KINGDOM BUILDER

КОЧЕВНИКИ

Игра Дональда Ваккарино для 2-5 участников от 8 лет

Перевод: Александр Петрунин (balury@gmail.com)
Вёрстка: Алексей «Yushin» Юшин

Дороги Королевства заполонили кочевники, готовые помощь тем, кто встретится им по пути.

Четыре новых фрагмента поля с интересными локациями внесут в игру больше разнообразия, а новые карты строителей Королевства насытят её взаимодействием и дадут игрокам возможность получить золотые не в конце партии, а прямо во время неё.

Компоненты

• 4 фрагмента игрового поля. В этом дополнении вас ждёт новый тип местности – область кочевников.

Это не предназначенная для строительства область, заменившая область замка. На каждом новом фрагменте поля также имеются и новые локации.

Область кочевников

Область локаций

• 14 жетонов локаций. Жетоны локаций позволяют своим владельцам выполнять по одному дополнительному действию каждый ход.

2 каменоломни

4 каравана

4 деревни

4 сада

• 15 жетонов кочевников. Эти жетоны тоже позволяют сделать дополнительные действия, но только раз за игру.

7 дарственных

2 переселения

2 заставы

2 наступления

2 сокровища

• 3 новых строителя Королевства. В течение игры эти карты будут приносить игрокам золотые.

Семьи

Пастухи

Послы

Подробное описание новых карт строителей Королевства смотрите на странице 3.

• 2 карты на замену.

Замените карты «Рабочие» (Workers) и «Торговцы» (Merchants) из базовой игры «Рабочими» и «Торговцами» из этого дополнения.

• 4 жетона-подсказки с описанием действий локаций.

• 25 каменных стен. Они появляются в игре благодаря каменоломням, поэтому, если на игровом поле есть хотя бы одна каменоломня, положите стены рядом с полем. Каменные стены нужны для блокирования областей.

• 40 поселений и 1 маркер золота. Компоненты для 5-го игрока.

• 1 буклет правил.

Изменения при подготовке к игре

Подготовка к партии проходит по правилам базовой игры с небольшими изменениями.

• Перемешайте **новые 4 фрагмента игрового поля** с базовыми 8-ью, выберите из получившихся 12-ти фрагментов 4 и сложите квадрат.

• Положите **15 жетонов кочевников** в закрытую, перемешайте их и случайным образом разместите на каждой области кочевников игрового поля по одному жетону, откройте выложенные жетоны.

• Перемешайте **3-х новых строителей Королевства** с базовыми 10-ью, случайным образом выберите трёх и положите их в открытую рядом с полем.

Партия на пятерых проходит по правилам базовой игры с вышеуказанными изменениями.

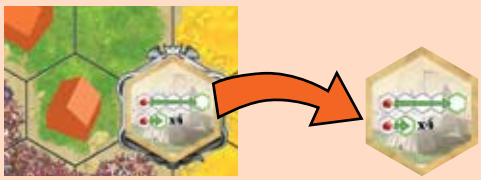
Области и жетоны кочевников

Построив поселение рядом с областью кочевников, игрок получает жетон кочевников из этой области (если он там есть), им он сможет воспользоваться на следующем ходу.

Если жетона в области нет, построивший поселение игрок ничего не получает.

Жетон кочевников позволяет своему владельцу выполнить одно дополнительное действие. И игрок может выполнить его только во время следующего раунда (не того, в котором жетон был взят). В конце этого следующего раунда уберите жетон кочевников из игры – вне зависимости от того, использовался он или нет!

Оборотная и лицевая стороны



Действия жетонов кочевников (при строительстве используйте правила базовой игры)

Дарственная

Возьмите из запаса 3 поселения и постройте их в местности, указанной на жетоне. Это действие вы можете выполнить до или после своего основного действия.

Примечание. Если эти 3 поселения построены в воде или в горах, они не приносят золотые по картам «Рыбаки» (Fishermen) и «Шахтёры» (Miners).

Выполнив основное действие, игрок строит 3 дополнительных поселения в цветочных полях.

Переселение

Переместите от 1-го до 4-х поселений в свободные соседние области, пригодные для строительства. Общее число перемещений – не больше 4-х. В результате перемещений поселения игрока могут отделиться от его других поселений.
Это действие вы можете выполнить до или после своего основного действия.

Игрок перемещает своё поселение на 3 области и забирает жетон кочевников. Затем перемещает другое поселение на одну область.

Застава

При постройке поселения (в качестве основного или дополнительного действия) можете воспользоваться заставой и проигнорировать правило о том, что поселения должны располагаться рядом.

Тем не менее, поселения всё равно должны строиться в областях указанного типа местности.

Игрок строит поселения A и B рядом с локацией, а затем использует заставу и строит поселение C рядом с кочевниками.

Наступление

Уберите по одному поселению **каждого другого игрока** с поля. Поселения возвращаются в запас игроков. Это действие вы можете выполнить до или после своего основного действия.

Сокровище

Взяв этот жетон, **тут же** получите 3 золотых. Сбросьте жетон после использования.

Строители Королевства

В этом дополнении вы найдёте новый тип карт строителей Королевства – красные карты – позволяющие игрокам зарабатывать золотые прямо во время игры.

Строя поселение, игрок всегда должен проверять, не выполняется ли условие красной карты и не пора ли ему получить золотые!

При финальном подсчёте золотых красные карты **игнорируются**.

Замените карты «Рабочих» и «Торговцев» из базовой игры на новые, даже если не используете другие компоненты этого дополнения.

Трое новых строителей Королевства

Семьи

Стройте поселения в линию.

Вы получаете **2 золотых**, если в ходе основного действия выстраиваете **все** 3 поселения в одну линию (по горизонтали или диагонали).

Сразу же отметьте полученные золотые на счётчике доходов.

Горизонталь / диагональ ——

В каждом из этих двух примеров своим основным действием игрок выстроил поселения в одну линию.

Пастухи

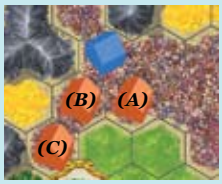
Занимайте всю местность.

Вы получаете **2 золотых**, если рядом с выстраиваемым вами поселением **нет свободных областей** того же типа местности.

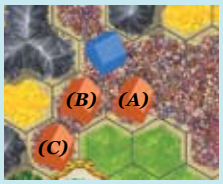
Сразу же отметьте полученные золотые на счётчике доходов.

Примечание. Проверяйте выполнение условия карты после **постройки каждого поселения** (вне зависимости от того, основное или дополнительное действие вы выполняете).

Игрок строит поселение C и зарабатывает 2 золотых, так как рядом с его поселением нет свободных «цветочных» областей.



Если игрок строит поселения в таком порядке: A, B и C – он получает 2 золотых.



A если наоборот: C, B и A – то ничего не получает.

Послы

Стройте свои поселения рядом с чужими.
Вы получаете **1 золотой**, если рядом с выстраиваемым вами поселением есть **как минимум одно** чужое.

Сразу же отметьте полученные золотые на счётчике доходов.

Примечание. Проверяйте выполнение условия карты после постройки **каждого поселения** (вне зависимости от того, основное или дополнительное действие вы выполняете).

За ход Оранжевый игрок заработал 2 золотых.

Новые локации и их действия

В данное дополнение входят 4 новые локации:
каменоломня, караван, деревня и сад.

Каменоломня

Возведите одну или две каменные стены в местности, указанной на разыгранной вами карте местности. Стена должна располагаться рядом с хотя бы одним вашим поселением.

Стены никому не принадлежат и золотых не приносят, их назначение — до конца игры блокировать области, в которые их выложили.

Оранжевый игрок выполняет основное действие: открывает карту с «пустынной» местностью и строит 3 поселения. Затем возводит одну каменную стену рядом с только что построенным поселением.

Вторую стену он возвести не может, потому что рядом с его поселениями не осталось свободных «пустынных» областей.

Караван

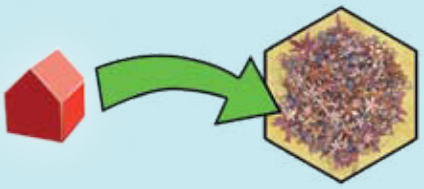
Перемещайте одно из построенных вами поселений по прямой линии, пока оно не остановится перед препятствием.
Каравану препятствуют: вода, горы, замки, локации, кочевники и области с поселениями.

Перемещённое поселение остаётся в свободной и пригодной для строительства области, где оно остановилось.

Оранжевый игрок хочет переместить выбранное поселение. У него есть 4 способа сделать это (было бы 6, если б одно направление не блокировалось горами, а другое – поселением).

Деревня

Постройте одно дополнительное поселение в свободной и пригодной для строительства области, окружённой как минимум тремя вашими поселениями.

Сад

Постройте одно дополнительное поселение в свободной области с цветочным полем. Если это возможно, вы обязаны строить его рядом с одним из своих поселений.