

# Majesty

Твоя корона, твоё королевство



ПРАВИЛА ИГРЫ

## ВВЕДЕНИЕ

В настольной игре «Majesty: Твоя корона, твоё королевство» вы будете сражаться за престол, стремясь создать самое богатое королевство. Для этого вам нужно заручиться поддержкой подданных, обладающих уникальными навыками. Однако будьте начеку — ведь ваши соперники попытаются перехватить самых полезных жителей королевства раньше вас, а некоторые из них даже могут напасть на ваши земли...

## СОСТАВ ИГРЫ

- 60 карт персонажей
- 32 карты построек
- 4 карты работников
- 30 фигурок работников
- 70 жетонов
- Правила игры

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

### 1. Возьмите карты построек

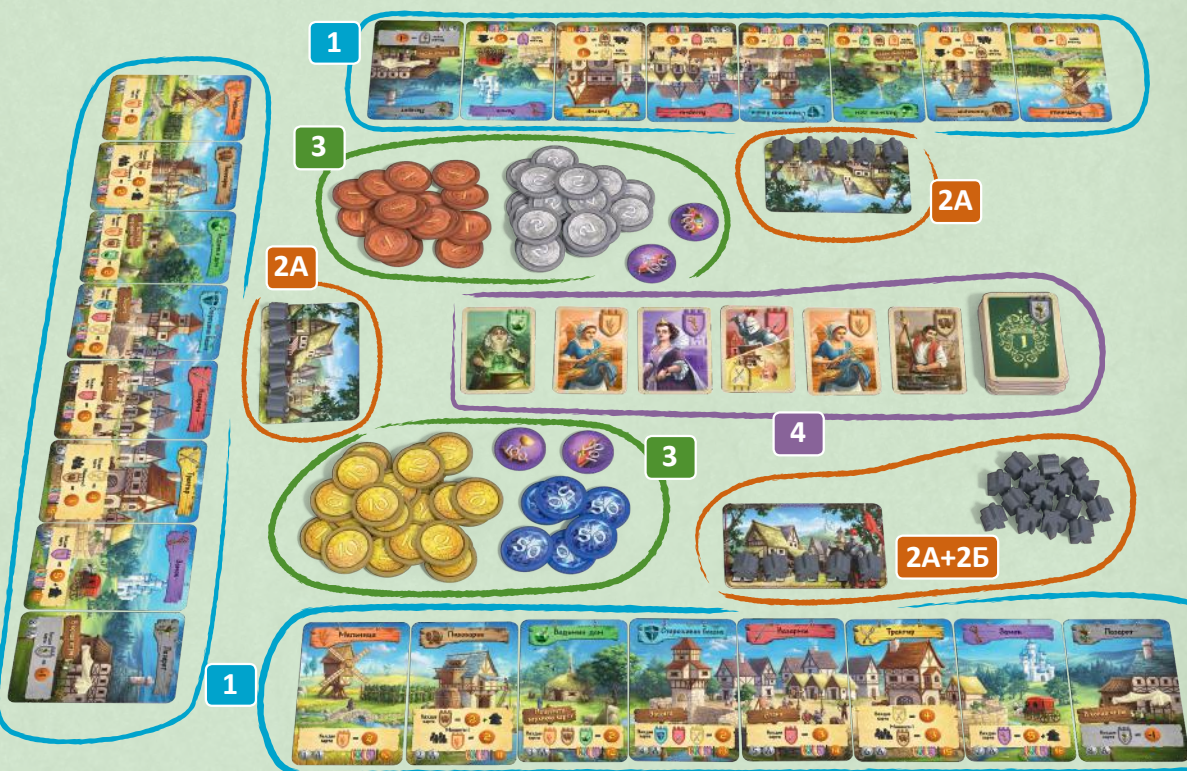
У всех карт построек есть цифра и буква в левом нижнем углу. Всего в игре восемь видов построек, у каждой из которых есть стороны «А» и «Б». В начале игры каждый игрок берёт восемь карт — по одной постройке каждого вида.

- 1 Выложите слева направо стороной «А» вверх свои карты построек в порядке возрастания цифры в левом нижнем углу. Оставьте под ними достаточно места для карт персонажей, которых вы будете отправлять в эти постройки по ходу игры.



### 2. Возьмите карты и фигурки работников

- 2А Возьмите столько карт работников (среди них обязательно должна быть карта с рыцарем в красной рамке), сколько игроков участвует в партии. Перетасуйте карты работников и раздайте по одной каждому игроку. Игроки кладут свои карты работников цветной стороной вверх перед собой, сверху от карт построек.



25

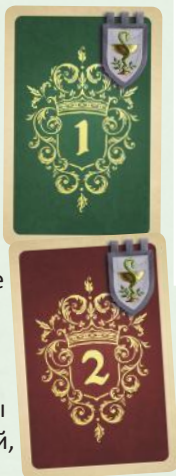
Во время игры ваши работники будут представлены фигурками. Каждый игрок кладёт на свою карту работников 5 фигурок работников. Оставшиеся фигурки разместите так, чтобы любой игрок мог легко до них дотянуться, — это будет общий резерв.



#### 4. Сформируйте колоду персонажей

Перетасуйте карты персонажей 2-го этапа (с красными рубашками) и положите их лицевой стороной вниз в середине стола.

Затем перетасуйте карты персонажей 1-го этапа (с зелёными рубашками). В зависимости от количества игроков (смотрите таблицу справа), оставьте часть карт 1-го этапа, после чего положите их **поверх** стопки карт персонажей 2-го этапа, лежащих в середине стола, чтобы сформировать колоду. Оставшиеся карты 1-го этапа верните в коробку с игрой, не смотря в них.



4

Наконец, выложите в ряд 6 верхних карт персонажей слева от колоды лицевой стороной вверх. Это будет рынок персонажей.

#### 3. Подготовьте жетоны богатств

3

Богатства вашего королевства будут представлены жетонами. Всего в игре есть:



10 бронзовых монет (1 очко)



25 серебряных монет (2 очка)



25 золотых монет (10 очков)



6 самоцветов (50 очков)



4 сокровища (100 очков)

Также положите эти жетоны в общий резерв, чтобы любой игрок мог легко до них дотянуться.

2

В партии на двух игроков оставьте **6 карт персонажей 1-го этапа.**

3

В партии на трёх игроков оставьте **14 карт персонажей 1-го этапа.**

4

В партии на четырёх игроков оставьте **26 карт персонажей 1-го этапа.**

## ОСНОВЫ

В игре «Majesty: Твоя корона, твоё королевство» вы управляете королевством, которое состоит из 8 карт построек, лежащих перед вами. Вам и вашим соперникам предстоит нанимать персонажей с рынка и отправлять их в постройки, чтобы зарабатывать очки. В конце игры участник, набравший больше всех очков, побеждает.

### Ход игры

Игрок, которому досталась карта работников с изображением рыцаря в красной рамке, становится первым игроком.

Игроки ходят по очереди. В свой ход вы **должны взять одного персонажа с рынка и отправить его в подходящую постройку**, положив его карту под нужной картой постройки в вашем королевстве. Сделав это, вы активируете постройку, что в результате может принести вам очки или работников, начать атаку на другого игрока или даже принести очки другим игрокам. Затем ход передаётся игроку слева от вас. Он также берёт одного персонажа с рынка и отправляет его в соответствующую ему постройку.



Когда вы получаете очки, возьмите из общего резерва жетоны соответствующего номинала. Когда вы теряете очки, верните жетоны в общий резерв. В любой момент игры вы можете разменивать ваши жетоны на другие жетоны из общего резерва, соответствующие тому же количеству очков.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не возьмёт **12 карт персонажей**. После этого игроки подсчитывают свои очки, и тот, кто набрал больше всех очков, становится победителем.

# ДЕЙСТВИЯ ВО ВРЕМЯ ХОДА

## Взятие карты персонажа

В начале вашего хода выберите одну карту персонажа из представленных на рынке. Карта персонажа, которая лежит дальше всего от колоды, находится в **начале рынка**.



Начало рынка



Конец рынка



В свою очередь, ближайшая к колоде карта находится в **конце рынка**. Карту персонажа, лежащую в начале рынка, можно взять **бесплатно**. Чтобы взять любую другую карту персонажа, положите по одному своему работнику на каждую карту персонажа, лежащую слева от выбранной вами карты.

Если вам не хватает фигурок работников, чтобы положить их на все карты персонажей, лежащие слева от выбранной, вы не можете взять выбранную карту.

## Получение работников

Фигурки работников можно получать двумя способами: взяв с рынка карту персонажа с лежащими на ней фигурками работников либо применив свойство постройки (подробнее о свойствах мы расскажем далее). Получив фигурки работников, положите их на свободные места на вашей карте работников. Если свободных мест на карте не хватает, оставьте лишние фигурки рядом со своей картой работников до конца хода.



*Вы хотите взять рыцаря, но у вас есть только две фигурки работников. Поэтому вместо него вы решаете взять дворянку. Вы кладёте одного работника на ведьму, одного — на крестьянку и забираете с рынка карту дворянки.*



*Фигурки работников остаются на картах персонажей на рынке до тех пор, пока кто-либо не возьмёт карту с ними.*



*В следующий ход вы решаете взять карту крестьянки с рынка, на которой уже лежат две фигурки работников.*



*На вашей карте работников есть лишь одно свободное место для фигурки. Вы кладёте одного работника на карту, а второго — рядом с ней.*

## Выкладывание персонажей

После того как вы взяли карту персонажа с рынка, положите её снизу соответствующей этому персонажу карты постройки в вашем королевстве. У каждой карты персонажа есть символ в правом верхнем углу, который указывает, в какую постройку нужно отправить этого персонажа. Эти же символы персонажей используются в описаниях свойств построек. Когда вы отправляете персонажа в соответствующую ему постройку, вы активируете эту постройку и применяете её свойства. В одной постройке может быть любое количество персонажей.



## Двойные карты персонажей

На некоторых картах есть два персонажа, занимающие по половине карты. Когда вы берёте двойную карту, выберите, какого персонажа на ней вы хотите использовать, после чего положите эту карту под соответствующей выбранному персонажу картой постройки, так чтобы нужный персонаж был в верхней части карты.



*Вы можете выложить эту карту либо в пивоварню как пивовара, либо в ведьмин дом как ведьму.*

## Персонажи и постройки

На этой иллюстрации показаны все персонажи и соответствующие им постройки.



## Применение свойств

После того как вы выложили карту персонажа в нужную постройку, примените свойства, описанные на карте постройки, по порядку сверху вниз. Свойства обычно приносят очки и/или работников, в зависимости от того, какие персонажи есть в вашем королевстве. Некоторые постройки имеют особые свойства, отмеченные на нижних указателях, — мы расскажем о них чуть позже. Подробное описание свойств всех построек вы найдёте в памятке на отдельном листе.



Вы берёте крестьянку и отправляете её на свою мельницу. Вы получаете 2 очка.



В следующий ход вы берёте ещё одну крестьянку и отправляете её на мельницу, активировав эту постройку ещё раз. Вы получаете 2 очка за каждую крестьянку в вашем королевстве, то есть 4 очка.



Затем вы берёте ведьму и выкладываете её в ведьмин дом. Активировав его, вы сначала применяете особое свойство (если возможно), а затем получаете 2 очка за каждую крестьянку, пивовара и ведьму в вашем королевстве. Так как у вас есть две крестьянки и одна ведьма, вы получаете 6 очков.

## Конец хода

После того как вы применили все свойства постройки, ваш ход завершается. Если рядом с вашей картой работников остались фигурки работников — верните их в общий резерв, получив одно очко за каждого работника, которого вы вернули.

Затем сдвиньте карты персонажей на рынке в сторону начала рынка, чтобы в ряду не осталось пробела.

После этого возьмите верхнюю карту из колоды персонажей и выложите её лицевой стороной вверх в образовавшуюся пустую ячейку рядом с колодой. Помните, что фигурки работников остаются на картах.

Далее ход передаётся игроку слева от вас.



В конце вашего хода у вас остался один работник, лежащий рядом с вашей картой работников. Вы возвращаете его в общий резерв и получаете за него 1 очко.



Сдвиньте карты персонажей влево, чтобы закрыть пробел на месте взятой карты.



Затем выложите верхнюю карту из колоды персонажей лицевой стороной вверх в образовавшуюся пустую ячейку рядом с колодой.

# ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ПОСТРОЕК

У четырёх построек, помимо обычных свойств, есть уникальные особые свойства, отмеченные на указателе. Когда вы активируете постройку с особым свойством, помните, что вы должны применить свойства по порядку сверху вниз; это значит, что сперва вы должны применить особое свойство, а уже потом — обычные свойства постройки.

## Защита

Если у вас есть стража в сторожевой башне, вы можете защищаться от атак других игроков.

Защита

## Атака

Когда вы выкладываете рыцаря в казармы, вы **по отдельности** атакуете **каждого** вашего соперника. Если в королевстве соперника **столько же или больше стражи**, чем у вас рыцарей, ваша атака проваливается и ничего не происходит. Если же в королевстве соперника **меньше стражи**, чем у вас рыцарей, ваша атака считается успешной. Вы не можете отказаться от атаки кого-либо из соперников.

Атака

Игрок, против королевства которого совершили успешную атаку, перемещает крайнюю левую карту персонажа в лазарет и кладёт её лицевой стороной вниз поверх других карт, находящихся в лазарете (если они есть). Персонажи, находящиеся в лазарете, считаются **ранеными**. Такие карты не учитываются при активации свойств построек и даже лишают очков в конце игры.

За каждую успешную атаку защищающийся игрок отправляет в лазарет **только одного персонажа**.



У защищающегося есть 2 стражи, а у атакующего — 1 рыцарь. Эта атака проваливается.



У защищающегося есть 2 стражи, а у атакующего — 3 рыцаря. Эта атака считается успешной.



Вас успешно атаковали, поэтому один ваш пивовар отправляется в лазарет. Пока его карта находится в лазарете, он не учитывается при активации свойств, зависящих от пивоваров.

## Исцелите верхнюю карту

Когда вы выкладываете ведьму в ведьмин дом, возьмите верхнюю карту из стопки раненых персонажей и верните в соответствующую ей постройку; активации постройки при этом не происходит.

Исцелите верхнюю карту

Когда вы исцеляете двойную карту, вы можете выбрать, в какую из двух построек её выложить.



Вы берёте ведьму и выкладываете её в ваш ведьмин дом. Сперва возьмите вашего пивовара из лазарета и выложите его карту лицевой стороной вверх в пивоварню (при этом пивоварня не активируется).



Затем, поскольку теперь у вас есть два пивовара и две ведьмы, вы получаете 8 очков.

Поскольку особое свойство применяется первым, вернувшийся из лазарета персонаж учитывается при активации остальных свойств ведьмино дома.

## В конце игры

Свойство лазарета применяется только во время финального подсчёта очков. Поэтому вы не теряете очки, когда помещаете персонажей в лазарет.

В конце игры

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Когда в каждом королевстве окажется **12 карт персонажей**, игра завершается и игроки подсчитывают очки. Каждый игрок выполняет по очереди следующие шаги:

### 1. Раненые

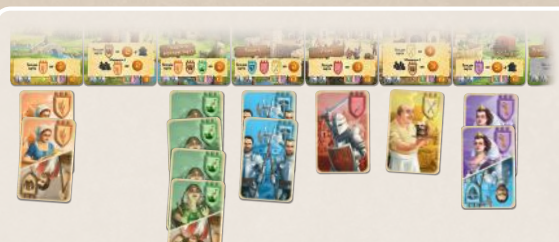
За каждую карту в вашем лазарете вы теряете 1 очко. Затем верните карты из лазарета в коробку с игрой — этих персонажей больше нет в вашем королевстве.

### 2. Разнообразие

Подсчитайте число построек в вашем королевстве, в которых есть хотя бы один персонаж. Вы получаете очки, равные **квадрату этого числа (то есть умножьте число населённых построек на само себя)**.



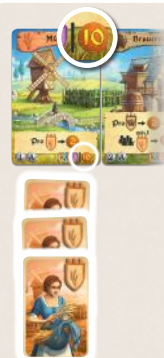
У вас 12 карт персонажей, но они выложены только в 4 разных постройках. Вы получаете  $4 \times 4$ , то есть 16 очков.



У вас также 12 карт персонажей, но на этот раз они распределены по 6 разным постройкам. Вы получаете  $6 \times 6$ , то есть 36 очков.

### 3. Большинство

В правом нижнем углу каждой карты постройки изображён символ монеты с числом — это ценность данной постройки. Каждый игрок подсчитывает количество крестьянок в своём королевстве. Игрок, у которого больше всего крестьянок, получает очки в количестве, равном ценности мельницы. Затем игроки точно так же подсчитывают пивоваров, ведьм и так далее для **каждой** постройки слева направо и получают очки в количестве, равном ценностям соответствующих построек, если у них больше всего подданных соответствующего типа. Если в нескольких королевствах одинаковое количество персонажей одного типа, очки, равные ценности постройки, получает каждый претендент.



Ценность мельницы составляет 10 очков. У вас больше всего крестьянок, поэтому вы получаете 10 очков. Если бы у другого игрока было такое же количество крестьянок, вы оба получили бы по 10 очков.

### Определите победителя

Игроки подсчитывают все набранные очки, и тот, кто набрал больше всего очков, становится победителем. Если наибольшее количество очков набрали несколько игроков, эти игроки делят победу.

## РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

### Игра на стороне «Б»

После того как вы сыграли несколько раз с картами построек на стороне «А», вы можете сыграть с постройками на стороне «Б». Чтобы сделать это, во время подготовки к игре выложите карты построек стороной «Б» вверх. При игре со стороной «Б» постройки приносят больше очков, но игра становится более рискованной, поэтому вам следует выбирать персонажей внимательнее. Так же как и при игре со стороной «А», убедитесь, что все игроки положили свои карты стороной «Б» вверх.

### Игра на двух сторонах

Вы можете составить королевства, в которых часть карт лежит стороной «А», а часть — стороной «Б» вверх. При этом королевства у всех игроков обязательно должны быть одинаковыми.

## Игра с нестандартной колодой персонажей

Для ещё большего разнообразия вы можете использовать в партии все карты персонажей. Для этого во время шага 4 подготовки к игре не убирайте в коробку часть карт персонажей 1-го этапа, а замените все карты персонажей в одну колоду.

## ПАМЯТЬ

1. Возьмите одного персонажа с рынка и отправьте его в соответствующую постройку в вашем королевстве.
2. Примените свойства этой постройки в порядке сверху вниз, начиная с особого свойства на указателе (если оно есть).
3. Ход передаётся по часовой стрелке.
4. Игроки повторяют шаги 1, 2 и 3 до тех пор, пока в королевстве каждого игрока не будет 12 карт персонажей.
5. Подсчитайте очки за раненых, разнообразие и большинство. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает!



## Благодарности

### От Hans im Glück

Огромное спасибо Гаэтану Божанно из Forgepex и Марку Андре за то, что доверили нам свою потрясающую игру. Сотрудничество с ними доставило нам огромное удовольствие, и мы с нетерпением ждём возможности поработать вместе ещё! Мы также хотели бы поблагодарить наших тестировщиков, промоутеров, корректоров и партнёров, которые работали над этой игрой вместе с нами. Спасибо вам, ведь без ваших советов (обдуманных или случайных) эта игра никогда бы не стала такой, какой она в итоге вышла.

Особая благодарность Анн Айденсик и Андреасу Решу за иллюстрации и дизайн, а также команде Z-Man Games за англоязычную локализацию.

### От автора

Задуманная в 2014 году «Majesty: Твоя корона, твоё королевство» прошла долгий путь от идеи до разработки. Я хочу поблагодарить всех, кто помог мне на этом нелёгком пути. Отдельно хочу сказать спасибо Себастьяну Похону за отличный совет избавиться от игрового поля, Гаэтану Божанно за его неустанную поддержку на протяжении всего пути, а также команде Hans im Glück за их отличную работу и веру в мою игру.

## Создатели игры

**Автор игры:** Марк Андре

**Развитие игры:** Hans im Glück

**Корректор:** Джеймс Мейер

**Иллюстрации:** Анн Айденсик

**Дизайн и 3D-рендеринг:** Андреас Реш

**Издатель:** Стивен Кимбалл

**Игру тестировали:** Грегор Абрахам, Бернд Аргесхаймер, Зилке Банзмер, Йоханна и Рита Дорра, Лорин и Лука Дорра, Майкл Фрония, Том Хильгер, Деннис Хофельд, Дирк Рёш, Торстен и Тина Шлендер, Карл-Хайнц Шмиль, Торстен Вагнер, и отдельно благодарим Дитера Хорнунга.

© 2018 Hans im Glück Verlags-GmbH Birnauer Str. 15 80809 Munich, Germany



## Русское издание: ООО «Мир Хобби»



**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Сергей Серебрянский

**Переводчик:** Виталий Терехов

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



**? Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).

