Король Кувшинок

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПЛЕСК ВОДЫ, КВАКАНЬЕ ЖАБ И ЛЯГУШЕК РАЗНОСИТСЯ НАД ЗАРОСШИМ СТАРЫМ ПРУДОМ... ЛЯГУШКИ ВЫБИРАЮТ СЕБЕ НОВОГО КОРОЛЯ! ВЛАСТВОВАТЬ ПОД СИЛУ НЕ КАЖДОМУ - ТОЛЬКО ДОСТОЙНЫЙ ПОЛУЧИТ ЭТО ПРАВО.

✤ СОСТАВ ИГРЫ ✤

4 стартовых карточки Кувшинок

Карточка Бревна

10 карточек Кувшинок и Памятка, 2 Жабы и 14 Лягушек синего цвета

10 карточек Кувшинок и Памятка, 2 Жабы и 14 Лягушек зеленого цвета

10 карточек Кувшинок и Памятка, 2 Жабы и 14 Лягушек желтого цвета

10 карточек Кувшинок и Памятка, 2 Жабы и 14 Лягушек красного цвета

ОБ ИГРЕ

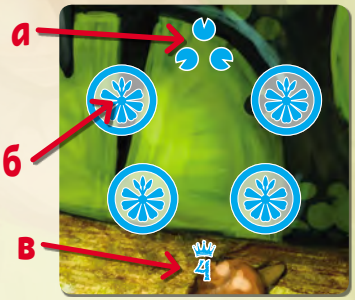
В настольной игре «Король Кувшинок» вы возьмете на себя управление отрядом из Жаб и Лягушек. Пришло время с помощью хитрых маневров захватить власть над прудом. Перед вами постоянно будут стоять интересные задачи: как занять больше всего кувшинок и полностью изменить игровое поле, нарастить численность отряда и захватить самые ценные кувшинки.

ПОДГОТОВКА

1. Каждый игрок выбирает цвет, которым будет играть, и берет 10 карточек Кувшинок, 14 Лягушек и 2 Жаб соответствующего цвета. Рассмотрим карточку Кувшинки:

а. Значки Кувшинок. Показывают количество действий игрока.

б. Клетки. Сюда игроки будут ставить Лягушек и Жаб: по одной на каждую клетку.



в. Победные очки. Количество победных очков, которые игрок получит в конце игры.

Примечание: *При игре вчетвером уберите одну карточку с 3 значками кувшинок из стопки карточек* ***каждого*** *игрока.*

2. Каждый игрок получает Памятку.

3. Положите карточку Бревна в центр стола. Затем положите с каждой стороны от карточки Бревна по одной стартовой карточке Кувшинки.

4. Каждый игрок перемешивает свою стопку карточек Кувшинок и кладет ее лицом вниз перед собой.

5. Каждый игрок размещает перед собой фишки Лягушек и Жаб своего цвета.

6. Каждый игрок берет 3 карточки в руку из своей стопки карточек Кувшинок.

7. Игрок, который последний раз гулял у пруда, начинает игру. Далее ход передается по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

1. Сыграть (выложить на стол) карточку Кувшинки.

2. Совершить действия (Размещение/Запугивание).

3. Подсчитать результат на карточках Кувшинок:

- Подсчитать Лягушек/Жаб;
- Совершить прыжки Лягушками/Жабами;
- Убрать карточку Кувшинки;
- Переместить карточки Кувшинок.

4. Взять новую карточку Кувшинки.

1. СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ КУВШИНКИ

В начале хода **активный игрок** (тот игрок, чей сейчас ход) выкладывает карточку Кувшинки из своей руки на стол. Карточка кладется лицом вверх и должна присоединиться хотя бы одной стороной к любой карточке, уже находящейся в игре.

Карточки, лежащие по диагонали, **не считаются** соединенными.

2. СОВЕРШИТЬ ДЕЙСТВИЯ

Существует два вида действий: **Размещение** и **Запугивание**. Максимальное количество действий, которое вы можете совершить, равно количеству значков Кувшинок изображенных в верхней части карточки Кувшинки, которую вы только что сыграли. Каждое действие можно совершить несколько раз за ход и в любых сочетаниях.

РАЗМЕЩЕНИЕ

Думать наперед важный навык. Как распределить силу своего отряда? Какие кувшинки лучше занять? Как лучше рассредоточить лягушек и жаб? Будущий Король легко решит эти задачи.

Игрок берет из своего запаса фишку Лягушки или Жабы, ставит ее на **любую** пустую клетку на карточке Кувшинки в том же ряду (по горизонтали) или в том же столбце (по вертикали), относительно карточки Кувшинки, которую игрок выложил только что.

- Лягушек или Жаб **нельзя** размещать на карточке, которая только что была сыграна.
- Лягушек и Жаб **нельзя** размещать на карточке Бревна.
- Игрок **не может** разместить больше 2 фишек Лягушек/Жаб (в любых сочетаниях) на одной карточке за один ход.

- Если у игрока не осталось ни Лягушек, ни Жаб, то он может взять Лягушку своего цвета с другой карточки Кувшинки или карточки Бревна и разместить ее в том же ряду или столбце, относительно сыгранной карточки, по правилам, указанным выше. Перемещать Жаб таким образом нельзя.

ЗАПУГИВАНИЕ

Претендентов на корону отличает громкое и свирепое кваканье. Заслышав такой «квак» лягушки в панике прыгают кто куда. А вот жаб так легко не запугать, недаром они прослыли доблестными воинами.

После того, как игрок выложил карточку Кувшинки, он может выбрать Лягушку **оппонента** из того же ряда (по горизонтали) или столбца (по вертикали) и переместить ее на свободную клетку соседней карточки Кувшинки или на карточку Бревна.

- Жаб запугивать **нельзя**.
- Лягушек на карточке Бревна запугивать **нельзя**.

3. ПОДСЧЕТ РЕЗУЛЬТАТОВ НА КАРТОЧКЕ КУВШИНКИ

Если игрок совершил все действия и свободных клеток на карточке Кувшинки не осталось – пришло время определить победителя в сражении за эту карточку. Подсчитайте и сравните силы отрядов.

Если заполненных карточек Кувшинок несколько, активный игрок выбирает порядок, в котором будет проходить подсчет результатов на карточках Кувшинок.

ПОДСЧЕТ СИЛЫ ОТРЯДА

Сила отряда складывается из сил Лягушек/Жаб одного игрока, оказавшихся на заполненной карточке Кувшинки.

- Лягушка – 1 единица силы.
- Жаба – 2 единицы силы.

Игрок с самым большим значением силы отряда на карточке Кувшинки становится победителем в сражении. В случае ничьей – **в сражении нет победителя**.

ПРИМЕР

Зеленый – активный игрок. Выделенная карточка Кувшинки с 6 клетками заполнена. Нужно подсчитать результат сражения.

Сила отряда зеленого игрока равна 4 (1+1+2=4)

Сила отряда синего игрока равна 3 (1+1+1=3)

Зеленый игрок побеждает в сражении.

СОВЕРШИТЬ ПРЫЖКИ ЛЯГУШКАМИ/ЖАБАМИ

Кувшинка начала тонуть… Значит слишком много воинов схлестнулись в сражении. Лягушки перебираются на соседние кувшинки или уплывают прочь из пруда. Жабам нелегко плавать в доспехах. Если поблизости не оказалось кувшинки или бревна, то судьбе жабы не позавидуешь – тяжелый доспех тянет вниз, в глубину пруда.

Кувшинка, на которой проходило сражение, тонет. Карточку Кувшинки получает игрок, выигравший сражение.

Активный игрок совершает прыжки **по одной** Лягушке/Жабе, **на каждую** соседнюю карточку Кувшинки со свободной клеткой или карточку Бревна, в следующем порядке:

- Все **Лягушки** игрока, **проигравшего** в сражении.
- Все **Жабы** игрока, **проигравшего** в сражении.
- Все **Лягушки** игрока, **выигравшего** в сражении.
- Все **Жабы** игрока, **выигравшего** в сражении.

Если игра завершилась с ничейным результатом, **активный игрок** выбирает, кто из игроков будет первым совершать прыжки Лягушками/Жабами.

Не более 4 Лягушек/Жаб могут совершить прыжки при подсчете результатов сражения, так как на каждую соседнюю карточку может прыгнуть только 1 Лягушка или Жаба, а у карточки Кувшинки может быть максимум 4 соседние карточки.

Все **оставшиеся** Лягушки на тонущей карточке Кувшинки отправляются обратно в запас соответствующих игроков, при этом Жабы с тонущей карточки убираются из игры и ставятся на Памятки соответствующих игроков.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИМЕРА

Зеленый игрок должен сначала совершить прыжки 3 Лягушками оппонента, так как синий игрок проиграл сражение. Он решает совершить прыжки Лягушками синего игрока на соседнюю карточку сверху, карточку снизу и карточку слева от тонущей карточки Кувшинки. Теперь у него есть возможность совершить прыжок 1 Лягушкой своего цвета. Он совершает прыжок зеленой Лягушкой на карточку Бревна, которая находится справа от тонущей карточки Кувшинки.

На тонущей карточке Кувшинки остались зеленая Лягушка и зеленая Жаба. Лягушка возвращается в запас игрока, а Жаба ставится на Памятку зеленого игрока и больше не участвует в игре.

Затем зеленый игрок забирает тонущую карточку Кувшинки и кладет ее рядом с собой, так как он победил в этом сражении. Эта карточка захвачена и принесет ему 6 победных очков в конце игры.

ЗАХВАТИТЬ КАРТОЧКУ КУВШИНКИ

После совершения прыжков Лягушек и Жаб с тонущей карточки Кувшинки, победитель сражения получает карточку и кладет ее лицом вверх рядом с собой. В дальнейшем поверх нее будут складываться и другие захваченные карточки Кувшинок, образуя его стопку победных очков. При **ничейном** счете карточка Кувшинки убирается из игры, и **никто** из игроков не получает победных очков.

После того как Лягушки/Жабы совершили прыжки на другие карточки Кувшинок, если на какой-нибудь из новых карточек Кувшинок не осталось свободных клеток, то для нее заново активируется фаза **«Подсчет результатов на карточке Кувшинки»**.

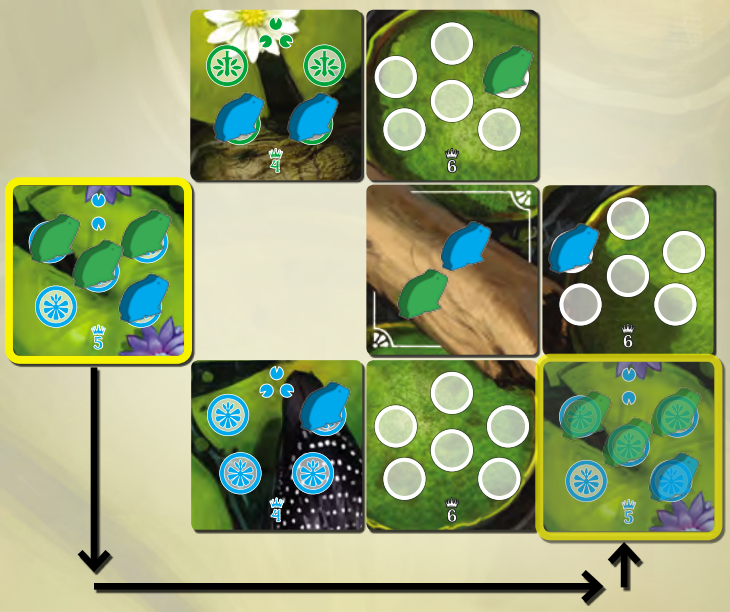
Перед тем как переходить к следующей фазе **«Перемещение карточек Кувшинок»**, убедитесь, что вы проверили и подсчитали результаты для всех заполненных карточек.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КАРТОЧЕК КУВШИНОК

После фазы «**Убрать карточку Кувшинки**», могут остаться карточки Кувшинок, которые не присоединены к основной группе карточек Кувшинок (основной группой карточек считается та, которая включает карточку Бревна). Активный игрок должен переместить неприсоединение карточки так, чтобы все карточки Кувшинок образовали единую группу.

- Карточку Бревна перемещать **нельзя**.
- Карточки Кувшинок перемещаются по одной за раз, в любом порядке.
- Карточка Кувшинки может быть перемещена на любое место, но так, чтобы она оказалась соединена с основной группой карточек Кувшинок.
- Если надо переместить несколько карточек Кувшинок, **активный игрок** решает, в каком порядке будет их перемещать.
- Перемещение одной карточки Кувшинки может привести к тому, что образуется еще одна небольшая группа отдельных карточек. Они также должны быть сдвинуты, по 1 за раз, до тех пор, пока все карточки не будут соединены друг с другом.
- Если это возможно, основная группа карточек не должна выстраиваться в линию.
- После того как все карточки Кувшинок будут образовывать одну группу, фаза завершается.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРЕДЫДУЩЕГО ПРИМЕРА:



На данный момент больше не осталось полностью заполненных карточек Кувшинок. Но карточки Кувшинок на столе не составляют 1 группу.

Выделенная карточка Кувшинки оказалась отсоединенной, и должна быть перемещена, чтобы оказаться в одной группе вместе с карточками Кувшинок и карточкой Бревна.

Зеленый игрок выбрал место, куда хочет присоединить выделенную карточку и передвигает ее.

4. ВЗЯТЬ КАРТОЧКУ КУВШИНКИ

Активный игрок берет одну карточку из своей стопки карточек Кувшинок. Теперь у него на руке опять 3 карточки. Если стопка карточек Кувшинок игрока пуста, игрок пропускает эту фазу.

Следующим ходит игрок, сидящий слева.

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТОЧКЕ БРЕВНА

- Лягушки и Жабы могут попасть на карточку Бревна только, если совершат прыжок, когда тонет карточка Кувшинки, или, когда оппонент заставит прыгнуть Лягушку с помощью запугивания.
- На карточке Бревна может быть любое количество Лягушек или Жаб.
- Результаты карточки Бревна подсчитываются только в самом конце игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце хода активного игрока, если игроки сыграли все свои карточки Кувшинок.

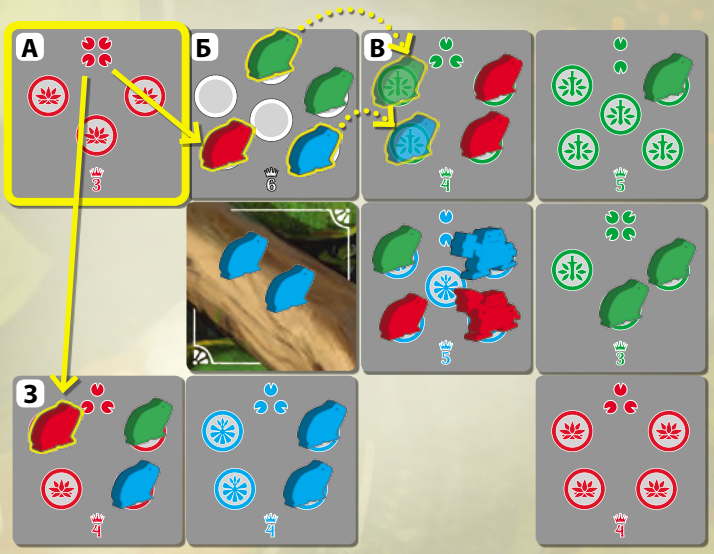
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

- Каждый игрок складывает победные очки на карточках Кувшинок в стопке захваченных карточек.
- Каждая карточка Кувшинки цвета игрока приносит на 1 победное очко больше.
- Каждая Лягушка игрока на карточке Бревна приносит ему 1 победное очко.
- Каждая Жаба игрока на карточке Бревна приносит ему 2 победных очка.
- Игрок с самой большой силой отряда на карточке Бревна получает дополнительно 3 победных очка. Если на карточке Бревна результат ничейный, дополнительных очков не добавляется.

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает. В случае ничьей, игроки подсчитывают своих Лягушек и Жаб, которые остались в игре на карточках Кувшинок. Лягушка – 1 победное очко, Жаба – 2 победных очка.

Если и после этого счет ничейный, игроки радуются общей победе или играют еще одну партию!

ПРИМЕР ХОДА



В этом примере играют три игрока и сейчас ход красного игрока. В свой ход, в фазу **«Сыграть карточку Кувшинки»**, он играет карточку с четырьмя значками Кувшинки (отмечено желтой рамкой).

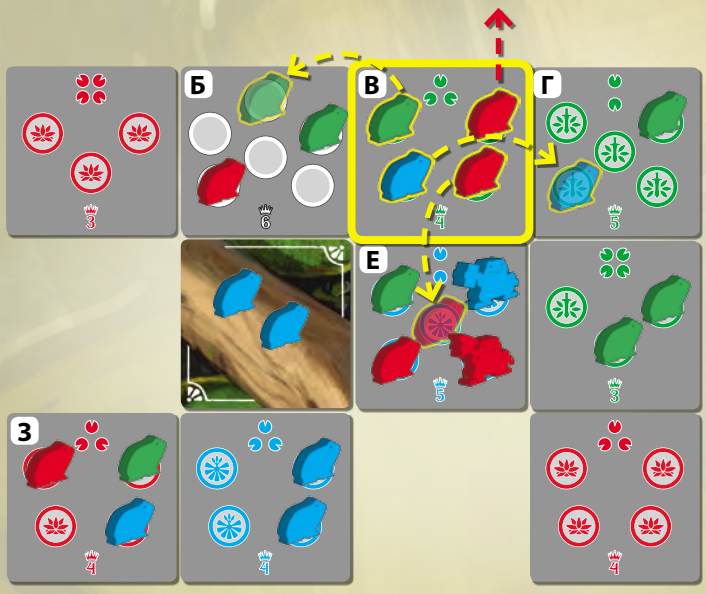
У красного игрока 4 действия. В фазу **«Совершить действия»** он распоряжается ими следующим образом:

1. Размещает 1 Лягушку на карточку Б.

2. Размещает 1 Лягушку на карточку З.

3. Запугивает зеленую Лягушку на карточке Б и перемещает ее на карточку В.

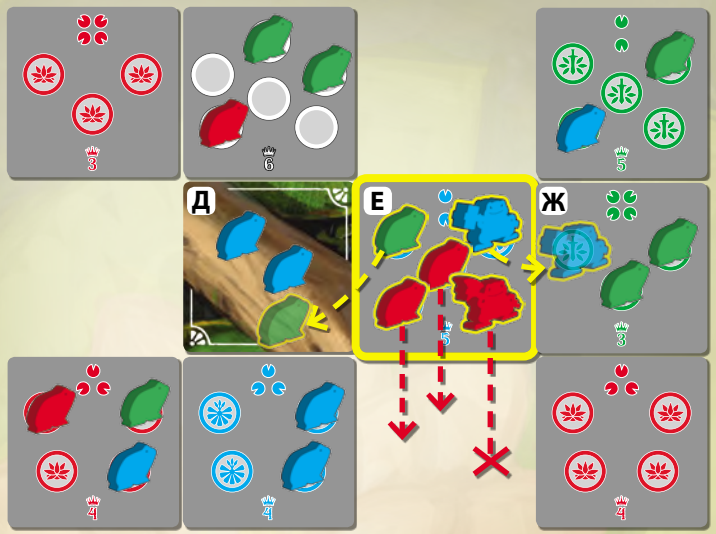
4. Запугивает синюю Лягушку на карточке Б и перемещает ее на карточку В.

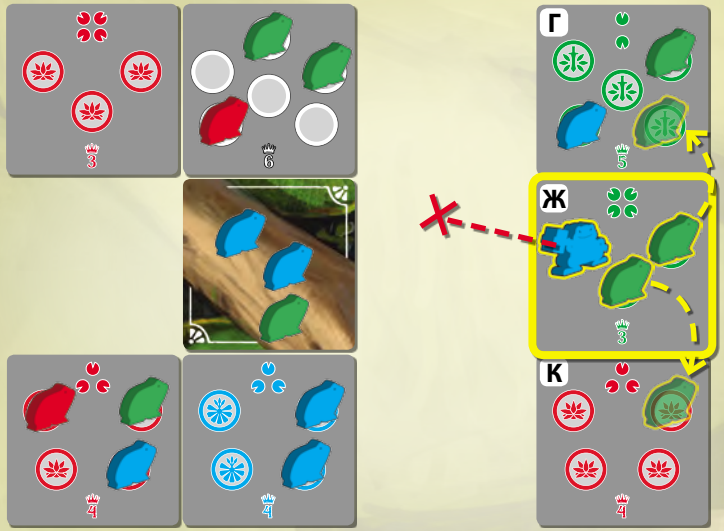


Карточка В полностью заполнена, побеждает красный игрок. Сила его отряда 2 (1+1=2), тогда как у синего и у зеленого игрока сила отряда 1. Лягушки проигравших игроков должны прыгать в первую очередь. Но переставлять их будет красный игрок. Он перемещает зеленую Лягушку на карточку Б, а синюю – на карточку Г. Теперь красный игрок может перемещать своих Лягушек. Он перемещает красную Лягушку на карточку Е.

Кувшинка тонет. У красного игрока на ней осталась одна Лягушка, она отправляется обратно в его запас.

Поскольку красный игрок победил в сражении, он забирает себе карточку В и кладет ее в стопку захваченных карточек.





Стопка захваченных карточек красного игрока

Прыжки лягушек запустили цепную реакцию, полностью заполнив 1 новую карточку.

На этой карточке Кувшинки опять победил красный игрок с силой отряда 4 (1+1+2=4). У синего игрока сила отряда 2, а у зеленого – сила отряда 1. Лягушка зеленого игрока должна прыгать первой. Красный игрок перемещает зеленую Лягушку на карточку Бревна. Так как осталась только одна доступная соседняя карточка, красный игрок перемещает Жабу синего игрока на карточку Ж.

Оставшиеся 2 Лягушки красного игрока возвращаются обратно в запас, а красная Жаба выходит из игры. Теперь красный игрок забирает себе карточку Е и кладет ее в стопку захваченных карточек.

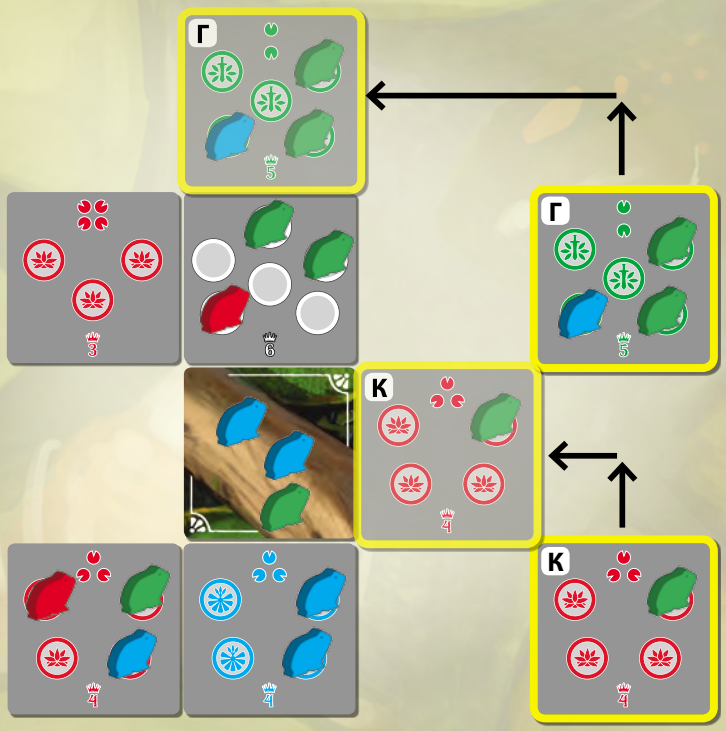
Карточка убирается из игры

Карточка Ж полностью заполнена и для нее необходимо подсчитать исход сражения.

У синего и зеленого игрока силы отрядов равны 2, результат сражения ничейный. В таком случае активный игрок (красный) решает, чьих Лягушек/Жаб он будет передвигать сначала.

Красный игрок выбирает зеленого игрока. Он перемещает одну его Лягушку на карточку Г, другую на карточку К. Теперь должна прыгать Жаба синего игрока, но, к сожалению, доступных соседних карточек Кувшинок нет. Жаба синего игрока переставляется на Памятку и больше в игре не участвует.

Поскольку в сражении нет победителя, карточка Кувшинки Ж не достается никому и убирается из игры.



Подсчет результатов на карточках Кувшинок завершен и красный игрок должен сдвинуть карточки Кувшинок так, чтобы они оказались присоединены к основной группе карточек. Он сдвигает карточку Г, а затем карточку К.

Наступает шаг «Взять карточку Кувшинки». Красный игрок берет одну карточку из своей стопки карточек Кувшинок в руку, после чего его ход закончен.

Это был успешный ход для красного игрока. Он набрал 9 очков, выиграв сражения на 2 карточках, и не позволил забрать синему или зеленому игроку карточку с 3 победными очками. А также вывел из игры Жабу синего игрока.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор игры: Кит Матейка

Графика: Луи Франциско

Обложка и иллюстрации карточек: Джон Ариоса

Редакторы: Шила Реддинг, Коул Буссе, Мелисса Спорс, Тодд Уолден, Корри Уолден и Хуан-Хуа Чье

Особая благодарность: всем людям, которые помогали тестировать игру и оставляли отзывы во время разработки: Клэр Матейка, Эрик Шлаутман, Кейн Кленко, Райан Данз, Бретт Майерс, Грегори Шивес, Даниэль Менард, Джейсон Слоан, Марио Джомби, Эми Стивенсон, Эрик Расмуссен, Роб Брэдли, Томас Лейтнер, Мэтт Станки, Джефф Шигиль, Оуэн Шигиль, Джим Хансен, Дэн Харвуд, Томас Хэнд, Вадим Нуниантс, Райли Бина, Эрик Уиллес, Райан Райс, Райн Петерсен, Коул Буссе, Райан Баттс, Райан Графф, Синди Зулегер и Митч Зулегер

8968

ZVEZDA™

© Zvezda. All rights reserved

THUNDERWORKS GAMES

© Thunderworksgames –
All Rights Reserved