

# КОРОЛЕВСКИЙ ДВОР

Игра Сержа Лаже и Бруно Файдутти  
для 2-5 игроков в возрасте от 14 лет и старше

## Состав игры

- 115 жетонов 5 разных цветов
- 4 фрагмента стен замка
- 56 карт персонажей
- Правила игры

## Цель игры

Каждый участник партии стремится первым выложить все свои карты персонажей на игровое поле. У большинства карт есть особые свойства, которые заставляют соперников забирать одного или нескольких ранее выложенных персонажей. Кто первым избавится от всех своих карт, тот и станет победителем.

Чем больше игроков, тем короче партия и тем сильнее на её ход влияют случайности. Игра в составе пяти участников будет довольно простой и займёт около тридцати минут. Зато если играть вдвоём, повысится важность стратегического планирования, и партия может продлиться более часа.

## Игровое поле

Поле представляет собой окружённый стенами замок и его окрестности. Оно состоит из четырёх фрагментов стен и пустого пространства между ними.

Чтобы собрать поле, соедините четыре фрагмента стен, как указано на рисунке, и поместите их в центр игровой зоны.



В собранном виде замок делится на четыре области, в которых игроки будут размещать карты персонажей: *Подступы* (снаружи стен замка), *Двор* (внутри стен), сами *Стены* и *Башни* по углам.

Все области, кроме *Подступов*, состоят из клеток для карт. Хотя 16 клеток *Двора* не напечатаны, мысленно разделить это пространство сеткой 4 на 4 квадрата не составит труда. Если в тексте карты не указано иного, клетку может занимать только одна карта.

В игровых текстах словом «замок» объединяются *Стены*, *Башни* и *Двор*. Слово «рядом» на картах относится к любым картам в замке, соприкасающимся сторонами или углами, даже если они находятся в разных областях. Так, каждая угловая клетка двора находится рядом с 1 клеткой Башни, 4 клетками Стен и 3 клетками Двора.

*Подступы* на клетки не делятся. Карты, которые нужно выкладывать на *Подступы*, можно класть куда угодно около замка. Только Осадные орудия необходимо класть точно напротив *Стен*. Карты на *Подступах* не считаются находящимися рядом с другими картами.

## Подготовка к игре

В начале игры каждый участник получает в своё распоряжение два набора карт согласно таблице. Карты сдаются лицевой стороной вниз. Один набор игрок берёт на руку, второй кладёт перед собой — это будет его колода. Оставшиеся после сдачи карты раскладываются лицевой стороной вверх рядом с игровым полем — это резерв.

Каждый игрок забирает себе жетоны одного цвета.

При игре вдвоём используются серые и голубые жетоны. При игре троём добавляются жёлтые жетоны. При игре четвером — зелёные, а при игре пятером — розовые.

Количество игроков	Количество карт		
	На руке	В колоде	В резерве
2*	9	13	10
3	7	8	11
4	5	6	12
5	5	4	11

\* — при игре вдвоём карты «Деревенский дурачок» и «Шут» не используются — уберите их в коробку до раздачи карт.

## Ход игрока

Игроки ходят по очереди, право хода передаётся по часовой стрелке. Начинает игрок, находящийся слева от того, кто сдавал карты. В свой ход каждый участник партии обязан выполнить любые два действия из трёх возможных (игрок вправе дважды выполнить одно и то же действие):

1. Взять одну карту из своей колоды.
2. Заменить карту с руки на карту из резерва (карта с руки отправляется в резерв).
3. Сыграть одну карту с руки (выложить на игровое поле и применить её свойства).

## Конец игры

Побеждает участник партии, у которого ни на руке, ни в колоде не осталось карт после того, как он применил все свойства своей последней сыгранной карты. Так, участник, который сыграл Солдата, не побеждает, если из-за свойства этой карты ему на руку возвращается Осадное орудие.

Крайне редко может сложиться патовая ситуация: на поле не останется места для размещения карт. В таких случаях побеждает игрок, у которого меньше карт на руке.

## Применение карт

Участник партии должен положить на сыгранную карту жетон своего цвета. На карте указано, в какую область замка её разрешено сыграть.



Карты с такими символами выкладываются *во Двор*.

Карты с такими символами выкладываются *на Подступы*.



Карты с такими символами выкладываются *на Стены*.

Карты с такими символами выкладываются *в Башни*.



Карты с такими символами выкладываются в *любую область*.

Карт, предназначенных для той или иной области, больше, чем клеток в этой области. Кроме того, многие карты нельзя сыграть без соблюдения определённых условий (например, карту можно выложить только рядом с Королём и т. п.). Если для карты нет подходящего места, её нельзя сыграть. Если свойство карты (например, она может переместить другую находящуюся рядом карту) невозможно применить (рядом нет карт), это не запрещает её сыграть, просто свойство игнорируется.

## Возврат карт

При возврате карты она отправляется на руку хозяина жетона, лежащего на этой карте. Если на карте по какой-то причине нет жетона (он удалён или не был положен из-за свойств других карт), она уходит в резерв. Не обязательно возвращать карты соперников: по желанию игрок может сделать это и с собственной картой.

## Перемещение карт

Карту разрешено переместить только на свободную клетку в той же области замка, за исключением случаев, когда карту перемещает Фея. Так, если карта лежала на Стене, её можно переместить на другую клетку Стен. Однако все прочие условия выкладывания карты (вроде «Рядом с Королём») при её перемещении можно игнорировать.

На клетке поля может лежать только одна карта. Это не относится к Рыцарям: их всегда нужно класть поверх других карт.

У большинства карт есть свойства, которые срабатывают, когда игрок выкладывает эти карты на поле. Если свойство карты невозможно применить, это не значит, что её нельзя сыграть. Однако применение свойства носит обязательный характер — если оно может сработать, выложивший карту игрок обязан его применить, даже если ему это не выгодно. Все свойства карт, за исключением карты «Глашатай» и свойств защиты, применяются в момент их выкладывания на поле. Условия размещения карт и их свойства действуют однократно. Если карта перемещается, игрок не применяет её свойства на новом месте.

Единственное исключение: если Солдат переместится из-за свойства Дозорного на последнюю свободную клетку Стены, это повлечёт возврат Осадного орудия, стоящего напротив этой Стены.



*Пример: Фрейлину можно выложить во Двор только рядом с Королевой или Принцессой. Следовательно, пока Королевы или Принцессы нет на поле, или около них нет свободных клеток, сыграть Фрейлину нельзя.*

*Если участник партии сыграет Фрейлину, это повлечёт возврат лежащей рядом с ней карты персонажа-мужчины. Игрок, которому принадлежит жетон на возвращаемой карте, забирает её на руку. Если рядом с Фрейлиной не будет персонажа-мужчины, её свойство не сработает, но сыграть Фрейлину это не помешает.*

## Рыцари



Рыцари — единственные карты, которые можно класть на другие карты. Выкладывая Рыцаря на поле, немного сдвигайте его, чтобы всем было хорошо видно название лежащей под ним карты. Жетон на Рыцаре и жетон на карте под ним могут быть разных цветов. Одного Рыцаря можно положить на другого, но не на пустую клетку.



Примечание: влияющие на Рыцарей свойства или условия размещения актуальны только для обычных Рыцарей, а не для Чёрного рыцаря.

## Защита

Свойства некоторых карт (Рыцари, Священник, Капитан) обеспечивают защиту другим картам. Посол получает защиту автоматически. Карта не подлежит возврату, перемещению или убийству (свойство Убийцы), пока на поле есть защищающая её карта. Зато жетон на карте под защитой можно заменить другим или вовсе удалить. Следовательно, чтобы переместить или возвратить защищённую Рыцарем карту, придётся сначала переместить или возвратить самого Рыцаря.



## Солдаты и Осадные орудия

Осадные орудия выкладываются на *Подступы*, но, в отличие от других карт этой области, точно напротив одной из четырёх Стен. У каждой Стены не может быть больше одного Осадного орудия.

Когда на Стену встаёт четвёртый Солдат, это влечёт возврат Осадного орудия у этой Стены. Однако никто не запрещает поставить Осадное орудие напротив Стены, где уже стоят четыре Солдата.

Когда около замка появляется четвёртое Осадное орудие, это влечёт возврат всех Солдат со всех Стен. На Стены можно ставить новых Солдат, даже если вокруг замка со всех четырёх сторон поставлены Осадные орудия.

Если какие-то Солдаты находятся под защитой Капитана, они остаются на местах. Однако самого себя Капитан защитить не может, потому возвращается.

## Слово авторов

**Авторы игры:** Серж Лаже и Бруно Файдутти

**Иллюстрации:** Эммануэль Рудье

Выражаем благодарность всем, кто тестировал игру. Нам помогали: Стафани и Тьерри Убеда, дети Сержа Лаже, Джоль Море-Бэлли, Бертран Левек, Сириль Дожан, Эрв Марли, Пьер Розенталь, всегдагдаи Starplayer, Михаэль Депрад и вся команда игровой библиотеки Булонь-Бийанкур.

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Перевод:** Алексей Перерва, Олег Гаврилин

**Редактура:** Олег Гаврилин, Александр Киселев

**Вёрстка:** Дарья Смирнова

**Корректор:** Татьяна Луговская

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.  
www.hobbyworld.ru



Играть интересно