

⚙️ Адриан Боннар и Ромарик Галлонье

🖌️ Жанис Перро

Эмблемы

Правила игры



Как далеко вы готовы зайти,
чтоб к славе семью свою возвести?

Об игре

Король умер, не оставив наследника, и кто угодно может претендовать на трон!

Пока королевство погружается в пучину неопределённости, знатные семьи из соседних земель готовятся к битве за контроль над тремя ключевыми областями, власть над которыми поможет им взойти на престол: **замком, деревней и портом**. Хватит ли вам отваги и хитрости, чтобы привести свою семью к заветной короне?

В начале игры вы возглавите одну из пяти семей. С умом выбирайте своих представителей и стратегически размещайте их в одной из трёх областей. Области, где ваш уровень влияния будет достаточно высок, принесут вам доход в виде монет, без которых путь к власти невозможен. В конце игры самый богатый игрок приведёт свою семью к трону, и эмблему на гербе этой семьи будет знать каждый житель королевства!

Состав игры



75 карт персонажей
(по 15 карт каждого из 5 цветов)



9 двусторонних
карт областей



Фишка первого игрока



96 жетонов монет
(по 48 жетонов номиналами 1 и 5)

Карта персонажа

1 Название

2 Сила

3 Эмблема

У каждой семьи свои уникальные эмблема и цвет. Эмблема на карте персонажа указывает, к какой семье относится этот персонаж.

4 Тип эффекта

Эффекты могут срабатывать мгновенно при размещении карты или в конце раунда  

5 Текст эффекта



Карта области

1 Название карты

2 Уровни влияния

«1» относится к карте с самой большой силой (первой карте слева), «2» — к карте со следующей по значению силой (второй карте слева) и т. д.

3 Доход

Количество монет, которое получают или теряют игроки в конце раунда в зависимости от их уровня влияния в данной области.

4 Количество игроков

Одна сторона каждой карты области предназначена для 3–4 игроков, а вторая — для 5 игроков.

5 Обозначение набора

Каждый из трёх наборов карт предлагает вам новый игровой опыт.



Подготовка к игре

Возьмите 3 карты областей из одного набора и положите их на столе друг над другом в следующем порядке сверху вниз: замок, деревня, порт **1**. Для первой игры рекомендуем взять карты набора I. В дальнейшем можете также играть с картами наборов II и III.

Разместите карты областей как можно левее, так как в течение игры вы будете размещать карты персонажей справа от карт областей **2**.

Каждый игрок получает 15 карт персонажей выбранного им цвета, хорошо перемешивает их и кладёт рядом с собой в стопку лицевой стороной вниз **3**, и затем берёт в руку 6 карт с верха получившейся стопки **4**.

Каждый игрок получает по 3 монеты номиналом 1, которые он кладёт перед собой так, чтобы они были видны всем игрокам **5**.

Вариант правил. Если хотите усилить стратегическую составляющую игры, игроки могут держать свои монеты в тайне друг от друга.



Ход игры

Игра состоит из 3 раундов, в каждом из которых игроки сделают определённое количество ходов.

- При игре втроём игроки сделают по 4 хода в раунде.
- При игре вчетвером или впятером игроки сделают по 3 хода в раунде.

Самый хитрый участник получает фишку первого игрока.

Описание раунда

Ход игроков

В начале каждого хода все игроки **выбирают по 1 карте персонажа из руки и кладут перед собой лицевой стороной вниз.**

Когда все сделали выбор, игрок, у которого находится фишка первого игрока, **открывает свою карту и размещает её в любой области на свой выбор** (в ряду справа от карты выбранной области).

Если у карты персонажа есть мгновенный эффект , игрок зачитывает текст эффекта вслух и сразу же применяет его.

Затем очередь открывать и размещать карту переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Важно. Карты персонажей в любой области всегда размещаются в порядке уменьшения их силы: от самой сильной карты (слева в ряду) к самой слабой карте (справа в ряду). Если игрок размещает карту персонажа в области, где уже есть карта с такой же силой, он может выбрать где разместить свою карту: слева или справа от карты с такой же силой.

Пример. Эмилия хочет разместить своего торговца (6) в порту. В этой области уже есть 3 карты: ведьма (13), воровка (11) и моряк (2). Чтобы не нарушать порядок карт, Эмилия размещает своего торговца (6) между воровкой (11) и моряком (2).



Когда все игроки разместили карты в областях, фишка первого игрока переходит к следующему игроку слева. Игроки делают следующий ход.

2 Конец раунда

В конце каждого раунда, когда игроки сделали необходимое количество ходов (см. стр. 5), для каждой области выполните следующие действия.

1. Зачитайте вслух и примените эффекты «в конце раунда» ⌚, начиная с карт с наибольшей силой (слева).
2. Получите доход: игроки, чьи карты занимают 1, 2 и 3 место по уровню влияния, получают или теряют указанное на карте области количество монет.

Пример. В партии на 3 и 4 игроков в области замка из набора I доход распределяется следующим образом. Игрок с самой сильной картой (первая карта в ряду слева) получает 4 монеты. Игрок, чья карта вторая по силе (вторая карта в ряду слева), получает 3 монеты. Наконец, игрок, который разместил третью по силе карту (третья карта в ряду слева), получает 1 монету.



После того как игроки получили доход во всех областях, карты, которые позволили им получить доход, сбрасываются (остальные карты остаются в игре). Затем игроки набирают до 6 карт в руку и играют следующий раунд.

Символы на картах областей



Получите 1 монету за каждую карту в этой области.



Украдите 1 монету у другого игрока.



Получите монеты в количестве, равном половине силы этой карты с округлением вверх.

Конец игры

Игра заканчивается после 3 раундов. Игрок, получивший наибольшее количество монет, становится победителем. В случае ничьей побеждает претендент, у которого находится фишка первого игрока. Если ни у одного из претендентов нет фишки первого игрока, выигрывает тот, кто в последнем ходу размещал карту раньше соперников.

Создатели игры

Авторы игры: Адриан Боннар и Ромарик Галоннье

Художник: Жанис Перро

Менеджер проекта: Жан-Ся Чоу

Исполнительный директор: Роман Шёмьер де Карне

© 2025 SAVANA. Все права защищены



Эффекты карт персонажей

15. Король ⌚: король отправляется в сброс, если в одной области с ним есть воровка.

14. Принцесса ⌚: все остальные карты в одной области с принцессой получают по 1 монете (включая других принцесс).

13. Ведьма ⌚: эффекты «в конце раунда» (⌚) всех карт с силой строго меньше 13 в этой области отменяются.

12. Страж ⚡: переместите любую соседнюю¹ со стражем карту в другую область.

11. Воровка ⚡: украдите 2 монеты у игрока, которому принадлежит одна из соседних¹ с воровкой карт.

10. Алхимик ⚡: скопируйте мгновенный эффект (⚡) любой соседней¹ с алхимиком карты.

Примечание. Алхимик не может скопировать эффект (⚡) другого алхимика.

9. Куртизанка ⚡: замените выбранную² карту другого игрока на любую случайную карту из его руки.

Примечание. Если карта куртизанки — последняя открываемая карта в ходу игроков, её эффект не срабатывает, так как остальные игроки уже разместили выбранные карты.

8. Стратег ⚡: укажите область, в которую другой игрок по вашему выбору обязан разместить выбранную² карту.

Примечание. Если карта стратега — последняя открываемая карта в ходу игроков, её эффект не срабатывает, так как остальные игроки уже разместили выбранные карты.

7. Предатель ⌚: доход за область, в которой находится предатель, начисляется, начиная с карты с наименьшей силой (карта с наименьше силой получает доход за 1-й уровень влияния, следующая карта (вторая в ряду справа) получает доход за 2-й уровень влияния и т. д.).

Примечание. Если в области есть хотя бы 1 карта предателя (вне зависимости от их общего количества), доход всегда будет начисляться, начиная с карты с наименьшей силой.

6. Торговец ⌚: получите 1 монету за каждую карту в этой области с силой строго меньше 6.

5. Воительница ⚡: сбросьте любую соседнюю¹ с воином карту.

4. Бард ⚡: переместите любую карту из другой области в область с бардом.

3. Шпионка ⌚: получите 2 монеты, если шпионка — ваша единственная карта в той области, где она находится.

2. Моряк ⌚: удвойте доход, получаемый за моряка, если моряк находится в порту.

Примечание. Если удваивается отрицательный доход, игрок теряет в 2 раза больше монет.

1. Охотник ⚡: сбросьте самую сильную карту в области с охотником.

Примечание. В случае равной силы сбросьте карту, которая лежит ближе к карте области.

¹ Карта считается соседней, когда она расположена непосредственно справа или слева от карты.

² Карта считается выбранной, когда она лежит перед игроком лицевой стороной вниз.