

Райнер Книзия



Город Синей Луны



ПРАВИЛА ИГРЫ



Город Синей Луны

Введение

Закончился Тёмный Век. Королевские наследники, властолюбие и гордыня которых разрушили Город Синей Луны, бежали прочь. Развращённые советники и придворные были изгнаны. Народы Синей Луны, разделённые враждой, снова становятся ближе друг к другу. Наступает время гармонии и надежды.

Но Город Синей Луны лежит в руинах, и его величественный облик остался только в памяти тех, кто пережил падение столицы. Народы дали обет восстановить город, и на помощь им пришли три дракона стихий. Посланцы бога Синей Луны, драконы могут собрать воедино Священный Кристалл, оберегавший город в прежние времена, и только после этого они назовут имя того, кто достоин возглавить город в новом веке.

Компоненты игры

21 двусторонняя плитка зданий (чертёж на одной стороне, отстроенное здание на другой).

1 обелиск

80 карт (по 10 для каждого из 8 народов)

4 фигурки игрока

40 маркеров игрока (по 10 каждому)

40 жетонов осколков Кристалла (12 жетонов с одним осколком, 28 жетонов с тремя осколками)

15 жетонов-фрагментов чешуи золотого дракона

3 фигурки Дракона

Цель игры

Вам предстоит работа над восстановлением зданий Города Синей Луны. В награду вы получите осколки Кристалла и, если сумеете привлечь внимание драконов, фрагменты чешуи золотого дракона. Станьте первым, кто соберёт у Обелиска на дворцовой площади достойное подношение из осколков Священного Кристалла, и главенство в городе отойдёт вам. Вы победите.

В ходе игры её участники передвигают фигурки по плиткам зданий и картами делают вклады в восстановление города. Делая вклад, игрок ставит маркер на одну из свободных клеток на чертеже здания. Как только маркер ставится на последнее свободное деление, здание восстановлено: игроки, сделавшие вклады в его восстановление, получают в награду карты, золотую чешую и осколки. Карты нужны для будущих вкладов, чешуя помогает найти новые осколки, а осколки нужны для подношения Обелиску. Игрок, первым совершивший установленное число подношений, побеждает в игре.

Подготовка к игре

1. Разложите здания на столе чертежами вверх. В центр стола выложите плитку дворцовой площади. Рядом с ней строго по указанной схеме разложите три храма и дворец. Затем перемешайте оставшиеся плитки зданий и выложите их на стол в случайном порядке, завершая контуры города.
2. Рядом с городом положите жетон обелиска.
3. По одну сторону обелиска сложите жетоны осколков.
4. С другой стороны от обелиска положите жетоны золотой чешуи. Для игры 4 участников нужны все 15 жетонов, для 3х игроков нужно 12 жетонов, для 2 игроков нужно 9 жетонов. Оставшиеся

жетоны золотой чешуи верните в коробку.

5. Рядом с городом поставьте фигурки трёх драконов.

6. Каждый игрок берёт фигурку и маркеры одного цвета. Фигурку игрок ставит на дворцовую площадь. Маркеры игрок складывает перед собой. Если какие-то фигурки и маркеры негодились, уберите их в коробку.

7. Перетасуйте карты, сдайте игрокам по 8 штук, а оставшиеся карты сложите в колоду лицом вниз рядом с городом.

После всех этих действий игровое пространство должно выглядеть примерно так (и только пять центральных плиток города должны лежать точно так, как на фото).



Ход игрока

Выберите первого игрока. От него право хода будет передаваться по часовой стрелке. В течение хода игрок по порядку выполняет действия нескольких фаз.

1. **Движение.** Фигурка игрока может сделать до двух шагов по городу. Шаг - это переход фигурки с одной плитки на соседнюю. По диагонали ходить нельзя. Изменять направление движения в течение фазы можно.
2. **Вклад.** На плитке того здания, где завершила движение ваша фигурка, вы можете сделать от одного до нескольких вкладов в восстановление. Подробнее мы расскажем об этом позже. Если фигурка игрока остановилась на дворцовой площади, в этой фазе он может сделать подношение Обелиску.
3. **Сброс и получение карт.** В завершение хода сбросьте до двух карт лицом вверх в стопку рядом с колодой карт, а из колоды возьмите на руку на две карты больше, чем сбросили (две, если не сбросили ничего, три при одной сброшенной карте и четыре за две сброшенные карты). Когда карты в колоде кончатся, надо будет перетасовать сброс и сделать из него новую колоду.

Силы карт. В свой ход вы можете сбрасывать карты с руки для использования сил этих карт. Символы сил проставлены на самих картах, а описания сил собраны на страницах 4-5 правил.

Восстановление зданий

На чертеже каждого здания вы увидите от одной до трёх цветных клеток с цифрами. Цвет и цифры характеризуют вклады, необходимые для восстановления здания.

Цвет говорит, карты какого народа надо применить для восстановления здания, цифры - это ценность вклада. Итак, для вклада в восстановление здания, на плитке которого стоит ваша фигурка, вы должны сбросить с руки одну или несколько карт того же цвета, что и клетки на чертеже. Общее достоинство сброшенных карт должно быть не меньше числа на делении. Сделав вклад, закройте клетку маркером.

Вы можете сделать любое число вкладов, но каждый из них проводится отдельно от других: нельзя сбросить все карты за несколько вкладов одновременно. Вклады в восстановление королевского дворца можно делать картами любых цветов, но каждый вклад должен состоять из карт одного цвета.



Королевский Дворец

Награда за восстановление

Когда маркер занимает последнюю свободную клетку на чертеже (сделан последний вклад), восстановление здания завершено. Пора получать вознаграждение.

Игрок, чьих маркеров на плитке больше, получает награду, состав и размер которой указан в верхнем левом углу чертежа здания **справа** от звёздочки. ✨

При равном числе маркеров нескольких игроков на одной плитке награду получает игрок, маркер которого стоит левее маркеров прочих претендентов на вознаграждение.

Затем награду получают все участники восстановления (включая того, кто уже получил награду за наибольшее число вкладов).

Каждый игрок, вклад которого есть на плитке, получает предметы (карты, осколки кристалла, фрагменты чешуи дракона), показанные в верхнем левом углу чертежа **под** звёздочкой. ✨

Далее, каждый игрок, сделавший вклад в восстановление, получает награду с каждого уже восстановленного соседнего здания. Здания считаются соседними, если примыкают одно к другому сторонами. В верхнем правом углу каждого чертежа указана так называемая "соседская" награда, но игроки получают такую награду только с восстановленных построек. Размер "соседской" награды не увеличится от количества вкладов, сделанных игроком.

Полученные жетоны чешуи и осколков складывайте перед собой, причём жетоны осколков - лицом вниз: только вы знаете, сколько осколков на каждом из них. Полученные в награду карты вы кладёте перед собой лицом вниз и не смотрите в них. Вы заберёте их на руку и сможете изучить только после того, как полностью завершите ход.

Получив награду за восстановление здания, снимите маркеры с плитки, а саму плитку переверните стороной с отстроеным зданием вверх. Фигурки драконов, присутствовавших при восстановлении, остаются на этой плитке.



Драконы и золотая чешуя



Драконы входят в город благодаря силам карт (описания на стр. 4-5). Когда дракон стоит на плитке здания, а вы делаете вклад в её восстановление, вам выдаётся награда - по одному жетону чешуи за каждого присутствующего дракона. При этом вы получаете такую награду только раз в ход, даже если сделали несколько вкладов.

Обмен золотой чешуи на осколки Кристалла

Игрок награждается золотой чешуёй либо за вклад в присутствии драконов, либо за восстановленные здания. Как только последний жетон чешуи из резерва выдаётся игроку, вся чешуя обменивается на осколки Кристалла. При этом даже если вам не хватает жетонов чешуи, вы всё равно получаете положенную награду полностью.

Если один игрок собрал больше чешуи, чем любой соперник, он обменивает жетоны чешуи на 6 осколков кристалла. Если несколько игроков с равным числом жетонов чешуи опережают остальных, каждый получает 3 осколка. Каждый игрок, у кого есть хотя бы три жетона чешуи, получает 3 осколка. Игрок, у которого нет трёх жетонов чешуи, не получает ничего.

После обмена чешуи игроки, получившие осколки, возвращают жетоны золотой чешуи в общий резерв. Игроки, не получившие осколков, сохраняют жетоны чешуи.

Пример: у вас 5 жетонов чешуи, у двух ваших противников - 4 и 2 жетона. Вы делаете вклад в восстановление здания, за которым следят два дракона. За этот вклад каждый из присутствующих драконов награждает вас одним жетоном чешуи. В резерве только один жетон, и вы его забираете, но нехватка жетонов не уменьшает ваших заслуг: считается, что у вас 7 фрагментов чешуи, хотя жетонов всего шесть. Теперь начинается обмен чешуи на осколки: у вас явное преимущество, за которое вам положено 6 осколков. Ваш противник, собравший 4 жетона чешуи, получает 3 осколка, второй противник не получает ничего, так как у него всего 2 жетона чешуи. Зато он оставляет эти жетоны чешуи у себя, а те, кто получил осколки, сдают жетоны чешуи в резерв.

Примечание: в разделе "Подготовка" указано, сколько жетонов чешуи находится в резерве - их число ограничено и зависит от количества игроков. Число маркеров в распоряжении игрока также ограничено: он не может выставить на поле и Обелиск больше 10 маркеров. А вот число осколков правилами не ограничено. Если нужно, используйте замену для обозначения осколков, полученных в награду за восстановление зданий или в обмен на золотую чешую.

Подношение Обелиску

Когда ваша фигурка встаёт на дворцовой площади, вы можете сделать подношение Обелиску.

Деления Обелиска заполняются подношениями от основания к вершине. Делая подношение, вы отдаёте число осколков, указанное на крайнем нижнем свободном делении и ставите маркер на это деление (в игре двух участников не используются два крайние деления в основании Обелиска с цифрой 7 на красном поле). Маркеры сделанных подношений с Обелиска в ходе игры не снимаются. Можно сделать больше одного подношения в ход при помощи Пилларов (читай стр. 4-5).

Драконы на дворцовой площади никак не влияют на подношения. Иными словами, за подношения Обелиску в присутствии драконов вы не получаете золотую чешую, как бывает при вкладах в восстановление зданий под надзором драконов.



Победа в игре

Игрок побеждает, когда делает определённое количество подношений:

6 подношений в игре на двоих
5 подношений в игре на троих
4 подношения в игре на четверых

Возможно, хотя маловероятно, что игроки восстановят все здания города, но так и не соберут достаточного количества осколков для решающего подношения. В этой ситуации игра идёт до тех пор, пока все игроки не совершат все возможные подношения, и победит тот, кто сделал наибольшее число подношений. При равенстве результатов победа отходит игроку с наибольшим числом осколков, оставшихся на руках. Если и по этому показателю ничья, игроки делят победу.

Также возможно, что все игроки останутся без маркеров (все 10 маркеров каждого игрока стоят на недостроенных зданиях и на Обелиске). Это наиболее вероятно в игре вдвоём. В таком случае игра заканчивается ничейным результатом.

Вариант

Для большего разнообразия, положите дворцовую площадь в центр стола, а здания выложите вокруг неё случайным образом.

Пример игры

- 1 Игрок начинает ход с передвижения фигурки с плитки Приюта паломников на плитку Университета.
 - 2 Игрок сбрасывает синюю карту достоинством 1 с руки, сила которой позволяет перенести синего дракона к Университету; об этом будет подробно рассказано в главе "Силы карт".
 - 3 Затем игрок сбрасывает с руки белые карты достоинством 2 и 3, чтобы сделать вклад в восстановление Университета. Игрок ставит свой маркер на клетку с цифрой 5.
- Поскольку за восстановлением Университета наблюдают красный и синий драконы, игрок получает два жетона золотой чешуи.



Вознаграждение за здание

Вклад игрока завершил восстановление Университета. Два игрока сделали по одному вкладу в восстановление Университета и получают заслуженное вознаграждение. Жетон золотой чешуи (рисунок справа от звёздочки) получает игрок, маркер которого занял крайнее левое деление на плитке.

Затем оба игрока, восстановившие Университет, получают награду, указанную под звёздочкой - один осколок кристалла. Далее, оба игрока получают по три осколка в награду за соседство с Храмом Огня и по две карты от соседнего Рынка. Королевский дворец ещё не восстановлен, так что за него "соседская" награда пока не выдаётся.

Наконец, игроки забирают с плитки Университета маркеры, переворачивают плитку "отстроенной" стороной вверх и возвращают на неё лиловую фигурку и двух драконов. Действующий игрок завершает ход сбросом с руки двух карт и получением четырёх новых карт.

Силы карт

Каждая карта обладает достоинством от 1 до 3, и эти значения показывают величину вклада игрока в восстановление зданий. Кроме того, у карт достоинством 1 и 2 есть особые силы, которые можно использовать вместо вклада в восстановление. Поговорим об этих силах подробнее.

Чёрные карты народа Вулка.

Лица, Дракон Огня покровительствует народу Вулка.

В вашей фазе движения:



сброс чёрной карты достоинством 1 позволит вам перенести красного дракона на любую плитку из любого места города или из-за пределов города;



сброс чёрной карты достоинством 2 позволит вам перенести красного дракона на расстояние до трёх плиток в любом направлении, если дракон уже находится в городе.

Красные карты народа Терра.

Доран, Дракон Земли покровительствует народу Терра.



В вашей фазе движения:

сброс красной карты достоинством 1 позволит вам перенести зелёного дракона на любую плитку из любого места города или из-за пределов города;



сброс красной карты достоинством 2 позволит вам перенести зелёного дракона на расстояние до трёх плиток в любом направлении, если дракон уже находится в городе.

Синие карты народа Аква.

Сеша, Дракон Воды покровительствует народу Аква.



В вашей фазе движения:

сброс синей карты достоинством 1 позволит вам перенести синего дракона на любую плитку из любого места города или из-за пределов города;



сброс синей карты достоинством 2 позволит вам перенести синего дракона на расстояние до трёх плиток в любом направлении, если дракон уже находится в городе.

Серые карты народа Флит.

Пернатый народ Флит помогает игрокам перемещаться по городу.



В вашей фазе движения:

сброс серой карты достоинством 1 позволит вам перенести вашу фигурку на любую плитку города;



сброс серой карты достоинством 2 позволит вам сделать до двух добавочных шагов.

Примечание: поскольку силы народа Флит можно применять только в вашей фазе движения, в течение одного хода вы не сможете использовать карту Флита для добавочного шага **после** того, как сделали вклад в восстановление здания.

Зелёные карты народа Хайнд.

Представители народа Хайнд обликом напоминают детей; их карты можно использовать как карты любого цвета.



В вашей фазе вклада:

любая зелёная карта народа Хайнд - это "джокер" достоинством 1. Карту Хайнда можно играть как карту любого цвета или добавлять к картам любого цвета при вкладе в восстановление.

Коричневые карты народа Мимикс.

Не мыслящие себя в отрыве от природы Мимиксы могут сделать вклад любого цвета, если только будут действовать парой.



В вашей фазе вклада:

любая пара коричневых карт Мимиксов достоинства 1 или 2 считается одним "джокером" достоинством 3 и может быть использована для вклада или добавлена к вкладу любого цвета. Таким образом, две коричневых "единицы", две коричневых "двойки" или одну коричневую "двойку" вместе с одной коричневой "единицей" можно сбросить как "тройку" любого цвета.

Белые карты народа Хоукс.

Мудрые Хоуксы могут превратить один цвет в другой.



В вашей фазе вклада:

сброс белой карты достоинством 1 позволит вам "перекрасить" до четырёх карт из одного цвета в другой для того, чтобы сделать ими один вклад (изменение цвета не изменяет силы карт);



сброс белой карты достоинством 2 позволит вам изменить цвет одной вашей карты для одного вклада (изменение цвета не изменяет силу карты).

Жёлтые карты народа Пиллар.

Пиллары позволяют вам сделать несколько подношений Обелиску за один ход.



В вашей фазе вклада:

сбросив жёлтую карту достоинством 1 после подношения Обелиску, вы можете сделать добавочное подношение. Однако для этого подношения вам придётся потратить один добавочный осколок (так, чтобы поставить маркер на деление Обелиска "8", надо сбросить 9 осколков).



Сбросив жёлтую карту достоинством 2 после подношения Обелиску, вы можете сделать добавочное подношение. Однако для этого подношения вам придётся потратить два добавочных осколка.

Об авторе. Райнер Книзия - один из самых известных и успешных разработчиков настольных игр в мире. Он создал более 200 игр, которые изданы во многих странах на разных языках. Российскому игроку известны такие игры Райнера Книзия, как "Королевские Врата", "Тигр и Евфрат", "Самурай", "Цари Скарабеев", "Цари Минотавров", "Круг Чемпионов".

Райнер Книзия выражает особую признательность Давиду Фаркуару и Кевину Джэклину за вклад в создание мира Синей Луны. Огромная благодарность всем, кто помогал в создании и тестировании игры.

© 2006 Kosmos Verlag, Stuttgart
Оригинальное название: Blue Moon City.

Редактура: TM-Spiele

Иллюстрации на картах выполняли Daren Bader, Scott M. Fischer, Lars Grant-West, Todd Lockwood, John Matson, Jim Nelson, Michael L. Phillippi, Franz Vohwinkel.

Иллюстрации и графика принадлежат кисти Franz Vohwinkel. На русском языке "Город Синей Луны" издан усилиями ООО "СМАРТ" в 2009 году. Над игрой работали Михаил Акулов, Андрей Морозов, Алексей Перерва, Вячеслав Юмин, Александр Корнев, Алексей Жуков, Роман Резниченко. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому, Артёму Арсеньеву, Виктору Гладышеву.

Здания Города Синей Луны

Дворцовая площадь



До начала Тёмного Века дворцовая площадь была средоточием жизни в Городе Синей Луны. В центре площади возвышается Обелиск, на вершине которого когда-то сверкал Священный Кристалл Пси. Через этот кристалл добродетельный бог Синей Луны поддерживал своих последователей. Только с

восстановлением Священного Кристалла, погибшего в усобице королевских наследников, возродится Город Синей Луны.

Королевский дворец



Здесь когда-то жил старый король вместе с принцем Роландом и принцессой Элиной. Руины дворца лежат к востоку от дворцовой площади. И пусть сначала отстроенный дворец будет пустовать, весь народ надеется, что бог Синей Луны благословит на правление нового короля или королеву, когда будет собран воедино Священный Кристалл Пси.

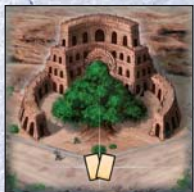
Храм Огня



Храм Огня стоял на северной стороне дворцовой площади. В храме обитал огненный дракон Лика, а в самом сердце здания пылал Священный Огонь. Народ Вулка служил высшими жрецами Лики - Избранными. Дракон Огня учил своих слуг манипулировать сутью пламени, этим чистейшим проявлением

магии и могущества.

Храм Земли



Храм Земли на южной стороне дворцовой площади был домом Дракона Земли Дорана. Во дворе Храма росло Священное Древо Жизни. Многие Терра служили Избранными Дорана, повелителя сущности земли, силы создания и защиты самой жизни.

Храм Воды



Храм Воды занимает западную сторону дворцовой площади. Он стоит между храмами Огня и Земли, уравновешивая две стихии физически и духовно. Здесь жил Сеша, Дракон Воды, а стены храма окружали Священный Источник. Водная раса Аква прислуживала Сеше, изучая под его руководством основы

равновесия и гармонии. Сеша учил, что сила бесполезна, если ею не управляют необходимые мудрость и сдержанность.

Акведук



Акведук был шедевром каменного зодчества, по которому воды Священного Источника доставлялись во все уголки Города Синей Луны. Хоуксы проектировали акведук, строители Терра возвели его, смотрители Аква поддерживали бег воды: эта постройка была символом гармонии, царившей в городе в

прежние времена. Если можно восстановить акведук, наверное, есть шанс возродить и гармонию.

Приют паломников



Многие Терра считали своим священным долгом еженедельно посещать храм Земли в городе Синей Луны. Паломники-Терра традиционно останавливались в этом приюте, да и других путешественников здесь привечали, когда были свободные места.

Цитадель



Всё, что Избранные огненного дракона Лики узнавали от их покровителя о могуществе и магии, они передавали своему народу. Эти знания сделали народ Вулка горделивым и властным. Чародеи Вулка стали командовать в Цитадели и отказали в доступе прочим расам. Возможно, если отстроить храм Огня, Вулка вернутся к Священному Огню и откроют Цитадель для всех.

Дозорная башня



Порядок на этой величественной дозорной башне поддерживали Флиты, крылатые люди, патрулировавшие небеса Города Синей Луны. Неуязвимая для атак, башня погибла во время землетрясения в Роковую Ночь. Когда её отстроят, она станет не просто домом для дозорных: это будет монумент, который вечно будет напоминать будущим поколениям Флитов о неразрывной связи их жизни под небесами с теми, кто остался на земле.

Большой Зал



Большой Зал был важнейшим местом встреч Мимикс, женского сообщества, в котором было много как отважных воительниц, так и мудрых женщин. Восстановление Зала станет залогом того, что сила и мудрость Мимикс снова будут служить Городу Синей Луны.

Университет



До наступления Тёмного Века Хоуксы были учителями для всех рас, и Университет был центром их системы образования. Старейшины Университета также руководили созданием сложного оборудования, которое в Тёмный Век чаще применялось для разрушения, чем для обучения. Теперь Хоуксы используют те же сложные машины для восстановления города и ругаются, что передадут остатки своих знаний следующим поколениям, когда Университет откроется вновь.

Рынок



На Рынке можно было найти предметы искусства, поделки ремесленников, таинственные зелья и странных животных - всё, что люди народа Пиллар могли отыскать в своих странствиях по дальним землям, они продавали на рынке. Эти искусные купцы оставляли себе только самые ценные и экзотические товары, но готовы были расстаться с любой жемчужиной коллекции за достойную цену. Нигде более в границах Города Синей Луны не собиралось столько разного люда на такой малой площади, и нигде не разлетались слухи быстрее, чем здесь. Если Городу Синей Луны суждено возродиться, Рынок обязательно сыграет свою роль в этом возрождении.

Библиотека



До Тёмного Века Библиотека Синей Луны была сокровищницей знаний. Даже после её восстановления Хоуксам понадобятся многие годы, чтобы записать в новые книги знания, сохранившиеся от прошлых эпох. Много поколений сменится, прежде чем знания и хроники Синей Луны будут восстановлены

полностью.



Торговый Дом

То, что Пиллары не могли или не хотели продать на Рынке, они хранили в Торговом Доме. Это был ещё и центр, из которого велась внешняя торговля, например, с народами Бука и Фар.

Караван-сарай



Для Пилларов Караван-сарай служил местом сбора: здесь они отдыхали после дальних переходов, делились новостями из разных стран, просто наслаждались обществом друг друга. Хайнды здесь путаются под ногами чаще, чем в других местах - они любят послушать байки народа странников.

Термы



Термы служили убежищем для любого горожанина: в их горячих водах народ смывал свои боли и забывал горести. Правда, Термы использовались не только для отдыха: они напоминали о единстве трёх стихий тем, что воды насыщались энергией огня в недрах земли.

Полётная Башня



Эта идеально задуманная, с точки зрения Флитов, башня оборудована огромным количеством взлётных площадок и проходов. И как бы не насмеялись над башней дурашливые Хайнды, для Флитов это был настоящий дом.

Железная Кузница



Огонь - разрушительная стихия, но она помогает и творению. Железная Кузница стала печальным примером этого: как прежде выкованные здесь инструменты помогали всем народам Города Синей Луны, так в Тёмный Век сделанное здесь оружие убивало их всех. Но, тем не менее, если город надо восстановить, прежде надо зажечь огонь в горнах Железной Кузницы.

Городская Резиденция



Всякий раз, когда Великая Духовная Владычица Мимикс посещала Город Синей Луны, она останавливалась здесь. В последнее десятилетие перед наступлением Тёмного Века Владычица редко посещала город, но с восстановлением города и началом новой жизни это должно измениться.

Мельница



У Терра настоящее призвание к земледелию, и прежде они отвечали за снабжение Города Синей Луны зерном. Теперь надо отстроить Мельницу, чтобы прокормить строительные бригады, восстанавливающие город.

Монастырская Башня



О повседневной жизни Флитов другим народам известно немного, но ещё меньше знают о том, что творится за стенами их Монастырской Башни. Хайнды бахвалятся, будто видели, что там происходит, но только отшучиваются от дальнейших распросов.

Может, в новом веке Флиты позволят другим народам увидеть их самые сокровенные обряды.

