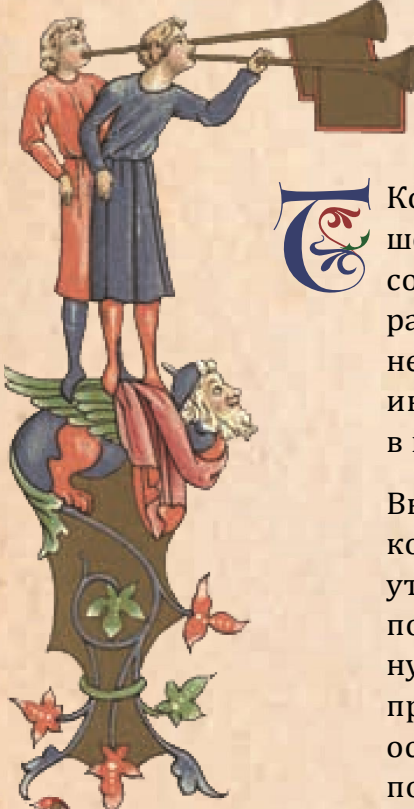
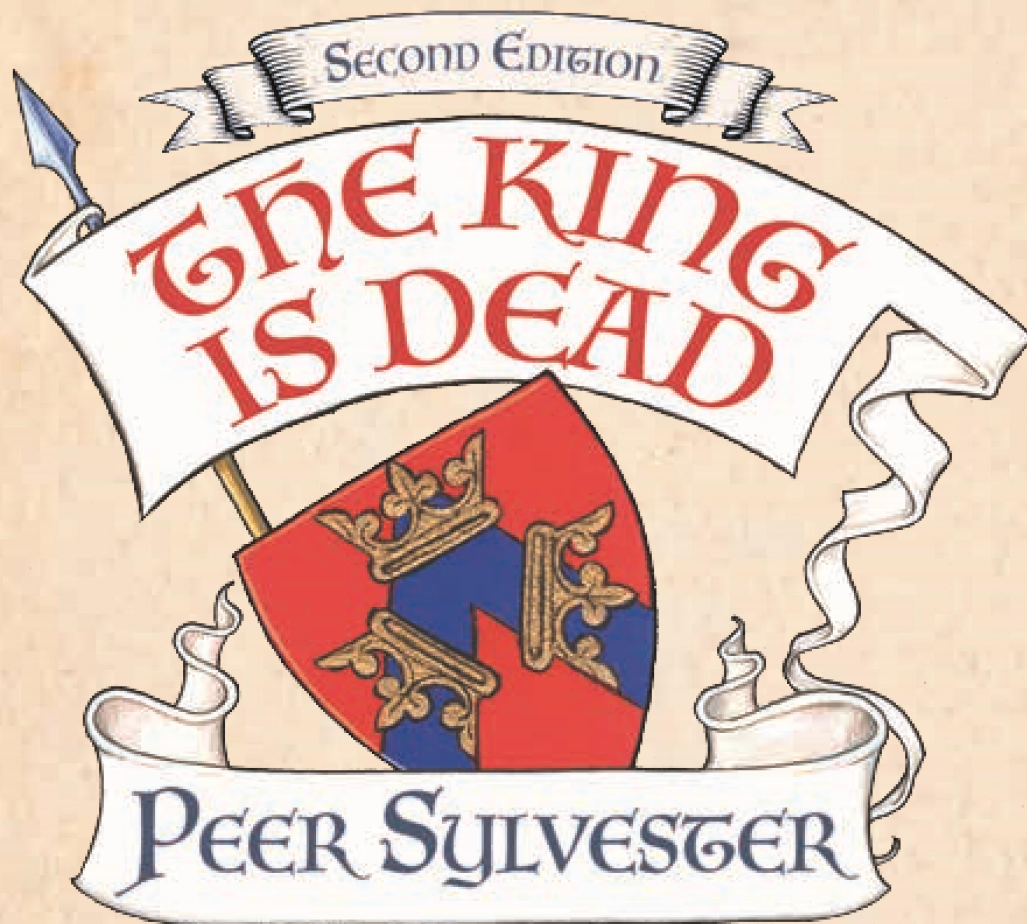




Т Король мертв. Королевство разделено. Три фракции — шотландцы, валлийцы и англичане, которые и соперничают за контроль над королевством. Но все они равны по силе, чтобы захватить трон. На фоне роста нестабильности и нависшей угрозы вторжения иностранных захватчиков, Британия отчаянно нуждается в правителе. Но кто должен носить эту мантию?

Вы — дворяне и влиятельные лица, властные лидеры и коварные интриганы, и каждый из вас намеревается утвердить себя на троне. Будучи человеком без поддержки, для достижения поставленной цели, вам нужно добиться помощи фракций, и они смогут предоставить вам безграничную власть. Вы можете осторожно направлять конфликты, чтобы обеспечить победу выбранной вами фракции, но будет неблагоразумно возлагать надежды только на одну из них...

Трон пуст и на острове царит хаос. Окажетесь ли на коне именно вы и сможете ли заявить права на корону?

Начало Игры

КАРТА

Поместите игровое поле в центр стола.

ВАРИАНТ ИГРЫ ВДВОЕМ

При игре вдвоем уберите 2 сторонников каждой фракции в коробку.

ДОМАШНИЕ ОБЛАСТИ

Разместите двух сторонников шотландцев в Moray, двух сторонников валлийцев в Gwynedd и двух сторонников англичан в Essex.

СТОРОННИКИ

Поместите все оставшиеся кубики сторонников в мешочек. Случайным образом раздайте каждому игроку двух сторонников, игрок размещает их перед собой. Эти сторонники представляют собой двор игрока. Случайным образом разместите сторонников в каждом регионе таким образом, чтобы их число достигло четырех. *В Moray, Gwynedd, и Essex добавьте двух сторонников к ранее размещенным.* Разместите всех оставшихся сторонников в область запаса. Уберите мешочек в коробку.

ДИСКИ

Раздайте каждому игроку Диск Переговоров.

Поместите все Диски Контроля в область запаса.

Разместите все Диски Нестабильности в области Франции.

КАРТЫ

Раздайте каждому игроку следующие 8 карт действий: Scottish Support, Welsh Support, English Support, Negotiate, Manoeuvre, Outmanoeuvre, и 2 копии карты Assemble.

Не используйте Карты Действий С Уловками.

Перемешайте Карты Регионов и разместите по одной лицом вверх рядом с каждым пронумерованным участком игрового поля.

Разместите карту условий победы рядом с игровым полем, в доступном для всех игроков месте.

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Игрок, который недавно посещал замок, начинает партию.

ПРОДВИНУТАЯ ИГРА

Если все игроки знакомы с игрой, то вы можете сыграть по усложненным правилам. Возьмите из личного набора Карт Действий Scottish Support, Welsh Support и English Support и уберите их в коробку.

Перемешайте Карты Действий С Уловками и раздайте каждому игроку по 3 карты вслепую. Оставшиеся карты уберите в коробку.



32 Карты Действия
(4 набора по 8 карт)



**12 Изогранных
Карт Действия**
(карты имеют значок
перед и после названия)



Игровое Поле

- A. Регионы Британии
- B. Франция
- C. Область Запаса
- D. Пронумерованные области

ОБЗОР

«Король мертв» – это игра о политическом хаосе в средневековой Британии. В ходе игры вы будете определять победителей в борьбе за власть в восьми регионах острова, чтобы определить, какая фракция в итоге окажется самой влиятельной и возведет на трон нового монарха. Станьте предпочтительным кандидатом победившей фракции, и королевство станет вашим!

Во время игры вы будете разыгрывать карты действий, которые позволят управлять балансом сил в каждом из регионов. На протяжении всей игры у вас будет всего восемь карт, поэтому ключом к победе будет выбор, когда делать свой ход, а когда выжидать. Стоит сделать ход слишком рано, и противники раскроют ваши тщательно продуманные планы, но, если ждать слишком долго, судьба острова уже будет предreshена.

Всякий раз, совершая ход, вы призываете сторонника ко своему двору, увеличивая влияние на одну из фракций. Каждый призванный ко двору сторонник укрепит ваши претензии на роль предпочтительного правителя этой фракции, но ослабит ее способность побеждать в борьбе за власть. После захвата каждого региона фракция с наибольшим количеством контролируемых регионов становится правящей элитой, и побеждает игрок с наибольшим влиянием в этой фракции.

Состав Игры

54 Кубика Сторонников



18 Сторонников Шотландии



18 Сторонников Уэльса



18 Сторонников Англии

24 Контрольных Диска



8 Контрольных Дисков Шотландии



8 Контрольных Дисков Уэльса



8 Контрольных Дисков Англии

3 Диска Нестабильности



4 Диска Переговоров



Invasion

The winner is the player / team with the highest number of complete sets of followers.

A set consists of one follower from each faction:

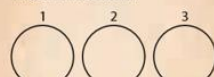


Giebreaker

Player who most recently played an action card wins.

Coronation

The faction with the highest number of controlled regions is the most powerful. If two factions control the same number of regions, the faction that last won a power struggle is more powerful.



The player with the most followers of the most powerful faction in court wins.

Giebreakers

Player with the most followers of the second most powerful faction in court.
Player who first played all their cards wins.

1 Карта Условий Победы



8 Карт Регионов

Ход Игры

ХОДЫ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки могут выполнить действие или спасовать.

Если игрок решает выполнить действие, он должен разыграть карту с руки и применить ее эффект. Каждый раз после выполнения действия, игрок призывает сторонника к своему двору. Более подробные разъяснения представлены ниже.

Если игрок пасует, то он утрачивает возможность совершать действия в этом круге. После того как очередь снова доходит до игрока, он может повторно выполнить действие или повторно спасовать.

Когда все игроки по очереди спасовали, необходимо определить результат борьбы за власть в регионе.

ДЕЙСТВИЯ

На протяжении игры вы будете выполнять действия по размещению, перемещению и удалению сторонников на игровом поле. Тем самым, вы можете влиять на то, какая фракция получит контроль над каждым регионом во время борьбы за власть, изменив расстановку сил на игровом поле в свою пользу.

Для того чтобы выполнить действие вам необходимо разыграть карту с руки и применить ее эффект. Эффект каждой карты действия приводится на следующих страницах. Ваши действия могут не оказывать эффекта на текущий оспариваемый регион.

Выполняя действия, вы не можете размещать или перемещать сторонников в **контролируемые регионы**: регионы с диском контроля или диском нестабильности. *Как только борьба за власть в регионе окончена, его лояльность определена для всей партии.*

После завершения действия, положите карту действия лицевой стороной вверх в стопку сброса перед собой, чтобы было видно только действие, которое вы только что совершили. Вы всегда можете посмотреть другие карты действий в своей стопке сброса, но не можете просматривать стопки сброса других игроков.

После того, как вы разыграли карту действия, вы не можете использовать ее повторно. *Это означает, что каждый игрок не может выполнить более восьми действий в каждой партии.*

БОРЬБА ЗА ВЛАСТЬ

Чтобы определить победителя в борьбе за власть, вы должны найти оспариваемый регион. Для этого найдите открытую карту региона в ячейке с наименьшим номером на игровом поле. *Таким образом, первый раунд борьбы за власть будет происходить в регионе, карта которого находится рядом с участком под номером «1» на доске, второй — с участком под номером «2» и так далее.*

Определите, у какой из фракций больше всего сторонников в оспариваемом регионе. Поместите на него диск контроля победившей фракции: теперь этот регион под контролем победившей фракции. Затем верните всех сторонников из этого региона в область запаса.

В случае ничьей или в случае отсутствия сторонников в оспариваемом регионе, он становится нестабильным. Поместите на него диск нестабильности. Затем верните всех сторонников из этого региона в область запаса. *Если на карте появляется три диска нестабильности, игра досрочно заканчивается французским вторжением.*

После определения результата борьбы за власть, переверните карту оспариваемого региона лицевой стороной вниз. Далее партия продолжается по обычным правилам, очередь переходит к следующему игроку.

Игра Вчетвером

ИГРА В КОМАНДЕ

Если участвуют четверо, то игра проходит между командами по два человека. Игрок напротив – ваш товарищ по команде.

Вам не разрешается обсуждать тактику или стратегию с товарищем по команде, и вы не должны показывать друг другу свои карты действий. Игра ведется по общим правилам, все игроки призывают сторонников к своим дворам. Игра заканчивается вторжением или коронацией, но окончательные результаты несколько отличаются:

ВТОРЖЕНИЕ

Если игра заканчивается вторжением, объедините всех сторонников на своем дворе и дворе товарища по команде.

В случае вторжения командой-победителем становится команда с наибольшим количеством полных наборов сторонников. Набор состоит из одного сторонника от каждой фракции. В случае ничьей побеждает команда, которая последней разыграла карту действия.

КОРОНАЦИЯ

Если игра заканчивается коронацией, держите своих сторонников отдельно от сторонников вашего товарища по команде.

Поместите карту условий победы перед игроками стороной «Коронация» вверх и определите могущество фракций, как в обычной игре.

В случае коронации побеждает игрок с наибольшим количеством сторонников самой могущественной фракции при дворе, а также его товарищ по команде. Некоронованный игрок становится «серым кардиналом».

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством сторонников второй по силе фракции при дворе (и его товарищ по команде). Если игроки по-прежнему равны, побеждает команда, которая первой разыграла все свои карты действий.



Соло Вариант Угры

начало игры

Используется расстановка для 2 игроков. Колода карт действий вашего «оппонента» – Саксы, перемешивается и кладется на поле рубашкой вверх.

ДЕЙСТВИЯ

Вы всегда являетесь первым игроком, и Саксы не предпринимает никаких действий пока вы не пасанете. Вы не можете более разыгрывать карты действия в течение борьбы за власть в текущем регионе. Откройте верхнюю карту колоды Саксов. Выполните действие для них следующим образом в порядке приоритета (т.е. если шаг 1 не может быть выполнен, перейдите к шагу 2):

- 1 Устраните большинство фракции в оспариваемом регионе или [если не призываете сторонника] оставьте его с большинством в 1 куб.;
- 2 Уменьшите фракционное большинство в регионе, наиболее близкому к закрытию в борьбе за власть. (отдавайте приоритет верхнему)
- 3 Действуйте так, чтобы не создавать и не увеличивать фракционное большинство в регионе. (отдавайте приоритет верхнему)

Если существуют одинаково жизнеспособные варианты (например, какой цветной куб добавить или удалить), решать вам, так что выбирайте с умом!

Затем саксы призвут 1 последователя с доски, используя ту же логику, что и описанная выше, прежде чем разрешить борьбу за власть.

Примечание: когда саксы играют в "Переговоры", они помещают свой диск переговоров в текущий регион (или следующий в очереди, если в текущем регионе уже есть диск) и меняют его местами с первым регионом с наименьшим большинством голосов

Примечание переводчика. Когда вы освоите этот алгоритм можете пробовать и другие, нацеленные на более изощренные стратегии. Преимущество саксов в виде закрывающего хода дает хороший баланс против практически любой вашей стратегии.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если происходит вторжение, вы немедленно проигрываете игру, в противном случае определите победителя в соответствии с обычными правилами.



ПРИЗЫВ СТОРОННИКОВ КО ДВОРУ

Сразу же после совершения действия необходимо призвать сторонника ко двору игрока. Для этого выберите любого сторонника в любом регионе и поместите его перед собой.

Вы **можете** выбрать сторонника из региона, в котором вы не проводили действий в этот ход. Вы **не можете** выбрать сторонника из области запаса. Он должен быть из региона.

Призыв сторонника ко двору усилит ваши притязания на право быть избранным правителем фракции по окончании игры, но также может повлиять на исход борьбы за власть в этом регионе!

ЧАСТИЧНОЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

При выполнении действия вы должны выполнить его эффект полностью при наличии возможности. Вы обязаны применить эффект карты насколько позволяет ситуация на игровом поле. Вы по-прежнему можете совершить действие, если не можете выполнить все или некоторые из эффектов разыгранной карты. В любом случае вы должны призвать сторонника к своему двору.

Конец Игры

ВАРИАНТЫ ОКОНЧАНИЯ

Игра заканчивается либо французским вторжением, либо коронацией нового правителя. Кто победит, зависит от того, как закончится игра.

Если в течение раунда все три диска нестабильности оказываются в регионах Британии, то игра немедленно заканчивается вторжением.

Если все восемь эпизодов борьбы за власть разрешаются без вторжения, игра заканчивается коронацией.

ВТОРЖЕНИЕ

В случае вторжения побеждает игрок с **наибольшим количеством полных наборов сторонников**. Набор состоит из одного сторонника    от каждой фракции.

В случае ничьей побеждает игрок, **последним** разыгравший карту действия.

КОРОНАЦИЯ

В случае коронации побеждает игрок с **наибольшим количеством сторонников самой могущественной фракции при дворе**.

Фракция с наибольшим количеством контролируемых регионов становится самой могущественной. Если две фракции контролируют одинаковое количество регионов, более могущественной считается фракция, которая последней победила в борьбе за власть. *Вы всегда можете определить, в каком регионе состоялась борьба за власть, проверив карты регионов на игровом поле.*

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством сторонников второй по силе фракции при дворе. Если игроки по-прежнему равны, побеждает игрок, который **первым** разыграл все свои карты действий.

После периода хаоса новый монарх должен быть решительным!

Вторжение Викингов (Вариант игры)

НАЧАЛО ИГРЫ

Состав игры: возьмите дополнительно 10 кубиков черного цвета.

Strathclyde и Devon начинают с 1 черного сторонника Викингов. Таким образом, на этапе расстановки сторонников в эти 2 области положите по 3 случайных сторонника, вместо обычных 4.

ДЕЙСТВИЯ

Сторонники Викингов **никогда** не могут быть частью двора любого из игроков, как и не могут быть игроками выставлены из резерва. Однако, **перемещать** их при помощи карт Manoeuvre, Outmanoeuvre, а также ряда Изоощренных Карт Действия разрешается.

Когда борьба за власть окончена, добавьте 1 куб Викингов следующим образом:

- 1 Если контроль получен в северных регионах (Moray, Northumbria, Lancaster), то сторонник викингов помещается в Strathclyde (если он еще не под контролем).
- 2 Если контроль получен в южных регионах (Gwynedd, Warwick, Essex) то сторонник викингов помещается в Devon (если он еще не под контролем).

КОНЕЦ ИГРЫ

Если Викинги выиграли борьбу за власть, то игра немедленно заканчивается:

Побеждает игрок с наибольшим количеством сторонников самой могущественной фракции при дворе. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством сторонников второй по силе фракции при дворе. Если все еще ничья, то побеждает игрок с наибольшим суммарным количеством сторонников при дворе. И, наконец, если все еще ничейная ситуация, то выигрывает игрок, который **последним** разыграл карту действия.



Карты Действий С Уловками

Spy (шпион)



Разыграйте эффект карты действия, лежащей лицевой стороной вверх на стопке сброса другого игрока. Это действие считается точной копией выбранного вами действия. Применяются обычные правила для частичного выполнения действий.

Ambush (Засада)



Поместите двух сторонников Шотландии из области запаса в выбранный регион и одного из сторонников любой фракции в этом регионе верните в область запаса. Вы должны применить все эффекты действия в одном и том же регионе. Сторонник, которого вы возвращаете в область запаса, может быть одним из размещенных вами при выполнении этого действия.

March (марш)



Переместите двух любых сторонников из одного региона в любой граничащий регион. Вы должны переместить обоих сторонников в один и тот же регион. Если у вас есть возможность переместить двух сторонников по указанным правилам, то Вы обязаны это сделать.

Plot (Заговор)



Вы не можете применить эту карту во время партии. Откройте карту в момент определения победителя. Она считается сторонником любой фракции по вашему выбору.

Aid (помощь)



Определите фракцию с наибольшим количеством сторонников в области запаса. Поместите двух сторонников этой фракции в любой регион. Вы должны поместить обоих сторонников в один и тот же регион. Если несколько фракций имеют одинаковое количество сторонников в области запаса, выберите одну из них и переместите двух сторонников этой фракции.

Influence (влияние)



Поменяйте местами одного сторонника Англии в любом регионе и двух сторонников другой фракции в другом регионе. Заменяемые сторонники могут принадлежать к одной или разным фракциям. Если у Вас есть возможность полностью выполнить указанное действие, то Вы обязаны это сделать. При наличии только одного последователя, Вы обязаны поменять местами его и сторонника Англии. В ином случае эффект карты не срабатывает.

Disputy (разногласия)



Поменяйте местами сторонника Уэльса в любом регионе и одного сторонника другой фракции в другом регионе. Если у вас есть возможность выполнить указанное действие, то вы обязаны это сделать. При отсутствии такой возможности эффект карты не срабатывает.



Edict (указ)



Поменяйте местами двух сторонников Шотландии в любом регионе и двух сторонников другой фракции в соседнем регионе. Заменяемые сторонники могут принадлежать к одной или разным фракциям. При наличии только одного последователя Шотландии, вы обязаны поменять местами его и двух сторонников другой фракции, при наличии только одного сторонника другой фракции, Вы обязаны поменять местами его и двух сторонников Шотландии. В ином случае эффект карты не срабатывает.

Resist (противостояние)



Поместите двух сторонников Англии или Уэльса из области запаса в регион, граничащий с регионом под контролем Шотландии. Добавляемые сторонники могут принадлежать к одной или разным фракциям. Если в Moray нет диска контроля или нестабильности, вы можете поместить сторонников в регион, граничащий с Moray.

Quell (Сокрушение)



Верните сторонника Уэльса в область запаса из любого региона, граничащего с регионом под контролем Уэльса. После чего поместите в этот регион двух сторонников из области запаса. Если в Gwynedd нет диска контроля или нестабильности, вы можете выполнить это действие в регионе, граничащем с Gwynedd. Вы должны поместить обоих сторонников в регион, из которого забрали сторонника Уэльса. Заменяемые сторонники могут принадлежать к одной или разным фракциям. Один или оба из них также могут быть сторонниками Уэльса. При отсутствии сторонников Уэльса в подходящем регионе просто поместите в нее двух сторонников из области запаса. В ином случае эффект карты не срабатывает.

Suppress (подавление)



Верните сторонника Англии и сторонника другой фракции в область запаса из региона, граничащего с регионом под контролем Англии. Затем поместите в этот регион сторонника из области запаса. Если в Essex нет диска контроля или нестабильности, вы можете выполнить это действие в регионе, граничащем с Essex. Вы должны поместить сторонника в регион, из которого забрали сторонника Англии и сторонника другой фракции. Выставляемый сторонник также может быть сторонником Англии. При отсутствии в подходящем регионе сторонников Англии, просто замените сторонника другой фракции из него на сторонника из области запаса. Если в подходящем регионе нет сторонников, просто поместите в нее любого сторонника из области запаса.

Muster (нереκличка)



Верните сторонника Шотландии в область запаса из региона, граничащего с регионом под контролем Шотландии. Затем поместите в этот регион двух сторонников любой фракции из запаса. Если в Moray нет маркера контроля или нестабильности, вы можете выполнить это действие в регионе, граничащем с Moray. Вы обязаны поместить обоих сторонников в регион из которого забрали сторонника Шотландии. Один или оба сторонника также могут быть сторонниками Шотландии. Если в подходящем регионе нет сторонников Шотландии, просто поместите в него двух сторонников из области запаса. В ином случае эффект карты не срабатывает.



Карты Действий

Scottish Support (ПОДДЕРЖКА ШОТЛАНДЦЕВ)



Поместите двух сторонников Шотландии из области запаса в регион, граничащий с регионом под контролем Шотландии. Если в Moray нет диска контроля или нестабильности, вы можете поместить сторонников в регион, граничащий с Moray. Вы должны поместить обоих сторонников в один и тот же регион.

Welsh Support (ПОДДЕРЖКА ВАЛЛИЙЦЕВ)



Поместите двух сторонников Уэльса из области запаса в регион, граничащий с регионом под контролем Уэльса. Если в Gwynedd нет диска контроля или нестабильности, вы можете поместить сторонников в регион, граничащий с Gwynedd. Вы должны поместить обоих сторонников в один и тот же регион.

English Support (ПОДДЕРЖКА АНГЛИЧАН)



Поместите двух сторонников Англии из области запаса в регион, граничащий с регионом под контролем Англии. Если в Essex нет диска контроля или нестабильности, вы можете поместить сторонников в регион, граничащий с Essex. Вы должны поместить обоих сторонников в один и тот же регион.

Assemble (СОЗЫВ)



Поместите сторонника Шотландии, сторонника Уэльса и сторонника Англии из области запаса в любой регион или регионы. Вы можете разместить сторонников в одном и том же или в разных регионах. Если у вас нет сторонника какой-либо фракции в области запаса, то пропустите этот элемент.

Negotiate (ПЕРЕГОВОРЫ)



Поменяйте местами любые две карты регионов, расположенных лицевой стороной вверх. Поместите диск переговоров на одну из карт, которые вы поменяли местами. Вы не можете поменять местами карты регионов, которые лежат лицевой стороной вниз или на которых уже есть диск переговоров. Если в игре осталось менее 2 подходящих для обмена карт, то эффект карты не применяется.

Manoeuvre (МАНЕВР)



Поменяйте сторонника в любом регионе на сторонника из любого другого региона. Вы можете поменять местами сторонников одной и той же фракции. Это не повлияет на результат борьбы за власть, но позволит вам призвать сторонника ко двору. Если у вас есть возможность произвести обмен, то вы обязаны это сделать. В ином случае эффект карты не срабатывает.

Вы не можете применить действие карты для отмены действия аналогичной карты, если только после его выполнения не было выполнено хотя бы одно другое действие.

Outmanoeuvre (ОБМАННЫЙ МАНЕВР)



Поменяйте сторонника в любом регионе на двух сторонников из граничащего региона. Вы можете поменять местами сторонников одной и той же фракции. Если у вас есть возможность произвести обмен, то вы обязаны это сделать. При наличии одного сторонника в приграничном регионе, вы обязаны поменять их местами. В ином случае эффект карты не срабатывает. Границы применения те же, что и у карты Manoeuvre