





Ще один чудовий день у селі! Ваші фермери працюватимуть та беззахисні, ваші стіни міцні й нагійні, ваші **зrabіжники** — милі біголати, а ваші **кyрці** наймають найкращий людо, який тільки може стати до праці за ріну.

І все було б ідеально, якби не ті **КАПОСНІ СУСІДНІ СЕЛА!**

Ух, як же ви їх ненавидите!

Отже, у вас зародився план, як перемогти їх раз і назавжди. Ви станете **КОРОЛІВСТВОМ**.

Усе, що вам потрібно — це три королівські реліквії, які зоведуть ваше право на владу. Тоді ті сусідні села зрозуміють, хто тут головний!

Якщо тільки вони не випередять вас.



Українське видання цієї гри, яке ви тримаєте в руках, містить зобов'язання, яке з'являється у грі шостого з'явлення та 4 нових картки ринку.

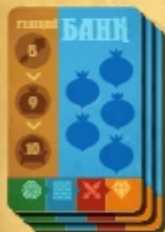
ВМІСТ ГРИ



24
початкових
картки



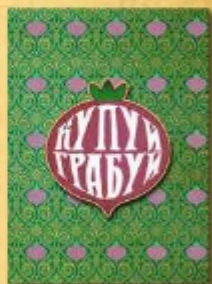
24
картки фрукту



6
карток банку



1 курка для
жеребкування



1 правила



18
жетонів реліквій



72
жетони фрукту

МЕТА ГРИ

Стати першим селом, що збере всі 3 реліквії.



Скіпетр
грасфського
буряка



Резьковий
трон



Капуста
корона

ПРО ГРУ

Реліквії не купити за гроші. Вам потрібна ріпа. БАГАТО ріпи. Одночасно змагайтеся з грабцями з обох боків, граючи по картці ліворуч і праворуч. Розігруйте картки фермерів, щоб заробити ріпу, грабіжників, щоб вкрасти ріпу, і стін, щоб захистити себе від цих підлих сусідів. Можете собі таке уявити — вони хочуть вкрасти ВАШУ ріпу? І не забудьте вислати ваших купців! Вони завербують нових селян та обмінюють ріпу на реліквії!



СИМВОЛИ

ПОЧАТКОВА КАРТКА



Ваш базовий набір селянина-початківця. Ці картки нагійні, хоч зешо і середньовічні. Картки БЕЗ цього символу вважають ринковими картками.

ГІПА



Могутній долар середньовіччя. Використайте курчю, щоб витратити рінґ на сильніші картки та вишукані реліквії. **2**: 2 рінґи.

ФЕРМЕРКА



Здобуває рінґ чесною працею. Уразлива до грабіжників.

СТІНА



Захищає вашу рінґу від грабіжників, але заробити багато рінґи не допоможе.

ГРАБІЖНИЦЯ




Краде рінґу у фермерів та курців. Безсила проти стін та інших грабіжників.

КУПЧИВЛ



Вербує нових селян та купує реліквії. Уразлива до грабіжників.

Приготування до гри




1. Кожен гравець бере 4 початкові картки по одній кожного типу. Вони позначені . У кожного гравця має бути однакова рука з 4 картками:

 Термерка  Стіна  Гравіжниця  Купчина

2. Кожен гравець бере картку банку.

ГРА НА 2 ГРАВЦІВ

Використовуйте бік картки банку,
на якому написано «Двобій».

3. Покладіть  поруч з вашою карткою банку — це ваша **комора**.
4. Покладіть  на вашу картку банку.
5. Відкладіть в коробку невикористані картки банку та початкові картки: вони не знадобляться у цій грі.
6. Покладіть жетони реліквій і  посередині столу в межах досяжності всіх гравців. Це **запас**.
7. Складіть ринкові картки горілиць у колоду та перемішайте її, а потім витягніть 4 верхні картки, виклавши їх у ряд горілиць так, щоб всі гравці могли їх бачити. Це **ринок** — картки, які можна купити під час гри.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожен раунд складається з 3 етапів:
планування, застосування, оновлення.

ПЛАНУВАННЯ

ГРА НА 3-6 ГРАВЦІВ

Кожного раунду всі гравці одночасно вибирають дві картки зі своєї руки і кладуть одну з них голілиць ліворуч, а іншу — голілиць праворуч. Кожна з цих карток буде взаємодіяти з гравцем на своїй стороні. Ці дві картки можуть бути ознакового типу, якщо вони у вас є.

ГРА НА 2 ГРАВЦІВ

У ваш перший хід: покладіть дві картки з вашої руки голілиць перег собою одна за одною. Картка попередня буде взаємодіяти з противником на етапі застосування в цьому раунді, а картка позаду — в наступному.

У всі наступні ходи: покладіть одну картку позаду тієї, що вже лежить на столі.

Її буде застосовано наступного раунду. Ви можете гивитися свої заплановані картки в будь-який момент.

ЗАСТОСУВАННЯ

Коли всі гравці приготувалися, всі картки має бути перевернуто горілиць і застосовано.

ГРА НА 2 ГРАВЦІВ

Відкрийте і застосуйте тільки ту картку, яка лежить ближче до вашого суперника.

Картки застосовують у порядку, вказаному на картці банку.

1

2

3

4



ФЕРМЕРИ

СТІНИ

ГРАБИЖНИКИ



КУПЦІ




Зіграна ліворуч картка впливає тільки на вашого сусіда ліворуч. Зіграна праворуч картка впливає тільки на вашого сусіда праворуч.

Картки однакового типу застосовують одночасно.

Ефекти карток повністю пояснено на с. 12.




Ефекти карток залежать від типу картки, яку зіграв ваш суперник.

Якщо зіграно  проти , **ВКРАДІТЬ!** у цього суперника і покладіть **ДО БАНКУ!**

Якщо її зіграно проти ,  або , **ОТРИМАЙТЕ!** і покладіть **ДО БАНКУ!**




Якщо на вашій картці немає символу картки, яку проти неї зіграли, ви нічого не робите.

Якщо зіграно  проти  або , **ВКРАДІТЬ!** у цього суперника.

Якщо зіграно проти  або , без ефекту.



Ефекти купців залежать від того, чи можете ви купити реліквію.

Якщо зіграно  тоді, коли ви не можете купити реліквію, ви мусите замість неї **КУПИТИ!** картку на ринку.



Розв'язання нічийих більш детально пояснене на останній сторінці правил.

БАНК



На початку гри ви маєте **1** у вашому банку. Ви можете перенести ріну у ваш банк за допомогою ефекту **ДО БАНКУ**.

Ви можете витратити її за звичайними правилами, однак вона буде захищена від **ВИКРАДЕННЯ**, якщо на картці не зазначено протилежне.

У вашому банку може бути го **5**.

У грі на своїх гравців — го **4**.

ОНОВЛЕННЯ

Після того як всі картки буде застосовано, гравці повертають собі всі свої застосовані картки в руку, після чого починається новий раунд.

ГРА НА 2 ГРАВЦІВ

Підберіть тільки ту картку, яку було застосовано в цьому раунді. Інша картка переміститься вперед, її буде застосовано наступного раунду.

КІНЕЦЬ ГРИ

Щойно гравець збирає три реліквії, він або вона виграє, а гра закінчується. Якщо кілька гравців купують свою третю реліквію одночасно, виграє гравець, у якого залишиться більше рипи.

Якщо в декількох гравців залишилася однакова кількість рипи, нічию виграє гравець, у якого залишиться більше карток у руці.

Якщо нічия зберігається, виграють усі гравці з однаковою кількістю очок!

Справжнє багатство — це час, який ми провели разом.



ЕФЕКТИ КАРТОК

ОТРИМАЙТЕ: візьміть ріпу з запасу та зодайте її у вашу **комору**. Кількість ріпи, яку гравець може зберігати у **коморі**, необмежена.

ДО БАНКУ: перенесіть ріпу з вашої **комори** у ваш **банк**. Ви можете витратити її за звичайними правилами, однак вона буде захищена від викрадення, якщо не зазначено протилежне. У вашому **банку** не може бути більш ніж **5** (або **4** у грі на здох).

ВКРАДІТЬ: заберіть ріпу у вашого суперника та зодайте її до своєї **комори**. Ріпу неможливо вкрати з **банку**, якщо не зазначено протилежне. Якщо у суперника ріпи менше, ніж ви можете вкрати, заберіть стільки, скільки є.

ВИСНАЖІТЬ: виснажену картку застосовують як зазвичай, але її не можна буде зіграти наступного раунду. Замість того, щоб повернути її собі до руки, гравець мусить покласти її горілиць поруч зі своєю карткою **банку**. Після час етапу оновлення наступного раунду виснажена картка повертається в руку власника, тоді її можна буде зіграти знову.

ЕФЕКТИ КАРТОК

КУПІТЬ РЕЛІКВІЮ: купіть свою наступну реліквію. Якщо зіграна картка дозволяє вам купити реліквію, ви мусите купити її, коли на це є змога. У грі на 3-6 гравців ваша перша реліквія коштує **8**; друга — **9**; третя — **10**.

Після купівлі останньої реліквії ви виграєте гру.

ГРА НА 2 ГРАВЦІВ

Перша реліквія коштує **6**; друга — **7**; третя — **8**.

Після купівлі останньої реліквії ви виграєте гру.

КУПІТЬ КАРТКУ: сплатіть у запас кількість рини, вказану на вашій картці, і візьміть картку з ринку в руку. Після того, як картку купили, витягніть нову картку, щоб замінити попередню на ринку. Якщо зіграна картка дозволяє вам купити картку ринку, ви мусите купити її, якщо маєте змогу. Якщо ви не можете дозволити собі купити нову картку, нічого не робіть. В руках у гравців може бути необмежена кількість карток.



ПОРАДИ

- Запам'ятайте рини безмежний. Якщо у вас закінчиться рина, використовуйте картоплю, моркву або буряки інші коренеплоди, які знайдете.
- Якщо картки на ринку закінчатся, ефект **КУПІТЬ КАРТКУ** не діє. Гра прозовжурється, як зазвичай.
- Якщо ви грабіжник із досвідом, який бажає довшої та складнішої гри, спробуйте зіграти у гру на 2 гравців з картками **ВАНКУ** для гри на 3+ гравців.
- Якщо ви граєте з більш ніж з гравцями, для вас буде бажаним, щоб ваші сусіди стежили за тими гравцями, з якими ви не взаємодієте безпосередньо. Укладіть союзи, щоб ослабити спільних ворогів, а потім зрадьте нових друзів, коли вони найменше цього очікуватимуть.

Відеоправила доступні за посиланням:



Розроблення гри

Том Ленг Пітер Гейборг

Оформлення та малюнки

Таня Вокер

Допомога у розробленні гри

Девіг Стефенсон Деніел Стефенсон

Особлива подяка

Тому Макліну, Дерріалу Лаузеру,
нашим працюючим тестувальникам, всій
команді Jellybean Games і нашим чудовим
спонсорам на Kickstarter.

Jellybean

VillageVillage.com

Jellybean.games

Українська локалізація

Головний редактор Володимир Янчарін

Перекладачка Юлія Ціпура

Верстальник Владислав Дімаков

Коректори Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний,
Антон Мінаков, Степан Бобошко



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:





ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com

м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.

РОЗВ'ЯЗАННЯ НІЧІЄЇ

• Коли кілька гравців купують картки одночасно, першим купує гравець з найменшою кількістю ріпи, а останнім — з найбільшою. Нічию за ріпою розв'яжіть підкиданням курки.

• Картки однакового типу застосовують одночасно, а не одна за одною. Наприклад:

У Ніколь .  Тані краде у Ніколь, у той час як  Ніколь краде у Тома. Таня отримує тільки . Таня не може вкрасти ту ріпу, яку Ніколь тільки-но вквала у Тома.

• Ефекти карток однакового типу застосовують у такому порядку:

1. **Отримайте.**
2. **Вкрадіть.**
3. **До банку.**
4. **Купіть.**

• Якщо два гравці **КРАДУТЬ** у одного гравця, але його або її ріпи не вистачить на всіх, вони розділяють ріпу порівну, а залишок дістається гравцю, який краде більше (якщо обидва гравці намагаються вкрасти однакову кількість, підкиньте курку, щоб вирішити, хто його візьме).

• Якщо гравець грає збох купців, він або вона визначає самотійно, в якому порядку їх застосувати.