

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА Дюжина короля

Двенадцать королевств нуждаются в вас! Используйте силу магических двенадцатигранников, чтобы занять престол. Однако мощь этих голубых кристаллов так велика, что с нею не совладать в одиночку, вам понадобится поддержка союзников. Каждое из двенадцати королевств пришлёт вам своего героя, но... ваши соперники тоже смогут заручиться их помощью!

Только тот достоин трона, кто сможет умело использовать обстоятельства, сохранить и приумножить силу кристалла, предугадать и разрушить планы соперников.

СОСТАВ ИГРЫ



15 жетонов (9 со значением 1, 6 со значением 2)



4 двенадцатигранных кубика



48 карт (12 карт для каждого игрока с вензелями разных цветов на обороте карт)



4 карты-памятки

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Жетоны победных очков размещаются в центре стола.
2. Каждый игрок получает 1 кубик, 1 памятку и набор из 7 карт. У каждого игрока должен быть одинаковый набор карт с его вензелем. Для первой партии мы рекомендуем использовать карты: РЫЦАРЬ, ЧАРОДЕЙ, ОРАКУЛ, АЛХИМИК, РОБОТ, ПАЗАРИТ и ГОЛЕМ. Остальные карты убираются обратно в коробку. В следующих партиях игроки могут сами составить набор карт для игры.
3. Каждый игрок бросает свой кубик и кладёт его перед собой, так чтобы верхняя грань была видна другим игрокам.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из нескольких розыгрышей карт, в ходе которых игроки получают победные очки. Победителем раунда становится игрок с наибольшим количеством победных очков в конце раунда. Игрок, победивший в двух раундах, становится победителем игры и завоёвывает трон двенадцати королевств.

НАБОР КАРТ ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ



ИСПОЛЬЗУЙТЕ РАЗНЫЕ НАБОРЫ КАРТ В КАЖДОЙ ИГРЕ!

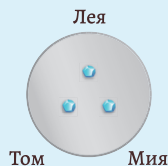
Один из игроков берёт все 12 карт своих союзников. Откладывает карту РЫЦАРЬ, эта карта всегда должна присутствовать в наборе. Затем перемешивает оставшиеся 11 карт и 6 из них добавляет к карте РЫЦАРЬ. Среди них должны быть хотя бы 2 карты с голубым вензелем. Если условие не было выполнено, то игрок перемешивает и снова вытягивает 6 карт до тех пор, пока не попадутся как минимум 2 такие карты. Затем каждый из игроков собирает аналогичный набор, а остальные карты убираются в коробку. Также вы можете просто договориться о том, какие 6 карт будут использоваться в игре.

ХОД ИГРЫ

Игроки всегда начинают раунд с броска своих кубиков. В течение одного раунда игроки по одной разыгрывают все карты в своей руке (кроме последней). Во время розыгрыша каждой карты игроки одновременно выполняют следующие действия.

ПРИМЕРЫ

Лея, Мия и Том начинают игру в «Дюжину короля». Они бросили кубики: у Леи 10, у Мии 7, а у Тома 3.

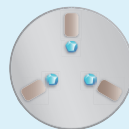


1. Выбор карт

У кого вы попросите помощи в этот раз?

Каждый игрок выбирает карту из руки и выкладывает её лицом вниз перед собой. После того, как все игроки выложили свои карты, они одновременно переворачивают их лицом вверх.

Затем каждый из них выбирает карту и кладёт её лицом вниз перед собой. Теперь все готовы применить эффекты своих карт.

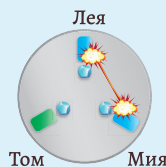


2. Отмена карт

Лучше никому не помогать, чем принимать чью-либо сторону!

Если несколько игроков выложили одинаковые карты, то все такие карты сбрасываются без применения их эффектов. Игроки кладут свою карту лицом вниз в свою стопку сброса.



Лея и Мия выложили одну и ту же карту АЛХИМИК. Эффекты карт не срабатывают, а карты сбрасываются. Значения кубиков остаются неизменными.



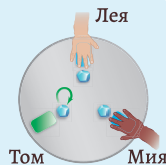
3. Применение эффектов карт

Постигните их мощь!

Теперь игроки применяют эффекты выложенных карт (если карты не были сброшены на предыдущем этапе). На некоторых картах указана последовательность применения эффектов. Если к вашему кубику будут применены сразу несколько эффектов, то вы сами можете выбрать порядок их применения.

Важно: только карты с символами  или  могут физически изменить грань кубика или поменять кубики местами. Если таких символов на карте нет, а эффект меняет значение вашего кубика, то не переворачивайте кубик на новое значение, а запомните его и используйте в следующем действии. Изменение значения кубика временно и действует только до конца текущего розыгрыша. Например, может получиться так, что значение кубика будет меньше 1 или больше 12.

Так как Лея и Мия пришлось сбросить свои карты, они не могут применить их эффекты. Том выложил карту ОБОРОТЕНЬ и применяет её эффект: он должен перевернуть свой кубик на противоположную грань. Значение его кубика было равно 3, после применения эффекта карты оно меняется на 10.



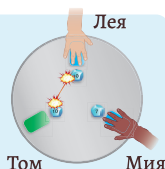
Лея сыграла карту АЛХИМИК. В этой партии карта отменена, но представим, её действительно. Тогда Лея удвоила бы значение своего кубика, получив новое значение – 20. Это значение ей нужно было бы запомнить на этот розыгрыш.

4. Сравнение значений

Вмешательство!

Все игроки сравнивают значения кубиков между собой (суммируя грань кубика и эффекты карт). Игроки, которые сбросили свои карты, всё равно сравнивают значения кубиков с другими. Если у нескольких игроков одинаковые значения кубиков – эти значения отменяются. Игроки закрывают свои кубики одной рукой. (помните, что кубик нельзя перебрасывать до конца раунда).

Теперь игроки сравнивают значения своих кубиков. У Леи кубик равен 10, у Мии значение равно 7, а у Тома тоже 10. У Леи и Тома совпали значения кубиков, и поэтому оба их кубика отменены. Они закрывают их руками.



5. Получение жетонов победных очков

Чей камень засиял ярче остальных?

Игрок с наибольшим значением кубика из оставшихся становится победителем розыгрыша, а следующий за ним занимает второе место. Победитель получает жетон с двумя победными очками, а занявший второе место получает жетон с одним победным очком. Может произойти так, что никто не займёт второе место или в этом ходу не будет победителей. Однако игрок со значением кубика равным нулю может победить в розыгрыше.

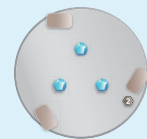
Остался только один кубик – у Мии. Его значение в этом круге наибольшее. Мия побеждает в круге. Она берёт из запаса жетон с двумя победными очками. В этом круге нет игроков, занявших второе место, так как значения остальных кубиков были отменены. Лея и Том не получают победных очков в этом круге.



6. Сброс карт

Все игроки складывают выложенные карты лицом вниз в свою стопку сброса. Эти карты больше не будут участвовать в этом раунде. Если после сброса карт у кого-то из игроков осталась только одна карта в руке, то раунд тут же завершается. Если этого не произошло, то начните новый розыгрыш с первого действия.

Том сбрасывает использованную в этом круге карту. Лея и Мия уже сбросили свои карты ранее, когда случилась отмена. Начинается новый круг.

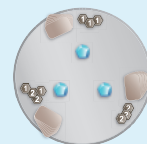


КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, если было выполнено одно из условий.

- У одного из игроков осталась только одна карта на руке.
- У игрока 8 или больше победных очков.

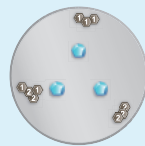
Давайте сразу перейдём к концу второго раунда. У Леи и Мии сейчас осталось по две карты в руке, а у Тома только одна. Этот раунд завершён



В конце раунда сделайте по порядку следующие действия.

1. Игроки возвращают выложенные за раунд карты обратно в руку.

Лея, Мия и Том возвращают все выложенные карты себе в руку.



2. Игроки сравнивают количество победных очков, полученных в этом раунде. Если у нескольких игроков одинаковое количество победных очков, то их очки отменяются и сбрасываются обратно в запас. Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в раунде.

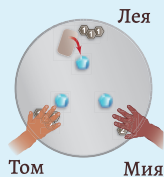
Если так получилось, что из-за сброса победных очков победителя в данном раунде нет, то сразу начните новый раунд.

Лея, Мия и Том сравнивают количество победных очков: у Леи 3 очка, а у Тома и Мии по 6. Мия и Том сбрасывают свои жетоны в запас.



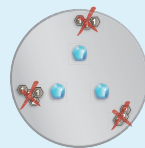
3. Победитель выбирает одну карту из руки и выкладывает её лицом вниз под свой кубик. До конца игры игрок ни при каких обстоятельствах не может вернуть её обратно себе в руку.

У Леи 3 победных очка и это наибольшее количество в этом раунде. Лея побеждает в этом раунде. Теперь она выбирает одну из своих карт и кладёт её под свой кубик.



4. Если игрок должен выложить вторую карту под свой кубик (после второй победы в раунде), то он побеждает в игре. Если же этого не произошло, то игроки возвращают все жетоны победных очков в запас и перебрасывают свои кубики. Начинается новый раунд.

Лея возвращает все свои жетоны победных очков в запас, Мия и Том сбросили свои жетоны ранее. Все игроки перебрасывают свои кубики. Начинается новый раунд.



— КОНЕЦ ИГРЫ —

Игрок, победивший в 2 раундах (тот, у кого будет 2 карты под кубиком), побеждает в игре. Он завоевывает трон Двенадцати королевств! Да здравствует король!

В конце третьего раунда, у Леи и Тома под кубиками лежит по одной карте. Лея выиграла этот раунд и может положить вторую карту под свой кубик. Игра заканчивается, Лея побеждает в игре!



ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

Лея выложила карту ЧАРОДЕЙ, а Мия – карту СМУТЬЯНЫ. Лея может выбрать, в каком порядке будут применяться эффекты. Она выбирает эффект карты СМУТЬЯНЫ и переворачивает кубик на противоположную грань. Затем она применяет эффект карты ЧАРОДЕЙ и переворачивает кубик на одну из соседних граней.

Мия и Том оба выложили карту ЛЕДИ. У Мии значение кубика меньше, чем у Тома. Она может забрать жетон победных очков у Тома. Она забирает жетон с двумя победными очками.

ПРОМОКАРТЫ

При создании набора карт для конкретной партии возьмите одну из двух промокарт КОЛЛЕКЦИОНЕР или ФАВН. Не рекомендуем использовать обе промокарты одновременно. В остальном выполните подготовку к игре как обычно.



КОЛЛЕКЦИОНЕР.

Если ваш кубик отменён, вы становитесь победителем. Игрок, который должен был стать победителем, теперь занимает второе место. Эффект КОЛЛЕКЦИОНЕРА происходит после эффектов РЫЦАРЯ и ШУЛЕРА.



ФАВН.

Если ваш кубик должен быть отменён, то вместо этого поверните его на грань с наибольшим значением, которого нет сейчас на верхних гранях кубиков других игроков. Затем сравните ваш кубик с остальными.



ЭФФЕКТЫ КАРТ



АЛХИМИК.

Увеличьте в два раза значение своего кубика. Не меняйте грань кубика, запомните новое значение.



ШУЛЕР.

Победитель розыгрыша получает 1 победное очко, а игрок со вторым по величине значением – 2 победных очка. Если карта РЫЦАРЬ выложена в этом же круге, то игрок с наименьшим значением кубика получает 1 победное очко, а игрок со вторым по величине значением получает 2 победных очка.



ОРАКУЛ.

Перебросьте свой кубик. Этот эффект срабатывает последним в этом розыгрыше.



ГОЛЕМ.

Значение вашего кубика теперь равно 12. Если после всех примененных эффектов значение на грани также станет равно 12, то теперь оно сменится на 1. Не меняйте значение кубика, запомните новое значение.



ЧАРОДЕЙ.

Переверните свой кубик на одну из пяти граней, прилегающих к верхней грани кубика.



РЫЦАРЬ.

В этом розыгрыше игрок с наименьшим значением кубика объявляется победителем, а игрок со следующим по величине значением получает второе место.



ЛЕДИ.

Отменяет эффекты всех остальных карт. Если карта ЛЕДИ отменена, владелец карты ЛЕДИ с наименьшим значением кубика берёт любой жетон с победными очками у игрока с картой ЛЕДИ с наибольшим значением. Если у нескольких игроков с картой ЛЕДИ одинаковые значения кубиков, то не применяйте этот эффект.



РОБОТ.

Добавьте 7 к значению своего кубика. Не меняйте грань кубика, запомните новое значение.



ТОРГОВЦЫ.

Каждый игрок передаёт свой кубик по кругу игроку слева. Этот эффект применяется первым, если только не был отменён картой ЛЕДИ или другими ТОРГОВЦАМИ.



ПАРАЗИТ.

Уменьшите значение своего кубика на 7. Не меняйте грань кубика, запомните новое значение.



ОБОРОТЕНЬ.

Переверните свой кубик на противоположную грань. Подсказка: противоположные грани в сумме всегда равны 13. Например, ОБОРОТЕНЬ перевернёт 9 на 4, 10 на 3 и т. д.



СМУТЬЯНЫ.

Все игроки переворачивают свои кубики на противоположную грань. Подсказка: противоположные грани в сумме всегда равны 13. Например, СМУТЬЯНЫ перевернут 9 на 4, 3 на 10 и т. д.

ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 5–6 ИГРОКОВ

Турнирные правила позволяют играть сразу 16 игрокам. Для проведения турнира понадобится несколько экземпляров игры, чтобы у каждого игрока была своя собственная колода.

Игроки делятся на максимально равные группы от 2 до 4 игроков.

Изменения в правилах

Игроки следуют обычным правилам, учитывая следующие дополнительные этапы.

- Во время действий «Отмена карт» и «Применение эффектов карт» учитываются карты внутри каждой группы. Игроки пока не сбрасывают сыгранные карты.
- Во время действия «Получение жетонов победных очков» игроки сравнивают значения кубиков внутри своей группы. Игрок, занявший второе место, берёт жетон с 1 победным очком. Победитель пока не получает жетона с победными очками, вместо этого он передвигает свою карту (даже если она была отменена) и кубик в центр стола вместе с другими победителями. Победители групп приступают к действиям «Отмена карт» и «Применение эффектов карт» между собой. Победитель этого этапа как обычно получит жетон с 2, а занявший второе место – с 1. Увы, победные очки достанутся не всем.
- В конце каждого раунда игроки сравнивают количество победных очков внутри группы. У каждой из групп будет свой собственный победитель раунда, который положит под свой кубик карту из своей руки.
- Перед тем как начать новый раунд каждый 3 игрок пересаживается, чтобы состав в группах изменился.
- Как и в стандартных правилах, побеждает тот, кто победит в двух раундах и поместит вторую карту под кубик. Если несколько игроков одновременно побеждают в своих группах, то они играют между собой последний раунд, состоящий из 4 розыгрышей, с оставшимися у них на руках картами. Тот, кто победит в раунде, становится победителем турнира.

ПРИМЕР РАУНДА С 15 УЧАСТНИКАМИ

Победители группового этапа в турнире на 15 человек: Лея (кубик = 3, РОБОТ), Том (кубик = 10, ОБОРОТЕНЬ), Боб (кубик = 10, ОРАКУЛ) и Мия (кубик = 4, ОРАКУЛ).

Они победили в своих группах с этими картами и значениями кубиков. Том и Боб применили эффекты своих карт, а карты Мии и Леи были отменены, но их карты участвуют в этом этапе, и, возможно, они смогут их применить. Игроки, занявшие второе место в каждой из групп, получают по 1 победному очку.

Теперь Лея, Том, Боб и Мия передвигают свои карты на середину стола.

У Леи значение кубика 3, и эффект её карты увеличивает значение до 10. В её группе эффект карты был отменён, но теперь он применяется. Том вновь переворачивает свой кубик на противоположную грань, теперь его значение 3. У Боба и Мии одинаковые карты, они отменены и их эффекты не применяются.

У игроков получились следующие значения кубиков: Лея – 10, Том – 3, Мия – 4, Боб – 10. Кубики Леи и Боба отменяют друг друга, так как их значения одинаковые. Таким образом, Мия выигрывает раунд и берёт жетон с 2 победными очками. Том занимает второе место и берёт жетон с 1 победным очком

Количество игроков	Количество игроков в группах
5	2/3
6	3/3
7	3/4
8	4/4
9	3/3/3
10	3/3/4
11	3/4/4
12	4/4/4 или 3/3/3/3
13	3/3/3/4
14	3/3/4/4
15	3/4/4/4
16	4/4/4/4



ПАМЯТКА

Начало раунда

Бросьте кубики

Розыгрыш карты

1. Выберите и выложите карты.
2. Отмените одинаковые карты.
3. Примените эффекты карт.
4. Сравните значения кубиков.
5. Определите победителя круга. Он кладёт свою карту и кубик в центр стола. Игрок, занявший второе место, получает 1 победное очко.

Действия внутри группы победителей

6. Отмените эффекты одинаковых карт.
7. Примените эффекты карт.
8. Сравните значения кубиков.
9. Начислите победные очки.
10. Победитель получает 2 победных очка, занявший второе место игрок – 1 победное очко.

В конце розыгрыша

11. Сбросьте карты.
12. Начните новый розыгрыш, если у игроков на руках больше, чем одна карта. Не перебрасывайте кубик.

Конец раунда

13. Победитель раунда в каждой из групп кладёт карту из колоды под свой кубик.

Команда Corax Games, работавшая над проектом:
 Разработка: Фрэнк Ноак и Рико Бестехёр
 Графика: Ронни Либор, Энрико Хольцхойзер
 Дополнительная помощь: Свен Гёлих, Конни Франке, Инес Шуберт, Александр Шелленберг, Яра Лал Тиль, Клаудио Приорэ, Мориц Шустер, Таня Машэ, Флорестан Сулимма, Рамона Шульце-Бирманн, Мальте Куле, Квинт Уилер.

Директор направления: Дмитрий Павлов
 Менеджер проекта: Юлия Ткаченко
 Редактор: Наталья Акимова
 Дизайнер: Екатерина Болдина



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

