так и без добавления карт персонажей, зданий и артефактов из дополнений.

## ПОДГОТОВКА К ОСНОВНОЙ ИГРЕ

Положите поле для подсчёта ПО в центре стола **а**. Поставьте маркер времени в начало счётчика раундов **б**.

Разделите жетоны на 2 стопки: жетоны золота и жетоны старения **в**.

Каждый монарх получает по 3 жетона золота **г**. Накопленное золото всегда должно быть видно всем участникам.

Каждый монарх выбирает цвет и берёт соответствующие его цвету: памятку **д** и фишку для подсчёта ПО **е**. Свои фишки игроки ставят на начало счётчика ПО **е**.

Каждый монарх берёт набор из 5 карт зданий основной игры **ж** (центральная площадь, таверна, шахта, храм и казармы). Эти здания будут доступны для постройки во время игры.

Перемешайте все карты персонажей основной игры, сформируйте из них стопку и положите лицом вниз **з**.

Отведите место для стопки сброса. Во время игры разогранные карты будут отправляться в эту стопку лицом вниз.



# ОПИСАНИЕ КАРТ

## КАРТА ПЕРСОНАЖА

- 1 Название карты
- 2 Количество копий в игре
- 3 Стоимость размещения
- 4 Сила персонажа
- 5 Способность персонажа
- 6 Фаза активации способности
- 7 Производимые ресурсы



## КОРОЛЕВСТВО ИГРОКА

Королевство игрока состоит из карт 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.

## КАРТЫ ЗДАНИЙ

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 принесёт построенное здание в конце игры
- 4 Стоимость постройки здания уровня 1
- 5 Стоимость постройки/улучшения 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.

## РЕСУРСЫ

Некоторые здания и персонажи производят ресурсы, указанные символами 🍷, 🍷 и 🍷. Игроки не получают эти ресурсы в виде физических компонентов, но могут распоряжаться этими виртуальными ресурсами, пока в игре присутствует карта, которая их производит. Один символ равен одной единице ресурса. Ресурсы нужны для постройки зданий и используются для применения способностей некоторых персонажей.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Монархи развивают свои королевства, размещая персонажей и строя здания. Победные очки можно получить за победы в войнах, строительство зданий или используя способности некоторых персонажей. Монарх с наибольшим количеством ПО после 4 игровых раундов станет победителем игры.

## ХОД ИГРЫ

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

- |               |              |
|---------------|--------------|
| 1. НАЁМ       | 4. ДОХОД     |
| 2. РАЗМЕЩЕНИЕ | 5. ПОСТРОЙКА |
| 3. ВОЙНА      | 6. СТАРЕНИЕ  |

Игровой раунд заканчивается после фазы «Старение».



## 1. НАЁМ

МОНАРХИ ВЫБИРАЮТ ПЕРСОНАЖЕЙ.

Каждый монарх берёт по **5 верхних карт персонажей** из стопки. **Выбирает 1 персонажа** и кладёт перед собой рубашкой вверх, а **4 оставшихся передаёт** игроку слева. Из 4 персонажей, полученных от игрока справа, игрок также оставляет себе 1 и передаёт оставшихся игроку слева.

Процедура продолжается до тех пор, пока каждый игрок не наберёт по **5 карт персонажей**. Этот способ распределения карт называется драфт.



*В начале фазы «Наём» Маша берёт 5 карт персонажей. Она оставляет себе Реликта премудрости и передаёт 4 оставшиеся карты игроку слева.*



*В то же время она получает 4 карты от игрока справа. Маша вновь выбирает 1 персонажа и передаёт оставшиеся 3 карты игроку слева. И так далее...*

### Сохранённая в прошлом раунде карта

В конце этой фазы игроки берут в руку все только что полученные карты, а также карту, оставшуюся с прошлого раунда (таких карт может не быть).

### Если стопка карт опустела

Если стопка карт персонажей опустела в начале фазы «Наём», то перемешайте карты из стопки сброса и сформируйте из неё новую стопку персонажей. Затем продолжите раздачу карт игрокам.

## НАПРАВЛЕНИЕ ДРАФТА

Направление, в котором передаются карты, зависит от номера текущего раунда: в 1-м и 3-м раундах карты передаются игроку слева, а во 2-м и 4-м раундах – игроку справа.



## 2. РАЗМЕЩЕНИЕ

МОНАРХИ РАЗМЕЩАЮТ ПЕРСОНАЖЕЙ В КОРОЛЕВСТВАХ.

### ДОСТУПНЫЕ МЕСТА

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 своём королевстве в начале игры.

Позже у игроков появится возможность получить место для 5 персонажа (подробнее в разделе «Постройка»).

Каждый игрок выбирает в своей руке персонажей, которых хочет разместить в своём королевстве. Игроки кладут карты персонажей **лицом вниз** на свободные места своего королевства.

При желании игрок может отправить ранее нанятых персонажей в сброс или переместить карты из одного ряда в другой.

Когда все игроки завершили выбор персонажей, они одновременно переворачивают новые карты персонажей лицом вверх и оплачивают их стоимость золотом.

Если у игрока не хватает золота, он должен отправить в сброс всех персонажей, чьё размещение не может оплатить. Ранее нанятых персонажей **повторно оплачивать не нужно**.

### Сохранить 1 карту

Среди оставшихся в руках карт игроки могут выбрать и **сохранить только 1**, а остальные карты должны быть помещены в стопку сброса. Сохранённую карту положите на свою памятку до следующего раунда.



*Саша хочет разместить 2 новых персонажей, но у него уже есть 3 персонажа в игре. Он решает освободить место в своём королевстве, сбросив Часовщика и переместив Охотника с верхнего ряда на нижний.*

*Затем Саша кладёт новых персонажей лицом вниз на 2 свободных места.*

*Когда все монархи готовы, Саша открывает 2 новые карты и платит 3 золотых: 2 за Демона и 1 за Шахтёра.*

Во время этой фазы монархи применяют способности персонажей и бонусы зданий своего королевства, отмеченные символом Значок показывает, что способность применяется только один раз в момент размещения нового персонажа.



### 3. ВОЙНА

СРАЖЕНИЯ С СОСЕДНИМИ КОРОЛЕВСТВАМИ МОГУТ ПРИНЕСТИ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ.

Каждый игрок определяет силу своего королевства, складывая показатель силы персонажей, расположенных в верхнем ряду. Символ показывает, что у персонажа есть способность, позволяющая изменить его силу.

Демон и Лесоруб, расположенные в верхнем ряду королевства Маши, суммарно дают силу 9.

Каждый монарх сравнивает силу своего королевства с двумя соседними (слева и справа от него). Монарх единолично побеждает в войне, если сила его королевства **больше**, чем у соседа. **Если силы двух королевств равны**, то каждый из монархов претендентов засчитывает себе победу. **Каждая победа в войне даёт 3 ПО.**

Женья: 6  
Денис: 6  
Маша: 9  
Саша: 3

Маша побеждает в двух войнах: против Жени и Саши. Денис также побеждает в двух войнах: против Жени и Саши. Женья побеждает в одной войне против Дениса. Саша не выиграл ни в одной из войн. Маша и Денис получают по 6 ПО, Женья – 3 ПО, Саша не получает ПО.

В течение этой фазы монархи применяют все способности и бонусы, отмеченные символом на картах персонажей или зданий в их королевствах.



### 4. ДОХОД

ПЕРСОНАЖИ И ЗДАНИЯ В КОРОЛЕВСТВАХ СОЗДАЮТ ДОХОД ДЛЯ МОНАРХОВ.

Каждый монарх получает 2 золота, а также дополнительно столько золота, сколько приносят способности персонажей и бонусы зданий в его королевстве, отмеченные символом .

Королевство Юры приносит 5 золота:

- 2 золотых базовые,
- 1 золотой от Кузнеца,
- 2 золотых от храма.

В течение этой фазы монархи применяют все способности и бонусы, отмеченные символом на картах персонажей или зданий в их королевствах.





## 5. ПОСТРОЙКА

ИГРОКИ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СВОИ РЕСУРСЫ и , ЧТОБЫ ПОСТРОИТЬ ЗДАНИЯ В СВОЁМ КОРОЛЕВСТВЕ.

В течение этой фазы **каждый монарх** может выполнить **одно из двух действий**:

### ПОСТРОИТЬ НОВОЕ ЗДАНИЕ

Игрок может ввести в игру **1 из 5 зданий**, которые он получил **в начале игры**, но ещё не построил.

Здание можно ввести в игру **стороной уровня 1** или сразу **стороной уровня 2**.

В обоих случаях игрок должен оплатить **стоимость земли** и **стоимость постройки здания**.

**Стоимость земли.** Когда игрок строит новое здание, он должен заплатить **2 золота за каждое здание, которое уже построено в его королевстве**.

**Стоимость постройки.** Игрок должен производить в своём королевстве все необходимые для постройки этого здания ресурсы. Ресурсы производятся с помощью карт персонажей или уже построенных зданий.

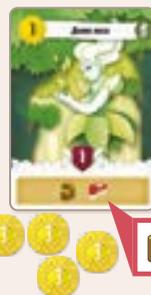
Для постройки здания **уровня 1** в королевстве игрока должны производиться ресурсы, указанные рядом с символом .

Для постройки здания сразу **уровня 2** в королевстве игрока должны производиться как ресурсы, указанные рядом с символом , так и ресурсы, указанные рядом с символом .

Стоимость здания уровня 1



Стоимость здания уровня 2



Иван хочет построить таверну. В его королевстве уже есть 2 здания, поэтому стоимость земли составит 4 золота. Персонажи Ивана производят , и , что позволяет ему оплатить и сразу построить таверну уровня 2.

ИЛИ

### УЛУЧШИТЬ ЗДАНИЕ

Игроки могут **улучшить** уже построенное здание до **уровня 2**. Для этого игроку необходимо оплатить **стоимость постройки, указанную рядом с символом 2**. Стоимость земли при этом оплачивать не надо.

После оплаты игрок переворачивает карту здания на сторону **уровня 2**.



Денис хочет улучшить свою центральную площадь. Для этого он использует ресурсы Духа леса, карта которого производит достаточно для улучшения центральной площади до уровня 2.

В течение этой фазы монархи применяют все способности и бонусы, отмеченные символом , на картах персонажей или зданий в их королевствах.

### НАПОМИНАНИЕ О РЕСУРСАХ

Ресурсы , и , используемые для строительства или улучшения зданий, не расходуются физически. Игрок может использовать ресурс, если в его королевстве есть здание или персонаж, которые его производят. Один символ равен одной единице ресурса.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ МЕСТО ДЛЯ 5-ГО ПЕРСОНАЖА

Любой монарх, у которого есть хотя бы одно здание уровня 2, получает дополнительное место для персонажа. Новое место для 5-го персонажа появляется в верхнем ряду королевства. Пять – это максимально допустимое количество мест для размещения персонажей в королевстве. В качестве напоминания об этом на каждой карте здания уровня 2 есть соответствующий символ  рядом с названием.



## 6. СТАРЕНИЕ

ПОСТАРЕВШИЕ ПЕРСОНАЖИ УМИРАЮТ,  
А ОСТАЛЬНЫЕ СТАНОВЯТСЯ СТАРШЕ.

Все персонажи, на которых есть один или больше жетонов старения, выходят из игры. Отправьте эти карты в сброс.

Затем положите по 1 жетону старения на каждого персонажа, оставшегося в игре.



В течение этой фазы монархи применяют все способности и бонусы, отмеченные символом , на картах персонажей или зданий в их королевствах.

## КОНЕЦ РАУНДА

Когда закончилась фаза старения, переместите маркер времени на следующую клетку счётчика раундов. Новый раунд начинается с фазы «Наём».

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце 4-го раунда. Игроки суммируют ПО, полученные в процессе игры, с ПО за построенные ими здания. Игрок, набравший больше всех ПО, становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством золота. Если и после этого победитель не определён, то все претенденты празднуют победу.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Если вы достаточно опытни в игре, мы рекомендуем вам использовать эти особые правила для 2 игроков.

### НАЁМ

Оба монарха получают по 9 карт персонажей вместо 5. В момент выбора игрок оставляет одну карту себе, а ещё одну сбрасывает, после чего передаёт оставшиеся карты второму игроку.

### ВОЙНА

Если сила игрока равна или больше силы соперника, то он побеждает в 1 войне, как указано в основных правилах. Если сила игрока как минимум вдвое больше силы соперника, то этот игрок побеждает в 2 войнах.

## СОВЕТЫ ПО СТРАТЕГИИ ИГРЫ

- 1 В 1-м раунде игры постарайтесь достичь превосходства либо в войнах, либо в строительстве, построив здание уровня 2. Также почти всегда выгодно строить здания, если есть возможность.
- 2 Необязательно фокусироваться на строительстве многих зданий. В игре вы найдёте стратегии, подходящие для любого количества зданий. Вам всегда следует иметь хотя бы одно здание уровня 2.
- 3 Самым очевидным источником победных очков является победа в войнах. Однако некоторые комбинации персонажей и зданий могут принести вам гораздо больше ПО.

## СОВЕТЫ ПО ИГРЕ С ДОПОЛНЕНИЯМИ

- 1 Сыграйте несколько партий в основную игру и только затем добавьте карты персонажей из дополнения «За воротами».
- 2 Добавляйте новые здания из дополнения «За воротами» после того, как все игроки хорошо усвоили механики 5 зданий из основной игры. Это важно для понимания нового уровня стратегической глубины.
- 3 После этого добавьте в игру компоненты из дополнения «Кузница легенд».



# ДОПОЛНЕНИЕ № 1 ЗА ВРАТАМИ

Карты этого дополнения отмечены символом .

*Ослеплённые погоней за властью, королевства всё чаще переступают границу запретных знаний. В местах, таинственно связанных с потусторонним миром, некроманты и алхимики с каждым днём всё ближе подбираются к вратам Тёмного мира, рискуя пробудить нечто, выходящее далеко за пределы их воображения...*

## ОПИСАНИЕ

Это дополнение содержит новые карты персонажей и 6 новых типов зданий. Вы можете добавить в игру новых персонажей и/или здания по своему желанию.

## СОСТАВ



20 карт персонажей



42 карты зданий

## ДОБАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Во время подготовки замешайте 20 новых карт с картами персонажей из основной игры.

## СЛУЧАЙНОЕ ДОБАВЛЕНИЕ ЗДАНИЙ

Во время подготовки к игре каждый монарх получает по 4 карты зданий: шахта, таверна, храм и центральная площадь.



Далее возьмите 7 жетонов, соответствующих оставшимся зданиям (казармы + 6 типов зданий из этого дополнения), перемешайте их и выложите на столе лицом вниз.

При игре с дополнением «Кузница легенд» жетоны зданий из этого дополнения также перемешиваются вместе с остальными жетонами (всего 10 жетонов).

Из всех размещённых лицом вниз жетонов случайным образом открываются 3 и каждый монарх получает по карте соответствующего здания в дополнение к 4 картам зданий, уже имеющимся у него на руке.



Таким образом, каждый монарх начинает игру с 7 зданиями, доступными в фазе «Постройка». Эти здания одинаковы для всех игроков.



## ДОПОЛНЕНИЕ № 2 КУЗНИЦА ЛЕГЕНД

Карты этого дополнения отмечены символом .

*Неумолимо пролетают столетия. Но вот появляется монарх, способный написать новую главу хроник...  
Наследуемые поколениями и хранящие доблестную историю королевства символы власти из славного  
прошлого всё ещё здесь... Этими могущественными артефактами ковалась и впредь будет коваться легенда.*

### ОПИСАНИЕ

Это дополнение добавляет в игру **новые карты персонажей и зданий**, а также новый тип карт – **легендарные артефакты**. Эти карты замешиваются вместе с картами персонажей. Однако, в отличие от персонажей, легендарные артефакты не подвержены старению.

**Важно.** Всегда добавляйте в игру все карты этого дополнения полностью. Вы можете использовать это дополнение только с основной игрой или вместе с дополнением «За воротами».

### СОСТАВ



26 карт персонажей



18 карт легендарных артефактов



21 карта зданий

### ДОБАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И АРТЕФАКТОВ

Во время подготовки замешайте 26 карт новых персонажей и 18 карт легендарных артефактов с картами персонажей из основной игры.

### ДОБАВЛЕНИЕ ЗДАНИЙ

◆ При игре **без дополнения «За воротами»** каждый игрок получает все 5 карт зданий из основной игры. Затем случайным образом выберите 2 из 3 новых зданий (гостиница, лесопилка и королевский дворец) и раздайте каждому монарху карты этих 2 зданий.



◆ При игре **с дополнением «За воротами»** каждый игрок получает 4 карты зданий из основной игры (шахта, таверна, храм и центральная площадь). Затем возьмите все 10 жетонов зданий полного издания игры и перемешайте их. Случайным образом выберите 3 жетона зданий из 10 и раздайте каждому монарху карты этих 3 зданий.

Таким образом, каждый монарх начинает игру с 7 одинаковыми зданиями, доступными в фазе «Постройка».

### КАРТА ЛЕГЕНДАРНОГО АРТЕФАКТА

- 1 Символ легендарного артефакта
- 2 Название артефакта
- 3 Свойство артефакта (способность, активируемая в определённую фазу или производимые ресурсы)
- 4 ПО, получаемые в конце игры
- 5 Количество копий карты в игре



## НАЁМ АРТЕФАКТА

Легендарные артефакты можно получить из стопки карт точно так же, как карты персонажей.

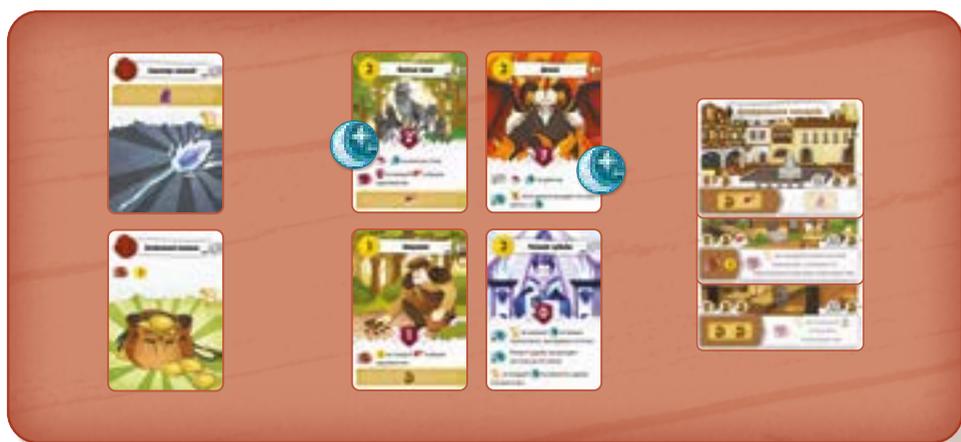
## РАЗМЕЩЕНИЕ АРТЕФАКТОВ

Легендарные артефакты не являются персонажами, но вводятся в игру так же, как и карты персонажей.

### МЕСТО ДЛЯ РАЗМЕЩЕНИЯ АРТЕФАКТОВ

В королевствах игроков карты легендарных артефактов размещаются отдельно от карт персонажей. Они также сначала кладутся лицом вниз и открываются после оплаты их стоимости.

Игроки могут иметь любое количество карт легендарных артефактов в своём королевстве, их количество не влияет на доступное количество мест для карт персонажей (4 или 5).



### СТОИМОСТЬ РАЗМЕЩЕНИЯ

За каждую размещаемую карту легендарного артефакта игрок должен заплатить 1 золото, а также по 1 золоту за каждый артефакт, уже размещённый в его королевстве. Таким образом, первый артефакт будет стоить 1, второй – 2, третий – 3 и т. д.



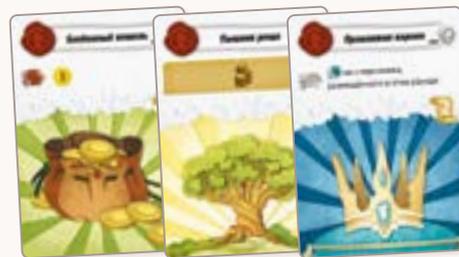
*Кристина хочет разместить карту Бездонного кошелька. Так как это её первый артефакт, его стоимость равняется 1 золоту (1 за этот артефакт + 0 за артефакты, размещённые ранее).*

Игрок не может сбросить уже размещённый артефакт, чтобы уменьшить стоимость размещения нового артефакта.

Так же, как при размещении карт персонажей, если игрок не может оплатить стоимость размещаемого во время этого хода артефакта, он должен сразу же отправить его в сброс. Он может выбрать, какую из карт оплатить, введя в игру, а какую сбросить.

### РАЗМЕЩЕНИЕ БОЛЕЕ ОДНОГО АРТЕФАКТА ЗА ХОД

При размещении нескольких артефактов в течение одного хода нужно помнить, что артефакты размещаются по очереди и это влияет на стоимость размещения каждого последующего артефакта.



*Кристина уже разместила карту Бездонного кошелька в своём королевстве. Теперь она хочет разместить карты Великолепной рожи и Проклятой короны из своей руки. Стоимость размещения двух новых артефактов составит 5 золота, так как это её 2-й и 3-й артефакты.*

### СОХРАНЕНИЕ КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Игрок может решить сохранить карту легендарного артефакта после завершения фазы «Размещение» для следующего раунда. Игрок по-прежнему может сохранить до следующего раунда только одну карту, не важно персонаж это или артефакт.

## СВОЙСТВА АРТЕФАКТОВ

После того, как игрок разместил легендарный артефакт в своём королевстве, он может использовать его свойство, будь то способность, активируемая в определённую фазу, или производимые ресурсы, точно так же, как при размещении карт персонажей и зданий.



*Во время фазы «Война» Щит силы даёт этому королевству +2 силы, в дополнение к бонусам, получаемым от Командира и Казарм.*

## АРТЕФАКТЫ И СТАРЕНИЕ

Карты легендарных артефактов не подвержены влиянию времени и не получают жетонов старения. После размещения артефакты остаются активными до конца игры.

## АРТЕФАКТЫ И КОНЕЦ ИГРЫ

В конце игры победные очки, указанные на картах артефактов в королевствах игроков, суммируются с ПО, полученными в ходе игры, и ПО за построенные здания.



*В конце игры 2 артефакта в королевстве приносят Кристине 3 победных очка (1 + 2), которые она прибавляет к сумме своих победных очков.*

## НАПОМИНАНИЕ

### Смерть персонажей

Персонажи **выходят из игры** только в фазе «Старение», если на их карте есть хотя бы один 🌐.

### Одновременное размещение

По общему правилу игроки одновременно размещают карты в королевствах. В случае непреодолимого разногласия между игроками пусть первым действует тот, у кого больше ПО, а в случае ничьей – тот из них, у кого больше золота. Если и тут ничья, то порядок действий определите случайным образом.

### Действие способности

Каждая активированная способность 🏠 учитывает все символы и действует на всех персонажей, доступных в королевстве на момент окончания фазы. Например, если способность 🏠 добавляет 🌐 «остальным вашим персонажам», то эффект действует и на новых персонажей, размещённых в этом раунде.

## ОПИСАНИЕ СВОЙСТВ ПЕРСОНАЖЕЙ



### ОБОРОТЕНЬ

Не забудьте положить 1 🌐 на нового персонажа. А если у него есть способность 🏠, то она применяется в этом же раунде.



### ВЕЛИКИЙ АРХИТЕКТОР/ДРИАДА

Вы можете производить замену ресурсов любое количество раз в соотношении 1:1.



### ОГР

Базовые 2, которые вы всегда получаете в фазе 🏠, также прибавляются к силе Огра. Таким образом, его минимальная сила равна 4.



### ГАДАЛКА/КРАКЕН

Способность этих карт учитывает всех персонажей, выходящих из игры в фазе 🌐, включая самих Гадалку и Кракена.



### ЦЕЛИТЕЛЬ

В конце фазы 🌐 добавьте 1 🌐 на персонажа, который не вышел из игры благодаря Целителю. Целитель может оставить в игре себя самого.



### МАРТЫШКА/ИМПЛАКЕЙ

При размещении этих персонажей вы не тратите, а **получаете** золото, которое можно тут же использовать для оплаты размещения других персонажей.



### ТЕНЬ

Вы можете повторно активировать способности персонажа, которого разместили в вашем королевстве в этом раунде.



### ГОЛЕМ

Если, разместив Голема, игрок улучшил до уровня 2 своё первое здание, то дополнительное место для 5-го персонажа появится в его королевстве только в следующем раунде, а в текущем раунде количество персонажей остаётся 4.



### ПРИДВОРНЫЙ ШУТ

Стоимость размещённого легендарного артефакта 0, независимо от количества артефактов в вашем королевстве.



### ТИТАН

За карту здания, которую вы размещаете в королевстве с помощью Титана, вы не платите ни стоимость земли, ни стоимость постройки здания.



### РЕЛИКТ ПЛОДОРОДИЯ

**Пример.** Если в фазе 🏠 Реликт плодородия находится в верхнем ряду, а ваше королевство производит 2 🍷 и 3 🍷, вы получаете 🍷. Если Реликт плодородия находится в нижнем ряду, вы не получаете ПО.



### ЗНАМЕНОСЕЦ

Проверьте выполнение условий каждой способности. Если в вашем королевстве есть хотя бы 1 персонаж стоимостью 3 или более, то в момент размещения Знаменосца вы получаете обе награды: и 1, и 2.



### ХРАМ

Можете оплатить строительство обоих уровней этого здания как требуемым количеством 🍷, так и 🍷.



### ПОРТ

**Пример.** Если в вашем королевстве производится 2 🍷, вы получаете 🍷, независимо от количества единиц этого ресурса.



### АББАТСТВО

**Пример.** Если ваше королевство производит 2 🍷, 1 🍷 и 1 🍷, то Аббатство принесёт вам 🍷.