



Долина гоблинов

Сценарий для настольной игры Кингсбург

В северной части Королевства простирается долина, населённая воинственными племенами гоблинов. И хотя большую часть времени племена проводят, воюя друг с другом, они всегда готовы дать отпор поселенцам, норовящим заложить в их землях опорный пункт.

Подготовка

Создав Колоду Врагов, из оставшихся карт составьте и вторую Колоду Врагов (правила те же: по карте на год, рубашкой вверх). Это будет Колода Долины.

Племена гоблинов

Во время каждой Зимы, вскройте верхнюю карту Колоды Долины. Если карта не оказалась гоблинами, не учитывайте её, и битва проходит в обычном порядке. Иначе к нашествию в надежде сровнять новые поселения людей присоединилось и племя гоблинов.

Король тут же посылает подкрепление в количестве воинов, равном текущему году (например, во время третьего года к выпавшему на кубике числу надо добавить трёх воинов). Сила гоблинов прибавляется к силе вторгшихся врагов.

Проигравшие битву игроки несут потери, указанные на обеих картах врагов. А победившие – получают указанные на обеих картах награды.

В любом случае, в обычном порядке карты врагов в конце Зимы сбрасываются.

Во время пятого года карта, вскрываемая с верха Колоды Долины, всегда считается “гоблинами” независимо от указанного на ней вида карты.

Заметьте: Частокол даёт бонус +1 даже если гоблины не являются основным врагом, а присоединились к вторжению. Но если обе карты врагов оказались гоблинами, бонус не удваивается!

Заметьте: Когда игрок получает возможность тайно посмотреть верхнюю карту Колоды Врагов, он может выбрать, с какой колоды её посмотреть.

Оригинал: [Fantasy Flight Games](#)

Перевод: [Александр Булгаков aka oranged \(http://pronastolki.ru\)](http://pronastolki.ru)



Требовательная столица

Сценарий для настольной игры Кингсбург

Растёт государство, растёт и столица. И хотя губернаторы приграничных земель могут и не замечать, Государь ожидает видеть и их участие в развитии столицы в виде постоянных даров. А то ведь однажды он может просто забыть послать солдат на помощь в защите границ...

Подготовка к игре

Вам понадобится несколько фишек, чтобы использовать их в качестве “фишек роста”. Положите на этот лист по 3 такие фишки за каждого игрока (таким образом, для игры вчетвером это количество составит 12 фишек роста...).

У его высочества есть несколько задумок

В начале каждого года, чтобы определить, чего в этом году желает столица, бросается 2 кубика (после броска положите кубики на этот лист). Каждый кубик отражает отдельную потребность из перечня, представленного ниже.

- 1) Золота! Столица ожидает от каждого из игроков по 1 золоту.
- 2) Деревя! Столица ожидает от каждого из игроков по 1 дереву.
- 3) Камня! Столица ожидает от каждого из игроков по 1 камню.
- 4) Рекрутов! Столица ожидает от каждого из игроков по 1 солдату.
- 5) Роскоши! Столица ожидает от каждого из игроков по 1 жетону “+2”.
- 6) Рабочей силы! Столица ожидает от каждого из игроков по 1 кубiku во время Осени (просто бросайте во время Третьего урожая на 1 цветной кубик меньше).

Летние дары

В начале Фазы 5 каждого года каждый игрок (в порядке очереди хода) может послать в столицу один из даров, оба или ничего (это его право).

- Если игрок послал оба требуемых столицей дара, Государь остаётся доволен и дарует игроку 2 ПО. Положите на этот лист ещё 1 фишку роста.
- Если игрок послал только один из даров, ублажить Государя не выходит, и ничего не происходит.
- Если игрок не послал ничего, Государь приходит в ярость, а игрок теряет 1 ПО. Уберите с этого листа 1 фишку роста.

Зимнее подкрепление

Разделите количество фишек, лежащих на этом листе, на количество игроков (округлите полученное число вниз). Если во время броска кубика, определяющего количество посланных Государем в помощь королевских воинов, выпадет число, превышающее полученное, результат броска приравнивается к нулю (и Государь воинов не посылает).

Автор оригинального текста: Luca Iennaco (<http://www.fantasyflightgames.com/>)

Автор перевода: Александр Булгаков aka oranged (<http://pronastolki.ru>)



Холодный расчёт

Сценарий для настольной игры “Кингсбург”

Народ бывает разный: это и праздная знать, и умелые ремесленники, задиристые солдаты и покорные крестьяне.

И мудрый губернатор знает, в какой момент и какое сословие общества надо поддержать, чтобы благоприятно повлиять на свою карьеру.

Я поддержу вас...

В начале каждого года каждый из игроков (в порядке хода) выбирает, какое сословие поддержать, помещая на описание этого сословия фишку своего цвета. Каждое из сословий может быть выбрано только единожды. В конце года все фишки с этого листа убираются.

- Аристократия:** В порядке хода вы всегда стоите первым. Кроме того, если при сравнении числа зданий во время фаз 1, 3 и 5 у вас с кем-то ничья, она трактуется в вашу пользу.
- Духовенство:** Каждый урожай, если окончательный результат броска (то есть после использования таких зданий, как Статуя или Часовня) не превышает 9, вы получаете 2 победных очка.
- Военные:** Для определения количества подкрепления, которое пошлёт государь в помощь губернаторам во время зимнего вторжения, кидается не один кубик, а два. При этом к вам применяется большее из двух выпавших чисел, а ко всем остальным – меньшее.
- Подполье:** Выбрав это сословие, поместите фишку вашего цвета на одного из советников. Никто кроме вас не может влиять на этого советника. В конце года уберите эту фишку с игрового поля.
- Ремесленники:** В конце каждого урожая, если у вас нет товаров (то есть 0 золота, дерева и камня), вы можете взять 1 любой товар на выбор из общего резерва товаров.
- Артисты:** Каждый урожай после броска кубиков, но до определения порядка хода, вы можете перебросить один из своих кубиков.
- Крестьяне:** Каждый урожай, если вы влияете на Советников только из нижнего ряда (с ценой не более 6), вы можете получить помощь от одного из выбранных вами советников дважды.
- Преступники:** Выбрав это сословие, отнимите у себя 2 победных очка. Каждый урожай после того, как все кубики использованы для влияния на советников, но до того, как применяются свойства советников, вы можете получить помощь от советника с наименьшей ценой из тех, на кого никто не повлиял.

Оригинал: [Fantasy Flight Games](#)

Перевод: [Александр Булгаков aka orangeD](#)



Хрупкие альянсы

Сценарий для настольной игры Кингсбург

Королевские советники постоянно мешают друг другу и создают хрупкие альянсы, которые развиваются или рушатся, как только того потребуют сложившиеся обстоятельства или их новые потребности.

И жизненно важным навыком для любого губернатора является – уметь выбирать, кому можно доверять и кем нельзя пренебречь.

Залог лояльности

В начале каждого года каждый игрок (в порядке очерёдности) размещает **одну** из своих фишек под каким-либо из советников.

Каждый советник может принять более одной такой фишки за игру, в том числе от одного и того же игрока.

Эти фишки не убираются и остаются у советников до конца игры.

Друзья или враги

Всякий раз, когда игрок влияет на советника, не имеющего фишки его цвета, все остальные игроки получают по 1 победному очку за каждую фишку, принятую от них этим советником.

(При игре вдвоём это свойство срабатывает и каждый раз, когда в начале каждого урожая бросаются кубики, не принадлежащие ни одному из участвующих игроков!)

Зёрна сомнений

В конце третьего года каждый из игроков (в порядке очерёдности) убирает одну фишку игрока, сидящего слева от него, с любого из советников.

При игре вчетвером или впятером это действие повторяется и в конце четвёртого года.

Оригинальный текст: [Fantasy Flight Games](#)

Перевод: Александр Булгаков aka oranged (<http://pronastolki.ru>)