

# King's Bounty™

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

**HOBBY  
WORLD**

Играть интересно

**1C**  
ФИРМА «1С»

## ПРАВИЛА ИГРЫ

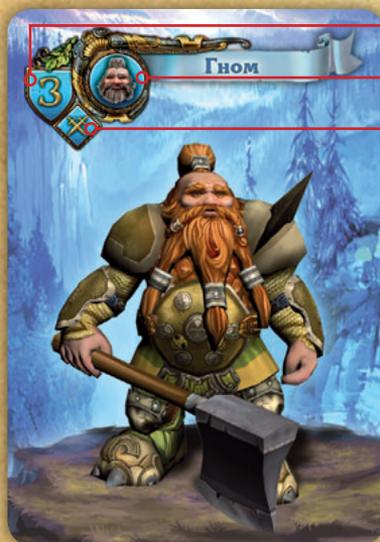
Герольды разносят во все края весть: битва за Королевскую Награду начинается! По всему королевству отчаянные авантюристы собирают войска под свои знамёна, а владетельные лорды укрепляют замки, готовясь к осадам. Всё смешалось в горячке сражений: гномы удерживают лесные твердыни эльфов под натиском легионов нежити, драконы сжигают дотла древние обелиски, а герои силой и хитростью захватывают вражеские крепости. Король едва успевает раздавать своим полководцам титулы за подвиги на бранном поле, и каждое почётное звание многократно переходит из рук в руки, ведь не замки и армии, а благосклонность верховного владыки определит того, кто удостоится Королевской Награды.

## Об игре

King's Bounty – это настольная карточная игра по мотивам одноимённого компьютерного бестселлера. С помощью армий пяти народов – эльфов, гномов, нежити, орков и людей – игрокам предстоит захватывать крепости и обелиски, набирая победные очки. Однако главная борьба развернётся за титулы, которые куда более ценны для победы, чем владения. В конце партии игроки, выполнившие условия титулов, получают их вместе с положенными победными очками, и затем определяется победитель.

## Состав игры

48 КАРТ ОТРЯДОВ



СИЛА ОТРЯДА (у героев и чудовищ СИЛА ОСОБАЯ)



У каждого народа, кроме людей, 9 карт отрядов: 3 стрелка, 2 воина, 2 волшебника, 1 герой и 1 чудовище. У людей 4 стрелка, 3 воина, 3 волшебника, 1 герой и 1 чудовище.

## 36 КАРТ ВЛАДЕНИЙ, ИЗ НИХ

- 24 КАРТЫ ЗАМКОВ



НАРОД: эльфы    гномы    нежить    орки



СИЛА ЗАМКА

ТИП ЗАМКА:    БАШНЯ    КРЕПОСТЬ    ЦИТАДЕЛЬ



У каждого народа, кроме людей, по 6 замков: 2 башни, 2 крепости и 2 цитадели. У людей замков нет.

- 12 КАРТ ОБЕЛИСКОВ

ПОВЕДНЫЕ ОЧКИ    СИЛА ОБЕЛИСКА    СИМВОЛ ОБЕЛИСКА



## 21 КАРТА ТИТУЛОВ

## 1 КАРТА

ПОСЛЕДНЕГО ИГРОКА



ПОВЕДНЫЕ ОЧКИ



УСЛОВИЕ

Последним использовал чудовище.



В игре по 4 обелиска с силой 1, 2 и 3. Все обелиски нейтральные (не принадлежат ни к одному из народов), каждый приносит 2 победных очка.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перетасуйте карты титулов и выложите 6 карт лицом вверх посреди стола. Это те титулы, за которые вы будете бороться. Оставшиеся карты титулов верните в коробку — в этой партии они не участвуют.

*Для опытных игроков:* выложив 6 титулов в открытую, раздайте каждому игроку ещё по одному титулу. Эти титулы игроки держат на руках, не показывая соперникам. Они открываются и присуждаются только в конце игры.

Карты отрядов и владений сложите в одну колоду и перетасуйте. Сдайте из этой колоды по 6 карт каждому игроку. Игроки держат свои карты в тайне от соперников. Случайным образом выберите, кто будет ходить первым. Игрок справа от него получает карту последнего игрока. Эта карта остаётся у него до конца партии.

*Если вы играете вдвоём или втроём, перед началом партии вам надо уделить часть карт. При игре вдвоём уберите в коробку все отряды и замки двух любых народов (кроме людей), соответствующие титулы (с крупными значками этих народов) и по 2 обелиска с силой 1, 2 и 3. При игре втроём уберите в коробку все отряды и замки одного любого народа (кроме людей), соответствующие титулы (с крупными значками этого народа) и по 1 обелиску с силой 1, 2 и 3.*

## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, передавая право хода по часовой стрелке. В свой ход вы должны совершить одно из двух действий:

- А) сыграть карту и взять карту из колоды, либо
- Б) вернуть с руки по одному из любых число карт, а затем взять столько же карт из колоды.

Вы не можете отказаться от действия в свой ход или совершить за один ход оба действия. После вас ходит ваш сосед слева.

### А) Сыграть карту

Сыграйте одну карту с руки. Разные карты разыгрываются по-разному.

**Карту владения** (замок или обелиск) вы просто кладёте перед собой. Теперь это ваше владение — до тех пор, пока его кто-нибудь не отберёт!

**Карту отряда** вы играете на любое владение на столе (своё или другого игрока). Чтобы сыграть карту отряда орков, эльфов, гномов или нежити, вам надо владеть замком этого народа (перед вами должна лежать соответствующая карта). У людей своих замков нет, их можно сыграть всегда.

**Пример:** вы не можете сыграть отряд нежити, если не владеете хотя бы одним замком нежити.



Когда вы играете **карту стрелка, воина или волшебника** на своё владение, этот отряд становится гарнизоном данного замка или обелиска. По ложите его на карту владения. Теперь, чтобы захватить ваше владение, противникам придётся превзойти силу гарнизона!

***Пример:** вы сыграли воина (сила 3) на свою башню (сила 1). Теперь эта башня защищается от вражеских атак с силой 3.*

**Важно:** в каждом владении может быть только один гарнизон. Если вы хотите сыграть отряд на уже занятое своё владение, вы должны сбросить старый гарнизон.

Вы можете захватить **чужое владение**, сыграв на него карту **стрелка, воина или волшебника**. Для этого сила отряда, который вы разыгрываете, должна быть выше силы владения. Если во владении есть гарнизон и его сила выше силы владения, вам надо превзойти силу гарнизона. Захватив чужое владение, сбросьте из него вражеский гарнизон (если он был) и по ложите захваченную карту перед собой. Отряд, который вы разыграли для захвата, становится гарнизоном в вашем новом владении.

***Пример:** чтобы захватить чужую башню (сила 1) со стрелками (сила 2), вам надо сыграть воина (сила 3) или волшебника (сила 4).*

**Чужое владение** также можно захватить героем. Герой всегда побеждает, независи-

мо от силы владения или гарнизона, однако не остаётся в захваченном владении, а уходит на поиски новых приключений. Сбросьте те из вражеского владения гарнизон (если он был) и разыгранного героя, после чего положите захваченную карту владения перед собой.

***Пример:** с помощью героя вы можете захватить владение, даже если в нём окопались волшебники (обычными отрядами их выбить нельзя, поскольку ни у кого нет силы 5).*

**Чудовище** уничтожает любое владение на столе вместе с находящимся там гарнизоном. Разыграв чудовище, сбросьте выбранную вами карту владения, находившийся там гарнизон и само чудовище.

***Пример:** сыграв чудовище, вы уничтожаете вражескую цитадель вместе с гарнизоном стрелков.*

**Карты сбрасываются** в следующих случаях: при обычном захвате владения или замене гарнизона (сбрасывается старый гарнизон), при захвате героем (сбрасываются герой и гарнизон) и при уничтожении чудовищем (сбрасываются владение, гарнизон и чудовище). Сброшенные карты выйдут из игры до конца партии. Отложите их в сторону, чтобы не перепутать с теми картами, которые ещё в игре.

Если в результате вашего хода кто-нибудь получил или потерял титул, этот игрок берёт или отдаёт соответствующую карту. Впро-

чем, вы можете присуждать титулы реже, например в конце каждого хода последнего игрока. Титулы приносят победные очки только в конце партии, а в ходе игры их распределение нужно только для того, чтобы все игроки видели, насколько каждый из соперников приблизился к победе.

В конце хода возьмите на руку верхнюю карту из колоды. Таким образом, у вас на руке снова будет 6 карт. Передайте право хода соседу слева.

### Б) Вернуть карты

Если вы не можете или не хотите разыграть ни одну карту, вы можете вернуть сколько угодно карт с руки по дну колоды (в любом порядке, но не меньше одной карты) и взять с верха колоды столько карт, сколько вернули. Таким образом, у вас на руке снова будет 6 карт. Сразу после этого передайте право хода соседу слева.

## Конец игры

Если из колоды взята последняя карта, значит, игра близится к концу. Продолжайте делать ходы как обычно (разумеется, при этом вы не берёте карты из колоды), пока не наступит черёд последнего игрока. Он делает завершающий ход партии, и после этого определяется победитель.



Игроки распределяют титулы в соответствии с их условиями. После этого каждый игрок подсчитывает свои победные очки от титулов и обелисков. Тот, у кого больше очков, становится победителем. Если у нескольких игроков поровну очков, побеждает тот из них, кто сидит ближе к первому игроку, считая от него по часовой стрелке.

## Титулы

Титулы — это основной источник победных очков. В начале партии вы случайным образом выбираете, какие титулы будут участвовать в игре. В ходе игры вы можете распределять титулы так часто, как вам удобно. Это нужно исключительно для того, чтобы вы могли следить за тем, кто из соперников на какие титулы претендует. Окончательное распределение титулов и подсчёт очков за них происходят только в конце партии.

На карте титула сказано, при выполнении какого условия он достаётся игроку. Два игрока одновременно не могут обладать одним и тем же титулом: если они оба выполнили нужное условие, титул не присуждается.

### ИМПЕРАТОР

Выдаётся тому, кто владеет замками наибольшего числа разных народов. Например, если у игрока есть замки трёх разных народов, а у его соперников — только двух разных или вообще одного, — то этот игрок получает данный титул. Поскольку в игре только четыре

народа с замками, у игрока могут быть замки максимум четырёх народов, и если к концу партии таких игроков несколько, титул не присуждается.

### **Великий зодчий**

Выдаётся тому, кто владеет наибольшим числом замков (с гарнизонами и без гарнизонов, любящих народов). Обелиски не считаются замками.

### **Хранитель тайн**

Выдаётся тому, кто владеет наибольшим числом обелисков (с гарнизонами и без гарнизонов). Сами обелиски так же приносят их владельцу победные очки. Замки не считаются обелисками.

### **Завоеватель**

Выдаётся тому, у кого больше всех владений (замков и обелисков) с гарнизонами.

### **Король эльфов, Тан гномов, Вождь орков, Владыка Мёртвых**

Выдаются тому, кто владеет наибольшим числом замков соответствующих народов (эльфов, гномов, орков, нежити). Сила этих замков, наличие и народная принадлежность гарнизонов значения не имеют.

### **Полководец, Князь эльфов, Князь гномов, Князь орков, Князь нежити**

Выдаются тому, у кого больше всех владений (замков и обелисков) с гарнизонами соответствующих народов (людей, эльфов, гномов, орков, нежити). Сила этих гарнизонов,

а также народная принадлежность замков, где они находятся, значения не имеют.

### **Меткий стрелок, Мастер меча, Великий магистр**

Выдаются тому, у кого больше всех владений (замков и обелисков) с гарнизонами соответствующих отрядов (стрелков, воинов, волшебников). Не имеет значения, к какому народу относятся эти гарнизоны, а так же замки, в которых они находятся.

### **Строитель башен, Строитель крепостей, Строитель цитаделей**

Выдаются тому, кто владеет наибольшим числом соответствующих замков (башен, крепостей, цитаделей). Не имеет значения, к какому народу относятся эти замки, есть в них гарнизоны или нет.

### **Вандал и Штабная крыса**

Выдаются тому, кто последним разыграл соответствующую карту (чудовище или героя). В отличие от остальных титулов, всегда присуждаются сразу после того, как разыграна нужная карта. Впоследствии титул может перейти, если другой игрок сыграет карту этого вида. Обратите внимание, что эти титулы отнимают победные очки, а не дают их.

*Если эти титулы достались игрокам на руки (в партии для опытных игроков), они должны быть раскрыты и присуждены, как только сыграна нужная карта. В дальнейшем эти титулы переходят так же, как если бы были открыты с самого начала партии.*

**Автор игры:** Алексей Калинин  
**Развитие игры:** Николай Пегасов, Петр Тюленев

**Издатель:** ООО «Мир Хобби»  
**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов  
**Редактура:** Петр Тюленев  
**Дизайн:** uildrim

**Вёрстка:** Сергей Ковалев  
Вопросы издания игр решает директор по развитию  
бизнеса Николай Пегасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru)).  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Игра выпущена по лицензии фирмы «1С».



© 2012 ЗАО «1С». Все права защищены.  
Торговый знак King's Bounty, образы персонажей,  
иллюстрации на картах и обложке являются  
собственностью ЗАО «1С».

[www.1c.ru](http://www.1c.ru)



Играть интересно

© 2012 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Перепечатка и публикация правил игры,  
компонентов игры и иллюстраций  
без разрешения правообладателя запрещены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)