



Правила





Опис гри

Вся долина гуде: їде Король! Престиж та шана чекає на вашу сім'ю, якщо Його Величність і його Двір приймуть запрошення відвідати ваш розкішний замок! На жаль, ваш ненависний сусід має таку ж ідею: він піде на все, щоб заманити Короля до себе.

Використовуйте сили Чарівника і Блазня, щоб спокусити Короля відвідати ваш маєток і стати легендою долини...

Компоненти



1 Ігрове поле



1 жетон Корони



5 фігур Персонажів:

1 Король, 2 Вартових, 1 Чарівник, 1 Блазень



54 карти

Огляд і мета гри

У грі "Королівський візит" ви і ваш суперник повинні змагатися за те, щоб привернути увагу Короля до вашого Замку. У свій хід зіграйте карту з руки, щоб перемістити Персонажів або використайте здібності Чарівника і Блазня, щоб вплинути на позицію Короля і його Двору. Потім ви можете перемістити Корону між двома Герцогствами відповідно до позиції кожного Персонажа. Перший гравець, який прийме Короля або Корону у своєму Замку, негайно виграє гру! Якщо Король не може визначитися, переконайтеся, що він опиниться у вашому Герцогстві в кінці гри, щоб отримати його остаточне схвалення!



Елементи гри

Ігрове Поле



Ігрове поле розділене на два Герцогства, які розділені однією нейтральною ділянкою, прикрашеною Фонтаном. По обидві сторони ігрового поля розташовані два Замки, кожен з яких займає дві клітинки. Під час підготовки до гри кожен гравець обирає один з **двох Замків**. Зона біля кожного Замку - це Герцогство цього гравця.

Трек Корони, що проходить вздовж обох Герцогств - це місце, де ви будете переміщати жетон Корони. Символи навпроти Доріжки Корони нагадують вам, де розмістити фігури Персонажів на ігровому полі на початку гри.

Жетон Корони



Жетон Корони має дві сторони: з **Маленькою Корonoю** і з **Великою Корonoю**. Під час гри він рухається по Трекові Корони у верхній частині ігрового поля.

Карти



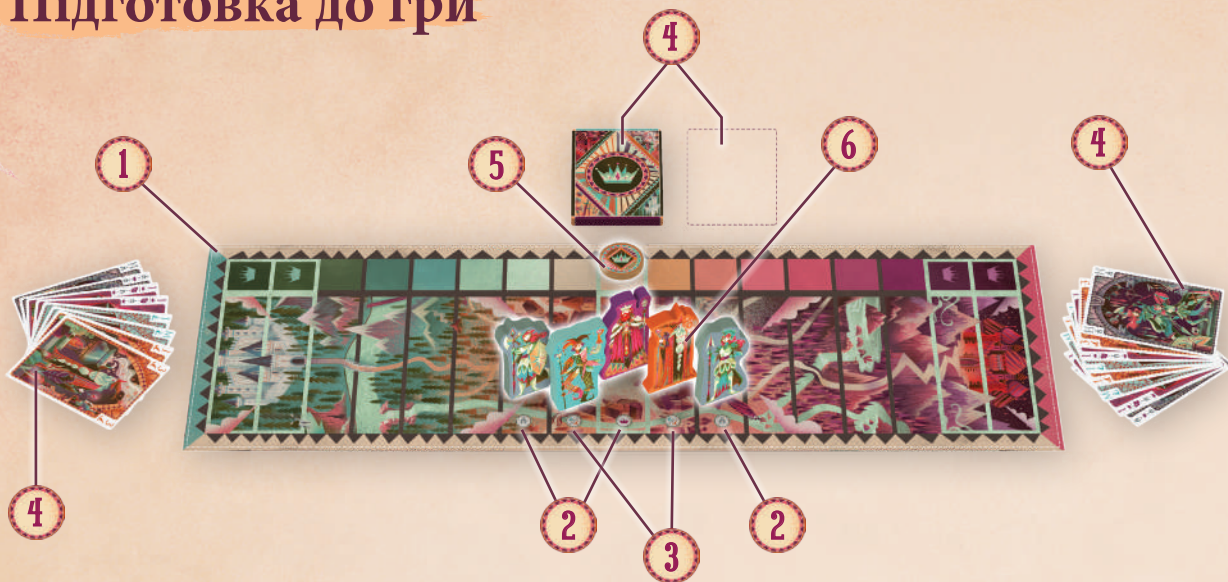
У грі **чотири типи карт**, які дозволяють вам переміщати чотири типи Персонажів: Король, Вартові, Чарівник і Блазень. Кожному типу карт відповідає свій тип Персонажа. Символи показують, як переміщати Персонажів, коли ви граєте карту.

Фігури Персонажів



Кожна фігура відповідає одному з персонажів: Король, Вартові, Чарівник або Блазень. Цих Персонажів можна переміщати за допомогою карт під час свого ходу. **Вони не належать конкретному гравцеві**, тому будь-який гравець може їх переміщати. Термін "**Двір**" позначає групу з **обох Вартових і Короля**.

Підготовка до гри



1 Розкладіть ігрове поле і переконайтеся, що кожен гравець сидить перед одним із Замків, розташованих на кінцях поля.

2 Помістіть Короля на  клітинку і по одному Вартівому на кожну з  клітинок на полі.

3 Візьміть Блазня в одну руку, а Чарівника - в іншу, так, щоб суперник не бачив. Попросіть його вибрати фігуру наосліп, а потім покладіть обраного персонажа на сторону опонента, а іншого - на свій, на  клітинки.

4 Перетасуйте колоду карт і роздайте кожному гравцеві по 8 карт. Колоду з решти карт покладіть біля ігрового поля долілиць. Залиште місце для скиду.

5 Покладіть жетон Корони Великою Коронаю догори на Нейтральну ділянку Треку Корони, навпроти Короля.

6 Тепер ви готові до гри! Гравець, у Герцогстві якого знаходиться Чарівник (на його стороні від Фонтану), робить перший хід.



Ігролад

Ви і ваш суперник ходите по черзі, доки Король або Корона не зайдуть в один з ваших Замків або коли вдруге закінчиться колода. Під час свого ходу виконайте ці три дії у такому порядку:

- 1 Зіграйте карту певного типу або використайте здібність
- 2 Перемістіть жетон Корони
- 3 Доберіть карти

1 Зіграйте Карту Певного Типу або Використайте Здібність

Зіграйте Карту Певного Типу

Кожна карта дозволяє вам перемістити Персонажа на рівно таку кількість клітинок, яка вказана на ній. Виберіть карту з руки, покладіть її у відбій, а потім пересуньте відповідну фігуру на таку кількість клітинок, яка вказана на карті.

Потім ви можете зіграти інші карти такого ж типу **стільки разів, скільки захочете**, щоб виконати додаткові дії переміщення.

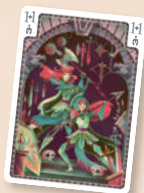
Примітка: Ви не можете зіграти карту, якщо не можете виконати **все** переміщення, вказане на ній.

Вартовий

1: Перемістіть **одного** Вартового на одну клітинку.

1•1: Перемістіть обох Вартових на одну клітинку або одного Вартового на дві клітинки.

♠ » ♣ « ♠ : Перемістіть обох Вартових так, щоб вони опинилися на двох клітинках з кожного боку від клітинки Короля.



Король

1: Перемістіть Короля на одну клітинку.

Привілей Короля: Ви також можете зіграти дві карти Короля, щоб перемістити весь Двір (Короля і двох його Вартових) на одну клітинку в одному напрямку. Це єдиний виняток з правила, що гравці повинні грати по одній карті за раз.



Блазень

1 • 2 • 3 • 4 • 5: Перемістіть Блазня на одну, дві, три, чотири або п'ять клітинок, відповідно до значення на карті.

М : Перемістіть Блазня на Нейтральну ділянку ігрового поля.



Чарівник

1 • 2 • 3: Перемістіть Чарівника на один, два або три клітинки, відповідно до значення на карті.

Двір

Король і двоє його Вартових складають Двір.

Король завжди повинен знаходитися між обома Вартовими, але не обов'язково на сусідніх клітинках з ними. Король не може перебувати на одній клітинці з Вартовим. Чарівник і Блазень можуть вільно пересуватися і навіть зупинятися на одній клітинці з членом Двору.



Приклади



Зелений гравець грає карту Вартового **I+1** і переміщує одного Вартового на дві клітинки. Потім він грає ще одну карту Вартового **I+1** і переміщує того ж Вартового ще на дві клітинки. Потім гравець грає одну карту Вартового **I** і переміщує його на останню клітинку.



Червона гравчиня грає дві карти Короля, щоб перемістити весь Двір на одну клітинку, потім грає ще одну карту Короля, щоб перемістити Короля на одну клітинку.



Зелений гравець грає карту Блазня **M** і переміщує Блазня на Нейтральну ділянку. Потім він грає карту Блазня **4** і переміщує його на 4 клітинки.



Червона гравчиня грає карту **♠** » **♣** « **♠** і переміщує обох Вартових на клітинки по обидві сторони від Короля.

Використайте Здібність

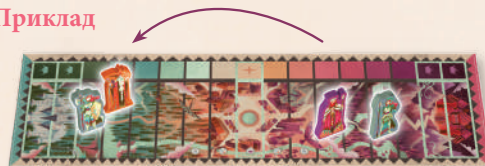


Здібність Чарівника

Чарівник може призвати Короля або одного з його Вартових на клітинку, де знаходиться Чарівник. Якщо ви хочете використати цю здібність, **не грайте карту у свій хід**. Замість цього **перемістіть Персонажа на свій вибір на клітинку Чарівника**, дотримуючись таких умов:

- Ви можете використати цю здібність, тільки якщо Король залишається між двома Вартовими.
- Чарівник не може призвати Блазня.

Приклад



Зелений гравець вирішує не грати карти, а замість цього використовує здібність Чарівника, щоб перемістити Короля на клітинку Чарівника.

Здібність Блазня

Якщо Блазень знаходиться між вашим Замком і Королем, ви можете використати здібність Блазня. Ваші карти Блазня стають "дикими" картами, які ви можете використовувати для переміщення Персонажів будь-якого типу, дотримуючись таких умов:

- Кожна карта Блазня, яку ви граєте протягом одного ходу, повинна переміщати **Персонажа одного типу**, без винятків. У такий спосіб ви можете перемістити обох Вартових, оскільки вони одного типу.
- Ви не можете зіграти карти Блазня та карти Персонажа іншого типу в один хід.
- Якщо ви граєте карти Блазня, щоб перемістити Короля, то Король ніколи не може бути переміщений на клітинку, де стоїть Блазень, а також не може пройти повз Блазня.

Приклад



Блазень знаходиться між Королем і Замком зеленого гравця, тож він може використати його здібність. Зелений гравець грає карту Блазня **3** і переміщує одного з Вартових на три клітинки. Потім він грає карту Блазня **2** і переміщує іншого Вартового на дві клітинки.

2

Перемістіть Жетон Корони

Перемістіть жетон Корони на треку в напрямку до свого Замку, дотримуючись таких умов:

- Перемістіть жетон Корони на одну клітинку за кожного персонажа у вашому Замку.
- Перемістіть жетон Корони на одну клітинку, якщо весь Двір (Король і обидва Вартових) знаходиться у вашому Герцогстві.

Ці дві умови можна **комбінувати**.

Приклади



Блазень і один Вартовий знаходяться в Замку червоної гравчині. Червона гравчиня переміщує жетон Корони на дві клітинки до себе.



Весь Двір знаходиться в Герцогстві зеленого гравця, а Чарівник - у його замку. Зелений гравець переміщує жетон Корони на дві клітинки до себе.



Доберіть карти

Візьміть стільки карт з колоди долілиць, щоб у вас на руці було вісім карт. Коли в колоді закіняться карти, перетасуйте скид, щоб сформувати нову колоду, а також переверніть жетон Корони Маленькою Короною дотори.

Після того, як ви поповните свою руку, ваш хід закінчується. Тепер ваш суперник може зробити свій хід.



Кінець гри

Гра закінчується, якщо ви виконали одну з умов перемоги:

- Якщо Король або Корона знаходиться в Замку, гравець, який володіє цим Замком, виграє гру.
- Якщо колода закінчується, коли жетон Корони вже на стороні з Маленькою Короною, гравець, у Герцогстві якого знаходиться Король, виграє гру.

Якщо Король знаходиться на Нейтральній ділянці Фонтану, коли колода закінчується, перетасуйте скид, щоб сформувати нову колоду, і продовжуйте грати, поки не буде виконана одна з умов перемоги.

Команда

Автор: Райнер Кнізія
Ілюстратор: Карл Джеймс Маунтфорд
Керівники проекту: Матильда Одіне, Адрієн Фенуїє
Редактори: Матильда Одіне, Райнер Кнізія
Графічний дизайн: Сінді Рот
Переклад: Дарина Сауленко
Редактура: Яна Мокляк

©Dr. Reiner Knizia, 2020. Всі права застережено.
©Royal Visit, 2020-2022. IELLO S.A.R.L. Всі права застережено.



Слідкуйте за нами:



www.iello.com



Підказки

Типи карток

Вартові 1: Перемістіть 1 Вартового на 1 клітинку
11: Перемістіть обох Вартових на 1 клітинку або 1 Вартового на 2 клітинки.
♠️♣️: Перемістіть обох Вартових так, щоб вони опинилися на клітинках з кожного боку від клітинки Короля.

Блазень 1 • 2 • 3 • 4 • 5: Перемістіть Блазня на відповідну кількість клітинок.
M: Перемістіть Блазня на Нейтральну ділянку ігрового поля.

Чарівник 1 • 2 • 3: перемістіть Чарівника на відповідну кількість клітинок.

Король 1: Перемістіть Короля на 1 клітинку.
1 (x2): Перемістити весь Двір на 1 клітинку в одному напрямку.

Здібності (стор. 6 і 7)

Чарівник Призвіть Короля або одного з його Вартових на клітинку Чарівника.

Блазень Зіграйте карту Блазня, щоб перемістити будь-якого Персонажа.

Жетон Корони (стор. 7)

Наприкінці свого ходу перемістіть Корону:

- На 1 клітинку за кожного Персонажа у вашому Замку.
- На 1 клітинку, якщо весь Двір знаходиться у вашому Герцогстві.