



МАРК СУОНСОН

FEUDUM

АРМИЯ КОРОЛЕВЫ

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ЖЕСТОКОЕ ДОПОЛНЕНИЕ
ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Проклятье! Тирания королевы охватила все уголки державы. Её солдаты рыщут повсюду в поисках великана — заколдованного короля, некогда бывшего её супругом! Вам и вашему небольшому отряду мятежников понадобится немало смекалки и удачи, чтобы выручить короля из беды и восстановить былое величие государства, а также свою честь.

Что внутри



2 подданных
чёрного цвета



Кубик
судьбы



50 карт действий
королевы



Конь



3 буклета
с правилами
На трёх языках.

Подготовка к игре

1. Подготовьтесь к игре по обычным правилам, но уберите в коробку карту королевского указа с великаном. Выдайте королеве 3 зелёных подданных (из базовой игры), 2 **чёрных подданных** и коня. Поместите её пустой зелёный диск прогресса на шкалу подсчёта очков вместе со своим и выдайте ей маркер первого игрока.



Примечание. Не выдавайте королеве при подготовке к игре шиллинги, диски надсмотрщиков, маркеры влияния и товары.

2. Киньте **кубик судьбы**, **кубик перемен** и одного из **зелёных подданных** королевы, чтобы определить, каким персонажем будет начальный подданный и где он окажется на поле. Например, если



вам выпали «N» (север), дворянин и горы, поместите дворянина королевы на самую северную клетку региона гор, а маркер влияния — на шкалу гильдии дворян.

Примечание. Перекиньте кубик судьбы, если не выпало изображение направления!

3. Возьмите 3 разных товара из походного мешка, поместите своего начального подданного на поле, а свой маркер влияния — на соответствующую шкалу гильдии.



4. Киньте кубик судьбы и кубик перемен, чтобы определить, куда будет помещён **великан**. Повторите это действие для **коня** королевы.



5. Перемешайте по отдельности 5 пронумерованных колод карт **карт действий королевы**. Поместите эти колоды в ряд друг за другом (начиная с первой). Оставьте между колодами 4 и 5 расстояние как напоминание, что каждый раунд обычно разыгрываются 4 действия.

6. Начните партию с розыгрыша верхней карты из колоды 1.



О дополнении

«Армия королевы» — дополнение для одного игрока*, где вы будете сражаться с королевой Анной в течение пяти эпох за наибольшее количество очков почтения.

Сначала Её Величество будет беспрестанно охотиться за околдованным королём (**великаном**) в попытке лишить вас славы. После смерти короля (или в начале эпохи III) она оседлает своего чёрного коня и начнёт преследовать ваш отряд

мятежников, вознамерившись его уничтожить.

У королевы бесконечные источники ресурсов (товаров, шиллингов, маркеров влияния и королевских печатей) и нет ограничений на передвижение. Любые полученные ею ресурсы перемещаются в её личный резерв и приносят ей очки почтения.

Сможете ли вы сохранить своё доброе имя и помешать королеве избавиться от короля? Клянусь мечом Лэинада, вы одержите победу!

* Несколько игроков тоже могут сразиться с королевой, но ОП будут считать индивидуально.

Колода королевы

Действиями королевы управляют пронумерованные колоды карт. Каждый раунд вы и королева по очереди разыгрываете карты действий, пока не закончится раунд, — как и в базовой игре. Каждая карта королевы берётся по порядку из своей пронумерованной колоды. Карты королевы несколько отличаются от ваших.

- У неё нет действий «Защита» и «Повтор», но есть «Распределение».

- Особые способности есть только у двух её действий: «Улучшения» и «Нападения».
- Она не ставит диск прогресса на шкалы великого путешествия и воинской службы, не использует надсмотрщиков.
- Если её текущее действие не может быть выполнено, в силу могут вступить альтернативные действия (см. их описание на задней обложке этих правил).

- Если на карте из колоды 2 есть символ **сдвоенного действия**, королева тут же разыгрывает карту из колоды 3 вне очереди хода.



- Если на карте из колоды 4 есть символ **дополнительного действия**, в этом раунде королева выполнит действие из колоды 5.



10 ДЕЙСТВИЙ КОРОЛЕВЫ

Карты действий королевы немного отличаются от ваших. Ознакомившись с ними, вы будете готовы начать партию.

1. Миграция

Киньте кубик судьбы, кубик перемен и зелёного подданного королевы, чтобы определить, каким персонажем он будет и в какой регион будет помещён. Если все зелёные подданные уже на поле, киньте чёрного подданного! Перебрасывайте кубик подданного, если у королевы уже есть выпавший персонаж.



2. Движение

Переместите всех подданных королевы (но не коня), способных перемещаться, на 2 клетки в сторону великана. Всегда используйте кратчайший маршрут (выберите случайным образом, если есть варианты). Подданные королевы и её конь могут перемещаться по любым маршрутам, включая лодочные, без ограничений. Достигнув великана, подданный тут же останавливается.

Примечание. *Королева игнорирует шкалу великого путешествия.*

Действие «Движение» королевы меняется после смерти великана



или в начале эпохи III. Отныне королева перемещается в сторону коня. Сначала переместите её коня на 3 клетки в сторону вашего ближайшего подданного не-монстра (или феода, если у вас нет подданных). Выберите случайным образом, если есть варианты. Затем переместите всех её подданных, способных перемещаться, на 3 клетки в сторону коня. Достигнув коня, подданный тут же останавливается.

Примечание. *Конь не участвует в сражениях.*

Не забудьте украсть ресурс. Поместите его в личный резерв королевы (выберите случайным образом, если есть несколько вариантов краж).

Примечание. *Королева должна поместить 3 серы в свою винную бочку прежде, чем сможет добавить серу в свой личный резерв для получения ОП в конце игры.*

3. Влияние

Добавьте по 1 зелёному маркеру влияния в каждое поселение с подданным королевы согласно базовым правилам.

Добавляйте сначала её маркеры влияния из общего резерва, затем — маркеры влияния, полученные за торговлю или те, что ей возвратили. Количество маркеров ограничено 20 штуками.



4. Улучшение

Улучшите город с управляющим королевы, если возможно. Если нет, улучшите ферму. Если нет фермы, то заставу. Если поселение невозможно улучшить, выложите один из её жетонов земель рядом с одним из крепостных королевы (она всегда забирает ресурсы с земель, отдавая 1 из них управляющему поселением). Выберите случайным образом, если есть варианты.

Внимание! *Феод должен давать ей членство в новой гильдии, если возможно!*

5. Исследование

Если королева управляет заставой, возьмите 1 королевский указ из колоды и положите лицевой стороной вверх в её игровую зону. У мандатов нет эффекта, но они приносят 1 ОП в конце игры. Считается, что на хартиях уже есть королевская печать и они приносят ОП в конце игры.

Это действие не выполняется, если у королевы уже есть 3 указа.

6. Урожай

Если королева управляет фермой, возьмите из походного мешка нужное количество товаров (согласно базовым правилам; и не забудьте про жетоны чётков у королевы) и поместите их на её самую прибыльную ферму. Она получает 1 ОП. Королева всегда берёт взятку, поэтому жетоны

чётков переворачиваются на сторону с королевскими печатями.

7. Налоги

Если королева управляет городом, она получает соответствующее количество шиллингов (согласно базовым правилам) и помещает их в свой личный резерв.

8. Нападение

Осмотрите поле в поисках возможных сражений. Проведите их в указанном порядке:

1. Напасть на великана — 11 ОП.
2. Напасть на морского змея — 2 ОП.
3. Напасть на феода — 4 ОП.
4. Напасть на подданного — 2 ОП.
5. Уморить голодом (напасть на прибрежного/крепостного) — 0 ОП.

Если успешное нападение совершить невозможно, смотрите дальше по списку, пока не найдёте подходящий вариант или пока список не закончится.

Выберите случайным образом, если есть варианты.



Примечание. *Игроки могут приручать, но не атаковать великана. Королева не может приручать никаких монстров.*



Если великан был побеждён, он умирает и покидает игру. Остальные правила в отношении монстров не изменяются.

У подданных королевы следующие возможности при атаке:

- Они могут сбросить 1 селитру и увеличить силу атаки на 1, а рыцари могут сбросить сколько угодно селитры (как в базовой игре).
- Чёрные подданные (даже не-рыцари) могут сбросить сколько угодно селитры! При этом они её не тратят.

Примечание. *Королева игнорирует шкалу воинской службы и никогда не теряет очки почтения за неповиновение.*

9. Гильдия

Киньте кубик судьбы, чтобы определить, какую из задач гильдии (торговля, приёмка или отправка) выполнит королева. Если задачу невозможно выполнить, кидайте кубик до тех пор, пока это станет возможным. Затем бросьте свободного подданного, чтобы определить гильдию, задача которой будет исполнена. Выберите случайным образом, если есть варианты.



Торговля

Королева торгует с гильдией, используя бесконечный запас шиллингов из общего резерва! Она откладывает в сторону все купленные ресурсы и шиллинги, которыми оплачивала

покупку, для финального подсчёта ОП. Королева торгует согласно базовым правилам игры, но с некоторыми исключениями.

- Гильдия купцов: королева покупает 3 разных случайных товара.
- Гильдия алхимиков: королева покупает 1 случайный корабль.
- Гильдия дворян: королева покупает 2 королевские печати.

Приёмка/отправка

Королева принимает/отправляет ресурсы из гильдии в гильдию так, чтобы получить наибольшее количество ОП согласно базовым правилам игры, но с некоторыми исключениями.

- Гильдия алхимиков/рыцарей: сначала королева делает бочки с порохом, если возможно, и лишь затем корабли.
- Гильдия рыцарей/дворян: королева выбирает случайные чужие маркеры влияния, если это возможно.

10. Распределение

Найдите клетку с наибольшим количеством подданных королевы и переместите их одного за другим на новые клетки, кидая кубик судьбы и кубик перемен. Выберите случайным образом, если есть варианты подобных клеток.



Примечание. *Даже если «наибольшим количеством» окажется всего один подданный, это действие всё равно нужно выполнить. Игнорируйте подданных в поселении с монстром.*

КАК ЖЕ ВСЁ ЗАКОНЧИТСЯ?

Проведите финальный подсчёт очков согласно базовым правилам, но с двумя исключениями. Королева получает **1 ОП** за каждый мандат и **1 ОП** за каждые 3 указанных компонента в любой комбинации в личном резерве: товары, корабли, маркеры влияния, королевские печати, жетоны чётков, шиллинги и жетоны регионов. Разница в очках между вами и королевой определит вашу судьбу.

- **30+ очков в пользу королевы:** вас обезглавили.
- **29—20:** вас бросили в подземелье.
- **19—10:** вас изгнали.
- **9—1:** вы бежали.
- **Ничья:** досадная патовая ситуация.
- **1—9 очков в вашу пользу:** вас уважает народ.
- **10—19:** вы стали богатым вассалом.

- **20—29:** вы прославленный дворянин.
- **30+:** королева отреклась от престола в вашу пользу.

Уровни сложности

▾ **Низкий:** игнорируйте дополнительные и сдвоенные действия и начните партию, контролируя великана.

▾ **Обычный:** стандартные правила.

▾ **Высокий:** королева всегда разыгрывает карту из колоды 5.

▾ **Абсурдный:** королева всегда разыгрывает карту из колоды 5, и в начале каждой эпохи 1 её подданный мигрирует, если возможно.

СКАЗАНИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ...



Воздушный корабль завис над великаном Лэинадом, а когда первые лучи солнца коснулись поверхности корабля, устремился к замку королевы.

«Держитесь!» — крикнул магистр, ловко направляя судно на вершущу холма. Корабль заскользил по гребню и врезался в дерево. Никто не пострадал во время аварии, и сэр Маркус первым покинул

разбившееся судно, а монах и магистр шли следом.

Армия королевы расположилась меж двух холмов, боевые кони паслись неподалёку.

Один из них отбил от стада, и поводя волочились за ним по земле. «Аттик!» — объявил рыцарь, зажимая поводья в кулаке. «Конь королевы. Значит, атака неминуема», — мрачно заключил он. Конь согласился и кивнул: «Иго-го!»





Королева Анна покинула свой шатёр, облачённая в кольчугу, нагрудник и шлем из чистого золота, и окинула взглядом окрестности. Её

внимание привлёк великан, а также её пропавший скакун в компании троих людей. «Измена!» — взвыла она, поднимая армию по тревоге. «Убейте великана и заявившихся вместе с ним глупцов!»

Когда тучи стрел устремились в небо, королева выхватила лук у ближайшего солдата и прицелилась прямо в великана, некогда бывшего её супругом.

Мисс Эллисон бросила сумку, увидев, что её ягнёнок в опасности. «Жемчужинка!» — выкрикнула она, крепко прижимая **Грету** к себе.



А в метре от неё королева выстрелила, целясь в пятку великана. Но стрела не поразила его, ведь мисс Эллисон, спасая короля, встала на её пути. Королева выругалась, когда монстр сгрёб её, а затем... нежно поставил на стену замка. «Мой Даниэль», — пробормотала она сквозь слёзы, тронутая его милосердием. Тем временем мисс Эллисон, исполненная горя, передала рыцарю пронзённого стрелой ягнёнка. Солнце взошло, озарив сэра Маркуса с Гретой на руках.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если действие королевы не может быть выполнено (или невозможно достичь успеха в случае действия «Нападение»), перейдите к выполнению следующего действия согласно **циклической схеме**. Если ни одно из действий невозможно выполнить, её ход заканчивается.

Автор: Марк Суонсон
Художник: Джастин Шульц
Разработчики: Дж. Р. Ханикатт, Брайан Нефф
Ведущий тестировщик: Артур Харл

Русские правила игры подготовлены издательством Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор и переводчик: Филипп Кан
Корректоры: Алина Кривошлыкова, Анна Полянская
Вёрстка: Рафаэль Пилоян



Нападение Миграция Движение



Урожай Налоги Исследование



Улучшение Влияние