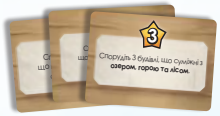
ПРАВИЛА

Далеко-далеко за гірськими вершинами лежать незвідані й сповнені ресурсів землі. Саме тут ви створите своє унікальне місто. Зберіть ресурси та спорудіть першу будівлю. А потім ще одну, і ще, і ще! Й оком не змигнете, як перед вами з'явиться величне місто! Чи досить у вас хисту, щоб показати себе талановитим архітектором?

КОМПОНЕНТИ

Ігрове поле

29 тайлів будівель



18 карт цілей

20 токенів робітників
(по 5 білих, помаранчевих, червоних і фіолетових)

60 кубиків ресурсів
(по 15 каменю, деревини, риби та пшениці)

Токен першого гравця

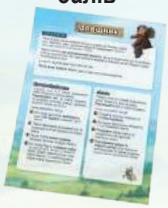
Маркер раундів

28 токенів будиночків
(по 7 білих, помаранчевих, червоних і фіолетових)

24 монети
(16 номіналом «1» і 8 номіналом «3»)

4 маркери переможних балів

4 маркери номіналом «60»



Довідник

ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

Кожного ходу розмістіть 1 робітника на полі. Зберіть найближчі ресурси й активуйте сусідні будівлі або спорудіть нові. Будуйте обачно – вибирайте для цього найкращі місця та шукайте спосіб скористатися діями суперників, щоб здобути перемогу!

Будуючи нове місто, втільте власні ідеї та доведіть, що ви варті звання найкращого архітектора.

КОМПОНЕНТИ ГРИ

Тайли будівель

На тайлах зображені різні будівлі, які можна спорудити. На них вказані вартість будівництва, кількість переможних балів та ефект після розміщення.

Карти цілей

На початку гри кожен гравець отримує карти цілей (їхня кількість залежить від кількості гравців). Карти цілей дозволяють отримати переможні бали у різний спосіб.

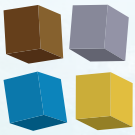
Ігрове поле

Верхня частина поля – це територія, де серед озер, лісів, гір і лугів ви будуватимете містечко. Щоб додати грі різноманітності, сторони ігрового поля дещо відрізняються одна від одної. У нижній частині поля розташовані будівельний майданчик та ринок, трек переможних балів і трек раундів.

Токени робітників

Робітники дозволяють здобувати ресурси, споруджувати та активувати будівлі. Кількість доступних токенів залежить від кількості гравців.

Кубики ресурсів



Бурі кубики – це деревина.
Сірі кубики – це камінь.
Блакитні кубики – це риба.
Жовті кубики – це пшениця.
Вони необхідні, щоб купувати тайли будівель та годувати робітників.

Токен першого гравця

Цей токен вказує на гравця, з якого розпочинається раунд.

Маркер раундів

Цей маркер рухається треком раундів та позначає поточний раунд.

Токени будиночків

Ці токени розміщуються на тайлах будівель і вказують на власника тайлу. Кількість доступних токенів залежить від кількості гравців.

Монети

Монети ( ) дозволяють активувати будівлі суперників. Їх також можна обміняти на ресурси. Ви завжди можете розміняти монети.

Маркери переможних балів

Ці маркери допомагають відстежити кількість переможних балів ( ).

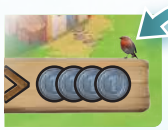
Маркери номіналом «60»

Ці маркери дозволяють відстежити бали гравця, коли їхня кількість досягла 60 або більше .

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Розкладіть **ігрове поле** у центрі столу. Оберіть сторону, на якій будете грати.

2. Утворіть стос із **5 тайлів пшеничного поля**. Розмістіть його на ринку. Перемішайте інші тайли будівель, із них випадковим чином візьміть 12 та розмістіть їх на кожну доступну клітинку ринку.



Під час першої гри рекомендуємо використовувати тайли будівель із зображенням птаха.

3. Перемішайте та роздайте кожному гравцю **карти цілей** (долілиць).

2 гравці	3 гравці	4 гравці
4 x	3 x	2 x

4. Кожен гравець вибирає колір та розміщує перед собою **токени робітників і токени будиночків** свого кольору, а також маркер переможних балів.

2 гравці	3 гравці	4 гравці
5 x	4 x	3 x
7 x	6 x	6 x

5. Розмістіть свій маркер переможних балів на початкову позначку **«0»** на треку переможних балів.

6. Розмістіть маркер раундів на позначку **«1»** на треку раундів.

7. Розмістіть монети, кубики ресурсів та маркери номіналом «60» біля поля, створивши **резерв**.

8. Кожен гравець отримує **3 монети** та кладе їх перед собою.

9. Визначте, хто ходитиме першим, у довільний спосіб. Цей учасник отримує токен **першого гравця**.

ПРИМІТКА

Певні карти цілей мають символ ⚠, який означає, що ціль може бути досягнута, тільки якщо на ринку є необхідні тайли будівель. Якщо певна ціль недосяжна, скиньте цю карту та візьміть іншу.

ХІД ГРИ

Гра триває **4 раунди**.

СТРУКТУРА РАУНДУ

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, всі по черзі виконують одну з таких дій:

1. Збір та активація.
2. Спорудження будівлі.

Для кожної з цих дій потрібен **робітник**. Раунд завершується, коли кожен гравець розмістив усіх своїх робітників.

1 ЗБІР ТА АКТИВАЦІЯ

У свій хід ви можете розмістити неактивного робітника **на порожній трав'янистій клітинці поля**.

Клітинка не вважається порожньою, якщо на ній уже є робітник або тайл будівлі, а також якщо це озеро, ліс чи гори.

Робітник збирає ресурси та може активувати будівлі на **8 суміжних клітинках** (по діагоналі включно).

Зберіть ресурси

Ліс, гори та озеро дають деревину, камінь та рибу відповідно.

Ви можете зібрати ресурси у довільному порядку.

Візьміть ресурси з резерву та розмістіть їх перед собою. Ви не можете отримати ресурси (або), якщо їх не залишилося в резерві.

Якщо один тип місцевості займає декілька клітинок, ви отримуєте по 1 ресурсу за кожну таку клітинку.

У цьому прикладі ваш робітник приносить 2 риби та 1 деревину.

Активуйте будівлю

Якщо робітник розміщений поряд із одним або декількома тайлами будівель (по діагоналі включно), він може активувати їх та скористатися їхніми ефектами.

Перш ніж активувати будівлю іншого гравця, ви **мусите заплатити йому 1** .
Активація тайлу будівлі – необов'язкова дія.

Тайл будівлі активується лише **один раз для робітника**, тобто ви можете скористатися ефектом лише один раз за активацію.

Цей робітник може активувати пшеничне поле, щоб отримати 1 пшеницю. Він також отримує 2 риби та 1 деревину.

Будівлі мають два типи ефектів для активації.

> **Отримання** ресурсу ?, ● або ★.

Рибник ліворуч дозволяє отримати 2 риби . Золота копальня праворуч дозволяє отримати 2 ●.

> **Обмін** ресурсів ? або ● на ?, ● або ★.

Ломбард ліворуч дозволяє замінити 2 кубики ресурсів ? на 2 інші бажані кубики ресурсів. Кухмістерська праворуч дозволяє замінити 1 пшеницю та 1 рибу на 4 ★.

Ви можете активувати ефекти різних будівель у будь-якому порядку.

Робітник може зібрати урожай зі свого пшеничного поля, щоб отримати пшеницю , а потім заплатити 1 ● червоному гравцю, щоб завдяки пекарні отримати 4 ● за пшеницю . Він також отримує 2 рибини та 1 деревину .

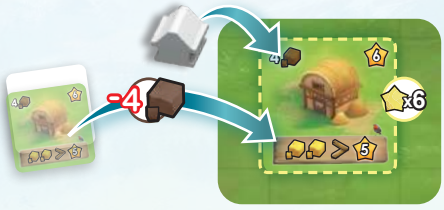
Ефекти Резиденції та Собору активуються лише наприкінці раунду (див. довідник).

2 СПОРУДЖЕННЯ БУДІВЛІ

Для спорудження будівлі виконайте такі дії:

1. Розмістіть одного неактивного робітника в **зону будівельного майданчика** (кількість робітників на майданчику необмежена).
2. Оберіть **тайл будівлі** серед доступних на ринку.
3. Заплатіть за спорудження будівлі, використавши необхідну кількість ресурсів та/або монет ●. Скиньте їх у резерв.
4. Розмістіть тайл будівлі на **порожню трав'янисту клітинку** ігрового поля.
5. Розмістіть на новий тайл **будиночок** вашого кольору, щоб засвідчити володіння будівлею.
6. Перемістіть ваш маркер на треку переможних балів відповідно до кількості ★, вказаної на тайлі будівлі.

За Замок та Вартову вежу ★ зараховуються тільки наприкінці гри (див. довідник).



Вам знадобиться 4 деревини , щоб побудувати Стодолу. Розмістивши її на ігровому полі, покладіть один зі своїх будиночків на ліву верхню частину тайлу. Перемістіть ваш маркер на 6 поділок треком переможних балів.

Ви не можете спорудити будівлю, якщо вам бракує ресурсів, монет ● або будиночків.

ДОДАТКОВІ ДІЇ

Окрім розміщення робітника у свій хід, ви також можете **виконати умови карт цілей або обміняти монети на ресурси**.

Виконання умов карт цілей

На початку гри ви отримуєте певну кількість карт цілей, які скеровують вашу стратегію.

Будь-якої миті гри, виконавши необхідні вимоги, ви можете досягти цих цілей. Повідомте інших гравців про досягнення цілі та покажіть карту. **Одразу ж отримайте відповідну кількість** ★.

Ви нічого не втрачаєте, якщо не встигли виконати умови якоїсь із карт цілей до кінця гри.

Обмін монет на кубики ресурсів

Будь-якої миті ви можете обміняти **3** ● **на будь-який кубик ресурсу в резерві (навіть щоб нагодувати робітників)**.

Цю дію можна виконувати скільки завгодно разів, але отримані ресурси необхідно одразу ж витратити.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд закінчується, щойно всі гравці задіяли всіх своїх робітників.
По черзі виконайте такі дії:

1 АКТИВУЙТЕ ЕФЕКТИ ОСОБЛИВИХ БУДІВЕЛЬ

Певні будівлі (наприклад, **Резиденція** та **Собор**) активуються лише наприкінці раунду. Власники таких будівель можуть активувати їх безкоштовно та скористатися їхніми ефектами. Будівлі такого типу позначені символом ⏱.

2 НАГОДУЙТЕ РОБІТНИКІВ

Наприкінці кожного раунду всі гравці мусять **нагодувати своїх робітників**. Починаючи з першого гравця, кожен скидає у резерв таку кількість ресурсів їжі (риба та/або пшениця), яка відповідає кількості робітників.

За кожного голодного робітника ви **втрачаєте 3** ★. Перемістіть маркер переможних балів на 3 поділки назад на треку переможних балів за кожного голодного робітника. Кількість балів може стати від'ємною ★, якщо ви перетнете позначку «0».

Ви маєте 5 робітників, 1 рибу та 3 пшениці .
У вас 4 ресурси їжі та 5 робітників.
Ви втрачаєте 3 ★ за 1 голодного робітника.

3 ПІДГОТУЙТЕСЯ ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ

Підготовка до наступного раунду:

1. Кожен гравець **повертає своїх робітників** (будиночки та тайли будівель залишаються на полі).
2. Перемістіть **маркер раундів** на 1 поділку вперед.
3. Передайте **токен першого гравця** наступному учаснику за годинниковою стрілкою.

ПРИМІТКА

Якщо ви граєте втрьох, на початку четвертого раунду віддайте токен першого гравця учаснику з найменшою кількістю ★.

У разі нічиєї його треба передати за годинниковою стрілкою першому з гравців із однаковою кількістю балів. Грайте за звичайними правилами, якщо в усіх однакова кількість балів.

Учасник із токеном першого гравця розпочинає новий раунд.

Четвертий раунд – останній. Після нього перейдіть до пункту «Завершення гри».

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Кожен гравець отримує додаткові ★:

- відповідну кількість ★ за Вартову вежу та Замок;
- 1 ★ за кожен повний комплект із 3 ●.

Перемістіть свій маркер переможних балів відповідно до здобутих ★.

Перемагає учасник із найбільшою кількістю ★.

У разі нічиєї гравці ділять перемогу.

УТОЧНЕННЯ ЩОДО ТРЕКУ БАЛІВ

Якщо ви досягаєте 60 ★ або більше, візьміть маркер номіналом «60» та покладіть його перед собою. Переміщуйте маркер переможних балів за звичайними правилами.

ТВОРЦІ ГРИ

Автори гри: Шун та Ая Тагучі
Дизайн гри: Сабріна Мірамон
Керівник проєкту: Людовік Папас
Редактор: Дельфін Бреннан
Рецензенти: Ксав'є Таверне та Ален Вернерт
Графічний дизайн: Мелані Волрік

©2017 Studio GG
©2019-2021 IELLO. IELLO, LITTLE TOWN та їхні логотипи є товарними знаками компанії IELLO.
Виготовлено в Китаї, Цзясін, Whatz Games.
IELLO - 9, av. des Érables - Lot 341, 54180 Heillecourt France.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Артем Деменко
Редакторка: Аліна Тимощук
Головні редактори: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт

Забороняється будь-яке комерційне використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав. © ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

www.iello.com
www.igromag.ua