

THRONES OF VALERIA



История Престолов Валерии

КОМПОНЕНТЫ

- 48 Карт
- 6 Памяток
- 5 Плиток Домов
- 1 Мешок
- 76 Жетоны монет
- 1 Турнирная таблица

От самого простого крестьянина до самой королевы - все жители Валерии играют в некую версию карточной игры под названием "Престолы". Вы и ваши товарищи по приключениям собрались в этой переполненной таверне и бросили свои монеты, полученные во время вчерашнего рейда на лагерь гоблинов, чтобы получить шанс выиграть все это! В Валерии хорошо известно, что Гильдия Теней выполняет грязную работу, пока Благородные дома манипулируют своим статусом при дворе, а "Престолы" переносят беспощадные навыки убийц, воров, наемников и даже навыки Матриарха на безопасный стол в таверне. Каждая карта, использованная в нужный момент, может повернуть вашу судьбу к богатству или обресть ваших врагов на гибель. Есть ли у вас все необходимое, чтобы переиграть своих соперников и выиграть все это?

Терминология

Во правилах используются следующие термины и определения.

рука: Группа карт, сданных вам в начале раунда. Вы никогда не показываете свою руку другим игрокам.

Ход: последовательное действие всех игроков, разыгрывающих одну карту и выполняющих действия на карте.

Взятка: Группа карт, разыгрываемых всеми игроками в один и тот же ход.

раунд: промежуток времени, затрачиваемый на разыгрывание взяток до тех пор, пока не закончатся карты на руке по крайней мере у одного игрока.

Дом: 1 из 5 мастей карт, обозначенных цветом и значком — Дом Вега (синий), Дом Увия (фиолетовый), Дом Никот (красный), Дом Иней (белый) и Дом Сандер (желтый).

ранг: числовое значение на карточке.

Ведущий: Мать первой карты, разыгранной в каждой взятке.

Последующие: последующие карты, разыгрываемые после ведущей карты во взятке.

Положение: порядок старшинства мастей, основанный на позициях домов в турнирной таблице.

Козырь: карта, принадлежащая к дому более высокого ранга, чем любая другая карта, разыгранная во взятке.

Шут: 3 карты (зеленые), не относящиеся к Домам, которые могут быть Супер-козырями или нулевым рангом.

Подготовка к Игре

В «Престолы Валерии» можно играть в режиме соревнования при любом количестве игроков от 2 до 6. При игре с 4 или 6 игроками рекомендуется сформировать команды по два человека (см. «Командная игра» на стр. 4). Для игры вдвоем см. «Правила для двух игроков» на стр. 4.

- 1 Разместите турнирную таблицу в центре игровой зоны.
- 2 Положите 5 плиток домов в мешок и перемешайте их, затем случайным образом разместите плитки домов на турнирной доске.
- 3 Перетасуйте 48 карт и раздайте по количеству играющих.

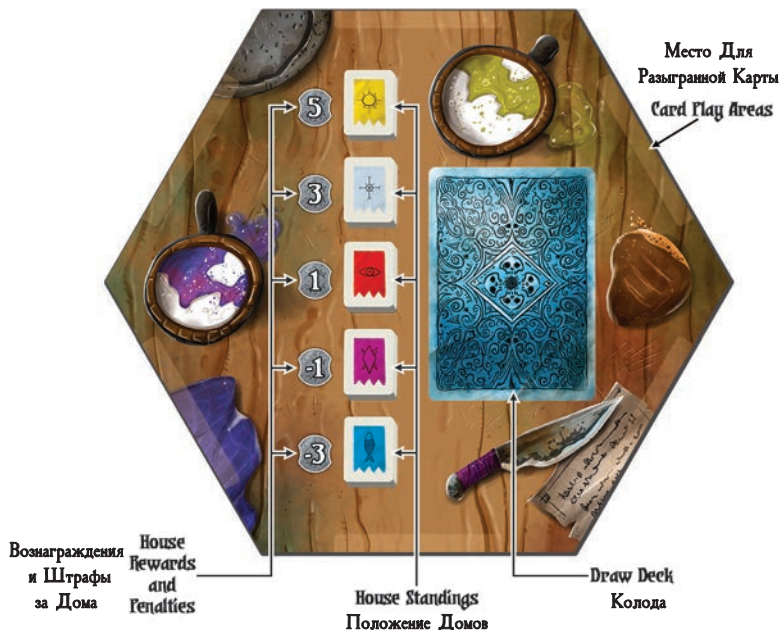
3 игрока: Раздайте по 13 карт каждому игроку.

4 игрока: Раздайте по 10 карт каждому игроку.

5 игроков: Раздайте по 8 карт каждому игроку.

6 игроков: Раздайте по 7 карт каждому игроку.

- 4 Поместите оставшиеся карты на планшет турнирной таблицы в качестве колоды для розыгрыша.
- 5 Раздайте каждому игроку по 2 серебряные монеты, затем положите оставшиеся серебряные и золотые монеты так, чтобы игроки могли дотянуться до них, чтобы сформировать запас.



Ход Игры

Цель Станьте игроком с наибольшим количеством денег после двух полных раундов.

ДЕНЬГИ

1 Золото  = 5 серебра  Игрок может обменять 5 серебряных монет на 1 золотую или наоборот, в любое время в течение игры.

Ход Игры

В начале раунда игрок, у которого на руках карта с самым высоким рейтингом в турнирной таблице, ходит первым. Это достигается путем опроса “Есть ли у кого-нибудь из игроков карта 9 дома _____?”, при этом называемый ранг уменьшается до тех пор, пока кто-нибудь не подтвердит, что у него есть называемая карта. Затем этот игрок выбирает любую карту из своей руки (кроме карты шута) и выкладывает ее рубашкой вверх на стол. Игрок выполняет действие на карте, затем игра продолжается по часовой стрелке.

ДЕЙСТВИЯ НА КАРТЕ

Вы должны выполнить столько действий на разыгрываемой карте, сколько вы в состоянии выполнить.

Подробную информацию и ограничения смотрите в разделе “Действия на карте” на стр. 6.

Каждый последующий игрок, в порядке по часовой стрелке, должен разыграть одну карту из своей руки того же дома, что и ведущая карта, если это возможно. Если у них нет ни одной карты этого дома, они разыгрывают любую другую карту из своей руки. Игрок выполняет действие на карте, затем игра продолжается по часовой стрелке. Повторяйте по мере необходимости, пока все игроки не разыграют по одной карте на взятку. Игрок, разыгравший карту самого высокого ранга в доме с самым высоким рейтингом, выигрывает взятку.

ДИНАМИЧНАЯ ТУРНИРНАЯ ТАБЛИЦА

Положение дома может измениться в ходе розыгрыша. Только положение в турнирной таблице, сложившееся в конце взятки, является действительным для определения победителя взятки.

Игрок, выигравший взятку, получает награду или платит штраф серебром, как указано рядом с положением дома его разыгранной карты на планшете турнирной таблицы.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

Если Алхимик [6] выиграет взятку, награда составит 6 серебряных монет вместо награды за дом.

Если шут выиграет взятку, награда составит 5 серебряных монет.

Сбросьте все карты, разыгранные во взятке; они не понадобятся для подсчета очков. **Примечание:** Стопка сброса не доступна для изучения во время игры. Если у всех игроков все еще есть карты на руках, игрок, который только что выиграл взятку, ходит первым.

ДИНАМИЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ РАУНДОВ

Поскольку некоторые карточные способности позволяют вам сбрасывать карты из вашей руки, а некоторые позволяют вам получать карты, у игроков не всегда может быть одинаковое количество карт на руках.

Если у кого-либо из игроков на руках не осталось карт, этот раунд заканчивается, и все карты, оставшиеся на руках игрока, сбрасываются. Если вы закончили первый раунд, перетасуйте все карты вместе и раздайте всем игрокам новую руку.

Окончание Игры

После 2 полных раундов игра заканчивается, и игрок, набравший наибольшее количество денег, становится победителем. Если будет ничья, игроки разделят свою славную победу.

Игра для двух игроков

В игру для 2 игроков играют аналогично обычной игре с некоторыми изменениями.

Во время подготовки каждому игроку раздается по 20 карт.

Оставшиеся 8 карт - это колода для розыгрыша.

Каждый игрок проверяет свои 20 карт и делит их на две раздачи по 10 карт.

Каждый игрок берет свою первую комбинацию из 10 карт и разыгрывает ее до конца в качестве первого раунда игры.

Все карты, оставшиеся на руках в конце раунда, сбрасываются.

Затем каждый игрок берет свою вторую комбинацию из 10 карт и разыгрывает ее до конца в качестве второго раунда игры. Все карты, оставшиеся на руках в конце раунда, сбрасываются.

Когда оба раунда завершаются, игра заканчивается, и игрок, набравший наибольшее количество денег, становится победителем.

Командная игра

При составе 4 или 6 игроков рекомендуется играть командами по два человека. Члены команды должны сидеть по разные стороны стола друг от друга.

Во время подготовки каждый игрок по-прежнему получает 2 серебра, но один человек в каждой команде является банкиром. Банкир хранит 4 серебра вашей команды и все серебро, накопленное за игру.

Командная игра ничем не отличается от индивидуальной игры, за исключением того, что вы тонко работаете со своим партнером, чтобы собрать как можно больше денег. Следите за тем, когда ваш партнер выигрывает взятку, чтобы не обыграть его без необходимости. Иногда этого невозможно избежать, но будьте внимательны к тому, когда он следует за ведущим домом, а когда нет, это поможет вам работать вместе и использовать сильные стороны друг друга.

«Престолы Валерии» — это дружеская игра (в большинстве случаев), но перекрестные разговоры между членами команды о сохранных картах или предложениях по игре не приветствуются.

Сыграйте 2 раунда как обычно. Команда, набравшая в итоге больше всего денег, побеждает в игре!

Простая взятка

Ниже приведен пример розыгрыша в игре для 4 игроков (2 команды), чтобы помочь объяснить некоторые игровые концепции.



Дэвид первый разыгрывает взятку с Белой охотницей [5]. Затем он использует свойство карты, берет 3 карты сверху колоды (не показывая другим игрокам), оставляя 1 карту в руке и кладя остальные 2 под низ колоды колоды.



У Киры на руках нет белых карт, поэтому она играет красного жулика [4]. Затем она использует свойство карты, меняя местами Белый и Красный дом стоящие рядом. Несмотря на то, что ранг на карточке Киры ниже, теперь она выигрывает взятку, потому что Красный дом имеет более высокий статус, чем Белый дом.

ПРОСТАЯ ВЗЯТКА



У Мэтта нет выбора, и он должен последовать их примеру. Он играет Белого Наемника [3]. Затем он использует свойство карты и забирает 3 серебра из запаса. Мэтт вручает 3 серебряных монеты Дэвиду, который выступает в качестве банкира команды. Кира по-прежнему выигрывает взятку, основываясь на положении дома.

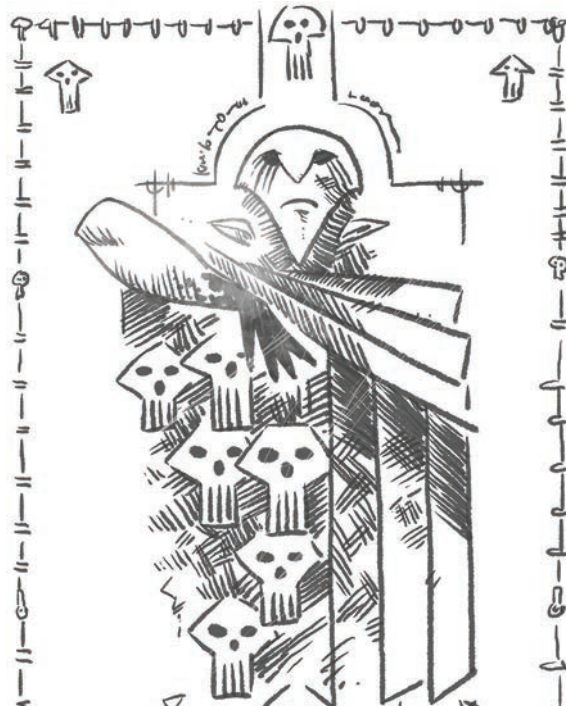


Кира выигрывает взятку, потому что у нее самая старшая карта Дома с самым высоким рейтингом. Справа от Красного дома указана награда в размере 3-х серебряных монет. Сара является банкиром команды, поэтому она забирает 3 серебряных монеты из запаса и добавляет их в копилку команды.

Все сыгранные карты перемещаются в стопку сброса. Поскольку Кира выиграла предыдущую взятку, она начнет разыгрывать следующую взятку.



У Сары на руках нет белых карт, и она видит, что ее партнерша Кира уже выигрывает взятку. Она играет Синюю Воровку [2]. Затем она использует свойство карты и забирает 2 серебра у Дэвида. В командной игре, независимо от того, кого выберет игрок, серебро забирается у банкира этой команды.



ДЕЙСТВИЯ НА КАРТАХ

В каждом доме (или масти) есть карты с рангом от 1 до 9, все карты одного ранга имеют одинаковое свойство. Все свойства карт разыгрываются немедленно, за исключением одного: свойство карты алхимика срабатывает только в конце розыгрыша и только в том случае, если вы выиграете взятку.

Свойства карты должны быть разыграны, за исключением случаев, когда это физически невозможно.

Пример: Если единственная карта, которая у вас есть, - Волшебница [7], то после того, как вы ее разыграете, у вас не будет карты на руках, которую можно сбросить, поэтому вы пропускаете эту часть действия.

Могут быть случаи, когда вы не сможете выполнить все свойства указанные на карте. В этом случае делайте все, что в ваших силах.

Пример: Если вы играете Вора [2] и выбираете противника с 1 серебром, то вы заберете у него только 1 серебро.

Активация свойства карты Шута требует оплаты серебряными монетами, это обязательно.



ранг 1: увийца

Переместите один дом в нижнюю часть турнирной таблицы, сдвинув остальные дома вверх.

Вы не можете выбрать дом, который заблокирован (см. "Ранг 8: Кондотьер").

При перемещении других домов вверх перемещайте только те дома, которые не заблокированы.

Если нижний Дом заблокирован, Дом, движущийся вниз, переходит в самое нижнее незапертое положение.



ранг 2: Вор

Возьмите у противника 2  серебряные монеты. Вы можете или будете вынуждены выбрать противника, у которого меньше 2 серебряных монет. Берите все, что можете (даже ноль).

Если у выбранного вами противника есть только золото  он должен обменять 1 золото на 5 серебряных

монет из запаса, чтобы вы могли забрать у него 2 серебряные монеты.



ранг 3: Наемник

Получите 3 серебряные  монеты из запаса.



ранг 4: разбойник

Поменяйте местами позиции 2 соседних домов в турнирной таблице.

Верхняя позиция НЕ примыкает к нижней позиции.

Если дом заблокирован, он не может быть объектом обмена.

Если Дом заблокирован, он теряет связь с Домами выше и ниже него.

Дома выше и ниже теперь примыкают друг к другу.



ранг 5: Охотник

Вытяните 3 карты из колоды и посмотрите на них, не показывая другим игрокам. Добавьте 1 из этих карт в свою руку, а остальные 2 карты положите под низ колоды. Если в колоде нет трех карт, перетасуйте стопку сброса, чтобы создать новую колоду.

Если в колоде все еще нет трех карт, возьмите столько, сколько сможете (даже ноль).

ДЕЙСТВИЯ НА КАРТАХ



РАНГ 6: АЛХИМИК

Разыгрывая эту карту, вы не выполняете немедленных действий. Если вы выиграете взятку с этой картой, вы получите 6 серебряных монет вместо обычной награды за положение дома. Если вы не выиграете взятку, вы ничего не получите.



РАНГ 7: ВОЛШЕВНИЦА

Получите 1 серебряную монету, затем сбросьте одну карту из своей руки в стопку сброса. Если у вас на руках нет карт, которые можно было бы сбросить после разыгрывания этой карты, вторая часть свойства пропускается.



РАНГ 8: КОНДОТЬЕР

Заблокируйте или разблокируйте положение 1 Дома только для этой взятки. Поверните жетон дома по вашему выбору, чтобы показать, что он заблокирован. Поверните жетон заблокированного дома по вашему выбору, чтобы показать, что он разблокирован.

Относитесь к заблокированному

Дому так, как будто его нет, когда вокруг него необходимо манипулировать положением других Домов. Если Дом заблокирован, он теряет связь с Домами выше и ниже него. Дома выше и ниже теперь примыкают друг к другу.

Заблокированный жетон Дома не мешает игроку получать награду за положение Дома в турнирной таблице.

В конце взятки поверните все заблокированные жетоны Домов в их обычное разблокированное положение.



РАНГ 9: МАТРИАРХ

Передвиньте 1 дом на 2 позиции вверх, а остальные - на 1 позицию вниз каждый.

Верхняя позиция НЕ примыкает к нижней позиции.

Если дом заперт, он не может быть целью этого перемещения.

Если дом заперт, он теряет свою связь с домами над и под ним.

Дома над и под ним теперь примыкают друг к другу. Вы не можете переместить жетон дома вверх, если он не может переместиться вверх, ровно на 2 не заблокированных позиции.



ШУТ 1, 2 и 3

Заплатите 1, 2 или 3 серебряные монеты, когда вы разыгрываете Шута, чтобы активировать его и поднять над всеми Домами, или не платите ничего и считать эту карту с нулевым рангом.

Вы не можете начать игру с помощью карты Шута, исключение: у вас на руке нет других карт.

Вы не можете разыграть карту Шута, исключение: у вас на руке нет карт ведущего Дома.

Поместите оплаченные монеты на карту Шута, чтобы показать, что она активна, а затем переместите эти монеты в запас, когда взятка будет завершена.

Если в одной взятке участвуют несколько Шутов, побеждает Шут с наибольшим числом.

Если вы заплатили за активацию Шута и выиграли взятку, вы получаете 5 серебряных монет вместо награды или штрафа за положение дома. Если вы не выиграете взятку, вы ничего не получите.

Краткая справка по игре

Подготовка к Игре — Случайным образом расположите плитки дома на турнирной доске. Перетасуйте игровые карты и раздайте их в соответствии с количеством игроков:

3 игрока: Раздайте по 13 карт каждому игроку.

4 игрока: Раздайте по 10 карт каждому игроку.

5 игроков: Раздайте по 8 карт каждому игроку.

6 игроков: Раздайте по 7 карт каждому игроку.

Оставшиеся карты становятся колодой для розыгрыша.

Раздайте каждому игроку по 2 серебряных  монеты и положите оставшиеся рядом в общий запас.

Обзор игры — Игра проводится в течение 2 раундов. В начале раунда игрок, у которого на руках карта с самым высоким рейтингом в турнирной таблице, разыгрывает первую взятку.

В порядке по часовой стрелке каждый игрок должен последовать его примеру, если сможет, и разыграть карту. Если вы не можете последовать примеру, вы разыгрываете любую другую карту, имеющуюся у вас на руках. Всякий раз, когда вы разыгрываете карту, вы должны использовать ее свойство.

Игрок, разыгравший карту самого высокого ранга в доме с самым высоким рейтингом, выигрывает взятку. Он получает вознаграждение или платит штраф серебром, как указано рядом с положением дома его разыгранной карты в турнирной таблицы. Сбросьте все сыгранные карты.

Если у всех игроков все еще есть на руках хотя бы по 1 карте, начинайте новую взятку. Игрок, выигравший последнюю взятку, начинает розыгрыш. Если у кого-либо из игроков на руках не осталось карт, раунд заканчивается. Сбросьте все карты, которые у вас есть на руках. Если вы закончили первый раунд, перетасуйте все карты вместе и раздайте всем игрокам новую руку. Если вы закончили второй раунд, победителем становится игрок, набравший наибольшее количество денег.

Credits

Design: Matt Jacobs | Illustrations: Mihajlo Dimitrievski

Development: Isaias Vallejo and David MacKenzie

Copy Editor: Sarah Bolland

Alpha Testers: Andrew Whipple III, Ryan Whipple, Mike Chew, Thomas Kerry, Elysebeth Simmang, and Levi Mote

Beta Testers: Adam Span, Alex King, Alexandra Pasak, Alexis Gustin, Amber York, Andrea Pica, Andrew Huber, Andy Densmore, Audrey Sanson, Ben Painter, Brandon Pasak, Brayden Sanson, Carolyn Thomas, Catherine Maggi, Christine Wright, Christophe David, Dan Sanson, Dan Sawade, Daniel De la Concepcion Saez, Daniel York, David Prince, Dorien Weckx, Elise Harter, Elodie Hollange, Eric Jack, Eric Sanson, Frikkie Borman, Gail Painter, George Bozoglos, Gregory Demeuse, Hana Thimova, Hezekiah York, Jack Thomas, Jan Vondracek, Jindrich Zaludek, Jiri Novy, Jitka Ruzickova, Joeri Housen, Joseph Sands, Josh Wright, Justine Ellis, Kristin Southwell, Lillian King, Marc Gustin, Marta Zurkova, Maxine Gerhard, Melanie Reeves, Michael Bartholome, Michal Cuban, Michal Jakes, Miranda Lands, Murielle Brull, Natalie Prince, Nathan Ward-Tyrrell, Nick Edds, Noah Lewellen, NuNu King, Patryk Rurek, Paul Sponaule, Penni Pasak, Petr Zeman, Petra Cubanova, Philippe Biermans, Sammy Fadeur, Savian Sands, Sebastien Puelincks, Stephane Dutrieux, Stephanie Chica, Steven Bates, Susan Sanson, Tina Jack, Tomas Petru, Vinciane Scheen, Zac Southwell, Zdenek Jandera.



Daily Magic Games

14300 32nd Ave NE #403

Seattle, WA 98125

DailyMagicGames.com