

КАРТКОВЕ МІСТО

ПРАВИЛА



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

ДИЗАЙН ГРИ: Моллі Джонсон, Роберт Мелвін, Шон Станкевич

РОЗРОБЛЕННЯ: Моллі Джонсон, Роберт Мелвін, Шон Станкевич

КРЕАТИВНІ ДИРЕКТОРИ: Моллі Джонсон, Роберт Мелвін, Шон Станкевич

ІЛЮСТРАЦІЇ: Ділан Манг'їні

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Ділан Манг'їні і Шон Станкевич

РЕДАГУВАННЯ: Моллі Джонсон, Роберт Мелвін, Шон Станкевич

ДИРЕКТОР ПРОЄКТІВ АЕГ: Ніколас Бонжу

ВИГОТОВЛЕННЯ: Девід Лепор, Адельгейд Циммерман

ОСОБЛИВА ПОДЯКА:

Кімберлі Бамбурак, Гейлі Шає Браун, Брайану Чендлеру, Джозефу Чену, Коліну, Медлін, Айзеку і Брендану Дамам, Ренді Флінну, Кевіну Гроту, Патріку Гейдену, Девіду Єцці, Ешвіну Камату, Ануджу Хаттару, Шарлотті Кайл, Пітеру Макфірсену, Роберту Ньютону, Владіміру Ореяні, Аарону Руссіну, Коді Томпсону, Алексу Юболді, Джошу Вільямсу, Кіндрі Вільямс. Також дякуємо компаніям "Arcane Comics", "Blue Highway Games", "Old Man Games", "Playtest Northwest", "Seattle Area Tabletop Designers" і "Zephyr Workshop".

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР: Володимир Янчарін

ПЕРЕКЛАДАЧКА: Юлія Ціпура

ВЕРСТАЛЬНИК: Владислав Дімаков

КОРЕКТОРИ: Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.

©2024 Alderac Entertainment Group.

2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, США.
"Карткове місто" та логотип гри є зареєстрованою торговельною маркою та власністю Alderac Entertainment Group, Inc. or Flatout Games. Всі права захищено. Зроблено в Україні.



ОГЛЯД

“Карткове місто” — це гра на добір карток з побудовою рушія для 1–4 гравців. Гравці по чергово збирають ресурси та розбудовують свої міста, розміщуючи картки різних об’єктів та змагаючись у кількості очок. Побудовані об’єкти допомагають гравцям отримувати постійні ресурси для наступних ходів, особливі бонуси та переможні очки. Гравець, чиє місто принесе найбільшу кількість очок, перемагає!

КОМПОНЕНТИ

- 160 двобічних карток ресурсів / об’єктів
- 4 початкові картки винахідливості
- 1 картка-підказка
- 26 жетонів громади
- 2 жетони ринку
- 1 правила

КАРТКИ РЕСУРСІВ (ЗВОРОТ)



КАРТКИ ОБ’ЄКТІВ (ЛИЦЕ)



ЖЕТОНІ ГРОМАДИ



ЖЕТОНІ РИНКУ



КАРТКА-ПІДКАЗКА



ПОЧАТКОВІ КАРТКИ ВІНАХІДЛИВОСТІ



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1** Відсортуйте картки об'єктів / ресурсів у 3 колоди залежно від їхнього рівня (рівні позначені кількістю крапок у лівому нижньому кутку на боці об'єкта кожної картки). Перетасуйте кожен колоду та розташуйте їх окремими стосами боком з ресурсами догори. Залежно від кількості гравців приберіть таку кількість карток з кожного рівня:



Кількість гравців	Скільки карток 1-го рівня треба прибрати	Скільки карток 2-го рівня треба прибрати	Скільки карток 3-го рівня треба прибрати
1-2	-25 (візьміть 40)	-26 (візьміть 24)	-27 (візьміть 18)
3	-13 (візьміть 52)	-14 (візьміть 36)	-17 (візьміть 28)
4	-1 (візьміть 64)	-2 (візьміть 48)	-7 (візьміть 38)

Поверніть прибрані картки в коробку, вони не знадобляться під час цієї гри.



- 2** Складіть колоди рівнів одна на одну так, щоб 3-й рівень був внизу, 2-й — на ньому і, нарешті, 1-й нагорі. Розташуйте цю об'єднану колоду в центрі ігрової зони — відтепер називатимемо її колодою добору.

- 3** Доберіть 16 карток з колоди добору, щоб сформувати ринок. Добирайте по одній картці та розташовуйте їх долілиць (боком із ресурсом догори) у вигляді сітки розміром 4x4, починаючи з лівої верхньої картки і заповнюючи всі клітинки, поки не буде розташовано праву нижню картку.

Примітка: під час приготування та впродовж самої гри картки на ринок завжди потрібно додавати починаючи з верхньої лівої клітинки й рухатися вздовж рядка, пересуваючись униз на ліву картку наступного рядка й далі до останньої картки — правої нижньої.

- 4** Перегорніть усі жетони громади долілиць та перемішайте їх. Потім виберіть кількість жетонів, яка залежить від кількості гравців (2 гравці — 10, 3 гравці — 12, 4 гравці — 14). Перегорніть

вибрані жетони горілиць та розкладіть їх так, щоб кожен гравець міг легко їх бачити.

- Візьміть стільки початкових карток винахідливості, скільки й гравців — не забудьте взяти картку із символом першого гравця ().
- Кожен гравець бере навмання одну початкову картку винахідливості та перегортає її. Гравець із символом першого гравця () стає першим гравцем.

Тепер ви готові почати гру!

ПРИКЛАД ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ 3 ГРАВЦІВ



ЖЕТОНИ ГРОМАДИ



ПОЧАТКОВІ КАРТКИ
ВИНАХІДЛИВОСТІ



3 РИНОК

ПЕРЕБІГ ГРИ

Під час свого ходу доберіть будь-які 2 суміжні по вертикалі або горизонталі (але не по діагоналі) картки з ринку або доберіть дві верхні картки з колоди добору.

Картки ресурсів доступні вам завжди. Візьміть картку ресурсу та розташуйте її перед собою. Цю картку

можна використати під час цього ходу або ж під час наступних ходів, щоб набрати необхідні ресурси для побудування картки об'єкта. Два символи на картках ресурсів означають два таких ресурси.

Добирати картку об'єкта ви можете тільки якщо у вас вже є необхідна кількість ресурсів. Ви витрачаєте необхідні для його будування ресурси, скидаючи картки ресурсів або користуючись постійними ресурсами з попередньо побудованих ваших об'єктів.

Примітка: якщо ви не можете побудувати об'єкт через те, що у вас немає необхідних ресурсів, тоді ви не можете добрати картку цього об'єкта.

Ви завжди мусите вибирати лише ті картки, які можете взяти.

Ви завжди можете взяти дві верхні картки з колоди добору замість того, щоб взяти дві суміжні картки з ринку (у такому випадку ви будете знати тільки першу картку, друга буде невідомою). Ви не можете вибрати одну картку з колоди добору та одну з ринку.

Якщо ви вирішили добрати картки з колоди добору, ви мусите добрати обидві картки з колоди добору.



НЕОБОВ'ЯЗКОВА ДІЯ ПЕРЕГОРТАННЯ

Якщо є рядок або стовпчик на ринку, у якому ВСІ картки — картки ресурсів, ви також можете раз на хід перед тим, як добирати будь-які картки, перегорнути **одну** з карток ресурсів у цьому рядку або цьому стовпчику на бік з об'єктом. Ви можете зробити це, щоб мати більший вибір об'єктів для будування. Це безкоштовна необов'язкова дія, яку ви можете виконати, якщо виконані зазначені вище умови. За жодних обставин ви не можете перегорнути картку об'єкта на бік ресурсу.

ПОБУДУВАННЯ ОБ'ЄКТА

Щойно ви сплатили ресурси, необхідні, щоб побудувати об'єкт (або з карток ресурсів, або постійні ресурси з попередньо побудованих об'єктів), розташуйте картку об'єкта у своєму місті (у стосах карток перед вами). Щоб відстежувати, які постійні ресурси є у вашому розпорядженні, рекомендується слідкувати, щоб

місто мало вигляд, як зображено на малюнку. Це допоможе вам організувати розміщені картки та зменшить обсяг місця, яке займає ваше місто. **Примітка: якщо гравець під час одного ходу будує два об'єкти, для яких необхідний однаковий ресурс, треба враховувати, що він або вона може використати кожен зі своїх постійних ресурсів лише один раз у свій хід!**

ПРИКЛАД МІСТА



ПОСТІЙНІ РЕСУРСИ

Можна використати під час наступних ходів після будівництва об'єкта



ОЧКИ

Рахують у кінці гри

НЕОБХІДНІ ДЛЯ БУДУВАННЯ РЕСУРСИ

Витратьте необхідні ресурси з ваших карток ресурсів або постійні ресурси, щоб побудувати цей об'єкт

ПРИКЛАД ОПЛАТИ



Витрачені картки ресурсів кладуть до стосу скидання

Примітка: ресурси винахідливості — це ресурси-джокери, які можна використати замість будь-якого іншого типу ресурсів.

БУДУВАННЯ ГРОМАДСЬКИХ ОБ'ЄКТІВ

На деяких об'єктах у правому верхньому кутку є символ громадського об'єкта (🏛️). Ці об'єкти не допомагають з постійними ресурсами та не дають вам безпосередньо очок, але дозволяють вибрати один з жетонів громади. Жетони громади дають вам очки в кінці гри за різні особливості вашого міста: в основному, за постійні ресурси на ваших картках об'єктів.

ЖЕТОНИ ГРОМАДИ



КАРТКА ГРОМАДСЬКОГО ОБ'ЄКТА



КІНЕЦЬ ХОДУ

Як тільки ви добрали дві картки, заплатили необхідні ресурси, щоб побудувати будь-які картки об'єктів, та вибрали будь-які зароблені жетони громади, ваш хід закінчується, а ринок поповнюють.

Щоб поповнити ринок, візьміть 2 картки зверху колоди добору та заповніть клітинки ринку.

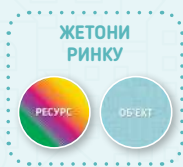
Примітка: якщо гравець вирішив взяти дві верхні картки з колоди добору, крок поповнення ринку пропускають під час цього ходу.

Заповнюйте клітинки ринку картками по одній за раз за описаним під час приготування до гри порядком (з лівої верхньої клітинки до нижньої правої).

Важливо: якщо картка, дібрана з клітинки, була картою ресурсу, перегорніть картку з колоди добору на бік із об'єктом. Якщо картка, дібрана з клітинки, була картою об'єкта, просто розташуйте картку на ринку боком із ресурсом догори. Це робить ринок карток ресурсів та об'єктів динамічним, він еволюціонуватиме відповідно до вибору гравців.

Гравці можуть використовувати жетони ринку під час гри, які допоможуть запам'ятати, яким боком догори були дібрані картки. Якщо ви вирішили використовувати їх, розташуйте жетони ринку на пустих клітинках одразу після добирання карток як нагадування про те, яким боком перегортати картку-замінник під час поповнення ринку.

Також один із жетонів ринку можна використати в тому разі, якщо жоден гравець не може згадати, яким саме боком було розташовано дібрану картку. Гравці можуть домовитися використати жетон ринку як рандомайзер. Підкиньте жетон ринку, наче монету, і бік, яким жетон ляже догори, визначить бік картки, яку необхідно покласти горілиць на пусту клітинку ринку.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується тоді, коли вже неможливо поповнити ринок через спустошення колоди добору. **Примітка: кожен гравець зіграє рівно 17 ходів, а на ринку залишиться рівно 14 карток.**

ПІДРАХУНОК

Гравці підсумовують очки, зазначені на своїх картках об'єктів та отримані завдяки жетонам громади. Гравець з найбільшою кількістю очок перемагає!

Примітка: жетони громади, які дають очки за конкретні типи ресурсів, дають їх тільки за постійні ресурси. Ресурси на невитрачених картках ресурсів не враховують.

У випадку нічиєї гравець з найбільшою кількістю невитрачених карток ресурсів перемагає. Якщо в цих гравців однакова кількість невитрачених карток ресурсів, вони розділяють перемогу!



Очки на картках об'єктів.....24

1-й жетон громади (по 2 очки за постійні ресурси економіки).....8

2-й жетон громади (по 3 очки за набір з постійних ресурсів енергії та громади).....6

3-й жетон громади (по 3 очки за типи постійних ресурсів, яких 3 або більше = 3 очки за економіку + 3 очки за екологію).....6

4-й жетон громади (по 2 очки за невитрачені картки винахідливості)...4

Загальний рахунок.....24 + 8 + 6 + 6 + 4 = 48 очок

СОЛО-РЕЖИМ

Приготування до гри

Дотримуйтесь правил приготування для 2 гравців з такими винятками:

- ◆ візьміть одну початкову картку винахідливості. Ви ходите першим;
- ◆ викладіть 10 випадково вибраних жетонів громади в одну лінію — їхній порядок важливий;
- ◆ розташуйте один жетон ринку над лівою верхньою картою, а інший — зліва від лівої картки в другому рядку, як показано на малюнку нижче.

Підсумок ходу

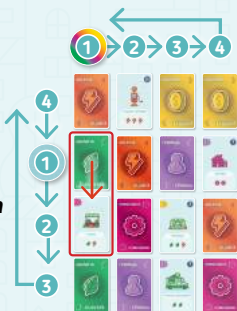
Ви ходите першим. Робіть хід як зазвичай та поповнюйте ринок так само, як у звичайній грі з кількома гравцями. Як тільки ви зробите свій хід, настане черга ходити суперника-автоми.

Хід суперника-автоми

Суперник-автома завжди добирає картку на перетині двох жетонів ринку, а також картку нижче від неї. Щойно суперник-автома добирає картки, ринок поповнюють як зазвичай, а жетони ринку рухають за такою схемою: верхній жетон ринку (який позначає стовпчики) завжди рухається на одну клітинку праворуч. Якщо жетон у крайньому правому стовпчику, він повертається в ліву колонку, а нижній жетон ринку (який позначає рядки) переміщується на рядок нижче. Коли нижній жетон ринку розташовується в найнижчому рядку і має переміститися, він переміщується на верхній рядок. Суперник-автома завжди добирає 2 картки.

Якщо на перетині двох жетонів ринку розташовано картку з нижнього ряду, картою "нижче від неї" вважають картку у відповідному верхньому рядку.

Примітка: таке переміщення розроблено спеціально, щоб суперник-автома завжди добирав картки за передбачуваною схемою зліва направо та зверху донизу. Добираючи картки на його шляху, ви можете стратегічно впливати на те, які картки він вибиратиме.



Примітка: суперник-автома не платить ресурси за будування об'єктів. Будь-яку картку, яку він добирає, розташовують перед ним.

Коли суперник-автома будує об'єкт із символом громади, він бере крайній лівий жетон громади з лінії жетонів. Перегорніть жетон громади долілиць та розташуйте його поруч з об'єктами суперника-автоми.

Підрахунок очок

Підсумуйте свої очки згідно зі стандартним підрахунком для кількох гравців.

Підрахунок очок суперника-автоми

Суперник-автома отримує:

- ◆ очки зазначені на його картках об'єктів;
- ◆ очки за постійні ресурси на його картках об'єктів;
- ◆ очки за жетони громади;
- ◆ очки за картки ресурсу винахідливості (тільки на складному рівні).

Ви можете вибрати рівень суперника-автоми: почніть з легкого і подивіться, чи зможете ви дійти до перемоги над складним!

- ◆ **Легкий:** очки за об'єкти, 1 очко за **кожен** постійний ресурс, 3 очки за **кожен** жетон громади.
- ◆ **Середній:** очки за об'єкти, 1|2|3 очки за **кожен** постійний ресурс якщо **накопичилось** 1|2|3+ **його типу**, по 5 очок за **кожен** жетон громади.
- ◆ **Складний:** очки за об'єкти, 1|3|6 очок за **кожен** постійний ресурс якщо **накопичилось** 1|2|3+ **його типу**, по 7 очок за **кожен** жетон громади, 1 очко за кожну картку ресурсу винахідливості.

ПРОМОДОПОВНЕННЯ

Гра також одразу містить 4 жетони громади з промодоповнення:



1 очко за кожну картку об'єкта без символу громади ТА без очок (тобто тільки з символом постійного ресурсу).

4 очки за кожен тип постійного ресурсу, якого 4 чи більше.



1 очко за кожну невитрачену картку ресурсів у кінці гри.

2 очки за кожен жетон громади (із цим включно).



ШВИДКА ДОВІДКА

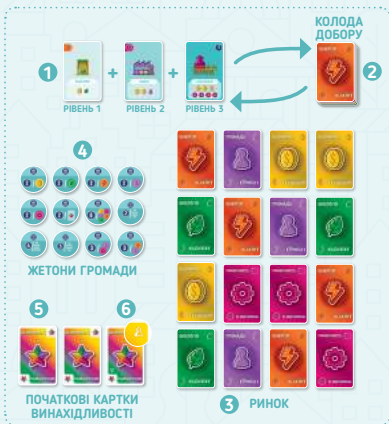
Приготування

1. Приготуйте колоду добору (з 1-м рівнем нагорі).
2. Приготуйте ринок (сітка 4x4 з 16 карток ресурсів).
3. Вкладіть жетони громади.
4. Роздайте всім гравцям по початковій картці винахідливості.

Кількість гравців	Скільки карток 1-го рівня треба прибрати	Скільки карток 2-го рівня треба прибрати	Скільки карток 3-го рівня треба прибрати	Жетони громади
1-2	-25 (візьміть 40)	-26 (візьміть 24)	-27 (візьміть 18)	10
3	-13 (візьміть 52)	-14 (візьміть 36)	-17 (візьміть 28)	12
4	-1 (візьміть 64)	-2 (візьміть 48)	-7 (візьміть 38)	14

Огляд ходу

1. Необов'язково: перегорніть одну картку, якщо ряд або стовпчик містить лише ресурси.
2. Візьміть 2 сусідні картки з ринку - АБО - візьміть 2 картки з верху колоди добору.
3. Сплатіть ресурси, якщо будете об'єкт.
4. Виберіть жетон громади, якщо будете громадський об'єкт.
5. Поповніть ринок (починаючи з лівої верхньої клітинки до нижньої правої).



Сподобалася
гра?

Шукай ще ігри на WWW.GAMES7DAYS.COM

