

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА БЕНУА ТЮРПЕНА

Бумажные КВАРТАЛЫ





★ НАРИСУЕМ — БУДЕМ ЖИТЬ! ★



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

Правила игры

Оглавление:

	Базовый вариант игры	стр. 2
	Экспертный вариант игры	стр. 12
	Одиночный вариант игры	стр. 14
	Проектируемое поле	стр. 20

10 июня 1953 года

ПРИГЛАШЕНИЕ ПРИНЯТЬ
УЧАСТИЕ В КОНКУРСЕ

U.S. DEPARTMENT OF HOUSING
JUNE 10, 1953
AND URBAN DEVELOPMENT

Уважаемые дамы и господа!

Наш город активно развивается и привлекает к себе внимание. Городской Совет выделил новые территории для строительства жилых кварталов. Они должны соответствовать всем требованиям современной комфортной жизни.

Чтобы выполнить эту обширную программу, городской Совет принял решение о проведении конкурса, по итогам которого члены Совета выберут одного из участников. Ему будут предложены будущие проекты.

Задача участников конкурса — застроить 3 улицы жилого квартала индивидуальными домами. Это необходимо сделать в соответствии с планом застройки.

Все разъяснения приведены в Правилах, приложенных к этому письму. Ждём ваших заявок!

Мэр города

Ella J. Grasso



Каждая карточка пронумерована от 1 до 110 в левом нижнем углу. Эти номера никак не связаны с игровым процессом.

Компоненты игры

63 двусторонних карточки строительства

1 сторона — 2 сторона —
номер дома эффект —
от 1 до 15



(также эффект изображён на стороне с номером дома, в углах)

21 двусторонняя карточка планов застройки А, Б и В для базового варианта игры:

1 сторона — 2 сторона —
рабочий план «Одобрено»



17 двусторонних карточек планов застройки А*, Б* и В* для экспертного варианта игры:

1 сторона — 2 сторона —
рабочий план «Одобрено»



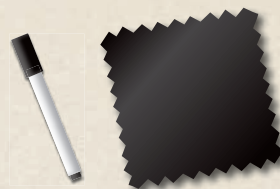
Распределение карточек

Сторона с эффектом:

14 заборов, 14 агентов, 14 скверов,
7 бассейнов, 7 дополнительных рабочих, 7 строений

Сторона с номером дома:

Номер дома	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Количество	2	2	3	4	5	6	6	7	6	6	5	4	3	2	2



6 стирающихся
фломастеров
и 6 салфеток



6 памяток



6 обычных
двусторонних полей
для строительства кварталов
и подсчёта очков



6 проектируемых
двусторонних полей
для строительства кварталов
и подсчёта очков

Компоненты для одиночного варианта игры



3 карточки
«План выполнен»



6 двусторонних карточек конкурента

Описание поля:



Играйте с любым количеством игроков. Для этого используйте:

★ поля с сайта (можно распечатать на принтере)
www.lifestyleltd.ru/games/welcome-kollekcionnoe-izdanie

★ приложение
 для Android для iOS



В буклете дополнений вы найдёте правила других вариантов игры и полный список уникальных компонентов этого коллекционного издания: карточки с номерами 111-165 и 24 дополнительных двусторонних поля.

Обзор и цель игры

Примечание: «кварталом» в этих правилах игры мы будем иногда называть поле.

Игровая партия длится несколько раундов.

В каждом раунде все игроки ходят одновременно. Они выбирают одну из трёх комбинаций, выкладываемых на стол:

1 карточку с номером



и

1 карточку с эффектом



На каждой карточке с номером изображена цифра. Эти цифры каждый игрок будет вписывать в дома на трёх улицах своего квартала, застраивая их.



На каждой карточке с эффектом изображён символ эффекта, который вы можете применить:



СКВЕР

Создайте сквер.



ЗАБОР

Поставьте забор между двумя домами, стоящими на одной улице.



АГЕНТ

Наймите агента, который повисит престиж завершённых жилых групп определённого размера.



БАССЕЙН

Постройте бассейн.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РАБОЧИЕ

Наймите дополнительных рабочих, чтобы изменить номер дома, который вы строите.



СТРОЕНИЕ


Добавьте строение, вписав в дом номер, который уже есть на улице.

Во время партии вы также можете выполнить 3 плана застройки. Это карточки целей, которые принесут больше победных очков тем игрокам, кто справится с ними быстрее других.



В конце партии каждый игрок подсчитывает все свои очки за строительство. Тот, кто набрал их больше всего, побеждает.

Подготовка к партии

- 1 Перемешайте карточки строительства и разделите их на 3 одинаковые колоды. Положите колоды в центр стола номерами вверх.
- 2 Возьмите 3 случайные карточки планов для базового варианта игры: **одну с планом А**, **одну с планом Б** и **одну с планом В**. Также положите их в центр стола стороной рабочего плана вверх. Для первой партии мы советуем вам использовать только карточки планов для базового варианта игры. Остальные планы пока оставьте в коробке игры.
- 3 Раздайте каждому игроку по **1 фломастеру**, по **1 салфетке** и по **1 полю**. Убедитесь, что у всех одинаковые поля. В первой партии мы советуем вам использовать **обычные поля** с этим значком: . Каждый игрок пишет название будущего квартала в левом верхнем углу своего поля.
- 4 Раздайте каждому игроку по **1 памятке**.



Пример подготовки к игре втрём

Игровой раунд

Партия состоит из нескольких последовательных раундов. В каждом раунде выполняйте 5 следующих шагов:

- ★ Откройте 3 карточки строительства
- ★ Выберите комбинацию
- ★ Постройте дом на одной из улиц (обязательно)
- ★ Примените эффект (по желанию)
- ★ Выполните план застройки (по желанию)

★ 1. ОТКРОЙТЕ 3 КАРТОЧКИ СТРОИТЕЛЬСТВА

Откройте по одной карточке из каждой колоды и положите их напротив этих колод стороной с эффектом вверх.



3 комбинации

Таким образом, в каждом раунде у игроков на выбор будет 3 новых комбинации. Карточки, открытые в течение партии, формируют 3 стопки сброса.

Когда вы откроете последнюю карточку каждой колоды, перемешайте эти колоды по отдельности и сложите на столе, как и раньше, в 3 новые колоды, номерами вверх.

★ 2. ВЫБЕРИТЕ КОМБИНАЦИЮ

Во время игрового раунда все ходят **одновременно**: каждый игрок выбирает одну из трёх комбинаций и разыгрывает её на своём поле.

Несколько игроков могут выбрать одну и ту же комбинацию.

★ 3. ПОСТРОЙТЕ ДОМ НА ОДНОЙ ИЗ УЛИЦ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Дома находятся на 3 улицах. Строительство происходит следующим образом:

- вы должны вписать номер с выбранной карточки в дом на одной из улиц своего квартала;
- можно строить дома с одинаковыми номерами на разных улицах;
- нельзя строить дома с одинаковыми номерами на одной и той же улице (исключение — эффект «Строение», см. стр. 9);
- номера домов в пределах одной улицы нужно размещать в порядке возрастания слева направо.



Вы можете пропускать дома, оставляя свободные места для будущих номеров. Вы даже можете пропустить несколько номеров. Например, вписать номер 10 в следующий дом после 7.



Отказ в строительстве:

Если по вышеперечисленным правилам игрок не может вписать номер ни в один дом, он получает отказ в строительстве. Каждый раз, когда это происходит, закрасьте окошко в колонке отказов в нижней части поля сверху вниз: 0, 0 и 3.



★ 4. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

Вы можете применить эффект выбранной комбинации, только если использовали номер этой комбинации.

ВАЖНО: вы всегда решаете сами, применять эффект или нет.



СКВЕР

Этот эффект позволяет вам создать сквер. Для этого вам нужно закрасить одно из окошек справа сверху над той улицей, на которой вы только что построили дом. Окошки скверов закрашиваются в возрастающем порядке: сначала 0, затем 2, 4 и т. д.



ЗАБОР

Этот эффект позволяет вам поставить забор между двумя домами, стоящими на одной улице. Такие заборы разделяют улицу на жилые группы, которые в конце партии принесут вам победные очки, если вы успеете их завершить.

Завершённая жилая группа — это от одного до шести соседствующих пронумерованных домов между двумя заборами. Считается, что в начале партии заборы уже стоят на обоих концах каждой улицы. Любую жилую группу можно разбить забором на две жилых группы меньшего размера (но это нельзя сделать, если эта жилая группа уже была засчитана в план застройки, см. стр. 10).

Пример: вы ставите забор между домами 3 и 4. Так вы разделяете завершённую жилую группу из трёх домов на две группы поменьше, состоящие из двух и одного домов.



АГЕНТ

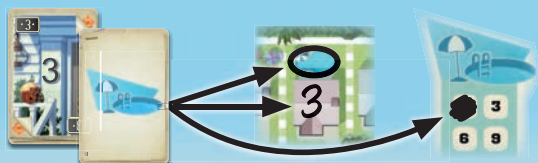
Этот эффект позволяет вам нанять агента, который повысит престиж завершённых жилых групп определённого размера. Чтобы воспользоваться эффектом, выберите, престиж жилых групп какого размера вы хотите повысить, и закрасьте на своём поле первое доступное значение (сверху вниз) в колонке жилой группы этого размера. В конце партии каждая жилая группа (из 1–6 домов) принесёт вам столько очков, сколько указано в верхнем незакрашенном окошке соответствующей колонки.

Пример: вы закрашили самое верхнее окошко в колонке жилых групп из 2 домов. Благодаря этому каждая завершённая жилая группа из 2 домов теперь приносит не 2, а 3 очка.



БАССЕЙН

Если вы решили воспользоваться комбинацией с эффектом бассейна, и у дома, в который вы только что вписали номер, по плану есть бассейн, то вы можете его построить. Для этого обведите этот бассейн и закрайте окошко с минимальным значением в колонке бассейнов в нижней части своего поля.



Примечание: вы можете вписать номер в дом, рядом с которым есть бассейн, даже если этот номер не входит в комбинацию с эффектом бассейна. И наоборот: вы можете вписать номер из комбинации с эффектом бассейна в дом, рядом с которым нет бассейна. В обоих случаях вы не строите бассейн и не закрашиваете окошко в колонке бассейнов.

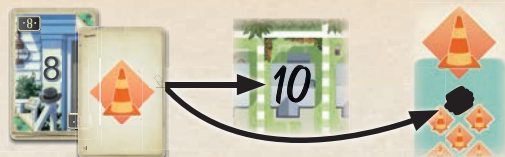


ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РАБОЧИЕ

Этот эффект позволяет вам изменить номер дома, который вы строите согласно выбранной комбинации с этим эффектом, на 1 или 2 (как в большую, так и в меньшую сторону). С помощью этого эффекта вы сможете вписывать номера от 0 до 17. За каждого нанятого рабочего закрайте одно окошко в соответствующей колонке в нижней

части своего поля. В конце партии игрок, закрасивший больше всех окошек в колонке дополнительных рабочих (то есть предоставивший больше всех рабочих мест), получает 7 очков, второй по объёмам работодатель получает 4 очка, третий — 1 очко. В случае ничьей между двумя или несколькими игроками каждый из них получает одинаковое количество победных очков.

Пример: в комбинации с эффектом дополнительных рабочих лежит карточка с номером 8. Это значит, что в дом можно вписать номер 6, 7, 8, 9 или 10.




СТРОЕНИЕ

Этот эффект позволяет вам вписать в дом номер, который уже есть на улице. Чтобы воспользоваться этим эффектом, сначала впишите номер из комбинации в дом по своему выбору, затем выберите дом с уже вписанным номером и в свободный дом слева или справа от него впишите такой же номер с пометкой «с. 1». После этого закрайте окошко с минимальным значением в соответствующей колонке в нижней части своего поля. В конце партии наименьшее незакрашенное значение будет вычтено из суммы победных очков игрока. С помощью эффекта «Строение» вы можете строить одинаковые дома рядом друг с другом. Например: 4–5 с. 1–5–5 с. 2–5 с. 3... Более того, 2 одинаковых дома, построенных за счёт эффекта «Строение», можно разделить забором.



★ 5. ВЫПОЛНИТЕ ПЛАН ЗАСТРОЙКИ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

Три карточки планов А, Б и В — это цели, поставленные городским Советом перед игроками (например, построить определённое число жилых групп заданных размеров). Как только игрок собирает нужное количество жилых групп требуемого размера, план считается выполненным. Игрок сообщает об этом остальным, проводит линию над этими жилыми группами и получает очки за выполненный план. Если игрок справился с планом застройки первым, то он получает увеличенное число победных очков — оно указано в левом нижнем углу карточки — и сразу записывает его в окошке, соответствующем букве плана (А, Б или В), на своём поле. Затем этот игрок переворачивает карточку выполненного плана и кладёт её на стол стороной «Одобрено» вверх . Остальные игроки, выполнив этот план, получают меньше очков — столько, сколько указано в правом нижнем углу карточки. Игрок не может получить победные очки дважды за один и тот же план в ходе партии.



Примечание: планы для экспертного варианта игры могут включать не только условия постройки жилых групп, но и другие.

Требования к выполнению планов застройки

План застройки считается выполненным только в том случае, если игрок завершил все необходимые для него жилые группы. Жилые группы могут быть как на одной, так и на разных улицах. Карточки планов застройки говорят лишь о наличии, а не о расположении жилых групп.

Примечание: в игре есть карточки планов для экспертного варианта игры, по условиям которых жилые группы нужно построить на определённой улице.

Важно: если вы использовали жилую группу для выполнения плана, то эту жилую группу уже нельзя разделить забором и засчитать для другого плана.

Пример: вы раньше всех выполняете план застройки Б с тремя жилыми группами из 1 дома и жилой группой из 4 домов. Вы проводите линию над этими жилыми группами. Затем вы записываете «9» в окошке плана Б на своём поле и переворачиваете карточку плана стороной «Одобрено» вверх.







Конец партии


Партия заканчивается после завершения текущего раунда, если выполнено хотя бы одно из этих условий:


- ★ один из игроков выполнил **все 3 плана застройки** (А, Б и В);
- ★ один из игроков построил **все дома** на трёх улицах своего квартала;
- ★ один из игроков закрасил **третье окошко отказа** в строительстве на своём поле.


Каждый игрок подсчитывает свои очки за:

-  **планы застройки.** Сложите очки за все планы, которые вы выполнили;
-  **скверы.** Сложите все наименьшие видимые числа скверов на каждой улице;
-  **бассейны.** Запишите наименьшее видимое число в колонке бассейнов;
-  **дополнительных рабочих.** Игроки с наибольшим количеством закрасенных окошек в этой колонке получают 7 очков. Те, кто занял второе место, получают 4 очка. За третье место полагается 1 очко. Если вы не закрасили ни одно окошко в этой колонке, вы не получаете за неё очков.

Пример: Алиса и Боря закрасили на своих полях по 5 окошек дополнительных рабочих. Каждый из них получает по 7 очков. Света закрасила только 1 такое окошко на своём поле. Она получает 4 очка. Денис не закрасил ни одного окошка и, следовательно, не получает очков;








 **завершённые жилые группы.** Посчитайте количество завершённых жилых групп каждого размера (по числу домов в них) и запишите эти цифры. Умножьте каждую из них на наименьшее видимое число соответствующей колонки;

 **строения.** Запишите наименьшее видимое число в колонке строений. Вы должны вычесть столько очков из итоговой суммы очков за ваш квартал;

 **отказы в строительстве.** Запишите наименьшее видимое число в колонке отказов. Вы должны вычесть столько очков из итоговой суммы очков за ваш квартал.

Игрок с наибольшей итоговой суммой очков побеждает в партии.

В случае ничьей побеждает игрок с бóльшим количеством завершённых жилых групп в своём квартале. Если снова ничья, игроки делят победу.

А							
8	0	13 17	5 5 5 5 5	1 2 3 4 5 6	1	3	Art. 984: t of the cit including City plan
Б	/	21 26	5 5 5 5 5	1 3 4	3 6	8	URBAN
В	14	31 36	5 5 5 5 5	1 3 4 6 8 10 12	9 12	5	APPR
6	2	○ 1 4	○ 1 4	x.1. x.2. x.4. x.0. x.2. x.0.	16 20	3	URBAN
					24 28	5	URBAN
$14 + 16 + 13 + 7 + 16240140 - 1 - 3 = 91$							

Экспертный вариант игры ★

После нескольких партий вы можете попробовать этот вариант игры. В нём появляются проезды, которые облегчают строительство домов, но отнимают очки в конце партии. В игру также добавляются планы застройки для экспертного варианта игры. Они бросают серьёзный вызов мастерству игроков.

★ ПРОЕЗД

В свой ход вдобавок к постройке дома и применению эффекта вы можете организовать проезд на месте пустого дома (максимум 2 раза в течение партии). Для этого нарисуйте на нём кружок с точкой внутри и поставьте заборы по обе стороны от него.

Проезд разделяет улицу на две части. Слева и справа от проезда теперь могут быть два независимых ряда от 0 до 17.



Закрасьте окошко в колонке в нижней части своего поля: один проезд будет стоить вам 3 очка, а два проезда — 8 очков. В конце партии незакрашенное значение вычитается из суммы победных очков.



Вы можете организовать 2 проезда на одной улице. А также вы можете организовать проезд в том же раунде, в котором получили отказ в строительстве.

★ ПЛАНЫ ЗАСТРОЙКИ ДЛЯ ЭКСПЕРТНОГО ВАРИАНТА ИГРЫ

Карточки планов с таким символом ★ можно использовать вместе с планами из базовой игры. Главное, всегда выбирайте для каждой партии 1 карточку с планом А, 1 с планом Б и 1 с планом В.

Планы А



Постройте 1 завершённую жилую группу из 1 дома на каждом конце каждой улицы.



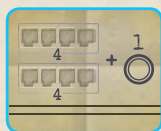
Постройте 1 завершённую жилую группу из 2 домов и 1 завершённую группу из 6 домов на верхней улице.



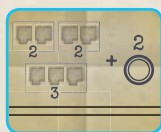
Постройте 1 завершённую жилую группу из 3 домов и 2 завершённых группы из 4 домов на средней улице.



Постройте 2 завершённых жилых группы из 3 домов и 1 завершённую группу из 6 домов на нижней улице.



Постройте 2 завершённых жилых группы из 4 домов и организуйте 1 проезд на одной улице.



Постройте 2 завершённых жилых группы из 2 домов, 1 завершённую группу из 3 домов и организуйте 2 проезда на одной улице.

Планы Б



Постройте 2 завершённых жилых группы из 1 дома и 1 завершённую группу из 2 домов. В каждой группе должен быть как минимум 1 бассейн.



Постройте 1 завершённую жилую группу из 2 домов и 2 завершённых группы из 3 домов. В каждой группе должен быть как минимум 1 бассейн.



Постройте 1 завершённую жилую группу из 5 домов и 1 завершённую группу из 6 домов. В каждой группе должны быть как минимум 1 бассейн и 1 строение.



Постройте 2 завершённых жилых группы из 2 домов и 1 завершённую группу из 4 домов. В каждой группе должно быть как минимум 1 строение.



Постройте 1 завершённую жилую группу из 4 домов и 1 завершённую группу из 5 домов. В каждой группе должны быть как минимум 2 строения.

Планы В



Постройте как минимум 7 скверов.



Постройте как минимум 2 сквера на каждой улице.



Постройте все скверы на двух любых улицах.



Наймите рабочих как минимум 5 раз.



Закрасьте как минимум 6 окошек жилых групп.



Закрасьте все окошки как минимум в трёх жилых группах разного размера.



Одиночный вариант игры

ИГРОК ПРОТИВ СКА

Вашим соперником в этом варианте игры станет СКА – Строительная компания «Алексис».

Вы соревнуетесь с её работниками (вашими конкурентами) в конкурсе, организованном городским Советом.

Этот вариант позволяет играть в «Бумажные кварталы» одному игроку против конкурента. У каждого конкурента свой уровень сложности.

В каждом раунде в течение всей партии вы будете отдавать 1 карточку строительства конкуренту (складывать их в стопку рядом с карточкой конкурента). В конце партии эти карточки принесут конкуренту очки, за исключением случая, когда вы играете на уровне сложности 0, на котором конкурент не получает очков. Но будьте внимательны: карточки, которые вы отдадите конкуренту, уже не вернуться в вашу колоду в этой партии.

В этом варианте игры действуют все базовые правила с исключениями, описанными ниже. Вы можете играть в этот вариант на любом поле (обычном или проектируемом). И даже можете использовать правила экспертного варианта.

★ ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

- 1 Перетасуйте колоду карточек строительства стороной с эффектом вверх. Возьмите из неё 20 случайных карточек. Затем:
 - добавьте к этим 20 карточкам 1 карточку «План выполнен», не глядя на неё, и перемешайте все эти карточки;
 - положите остальные карточки строительства на верх стопки только что перемешанных карточек стороной с эффектом вверх. Получившуюся колоду положите на стол;
 - оставшиеся 2 карточки «План выполнен» положите рядом с колодой карточек строительства лицом вниз. Они формируют стопку сброса.
- 2 Выберите 3 карточки планов, как и в базовом варианте игры.
- 3 На поле разделите все окошки для подсчёта очков на две части горизонтальной линией. Записывайте свои очки в верхней части, а очки конкурента – в нижней.
- 4 Выберите одну из карточек конкурента. Цифра рядом с именем на них показывает уровень сложности от 0 до 7 (0 – низкий, 7 – высокий). При игре на уровне сложности 0 конкурент не получает очков. Оставьте немного места рядом с карточкой конкурента для карточек, которые вы будете ему отдавать.



★ ИГРОВОЙ РАУНД

1 В начале каждого раунда **возьмите из колоды 3 карточки строительства**. Когда карточки в ней закончатся, перетасуйте стопку сброса (вместе с двумя карточками «План выполнен») и положите её на стол. Это ваша новая колода строительства.

Когда вы берёте из колоды карточку «План выполнен», её нужно сразу разыграть (см. пример):

- посмотрите, какая буква в правом верхнем углу карточки конкурента отмечена галочкой. Если эта же буква изображена на только что взятой карточке «План выполнен», конкурент может выполнить план застройки с этой буквой;
- впишите очки с карточки этого плана в нижнюю часть окошка с этой буквой (А, Б или В) на своём поле. Потом переверните карточку этого плана стороной «Одобрено» вверх;
- уберите карточку «План выполнен» в коробку игры и возьмите новую карточку строительства из колоды. У вас в руке должно быть 3 карточки.

2 Выберите 2 карточки строительства из карточек у вас в руке.

3 Разыграйте одну из них, с номером, чтобы построить дом.

4 Разыграйте вторую, с эффектом, чтобы применить его (делать это не обязательно).

Затем положите обе эти карточки строительства в свою стопку сброса.

И наконец, **отдайте конкуренту третью оставшуюся карточку строительства**. Так вы постепенно соберёте стопку карточек строительства рядом с карточкой конкурента. **Нельзя перемешивать** карточки в этой стопке, но можно просматривать их в любой момент партии.

Пример (Ирина в качестве конкурента):

вы берёте из колоды карточку «План выполнен» Б. Ничего не происходит, так как на карточке Ирины план Б перечёркнут.

Позже вы берёте из колоды карточку «План выполнен» А. На карточке Ирины план А отмечен галочкой. Ирина получает 8 очков, а вы переворачиваете карточку с этим планом стороной «Одобрено» вверх.

А потом вы берёте из колоды карточку «План выполнен» В. На карточке Ирины план В отмечен галочкой. Так как вы уже успели его выполнить и перевернули карточку с ним в предыдущем раунде, Ирина получает лишь меньшее количество очков с карточки этого плана — 6.



Совет: если на столе достаточно места, вы можете не собирать в стопку карточки, которые отдаёте конкуренту, а выкладывать их в линию номерами вверх.

5 Вы можете выполнить план застройки по базовым правилам игры.

Отказ в строительстве: как и по базовым правилам, если вы не можете построить дом, закрасьте 1 окошко в колонке отказов. После этого вы всё же должны положить 2 карточки строительства в свою стопку сброса и отдать оставшуюся карточку конкуренту.

★ КОНЕЦ ПАРТИИ

Как и в базовом варианте игры, партия заканчивается после завершения текущего раунда, если вы выполнили одно из трёх условий, описанных в разделе «Конец партии». Но заметьте, что в этом варианте игры закончить партию можете только вы. Конкурент не может этого сделать, даже если выполнит все 3 плана застройки.

Уровень сложности 0

Агентство СКА закрыто.

Конкурент не получает очков в конце партии. На этом уровне сложности вы не соревнуетесь с конкурентом и просто стараетесь заработать максимальное количество очков. Тем не менее на этом уровне конкурент всё ещё соперничает с вами за выполнение планов застройки.



Дополнительные рабочие: вы получите очки (по базовым правилам) в соответствии с местом, которое займёте: первое, второе или третье. На карточке конкурента написано, сколько окошек дополнительных рабочих вам нужно для этого закрасить.

Уровень сложности 1 и выше

Чтобы подсчитать очки конкурента, возьмите его стопку карточек строительства. Не меняйте в ней карточки местами.

Конкурент получает разное количество очков в зависимости от его карточки, используемой в партии. На каждой карточке конкурента написано, сколько очков он получает за каждую карточку с определённым эффектом в его стопке. Смотрите пояснение ниже для каждого эффекта.

Дополнительные рабочие: от 1 до 2 очков за каждую карточку дополнительных рабочих.

К тому же конкурент получит дополнительные очки в зависимости от того, какое место он займёт. Чтобы это понять, сравните количество карточек дополнительных рабочих, которые вы отдали конкуренту, и число окошек в колонке дополнительных рабочих, которые вы закрасили. Распределите очки по базовым правилам. Конкурент не получает очков, если у него нет карточки дополнительных рабочих.

Пример (Сергей в качестве конкурента): вы закрасили 4 окошка дополнительных рабочих и при этом отдали Сергею 4 карточки дополнительных рабочих. Таким образом, вы и Сергей получаете очки за первое место. Вдобавок Сергей получает 1 очко за каждую карточку дополнительных рабочих, которую вы ему отдали. Что приносит ему ещё 4 очка.

Бассейны: от 0 до 5 очков за каждую карточку бассейна.

Заборы: от 1 до 3 очков за каждую карточку забора. Впишите эти очки в окошко первой (самой левой) колонки жилых групп.

Скверы: от 0 до 4 очков за каждую карточку сквера.

Пример (Сергей в качестве конкурента): Сергей получает 1 очко за каждую карточку сквера. Поэтому, если вы дали ему 5 карточек сквера, он получит 5 очков.

Жилые группы: для конкурента жилой группой являются все карточки, лежащие между двумя карточками забора. Считается, что в самом начале и в самом конце стопки карточек конкурента есть заборы. Заметьте, что жилые группы конкурента могут быть любого размера.

Конкурент получает очки только за 5 своих жилых групп, дающих больше всего очков. Впишите эти очки в окошки второй, третьей, четвёртой, пятой и шестой колонок жилых групп.

Жилая группа приносит конкуренту столько очков, сколько в ней домов, умноженных на очки, которые приносит каждый дом:

- каждая карточка сквера, бассейна, дополнительных рабочих и агента между двумя заборами считается как 1 дом;
- каждая карточка строения считается как 1, 2, 3 или 4 дома, в зависимости от цифры, стоящей напротив символа строения на карточке конкурента;
- если в жилой группе нет карточки агента, каждый дом приносит 1 очко;
- если в жилой группе есть хотя бы 1 карточка агента, каждый дом приносит от 1 до 4 очков, в зависимости от цифры, стоящей напротив символа агента на карточке конкурента.

Пример (Сергей в качестве конкурента): в этой жилой группе у Сергея между 2 заборами находятся карточки: агент, сквер, агент, строение. 1 карточка сквера и 2 карточки агента считаются как 1 дом каждая, итого: 3 дома. Карточка строения считается как 2 дома (так указано на карточке конкурента Сергей). Значит, в этой группе $3 + 2 = 5$ домов.

В этой группе есть 2 карточки агента, а значит, выполняется условие «в жилой группе есть хотя бы 1 карточка агента», следовательно, каждый дом приносит 2 очка (так указано на карточке конкурента Сергей). Итого: $5 \times 2 = 10$ очков приносит конкуренту эта жилая группа.



Отказ в строительстве: конкурент никогда не получает отказ в строительстве и не теряет очки за строения.

В случае ничьей вы побеждаете, если у вас больше завершённых жилых групп, чем у конкурента. Заметьте, что все жилые группы конкурента считаются завершёнными.

Памятка и примеры

1	2	3	4	5	6	7	8
x2	x2	x3	x4	x5	x6	x6	x7
9	10	11	12	13	14	15	
x6	x6	x5	x4	x3	x2	x2	



1 СКВЕР (× 14)

После строительства дома закрасьте 1 окошко сквера на той же улице.

В конце партии вы получите очки, равные наименьшим видимым числам в этих окошках на каждой улице.



2 ЗАБОР (× 14)

Поставьте забор между двумя домами, стоящими на одной улице.

Когда все дома между двумя заборами построены, они становятся **завершённой жилой группой**, которая принесёт вам очки в конце партии, если в ней от 1 до 6 домов.



3 АГЕНТ (× 14)

Выберите размер жилой группы (по числу домов в ней) и закрасьте 1 окошко в соответствующей колонке.

В конце партии все завершённые жилые группы этого размера принесут вам больше очков.



4 БАССЕЙН (× 7)

После строительства дома обведите бассейн (если есть) этого дома и закрасьте 1 окошко в колонке бассейнов.

В конце партии вы получите очки, равные наименьшему видимому числу в колонке бассейнов.



5 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РАБОЧИЕ (× 7)

Перед строительством дома измените его номер (-2, -1, 0, +1, +2) и закрасьте 1 окошко в колонке дополнительных рабочих. Этот эффект позволяет вписывать номера от 0 до 17.

В конце партии сравните покрашенные окошки этой колонки среди всех игроков, чтобы получить очки.



6 СТРОЕНИЕ (× 7)

Сначала впишите номер из комбинации в дом по своему выбору, затем выберите дом с уже вписанным номером и в свободный дом слева или справа от него впишите такой же номер с пометкой «с. 1».

В конце партии вы потеряете очки, если применяли этот эффект, но потенциально можете получить больше благодаря дополнительным домам с номерами.

U.S. DEPARTMENT OF RECORDS
JUNE 10, 1913
PROPERTY DEVELOPMENT

А

4
4

3

U.S. DEPARTMENT OF RECORDS
JUNE 10, 1913
PROPERTY DEVELOPMENT

Б

2
5

3

U.S. DEPARTMENT OF RECORDS
JUNE 10, 1913
PROPERTY DEVELOPMENT

В

2
3
4

6

**Бумажные
КВАРТАЛЫ**

★ Андреевы холмы ★



А	1	4	5	3	6	0
6	0	9	13 17	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18	6	3
3	2	21 26	7 4 3	x.2 x.2 x.1 x.3 x.1 x.0	9 12	8
В	18	31 36			16 20	0
11					24 28	3
						5

20 + 20 + 9 + 1 + 6 4 3 21 5 0 - 6 - 0 = 83

Regu
of th
in th
Art. 9
effect
interi
The co
Accordi
first s
1. The p
The pool
near Pa
2. Parks
Consellor
3. The va
houses of
Art. 984: t
of the cit
including
City plann
SUBRAM
APPR
SHRI

Проектируемое поле



На этом поле ваш квартал будет выглядеть по-другому: улицы изменятся, а очки вы будете получать немного иначе.

Отличия проектируемого поля от обычного:

- другое количество домов на улицах;
- другое количество окошек скверов на улицах;
- другое количество очков за разные игровые эффекты.

Во время подготовки к партии убедитесь, что у всех игроков одинаковые поля.

Партия с проектируемым полем проходит по базовым правилам. Это относится также к экспертному и одиночному вариантам игры.

Автор игры: **Бенуа Тюрпен**

Иллюстратор: **Анн Айдсик**

Автор одиночного варианта игры: **Алекси Аллар**

Издательство **BlueCocker** благодарит: Андре Фрэнсэ, Бруно Дэш, Матьё Халфена, Кристофа Эрмье, Жана-Эммануэля Жильбера, Мишеля Шенакера, Алена Блейзо, Натали Жофрен, Рено Шаллиат, Лолу Эстев и собачек Фреда и Дидье.

Бенуа Тюрпен благодарит: Виржинию за поддержку, Аврелия и Гаранс, Анн за прекрасные рисунки «Бумажных кварталов», Алена за веру в него и Алекси за огромную проделанную работу.

Алекси Аллар благодарит: Алена Балая, Анн Айдсик, Бенуа Тюрпена за возможность создать одиночный вариант игры и Николя Бодара за вдохновляющие идеи.

Менеджер проекта
и перевод на русский язык: Егор Дрознес

Корректор: Анастасия Губанова

Вёрстка: Валерий Заверьяев

Технолог: Юрий Хмелевской

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается
Александрю 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?
Участуйте в ежегодном конкурсе
КОРНИ от компании «Стиль Жизни»
и получите шанс выиграть один
из денежных призов!
Подробности на сайте
www.lifestyleltd.ru/authors

Издатель:
Blue Cocker Games
www.bluecocker.com
© BLUE COCKER 2024
Все права защищены.

