




Город Счастья Грозилла ПРАВИЛА ИГРЫ

Обратите внимание:
мелкий шрифт.
Для прочтения правил
может понадобиться
взрослый игрок.

Дополнение к игре «Город счастья» Аиру и Тошики Сато,
иллюстрации – Макото Таками

 30'  10+  2-5

ОПИСАНИЕ:

С дополнением «Грозилла» вашей целью будет создание более счастливого города, чем у ваших соперников, вот только 5 монстров внесут в ваши планы... некоторые коррективы!

Данное дополнение подходит для обоих режимов: **для семьи** и **для экспертов**.

Правила базовой версии игры остаются неизменными, ниже приведены правила, которые добавляются в игру.

КОМПОНЕНТЫ:

- 20 разноцветных карт
- 5 карт монстров (котзилла, грозилла, чирикзилла, спрутзилла, коргизилла)
- 5 фигурок монстров
- 15 жетонов стоп-зилла
- правила игры

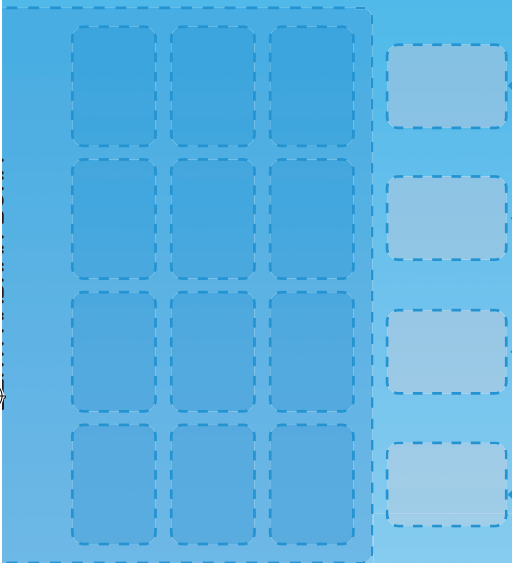




ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЗОНА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

- Перемешайте разноцветные карты с картами монстров и положите их рубашкой вверх в виде четвёртой стопки зданий под тремя стопками из базовой игры.



• Положите фигурки и жетоны рядом с этой стопкой.

3



ХОД ИГРЫ:

Б. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ:

Теперь у игроков есть выбор между четырьмя стопками в **ЦЕНТРАЛЬНОЙ ЗОНЕ**, каждая из которых используется одинаково, за одним исключением: если 4-я стопка закончится, новая стопка на её месте не формируется.

Как только игрок открывает карту **монстра**:

- Он кладёт её, а также соответствующую карте фигурку монстра, **перед** своим городом (не на одно из 10 мест внутри города).
- Игрок должен применять эффект, указанный на этой карте, до тех пор, пока карта находится у него.
- Далее игрок продолжает свой ход: открывает следующую карту и т. д.



- 3** а. Если игрок покупает **третью карту здания одного цвета** в свой город, он тут же берёт жетон **СТОП-ЗИЛЛА** такого же цвета, если таковые остались, и кладёт его рядом со своим запасом монет. Если у игрока в городе становится **6** зданий одного цвета, он берёт ещё один жетон **СТОП-ЗИЛЛА** этого цвета (если таковые ещё остались).
- б.** Если купленное игроком здание **того же цвета, что и монстр перед** его городом, этот монстр перемещается и выкладывается **перед** городом его соседа слева (и карта, и фигурка).



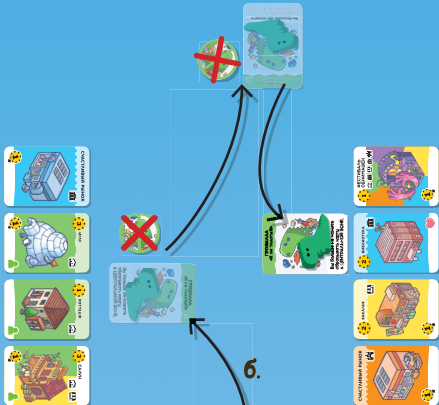
ЖЕТОНЫ СТОП-ЗИЛЛА:

Жетоны **СТОП-ЗИЛЛА** можно использовать двумя способами (в обоих случаях жетон после использования убирается в коробку, а не возвращается в общий резерв):

- Если игрок получает монстра того же цвета, что и жетон **СТОП-ЗИЛЛА** в его запасе (из стопки или от соседа справа), этот монстр должен сразу же переместиться к соседу этого игрока слева.
- Жетон **СТОП-ЗИЛЛА** можно потратить на покупку карты: его стоимость – 2 монеты.



- а.** Саша покупает **ИГЛУ**, третью зелёную карту, поэтому берёт зелёный жетон стоп-зилла.
- б.** Поскольку эта карта совпадает с цветом её монстра, Грозилла отправляется к её соседу слева. Двое следующих игроков используют свои зелёные жетоны стоп-зилла, поэтому Грозилла оказывается у города четвёртого игрока.



Саша

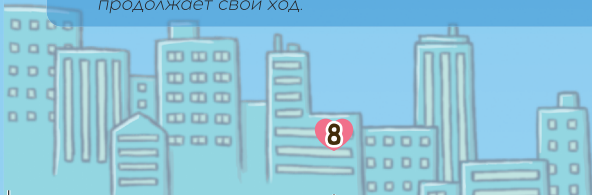
7

а.

РАЗРУШЕНИЕ:

Будьте осторожны, если **перед** городом игрока уже есть один **монстр**, и этот игрок получает второго монстра (из стопки или от соседа справа), игра временно останавливается. Монстр, появившийся у города первым, **мгновенно** разрушает одно из зданий в городе по выбору владельца города: карта **монстра** и соответствующая фигурка выкладываются поверх разрушенного здания, у этого здания больше нет названия, эффекта или цвета и на это место в городе больше нельзя выложить новое здание). Эффект монстра при этом продолжает действовать до конца игры.

- 1 *Ой-ой! У Саши уже есть один монстр, и она вытянула ещё одного из стопки – Котзиллу. Чирикзилла должен разрушить одно из зданий в её городе.*
- 2 *Саша решает разрушить **КОТТЕДЖ**, а затем продолжает свой ход.*



1



2



9

РАЗНОЦВЕТНЫЕ КАРТЫ:

Карты в 4-й стопке окрашены в несколько цветов. Все цвета считаются при подсчете, кроме случая, когда игрок приобретает **особое здание**: в этом случае **разноцветная** карта временно считается картой одного из обозначенных на ней цветов по вашему выбору (как любая другая одноцветная карта).



Покупка **СКЕЙТ-ПАРКА** позволяет вам взять голубой и оранжевый жетоны стоп-зилла, а также особое здание **ПАРФЕНОН**, но не позволяет взять **ЯПОНСКИЙ САД КАМНЕЙ**.

КОНЕЦ ИГРЫ

- Разрушенное монстром здание считается одним из 10 зданий в городе.
- При подсчёте очков не забудьте об эффектах Чирикзиллы и Котзиллы (монстры могут быть как перед городом, так и на одном из разрушенных зданий).



Некоторые особенности зданий для экспертного режима:

- Жетоны **СТОП-ЗИЛЛА** не учитываются при подсчёте дохода (Версальский дворец, Зал игровых автоматов).
- На **разноцветных** картах считаются все цвета, в том числе для ваших соперников (Стоунхендж, Мачу-Пикчу и т. д.), а также при получении скидок (Вокзал, Аэропорт и Пристань).
- Разрушенное здание и карта **монстра** поверх него считаются как одна карта (Магазин розыгрышей, Статуя острова Пасхи).

- **БИЛЬЯРД:** разноцветная карта считается одним цветом по выбору игрока.
- **ЗАМОК:** покупки за жетоны **СТОП-ЗИЛЛА** (2 монеты) считаются.
- **КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ:** не имеет эффекта, если предыдущее здание разрушено.
- **МАГАЗИН ХОТ-ДОГОВ:** не относится к 4-й стопке (0-9).
- **СТАТУЯ СВОБОДЫ:** если последняя карта – карта **монстра**, заменяется здание, которое находится перед этим монстром.

Редактор проекта и перевод:
Мария Кравченко
Корректор:
Маргарита Наташина

Руководитель редакции:
Анастасия Дурова
Вёрстка: Светлана Трофимова
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.LifeStyleLtd.ru/authors/



Издано по лицензии COCKTAILGAMES. © 2023
Все права защищены.
www.cocktailgames.com

