

## Сетап

1. В начале игры, когда вы создаёте карту, вы можете вращать части поля на 180 градусов (так, что иллюстрации будут кверху ногами по отношению друг к другу).
2. На каждом гексе с локацией лежит два тайла. Отметим, что «Оракул» и «Гавань» на карте представлены только одной локацией, именно поэтому у вас есть только 2 жетона «Оракула» и 2 жетона «Гавани», а не 4, как у других локаций.
3. Мосты – это просто иллюстрации, не влияющие на игровой процесс; они не должны игнорироваться; они должны быть оценены за свои эстетические качества и применяться для того, чтобы посмеяться над теми, кого они вводят в заблуждение.

## Правила строительства

1. Вы должны размещать свои три строения (основное действие) одно за другим, каждое на гекс с соответствующим типом местности (который вы вытянули в этот ход).

Когда вы строите эти три поселения, вы:

- делаете это последовательно (не ставьте одновременно три домика)
- ставите поселения на соответствующий тип местности, который вытянули в этом ходу из колоды
- если возможно, вы должны ставить поселение рядом с другими вашими поселениями

То есть, вы должны всегда руководствоваться этими правилами:

- если на карте нет гексов с нужным типом местности (что очень маловероятно, но всё таки может случиться), вы должны сбросить карту с руки и взять новую
- если же есть гексы с нужным типом местности около ваших поселений, то вы должны строить новые поселения на этих гексах
- если нет гексов с нужным типом местности около ваших поселений, вы можете построить новые поселения на любых гексах с нужным типом местности

**Нет правила, заставляющего вас обязательно строить свои три поселения одной непрерывной группой** (хотя это иногда и необходимо). Например, вытянув каньон, вы можете свое первое поселение поставить в каньоне на юге карты, где у вас есть поселения около этого каньона, а второе на севере карты, опять же, если у вас там есть поселения около каньона, третье также можете расположить где вам угодно (в соответствии с правилами). Так же поселения можно ставить в один каньон, одно за другим, так что каждое следующее будет касаться предыдущего.

2. Правила говорят, что *«вы немедленно получаете жетон локации, когда **строите** поселение около соответствующей локации»*, но **перемещение** поселения (с помощью жетонов) к локации на карте также считается **строительством** в этом контексте, то есть при перемещении своего поселения к локации на карте, вы также получите жетон этой локации.

3. Полученный жетон можно играть только со своего следующего хода, **не** в тот же ход, года вы получили жетон.

4. Жетоны могут быть сыграны **до, после**, но **не во время** основного действия (постановки трех поселений). То есть, вы не можете играть жетон между установкой одного домика из «тройки» и другого из этой же «тройки». Важно, что вы можете сыграть один или несколько жетонов до установки основных трех поселений, а затем сыграть оставшиеся после или не играть их вообще, всё зависит от вашего выбора.

5. Вы можете получить два жетона одинакового вида, но **не с одной** локации. То есть, вы не можете получить второй жетон с одной локации, даже если вы из-за чего-то сбросили предыдущий жетон. Но вы всё же можете получить два одинаковых жетона, установив свои поселения около обеих соответствующих локаций.
6. Если вы должны сбросить жетон с руки, вы можете сбросить тот, который уже использовали в свой ход. То есть, если вы имеете два жетона одинакового типа, и должны сбросить один из-за того, что больше нет ваших поселений возле одной из соответствующих локаций, вы можете сбросить тот, который уже использовали в этот ход.
7. Если вы перемещаете свое последнее поселение, находящееся около локации, на другое место около той же самой локации, вы не теряете жетон этой локации (например, при помощи жетона «загон» или «гавань»).
8. Обязательная постройка трех поселений является обязательной, только если вы имеете на руках достаточно поселений. Вы можете использовать действия жетонов локаций до «основного строительства», даже если это означает, что у вас не останется поселений для обязательной стройки (например, если это ваш последний ход). Если не осталось достаточно домиков для «основного строительства», вы должны построить все оставшиеся доступные поселения.
9. В Конце каждого вашего хода сбрасывайте карту местности и берите новую. Независимо ни от чего, вы всегда сбрасываете свою карту местности, полученную на прошлом ходу, и берете новую.
10. Ваш ход не заканчивается даже если вы расположили на поле своё последнее поселение. Вы всё еще можете применять действия своих жетонов (чтобы передвинуть поселения).

## Подсчет очков

1. Очки за замки начисляются за количество замков, а не за количество поселений около них. То есть вы получите три очка за каждый замок, около которого есть одно или больше ваших поселений.
2. Очки подсчитываются только в конце игры. В базовой версии «Kingdom Builder» подсчет очков производится только по окончании партии (важно, что в дополнении «Kingdom Builder: Nomads» введено несколько новых задач, за которые очки начисляются прямо по ходу партии).
3. «Рыбаки» не дают очков за поселения, находящиеся на воде. Карта заданий об этом не говорит, но в правилах есть уточнение о том, что поселения на воде не приносят в этом случае очков (несмотря на то, что они так же смежны с водными гексами). Обратите внимание, что это ограничение на задание «Рыбаки» не распространяется на другие задания, и поселения на воде будут приносить за них очки.
4. «Рыбаки»/«Шахтёры»/«Строители» дают очки за поселение, не за гексы воды/гор/локаций. Таким образом, два поселения около одного водного гекса принесут вам два очка, но одно поселение около двух водных гексов принесёт вам только одно очко. Другими словами, если вы идеально расположите свои поселения, то в лучшем случае в конце игры вы получите сорок очков за соответствующее задание.
5. «Торговцы» приносят очки за локацию, связанную поселениями хотя бы с еще одной локацией. То есть не нужно чтобы все ваши локации были соединены в одну большую группу. Для получения очков достаточно, чтобы локация была связана вашими поселениями хотя бы с еще одной локацией.

Таким образом:

*2 различные группы A---B C---D*

и

*одна большая группа A---B---C---D*

принесут вам по 16 очков, так как в них имеется четыре локации, связанные хотя бы с одной другой локацией.

**6.** «Первооткрыватели» не требуют, чтобы поселения были связаны друг с другом. Просто получайте по одному очку за каждую горизонтальную линию (запад-восток), на которой есть хотя бы одно ваше поселение. В лучшем случае вы сможете получить двадцать очков.

**7.** «Рыцари» не требуют чтобы поселения были связаны друг с другом. Подсчитывается просто количество домиков на горизонтальной линии, независимо от того связаны они или нет. В лучшем случае вы сможете заполнить горизонтальную линию двадцатью поселениями и получить сорок очков.

**8.** «Отшельники» считают отдельно стоящее поселение (один домик) отдельной группой из одного домика и начисляют за него одно очко. То есть, вы получаете одно очко за каждую отдельно стоящую группу поселений, состоящих из одного или более домиков.

В лучшем случае вы сможете получить сорок очков за это задание, поставив все свои домики отдельно друг от друга.

**9.** «Лорды». В случае равенства каждый из игроков получает причитающиеся ему очки в полной мере. То есть, если Паша и Маша имеют в области десять поселений, а Лера и Валера восемь поселений, то лидеры получают **по 12** очков каждый, а отстающие **по 6** очков каждый.

**10.** «Лорды». В расчет берется только количество поселений в области, не важно, связаны они друг с другом или нет.

**11.** «Лорды». Даже если нет ни одного вашего поселения в области, вы всё еще сможете получить очки за первое/второе место, если другие игрок/игроки так же не имеют ни одного поселения в этой области.

**12.** «Горожане». Конфигурация ваших соединённых домиков не имеет значения (кольцом, линией, одной большой кляксой), в расчет берется только количество домиков в самом большом вашем поселении. В лучшем случае вы сможете объединить все ваши сорок домиков и получить за это задание двадцать очков.

**13.** «Крестьяне». Если в какой-то из четырёх областей нет ни одного вашего домика, за это задание вы получите ноль очков. В лучшем случае за это задание вы сможете получить тридцать очков, построив в каждой области по десять домиков.

## Жетоны действий

**1.** Все поселения выставаемые/передвигаемые на поле с помощью жетонов должны устанавливаться рядом уже с существующими вашими поселениями, если это возможно. Единственное исключение - жетон «Загон».

**2.** Если нет доступных гексов, на которые можно применить жетон локации (например, не осталось пустынь, а у вас есть «Оазис»), то вы не получаете за это никакой компенсации. Вы просто не сможете воспользоваться этим жетоном.

**3.** Некоторых вводит в заблуждение пиктограмма жетона «Оракул». Объясняем: «оракул» позволяет поставить дополнительное поселение на гекс такого же типа, как и вытянутая вами на этот ход карта. Как обычно, это поселение должно расположиться рядом с другими вашими поселениями, если это возможно.

**4.** «Башня» располагает дополнительное поселение на край игрового поля, неважно на какой тип местности. Как обычно, это поселение должно расположиться рядом с другими вашими поселениями, если это возможно.

**5.** «Таверна» располагает поселение в продолжение **прямой** линии, **не** изогнутой.

**6.** «Гавань» и «Сарай». При перемещении поселения примыкание к другим вашим поселениям проверяется в момент установки поселения. То есть вы проверяете есть ли ваши смежные поселения **после** того как подняли поселение, которое будете перемещать. Например, если у вас есть три поселения в каньоне, и больше нет смежных каньонов, а вы хотите переместить одно из этих поселений с помощью «сарая» в каньон... То сначала вы должны поднять одно из своих поселений с поля и снова поставить его обратно, так как после поднятия появился каньон смежный с вашими поселениями (то место откуда вы подняли домик).

**7.** «Загон» - единственный жетон действия, позволяющий перемещать ваши домики, не проверяя есть ли рядом с новым местом расположения домика ваши поселения.

**8.** «Загон» позволяет вам **прыгать** на любой тип местности. Не важно какую карту вы достали в этом ходу, с помощью этого действия вы сможете переместиться на любой тип местности кроме занятых гексов, гексов с локациями, воды и гор.

**9.** Если вы **отпрыгиваете** с помощью жетона «загон» от локации «Загон» своим единственным поселением, то вы потеряете свой жетон, однако ваше действие будет выполнено удачно. Помните, что вы больше не сможете получить жетон с этой же локации, даже если снова поставите около неё своё поселение.