



2-4
игрока



45 минут



14+

Barony

Игра МАРКА АНДРЭ

Иллюстрации Исмаэль

СОСТАВ

- 36 гексостайлов территорий (Горы, Леса, Равнины, Поля, Озера)
- 1 планшет подсчета ПО
- 80 жетонов ресурсов
- 1 жетон первого игрока

Набор цветных токенов для каждого игрока (красный, желтый, зеленый, синий) :

- 7 рыцарей
- 5 городов
- 2 крепости
- 14 деревень
- 1 маркер ПО
- 1 планшет - памятка игрока

В самых отдаленных уголках королевства за власть борются четыре барона. При помощи рыцарей они расширяют свои территории, строят деревни, крепости и города. В конце этой гонки за власть только один из баронов станет новым КОРОЛЕМ....

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Каждый игрок должен завоевывать территории, собирать ресурсы, построить и защищать деревни, крепости и города, накапливать победные очки и повышать свой титул до герцога королевства. Игрок с наибольшим количеством набранных победных очков становится **королем** и побеждает в игре.

• ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ •

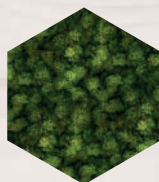
Тайлы территорий

В начале игры сложите тайлы в одно игровое поле (см. **Подготовка к игре**, стр. 2). Каждая плитка состоит из 3 независимых шестиугольников (гексов). Каждый гекс представляет собой пространство игрового поля и является одним из пяти типов территорий: Горы, Леса, Равнины, Поля или Озера. Каждый тип земли, кроме озера, связан с одним жетоном ресурсов (см. Стр. 3).



ГОРЫ

Размещенный в горах токен закрывает соперникам проход по этой территории.



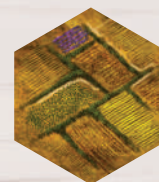
ЛЕСА

В лесу невозможно построить город

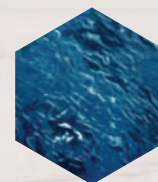


РАВНИНЫ

Это плодородные территории, приносящие большие доходы, что позволяют их владельцу повышать дворянские титулы при выполнении действия "Получить титул".



ПОЛЯ



ОЗЕРА

Не может быть застроен или пересечен любыми игровыми токенами

ТОКЕНЫ

ГОРОДА



• Защита

Территория, занятая городом, недоступна для рыцарей соперников.

• Новый город

Деревню, стоящую на локации, свободной от чужих фигурок, можно заменить городом, что принесет его владельцу 10ПО.

* См. Действие Г - стр 4

• Действие: вербовка

Города могут вербовать рыцарей.

* См. Действие А - стр 2

• .

РЫЦАРИ



• Действие: Движение

Рыцари могут перемещаться из одного места в другое, для захвата / защиты территории или с целью атаковать рыцаря противника.

* См. Действие Б - стр.3

• Строительство:

Один рыцарь может быть заменен на гексе деревней или крепостью.

* См. Действие В - стр.3

• Защита

Рыцарь может быть побежден только двумя рыцарями противника (одного цвета).

ДЕРЕВНИ



• Строительство:

Игрок может заменить одного рыцаря на деревню и разместить ее на том же гексе.

* См. Действие В - стр.3

• Действие: Новый город

Города всегда строятся на базе деревень (кроме первых 3-х).

* См. Действие В - стр.3

• Защита:

Деревня противника может быть разрушена только двумя рыцарями одного цвета.

КРЕПОСТИ



• Строительство:

Игрок может заменить одного рыцаря на крепость и разместить ее на том же гексе.

* См. Действие В - стр.3

• Защита:

Территория, занятая крепостью, недоступна для рыцарей соперников.

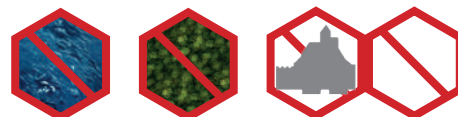
• ПОДГОТОВКА К ИГРЕ •

- Каждый игрок берет 9 случайных гексовых тайлов и выкладывает, в произвольном порядке, игровое поле королевских земель **1**. Если в игре меньше четырех игроков, то лишние гексы убираются в коробку.
- Положите все жетоны ресурсов в одну стопку рядом с полем **2**. Это банк ресурсов вашего королевства.
- Каждый игрок выбирает свой цвет и получает на руки токены городов (5 шт), крепостей (2 шт), рыцарей (7 шт) и деревень (14 шт) **3** а также планшет-памятку с персонажем игрока **4**.
- Каждый игрок выставляет на игровом поле по 3 токена городов и рыцарей **5** как это разъяснено в колонке справа.
- Игроки располагают свои маркеры на нулевом значении планшета подсчета победных очков (ПО) **6**.
- Самый молодой игрок назначается первым игроком партии, получает право первого хода и соответствующий жетон **7**.

Размещение токенов города и рыцаря

Осмотревшись, первый игрок помещает один город и одного рыцаря на выбранную им клетку. Затем по часовой стрелке каждый следующий игрок делает то же самое, за исключением последнего игрока, который размещает 3 города с 1 рыцарем в каждом из гексов. Затем, двигаясь против часовой стрелки, каждый игрок, кроме последнего игрока, размещает 2 города с 1 рыцарем в каждом из гексов. В итоге, каждый игрок начинает свой первый ход с 3-мя городами, в каждом из которых находится по одному рыцарю, на трех разных участках поля. Остальные токены остаются в резерве игрока.

— ОГРАНИЧЕНИЯ —



- Нельзя размещать города на озерах
- Нельзя размещать города в лесах
- Нельзя размещать города на гексах, где уже есть города или по соседству с другими городами

• ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС •

В процессе игры все игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход игрок может выполнить ОДНО из нижеуказанных действий:



А) ВЕРБОВКА



Б) ПЕРЕМЕЩЕНИЕ



В) СТРОИТЕЛЬСТВО



Г) НОВЫЙ ГОРОД



Д) ПОХОД



Е) ПОЛУЧИТЬ ТИТУЛ

А

ВЕРБОВКА

Выберите ОДИН и только ОДИН город и разместите 2-х рыцарей, взятых из резерва, на одном гексе с городом. Если городское пространство примыкает к одному или нескольким озерам, то вы можете разместить до 3-х рыцарей на городском гексе.

Если в вашем резерве нет токенов рыцарей, вы не можете выполнить действие ВЕРБОВКА.



Красный город расположен рядом с озером, поэтому игрок может выставить 3 рыцарей.

Б

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместите до 2 своих рыцарей на соседнюю клетку.

Эти два хода полностью независимы (начальная и конечная ячейки перемещения могут быть разными). Однако вы не можете переместить одного и того же рыцаря дважды (т.е. совместить два одинарных перемещения). При этом, нет ограничений на количество ваших рыцарей, которые могут находиться в одном месте.



Синий игрок передвинул двух рыцарей.

— ОГРАНИЧЕНИЯ —



Рыцарь не может быть перемещен на следующие клетки поля:

- На озера
- На поле, где расположены города и крепости противника
- На поле, где расположены как минимум два токена противника (например, 2 рыцаря или 1 рыцарь и 1 деревня)
- На горный гекс, на котором расположен токен противника.

Зеленый игрок может переместить рыцаря только на 2 из 6 гексов



Нейтралитет и конфликт

- **Нейтралитет:** на одном гексе могут находиться токены разных игроков, если у каждого из них не более одного токена (рыцаря или деревни) на этом участке.
- **Конфликт:** если игрок, уже имеет один токен рыцаря на гексе, то перемещая на эту клетку еще одного рыцаря, он уничтожает все токены соперников. Уничтоженные рыцари и деревни отправляются в резерв игроков.

ВАЖНО: Если игрок уничтожает деревню противника, то он забирает из резерва соперника жетон ресурса (по выбору атакующего). Если атакованный противник не имеет в своем резерве жетонов ресурсов, то атакующий ничего не получает. Атакующий также не получает жетон ресурса если он уничтожил рыцаря соперника.



Желтый игрок передвинул своего рыцаря на поле, где уже есть токены деревни и рыцаря противников.

В итоге два рыцаря игрока уничтожили токены соперников и желтый игрок получил жетон ресурса синего игрока.

В

СТРОИТЕЛЬСТВО

Замените всех или любого из своих рыцарей на игровом поле деревней или крепостью из своего резерва. Замененные таким образом рыцари возвращаются в ваш резерв. За каждую постройку вы сразу же получаете один жетон ресурсов, в соответствии с типом тайла территории.

— ОГРАНИЧЕНИЯ —



Вы не можете построить:

- Если на гексе уже есть постройка (деревня, город, крепость), независимо от того, кто ее владелец.
- Если на клетке находится рыцарь соперника.



Игрок может воздвигнуть постройки только на двух гексах игрового поля



Игрок меняет одного рыцаря на крепость, а другого - на деревню. В результате он получает два жетона ресурсов ("поля" и "горы")

*Если два рыцаря одного цвета находятся на одном гексе, то только один из них может быть заменен на токен постройки.

*Количество построек ограничено вашим резервом. Если у вас не осталось крепостей или деревень, вы больше не сможете их строить и вы не можете убрать с поля одну из своих построек.

ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ

Каждый из 4-х типов жетонов ресурсов - "поля", "равнины", "леса" и "горы" - содержит два цифровых значения: золотые и серебряные цифры. Первые цифры - Доходы - нужны для повышения титула (+15 каждый новый титул), а вторые - Победные Очки (ПО) - для определения победителя игры.



Г НОВЫЙ ГОРОД

Замените одну из ваших деревень городом из резерва (это возможно только в том случае, если в вашем резерве есть токен города). Токен деревни возвращается в ваш резерв.

Когда вы построили новый город, вы сразу же зарабатываете 10 ПО: переместите свой счетчик очков на одну позицию по диагонали вниз.

— ОГРАНИЧЕНИЯ —



Вы не можете построить город:

- Если ваша деревня расположена в лесу.
- Если на соседнем гексе уже расположен город (независимо от того кому он принадлежит).
- Если на гексе с вашей деревней расположен рыцарь соперника.



В данном случае только две деревни могут быть заменены на город.



Синий игрок заменил свою деревню на город. Он получил 10 ПО, которые добавил к своим 15 ПО и в результате он имеет 25 ПО.

Д ПОХОД

Возьмите двух рыцарей из своего резерва. Один из них удаляется из игры (т.е. помещается обратно в коробку с игрой), а другой помещается на **свободное место по вашему выбору на краю игрового поля**.

— ОГРАНИЧЕНИЕ —

Вы не можете разместить своего рыцаря:

- На гекс ОЗЕРА
- На клетки, занятые другими токенами (рыцари и/или деревни) независимо от того кому они принадлежат.



Зеленый игрок выставил своего рыцаря на свободный гекс Леса, позади деревень красного игрока.

Е ПОЛУЧЕНИЕ ТИТУЛА

Все игроки начинают игру с титулом Барон. Затем они могут стать Виконтом, Графом, Маркизом и наконец Герцогом.

Потратьте минимум 15 очков доходов (золотая цифра) на жетонах ресурсов, чтобы получить более высокий титул дворянина, а затем переместите свой маркер очков на одну позицию по горизонтали вправо на планшете подсчета ПО.

Потраченные жетоны ресурсов возвращаются в банк ресурсов.

Осторожно!

* Банк ресурсов не дает сдачи, если потрачено более 15 очков дохода.

* Никто не может продвигаться более чем на одну позицию за один раз, даже если было потрачено более 15 очков дохода.



Желтый игрок потратил 15 очков дохода и передвинул свой маркер вправо на соответствующую секцию. Игрок повысил свой титул с графа до маркиза и теперь он имеет 45ПО

• КОНЕЦ ИГРЫ •

Когда один игрок становится герцогом (последний столбец на планшете ПО со значениями 60, 70 или 80), необходимо доиграть до конца, **с учетом первого игрока**, чтобы каждый игрок сыграл **одинаковое количество ходов**.

После чего каждый игрок добавляет свои победные очки (серебряные числа) на неиспользованных жетонах ресурсов к своим победным очкам на планшете ПО.

Игрок с наибольшим количеством ПО становится Королем и побеждает в игре.

В случае ничьей побеждает тот игрок, который дальше всех отстает от **первого игрока в порядке очереди**.



Желтый игрок набрал 70 ПО. Кроме того, он имеет 3 неиспользованных жетона ресурсов с 4 ПО. В итоге его счет - 74 ПО