

# ТАРА

## Трон Королей

Стратегическая игра для 2-4 игроков в возрасте от 10 лет

### ПРАВИЛА ИГРЫ

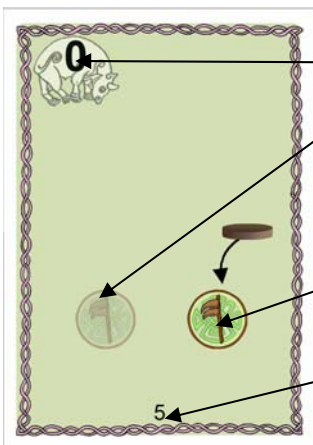
В игре «Тара, трон королей» каждый игрок старается быть коронованным Ард Ри, или Верховным Королем, в Таре, древнем городе, где находился трон Ирландии. При помощи карт, представляющих последователей, и кумалов (каждый кумал стоит 3 коровы) игроки пытаются продвигать своих последователей от земледельцев к скотоводам, от воинов к вождям и, в конце концов, к правящему королю региона. Но необходимо остерегаться предателей!

Игрок, сумевший посадить королей на трон в двух регионах, становится Верховным Королем Ирландии в Таре и выигрывает игру.

### В состав игры входит:

- 1 игровое поле
- 36 карт Тары
- 4 карты Ратов
- 8 информационных карт (4 на английском языке и 4 на немецком)
- 4 набора игровых фишек (по 20 штук синего, красного, белого и желтого цветов, плюс по 2 фишки королей каждого из цветов)
- Кумалы (24 штуки по 1 кумалу, 6 штук по 5 кумалов)
- Кубик ведущего игрока (черный кубик)

#### Пример карты Тары



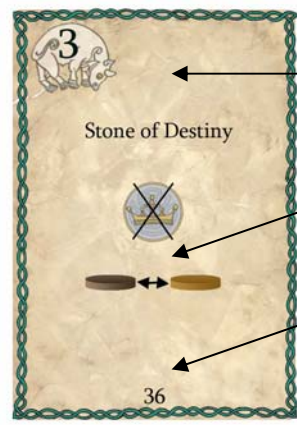
Стоимость активации в кумалах (0-4)

Эти позиции (занятые или не занятые) должны присутствовать на поле в отношении к позиции выкладывания.

Позиция выкладывания

Число для разрешения споров (1-36)

#### Пример карты «Камень Судьбы» (Stone of Destiny)



Стоимость активации

Поменяйте местами **любые** две фишки в одном регионе не в позиции Короля; после этого игрок может заплатить, чтобы активировать одну или обе перемещенные фишки.

Число для разрешения споров (1-36)

По-древнеирландски слово «рат» (Rath) означало крепость.

Карты показывают, сколько фишек могут выложить игроки, куда их можно выложить и сколько будет стоить активация фишек на продвижение. На каждой карте есть еще и число для разрешения споров.

## Пример карты Рата (Rath)



Сюда кладутся кумалы игрока.

Сюда кладутся пленники игрока.

## Обзор игры

Игра «Тара, трон королей» состоит из раундов, в которых играют по 3 карты. Раунд заканчивается, когда все игроки используют по 3 карты.

Перед началом раунда ведущий игрок раздает всем по 6 карт. Каждый игрок выбирает из этих карт 3 для использования в течение раунда, а оставшиеся 3 откладывает (удобно положить их под карту Рата), эти карты будут использоваться в следующем раунде. В течение каждого раунда игроки будут использовать выбранные 3 карты.

В свой ход игрок выбирает одну из карт из руки и играет ее. Затем ход передается игроку слева, и так далее, пока все игроки не сыграют все свои три карты.

В свой ход игрок может выполнить одно из четырех действий:

- сыграть карту и выставить фишки в регион;
- сыграть карту «Камень Судьбы» и поменять местами фишки в регионе;
- сбросить любую карту и заплатить 4 кумала, чтобы объявить амнистию в регионе и отпустить всех пленников;
- сбросить любую карту и взять 2 кумала.

Если игрок выложил фишки или поменял их местами, он может заплатить стоимость активации, указанную на карте, чтобы продвинуть одну фишку на позицию над двумя расположенными рядом фишками (см. пример 5 на стр. 8). Например, если игрок выставил скотовода рядом с еще одним своим скотоводом, он может заплатить стоимость активации, указанную на карте, и положить фишку над этими двумя скотоводами в позицию на уровне воина. Цель игры – установить в регионе своего короля, продвинув фишку до этой позиции.

Выставляя или продвигая фишки, игрок может захватить вражеские фишки и обменять их на свои, которые были захвачены ранее.

После того как все игроки использовали по три карты, раунд заканчивается. В каждом регионе может быть предатель (см. раздел *Предатели* на стр. 9). Игрок, у которого есть предатель, меняет местами одну из своих фишек на фишку противника и может заплатить, чтобы продвинуть фишку из позиции предателя. Затем игроки собирают доход, зависящий от количества их фишек на поле и их уровня. После этого игроки убирают фишки из любого региона, где есть новый король. Игрок, контролирующий нового короля, может выставить гарнизон в этом регионе. Пленники выкладываются на карту Рата и может произойти обмен пленными или их выкуп. В конце концов ведущий игрок выбирает нового ведущего игрока на следующий раунд. После этого начинается новый раунд, в котором используются 3 карты, отложенные в предыдущем раунде, или раздаются новые 6 карт, которые снова делятся на две части.

Игра продолжается до тех пор, пока у какого-нибудь игрока не будут короли в двух разных регионах. Этот игрок объявляется победителем.

### Ход игры

#### Начало раунда

- 1 Если у игроков нет карт, колода тасуется и каждый игрок получает по 6 карт.
- 2 Или:
  - а) Выбрать 3 карты, которые будут использоваться в этом раунде, и отложить 3 карты до следующего раунда, или
  - б) Использовать оставшиеся с предыдущего раунда три карты.

#### Ход игрока

- 3 Выбрать регион.
- 4 Сыграть одну карту и выполнить все возможные действия.
- 5 Положить использованную карту в сброс.
- 6 Ход следующего игрока или конец раунда.

#### Конец раунда

- 7 Сыграть предателей.
- 8 Собрать доход.
- 9 Очистить регион (если король).
- 10 Произвести обмен пленными или выкупить их.
- 11 Если победителя пока нет, выбрать следующего ведущего игрока.

#### Действия

Одно из А, Б, В или Г:

- А Сыграть карту и выставить фишки в одну (или более) позицию выкладывания, указанную на карте. Можно продвигать.
- Б Сыграть карту Камень Судьбы, чтобы поменять местами любые две фишки в одном регионе (но не в позиции короля). Можно продвигать.
- В Сбросить любую карту и заплатить 4 кумала, чтобы объявить амнистию в регионе и выпустить всех пленных.
- Г Сбросить любую карту и взять 2 кумала.

## Подготовка

Положите игровое поле так, чтобы все игроки могли до него свободно дотянуться.

В игре с четырьмя игроками используйте все четыре региона. Для трех игроков выберите три региона.

Дайте каждому игроку информационную карту, 2 кумала, карту Рата и подходящий по цвету набор фишек.

Определите ведущего игрока на первый раунд: каждый игрок переворачивает карту. Игрок, на карте которого стоит самое большое число для решения споров, объявляется ведущим игроком и получает кубик ведущего игрока.

Ведущий игрок перетасовывает всю колоду и раздает остальным игрокам по шесть карт. Оставшиеся карты кладутся рубашкой вверх на игровое поле.

Каждый игрок выбирает три карты для первого раунда и кладет оставшиеся три под карту Рата. Раунд заканчивается после того, как все игроки используют по три карты.

Первым ходит ведущий игрок.

### «Тара, трон королей» для двух игроков

Начните игру в двух любых регионах. Как только будет завоєван один регион, игрок, его захвативший, ставит туда фишку короля. В этом регионе уже нельзя играть. В игре побеждает тот, кто захватит оба начальных региона. Если у обоих игроков по одному региону, то фишки королей остаются на своих местах и выбирается третий регион. Игрок, покоривший третий регион, считается победителем.

### Пример региона



Пять разных уровней

Название региона

Ключи



Земледелец – Скотовод – Воин – Вождь - Король

## Начало раунда

В начале игры и после каждого второго раунда ведущий игрок тасует всю колоду (включая и карты из сброса) и раздает всем игрокам новые карты. Игроки выбирают три из шести карт для нового раунда, а остальные откладывают под карту Рата для следующего раунда.

## Ход игрока

В свой ход игрок выбирает регион, куда он будет играть фишки, и выполняет ОДНО из следующих действий:

**А** Играет карту с руки и выкладывает фишки в одну или несколько позиций выкладывания, указанные на карте (см. пример на стр. 1). В зависимости от карты игрок может выложить фишки на одну или две позиции. Затем игрок может заплатить стоимость активации, указанную на карте, чтобы активировать фишки в выбранных позициях и продвинуть фишки, где это возможно.

**Б** Играет карту «Камень Судьбы», чтобы поменять местами **любые** две фишки в одном регионе, которые не находятся в позиции короля; после этого игрок может заплатить 3 кумала, чтобы активировать одну или обе перемещенные фишки и продвинуть их, если это возможно.

**В** Объявляет амнистию. Игрок выбирает регион, сбрасывает любую карту с руки и платит 4 кумала. Все пленники в этом регионе освобождаются. Фишки возвращаются их владельцам.

**Г** **Сбрасывает** любую карту с руки и берет 2 кумала.

После того как игрок заканчивает ход, использованная карта кладется в сброс.

Ход передается игроку слева. И так происходит до тех пор, пока все игроки не сыграют по три карты.

Особые случаи:

1. Если игрок решает выложить фишки в абсолютно незанятый регион (т. е. таковой, в котором вообще нет каких-либо фишек), он должен заплатить 2 кумала; это правило не распространяется на первого игрока в первом раунде игры.

2. Если в любой момент игры фишки одного игрока занимают все позиции в одном регионе, очистите этот регион, как будто наступил конец раунда, и продолжайте играть. Не играйте предателей, не получайте доход, не производите обмен или выкуп пленных и не выбирайте нового ведущего игрока. Другими словами, не нужно ждать конца раунда, чтобы очистить регион.

Игроки должны следить за количеством имеющихся у них кумалов, когда принимают какие-либо решения. Если у игроков не будет достаточно кумалов, чтобы заплатить цену активации, они не смогут продвинуть свои фишки.

Или:

Выложить фишки, или  
Играть Камень Судьбы, или  
Объявить амнистию, или  
Сбросить карты ради 2 кумалов.

Все фишки в стопке под верхней фишкой являются пленниками (см. стр. 6)

Фишки выкладываются бесплатно. Стоимость активации оплачивается только тогда, когда игроки хотят продвинуть свои фишки.

Выбор региона происходит перед выкладыванием фишек, поэтому игрок не обязан играть фишки в какой-то определенный регион только потому, что позиции свободны.

Заплатить 2 кумала, чтобы начать осваивать новый регион.

Для того чтобы оккупировать целый регион, понадобится большая часть фишек игрока, так как в регионе 15 позиций.

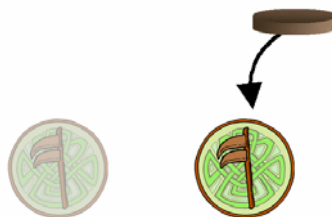
## Выкладывание фишек

На большинстве карт указаны всевозможные позиции, некоторые затененные, некоторые нет. Фишки можно выложить только на незатененные позиции, на которые указывает фишка и стрелка. Такие позиции называются «позициями выкладывания». Фишки можно выкладывать только на те позиции, уровень которых указан. Затененные позиции показывают, какие еще должны быть позиции в регионе (занятые или нет), тем самым ограничивая круг позиций, из которых можно выбирать.

### Пример 1: Карта земледельца

Игрок должен выбрать позицию выкладывания в определенном регионе в соответствии с картой и со следующими правилами:

- i) в выбранном регионе игрок должен выбрать пустые позиции выкладывания, если это возможно; если нет пустых позиций выкладывания, тогда
- ii) игрок должен выбрать регион с наибольшим количеством пустых позиций выкладывания; если это невозможно, тогда
- iii) игрок может выбрать любую позицию выкладывания, указанную на карте.



Игрок может выбирать между позициями выкладывания, если он придерживается вышеуказанных правил и следует указаниям на карте.

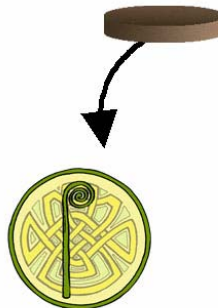
### Пример 2: Выкладывание фишек



Количество игровых фишек (20) – это лимит. Если у игрока нет больше свободных фишек, он не может выкладывать фишки.

Выкладывание фишек всегда происходит по желанию. Если на карте указаны две позиции, игрок может выложить фишку на любую из них или на обе.

### Пример 3: Карта с одной позицией выкладывания (скотовод)



#### Пример 1: Карта земледельца

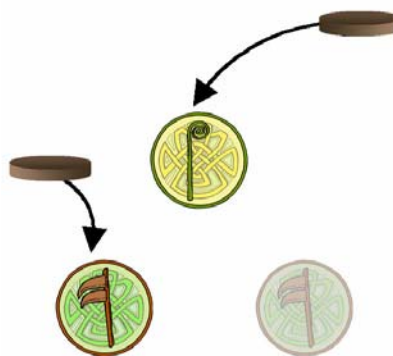
С этой картой игрок может выложить фишку в любую позицию земледельца, кроме самой левой, так как слева от позиции выкладывания должна быть еще одна позиция земледельца.

Пример 2: В этом примере, если игрок сыграл карту в примере 1 для выкладывания фишек, ему бы пришлось выложить фишку в самую правую позицию земледельца. В самую левую позицию игрок бы не смог выложить фишку, так как слева от позиции выкладывания должна быть еще одна позиция земледельца; в любую из средних позиций игрок тоже не смог бы выложить фишку, так как выкладывать необходимо в пустые позиции, если это возможно.

#### Пример 3: Карта с одной позицией (скотовод)

С этой картой игрок может выложить одну фишку на любую пустую позицию скотовода или, если все позиции скотоводов заняты, на любую позицию скотовода.

#### Пример 4: На карте 2 позиции выкладывания



Если игрок выкладывает фишку на фишку противника, фишка противника считается захваченной (см. раздел *Захват фишек*). Если игрок выкладывает фишку на другую свою фишку, получается крепость (см. раздел *Создание крепости*).

#### Захват фишек

Если игрок не может выложить фишку на пустую позицию, игрок может выложить фишку на фишку противника. Этим действием захватываются все фишки противника в этой позиции, а все фишки в этой позиции, принадлежащие выжившему сейчас фишку игроку, сразу же освобождаются и возвращаются ему. По ходу игры будут возникать ситуации, когда одну и ту же позицию будут захватывать фишки разных игроков, создавая там целую стопку.

Верхняя фишка определяет контролирующего игрока. Все фишки под ней называются «пленниками»; это относится и к любой укрепляющей фишке (см. раздел *Создание крепости* ниже).

#### Создание крепости

Если игрок не может выложить фишку на пустую позицию, он может положить фишку на позицию, которую уже контролирует, т. е. на одну из своих фишек. Наверху стопки может быть не больше 2 фишек одного цвета. Это создает крепость в позиции.

Исключение: в позиции короля крепость создать нельзя.

Если игрок пытается выложить фишку на укрепленную позицию противника при помощи действия по выкладыванию фишек или путем продвижения, верхняя фишка укрепленной стопки убирается и возвращается владельцу, но новая фишка не кладется. Крепость считается разрушенной, но позиция все равно принадлежит контролирующему ее игроку. Крепость не защищает от предателей или действия Камня Судьбы по перемене мест фишек.

Фишка под верхней фишкой в укрепленной позиции считается пленником, даже если принадлежит контролирующему позицию игроку.

В одном регионе каждый игрок может создать только одну крепость.

Если игрок хочет создать новую крепость в регионе, где у него уже есть крепость, он, следуя обычным правилам, может сыграть карту, чтобы добавить фишку на стопку в позиции, которую уже контролирует, а затем забрать верхнюю фишку в своей старой крепости в этом регионе и вернуть ее в свой запас.

**Пример 4:** На карте 2 позиции выкладывания  
С помощью этой карты игрок может выложить две фишки, одну в позицию скотовода и одну в позицию земледельца. Фишка скотовода должна быть сверху и справа от выложенной фишки земледельца. Игрок не может выложить фишку земледельца в самую правую позицию земледельца.

Пленники убираются на карту Рата только в фазе Очистки региона в конце раунда и только в том случае, если какая-нибудь фишка дошла до уровня короля.

Игрок может создавать крепость в регионе, где есть крепости других игроков.

# Продвижение фишек

## Активация

Когда игрок оплачивает стоимость активации, указанную на карте, его фишка может быть активирована, если:

- а) фишка была выложена в этот ход на позицию, примыкающую к позиции такого же уровня, занятую фишкой игрока, или
- б) фишка была продвинута в этот ход на позицию, примыкающую к позиции такого же уровня, занятую фишкой игрока, или
- в) позиция, на которую игрок мог выложить или продвинуть фишку, уже контролируется этим игроком, или
- г) фишка была помещена на вершину стопки при помощи Камня Судьбы или выложена при помощи предателя.

## Продвижение

Две расположенные рядом фишки одного уровня, по крайней мере одна из которых должна быть активирована (см. выше), позволяют продвинуться на позицию, находящуюся прямо над ними. Положите на эту позицию новую фишку из запаса (см. пример 5 на стр. 8).

Если игрок решает продвинуть фишку, он должен сначала заплатить цену в кумалах, указанную на карте.

Затем ...

*Если позиция над двумя расположенными рядом фишками пуста...*

=> игрок выкладывает на нее одну из своих фишек из запаса.

*Если позиция занята противником...*

=> игрок выкладывает одну из своих фишек из запаса наверх стопки и освобождает любые свои фишки, находящиеся в этой стопке (возвращает в запас).

*Если игрок уже контролирует эту позицию...*

=> он может добавить еще одну фишку из запаса, чтобы создать в этой позиции крепость.

Продвинутая фишка, укрепляющая фишка или любая имеющаяся фишка наверху стопки в позиции над двумя расположенными рядом фишками тоже активируется.

Игрок может продолжать продвигать фишки бесплатно, если только что активированная фишка располагается рядом с принадлежащей игроку фишкой более высокого уровня (см. пример 5 на стр. 8).

Выкладывание фишек при помощи продвижения происходит только по желанию игрока и не является обязательным.

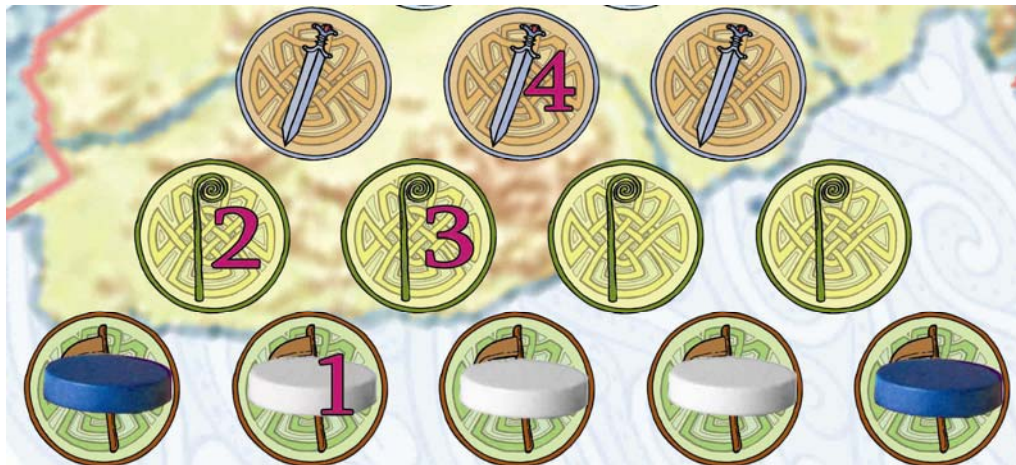
Продвигайте фишки, заплатив стоимость активации, а затем выложив новую фишку на позицию, находящуюся уровнем выше двух расположенных рядом фишек.

Выкладывание фишек всегда происходит только по желанию игрока.

Позицию контролирует верхняя фишка в стопке.

Игроки могут продолжать продвигать фишки бесплатно, пока у них есть активированная фишка, расположенная рядом с другой фишкой этого уровня.

## Пример 5: Продвижение



### Амнистия

Одно из действий, которое может выполнить игрок в свой ход, это объявление амнистии. Выберите регион, сбросьте с руки какую-нибудь карту и заплатите 4 кумала. Все пленники в этом регионе отпускаются на свободу и возвращаются в запас к своим владельцам. Это относится и к крепостям, которые тем самым уменьшаются до одной фишки. После амнистии все позиции в выбранном регионе должны быть пусты или содержать только одну фишку. На фишку короля амнистия не влияет.

### Пример 5: Продвижение

В этом примере синий игрок может сыграть карту из примера 1 и выложить синюю фишку на позицию 1, тем самым захватывая белую фишку. Оплатить стоимость карты очень просто (стоимость 0, так что платить ничего не надо). Продвигать можно в позицию 2, которая находится прямо над двумя расположенными рядом синими фишками. Если бы у синего игрока была фишка в позиции 3, то можно было бы совершить продвижение в уровень воина бесплатно. А если бы в позиции 4 была синяя фишка, продвижение можно было бы осуществить до уровня вождя.

Если бы самая правая позиция земледельцев была свободна, эта серия продвижений не получилась бы, так как синему игроку пришлось бы выложить самую первую фишку земледельцев именно на эту позицию.



## Конец раунда

Когда все игроки используют по три карты, раунд заканчивается и игроки переходят к процедуре Завершения раунда.

### Предатели

В каждом регионе может быть предатель. Проведите действия предателей начиная с Коннахта и двигаясь по часовой стрелке. Использование предателя стоит 1 кумал. Все игроки с хотя бы одной фишкой в регионе, но не доминирующий там в настоящее время игрок, могут использовать предателя. Игрок, доминирующий в регионе в настоящий момент, не может использовать предателя.

Доминирующий игрок: если игрок контролирует позицию короля (фишкой короля или обычной фишкой), то он автоматически становится доминирующим игроком. В остальных случаях доминирующим игроком считается игрок, контролирующий наибольшее количество позиций. Если же у нескольких игроков одинаковое количество захваченных позиций, никто из них не является доминирующим.

Игрок с наибольшим количеством контролируемых позиций в регионе (но не доминирующий игрок), решает, платить 1 кумал за предателя или нет. Если же у нескольких игроков одинаковое количество контролируемых позиций, то эти игроки переворачивают верхнюю карту в колоде. Тот у кого самое большое число для разрешения споров, получает возможность первым решать, возьмет ли он себе предателя или нет. Если этот игрок решает не платить за предателя, следующий игрок по часовой стрелке (всегда минуя доминирующего игрока) получает право выбора, и так до тех пор, пока кто-то не заплатит за предателя, или пока все игроки не пасуют. Если все игроки пасуют, то в этом раунде в этом регионе предателя нет.

Игрок с предателем берет верхнюю карту из колоды. Игрок может обменять свою фишку из запаса на одну самую верхнюю фишку противника, находящуюся на позиции, указанной на карте, в этом регионе (если на карте указано больше одной позиции, следует выбрать только одну). Игрок затем может заплатить стоимость, указанную на карте, и активировать фишку, продвинув ее на другую позицию. Если у игрока нет в запасе фишек, у него все равно может быть предатель, но вот задействовать его игрок уже не сможет.

Особый случай: если вытянутая карта - «Камень Судьбы», игрок может выбрать **любую** позицию (кроме короля), контролируемую любым противником, чтобы произвести предательский обмен, как описано выше.

### Доход

Доход собирается один раз за раунд.

Каждый регион разбирается по очереди. В регионе подсчитывается количество контролируемых каждым игроком позиций на каждом отдельном уровне (земледельцы, скотоводы, воины и вожди, но не король). Игрок с наибольшим количеством позиций на уровне в этом регионе получает 1 кумал. Если у двух или более игроков одинаковое количество фишек на одном уровне, то в этом регионе за этот уровень доход не собирается.

Каждый игрок также получает 1 кумал за каждый уровень, на котором у него есть позиции в более чем одном регионе.

### Конец раунда

Сыграть предателей.  
Собрать доход.  
Очистить поле (если король).  
Провести обмен и выкуп.  
Выбрать нового ведущего игрока.

Прежде чем играть все свои карты, игроки должны внимательно следить за тем, кто может выиграть предателя и какой доход они получают.

В каждом регионе может быть не больше одного предателя.

«Обмен фишек»: игрок забирает фишку противника (возвращает в запас, а не захватывает) и выкладывает свою. Если в этой позиции находится стопка фишек, предатель захватывает вражеские фишки и освобождает свои.

Крепость не защищена от предателя!

## Пример 6: Доход



### Очистка регионов

Очистке подлежит каждый регион, в котором в этом раунде появился новый король. Если новых королей нет, эта фаза пропускается.

Чтобы очистить регион, игроки забирают все фишки со своих позиций в этом регионе, отпуская свои (возвращают в запас) и выкладывая фишки других игроков на свою карту Рата (делая их пленниками).

### Фишка короля

Очистив регион, игрок с новым королем выкладывает фишку короля своего цвета на позицию короля в этом регионе (вместо обычной фишки, продвинутой на позицию короля). Контролирующий короля игрок может, если у него есть желание, выставить гарнизон в этом регионе при помощи двух дополнительных фишек, которые выкладываются поодиночке на любую позицию в этом регионе.

На фишку короля не действуют предатели или карта «Камень Судьбы». Если другой игрок применяет соответствующую карту и хочет продвинуть фишку на позицию короля, он должен заплатить стоимость, указанную на карте. После этого фишка короля возвращается ее владельцу, но новая фишка не продвигается на эту позицию. Игрок, которому принадлежала фишка короля, теряет контроль над позицией короля, и чтобы сделать нового короля, необходима обычная новая процедура продвижения на позицию короля.

Только описанным выше способом можно устранить фишку короля.

### Пример 6: Доход

У синего игрока есть 2 земледельца, 2 скотовода, 2 воина и 1 вождя в Лейнстере, а также 1 скотовод в Ульстере. У желтого игрока есть 3 земледельца, 1 скотовод и 1 воин в Лейнстере, а также 2 земледельца, 1 скотовод и 1 воин в Ульстере. Начиная с Лейнстера, подсчитав уровни, желтый игрок выигрывает на уровне земледельца 3 к 2 и получает доход в 1 кумал; синий игрок выигрывает на уровне скотовода 2 к 1, на уровне воина 2 к 1 и на уровне вождя 1 к 0, поэтому получает 3 кумала. В Ульстере желтый игрок побеждает на уровне земледельцев 2 к 0 и на уровне воинов 1 к 0, получая 2 кумала; на уровне скотоводов у игроков ничья (по 1), поэтому на этом уровне никто не получает доход. Ни у кого из игроков нет фишек короля, за которого и так не начисляется доход. Синий игрок получает 1 дополнительный кумал за то, что у него есть скотоводы в более чем одном регионе; желтый игрок получает 3 дополнительных кумала за то, что у него есть земледельцы, скотоводы и воины в более чем одном регионе. Общий полученный доход: синий игрок – 4 кумала, желтый игрок – 6 кумалов.

Выкладывание фишки короля обязательно. Дополнительный гарнизон из 1-2 фишек – по желанию.

Игрок с королем может играть фишки в регион, в котором у него есть гарнизон, в частности, когда регион подвергается атаке.

## Обмен/Выкуп

Начиная с ведущего игрока и затем по часовой стрелке, каждый игрок должен выменять или выкупить пленников.

Игроки обязаны выменять и предложить выкупить другим как можно больше пленников, находящихся на их карте Рата. Сначала игрок должен обменять пленников из расчета 1 к 1 у игроков, у которых есть его пленные фишки, а затем предложить за оставшиеся фишки выкуп. Игроки не могут отказать обменять пленников, но могут решить не платить выкуп. Обмен должен происходить 1 фишкой за 1 фишку. Выкуп фишек происходит из расчета 1 кумала за 1 пленника, 2 кумала – за 2 пленников и 3 кумала - за всех пленников своего цвета на одной карте Рата. Владелец фишек платит выкуп тому игроку, который их захватил.

Игроки могут выменивать только свои фишки и выкуп платить тоже только за них. Прочие типы обмена или выкупа пленных не допускаются.

### Пример 7: Обмен и выкуп



### Выбор нового ведущего игрока

Если никто не выиграл, начинается следующий раунд. Ведущий игрок выбирает другого игрока себе на замену на следующий раунд и отдает ему кубик ведущего игрока.

### Победа

Если игрок контролирует позиции короля в двух разных регионах в одно и то же время, сразу же замените его фишки на фишки королей. Этот игрок объявляется Верховным королем и побеждает в игре.

Обмен обязателен. Выплата выкупов не обязательна.

1 кумал = 1 пленник

2 кумала = 2 пленника

3 кумала = все пленники

### Пример 7: Обмен и выкуп

Синий игрок: выменивает 2 белых пленника на 2 синих, принадлежащих белому игроку. Синий предлагает белому и красному выкупить по 1 оставшемуся у него пленнику. Белый и красный игроки должны теперь решить, потратить ли по 1 кумалу на выкуп. Белый считает, что выгоднее будет выкупить пленников у желтого. Красный решает оставить своего пленника еще на какое-то время.

Желтый игрок: обменивает 2 белых пленника на 2 желтых, затем предлагает белому игроку выкупить оставшихся 4 пленников. Белый платит 3 кумала в обмен на все 4 пленника.

Белый игрок: пленников больше не осталось, поэтому ничего не делает.

Красный игрок: пленников больше нет, поэтому ничего не делает.

Победа: два короля в любой момент игры.

## Советы игроку

В игре «Тара, трон королей» используются стратегия, тактика, применение ограниченного количества ресурсов и немного удачи.

Со стратегической точки зрения необходимо иметь общий план на игру, чтобы можно было четко наметить, например, на каком регионе вы сконцентрируете основные силы или сколько фишек вы отведете на получение дохода. Выбирая стратегию, принимайте во внимание то, как ваши противники расставляют фишки. Помните, чтобы победить в игре, вы должны помешать противникам лишиться вас королевской власти в одном регионе, пока вы пытаетесь завоевать второй.

Карты дают вам тактические возможности для реализации вашей стратегии. Очень соблазнительно попытаться выполнить задуманный план на все три хода в одном раунде. Но не забывайте, что другие игроки могут спутать вам все карты. Ваша тактика должна принимать во внимание развитие ситуации в выбранном регионе. Карты с позициями выкладывания земледельцев позволяют начинать развитие с низа, что потенциально уменьшает шансы ваших соперников, зато карты с более высокой стоимостью активации могут помочь быстрее продвинуться до позиции короля. Помните, что выкладывание фишек не стоит кумалов, а мудрое выкладывание может разрушить планы противников, даже если у вас не получается продвигать фишки.

Очередность в игре тоже может быть важной. Играя в начале раунда, вы можете добраться до верхушки еще до того, как другие игроки смогут как-то вам помешать. Но если вам выпал жребий ходить после всех, вы сможете выложить фишки так, чтобы получить большой доход или занять хорошие позиции для следующего раунда. Вы также сможете захватить фишки тех, кто ходил перед вами. Но не сбрасывайте со счетов то, что ваша очередность в следующем раунде может измениться.

Кумалы – очень важный ресурс. Карты позволяют выкладывать фишки напрямую только на уровне земледельца, скотовода и воина, так что для занятия позиций на уровне вождя и короля придется продвигать фишки. И хотя продвижение из уровня земледельца обходится дешево, в какой-то момент игры вам понадобится значительное количество кумалов для активации. Обязательно продумайте расстановку фишек для получения дохода (например, наибольшее количество фишек в каком-либо уровне, или наличие фишек на одном уровне в разных регионах, или захват пленных). Использование предателей происходит до получения дохода, так что искусное предательство может себя окупить, особенно, если вы последний игрок в раунде. Еще один способ уве-

личить доход – сбросить не внушающую надежд карту с рук.

Не переусердствуйте с выкладыванием фишек. Если вы выложите слишком много фишек в более чем один регион или понесете значительные потери от захвата, вы увидите, что не сможете продвинуться до уровня короля из-за нехватки фишек, а не из-за отсутствия кумалов или карт.

Помните, что игра заканчивается, когда любой игрок получает второго короля. Бывает важно не дать игроку с одним королем свободно «править» в пустом регионе!

И наконец, не отчаивайтесь! Если все выглядит очень плохо, есть надежда, что предатель изменит ситуацию.

## Работа над игрой

Автор: Alan Paull

Иллюстрации: Tony Boydell

Графика: Charlie Paull

Перевод на немецкий язык: Melanie Koster

Перевод на русский язык: Yegor Sadoshenko

Тестирование: особая благодарность всем, кто занимался тестированием от игры «Король в замке» до игры «Тара, трон королей»: Tony Boydell, Richard Breese, Pete Burley, Bruce Coram, David “Brains of the Family” Brain (и его друзья), Nicolas и Nicola Evans, Simeon Jones, Oliver MacDonald, Paul Mountstevens, Charlie Paull, Pete Piggott, Jonathan Pizzey, James Rogers и толпа из Оксфорда, Ken Wood и многие, многие другие.

## Тара, трон королей

### Ход игры

#### **Начало раунда**

- 1 Если у игроков нет карт, перетасовать и выдать каждому по 6 карт.
- 2 Либо:
  - а) Выбрать 3 карты для игры в этом раунде и отложить 3 для следующего раунда, либо
  - б) Использовать отложенные 3 карты.

#### **Ход игрока**

- 3 Выбрать регион.
- 4 Сыграть одну карту и выполнить связанные с ней действия.
- 5 Отложить сыгранную карту в сброс.
- 6 Ход следующего игрока или конец раунда.

#### **Конец раунда**

- 7 Сыграть предателей.
- 8 Собрать доход.
- 9 Очистить регион(ы), если новый король.
- 10 Произвести обмен и выкуп.
- 11 Если победителя нет, выбрать нового ведущего игрока.

### Действия

А Сыграть карту и выложить фишку на одну или более позиций выкладывание, указанную на карте. Можно продвигать.

Б Сыграть карту «Камень Судьбы» и поменять местами **любые** две фишки в одном регионе, которые находятся не на позиции короля. Можно продвигать.

В Сбросить любую карту, заплатить 4 кумала и объявить амнистию в регионе, освободив всех пленных.

Г Сбросить с руки любую карту и взять 2 кумала.