

Дюжина королевы

ПРАВИЛА ИГРЫ

Хватит с нас королей и советников, которые в холода оставляют крестьян без крова. Только нежные женские руки смогут умирить голодный народ. Чтобы свергнуть старых правителей и обмануть соперников, вам необходимо получить как можно больше магических кристаллов. И не забудьте заручиться поддержкой жителей заснеженного королевства. Только один из вас посадит на трон Двенадцати королевств свою королеву!

СОСТАВ ИГРЫ



76 карт
(по 19 карт на каждого игрока с вензелями разных цветов:
14 карт базовой игры, 3 промо-карты, 2 карты дополнения)



4 карты-памятки



мешочек для кубиков



4 карандаша



Горы



Джунгли

Крышка и дно коробки, представляющие 2 типа местности



19 двенадцатигранных кубиков
(4 красных, 3 фиолетовых, 2 жёлтых)



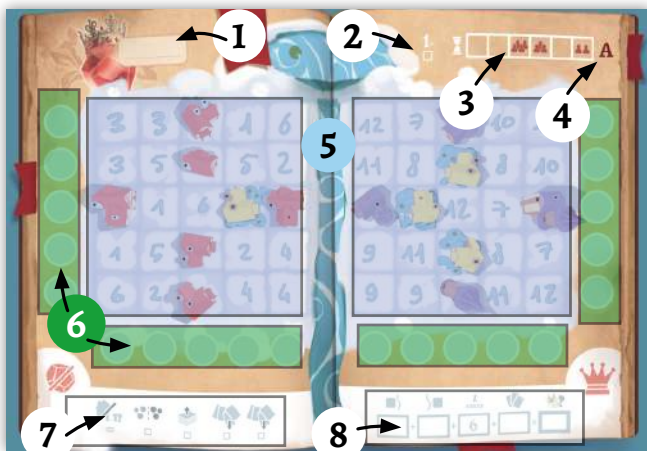
2 блокнота с игровыми полями
(поля А и Б для базовой игры, поля В и Г для дополнения)

ИГРОВОЕ ПОЛЕ (СТОРОНЫ «А» И «Б»)

Где вы разместите магические кристаллы, чтобы наилучшим образом использовать их силу?

Игровое поле включает в себя карту королевства, разделённую рекой на 2 половины, счётчик раундов, а также шкалы бонусов и подсчёта победных очков. В ячейках на карте королевства

вы будете отмечать полученные вами магические кристаллы. Чем больше строк и столбцов вы заполните, тем больше очков наберёте. Каждая половина карты – это квадрат 5×5 ячеек.



1. Имя игрока
2. Отметка первого игрока
3. Счётчик раундов
4. Сторона А или Б
5. Карта королевства
6. Ячейки для подсчёта очков в строках и столбцах
7. Шкала бонусов
8. Шкала для подсчёта итоговых победных очков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом разделе описана подготовка для 3-4 участников, если вы играете вдвоём или в одиночку, сначала прочитайте этот раздел, а затем посмотрите особенности подготовки для дуэльного и соло режимов на стр. 7. Правила игры с дополнением и подготовку к ней вы найдёте на стр. 9.

1. Раздайте каждому игроку по 19 карт персонажей с одинаковыми вензелями на обороте, памятку, карандаш и листок с игровым полем из базового блокнота. Для вашей первой партии мы рекомендуем использовать сторону А вашего игрового поля. Запишите ваше королевское имя в ячейку на игровом поле (например, Рита I).



2. Каждый игрок отбирает 4 карты персонажей с изображением красного кубика в верхней части: ХРАНИТЕЛЬ ДЖУНГЛЕЙ, АЛХИМИК, РЫЦАРЬ и ЧАРОДЕЙ. Это **начальные карты**, возьмите их в руку.

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ (КРАСНЫЙ КУБИК)



3. Один из игроков берёт свои оставшиеся карты персонажей, случайным образом отбирает из них 6 карт и показывает другим игрокам. Каждый из них отбирает такие же 6 карт. Это **карты резерва**.



Положите их перед собой стопкой лицом вниз. Вы можете просматривать их в любое время. Порядок, в котором они лежат в стопке, не имеет значения.

- Для вашей первой игры возьмите следующие 6 карт резерва: ОТРАЖЕНИЕ, СМУТЯНЫ, ГОЛЕМ, ФИЛОСОФ, ВЕЛИКИЙ И ЛЕДИ.
- Мы не рекомендуем использовать карты ШУЛЕР и ОРАКУЛ в основной игре, пока вы не освоите правила дополнения.



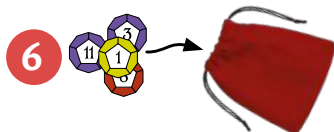
4. Оставшиеся 9 карт положите под свою памятку. Они не будут использоваться в этой игре.



5. Выньте все оставшиеся компоненты из коробки и поместите крышку и дно коробки так, чтобы были видны изображения внутри, на которых нарисованы 2 типа местности (горы и джунгли).



6. Самый надёжный участник становится первым активным игроком. Он берёт мешочек с кубиками и отмечает ячейку первого игрока на своём игровом поле.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — умело распорядиться полученными кубиками и заполнить ячейки своего игрового поля так, чтобы набрать как можно больше победных очков.



ХОД ИГРЫ

Игра длится 12 раундов. Каждый раунд состоит из нескольких последовательных действий:

- ◆ бросок кубиков,
- ◆ выбор карт,
- ◆ розыгрыш и отмена карт,
- ◆ применение эффектов карт,
- ◆ заполнение карты королевства.

1. Бросок кубиков

Раскройте силу новых магических кристаллов!

Это действие выполняет только активный игрок.

Отметьте на счётчике раундов своего игрового поля левую незаполненную ячейку. Это поможет вам отследить, сколько раундов осталось до конца игры.

В зависимости от количества игроков не глядя достаньте из мешочка указанное количество кубиков и бросьте их в каждую местность (в крышку и дно коробки). После того, как вы бросили кубики, не меняйте их значения.

2. Выбор карт

У кого вы попросите помощи в этот раз?

Каждый игрок выбирает карту с руки и выкладывает её лицом вниз перед собой.

Важно. Никогда не разыгрывайте вашу последнюю карту. Если у вас на руке осталась последняя карта, сначала сбросьте её, начав новую стопку сброса, а потом заберите все карты из старой стопки сброса обратно в руку. Взяв карты, разыграйте одну из них как обычно.

3. Розыгрыш и отмена карт

Между молотом и наковальней.

Все игроки одновременно переворачивают карты лицом вверх.



Если несколько игроков выложили одинаковые карты, то все такие карты сбрасываются без применения их эффектов. Игроки кладут отменённую карту лицом вверх в свою стопку сброса. Вы можете видеть только верхнюю карту в своей стопке сброса.

ПРИМЕР

Мия, Лея и Том втроём начинают игру. Том, как самый надёжный, становится первым игроком и получает мешочек с кубиками. Он отмечает ячейку первого игрока на своём игровом поле.






Теперь Том отмечает первую ячейку на счётчике раундов.



Поскольку они играют втроём, Том бросает 3 кубика в , а затем 3 других кубика – в . Получились следующие результаты.



КОЛИЧЕСТВО КУБИКОВ ДЛЯ БРОСКА

1 игрок: 2 в , 2 в 
 2 игрока: 3 в , 2 в 
 3 игрока: 3 в , 3 в 
 4 игрока: 4 в , 3 в 

Мия выбирает карту ХРАНИТЕЛЬ ДЖУНГЛЕЙ из своей руки и кладёт её лицом вниз.

Остальные игроки также выбирают карты и кладут их перед собой лицом вниз.



У Леи осталась одна карта на руке. Она отправляет эту карту на стол, начиная новую стопку сброса, а затем возвращает себе три карты из другой стопки сброса. После этого Лея выбирает одну из трёх карт на руке.

Все игроки открывают свои карты и видят, что Том тоже выбрал ХРАНИТЕЛЯ ДЖУНГЛЕЙ. Обе карты сбрасываются. Мия и Том не смогут применить эффекты этих карт.



4. Применение эффектов карт

Помогут ли новые друзья найти магические кристаллы?




Теперь игроки по очереди применяют эффекты выложенных карт (если карты не были сброшены в предыдущем действии). Описание эффектов каждой карты смотрите на стр. 8.

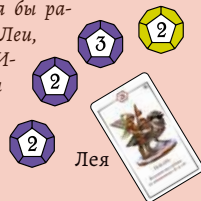
Порядок применения эффектов карт зависит от значений, указанных в верхнем правом углу карты.

Первым эффект карты разыгрывает игрок с наименьшим значением на карте, и далее по возрастанию значения.



Эффекты на картах с одинаковым значением могут быть выполнены одновременно. Их эффекты не будут мешать друг другу.

Карты со значением «12» уникальны. Они позволяют совершать действия с кубиками, не забирая их.

Самое маленькое значение у РЫЦАРЯ Леи. Она использует его эффект и берёт все кубики со значениями «2/3» и из  и из , а затем сбрасывает эту карту. Если бы ХРАНИТЕЛЬ ДЖУНГЛЕЙ у Мии не отменился, она бы разыгрывала карту после Леи, поскольку значение ХРАНИТЕЛЯ больше. Миа смогла бы забрать оставшиеся кубики из .



Если эффект карты позволяет вам взять кубики, вы забираете их из той или иной местности. Взяв кубик, положите его перед собой, не меняя значения. После применения эффекта положите карту в стопку сброса лицевой стороной вверх.

Важно. В этом действии вы можете взять кубики только из гор  и джунглей , но не можете забрать кубики у других игроков или достать их из мешочка.


5. Заполнение карты королевства


Используйте полученные магические кристаллы с умом. Вы ушли с пустыми руками? Пускай это усилит вашу решимость!






Все игроки одновременно отмечают на своих игровых полях в ячейках карты королевства значение или цвет каждого из полученных ими кубиков, если это возможно.

За каждый полученный вами кубик вы можете отметить ровно одну ячейку карты королевства, используя либо цвет кубика, либо выпавшее значение. Если у вас несколько подходящих ячеек, выберите, какую из них вы отметите.

Существует два типа ячеек:

 **Значение.** Чтобы вы могли отметить ячейку данного типа, на кубике должно быть соответствующее значение.

 **Цветная крыша.** Чтобы вы могли отметить ячейку данного типа, цвет кубика должен соответствовать цвету крыши.

Лея взяла 4 кубика (, ,  и ), поэтому она может отметить 4 ячейки на своём игровом поле. Лея отмечает «2» и «3» в одном столбце, а другую «2» в другом столбце. Также Лея решает использовать , чтобы отметить фиолетовую крышу.

Важно. Игрок, который первым полностью заполнил строку или столбец, получает дополнительные ПО. Он обводит центральную ячейку на шкале подсчёта итоговых победных очков. Все остальные игроки сразу зачёркивают эту ячейку.

Если вы не можете отметить ни одной ячейки (например, вам не досталось ни одного кубика или все такие значения уже отмечены), используйте бонусы (см. стр. 5).



БОНУСЫ



Отметьте одно любое значение или один любой цвет на ваш выбор. Это единственный бонус, который вы можете использовать сколько угодно раз за игру.



Скопируйте значение кубиков другого игрока так, как если бы это были ваши собственные кубики. Другой игрок сохраняет эти кубики у себя и отмечает их на своем поле. Этот бонус может быть использован только один раз за игру.



Возьмите все карты из вашего сброса обратно в руку, включая карту, которую вы сыграли в этом раунде. Этот бонус может быть использован только один раз за игру.

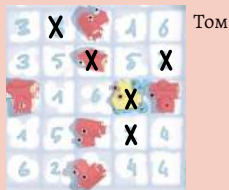


Возьмите одну из ваших карт резерва. Посмотрите на карты в вашем резерве и выберите одну. Покажите эту карту другим игрокам, а затем добавьте её себе в руку. Если несколько игроков используют этот бонус в одном раунде, они выбирают карты по часовой стрелке начиная с активного игрока. Вы можете использовать этот бонус дважды.

У Мии и Тома, к сожалению, кубиков нет, поэтому они выбирают один из бонусных эффектов.



Том решает скопировать кубики Леи, после чего он отмечает этот бонус как использованный.



Мия использует бонус, позволяющий взять одну карту из резерва. Она выбирает карту ГОЛЕМА и показывает её другим игрокам. Помните, что вы можете брать карты только из вашего резерва. Карты, лежащие под памятькой, не участвуют в игре.



КОНЕЦ РАУНДА И КОНЕЦ ИГРЫ

Конец зимы близко.

Верните все кубики обратно в мешочек и передайте его следующему игроку по часовой стрелке. Начните новый раунд, начиная с действия 1.

Если вы сыграли 12 раундов, игра окончена. Перейдите к подсчёту очков.

После того, как все закончат отмечать ячейки на своих картах королевства, все кубики возвращаются в мешочек. Мешочек с кубиками по часовой стрелке переходит к Лее, и она проверяет, какая ячейка отмечена на счётчике раундов её игрового поля.



При игре втроём партия закончится, если у игрока уже отмечено 4 ячейки. Так как у Леи отмечено меньше, она зачёркивает следующую ячейку на счётчике и бросает кубики.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Для подсчёта очков используйте шкалу снизу правой стороны поля.





Подсчитайте очки отдельно за каждый ряд и столбец каждой из двух половин карты королевства, воспользовавшись таблицей ниже. Запишите их в эти ячейки.

Диагонали победных очков не приносят.

Отмеченные ячейки	ПО	Титул
1	2 🌟	Одинокий камень
2	0 🌟	Парные камни
3–4	5 🌟	Камни в ряд
5	10 🌟	Паутина силы



Сложите все значения ячеек на левой половине карты королевства и запишите итоговое значение в соответствующей ячейке для ПО. Сделайте то же самое для правой половины.



Мия, Лея и Том сыграли 12 раундов и перешли к подсчёту очков. Сперва каждый из них подсчитывает очки в каждой строке и столбце. Для этого они сравнивают количество заполненных ячеек с таблицей и записывают очки в ячейку рядом с каждой строкой или столбцом. Затем необходимо сложить все ПО на левой и правой сторонах королевства.

В левой половине королевства в верхнем ряду у Мии всего одна отметка, она даёт 2 ПО. На правой половине королевства 3 отметки, они дают 5 ПО. Мия складывает все свои ПО по строкам и столбцам и набирает 89 ПО. У Леи 91 ПО, а у Тома – 83 ПО.



Первый игрок, который заполнил 5 ячеек в строке/столбце, получает 6 ПО. Если несколько игроков выполнили это задание в одном раунде, все они получают 6 ПО. Остальные игроки зачеркивают эту ячейку.

Лея первой заполнила строку/столбец, она получает дополнительно 6 ПО. Все остальные игроки зачеркивают эту ячейку.



Сложите ПО, указанные в правом верхнем углу на всех ваших картах на руке и в стопке сброса. Не учитывайте ПО на тех картах, которые остались лежать в вашем резерве.

В ходе игры Мия взяла 3 карты из своего резерва. Вместе эти карты дают ей 10 ПО. Лея за взятые из резерва карты получает 8 ПО, а Том – 6 ПО. Сложив все свои ПО, Мия получает 99 ПО, Том – 89 ПО, а Лея – 105 ПО, и она побеждает в игре. Все отдадут дань уважения новой королеве, но тайно начинают планировать следующее восстание.



ОБЪЯВЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Суммируйте ваши победные очки. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, становится победителем, которому удалось свергнуть старого правителя и посадить на трон свою королеву! Да здравствует новая королева Двенадцати королевств!

В случае равенства победных очков победителем становится претендент с наибольшим количеством заполненных ячеек на карте королевства. Если ничья сохраняется, то никто из игроков не выигрывает. Вы встали на пути друг у друга, и старый король использовал этот конфликт, сохранив свою власть.

ПРАВИЛА ДУЭЛЬНОГО РЕЖИМА

Игра для двоих проходит по обычным правилам со следующими изменениями.

Подготовка к игре

- Уберите ФИЛОСОФА под свою памятку. В этом режиме вы не сможете использовать эту карту.
- Для вашей первой игры возьмите следующие 6 карт резерва: ОТРАЖЕНИЕ, СМУТЬЯНЫ, ГОЛЕМ, ДРУИД, ВЕЛИКИЙ И ЛЕДИ.
- Каждый из игроков берёт по одной случайной карте из своего резерва и добавляет её себе в руку, предварительно показав её сопернику. Таким образом, оба игрока начинают партию с 5 картами в руке и 5 картами в резерве. Остальные карты убираются под памятку.

Действие 2 «Выбор карт»

Каждый игрок выбирает по 2 карты из руки и кладёт их перед собой лицом вниз. Если у вас на руке осталось 2 карты, выберите одну карту и выложите её перед собой лицом вниз, а вторую сбросьте по обычным правилам и выберите вторую карту из полученных.

Действие 3 «Розыгрыш и отмена карт»

Раскройте одновременно все 4 карты. При игре вдвоём вы будете использовать меньше бонусов. Даже если одна из ваших карт отменена, у вас есть вторая карта, которая позволит взять кубики.

ПРАВИЛА СОЛО-РЕЖИМА

Вам придётся в одиночку бросить вызов тирану! И хоть никто и не поможет вам, зато никто и не помешает!

Подготовка к игре

1. Уберите ОТРАЖЕНИЕ под свою памятку. В этом режиме вы не сможете использовать эту карту.
2. Возьмите 1 случайную карточку из своего резерва и добавьте её себе в руку. Вы начнёте игру с 5 картами в руке и 5 картами в резерве. В вашей первой игре добавьте в руку ФИЛОСОФА, а для карт резерва приготовьте СМУТЬЯНОВ, ГОЛЕМА, ДРУИДА, ВЕЛИКОГО и ЛЕДИ.
3. Возьмите карты персонажей с вензелями другого цвета — это будут карты Короля, с которым вам предстоит сразиться. Отберите карты, совпадающие с вашей рукой. Перемешайте их и положите на стол колодой лицом вниз. Остальные карты Короля положите под его памятку.

Колода Короля

Одновременно с вашей картой откройте верхнюю карту из колоды Короля. Он не использует её эффект, не получает кубики и не отмечает их на игровом поле. Однако его карта может отменить вашу карту. Пе-

ред первым раундом переложите верхнюю карту короля в его стопку сброса. Каждый раз, забирая карты из своего сброса в руку, также верните карты из сброса Короля в его колоду и затем перемешайте её. Получая карты из резерва, добавляйте в колоду Короля соответствующую карту.









Этот бонус не используется в соло-режиме, но вы можете использовать любые другие бонусы.

Подсчёт очков

Вы получаете бонус за первую заполненную строку или столбец, если сделаете это до начала 4-го раунда.



Окончание игры

Игра длится 12 раундов. Отмечайте раунды в счётчике два раза в одной ячейке. Сравните количество ПО с таблицей ниже. Сыграйте ещё одну партию, чтобы побить свой рекорд!



Победные очки	Титул
70  или меньше	<i>Поверженная воительница</i>
71–85 	<i>Замученная душа</i>
86–100 	<i>Признанный лидер</i>
101–115 	<i>Прославленная правительница</i>
116–130 	<i>Великая королева</i>
131  или больше	<i>Богиня</i>

БАЗОВЫЕ КАРТЫ

ЛЕДИ

Возьмите 1 кубик на ваш выбор из  или . Вы можете отметить и цвет, и значение этого кубика.

ПАЗАРИТ

Возьмите в общей сложности 2 кубика из  и/или . Затем выберите 1 карту с руки или из стопки сброса (вы можете выбрать и самого ПАЗАРИТА). Покажите другим игрокам выбранную вами карту и поместите её в свой резерв (в дальнейшем вы сможете забрать эту карту обратно). Если при этом у вас не осталось карт в руке, возьмите стопку сброса. Если вы вернули все свои карты в резерв и карт для розыгрыша у вас нет, то до конца игры вы не берете кубиков и используете только бонусы.

РЫЦАРЬ

Возьмите все кубики со значениями «2» и «3».

РОБОТ

Возьмите все кубики со значениями «9», «10», «11».


ДРУИД

Возьмите все жёлтые кубики .


ЧАРОДЕЙ

Возьмите все фиолетовые кубики .


ХРАНИТЕЛЬ ГОР

Возьмите все кубики из .



ХРАНИТЕЛЬ ДЖУНГЛЕЙ

Возьмите все кубики из .

СМУТЯНЫ

Возьмите все красные кубики .

ВЕЛИКИЙ

Вы должны взять как можно больше кубиков, но не больше 4 из  и/или .

ГОЛЕМ

Возьмите все кубики со значениями «7», «8», «9», «10», «11», «12».

АЛХИМИК

Отметьте любое значение (но не цвет) на карте вашего королевства. Это действие не считается использованием бонуса. Затем выберите одну карту из своего резерва, покажите её своему соперникам и добавьте

в свою руку. Теперь вы сможете разыграть эту карту в последующих раундах, и она принесёт вам ПО в конце игры. Если вы уже взяли все карты из резерва, новой карты в руку вы не получаете. Вы не можете брать карты, которые лежат под вашей памяткой.

ФИЛОСОФ

Возьмите в руку все сброшенные карты (в том числе и ФИЛОСОФА). Теперь ваша стопка сброса пуста. Используйте 1 бонус на ваш выбор.

НИКОГДА НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ФИЛОСОФА ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

ОТРАЖЕНИЕ

Подождите, пока все остальные игроки разберут кубики. Затем выберите одного игрока и скопируйте его кубики. Вы сможете отметить ячейки на своем игровом поле, как если бы эти кубики были вашими (другой игрок сохраняет эти кубики и также отмечает их).

НИКОГДА НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ОТРАЖЕНИЕ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ.

КАРТЫ ДОПОЛНЕНИЯ

ШУЛЕР

Отметьте 2 ячейки цвета на игровом поле. Все остальные игроки должны сбросить 1 случайную карту. Если у игрока осталась только одна карта, он возвращает себе в руку все сброшенные карты за исключением только что сброшенной. Вы можете использовать эту карту в базовой игре.

ОРАКУЛ

Отметьте одну ячейку значения. Достаньте из мешка новый кубик, бросьте его и отметьте выпавшее значение. Если выпавшее значение совпадает с тем, которое вы только что отметили, ОРАКУЛ заполняет ряд целиком. Если выпавшее на кубике значение совпадает с уже заполненным рядом, отметьте это значение в переполненной области.

Карта ОРАКУЛА в основной игре

Выберите любую строку или столбец на вашей карте королевства. Достаньте из мешка один кубик, бросьте его и отметьте выпавшее значение в выбранной строке или столбце. Если выпавшее значение уже отмечено, вместо этого отметьте всю строку/столбец.

ПРОМОКАРТЫ

При подготовке к игре добавьте промокарты к основной колоде. Выполните подготовку к игре по обычным правилам.

ШПИОН

Если никто не разыграл ХРАНИТЕЛЯ ГОР или ХРАНИТЕЛЯ ДЖУНГЛЕЙ, возьмите по 2 кубика из каждой местности.

КОЛЛЕКЦИОНЕР

Возьмите все кубики со значениями «1», «2», «3», «4», «5» и «6».

ГЕНЕРАЛ

В каждой строке или столбце, где уже есть 4 отметки, отметьте 5-ю ячейку.

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ «КРЕСТОВЫЙ ПОХОД»

Королевство оказалось больше, чем вы думали, вам открылись новые земли. Размещайте магические кристаллы по новым правилам и докажите своё право на трон! Разнообразьте ваши партии в обновлённом режиме для игры «Дюжина королевы»!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте каждому игроку по 19 карт персонажей с одинаковыми вензелями на обороте, памятку, карандаш и листок с игровыми полями из блокнота дополнения. Для вашей первой партии мы рекомендуем использовать сторону В.
2. Положите карты АЛХИМИКА и ЛЕДИ под памятку. Эти карты не будут использоваться при игре с дополнением.
3. В этом режиме у игроков не будет резерва, отберите 8 карт персонажей и возьмите их в руку.
 - Всегда используйте трёх персонажей с красным кубиком: ХРАНИТЕЛЬ ДЖУНГЛЕЙ, РЫЦАРЬ, ЧАРОДЕЙ. Отложите эти карты.
 - Далее один из игроков перемещивает оставшиеся карты персонажей и случайным образом берёт в руку 5 карт. Остальные игроки находят и берут себе в руку такие же карты.
 - Затем каждый игрок случайным образом сбрасывает одну из 5 карт в стопку сброса. Это будет первая карта в стопке сброса.
4. Оставшиеся 6 карт персонажей уберите под памятку. Карты, которые будут удаляться ПАРАЗИТОМ, также убирайте под вашу памятку, они не вернутся в игру.
5. Выньте все оставшиеся компоненты из коробки и поместите крышку и дно коробки так, чтобы были видны изображения внутри. Там нарисованы 2 типа местности (горы  и джунгли ) , куда вы будете бросать кубики.
6. Самый надёжный участник становится первым игроком. Он берёт мешочек с кубиками и отмечает ячейку первого игрока на своём игровом поле.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ (СТОРОНЫ «В» И «Г»)

Игрок всегда должен отмечать как значение, так и цвет каждого полученного им кубика. На игровых полях дополнения это делается в разных областях.

1. Имя игрока

Впишите ваше королевское имя.

4. Ячейка первого игрока


Отметьте эту ячейку, если вы являетесь первым игроком.


2. Область значений

Отмечайте крайнее левое незаполненное место в строке, совпадающей со значением на вашем кубике. Если все ячейки уже заполнены, впишите значение на шкале переполнения (см. п. 2). Если вы полностью заполните 1, 2 и 4 столбцы, вы получите указанные под ними ПО в конце игры.

Пример. Отметив «1» с помощью кубика или бонусов, вы полностью заполните 2-й столбец и получите 20 ПО.

Бонусные ячейки




 Заполните любую ячейку в области значений.

 Получите 4 ПО в конце игры.



The main game board features a 12x5 grid of cells. The columns are numbered 1 to 5 at the top. The rows are numbered 1 to 12 on the left. The grid contains various symbols: 'X' marks, dice icons, and numbers. Some cells are circled in black. At the top, the name 'Рита I' is written in a pink box. A red crown icon is next to it. A blue arrow points to the first cell of the second row. A yellow arrow points to the first cell of the first row. At the bottom, there is a progress bar with 12 cells, numbered 1 to 12, and a total score of 26. The first cell of the progress bar contains the number 18.

Поля В и Г в основной игре

Вы можете играть по основным правилам с использованием полей В и Г. Вместо использования бонусов ,  или , вы можете взять в руку 1 карту из вашего резерва. При подсчёте очков ПО за карты персонажей не учитываются. Карты ЛЕДИ и АЛХИМИК имеют альтернативные эффекты, описанные ниже.

3. Шкала переполнения

Если вам нужно записать значение кубика, а соответствующий ряд уже заполнен, впишите значение в область внизу на игровом поле, если это возможно. Заполняйте ячейки шкалы слева направо. Вы можете вписывать только те значения, которые больше или равны предыдущему.

Пример. Вы не можете вписать ещё одну "1", поскольку в шкалу уже вписано значение "2". Следующее вписанное значение не может быть меньше предыдущего. Если вы получите за кубиках значения «2» или «8», вы будете должны вписать эти значения.

5. Счётчик раундов

В этих ячейках игроки отмечают текущий раунд в зависимости от количества игроков.

6. Сторона В или Г



Используйте сторону В для вашей первой игры. В соло-режиме всегда используйте сторону Г.






7. Область цвета

Игроки отмечают крышу, которая по цвету совпадает с одним из кубиков. Когда вы полностью заполните ряд, вы сможете использовать один из бонусов. Каждый бонус находится в центре двух строк, чтобы вы смогли использовать его дважды за игру. Полностью заполненный столбец приносит вам ПО, указанные под столбцом.

Пример. Если вы отметите дом с красной крышей, 3-й столбец будет заполнен и вы получите 4 ПО. Также вы сможете отметить ещё две крыши.




8. Бонусы



Если в этом раунде вы получили только 1 кубик  или не смогли отметить какие-либо ячейки  (включая шкалу переполнения), вы можете использовать один из бонусов.

Сторона В: выберите один из эффектов, разделённых «/». Если вы в следующих раундах получите 1 кубик или не сможете отметить какие-либо ячейки, вы сможете повторно использовать эти бонусы. Сторона Г: если вы взяли только один кубик, отметьте круглую ячейку. Если не осталось круглых ячеек, отметьте квадратную ячейку. Когда все ячейки  определённого типа будут отмечены, вы сможете воспользоваться бонусом. Эти бонусы вы сможете использовать только один раз за игру. Бонусы  — исключение. Вы можете воспользоваться ими повторно вместо того, чтобы отметить  или . Если вы получили бонус , вы можете использовать его только в текущем раунде. Вы не сможете использовать этот бонус позже.

9. Шкала для подсчёта победных очков

Используйте поля, чтобы записать ваши победные очки.

-  Общее количество ПО в области значений.
-  Общее количество ПО за отмеченные бонусы 4 ПО.
-  ПО за последнее отмеченное значение на шкале переполнения.

-  Общее количество ПО в области цвета.
-  Сумма всех полученных ПО.

Игрок, набравший наибольшее количество ПО, становится новой королевой Двенадцати королевств!

ХОД ИГРЫ

Игра проходит по обычным правилам с изменениями в действии 5 «Заполнение карты королевства».

Игроки отмечают на своих игровых полях и значение, и цвет каждого полученного кубика следующим порядком.


- 1. Значение.** Отметьте значения со всех ваших кубиков в области значений.
- 2. Цвет.** Отметьте цвета всех ваших кубиков в любой ячейке такого же цвета.
- 3. Бонусы.** За отметку определённых ячеек вы сможете получать бонусы. В любом порядке примените бонусы, полученные


в этом раунде. Полностью примените эффект бонуса прежде, чем переходить к следующему. Обведите ячейку с бонусом, чтобы отметить, что вы применили его.


Бонус «1 кубик»: вы можете получить этот бонус, если возьмёте всего 1 кубик в течение раунда. Этот бонус сработает только в случае, если вы взяли кубик самостоятельно, а не скопировали его у другого игрока. Новые бонусные эффекты описаны ниже.


Примечание: сначала вы ДОЛЖНЫ отметить все ячейки за взятые кубики, а затем вы ДОЛЖНЫ применить бонусные эффекты.


БОНУСЫ


 Отметьте квадратную ячейку. Вы можете тут же использовать бонус рядом с этой ячейкой.


 Отметьте круглую или квадратную ячейку. Вы можете тут же использовать бонус рядом с этой ячейкой.


 Возьмите все карты из вашей стопки сброса обратно в руку (включая сыгранную в этом раунде карту).


 Выберите другого игрока и скопируйте все его кубики, кроме двух. Вы сами выбираете, какие кубики скопировать.


 Отметьте незаполненную ячейку цвета. У этого эффекта есть несколько вариантов.


 Отметьте значение или цвет.

 Отметьте значение и цвет.


 Продублируйте последнее значение на шкале переполнения.

 Отметьте значение «0» в незаполненном месте области переполнения вне зависимости от последнего значения.

 Отметьте незаполненную ячейку значения в любом ряду. Вы не можете использовать этот бонус для отметки на шкале переполнения.



 Только на стороне Г: скопируйте все кубики другого игрока. Отметьте ячейки, как если бы эти кубики были вашими.

 Отметьте два значения.

 Отметьте два цвета.

РОЗЫГРЫШ КАРТ ЛЕДИ, ПАЗАРИТ, АЛХИМИК И ГЕНЕРАЛ В ДОПОЛНЕНИИ

Вы можете использовать эти карты со следующими изменениями в эффектах.

ЛЕДИ. Возьмите один кубик на ваш выбор из лотка  или . Вы можете повернуть этот кубик на любое значение. По обычным правилам дополнения отметьте значение и цвет кубика. Также вы можете использовать бонус «1 кубик».

АЛХИМИК. Отметьте 2 ячейки значений на одном и том же или разных рядах. Вы не можете использовать эффект карты

для заполнения области переполнения. Вы не получаете новую карту из резерва, поскольку в этом режиме его нет.

ПАРАЗИТ. Эффект этой карты такой же, как и в основной игре, но удалённая карта отправляется под вашу памятьку.

ГЕНЕРАЛ. Применяется к области значения и цвета. Вы не можете использовать эффект этой карты для отметки на шкале переполнения.