

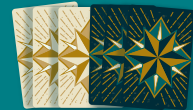
ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Сегодня вечером королева устраивает банкет. В свой ход вы сыграете 3 карты придворных. Один придворный займёт место за столом самой королевы, чтобы повысить влияние своей семьи или... потерять его. Два других разместятся в вашем владении и во владении одного из соперников. В зависимости от статуса семьи в конце игры, придворные принесут или отнимут победные очки. Выбирайте для своих придворных самые выгодные места, чтобы получить как можно больше очков и победить!

СОСТАВ ИГРЫ



90 карт придворных
(6 семей по 15 карт в каждой)



20 карт тайных заданий
(10 белых и 10 синих)



Игровой коврик



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровой коврик в центр стола ①. Перемешайте все карты придворных. В соответствии с числом игроков в закрытую уберите из стопки необходимое количество карт.

- ♦ При игре вдвоём уберите 30 карт
(в стопке останутся 60 карт).
- ♦ При игре втроём уберите 18 карт
(в стопке останутся 72 карты).
- ♦ При игре вчетвером уберите 6 карт
(в стопке останутся 84 карты).
- ♦ При игре впятером не убирайте карты.
Для игры понадобятся все 90 карт придворных.

Раздайте каждому игроку по 3 карты придворных лицевой стороной вниз ②. Каждый игрок смотрит свои карты, не показывая их соперникам. Положите все оставшиеся карты придворных стопкой лицом вниз рядом с игровым ковриком ③. Затем раздайте каждому игроку по 1 синей и 1 белой карте тайных заданий ④. Игроки смотрят свои карты тайных заданий и кладут их рядом с собой. Оставшиеся карты тайных заданий, не подглядывая, уберите в коробку — они не понадобятся в этой партии. Вы можете посмотреть свои карты тайных заданий в любой момент игры, но не показывайте их соперникам. Кто последним был пригласён на званый ужин, становится первым игроком. ДА НАЧНЁТСЯ ПИР!

ХОД ИГРЫ

В игре «Придворные» игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок размещает в каждой из 3 игровых областей по 1 карте из руки, а затем передаёт ход игроку слева и так далее.

Игра заканчивается, когда стопка карт опустела и ни у одного игрока не осталось карт в руке. В конце игры подсчитываются заработанные победные очки. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

ХОД ИГРОКА

В свой ход вы должны сыграть все 3 карты из вашей руки. Вы кладёте по одной карте лицом вверх в каждую из 3 игровых областей, перечисленных ниже. ИСКЛЮЧЕНИЕ. Карты шпионов выкладываются лицом вниз (подробнее на стр. 6).

- ♦ ЗА СТОЛ КОРОЛЕВЫ
- ♦ В СВОЁМ ВЛАДЕНИИ
- ♦ ВО ВЛАДЕНИИ СОПЕРНИКА

Вы можете сыграть свои 3 карты в любом порядке, но вы обязаны положить по ОДНОЙ КАРТЕ в КАЖДУЮ ИГРОВУЮ ОБЛАСТЬ.

КОНЕЦ ХОДА

После того, как вы сыграли 3 карты, возьмите в руку 3 новые карты с верха стопки придворных. Если вам нужно взять 3 карты, но стопка опустела, то дождитесь окончания хода последнего игрока. Затем переходите к подсчёту очков.

ЗА СТОЛ КОРОЛЕВЫ

(над игровым ковриком или под ним)

Поместите карту в колонку соответствующей семьи. Выберите, разместить ли её над игровым ковриком или под ним. Семьи, у которых в конце игры над игровым ковриком будет больше карт, чем под ним, получают **уважение монарха**. А те, у кого больше карт окажется под ковриком, **окажутся в немилости**. При равном количестве карт над и под ковриком семья считается **нейтральной**.

В СВОЁМ ВЛАДЕНИИ

(перед собой)

В конце игры каждая карта **уважаемой** семьи принесёт вам 1 победное очко, а карта семьи **в немилости** отнимет по 1 победному очку. Карты **нейтральной** семьи не приносят и не отнимают победных очков.

ВО ВЛАДЕНИИ СОПЕРНИКА

(перед любым из соперников)

В конце игры каждая карта **уважаемой** семьи принесёт сопернику 1 победное очко, а карта семьи **в немилости** отнимет по 1 победному очку. Карты **нейтральной** семьи не приносят и не отнимают победных очков.



ОСОБЫЕ РОЛИ

У некоторых придворных есть своя особая роль, на которую указывают предмет на иллюстрации и значок в углу карты. Существует 4 разные роли, обладающие особыми эффектами.



Дворянин (по 4 в каждой семье)

В конце игры каждый дворянин считается за две карты независимо от того, находится ли он во владении игрока или за столом королевы.



Шпион (по 2 в каждой семье)

Шпионы всегда выкладываются **лицом вниз**. Никто не может посмотреть карту, лежащую лицом вниз, даже тот игрок, который её сыграл. Когда карту шпиона кладут за стол королевы, её помещают в колонку королевы под или над игровым ковриком, чтобы до конца игры сохранить семью шпиона в тайне.



6

Убийца (по 2 в каждой семье)

Всякий раз, когда вы размещаете убийцу в какой-либо области, вы можете уничтожить одну другую карту придворного в этой области. Этот эффект срабатывает независимо от того, размещаете ли вы убийцу во владениях игроков или за столом королевы. Карта убитого придворного удаляется из игры.

Если вы размещаете убийцу за столом королевы, вы можете уничтожить любую карту в этой области независимо от её семьи и местоположения. Таким образом вы можете избавиться даже от шпиона (однако не смотрите лицевую сторону карты и не показывайте остальным). Вам не обязательно использовать способность убийцы.



Настя размещает убийцу из семьи Соловьёв за столом королевы. Она использует свой шанс и уничтожает дворянина из семьи Зайцев, расположенного над игровым ковриком.

Стражник (по 3 в каждой семье)

Убийца не может уничтожить стражника. После того как стражник сыгран, его невозможно убрать из игры.



7

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда в стопке придворных и в руках игроков не остаётся карт. Карты шпионов переворачиваются лицом вверх. Карты шпионов, находящиеся за столом королевы, перемещаются в свои семьи за столом без изменения их положения: карты, лежащие над ковриком, остаются сверху, а карты, находящиеся под ним, — снизу. Затем определите статус каждой семьи за столом королевы. Семьи, у которых больше карт над игровым ковриком, считаются **уважаемыми**, в то время как те, у кого больше карт под игровым ковриком, **попадают в немилость**. Если количество карт над и под ковриком равно, семья считается **нейтральной**. Не забывайте, что дворяне $\times 2$ считаются за две карты.



Семьи Мотыльков, Жаб и Оленей считаются **уважаемыми**, так как у них над ковриком больше карт, чем под ним. С 2 картами над и 2 картами под игровым ковриком, семья Карпов занимает **нейтральную** позицию. В случае с семьёй Соловьёв дворянин считается за две карты, что приводит к тому, что под ковриком карт становится больше. Семьи Соловьёв и Зайцев **попадают в немилость**, так как у них больше карт под ковриком.

8

Подсчитайте количество очков, заработанное каждым игроком. Каждый придворный из **уважаемой** семьи приносит 1 очко, в то время как за каждого придворного из семьи, **попавшей в немилость**, вы теряете 1 очко. Семьи, которые сохраняли **нейтралитет**, не приносят и не отнимают очки. Не забывайте, что дворяне $\times 2$ считаются за две карты. Затем каждый игрок раскрывает свои карты с тайными заданиями. Карта, условия которой вы выполнили, приносит 3 дополнительных очка. Карты, условия которых не были выполнены, не приносят очки. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьей, игроки празднуют общую победу.



В конце игры Настя получает **11 очков** (3+3+5) за карты семей Мотыльков, Жаб и Оленей (дворяне считаются за 2 карты) в своём владении. Она теряет **3 победных очка** за 2 карты (включая дворянина!) семьи Соловьёв. Её карты Карпов не приносят очки, а за выполненное тайное задание она получает дополнительные **3 очка**.

9

Придворные



Управляющий Королевского дома приглашает вас по приказу Её Величества Королевы на её **ЕЖЕГОДНЫЙ БАНКЕТ**

Разработчики игры: Ромарик Галонье и Антони Перон
Художник: Нозми Шевалье

CATCH UP GAMES

Эврикус®

Blackrock GAMES