



Фэнтезийные Королевства

Вы единственный правитель далеких земель. Ваша цель состоит в том, чтобы создать самое могущественное королевство во всём мире. Вы можете собрать крупную армию, чтобы заполучить все земли, простирающиеся перед вами, но это не единственный путь к победе. Возможно, ваше королевство примет форму извергающегося вулкана или ужасного урагана, сметающих всё на своём пути. А, может быть, вы соберете впечатляющую коллекцию всемогущих артефактов или оружия. Или вы будете контролировать великого волшебника, уединившегося в своей крепости на недоступном острове окружённом непроницаемым огнем. Выбор за вами, потому что двух одинаковых королевств не будет.

ОБЗОР

В Фэнтезийных Королевствах вы набираете карты из колоды или стопки сброса, чтобы сформировать лучшие возможные комбинации. Победа присуждается игроку, набравшему наибольшее количество очков.

Каждая карта содержит четыре области информации: своё название, свою масть, свою базовую силу, и свой бонус и/или штраф.

1. **Название** - у каждой карты есть уникальное название.

2. **Масть** - у каждой масти свой цвет. В игре десять мастей: Армия, Лидер, Волшебник, Оружие, Артефакт, Зверь, Земля, Погода, Потоп и Пламя, а также три Джокера.

3. **Базовая Сила** - базовая сила составляет последовательность от 0 до 40.

4. **Бонус или Штраф** - у каждой карты есть

или бонус, или штраф (у некоторых есть оба), зависящие от других карт, которые вы держите в своей руке. (См. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ на странице 2 для получения дополнительной информации.)



Компоненты

- 53 карты (10 мастей и 3 Джокера)
- 1 Свод правил
- 1 Блокнот подсчёта очков

*Пример раскладки при игре на
3 игроков*



Область Сброса

Столк Хабра



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Раскладка: сдайте каждому из игроков по семь карт. Выберите случайным образом первого игрока и играйте, передавая ходы по часовой стрелке.

Ходы: в ход каждого игрока, у него есть выбор: набрать в руку верхнюю карту из колоды, или взять любую лежащую лицом вверх карту из области сброса. Игрок, который ходит первым, должен набрать карту из колоды. В конце каждого хода игрок должен сбросить одну карту из своей руки в область сброса. Все карты в области сброса должны быть раскрыты так, чтобы они были видны всем игрокам.

Конец Игры: игра заканчивается, когда в области сброса будет находиться десять карт. Побеждает игрок, у которого карты в руке принесут наибольшее количество очков. В случае ничьей, побеждает рука с самой низкой общей базовой силой.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В РУКАХ

В конце игры, сложите базовые силы, применяя любые бонусы и штрафы, всех карт в своей руке. Вы подсчитываете очки только с карт, которые находятся в вашей руке (за исключением карт «Мираж» и «Оборотень»). Игнорируйте любые карты, которые опустошены.

Карты, которые держат ваши противники, не оказывают никакого влияния на подсчёт очков в вашей руке.

Здесь представлены термины, которые используются в секциях Бонусов и Штрафов карт:

С

Если карта получает бонус **С** определенной другой картой или типом карты, то его можно получить только один раз.

НАПРИМЕР: у вас есть Волшебная Палочка (Бонус: +25 с любым Волшебником) и два Волшебника. Вы получаете бонус +25 только один раз.



**ЗА
КАЖДУЮ**

Карта, которая получает бонус или штраф **ЗА КАЖДЫЙ** определённый вид карты, может получить этот бонус или штраф один раз, за каждую карту с разным названием из тех, что вы держите в руке.

**ОПУСТО-
ШЁННАЯ**

Определенные штрафы карт говорят, что они **ОПУСТОШАЮТ** определенные другие карты. У карты, которая была опустошена нет масти, никаких бонусов или штрафов, и никакой базовой силы.



**ОПУСТО-
ШЕННАЯ,
ПОКА НЕ
ВМЕСТЕ С**

Эта карта опустошена, согласно правилам выше, если одна из указанных карт не находится в вашей руке.

**ОЧИ-
ЩЕНИЕ**

Особый вид бонуса - способность **ОЧИСТИТЬ** штрафы или части штрафов на других картах.

Карта, которую очистили от её штрафа все еще сохраняет свою масть, базовую силу и бонус. Очистение применяется прежде, чем будут применены любые штрафы.



Все другие бонусы и штрафы объясняются самостоятельно, в своём описании.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Fantasy Realms		
Player Name:		JOE
Card One	Base	9
	Bonus/ Penalty	+50
	Subtotal	59
Card Two	Base	40
	Bonus/ Penalty	0
	Subtotal	40
Card Three	Base	27
	Bonus/ Penalty	0
	Subtotal	27
Card Four	Base	32
	Bonus/ Penalty	0
	Subtotal	32
Card Five	Base	13
	Bonus/ Penalty	+40
	Subtotal	53
Card Six	Base	0
	Bonus/ Penalty	0
	Subtotal	0
Card Seven	Base	4
	Bonus/ Penalty	+45
	Subtotal	49
Total:		260



Первая карта



Вторая карта



Третья карта



Четвёртая карта



Пятая карта



Шестая карта



Седьмая карта

При подсчёте, игрок объявляет, что **Мираж** берет название и масть **Ливня**. Обратите внимание на то, что фактически **Ливень** мог бы устранить **Пожар** - но карта заменяющая **Ливень** не дает этот штраф.

Штраф за **Великий Потоп** обычно опустошает **Пожар**. Однако **Гора** очищает этот штраф, таким образом, **Пожар** может продолжить пылать на **Горе**, в то время как волны **Потопа** омывают её у подножия. **Элементаль Воздуха** приносит 45 бонусных очков за **Дым**, **Ураган** и фальшивый **Ливень**.

Вот одна из выигрышных рук с наибольшим количеством очков:

2 Candle

Flame



BONUS:
+100 with **Book of Changes**, **Bell Tower**, and any one **Wizard**.

Первая карта

3 Book of Changes

Artifact



BONUS:
You may change the suit of one other card. Its name, bonuses and penalties remain the same.

Вторая карта

4 Shield of Keth

Artifact



BONUS:
+15 with any one **Leader**.
OR
+40 with both **Leader** and **Sword of Keth**.

Третья карта

5 Gem of Order

Artifact



BONUS:
+10 for 3-card run, +30 for 4-card run, +60 for 5-card run, +100 for 6-card run, +150 for 7-card run.
(This refers to the base strength numbers.)

Четвёртая карта

6 Queen

Leader



BONUS:
+5 for each **Army**.
OR
+20 for each **Army** if with **King**.

Пятая карта

7 Sword of Keth

Weapon



BONUS:
+10 with any one **Leader**.
OR
+40 with both **Leader** and **Shield of Keth**.

Шестая карта

8 Bell Tower

Land



BONUS:
+15 with any one **Wizard**.

Седьмая карта

Fantasy Realms

Player Name:		JOE							
Card One	Base	2							
	Bonus/Penalty	+100							
	Subtotal	102							
Card Two	Base	3							
	Bonus/Penalty	0							
	Subtotal	3							
Card Three	Base	4							
	Bonus/Penalty	+40							
	Subtotal	44							
Card Four	Base	5							
	Bonus/Penalty	+150							
	Subtotal	155							
Card Five	Base	6							
	Bonus/Penalty	0							
	Subtotal	6							
Card Six	Base	7							
	Bonus/Penalty	+40							
	Subtotal	47							
Card Seven	Base	8							
	Bonus/Penalty	+15							
	Subtotal	23							
Total:		380							

Обратите внимание на то, что вы должны использовать **Книгу Перемен**, чтобы сменить масть любой из этих карт на **Волшебника** (кроме **Королевы**, которая необходима для владения **Мечом** и **Щитом**), чтобы получить бонус **Свечи** и **Колокольни**. Использование Книги для смены масти карты не изменяет бонусы ни на одной из карт, на которых упоминается название этой сменённой карты, а изменяются только бонусы на картах, которым требуется определённая масть.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

1. Королевства при игре вдвоём

Раскладка: игроки начинают игру без карт в руках. В каждый ход у игрока есть выбор, либо взять лежащую лицом вверх карту из области сброса, либо взять две карты из колоды и сбросить одну. Это продолжается, пока у обоих игроков не будет на руках по семь карт.

Ходы: после того, как у игрока будет семь карт, он продолжает ход как в Базовом варианте, описанном выше.

Конец Игры: игра заканчивается, когда у обоих игроков будет по семь карт на руках, а в области сброса будет минимум двенадцать карт.

2. Королевства для 3-7 игроков

Раскладка: все игроки получают по семь карт. Установите лимит времени. Пять минут хороши для опытных игроков; неопытным игрокам, возможно, понадобится немного больше времени. Будет хорошей идеей играть на открытом пространстве, где люди смогут свободно перемещаться. Вместо своего обычного текста, игрок с Некромантом, после того, как период торговли закончен, может набрать три дополнительных карты из колоды и выбрать из них одну, чтобы добавить её в свою руку.

Игра: запустите таймер. Во время периода торговли, любой игрок может обменивать карты с каким либо игроком в соотношении один-к-одному.

Конец Игры: когда время заканчивается, все игроки подсчитывают свои очки. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

В: Что происходит, если две карты противоречат друг другу?

О: Есть редкие случаи, когда цепочка карт затрагивает друг друга.

В таких случаях сначала разыграйте Дуппельгенгера, Мираж и Оборотня, именно в таком порядке. Затем используйте Книгу Перемен. Потом следуйте любым инструкциям, которые призывают очистить штрафы или части штрафов. Наконец, примените все штрафы, начав с карт, не опустошённых любыми другими картами.

ПРИМЕР: у вас есть **Метель** (опустошает **Потоны**), **Великий Потоп** (опустошает **Пламя и Земли**), **Пожар** (опустошает **Земли**), и **Пещера** (очищает штрафы на **Погоде**). Сначала **Пещера** очищает штраф с **Метели**. Так как штраф очищен, **Великий Потоп** незатрагивается **Метелью**, таким образом, он тушит **Пожар** и затопляет **Пещеру**. Однако даже при том, что она опустошена, **Пещера** все ещё успешно очищает штраф **Метели**. Активные карты в руке - **Метель** и **Потоп**. Если бы у вас не было **Пещеры**, то **Потоп** был бы опустошён, а **Метель** и **Пожар** обе были бы активны.

В: Что происходит, если Дуппельгенгер копирует Василиска?

О: Если не будет никакой карты, которая очищает их штрафы, то обе карты будут опустошены.

Маги долго ломали голову над воспроизводством особей этого вида.

В: Как работает Книга Перемен?

О: Книга Перемен изменяет масть одной другой карты. Это должно быть сделано, прежде чем будут применены любые бонусы или штрафы той карты. Она не изменяет штрафы, бонусы, или базовую силу карты. Название карты также не изменяется, а любые бонусы на других картах, которые включают название этой карты, остаются неизменными.

В: Рейнджеры защищают мои армии от Пожара?

О: Нет. Формулировка на карте Рейнджеров означает: "Очистите слово **Армия** из секции штрафов всех карт". Так как слово «**Армия**» не присутствует на карте Пожара, огонь все же опустошает армии как обычно.

В: Вы можете объяснить карты **Мираж** и **Оборотень**?

О: Эти карты берут название и масть любой другой карты, находящейся в игре, одной из перечисленных мастей - это не обязательно должна быть карта в вашей руке. Обычно, вы делаете это, чтобы дать бонус другой карте в своей руке, таким образом, название и масть карты, которую вы копируете, должны быть считаны с той карты. Возможно, также, что вам не важно, какое название возьмёт Джокер, а вы хотите дать ему только определённую масть, это тоже законно. Например, если вам нужно **Оружие**, чтобы заполнить руку для Бонуса Мирового Древа, и дать бонус Кузнице, то вам не важно, какое это будет оружие, так что вы можете просто сказать, что *“Оборотень становится универсальным Оружием”*. Кроме того, базовая сила его всегда остается 0, если он может использоваться в качестве части последовательности за Самоцвет Порядка. Вы можете также не использовать способности Джокеров, а сохранить их оригинальные название и масть.



АВТОРЫ

Игровой дизайн: Брюс Гласко

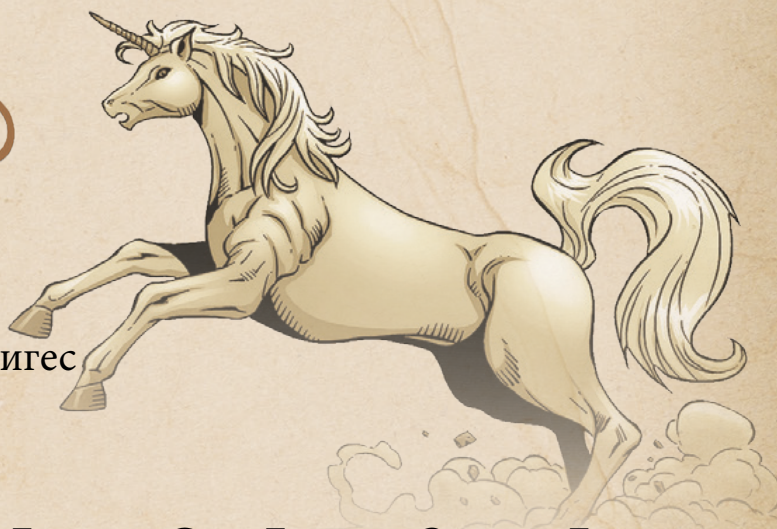
Иллюстрации: Octographics.net

Графический дизайн: Патрисия Родригес

Редактирование: Саммер Маллинз

Спасибо тестировщикам игры:

Лайзе Гласко, Рику Гласко, Сильвии Гласко, Саре Гласко, Элинор Гласко, Амори Фишер, Дэйву Плэтнику, Коулману Чарлтону, Моргану Монтэнвиллу, Мэг Гласко, Джули Гласко, Питеру Льюеллену, Эми Льюеллен, Венди Куаллс.



WIZKIDS
www.wizkids.com

NECA
www.necaonline.com