



Игра для 2-4 игроков в возрасте от 8 лет.
Продолжительностью 20 минут.

KRONBERG

ВВЕДЕНИЕ

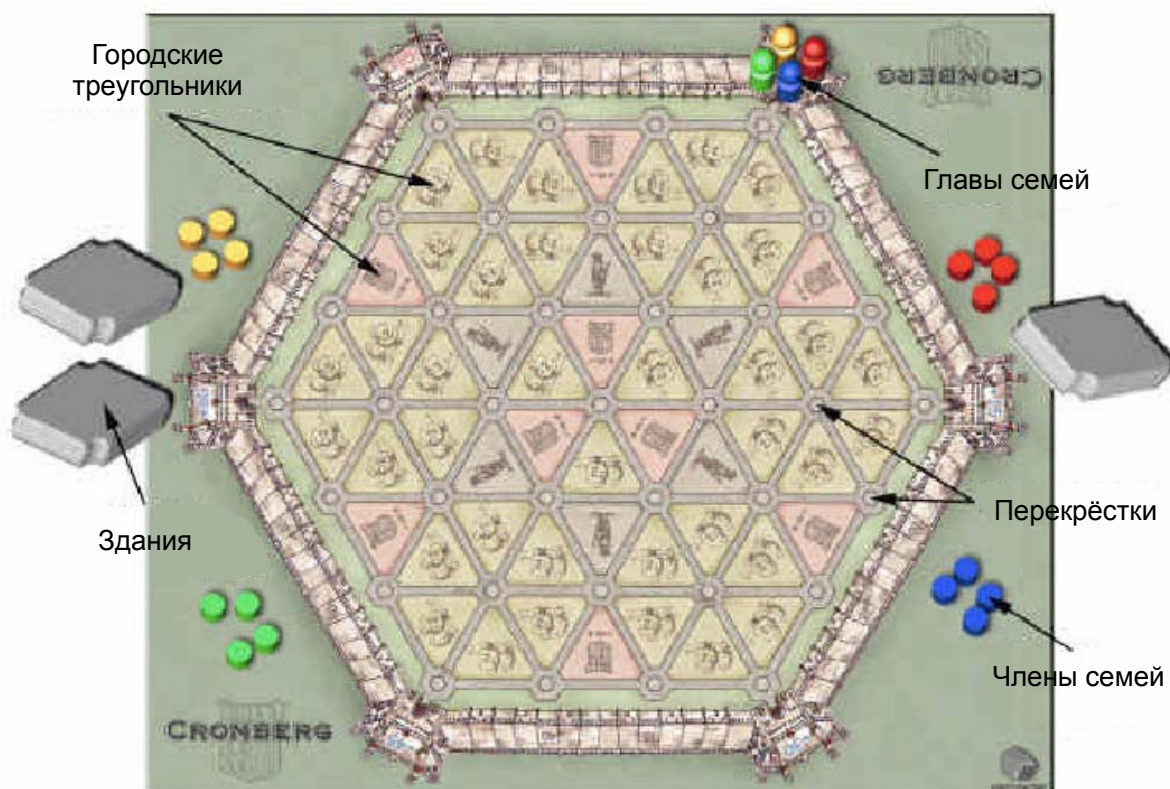
1726. Большая часть Кронберга сожжена дотла. Более или менее целой осталась лишь городская стена. Несколько Мушкетеров все еще охраняют перекрестки. В течении игры и реконструкции города игроки пробуют занять самые ценные перекрестки, дабы заполучить власть в новом муниципалитете

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждому игроку выдаются пять фигурок семьи, одного цвета: 4 цилиндра и фишка главы семьи. Поместите каждую фишку главы семьи на городскую стену в квадрате который указан как 0.

28 ромбов зданий должны быть хорошо перемешаны и сложены в несколько столбиков лицом вниз.

Начальные установки



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки пробуют занять ценные перекрестки путём размещения на них членов своей семьи и зданий. Побеждает игрок, владеющий самыми ценными перекрестками.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

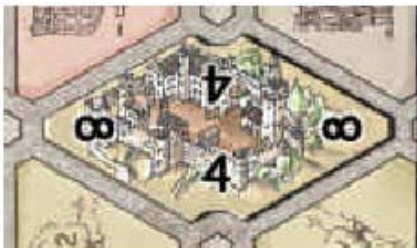
В свой ход игрок должен:

А выбрать ромб здания и ввести его в игру или

В поместить члена семьи на перекрёстке.

Игрок обязан совершать одно из этих действий до тех пор, пока есть ромбы со зданиями или члены семьи, которых он может разместить. Начинает игру самый храбрый игрок, далее ход передаётся по часовой стрелке.

ВВОД В ИГРУ РОМБА ЗДАНИЯ



Игрок выбирает один из ромбиков зданий перевёрнутых вниз лицом. Далее он помещает его в пределах города на двух городских треугольниках, не занятых до этого зданием.

ПОМЕСТИТЬ ЧЛЕНА СЕМЬИ



Игрок берёт один из своих цилиндров и помещает его на свободном перекрёстке, который граничит, по крайней мере, с одним **свободным** треугольником. Цилиндр не может быть помещен на перекрёсток, который граничит с Мушкетером, который не может быть накрыт в будущем (**активирован**). Цилиндр остается на месте до тех пор, пока он граничит хотя бы с одним свободным треугольником, конечно при этом Мушкетер может вытеснить его.

ТРЕУГОЛЬНИКИ

Если треугольник со всех трёх сторон окружён зданиями или городской стеной он становится **активирован** как Парк, Мушкетер или Герб.

Парк



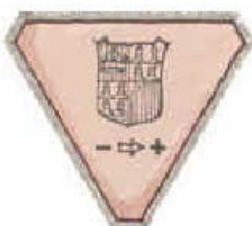
Парк удваивает (x2) ценность трех смежных перекрёстков. Несколько Парков перемножают друг друга.

Мушкетёр



Мушкетер вытесняет всех членов семьи смеженных с ним, а также препятствует их появлению в будущем. Разогнанные члены семьи возвращаются игроку и могут быть в будущем помещены на другой перекрёсток.

Герб



Герб меняет все отрицательные показатели зданий граничащих с ним на положительные. Так -8 становится +8, -6 становится +6, -4 становится +4, ну и -3 +3, -2 +2 и -1 +1.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра оканчивается в тот момент, когда ни один из игроков не может поместить ромб здания или цилиндр семьи.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

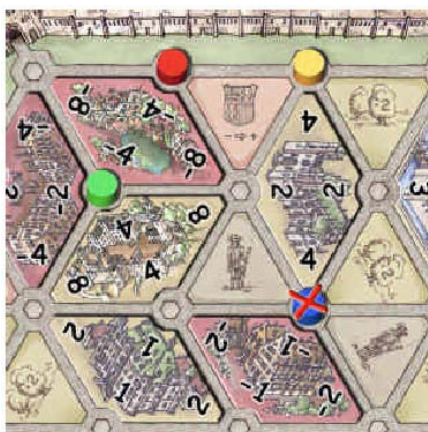
Очки заработанные в течение игры

Если ромб помещен таким образом что один, а то и больше цилиндров становятся не смежными со свободными треугольниками и полностью окружены зданиями или городской стеной, то эти члены семьи немедленно приносят победные очки игроку со своих перекрёстков и возвращаются ему назад. В будущем цилиндры могут быть использованы игроком опять. Победные очки, принесенные цилиндром равны цене всех зданий смежных с занимаемым перекрестком. Эти очки прибавляются к имеющимся очкам игрока и отмечаются главой семьи на стене города.

Очки заработанные в конце игры

В конце игры подсчитываются очки всех цилиндров находящихся в городе. Очки приносят все здания, смежные с перекрестком занимаемым игроком. Также если член семьи смежен с **Гербом**, то все отрицательные показатели смежных с Гербом зданий становятся положительными. Если цилиндр смежен с **Парком**, сумма очков удваивается (x2), с двумя Парками, становится в четыре раза больше (x4), с тремя Парками, в восемь раз (x8). Если он граничит с Гербом и Парком, то сначала оценивается воздействия Герба. Очки, принесённые членами семьи, прибавляются к имеющимся очкам игрока и отмечаются главой семьи на стене города.

Пример игры



Александр разыгрывает ромб с дворцом.

Член семьи Александра (**зеленый**) приносит ему -2 очка. Цилиндр приносит очки немедленно и возвращается к Александру. Глава семьи Александра отступает на 2 пункта на городской стене.

Член семьи Фёдора (**синий**) вытеснен Мушкетером, так как отныне Мушкетер становится активным.

Член семьи Оли (**красный**) стоит 4 очка, так как Герб преобразует все отрицательные показатели на положительные. Он остаётся на месте до конца игры, так как квадрат Герба не накрыт зданием.

Член семьи Кати (**желтый**) стоит 8 очков, потому что парк умножает ценность всех смежных зданий на 2. Герб не оказывает ни какого эффекта. Он также как и у Оли должен оставаться на месте до конца игры.

ACKNOWLEDGEMENTS

We thank our inspiring testers, in particular Christiane, Johnny, Lennart, Simon and Matthias Goslar, Azra Halak and Rene Schroeder, Johan Hausmann and Jan Ferner.

The representation Kronbergs on the title page is a cutout from J. Weygands map “Distrikt der Kronberger Mark“ from 1784/85. The reproduction is based on the casting of the map cutout on page 19 of “Als Kronberg hinter Mauern lag. Erste Folge“ by Wolfgang Ronner. Publishing house Waldemar Kramer, Frankfurt/Main: 1975. In Ronners work is also a sketch of the fire of 1726.

© 2003 Kronberger Siele Roland & Tobias Goslar GbR
Kronberg may be distributed in unchanged form - in particular with reference to **Kronberger Spiele** - free of charge, not to be commercially distributed. All rights are reserved.

Contact Tobias and Roland Goslar
Wendelnweg 2, 61476 Kronberg
info@kronberger-spiele.de www.kronberger-spiele.de

