



*Прошли времена
непрекращающихся войн,
героических деяний
и фантастических существ.
Королевские хроники –
последнее воспоминание
о тех забытых веках.
Настало время вновь
открыть страницы хроник
и возродить забытые
легенды.*

Королевские хроники –
настольная игра для
2–5 участников. Напишите
историю собственного
Королевства и постарайтесь
получить как можно больше
победных очков. Каждый
свой ход выбирайте
наилучшее сочетание
Персонажей, которые войной
или мирными достижениями
принесут славу вашему Королевству.
Но будьте готовы к тому, что новым
героям будет постоянно
не хватать места, а нанятые
прежде Персонажи будут
сметены неумолимым потоком
времени.

КОРОЛЕВСКИЕ ХРОНИКИ

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 поле для подсчета победных очков **а**
- 1 деревянный маркер Времени **б**
- 30 жетонов Золота со значением 1 (желтые) **в**
- и 10 больших жетонов Золота со значением 5 (серые) **в**
- 30 жетонов Старения **г**
- 5 Памяток **д**
- 5 деревянных маркеров игроков (для подсчета победных очков) **е**
- 25 карточек Зданий (по 5 для каждого игрока) **ж**
- 81 карточка Персонажа **з**



РЕСУРСЫ

Некоторые Здания и Персонажи производят ресурсы, отмеченные значками и .

Эти ресурсы не обозначаются отдельными компонентами: они доступны до тех пор, пока в игре присутствует карточка, которая их производит. Один значок равен одной единице ресурса.

Ресурсы нужны для постройки Зданий и используются для применения способностей некоторых Персонажей.

КАРТОЧКА ПЕРСОНАЖА

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



2

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите поле для подсчета победных очков **а** в центре стола. Поставьте маркер Времени в начало счетчика раундов **б**.

Разделите жетоны на 2 стопки: жетоны Золота **в** и жетоны Старения **г**. Каждый игрок получает по 3 жетона Золота. Накопленное Золото всегда должно быть видно всем участникам.

Каждый игрок выбирает цвет и берет соответствующие его цвету Памятку **д** и жетон для подсчета победных очков. Свои жетоны игроки ставят на начало счетчика победных очков **е**.

Каждый игрок берет набор из 5 карточек Зданий (Город, Таверна, Шахта, Храм и Казармы) **ж**. Эти здания будут доступны для постройки во время игры.

Перемешайте все карточки Персонажей, сформируйте из них колоду и положите лицом вниз **з**. Оставьте место для стопки сброса карточек. Во время игры разыгранные карточки будут отправляться в эту стопку лицом вниз.

КОРОЛЕВСТВО

Королевство игрока состоит из карточек Персонажей и Зданий, которые лежат перед ним.



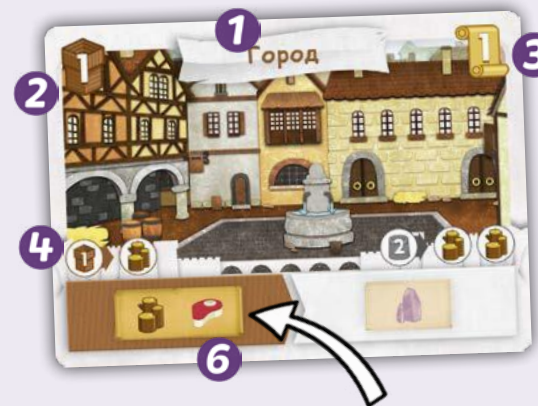
У каждого игрока есть 4 доступных места для размещения Персонажей: 2 в верхнем ряду **1** и 2 в нижнем ряду **2**.

Здания, построенные во время игры, размещаются рядом с Персонажами **3**. Остальные Здания лежат в стороне, их можно посмотреть в любой момент.

КАРТОЧКА ЗДАНИЯ

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 принесет построенное Здание в конце игры
- 4** Стоимость постройки Здания уровня **1**
- 5** Стоимость постройки 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.

3

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки развивают свои Королевства, размещая Персонажей и строя Здания. Они зарабатывают победные очки за счет войн, построек и способностей Персонажей. Игрок с наибольшим количеством победных очков после 4 игровых раундов становится победителем.

ХОД ИГРЫ

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

- 1] НАЕМ
- 2] РАЗМЕЩЕНИЕ
- 3] ВОЙНА
- 4] ДОХОД
- 5] ПОСТРОЙКА
- 6] СТАРЕНИЕ

Игровой раунд заканчивается после фазы Старения.

1] НАЕМ

Игроки выбирают Персонажей, которых они хотят разместить.

Каждый игрок берет по **5 верхних карточек Персонажей** из колоды. **Оставляет одного Персонажа себе, а четырех передает игроку, сидящему слева.** Из четырех вновь полученных Персонажей игрок также **оставляет себе одного** и передает оставшихся игроку слева. Процедура продолжается **до тех пор, пока каждый игрок не наберет в общей сложности по 5 карточек.**



В начале фазы Наема Маша берет 5 карточек Персонажей. Она оставляет себе Реликта и передает 4 оставшиеся карточки игроку слева от нее.



В то же время она получает 4 карточки от игрока, сидящего справа. Маша вновь выбирает, какого Персонажа оставить себе, и передает оставшиеся 3 карточки игроку слева. И так далее...

Направление, в котором передаются карточки, зависит от раунда, который сейчас идет: в 1 и 3 раундах карточки передаются игроку слева, а во 2 и 4 раундах – игроку справа.

В конце этой фазы игроки добавляют полученные карточки к тем, которые остались у них с прошлого хода, и берут их в руку.

Напоминание: если колода карточек Персонажей закончилась, перемешайте карточки из стопки сброса и сформируйте из нее новую колоду Персонажей.

2] РАЗМЕЩЕНИЕ

Игроки размещают Персонажей в своем Королевстве.

Доступные места для размещения

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 своем Королевстве в начале игры. Позже у игроков появится возможность получить пятое место для размещения Персонажей (смотрите раздел **5] Постройка**).

Каждый игрок выбирает, каких Персонажей из руки он хочет разместить в своем Королевстве. Игроки одновременно кладут карточки Персонажей **лицом вниз** на свободные места своего Королевства.

Если у игрока не хватает места в Королевстве для размещения, **он может отправить ранее нанятых Персонажей в сброс или переместить их с одного места на другое.**

Среди оставшихся у него на руках карточек **игрок может выбрать одного Персонажа, которого он сохранит**, а все остальные карточки отправляются в сброс. Сохраненную карточку Персонажа игрок кладет на свою памятку до следующего хода.

Затем все игроки **одновременно** открывают карточки Персонажей, которых они разместили, и **оплачивают их стоимость Золотом.**

Если у игрока не хватает Золота, он должен отправить в сброс всех Персонажей, чью стоимость не может оплатить. Ранее нанятых Персонажей **оплачивать не нужно.**



Саша хочет разместить двух новых Персонажей, но у него уже есть 3 Персонажа в игре.

Он решает освободить место в своем Королевстве, сбросив Часовщика и переместив Охотника с верхнего ряда на нижний.



Затем Саша кладет на 2 свободных места лицом вниз новых Персонажей.



Когда все готовы, Саша открывает 2 новые карточки и платит 3 Золотых: 2 за Демона и 1 за Шахтера.

Значок показывает, что способность применяется только в момент ввода Персонажа в игру.

Напоминание: в течение этой фазы игроки применяют все способности и бонусы, отмеченные значком , на карточках Персонажей или Зданий в их Королевствах.

3] ВОЙНА

Королевства сражаются друг с другом за победные очки.

Каждый игрок определяет силу своего Королевства, складывая значки силы тех Персонажей, которые находятся **в верхнем ряду**. Сила обозначена цифрой на . Значок означает, что у этого Персонажа есть способность, позволяющая изменить его силу.



Демон и Лесоруб, лежащие в верхнем ряду Королевства Маши, дают силу 9.

Каждый игрок сравнивает силу своего Королевства с двумя соседними (слева и справа от него). Если у игрока **больше или столько же** силы, сколько у соседнего Королевства, он побеждает в войне с ним. **Каждая победа в войне дает 3 победных очка.** В случае ничьей, **оба игрока считаются победителями в Войне** и получают по 3 победных очка.

Женя



Денис



Маша



Саша



Маша побеждает в двух войнах: против Жени и Саши. Денис также побеждает в двух войнах: против Жени и Саши. Женя побеждает в одной войне против Дениса. Саша не выиграл ни в одной из войн.

Маша и Денис получают по 6 победных очков (ПО), Женя – 3 ПО, Саша не получает ПО.

Напоминание: в течение этой фазы игроки применяют все способности и бонусы, отмеченные значком , на карточках Персонажей или Зданий в их Королевствах.



4] ДОХОД

Игроки получают доход со своих Королевств.

Каждый игрок **получает 2 Золота**, а также **дополнительно** столько Золота, сколько приносят способности Персонажей и бонусы Зданий в его Королевстве, отмеченные значком



Королевство Юры приносит ему 5 Золота: базовые 2 Золота + 1 за Кузнеца + 2 за Храм.

Напоминание: в течение этой фазы, игроки применяют все способности и бонусы, отмеченные значком , на карточках Персонажей или Зданий в их Королевствах.



5] ПОСТРОЙКА

Игроки могут использовать свои ресурсы , чтобы построить Здание в своем Королевстве.

Каждый игрок может выполнить одно действие **Постройки** из двух возможных:

1. ПОСТРОИТЬ НОВОЕ ЗДАНИЕ

или

2. УЛУЧШИТЬ ЗДАНИЕ

1. ПОСТРОИТЬ НОВОЕ ЗДАНИЕ

Игрок может ввести в игру **одно из 5 Зданий**, которые он получил в начале игры, но еще 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 своем Королевстве все необходимые для постройки этого Здания ресурсы. Ресурсы производятся с помощью карточек Персонажей или уже построенных Зданий.

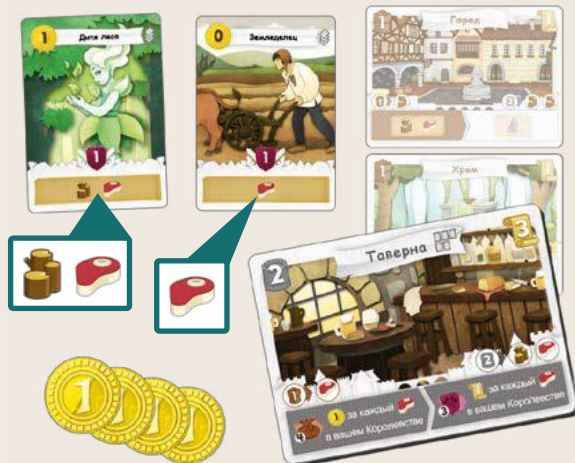
Для постройки Здания **уровня 1** понадобятся ресурсы, **указанные рядом со значком 1**.

Для постройки Здания сразу **уровня 2** в Королевстве **должны производиться как ресурсы, указанные рядом со значком 1**, так и ресурсы рядом со значком **2**.

Стоимость уровня 1



Стоимость уровня 2



Иван хочет построить Таверну. В его Королевстве уже есть 2 Здания, поэтому **Стоимость земли составит 4 Золота**. Персонажи Ивана производят , что позволяет ему оплатить **1** и **2** и сразу построить Таверну уровня **2**.

2. УЛУЧШИТЬ ЗДАНИЕ

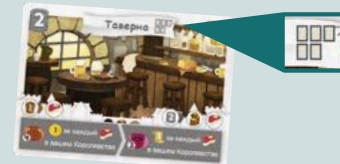
Игроки могут **улучшить** уже построенное Здание **уровня 1** до **2**. Для этого игроку необходимо оплатить **Стоимость постройки, указанную рядом со значком 2**. **Стоимость земли при этом оплачивать не надо**. После оплаты игрок переворачивает карточку Здания на сторону **уровня 2**.



Денис хочет улучшить свой Город. Для этого он использует ресурсы с карточки Духа леса, которая производит достаточно для постройки Города уровня **2**.

Дополнительные места для Персонажей

Любой игрок, у которого есть хотя бы одно Здание уровня **2**, получает дополнительное место для Персонажа. Пятая карточка располагается в верхнем ряду Королевства. Это максимально допустимое количество мест для размещения Персонажей в Королевстве. Значок 5-го места указан на каждой карточке Здания на стороне уровня **2** рядом с названием.



Благодаря Таверне уровня **2**, которую только что построил Иван, он может размещать **5 Персонажей** в своем Королевстве.

Напоминание: в течение этой фазы, игроки применяют все способности и бонусы, отмеченные значком , на карточках Персонажей или Зданий в их Королевствах.



6] СТАРЕНИЕ

Персонажи с жетонами Старения выходят из игры, а все оставшиеся получают жетоны Старения.

Все Персонажи, на которых есть один или больше жетонов Старения, выходят из игры и отправляются в сброс. После этого на каждого Персонажа, оставшегося в игре, кладется по одному жетону Старения.



На карточках Колосса и Земледельца уже есть по одному жетону старения . Они отправляются в сброс.

В Королевстве Дениса остаются только 2 Персонажа. Он кладет по одному жетону старения на каждого из них.



Напоминание: в течение этой фазы игроки применяют все способности и бонусы, отмеченные значком , на карточках Персонажей или Зданий в их Королевствах.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда заканчивается фаза Старения, маркер Времени перемещается на следующую клетку на счетчике раундов. Начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце 4 раунда. Игроки суммируют количество победных очков, заработанных в процессе игры с победными очками за построенные ими здания. Игрок, набравший больше всех победных очков, становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством Золота. Если и после этого победитель не определен, то игроки делят победу пополам.

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Мы настоятельно рекомендуем перед тем, как переходить к варианту правил для игры вдвоем, сначала сыграть в игру по стандартным правилам.

НАЕМ

Оба игрока получают по 9 карточек Персонажей вместо 5. В момент выбора игрок оставляет одну карточку себе, а еще одну сбрасывает, после чего передает оставшиеся карточки второму игроку.

ВОЙНА

Если игрок имеет большую или такую же силу, что и соперник, он побеждает в **одной Войне**, как указано в основных правилах.

Если у игрока **как минимум вдвое больше силы, чем у соперника, он выигрывает в двух Войнах.**

ПРИМЕЧАНИЯ К КАРТОЧКАМ

Персонажи **выходят из игры** только в фазе Старения .

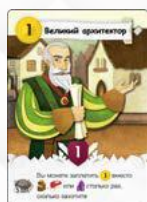
Если способности Персонажей противоречат друг другу, то первым будет действовать игрок, который дальше продвинулся на шкале победных очков. В случае ничьей первым будет действовать игрок с наименьшим количеством Золота. Если сохраняется ничья, порядок действия определяются случайным образом.

Персонажи



Голям

Если на момент размещения Голема в вашем королевстве нет Здания уровня 2, у вас есть только 4 места для размещения ваших Персонажей на этот ход.




Великий архитектор

Способность Великого архитектора позволяет покупать любые ресурсы за Золото.



Кракен

В фазу Старения  используйте его способность для каждого Персонажа, который выходит из игры, включая и самого Кракена, если он выходит из игры в этот ход.




Мартышка

Мартышка при размещении приносит 1 Золото. Это Золото должно быть тут же потрачено для оплаты размещения других Персонажей.




Целитель

Добавьте жетон  на Персонажа, который был спасен Целителем от выхода из игры в этот ход. Целитель может защитить от выхода из игры самого себя.



Огр

Базовые 2 Золота, получаемые в фазу , также берутся в расчет для определения силы Огра.





Гадалка

Используйте ее способность для каждого Персонажа, который выходит из игры, включая саму Гадалку, если она выходит из игры в этот ход.




Оборотень

Отправьте в сброс Оборотня сразу же, как только он будет замещен новым Персонажем. Не забудьте положить жетон  на этого Персонажа и изменить его особенность фазы , если она у него есть.

Здания



Храм

Каждый уровень Храма может быть либо оплачен требуемыми ресурсами , либо куплен за указанное количество Золота.

Автор игры: Масато Уэсуги
Художник: Кристина Алькуф