

КОРЁ

고려



ПРАВИЛА ИГРЫ

КОРЁ

고려

Добро пожаловать в империю Корё — средневековое государство на месте современной Кореи. Здесь торговцы полагаются на вес золота, шпионы бьют в спину, а сенаторы увещевают народ сладкими речами. Кем станете вы в этом мире, пронизанном духом стимпанка?

В настольной игре «Корё» вам предстоит завоевать расположение влиятельных гильдий. В случае успеха вы получите особые привилегии: выгодные договоры с банками, влияние на средства массовой информации, покровительство жрецов. Но конкуренты не дремлют, и благосклонность гильдий в любой момент может перейти к ним. Путь к успеху и власти в империи Корё непрост, и для победы все средства хороши!



ЦЕЛЬ ИГРЫ

На протяжении 8 раундов игроки разыгрывают карты персонажей и событий, стараясь заработать расположение девяти могущественных гильдий. Побеждает игрок, получивший наибольшее влияние в конце игры.

СОСТАВ ИГРЫ

- 45 карт персонажей
- 10 карт событий
- 8 карт сезонов
- 8 жетонов влияния
- 1 жетон первого игрока
- Правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ⚙️ Перемешайте вместе 45 карт персонажей и 10 карт событий. Получившуюся колоду положите лицевой стороной вниз посередине стола.
- ⚙️ Сложите карты сезонов в одну стопку в порядке убывания чисел на рубашках (от 1 до 8). Разместите её лицевой стороной вниз рядом с колодой персонажей и событий. Самой верхней картой стопки должна оказаться «1», а самой нижней — «8».
- ⚙️ 8 жетонов влияния образуют банк.
- ⚙️ Случайным образом определите первого игрока и выдайте ему соответствующий жетон.

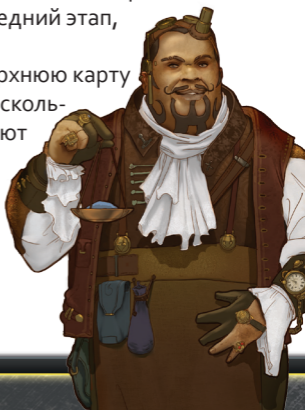


ХОД ИГРЫ

Игровой раунд состоит из 4 этапов. Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, участники отыгрывают этапы по порядку. Отыграв последний этап, игроки заканчивают раунд.

В начале раунда раскройте верхнюю карту стопки сезонов. На ней указано, сколько карт в текущем раунде получают на руки игроки и сколько (максимально) они могут оставить перед собой в конце раунда.

Игра заканчивается после 8-го раунда.



Номер сезона

Сколько карт
сдаётся в начале
раунда



Сколько карт
(максимально)
можно оставить
перед собой
в конце раунда

ПРИВИЛЕГИЯ

Если в какой-то момент хода **перед вами выложено больше карт какого-либо персонажа, чем перед каждым из соперников**, вы получаете привилегию этого персонажа. Если в дальнейшем перед соперником окажется столько же или больше карт этого персонажа, вы тут же теряете его привилегию. Если перед несколькими игроками выложено одинаково большое количество персонажей, привилегию не получает никто.

Количество таких
карт в колоде



Название

Привилегия

Подробнее привилегии описаны в конце правил. На карте персонажа, как правило, указано, на каком этапе раунда можно воспользоваться его привилегией.

ЭТАПЫ РАУНДА



Начало раунда. Каждый игрок получает из колоды столько карт, сколько указано на карте текущего сезона.

Привилегия «Журналиста» позволяет игроку получить на 1 карту больше.



Приказы. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый выкладывает с руки перед собой в закрытую любое количество одинаковых карт.

Нельзя выкладывать карты с разными названиями.

К примеру, вы можете выложить четырёх «Банкиров» или два «Нападения» (событие), но не «Банкира» и «Нападение» вместе.

Привилегия «Мореплавателя» позволяет игроку выложить 2 карты с разными названиями.

Все невыложенные карты на руках игроки сбрасывают.



Действия. Первый игрок раскрывает выложенные перед ним карты. Если он раскрыл карты событий, то разыгрывает их эффект. Затем он передаёт ход по часовой стрелке, и другие игроки делают то же самое.

В свой ход на этом этапе можно воспользоваться привилегиями «Банкира», «Жреца» и первой привилегией «Шпиона» (до, во время или после раскрытия карт).



Конец раунда. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок сравнивает количество выложенных перед ним карт с тем пределом,

который указан на текущей карте сезона. При превышении этого предела игрок должен сбросить лишние карты персонажей на свой выбор.

Важно: сбросить можно только карты персонажей. Сбросить карты событий («Нападение» и «Подкуп») можно только за счёт привилегии «Жреца» в фазе действий.

Привилегия «Сенатора» позволяет игроку оставить перед собой на 2 карты больше.

Все сброшенные карты замешайте обратно в колоду. Жетон первого игрока передаётся следующему участнику по часовой стрелке, и начинается новый раунд.

ПРИМЕР РАУНДА

Раскрыта пятая карта сезона. К началу раунда перед игроками выложены следующие карты:



Сергей

Елена



Пётр

Поскольку у Елены привилегия **«Журналиста»**, она получает на 1 карту больше, чем указано на карте сезона. Елена берёт на руку 7 карт, а остальные игроки — по 6.

Игроки выбирают карты на руке, выкладывают их перед собой в закрытую, а остальные сбрасывают. Затем по очереди раскрывают выбранные карты.

Сергей раскрывает свои карты первым: **«Подкуп»** и **«Сенатора»**. Он мог выложить две разные карты, поскольку имеет привилегию **«Мореплавателя»**. С помощью **«Подкупа»** он забирает у Петра одну его карту **«Стража»** и отдаёт ему **«Мореплавателя»**. Если бы у Петра не было **«Стражей»**, его карты **«Шпионов»** могли бы защитить его от действия **«Подкупа»**. Также у Сергея привилегия **«Жреца»**, и с её помощью он сбрасывает только что выложенный им **«Подкуп»**.

Следующей ходит Елена. Она раскрывает 3 карты **«Торговцев»** и берёт 1 жетон влияния из банка, поскольку у неё привилегия **«Банкира»**.

Последним ходит Пётр. Он раскрывает карту **«Торговца»**. Затем он использует первую привилегию **«Шпиона»** (вторая не действует из-за того, что у него есть **«Стражи»**) и забирает у Елены жетон влияния.



Сергей



Елена



Пётр

Раунд заканчивается. Предел на текущей карте сезона — 7 карт. У Сергея 7 карт, у Петра — 7, а у Елены — 9. Она должна была бы сбросить две лишние карты до этого предела, но привилегия «Сенатора» позволяет ей оставить на 2 карты больше (а привилегию «Сенатора» она получила благодаря «Всеведущему», который разрешает ничейные ситуации в свою пользу).

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Завершив 8-й раунд, игроки заканчивают игру, подсчитывают набранные ими очки влияния и определяют победителя.

⚙️ Игрок, имеющий в конце игры привилегию какого-либо персонажа, получает столько очков влияния, сколько указано на карте этого персонажа.

Важно: привилегия «Всеведущего» не действует во время подсчёта очков. Таким образом, ничейные ситуации никак не разрешаются, и соответствующие персонажи не приносят очков влияния. Но «Всеведущий» всё равно принесёт своему владельцу 1 очко влияния.

Пример: у одного игрока 2 «Торговца», у другого — 3, а у третьего — 4. Очки влияния за «Торговца» получает только третий игрок. Если бы у третьего игрока было только 3 «Торговца», возникла бы ничейная ситуация и никто из игроков не получил бы очки влияния за «Торговца».



- ⚙ За каждую выложенную перед собой карту события игрок теряет 1 очко влияния.

Пример: игрок заканчивает игру с 3 «Нападениями» и 1 «Подкупом». Он теряет 4 очка влияния.

- ⚙ За каждый полученный игроком жетон влияния он получает 1 очко влияния.
- ⚙ Участник, набравший наибольшее количество очков влияния, побеждает. При равенстве очков победителей в игре несколько.

ПРИВИЛЕГИИ ПЕРСОНАЖЕЙ



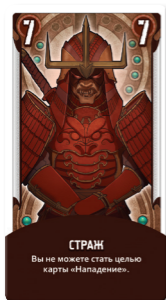
Торговец

У «Торговца» нет привилегии. Но если в конце игры перед вами выложено больше всего «Торговцев», вы получите 9 очков влияния.

Журналист

Если в начале раунда перед вами выложено больше всех «Журналистов», вы получаете на 1 карту больше, чем указано на текущей карте сезона.





Страж

Привилегия действует в чужой ход. Если перед вами выложено больше всего «Стражей», эффект карт «Нападение» на вас не действует. Стражи защищают вас от любого игрока, намеревающегося уничтожить одного из ваших персонажей.

Банкир

Если в свой ход на этапе действий перед вами выложено больше всего «Банкиров», вы можете взять из банка 1 жетон влияния. В банке всего 8 таких жетонов, и когда кто-то забирает последний, «Банкир» уже не позволит вам брать жетоны из банка.



Мореплаватель

Если в свой ход на этапе приказов перед вами выложено больше всего «Мореплавателей», вы можете выложить 2 разные карты (например, «Торговца» и «Шпиона»). Выкладывать более сложные комбинации (например, трёх «Торговцев» и одного «Шпиона») привилегия «Мореплавателя» не позволяет.



Жрец

Если в свой ход на этапе действий перед вами выложено больше всего «Жрецов», вы можете сбросить 1 лежащую перед вами карту события: «Нападение» или «Подкуп».

Сенатор

Если в конце раунда перед вами выложено больше всего «Сенаторов», вы можете оставить перед собой на 2 карты больше, чем указано на текущей карте сезона.



Шпион

У «Шпиона» есть две привилегии, действующие только при выполнении определённых условий (помимо того, что у вас должно быть больше всего «Шпионов»).

Привилегия 1. Если в свой ход на этапе действий перед вами выложено больше всего «Шпионов», вы можете украсть 1 жетон влияния у другого игрока. Если у других игроков нет жетонов влияния, нечего и красть.

Привилегия 2. Если перед вами выложено больше всего «Шпионов», эффект карт «Подкуп» на вас не действует (даже если «Подкуп» раскрываете вы сами!).

Важно: эта привилегия не действует, если перед вами выложен хотя бы один «Страж».

Пример: перед игроком выложено два «Шпиона» и нет «Стражей». У него действуют обе привилегии «Шпиона». В свой ход на этапе действий он раскрывает «Подкуп». Игрок не может поменять местами своего персонажа с персонажем соперника из-за привилегии «Шпиона». Он может поменять местами только персонажей двух других игроков.



Всеведущий

Привилегия «Всеведущего» действует, пока перед вами выложена эта карта. Если перед вами выложен «Всеведущий», то любые ничейные ситуации разрешаются в вашу пользу.

Пример: перед вами выложены «Всеведущий» и «Шпион». Перед вашим соперником тоже есть «Шпион». Благодаря «Всеведущему» вы получаете привилегию «Шпиона».

Важно: привилегия «Всеведущего» действует только во время игры, но не при подсчёте очков.

СОБЫТИЯ



*Модификатор
очков в конце игры*

Название

Подкуп

Можете поменять местами двух персонажей разных игроков.

Эффект

Открыв карту события на этапе действий, немедленно примените её эффект. Этот эффект однократный, а карта остаётся лежать перед вами рядом с другими персонажами. В конце раунда, когда вы проверяете, не превышен ли предел выложенных карт, карты событий тоже учитываются, но при превышении предела сбросить их нельзя. Избавиться от выложенных событий можно только за счёт привилегии «Жрецов». Каждая карта события, выложенная перед игроком, отнимает у него 1 очко влияния в конце игры.



Нападение (всего 6 карт, отнимает 1 очко влияния)

Открыв карту «Нападения» на этапе действий, вы можете уничтожить одну из карт персонажей другого игрока. Уничтоженный персонаж отправляется в сброс. Игрок, имеющий привилегию «Стража», не может стать целью «Нападения».

Подкуп (всего 4 карты, отнимает 1 очко влияния)

Открыв карту «Подкупа» на этапе действий, вы можете поменять местами двух персонажей разных игроков (в том числе одного из ваших). Игрок, имеющий вторую привилегию «Шпиона», не может стать целью «Подкупа».



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Гэри Ким

Художник: Стефан Гантье

Графический дизайн: Иэн Паровель

Особая благодарность:

Гэри Киму, Донхуну Ли, Джейд Ю, К. Дж. Ли, Дейву Чою, Wednesday Games, Harry Baobab, Иэну Паровелю, Стефану Гантье, Moonster Games Asia и Moonster Games France, Жюлю Верну, MagPie, ночному Хондэ, 고기구이, Korean Air, 미미네 и Coke Zero!

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редакторы: Евгения Некрасова, Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите

на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно

hobbyworld.ru