



2-4



10+



45хв.

# Маленьке МІСТЕЧКО

## 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



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



Маркер раундів



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



4 маркери  
номіналом «60»



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



Токен першого гравця



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



4 маркери переможних  
балів



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, втілюйте власні ідеї та доведіть, що ви варті звання найкращого архітектора.



## КОМПОНЕНТИ ГРИ

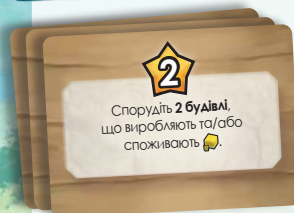
### Тайли будівель

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 лугов 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.

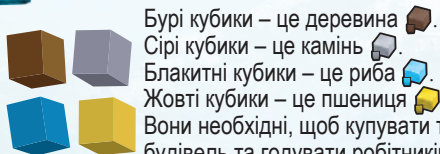


## Токени робітників



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 розмінати 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 ☆.

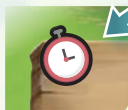


Ломбард ліворуч дозволяє замінити 2 кубики ресурсів ? на 2 інші бажані кубики ресурсів.  
Кухмістерська праворуч дозволяє замінити 1 пшеницю 🌾 та 1 рибу 🐟 на 4 ☆.

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 риби 🐟 та 1 деревину 🌲.

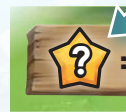


Ефекти Резиденції та Собору активуються лише наприкінці раунду (див. довідник).

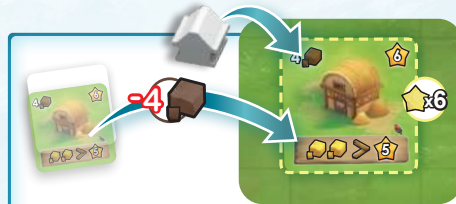
## 2 СПОРУДЖЕННЯ БУДІВЛІ

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 Тимошук  
**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](http://www.iello.com)

[www.igromag.ua](http://www.igromag.ua)

