





В деревеньке не жизнь, а малина!
Ваши мирные **крестьяне** усердно
трудятся, **стены** крепки и надёжны,
разбойники и мухи не обидают,
а торговцы нанимают самых
славных ребят, каких только
можно сыскать в обмен на брюкву.

И всё бы ничего, кабы не
ЭТИ УЖАСНЫЕ СОСЕДИ!

Ух, до чего же вы их терпеть не можете!
И тут созрел у вас план, как извести
их раз и навсегда. Вы решили объявить
себя **КОРОЛЕВСТВОМ**. И всего-то
нужно раздобыть 3 королевских
регалии, чтобы доказать своё право
на престол. Тогда-то другие деревни
увидят, кто тут главный!

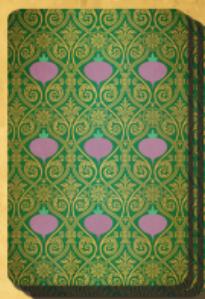
Ну... если не опередят вас.



СОСТАВ ИГРЫ



24
стартовые
карты



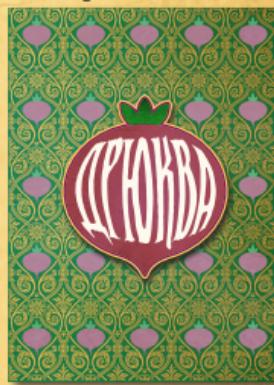
20
карт
рынка



6
карт казны



1 жетон
курицы
(для подбрасывания)



1 буклет
правил



18
жетонов регалий



72
жетона брюквы

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Станьте первой деревней,
собравшей все 3 регалии.



Свеклейший
скипетр



Редкий
трон



Корона
Романеско

ОБ ИГРЕ

Регалии обходятся недёшево.
Вам понадобится много брюквы.
ОЧЕНЬ МНОГО брюквы! Соревнуйтесь
сразу с 2 соперниками по обе стороны
от вас, разыгрывая по карте справа и слева.
Разыгрывайте карты крестьян, чтобы
получать брюкву, карты разбойников, чтобы
красть её, и карты стен, чтобы обороняться
от бессовестных соседей. Это ж надо
было додуматься воровать ВАШУ брюкву!
И не забудьте про торговцев!
Они приводят в вашу деревню новых
жителей и меняют
брюкву на регалии!



СИМВОЛЫ

Стартовая карта



Стартовый набор основных жителей деревни. Они ребята надёжные, но... деревенщины, что тут скажешь. Любая карта БЕЗ этого символа считается картой рынка.

Брюква



Твёрдая средневековая валюта. Ваши торговцы могут тратить брюкву на покупку более сильных карт и желанных регалий.  = 2 брюквы.



Крестьянин

Вырастить брюкву ему проще пареной репы. Боится разбойников.



Стена

Поможет защитить вашу брюкву от разбойников, но много брюквы так не соберёшь.



Разбойник

Ворует брюкву у крестьян и торговцев. Уязвим перед стенами и другими разбойниками.



Торговец

Приводит новых деревенских жителей и покупает регалии. Боится разбойников.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берёт по 4 стартовые карты (по 1 каждого вида), помеченные символом у всех игроков в руке должен быть одинаковый набор из 4 карт:



крестьянин



стена



разбойник



торговец

2. Каждый игрок берёт по карте **казны**.

ИГРА В ДУЭЛЬ

Используйте сторону карты **казны**
с надписью «Дуэль».

3. Возьмите и положите рядом со своей картой **казны** — тут будет ваше **хранилище**.
4. Возьмите и положите в **казну** (сохраните).
5. Уберите все оставшиеся карты **казны** и стартовые карты — в этой игре они не понадобятся.
6. Положите все жетоны регалий и фишк на середину стола, в удобном для всех игроков месте, в общий **запас**.
7. Перемешайте карты рынка и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз. Возьмите 4 верхние карты и выложите их в ряд лицевой стороной вверх таким образом, чтобы они были видны всем игрокам. Это **рынок**, где в ходе игры вы будете покупать карты.

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из 3 этапов:
планирование, розыгрыш, обновление.

◊ ЭТАП ПЛАНИРОВАНИЯ ◊

3-6 игроков:

Каждый ход все игроки одновременно выбирают по 2 карты из руки и кладут по одной лицевой стороной вниз справа и слева от себя. Эффект каждой из этих карт влияет на ваших соперников справа и слева соответственно. Обе ваших карты могут быть одного и того же типа.

ИГРА ВДВОЁМ

В первый ход: положите 2 карты из руки лицевой стороной вниз перед собой, одну за другой. Эффект дальней карты повлияет на вашего соперника на этапе розыгрыша, а ближней — в следующий ход.

В последующие ходы: переместите вашу карту, оставшуюся с предыдущего хода, ближе к сопернику и положите перед собой новую карту. Эффект новой карты будет влиять на соперника в следующий ход. В любой момент игры вы можете посмотреть запланированные вами карты.

❖❖❖ ЭТАП РОЗЫГРЫША ❖❖❖

Как только все будут готовы, переверните выложенные карты лицевой стороной вверх и разыграйте.

ИГРА В ВОВОЁМ

Открывайте и разыгрывайте только дальнюю от вас карту.

Порядок розыгрыша карт указан на карте казны:

1

2

3

4



КРЕСТЬЯНЕ

СТЕНЫ

РАЗБОЙНИКИ

ТОРГОВЦЫ

Эффект карты, которую вы разыгрываете слева от себя, влияет только на вашего соперника слева. Эффект карты, которую вы разыгрываете справа от себя, влияет только на вашего соперника справа.

Карты одинакового типа разыгрываются одновременно.

Эффекты карт см. на с. 12.

Карты имеют различные эффекты, которые зависят от типа карты, разыгранной вашим соперником.

Разыграйте эту против , чтобы **УКРАСТЬ 1** у этого соперника и **СОХРАНИТЬ 1**.

Разыграйте её против или , чтобы **ПОЛУЧИТЬ 1** и **СОХРАНИТЬ 1**.



Если на карте нет символа определённого типа карты, она не оказывает эффекта при розыгрыше против карты такого типа.

Разыграйте этого против или , чтобы **УКРАСТЬ 4** у этого соперника.

При розыгрыше против или эффекта нет.



Карты торговцев имеют разный эффект в зависимости от того, можете ли вы купить регалию или нет.

Если вы не можете купить регалию при розыгрыше этого , вы обязаны **КУПИТЬ 1** карту с рынка.



Что делать в случае **ничьей**, см. на обороте этого буклета.



КАЗНА

В начале игры в вашей **казне** 1
Эффект «**СОХРАНИТЕ**»
позволяет переместить брюкву
из вашего **хранилища** в **казну**.

Тратить брюкву, находящуюся в казне,
можно как обычно, однако её нельзя
УКРАСТЬ, если прямо не указано иное.

В вашей **казне** может быть не более 5

При игре вдвоём размер **казны** ограничен 4

◇◇◇◇ ◇ ЭТАП ОБНОВЛЕНИЯ ◇ ◇◇◇◇

После розыгрыша карт игроки забирают
все свои разыгранные карты, и начинается
новый раунд.

ИГРА ВДВОЁМ

Заберите только ту карту, которая
была разыграна в этот ход. Оставшуюся
карту переместите вперёд — она будет
разыграна в следующий ход.

◆◆◆◆◆ КОНЕЦ ИГРЫ ◆◆◆◆◆

Как только игрок собирает все 3 регалии, игра завершается, а он становится победителем.

Если сразу несколько игроков одновременно покупают третью регалию, победителем становится тот из них, у кого осталось больше брюквы.

Если у претендентов одинаковое количество брюквы, побеждает тот из них, у кого больше карт в руке.

Если всё ещё ничья, побеждают все претенденты! В настоящем королевстве все живут душа в душу.

В состав игры входит [дополнение для игры в шестером](#), которое также позволяет играть 2 одновременные партии в Дрюкву на 3 игроков.



❖❖❖ ЭФФЕКТЫ КАРТ ❖❖❖

ПОДУЧИТЕ: возьмите брюкву из общего запаса и положите в своё хранилище.

Размер хранилища не ограничен.

СОХРАНИТЕ: переместите брюкву из своего хранилища в казну. Тратить брюкву из казны можно как обычно, зато украдь её оттуда нельзя (если не указано иное). В казне не может быть больше 5 (4 при игре вдвоём).

УКРАДИТЕ: заберите брюкву у соперника и положите в своё хранилище. Украдь брюкву из казны нельзя, если не указано иное. Если у соперника меньше брюквы, чем вы можете украдь, возьмите всё, что есть.

ОСЛАБЬТЕ: карта, эффект которой был ослаблен, разыгрывается как обычно, но в следующем раунде она будет недоступна. Положите карту лицевой стороной вверх рядом со своей казной вместо того, чтобы взять её в руку. Во время этапа обновления следующего хода заберите эту карту в руку, чтобы снова иметь возможность разыграть её.

◇◇◇◇ ЭФФЕКТЫ КАРТ ◇◇◇◇

КУПИТЕ РЕГАЛИЮ: купите очередную регалию. Разыграв карту, позволяющую купить регалию, вы должны купить её, если возможно. При игре от 3 до 6 игроков первая регалия обойдётся вам в **8**, вторая будет стоить **9**, а за третью вы заплатите **10** и победите в игре.

ИГРА В ВОВОЁМ

Первая регалия стоит **6**, вторая — **7**, третья стоит **8** и приносит победу в игре.

КУПИТЕ КАРТУ: заплатите в общий запас столько брюквы, сколько указано на вашей карте, и возьмите в руку карту с рынка. Купив карту, немедленно положите на её место новую, пополнив рынок. Если разыгранная карта позволяет вам купить карту с рынка, вы должны сделать это, если возможно.

Если покупка вам не по карману, ничего не происходит. В руке у вас может быть сколько угодно карт.



◆◆◆◆◆ СОВЕТЫ ◆◆◆◆◆

- ♦ Общий запас брюквы не ограничен. Если у вас закончилась брюква, используйте картошку, морковку — в общем, любой корнеплод, который есть под рукой.
- ♦ Если на рынке закончились карты, эффекты «**КУПИТЕ КАРТУ**» не срабатывают. В остальном игра продолжается как обычно.
- ♦ Опытные игроки при желании удлинить и усложнить игру могут сыграть дуэльную партию с использованием карт казны для 3+ игроков.
- ♦ Если вы играете вчетвером и более, присмотритесь к соседям своих соперников. Заключайте союзы, чтобы разгромить общего врага, а потом предайте новых друзей, когда они меньше всего этого ожидают.

Обучающее видео
доступно по ссылке:
VillagePillage.com



Авторы игры

Том Лэнг

Питер К. Хэйворд

Оформление и графический дизайн

Таня Йокер

Помощь при разработке

Дэвид И. Стивенсон

Дэниел Дж. Стивенсон

Особая благодарность

Тому Мак-Лину

Дарреллу Лодеру

Нашим неутомимым тестировщикам,
всей команде Jellybean Games
и замечательным людям, поддержавшим нас
на платформе Kickstarter.

Редакция благодарит

Игоря Трескунова, Всеволода Чернова,

Романа Шамолина, Дениса Карпенко,

Ксению Хацкалёву, Андрея Королёва,

Юлию Сметанникову, Валерию Кишенько,

Евгению Саламатину

за помощь в подготовке игры к изданию.

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ ◇VillagePillage.com◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

Jellybean

www.jellybean.games



LAVKA
GAMES

www.lavkaigr.ru

❖❖❖ В СЛУЧАЕ НИЧЬЕЙ ❖❖❖

- Если сразу несколько игроков покупают карты одновременно, покупка происходит в порядке, начиная с игрока с наименьшим количеством брюквы до игрока с наибольшим её количеством. При ничьей, подбросьте жетон курицы.
- Карты одного типа разыгрываются одновременно, а не по очереди. Пример:
у Нины 1. Таня ~~крадёт~~ брюкву у Нины в тот момент, когда Нинин ~~крадёт~~ брюкву у Толи. Таня получает только 1. Она не может украсть брюкву, украденную Ниной у Толи.
- Эффекты карт одного типа разыгрываются в следующем порядке:
1. ПОЛУЧИТЕ 2. УКРАДИТЕ 3. СОХРАНИТЕ 4. КУПИТЕ
- Если 2 игрока **КРАДУТ** брюкву у одного и того же игрока, а брюквы у него недостаточно, они делят украденное поровну, а остаток уходит тому, кто должен был украсть больше. Если оба должны были украсть одинаковое количество брюквы, подбросьте жетон курицы, чтобы определить победителя.
- Если игрок разыгрывает сразу 2 карты торговцев, порядок их розыгрыша он определяет самостоятельно.