

Автор игры: Максим Верещагин

КАПИТАЛИЯ

СТИХИЙНОЕ КОРОЛЕВСТВО

45
МИНУТ

2-4
ИГРОКА

8+
ВОЗРАСТ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Сканируйте QR-код
или ищите видеоправила на Youtube
#космоправила

КАПИТАЛИЯ

СТИХИЙНОЕ КОРОЛЕВСТВО

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Остров стихий, преисполненный чудесами и магией, пытаются поделить между собой сказочные элементали. Каждый хочет стать самым влиятельным на острове.

Но что приносит влияние, если не богатство? Трудолюбивая стихия земли, воинственный огонь, мудрая вода и своенравный воздух. Какой элемент возьмёт верх, кто станет полноправным лордом стихийного королевства?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы победить, нужно первым набрать 100 миллионов
(в игре 1 миллион представлен 1 монетой: 🪙).





СОСТАВ

1. Игровое поле — 1 шт.
2. Фишки игроков — 4 шт.
3. Кубики — 2 шт.
4. Карты событий — 28 шт.
5. Карты магии — 32 шт.
6. Жетоны зданий — 28 шт.
7. Жетоны подданных — 40 шт.
(по 10 шт. каждого цвета).
8. Жетоны ресурсов — 64 шт.
(по 16 шт. каждого вида).
9. Жетоны с 3 ресурсами — 16 шт.
(по 4 шт. каждого вида).
10. Памятки — 4 шт.
11. Жетоны монет — 68 шт.:
 - номинал 50 — 4 шт.;
 - номинал 10 — 20 шт.;
 - номинал 5 — 20 шт.;
 - номинал 1 — 24 шт.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле и кубики в центр стола.
2. Перемешайте жетоны зданий и положите их стопкой рядом с игровым полем рубашкой вверх. Это **стопка зданий**. После этого возьмите сверху стопки 4 здания и положите рядом с ней лицом вверх. Это **доступные здания**. А место, куда вы их положите, будет называться **рынком зданий**.
3. Перемешайте карты магии и положите их на специальное место () на игровом поле рубашкой вверх. Это **стопка карт магии**.
4. Перемешайте карты событий и положите их на специальное место () на игровом поле рубашкой вверх. Это **стопка карт событий**.
5. Положите жетоны монет так, чтобы игрокам было удобно до них дотянуться. Это **банк**.
6. Положите жетоны ресурсов и жетоны с 3 ресурсами так, чтобы игрокам было удобно до них дотянуться. Это **склад**.



ПОДГОТОВКА ИГРОКА

С помощью 2 кубиков определите, кто будет первым игроком. Бросьте кубики: у кого сумма чисел больше, тот и начинает. В случае ничьей перебросьте. Первый игрок выбирает стихию, за которую будет играть (стихии отличаются только цветом и картинками). Остальные игроки по часовой стрелке после первого игрока разбирают оставшиеся стихии согласно таблице ниже. То, что выдаётся и принадлежит игроку, называется его **личным запасом**.

РАЗДАЙТЕ КАЖДОМУ ИГРОКУ В ЛИЧНЫЙ ЗАПАС:

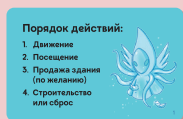
- По 5 монет номиналом 1 и по 1 монете номиналом 5. В сумме 10 миллионов.



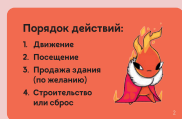
- Набор из 4 типов ресурсов, по 1 шт. каждого вида.



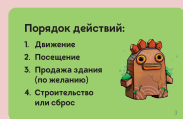
- Памятку выбранной стихии. Памятка также будет подсказывать стихию игрока.



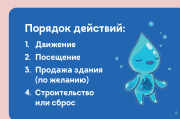
Воздух



Огонь



Земля




Вода

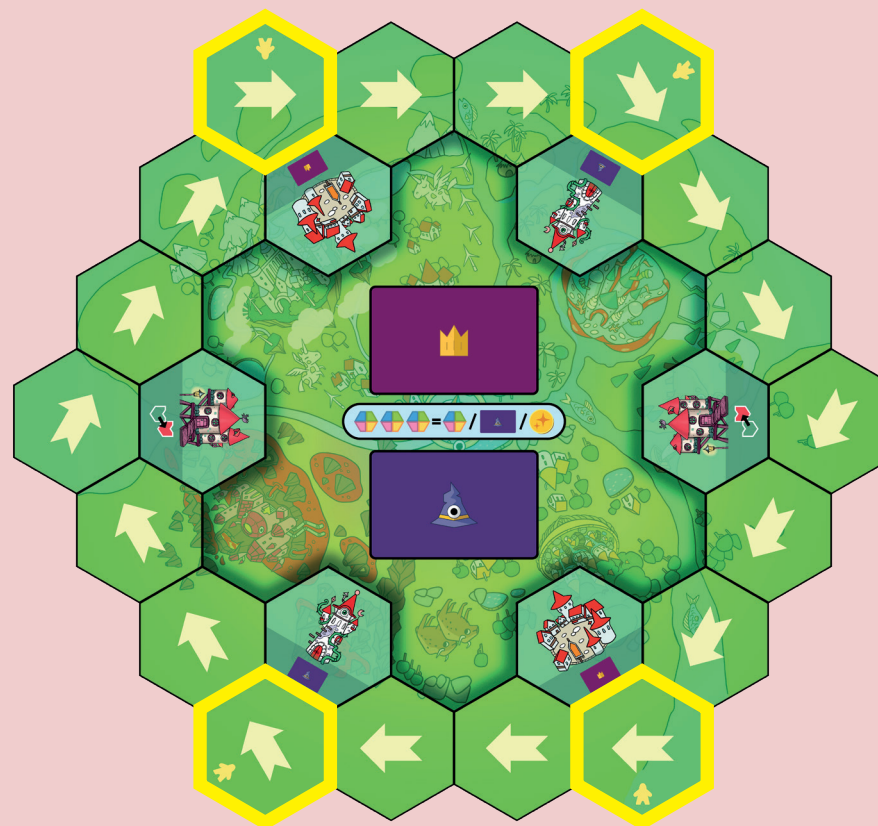
- Жетоны подданных игрока. У каждого игрока 10 подданных его стихии.



- Фишки выбранной стихии.




- Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок выставляет фишку его стихии на одно из специальных мест на игровом поле (отмечено символом ) . На одной клетке нельзя ставить 2 фишки стихии.





КАК ИГРАТЬ?

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки будут ходить по очереди, пока кто-либо не накопит в личном запасе 100 миллионов. В свой ход игрок выполняет **действия** в строгой последовательности:

1. Движение.
2. Посещение.
3. Продажа здания (по желанию).
4. Сброс или строительство.

Первое, второе и четвёртое действия обязательны, и только третье действие выполняется по желанию, его можно пропускать во время хода. Порядок всех действий нарушать нельзя. Помимо основных действий, есть **общее действие**, нарисованное на игровом поле. Подробнее о нём на с. 8 .

1. ДВИЖЕНИЕ

Чтобы выполнить действие **ДВИЖЕНИЕ**, бросьте 2 кубика и передвиньте свою фишку стихии на столько клеток (), сколько составила сумма чисел на 2 кубиках. Двигаться можно только по направлению стрелок (). Вы можете проходить мимо и останавливаться на клетках с фишками стихий других игроков. Другими словами, фишки стихий других игроков не влияют на ваше движение.

2. ПОСЕЩЕНИЕ

Остановившись на клетке, вы обязаны посетить все соседние здания (в начале игры они есть только внутри игрового поля).

ПОСЕТИТЬ ЗДАНИЕ — значит выполнить эффект, изображённый на здании. Все эффекты зданий описаны на с. 10.

- **Соседними зданиями** считаются те здания, которые соприкасаются любой стороной с клеткой, на которой вы остановились.
- Вы обязаны посетить здания внутри и снаружи игрового поля.
- Каждое здание посещается по отдельности.
- Если зданий несколько, вы сами определяете, в каком порядке их посещать.

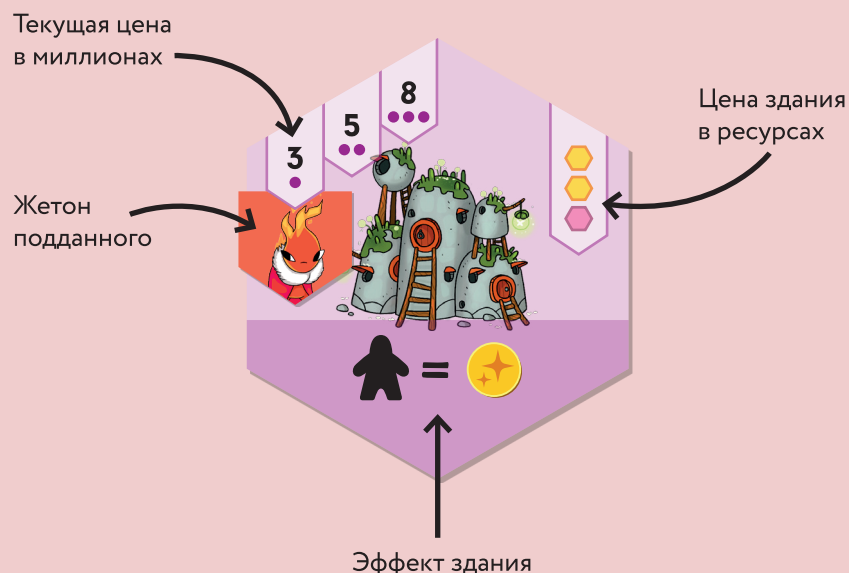


3. ПРОДАЖА ЗДАНИЯ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

Посетив все соседние здания, вы можете продать 1 любое своё здание с игрового поля по его **текущей цене**. В начале игры у вас нет зданий, поэтому на первом ходу вы не сможете выполнить это действие.

Как сделать действие **ПРОДАЖА ЗДАНИЯ**:

1. Выберите 1 своё здание, которое хотите продать.
2. Возьмите из банка в личный запас сумму, равную текущей цене этого здания.
3. Верните в личный запас жетон своего подданного с этого здания.
4. Возьмите это здание, переверните его рубашкой вверх и положите под стопку зданий.
 - Вы можете продать только 1 здание за ход.
 - Текущая цена здания указана над вашим жетоном подданного, лежащим на здании (см. действие «Строительство»).



4. СБРОС ИЛИ СТРОИТЕЛЬСТВО

Вы выбираете одно из двух: либо сбрасываете здание и получаете ресурсы, либо строите здание и тратите ресурсы. Подробнее про эти действия ниже.

СБРОС

1. Выберите 1 из 4 доступных зданий на рынке зданий.
2. Возьмите со склада в личный запас ресурсы, которые указаны на этом здании.





3. Возьмите это здание и положите его рубашкой вверх под стопку зданий.

В игре есть единичные жетоны ресурсов и есть жетоны с 3 ресурсами. Используйте жетоны с 3 ресурсами, если вам не хватает обычных жетонов ресурсов.

Количество жетонов ресурсов в игре ограничено. Если какой-то ресурс закончился на складе, значит, вы не можете его взять.

СТРОИТЕЛЬСТВО

1. Выберите 1 из 4 доступных зданий на рынке зданий.
2. Переместите из личного запаса на склад ресурсы, указанные на этом здании. Если у вас не хватает определённого ресурса, но есть 3 лишних, вы можете воспользоваться общим действием и обменять 3 любых ресурса  на нужный вам .

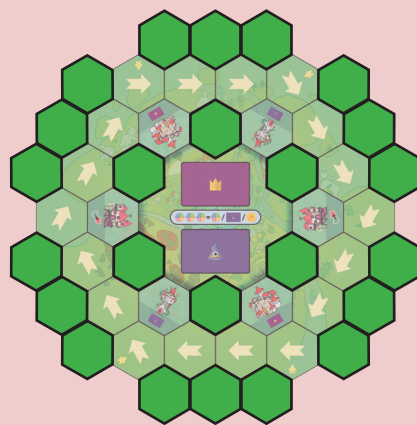


Например, выбрав это здание, вы потратите из личного запаса: 1 камень, 1 дерево, 1 песок и 1 железо



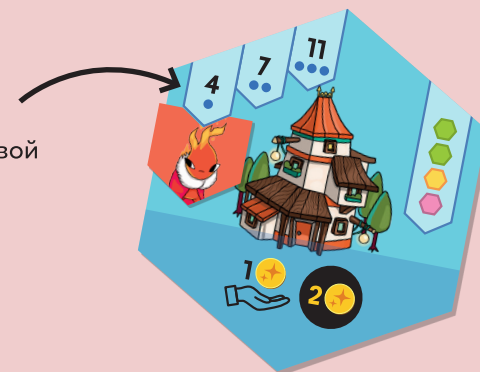
3. Возьмите это здание с рынка зданий и разместите на любое свободное место для строительства по соседству с вашей фишкой стихии.
 - **Свободным считается то место**, на котором нет зданий.
 - Если по соседству с вашей фишкой нет свободных мест для строительства, вы не можете выполнить действие «Строительство» и обязаны выполнить действие «Сброс».

На игровом поле есть 24 места для строительства зданий: 18 мест снаружи и 6 мест внутри игрового поля. Здания, лежащие снаружи игрового поля, считаются частью игрового поля. Это важно для понимания правил игры.



4. Положите на купленное здание жетон своего подданного под самой левой ценой здания. Теперь у здания есть текущая цена в миллионах.





Например, построив это здание, положите жетон подданного под самой левой цифрой, т. е. цифрой 4



ОБЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ



В любой момент своего хода вы можете воспользоваться общим действием:

1. Переместите из личного запаса 3 любых ресурса  на склад.
2. Получите в личный запас на выбор одно из:
 - 1 любой жетон ресурса  со склада;
 - 1 карту магии  сверху стопки карт магии;
 - 1 миллион  из банка.

ОКОНЧАНИЕ ХОДА ИГРОКА

После того как вы выполнили все обязательные действия, пополните рынок зданий до 4 зданий и передайте ход игроку слева. Теперь его очередь выполнить все обязательные действия.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

1. Во время вашего или чужого хода может случиться так, что вы должны отдать деньги, но в личном запасе нет необходимой суммы. В таком случае вы обязаны отдать столько денег, сколько у вас есть. Если это 0 миллионов, значит, вы отдаёте 0 миллионов, т. е. ничего.
2. Если сложилась ситуация, что при выполнении действия сброса на складе недостаточно ресурсов, то возьмите все доступные ресурсы со склада. Если нужных ресурсов нет вовсе, используйте действие «Сброс», не получая ничего со склада.
3. В игре разрешены переговоры и союзы, которые не нарушают правила игры. Игроки могут обмениваться только ресурсами и миллионами в любом соотношении.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игрок, у которого на конец хода в личном запасе окажется 100 или больше миллионов, тут же побеждает. В игре 1 миллион представлен 1 монетой (👉).

Остальные игроки должны склонить головы перед правителем Острова стихий.

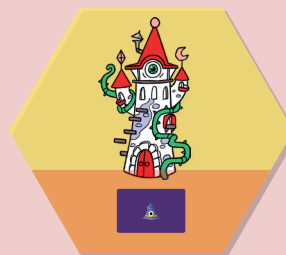
ЗДАНИЯ ВНУТРИ ПОЛЯ

На внутренней части игрового поля есть 3 типа зданий. Они никому не принадлежат. Их нельзя купить или захватить. При выполнении действия **«Посещение»** вы обязаны их посетить, если ваша фишка стихии остановилась по соседству.



ГОРОДСКАЯ ПЛОЩАДЬ

Эффект при посещении: возьмите верхнюю карту из стопки карт событий. Покажите её всем игрокам и выполните её эффект. Вы не можете отказаться от выполнения эффекта, если можете его выполнить. После розыгрыша карты положите её рубашкой вверх под низ стопки карт событий. Подробнее про эффекты карт на с. 11.



БАШНЯ МАГА

Эффект при посещении: возьмите верхнюю карту из стопки карт магии в руку. Не показывайте карту другим игрокам. Карты магии помогают вам в игре. Вы сами решаете, когда разыграть их эффект, но только в отведённый момент хода (указано на карте). Карты с **розовым** фоном играют в чужой ход, а с **фиолетовым** фоном — в свой. После розыгрыша карты положите её рубашкой вверх под низ стопки карт магии. Подробнее про эффекты карт на с. 13.



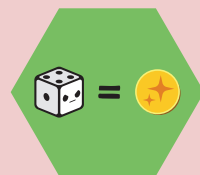
БИРЖА

Эффект при посещении: вы можете повысить текущую цену одного из ваших зданий: передвиньте жетон своего подданного на здании вправо на 1 ступень.



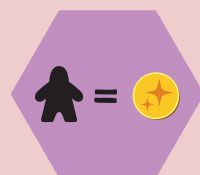
Например, вы выбрали это здание. Передвиньте жетон подданного вправо и чуть вверх. Теперь текущая цена здания выросла с 2 до 3 миллионов

Если на игровом поле нет ваших зданий, то игнорируйте эффект Биржи.



Ваше здание: бросьте 1 кубик и возьмите из банка столько миллионов в личный запас, сколько выпало на кубике.

Чужое здание: бросьте 1 кубик и отдайте из своего личного запаса владельцу здания столько миллионов, сколько выпало на кубике.



Ваше здание: возьмите из банка в личный запас столько миллионов, сколько ваших подданных выложено на игровом поле.

Чужое здание: отдайте из личного запаса владельцу здания столько миллионов, сколько его подданных выложено на игровом поле.



Ваше здание: бросьте 1 кубик. Если выпало 1, 2 или 3, возьмите из банка в свой личный запас 1 миллион. Если выпало 4, 5 или 6, возьмите из банка в свой личный запас 5 миллионов.

Чужое здание: бросьте 1 кубик. Если выпало 1, 2 или 3, отдайте владельцу здания из своего личного запаса 1 миллион. Если выпало 4, 5 или 6, отдайте владельцу здания из своего личного запаса 5 миллионов.



Ваше здание: возьмите в свой личный запас из банка количество миллионов, указанное над значком руки.

Чужое здание: возьмите в свой личный запас из банка количество миллионов, указанное над значком руки. Владелец здания при этом получает количество миллионов, указанное в чёрном кружке, из банка в свой личный запас.



ЭФФЕКТЫ ЗДАНИЙ

При действии «Посещение» вы обязаны разыграть все эффекты соседних зданий. Если это ваше здание (на нём ваш подданный), эффект положительный, а если это здание другого игрока, то для вас эффект чаще всего отрицательный.



Ваше здание: возьмите из банка указанное количество миллионов в свой личный запас.

Чужое здание: отдайте владельцу здания указанное количество миллионов из своего личного запаса.

ЭФФЕКТЫ КАРТ СОБЫТИЙ

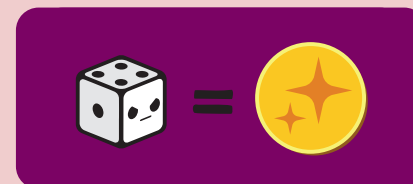
Вы обязаны выполнить эффекты карт событий, если можете. Все карты событий одноразовые. После розыгрыша эффекта карты положите её рубашкой вверх под низ колоды карт событий.



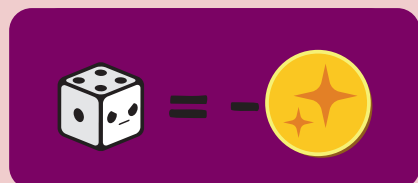
Получите указанную сумму миллионов из банка в свой личный запас.



Отдайте указанную сумму миллионов из своего личного запаса в банк.



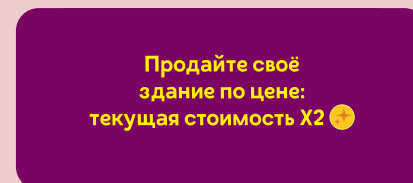
Бросьте 1 кубик и возьмите столько миллионов из банка в свой личный запас, сколько выпало на кубике.



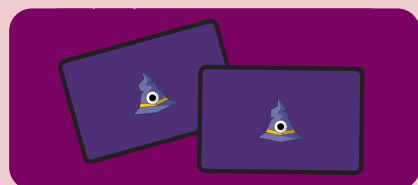
Бросьте 1 кубик и отдайте в банк из своего личного запаса столько миллионов, сколько выпало на кубике.



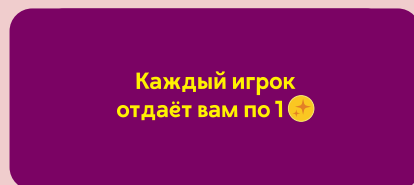
Возьмите из банка в свой личный запас указанное количество миллионов. Остальные игроки тоже берут из банка в свой личный запас столько миллионов, сколько указано в эффекте.



Вы обязаны выбрать любое своё здание (если оно есть) и выполнить действие продажи. Текущая цена здания умножается на 2, поэтому получите двойную цену за своё здание.



Возьмите в свой личный запас 2 карты с верха колоды карт магии.



Каждый игрок отдаёт вам из своего личного запаса указанное количество миллионов.

Например, вы выбрали это здание. Текущая цена здания — 3 миллиона. Выполните действие продажи и получите 6 миллионов.



**Поменяй 2 подданных местами
(сохраняя текущую
цену зданий)**

Выберите 2 любых подданных на зданиях.
Среди них могут быть ваши подданные
или подданные других игроков. Поменяйте
их местами, сохраняя текущую цену зданий.

Например, игрок стихии земли, разыгрывающий
эту карту события, выбрал 1 своё здание
и 1 здание стихии огня.



Игрок меняет местами жетоны подданных,
но сохраняет текущие цены зданий:
на левом здании цена — 3 миллиона,
на правом здании цена — 4 миллиона.



Если на игровом поле меньше 2 зданий игроков,
то вы не можете разыграть эту карту события.

**Каждый игрок кидает кубик.
У кого больше — тот бесплатно
строит самое дешёвое здание
с рынка в любом месте**

Каждый игрок, начиная с того, кто взял
эту карту события и далее по часовой стрелке,
кидает 1 кубик. Тот у кого на кубике выпадет
значение больше, чем у остальных, выигрывает.

Если у нескольких игроков на кубике
выпали одинаково высокие значения,
то они перебрасывают кубик до тех пор,
пока у кого-то одного не выпадет значение
больше. Победитель выполняет действие
Строительство со следующими исключениями:

- Вы должны взять здание с наименьшей первой
ценой. В примере ниже вы обязаны взять зелёное
здание с ценой 2.



- Не тратите ресурсы на строительство здания;

- Выложите здание на любое свободное место.

Если свободных мест нет, значит эту карту события
разыграть нельзя.

**Все игроки могут повисить
на 1 шаг цену одного своего
здания**

Каждый игрок выбирает любое своё
здание и выполняет действие Биржи.
Игроки, которые не имеют зданий,
игнорируют этот эффект.



ЭФФЕКТЫ КАРТ МАГИИ

Карты магии помогают вам в игре. Вы сами решаете, когда применить их эффект, но только в отведённый момент хода (указано на карте). Карты с **розовым** фоном играют в чужой ход, а с **фиолетовым** фоном — в свой ход.

После розыгрыша эффекта карты положите её рубашкой вверх под низ колоды карт магии. Все карты магии одноразовые. Вы можете разыграть любое количество карт магии в указанный на карте момент хода.

+1 или -1 к значению броска

*Используй в любой ситуации сразу
после броска кубика.*

В свой ход, сразу после броска кубика/кубиков (в любой ситуации), вы можете увеличить или уменьшить значение броска на 1. Например, на кубиках выпало 3, вы можете поменять значение на 2 или 4. Значение 1 можно менять на 0, а значение 6 — на 7, и т. д.

Повтори прибыль со здания

*Используй сразу после посещения
одного здания.*

В свой ход, сразу после посещения здания, вы можете разыграть карту и взять ещё столько же миллионов, сколько вы получили при посещении здания. При этом не важно, ваше это здание или чужое.

Можешь не посещать 1 здание

Используй перед посещением.

В свой ход, перед посещением выбранного вами здания, вы можете разыграть эффект карты и проигнорировать эффект выбранного здания.

Сделай ещё 1 действие «Движение»

*Играй сразу после движения,
но перед посещением.*

В свой ход, сразу после того, как вы закончили действие движения (т. е. перед действием посещения), вы можете разыграть эффект этой карты и ещё раз выполнить действие «Движение».

Перебрось кубики

*Используй в любой ситуации сразу
после броска кубика(-ов).*

В свой ход, в любой ситуации, когда вы бросаете кубик/кубики и сразу после броска, вы можете разыграть карту и снова бросить кубик/кубики, игнорируя предыдущее выпавшее значение, как будто его не было.

**Убыток соперника
повторяется**

*Используй сразу после посещения
соперником одного из зданий.*

В чужой ход, сразу после посещения другим игроком выбранного вами здания, по эффекту которого игроку нужно отдать миллионы из своего личного запаса (не важно, банку или другому игроку), объявите, что хотите разыграть карту. Другой игрок обязан остановиться. После этого разыграйте карту. Игрок отдаёт ещё раз столько же миллионов.

**Деактивируй эффект
чужой карты**

*Соперник сбрасывает разыгрываемую карту,
не применяя её эффект.*

В чужой ход, сразу после того, как другой игрок разыграл карту магии, но до того, как он применил её эффект, объявите о том, что хотите разыграть карту деактивации. Другой игрок должен остановиться. После этого разыграйте карту деактивации. Эта карта деактивации и карта магии другого игрока сбрасываются, т. е. кладутся рубашкой вверх под низ колоды магии. Эффект карты магии другого игрока не применяется.

**Заставь другого игрока
перебросить кубики**

*Используй в любой ситуации сразу
после броска соперника.*

В чужой ход, в любой ситуации, когда другой игрок бросает кубик/кубики, вы можете сразу после броска объявить, что разыгрываете карту. Другой игрок обязан остановиться. После этого разыграйте карту. Другой игрок, в ход которого вы разыграли карту, снова бросает кубик/кубики, игнорируя предыдущие выпавшие значения, как будто их не было.



БЛАГОДАРНОСТИ ОТ АВТОРА

Я благодарен людям, которые помогли сделать эту игру!

Спасибо тестировщикам: Александру Базарову, Алёне Базаровой, Лизе Базаровой, Марусе Базаровой, Андрею Власову, Роману Власову, Екатерине Власовой, Анне Готовцевой, Макару Готовцеву, Тимуру Фукс, Алёне Груздевой, Марии Ермиловой, Антону Новичихину, Дмитрию Крылову, Сергею Морозову, Елене Верещагиной, Василию Верещагину, Арсению Еремееву, Юлии Еремеевой.

Спасибо за поддержку Владимиру Эделеву и Дмитрию Калмыкову.
Отдельная благодарность Басангу Бордаеву за критику и идеи,
Анастасии Никифоровой за название игры.

И самое главное, спасибо моим детям Паше и Пете, воодушевившим на концепт.
Они играли, скучали, радовались и фантазировали, давая самый искренний
и ценный пользовательский опыт.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ



Общее руководство: Михаил Пахомов

Дизайн: Виктор Забурдаев

Иллюстрации: Сюн Ефимова

Девелопмент ранней версии игры: Юрий Ямщиков

Корректурa: агентство «Ёлки-палки»

Вычитка правил: Анна Ларинова, Алексей Сапонов



СОАВТОРЫ

Анна Ларинова, Басанг Бордаев, Дарья Мартыщук, Дарья Устинова,
Мария Ермилова, Татьяна Лазарева.

