

King & Assassins



RULES

King & Assassins

Ненавистный монарх вернулся, окружённый своей жестокой, но верной стражей. В то время как голоса протеста раздаются по всему городу, а люди в темных переулках шепчутся о свержении короля, он, безрассудно игнорируя мольбы своих советников, решил гордо прогуляться по главной площади, не обращая внимания на настроения своих подданных.

И всё же есть люди желающие поднять руку на короля. В то время как разъярённая толпа собирается за каждым углом, убийцы бродят по улицам и ждут удобного случая покончить с монархом раз и навсегда. Случится ли это сегодня?

ОБЗОР

King & Assassins - это асимметричная игра для двух игроков. Один игрок управляет мерзким королём и его рыцарями. Он надеется доставить короля в целости и сохранности в его замок, при этом иногда арестовывая некоторых жителей или устраняя опасных убийцы, которые желают убить правителя.

Другой игрок управляет группой горожан из гневной толпы, среди которых скрываются три убийцы. Его цель - убить монарха и освободить королевство от тирании.

КОМПОНЕНТЫ

В коробке с игрой вы найдёте:

12 жетонов горожан



7 жетонов рыцарей



3 жетона убийц



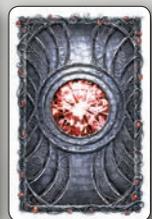
1 жетон короля



15 карт раундов



12 карт горожан



1 жетон ран короля



здоров



ранен

2 подсказки



23 пластиковых подставки



x15



x8

1 двустороннее игровое поле



Сторона А



Сторона В

ПОДГОТОВКА

Перед первой партией аккуратно извлеките жетоны из панчбордов. Жетоны нужно поместить на подставки - черные для короля и рыцарей и белые для горожан и убийц.

Расположите поле перед собой на ровной поверхности выбранной стороной вверх. Если вы играете впервые, то выберите сторону А.

1. Игрок-король игрок перемешивает карты раундов и располагает колоду лицевой стороной вниз рядом с полем.



2. Игрок-король берёт жетон ран и располагает его рядом с собой здоровой стороной вверх.

3. Игроки размещают горожан на клетках поля с символом ✕ (по одному горожанину на каждую клетку).



4. Игроки размещают рыцарей на клетках поля с символом ● (по одному на каждую клетку).



5. Король должен быть размещён на клетке с символом ⚬



6. Игрок-убийца берёт 12 карт горожан и в закрытую выбирает три из них. Выбранные карты указывают на то, кто из горожан является убийцами в этой партии.

Затем он размещает выбранные карты рядом с собой в закрытую, а другие карты убирает. Игрок-король не может посмотреть эти карты.

Наконец, он ставит 3 жетона убийц рядом с полем.

Теперь вы готовы начать игру!

Игра на стороне Б

Для игры на стороне Б игрового поля (с двумя стартовыми клетками для короля) есть некоторые отличия в подготовке к игре:

- Разместите всех горожан на их клетках.
- Игрок-убийца выбирает 3 карты горожан в качестве убийц, как обычно. **Он делает это перед тем как будет размещён король!**
- Затем игрок-король выбирает одну из двух доступных стартовых клеток для короля. Он размещает 5 рыцарей вокруг короля, как указано, и двух рыцарей, которые должны быть размещены

на клетках, с знаком точки, в верхней части поля (но не рядом с другой стартовой клеткой для короля)

- Наконец, возьмите колоду раундов и уберите из неё карты раундов с красным кристаллом. Уберите эти карты в коробку. Перемешайте колоду и положите рядом с полем лицом вниз.



Все другие шаги при подготовке остаются теми же для обеих сторон поля.

Игровое поле и передвижение

На поле изображен район города, разделённый на клетки. Есть два типа клеток - улицы и крыша.



Клетка улицы



Клетка крыши (обрамлённая)

Также вы можете найти клетки с воротами в замок (одну или две, зависит от стороны поля), через которые игрок-король может покинуть поле и победить в игре.



Клетка с воротами в замок

На каждой клетке одновременно может размещаться только один жетон. Во время движения нельзя передвигаться через занятые клетки. **Все атаки и движения можно производить только вертикально или горизонтально.**

Карта раунда

Каждая карта содержит следующую информацию:



1. Очки действия (ОД) убийц: как много ОД игрок-убийца может использовать для горожан и убийц.

2. ОД короля: как много ОД игрок-король может использовать для того, чтобы передвигать короля.

3. ОД рыцарей: как много ОД игрок-король может использовать для рыцарей.

4. Оковы: если этот символ присутствует на карте, то в этом раунде игрок-король может арестовать только одного горожанина, убрав его с поля.

Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов. В начале каждого раунда игрок-король вскрывает верхнюю карту раундов. На карте указаны ОД каждого игрока, которыми он может воспользоваться в данном раунде. Вскрытая карта кладётся рядом с колодой раундов и напоминает игрокам о доступных ОД.

Затем игрок-король играет свой ход, используя свои ОД для передвижения короля, рыцарей и воздействия на горожан и убийц.

Наконец, игрок-убийца играет свой ход, расходуя ОД для передвижения горожан, убийц и для воздействия на короля и рыцарей.

Ход игрока-короля

Во время своего хода игрок может передвинуть короля, рыцарей и выполнить различные действия, оплачивая их ОД. Кол-во ОД на текущий ход указано на вскрытой карте раундов.

Игрок-король может использовать ОД в любом порядке. Например, если у него 2 ОД для короля и 5 ОД для рыцарей, он может переместить короля на 1 клетку, затем передвинуть несколько рыцарей, затем передвинуть короля ещё на 1 клетку и затем передвинуть рыцарей снова (пока есть ОД).

Запрещено использовать ОД рыцарей для передвижения короля или ОД короля на действий рыцарей.

Игрок-король не обязан использовать все доступные ОД, но любые неиспользованные ОД теряются в конце хода.

Действия короля:

- **Движение (1 ОД):** король двигается на 1 соседнюю пустую клетку улицы. Только это действие доступно королю. Король не может взбираться на клетку крыши, толкать других персонажей, уничтожать убийц или арестовывать горожан.



Действия рыцарей:

- **Движение (1 ОД):** Рыцарь движется на 1 соседнюю клетку улицы или крыши (если он уже на крыше). Если рыцарь ступает на клетку занятую горожанами или убийцей, он толкает их (см. стр. 5)
- **Подъём (2 ОД):** рыцарь движется на 1 клетку с клетки улицы на соседнюю клетку крыши. Если рыцарь попадает на клетку занятую горожанином или убийцей, то он толкает их.
- **Спуск (1 ОД):** рыцарь движется на 1 клетку с клетки крыши на соседнюю клетку улицы. Если рыцарь входит на клетку занятую горожанином или убийцей, он толкает их.
- **Устранение убийцы (1 ОД):** рыцарь может устранить раскрытого убийцу пока убийца на соседней клетке. Если рыцарь на клетке крыши он может устранить убийцу как на соседней клетке улицы, так и на соседней клетке крыши. Если рыцарь на клетке улицы, то он не может устранить убийцу на крыше. Устранённый убийца немедленно убирается с поля.
- **Захват (1 ОД):** рыцарь может схватить 1 горожанина, если он на соседней клетке с ним. Это возможно только если на карте раундов есть знак оков. Только один горожанин может быть схвачен за раунд. Захват горожанина подчиняется тем же правилам, что и устранение убийцы (см. выше). Схваченный горожанин немедленно убирается с поля.



Толкание

Во время своего движения рыцарь может войти на клетку занятую гражданином или убийцей, столкнув его с этой клетки. Это называется толчком и не стоит дополнительных ОД - это происходит автоматически, как часть движения рыцаря.

Тот кого толкнули перемещается на 1 клетку в том же направлении, что и рыцарь, который выполнил движение. Если движение блокируется другим горожанином или убийцей, то они тоже толкаются (см. пример ниже).

Нельзя вытолкнуть горожанина или убийцу с клетки улицы на крышу или с игрового поля, но в то же время можно вытолкнуть с крыши на клетку улицы. Также запрещено

толкать на клетку занятую рыцарем или королём.

Если толчок невозможен, то и перемещение рыцаря невозможно.

Помните: рыцаря и короля нельзя толкнуть!

Захват скрытого убийцы

Если игрок за короля случайно схватит горожанина, который является убийцей, то игрок-убийца не раскрывает этого факта. Таким образом игрок-король никогда точно не знает как много убийц всё ещё в игре. Единственное исключение из этого правила, когда последний убийца схвачен или убит, в таком случае игра немедленно заканчивается и игрок-король побеждает.

Примеры толчков



Примеры некорректных толчков



Нельзя толкнуть с улицы на крышу.

Нельзя толкнуть короля.

Нельзя вытолкнуть с поля.

Нельзя толкнуть, потому что нельзя толкать рыцаря.

Ход игрока-убийцы

Во время своего хода игрок-убийца может двигаться и выполнять различные действия, используя горожан, убийц и тратя ОД за любое из них. Число очков движения доступное в текущем ходу указано на вскрытой карте раундов.

Игрок-убийца может разделить свои ОД так, как считает нужным. Например, если у него 5 ОД он может переместить горожанина на 1 клетку, затем передвинуть другого горожанина на 3 клетки и, наконец, открыть одного из убийц и устранить короля.

До тех пор пока игрок за убийцу не открыл убийцу и не разместил его на поле он может использовать только действия доступные для горожан. Он может вскрыть любое число убийц бесплатно в любой момент своего хода. Если он решит сделать так, он обменяет всех горожан, которых выберет, на убийц и продолжит свой ход. Все открытые убийцы подчиняются правилам описанные под пунктом "Действия убийц".

Игрок-убийца может не использовать все ОД, но все неиспользованные ОД теряются в конце его хода.

Действия горожан:

- **Движение (1 ОД):** горожанин двигается на 1 соседнюю, пустую клетку улицы или крыши (если он уже на крыше).
- **Подъём (2 ОД):** горожанин двигается на 1 клетку с клетки улицы на соседнюю пустую клетку крыши.
- **Спуск (1 ОД):** горожанин двигается на 1 клетку с клетки крыши на соседнюю пустую клетку улицы.



Действия убийц (доступны только для раскрытых убийц):

- **Движение (1 ОД):** убийца движется на 1 соседнюю пустую клетку улицы или крыши (если он уже на крыше)



- **Подъём (1 ОД):** убийца перемещается на 1 клетку с улицы на соседнюю пустую клетку крыши.
- **Спуск (0 ОД):** убийца перемещается на 1 клетку с крыши на соседнюю пустую клетку улицы.
- **Устранение рыцаря (1 ОД/2 ОД):** убийца может устранить рыцаря, если он на соседней с ним клетке. Если убийца на крыше, то он может устранить рыцаря как на соседней клетке улицы, так и на крыше. Если убийца на клетке улицы, то он не может устранить рыцаря на крыше. Устранённый рыцарь немедленно убирается с поля. Первое устранение в течении хода стоит 1 ОД, а второе - 2 ОД (не имеет значение 1 или 2 разных убийцы выполнили действие). Игрок-убийца не может устранить более чем 2 рыцарей за ход.
- **Атака короля (2 ОД):** Если убийца на соседней с королём клетке, то он может атаковать короля, нанеся ему 1 ранение. Убийца на крыше может атаковать короля на клетке улицы. Каждая атака против короля стоит 2 ОД. Чтобы устранить короля ему нужно нанести два ранения (оба можно нанести в один ход). Оба ранения могут быть нанесены одним или двумя разными убийцами. После получения первого ранения, игрок-король переворачивает жетон ранения короля на сторону ранения. Если он не может (потому что король уже ранен), то король убирается с поля. Игра немедленно заканчивается победой игрока-убийцы.

После того как оба игрока заканчивают их ходы, раунд заканчивается. Игроки начинают новый раунд, выкладывая новую карту раундов поверх предыдущей таким образом, что видна только 1 карта раундов.

После того как все карты раундов раскрываются (14 или 15 в зависимости от сценария) игра немедленно заканчивается. Колода карт раундов никогда не перемешивается.

Конец Игры и Условия

Победы

Один из игроков немедленно побеждает, если выполняется любое из условий.

Игрок-король побеждает если:

- Он устраняет всех трёх убийц скрытых среди горожан (арестовывает их пока они горожане или устраняет раскрытых убийц). Как только игрок за убийц теряет последнего убийцу он должен немедленно сообщить об это игроку-королю.

ИЛИ

- Король входит в замок через любую клетку с воротами, обозначенную на поле флагами (число таких клеток зависит от стороны поля). В этом случае вход в замок означает уход с клетки ворот и выход с игрового поля внутрь здания (т.е. недостаточно остановится на клетке с флагами).

Игрок-убийца побеждает если:

- Он устраняет короля нанеся ему 2 раны (когда король получает ранение и его жетон ран уже показывает ранение).

ИЛИ

- Игроки вскрыли все доступные карты раундов и король до сих пор на поле (он не вошёл в замок).

Так как игра ассиметричная мы советуем вам сыграть ещё раз, сменив стороны. Победа будет слаще, если вы сыграете и за короля и за убийц.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор:

Łukasz "Wookie" Woźniak

Автор благодарит свою жену Ola, которой так понравилась King & Assassins, что она была готова играть в неё раз за разом, а также тестировщиков - Dominik Kurowski и Konrad Grondys - которые неумоимо продолжали играть с ним или друг с другом.

Руководитель проекта:

Marek Mydel

Художник обложки:

Grzegorz Rutkowski

Художник:

Michał Teliga

Interior Art and Game Layout:

Tomasz Chistowski

Правила:

Michał Walczak-Ślusarczyk

Перевод на английский:

Transdesign Marek Mydel

Издатель:

Galakta 2013

Тестировщики:

Dawid "Ertai" Cichy, Robert, Michał and Krzysztof Ciombor, Urszula Drabińska, Jacek "Darken" Gołębiowski, Marcin Kukła, Witold Lechowicz, Artur Mars, Marek Mydel, Grzegorz "Gan" Nowak and Marcin Nowak, Maciej Obszański, Sebastian Oliwa, "Sigil" Gaming Club, Piotr Stankiewicz, Monika Stojek, Mateusz Wasilewski, Wojciech Wójcik, and Michał Ziemiński.

Отдельное спасибо Bartosz Przybyła, Marta Krzemieniewska, Szymon Woźniak, Łukasz Ładziak, Ala Miks, и другим людям, которые помогли тестировать игру.



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
POLAND
tel. 12 6563489