

*tiny*  
**epic**  
**Kingdoms**

Крошечные эпические  
королевства

2е  
издание

Правила игры



# АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Альянс                    | 8      |
| Ведение войны             | 7      |
| Вода                      | 10     |
| Выбор действия            | 5      |
| Выполнение действия       | 5, 6   |
| Генеральное сражение      | 7      |
| Жетоны находок            | 12, 13 |
| Игра вдвоем               | 14     |
| Игра впятером             | 14     |
| Исследование              | 9      |
| Исход войны               | 7      |
| Мобилизация               | 9      |
| Нарушение альянса         | 8      |
| Обновление карты действий | 5      |
| Отступление               | 8      |
| Патрулирование            | 6      |
| Подсчет ПО                | 14     |
| Поход                     | 6      |
| Правила перемещения       | 6      |
| Реки                      | 10     |
| Руины                     | 11     |
| Сбор ресурсов             | 5, 10  |
| Скалы                     | 10     |
| Столицы                   | 10     |
| Строительство             | 9      |
| Торговля                  | 9      |
| Условия конца игры        | 11     |
| Ход игрока                | 5      |
| Цена войны                | 7      |



2-5



30'



14+

# tiny epic Kingdoms

Крошечные эпические  
королевства

2e  
издание

## Компоненты



35 фишек армий  
(по 7 каждого  
цвета)



5 фишек  
исследований  
(по 1 каждого цвета)



5 фишек щитов



5 фишек башен  
(по 1 каждого цвета)



15 фишек ресурсов  
(5 маны, 5 руды, 5 еды)



1 фишка  
активного игрока



16 жетонов  
находок



2 двенадцати-  
гранных кубика  
войны



13 карт рас



8 карт территорий  
(двухсторонние)



1 карта  
действий



1 карта  
башни

## Предыстория

Вы правите маленьким эпическим королевством, и его нелегкая судьба полностью в ваших руках. Вам предстоит открывать новые земли и знакомиться с их обитателями, расширять границы королевства, используя каждую удачную возможность, и давать отпор тем, кому это окажется не по нраву. А поскольку то же самое будет делать каждый из вас, маленького военного конфликта избежать не получится. И вполне очевидно, что будет он не только маленьким, но и весьма эпическим!



1. Карта действий.
2. Карта башни.
3. Карта территории.
4. Карта расы.
5. Счетчик ресурсов.
6. Уровень магии.



## Подготовка к игре

Поместите карту башни и карту действий посередине стола. Положите 5 фишек щитов рядом с картой действий.

Примечание: изменения в правилах для игры вдвоем и впятером приведены в конце этого буклета.

### Каждый игрок получает:

- 7 фишек армий своего цвета.
- 1 фишку ресурса каждого типа (ману, руду и еду).
- 1 фишку исследований (своего цвета).
- 1 фишку башни (своего цвета).
- 1 карту расы (либо случайную, либо выбранную им самим).
- 1 карту территории (раздается случайным образом, но сторону карты игрок выбирает сам), эта территория называется **вотчиной** игрока.

### Каждый игрок размещает:

- Полученные фишки ресурсов на счетчике ресурсов своей карты расы. Начальное количество всех 3 ресурсов игрока должно составлять в сумме 6. (В самой первой партии рекомендуем игрокам взять 1 руду, 2 маны и 3 еды.) Нулевое деление счетчика находится за пределами карты.
- Фишку башни чуть ниже карты башни. Этой фишкой игрок будет отмечать уровень своих башен.
- Фишку исследований чуть ниже книги заклинаний своей карты расы. Этой фишкой игрок будет отмечать уровень своей магии.
- 2 армии на одной из областей своей вотчины.

## Вкратце об игре

В игре побеждает участник, набравший наибольшее число победных очков (ПО). Они даются за мобилизованные армии, исследованную магию и высоту башен. Партия длится несколько ходов. Каждый ход активный игрок выбирает одно доступное действие — это действие сможет выполнить каждый. Затем фишка активного игрока передается следующему участнику по часовой стрелке, начинается новый ход. Игроки продолжают ходить по очереди, пока кто-нибудь не выполнит одно из условий окончания игры. После этого подсчитываются заработанные ПО и определяется победитель.

## Первый игрок

Участник, махавший мечом самым последним, получает фишку активного игрока и начинает игру. Либо же первый игрок определяется случайным образом.

## Ход игрока

Ваш ход состоит из пяти фаз:

1. Обновление карты действий, если доступных действий не осталось (то есть на карту выложены все 5 фишек щитов).
2. Выбор доступного действия.
3. Выполнение действия (разрешено любому игроку) или сбор ресурсов (разрешено только неактивным игрокам).
4. Проверка выполнения условий конца игры (см. стр. 11).
5. Передача фишки активного игрока соседу слева.

## 1. Обновление карты действий

Если на карте действий лежат все 5 фишек щитов, уберите их с карты и положите рядом с ней. Теперь на выбор вам доступно любое действие.

## 2. Выбор действия

Возьмите 1 фишку щита и положите ее на карту действий рядом с еще не выбранным действием (рядом с ним еще не лежит щит). Объявите остальным, какое действие вы выбрали.

## 3. Выполнение действия или сбор ресурсов

Прежде всего, активный игрок решает: будет ли он выполнять выбранное им же действие или ничего не будет делать. Затем каждый последующий (по часовой стрелке) игрок либо выполняет выбранное активным игроком действие, либо собирает ресурсы.

**Важно!** Активный игрок не может собирать ресурсы!



## Выполнение действия

На карте действий перечислено 6 действий:

- **Патрулирование.** Перемещение по территории, возможность начать войну.
- **Поход.** Перемещение на другую территорию, возможность начать войну.
- **Строительство.** Надстройка башен (приносит ПО).
- **Исследование.** Изучение магических способностей (приносит ПО).
- **Мобилизация.** Увеличение числа армий (приносит ПО).
- **Торговля.** Обмен ресурсов.



### Патрулирование

Переместите одну из своих армий в соседнюю область (имеющую общую границу с вашей областью) той же карты территории. В ходе патрулирования нельзя перемещаться через воду (включая реки) и скалы (см. главу «Вода и скалы» на стр. 10).



### Поход

Переместите одну из своих армий с крайней области одной карты территории на крайнюю область другой. Крайняя область — область, граничащая с краем карты территории. Во время похода нельзя перемещаться через воду (включая реки) и скалы.

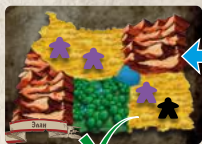
### Правила перемещения

- Нельзя перемещаться в область, занятую двумя армиями. В одной области никогда не может находиться более 2 фишек армий какого-либо цвета.
- Нельзя перемещаться в область, занятую последней армией игрока (то есть единственной армией его цвета в игре). Также запрещается перемещаться в область, занятую чужой армией, своей последней армией.





В области никогда не может быть больше 2 армий (независимо от их цвета).



Такая ситуация возможна: область может быть занята 2 армиями одного цвета или разных цветов.



Голубой стрелкой указано возможное направление для похода, а зеленой — для патрулирования. Отправиться в патрулирование по красной стрелке нельзя: реки непроходимы.

## Ведение войны

Если вы перемещаете армию в область с армией другого игрока, то начинается война. Вы, вторгшийся в область игрок, называется зачинщиком. Игрок, занимавший область до вашего вторжения, называется защитником.

**1. Цена войны.** Оба игрока берут кубик войны и, прикрывая его рукой, тайно выбирают на его верхней грани цену войны — суммарное число ресурсов, которое они готовы отдать на проведение военной кампании (не больше 11). Игрок должен располагать достаточным количеством ресурсов и соответствующих способностей для оплаты выбранной цены войны. ЛИБО игрок может поставить кубик войны вверх белым флагом. Белый флаг — это предложение мирного альянса, на него не нужно тратить ресурсы.



**2. Генеральное сражение.** Оба игрока показывают выбранные грани кубиков войны. Игрок с большей ценой войны выигрывает и получает контроль над областью. Игрок с меньшей ценой войны проигрывает. В случае выбора одинаковой цены войны побеждает защитник. Если оба игрока выбрали белый флаг, они заключают альянс (см. далее).



**3. Исход войны.** Победитель и проигравший оплачивают стоимость цены войны. Вычтите скидки и прибавьте штрафы, которые дают вам соответствующие способности, а затем доплатите остаток ресурсами: каждая мана покрывает 2 пункта цены войны, каждая руда — 1 пункт, каждая еда — 0 пунктов. После этого армия проигравшего отступает из области или выводится из игры и возвращается в его запас (см. далее), а армия победителя остается в области.

**Отступление.** После оплаты стоимости цены войны проигравший игрок может отступить своей армией в любую соседнюю область, потратив на это число еды, равное количеству его армий в игре. В результате отступления не может начаться новая война. Если отступать некуда или у игрока нет достаточного числа еды, выбрать отступление нельзя — проигравшая армия убирается из игры и возвращается в запас владельца.

***Пример:** Анна начинает войну с Карлом. У нее есть 1 мана, 2 руды и способность расы, дающая скидку 1 пункт к стоимости цены войны. Благодаря этой скидке Анна выставляет на кубике войны значение 5, хотя оплатить ресурсами может только 4. Карл не хочет тратить ресурсы, поэтому выбирает на кубике войны белый флаг. Анна и Карл показывают друг другу выбранные грани. Пятерка Анны выше нуля Карла, поэтому Анна выигрывает войну. Теперь игроки платят цену войны. Анне нужно оплатить 4 пункта цены войны (хотя на ее кубике, благодаря расовой способности, было выставлено 5). Карлу, предложившему перемирие, платить ничего не нужно, однако он обязан отступить армией или убрать ее из игры.*

**Альянс.** Оба игрока объявили перемирие — предложили альянс. Обе армии остаются в области, и оба игрока пользуются ее преимуществами. Считается, что они стали союзниками. Позже один из союзников может без каких-либо ограничений отправить свою армию, занимающую союзную область, в патрулирование или поход. Если это была единственная область, совместно занимаемая этими игроками, они перестают считаться союзниками.

**Важно!** Война всегда начинается, когда в одной области оказываются армии разных игроков. Если игроки хотят остаться в альянсе, во время войны они оба должны выбрать сторону с белым флагом на кубике. В ином случае происходит нарушение альянса.

**Нарушение альянса.** Если перемещение армии одного союзника начинает войну с другим союзником и хотя бы один из них не выбирает предложение альянса, под угрозой оказываются все области, которые эти игроки занимают совместно. Победитель текущей войны получает контроль над всеми областями, которые он делит с проигравшим войну игроком. Проигравший войну обязан либо отвести свои армии из всех общих с победителем областей, платя цену отступления за каждую армию, либо убрать их из игры. Проигравший игрок сам выбирает порядок, в котором рассматривается каждая такая область.

Если в результате нарушения альянса игрок должен потерять последнюю армию, не имея возможности отступить, то он бесплатно сохраняет свою единственную армию и перемещает ее в ближайшую незанятую область, даже если эта область находится на другой карте территории.





### **Строительство**

Потратьте необходимое количество руды, чтобы достроить свои башни до следующего уровня (строительство первого уровня стоит 1 руду, второго — 2 руды и т. д.). Переместите свою фишку башни на следующий уровень. Одним действием можно достроить только 1 уровень. Фишки башен сдвигаются по центральной части карты башни. В конце игры вы получите число ПО, соответствующее текущему уровню ваших башен.



### **Исследование**

Потратьте необходимое количество маны, чтобы изучить новый уровень магии (изучение первого уровня стоит 1 ману, второго — 2 маны и т. д.). Переместите свою фишку исследований на следующий уровень. Одним действием можно изучить только 1 уровень. Новый уровень магии дает вам новую способность, способности уже изученных уровней также продолжают действовать. В конце игры вы получите число ПО, равное вашему текущему уровню магии.



### **Мобилизация**

Добавьте в область одну новую армию, а затем потратьте столько еды, сколько ваших армий уже присутствует в игре (например, мобилизация 4-й армии стоит 4 еды). Новая армия размещается в области, занятой другой армией вашего цвета. Поскольку в одной области не может быть больше 2 армий, вы не можете выполнить действие мобилизации, если в игре нет областей, содержащих одну фишку армии вашего цвета. В конце игры вы получите по 1 ПО за каждую свою армию в игре, за исключением тех армий, которые потеряются в руинах.



### **Торговля**

Вы можете потратить любое количество ресурсов одного типа и получить столько же ресурсов другого типа (например, можете потратить 3 еды, чтобы получить 3 руды). Одним действием можно произвести только 1 обмен.

## Сбор ресурсов

Вместо того чтобы выполнять действие, выбранное активным игроком, каждый неактивный игрок может собрать ресурсы с занимаемых им областей. Каждая область, занятая как минимум 1 вашей армией, приносит вам 1 ресурс соответствующего типа. (Примечание. Если у вас больше одной армии в области, вы не получаете большее число ресурсов. Вы всегда собираете только 1 ресурс с области.) Количество собранных ресурсов отмечается на счетчике ресурсов вашей карты расы фишкой соответствующего ресурса.

### Во время сбора ресурсов:



*Леса приносят ману.*



*Горы приносят руду.*



*Равнины приносят еду.*

**У вас никогда не может быть больше 9 ресурсов каждого типа** — маркеры ресурсов никогда не выходят за последнее деление счетчика ресурсов.

В редком случае, если вы остались всего с одной армией в игре, вы получаете 1 бонусный ресурс по своему выбору в дополнение к ресурсу, который собирает ваша армия с занимаемой области.

## Остальные области

### Вода и скалы



- Вода и скалы — непроходимые области. Они не могут быть заняты армиями, если только расовая способность не разрешает сделать это.
- Реки тоже непроходимы. Области, разделенные рекой, не считаются соседними.

### Столицы



- Столичная область приносит 2 ПО игроку, который будет занимать ее к концу игры. Если ее будут занимать два союзника, каждый из них получит по 1 ПО.
- Столичная область не приносит ресурсы.



## Руины

- Как только армия игрока перемещается в руины или мобилизуется в них, ее фишка кладется плашмя — считается, что армия исследует местные развалины.
- Во время сбора ресурсов лежащая плашмя армия приносит 1 ресурс по выбору игрока.
- Лежащая плашмя армия не может перемещаться, однако она считается обычной армией в случае ведения войны и действия мобилизации. Решив выполнить действие патрулирования, вы можете не перемещать одну из армий, а вертикально поставить одну свою фишку армии, лежащую плашмя. Вертикально стоящая в руинах армия не собирает ресурсы, однако теперь она может быть отправлена в патрулирование или поход по обычным правилам.
- В конце игры все армии в руинах считаются потерявшимися. Они убираются из игры до подсчета очков.

## 4. Проверка условий конца игры

После того как каждый игрок совершил действие или собрал ресурсы, игроки смотрят, не выполнил ли кто-нибудь одно из следующих условий конца игры:

- Игрок мобилизовал все 7 своих армий.
- Игрок достиг 6-го уровня на карте башни.
- Игрок исследовал все 5 уровней магии на карте расы.

Если какой-либо игрок выполнил одно из этих условий, наступает конец игры. Конец игры необратим, его не могут отменить никакие будущие события. Игра заканчивается сразу после ближайшего обновления карты действий. Игроки подсчитывают набранные очки и определяют победителя (см. на стр. 14).

## 5. Передача фишки активного игрока

Передайте фишку активного игрока следующему участнику по часовой стрелке — наступает его ход и его черед выбирать действие.







## ДОПОЛНЕНИЕ

### Игра с жетонами находок

*(по желанию игроков)*

Перемешайте все 16 жетонов находок и случайным образом выложите по 1 жетону лицевой стороной вниз на каждую область, не занятую начальными армиями игроков. Количество жетонов в игре будет зависеть от числа участников. Не выкладывайте жетоны находок на воду и скалы. Когда армия перемещается в область с жетоном находки, открывайте жетон и применяйте его эффект (см. таблицу ниже).

#### **Игра впятером**

Отложите в коробку пустой жетон. Каждый игрок выкладывает только 3 жетона находок в своей вотчине.

| ЖЕТОН  | ЭФФЕКТ   |
|--|--|
|     | <p><b>Корона.</b> Корона становится достоянием нашедшего ее игрока. Она кладется на карту расы и приносит 2 ПО в конце игры. Если владелец короны проигрывает войну, то он передает корону тому, кто его победил.</p>  |
|    | <p><b>Сокровище.</b> Тут же получите 2 ресурса по своему выбору и сбросьте этот жетон.</p>   |
|    | <p><b>Разбойник.</b> Если вы откроете этот жетон, ваша армия попадает в засаду. Потратьте 2 ресурса по своему выбору или уберите армию из игры, переместив ее в свой запас. Затем сбросьте этот жетон.</p>   |
|    | <p><b>Логово дракона.</b> Этот жетон остается в той области, в которой его открыли. Если игрок, контролирующий эту область, побеждает в войне (неважно, в какой области), он может пожелать, чтобы проигравший войну игрок потерял не армию, а один уровень на карте башни. В этом случае армия проигравшего игрока обязана бесплатно отступить в соседнюю доступную область. Если доступных областей нет, армия убирается в запас проигравшего войну игрока, при этом он все равно теряет один уровень башен.</p> |
|    | <p><b>Лагерь.</b> Этот жетон остается в той области, в которой его открыли. Область с лагерем приносит 1 дополнительный ресурс контролирующему ее игроку. Тип этого ресурса соответствует типу области.</p>  |
|    | <p><b>Крепость.</b> Этот жетон остается в той области, в которой его открыли. Игрок, контролирующий область с крепостью, получает скидку 2 пункта к стоимости цены войны при нападении на любую область.</p>   |
|   | <p><b>Город.</b> Этот жетон остается в той области, в которой его открыли. В конце игры область с городом приносит 1 дополнительное ПО.</p>  |
|  | <p><b>Церковь.</b> Этот жетон остается в той области, в которой его открыли. Когда игрок, контролирующий область с церковью, теряет армию в войне, он может поместить ее не в запас, а в область с церковью. Сделать это можно только один раз. Сбросьте этот жетон после использования. <i>Вы не можете воспользоваться церковью, если в ее области уже присутствуют 2 армии.</i></p>   |
|  | <p><b>Пустой жетон.</b> Нет эффекта, просто сбросьте этот жетон.</p>   |

## Подсчет очков

После окончания игры каждый игрок получает победные очки (ПО) за следующее:



- 1 ПО за каждую свою армию в игре, за исключением армий, потерявшихся в руинах.
- 1 ПО за каждый исследованный уровень магии (плюс возможный бонус изученного 5-го уровня).
- ПО за башни — столько, сколько указано на карте башни.
- ПО за столичные области (2 ПО за единоличное присутствие в области, 1 за владение областью на пару с союзником).
- ПО за жетоны находок — столько, сколько указано в описании находки.

**Побеждает тот, у кого больше очков!** В случае ничейных ситуаций претенденты на победу поочередно сравнивают, у кого из них больше: армий в игре, уровней башен, уровней магии, суммарно ресурсов. Если ничья не разрешается, значит, победителей несколько.

## Игра внятером

Игра проходит по обычным правилам за исключением того, что игрок, обновивший карту действий, пропускает ход. Фишка активного игрока передается следующему участнику, на текущем ходу игроки не выполняют действий. Эта поправка дает возможность каждому игроку выбирать действия первым.

## Игра вдвоем

Игра вдвоем проходит с третьей, нейтральной картой территории, которая называется Потерянным королевством. Выложите на середину стола 1 случайную незадействованную карту территории и поместите на каждую ее область 1 армию неиспользуемого цвета — это нейтральные армии.

Игроки могут завоевывать области Потерянного королевства. Чтобы сделать это, игрок должен начать войну с нейтральной армией. Для победы в войне игроку необходимо заплатить цену войны — больше текущего числа нейтральных армий в игре или равную ему. Выиграв войну, игрок получает контроль над областью и забирает себе фишку нейтральной армии. Игрок кладет ее перед собой, в конце игры эта фишка принесет ему 1 ПО. Вы не можете начать войну с нейтральной армией, если не можете заплатить требуемую цену войны.

**Важно!** При игре вдвоем альянсы не заключаются. Поэтому использовать фракцию полуросликов не рекомендуется.

В конце игры участники получают по 1 ПО за каждую область Потерянного королевства, которую они занимают. Также они получают 1 ПО за каждую взятую фишку нейтральной армии.



## Создатели игры

**Автор:** Скотт Олмс

**Художник:** Уильям Брикер

**Редакторы:** Энди Харрисон и Ричард Э. Эдвардс

**Развитие игры:** Майкл Ко

**Дизайнер:** Даррелл Лаудер

**Почетные продюсеры:** Мэтт Пол, Эндрю Скарлателли, Майкл Блэк, Митчелл Ф. Гэйл, Виктор Лучангчо, Альберт Эспино, Дерек Лей Дэвис, Чаожань Чан, Линдон Мартин и Стивен Экман.

**Особая благодарность:** Бет Олмс, Бриттани Ко, Натану Хэтфилду, Брайану Икэгами, Дональду Шульцу, Крису Сэбату, Адаму Макайверу, Райнеру Альфорсу, всем тем, кто тестировал игру, сообществу BoardGameGeek и более 10 тысячам человек, поддержавших наш проект на Kickstarter и тем самым давших ему жизнь.

**Русское издание подготовлено GaGa Games**

**Перевод:** Александр Петрунин

**Дизайнер:** Лена Шлюйкова

**Редактор:** Катерина Шевчук

**Руководитель проекта:** Филипп Кан

**Общее руководство:** Антон Сквородин

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





© ООО «ГаГа Трейд» 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© GamelynGames, LLC, 2015. Все права защищены. Частичное или полное воспроизведение данного продукта запрещено без особого разрешения правообладателя. Tiny Epic Kingdoms, GamelynGames и логотип ТЕК являются торговыми знаками компании GamelynGames, LLC. [www.GamelynGames.com](http://www.GamelynGames.com)