

Welcome

to
★ Містечко мрій ★



ПРАВИЛА



Звичайна гра 2

Експертний варіант і проїзди ★ 14

Соло-гра 16



Планшет-креслення 20

23 лютого 1953 р.

ПОВІДОМЛЕННЯ ПРО ПРОВЕДЕННЯ ТЕНДЕРУ
Лист до архітекторів, що подають заявки

ДЕПАРТАМЕНТ ІНФРАСТРУКТУРИ
10 ЧЕРВ 1953
АЖИТЛОВОГО БУДІВНИЦТВА СМА

Шановні архітектори!

Наше місто стало привабливим, і кількість населення активно зростає. Міська рада виділила нові землі для розбудови житлових районів. Новостворене житло повинно мати всі вигоди, на які розраховують американці 1953 року.

Щоб досягти цієї амбітної мети й ухвалити зважене рішення, міська рада вирішила провести конкурс серед усіх архітекторів. Ми пропонуємо вам звести окремі будинки на трьох вулицях, дотримуючись при цьому вимог до забудови нашого міста.

Усі подальші роз'яснення ви знайдете у правилах, доданих до цього листа.

Архітекторові, який досягне найліпшого результату, ми запропонуємо майбутні проєкти. Нехай щастить!

З повагою
голова міста

Емма Дж. Грассо



Огляд і мета гри

Гра триває кілька раундів.

Щораунду кожен гравець (архітектор) розігрує 1 з 3 комбінацій карт, спільних для всіх гравців. Комбінація складається з 2 карт:

1 карта номера


1 карта дії





Карта номера. Ви повинні вибрати дім на своєму планшеті й написати на ньому число, зображене на цій карті. Усі доми утворюють 3 вулиці.


8


Карта дії. Залежно від її типу ви можете:


 збудувати **парк**, щоб позначити межі житлового комплексу (ЖК);

 **підвищити вартість** ЖК;

 посадити **парк**;

 збудувати **басейн**;

 найняти **тимчасову бригаду**, щоб змінити номер на карті;

 збудувати **прибудову** до готового дому.

Протягом гри ви також можете затвердити 3 карти **плану забудови міста**.

Це карти цілей, які дають додаткові переможні очки (ПО) найшвидшим і найуспішнішим архітекторам.



Наприкінці гри ви рахуватимете ПО за всі збудовані вами об'єкти.

Здобувши найбільше ПО, ви станете переможцем!

На кожній карті в нижньому лівому куті є номер (від 01 до 110), який ніяк не впливає на перебіг гри.

Вміст гри



63 карти будівництва

на одній стороні номер (від 1 до 15), на іншій — дія (6 типів)



21 карта стандартних планів забудови А В С

(з однієї сторони «Проект», з іншої — «Затверджено»)



17 карт складних планів забудови А* В* С*

(з однієї сторони «Проект», з іншої — «Затверджено»)



Класична сторона

Планшет-креслення

10 двосторонніх ігрових планшетів



10 пам'яток гравця



10 маркерів і 10 серветок

Для соло-гри



3 карти затвердження



6 карт конкурента


Для гри з необмеженою кількістю учасників скористайтесь:

★ застосунком з ігровими аркушами Welcome to Your Perfect Home для Android & IOS;



★ ігровими аркушами, які можна знайти на bluecocker.com і віддрукувати.

Приготування до гри

- 1 Перетасуйте **карти будівництва**, поділіть їх на 3 однакові колоди й покладіть на центр стола стороною з номером догори.
- 2 Виберіть 3 карти плану забудови: **1 карту А**, **1 карту В та 1 карту С**. Викладіть їх на центр стола стороною «Проект» догори (біля карт будівництва). Для першої партії радимо взяти лише карти стандартних планів забудови. Інші карти планів у цій грі вам не знадобляться.
- 3 Роздайте кожному архітекторові **ігровий планшет** і **маркер**. Домовтеся, на якій стороні планшета ви гратимете. Для першої партії радимо грати на **класичній стороні**, позначеній . Кожен архітектор дає своєму місту назву й записує її у верхньому лівому куті планшета.
- 4 Роздайте кожному архітекторові **пам'ятку гравця**.



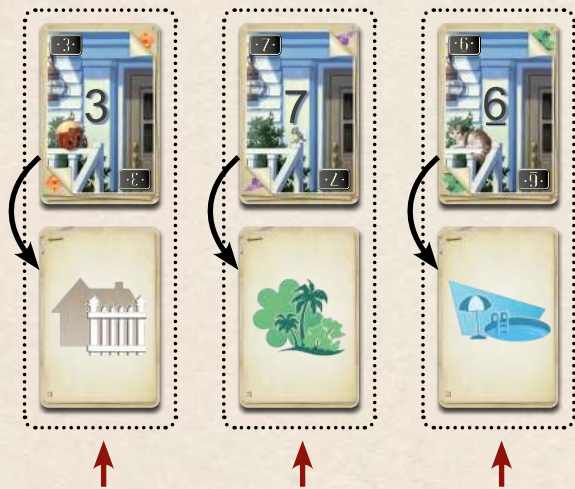
Передіг гри

Гра триває кілька раундів. Кожен раунд складається з 5 кроків, які виконують у такій послідовності:

- ★ 1 — Перевернути 3 карти будівництва
- ★ 2 — Вибрати 1 комбінацію «номер + дія»
- ★ 3 — Пронумерувати дім (обов'язково)
- ★ 4 — Виконати дію (необов'язково)
- ★ 5 — Затвердити план забудови міста (необов'язково)

★ 1 — ПЕРЕВЕРНУТИ 3 КАРТИ БУДІВНИЦТВА

Переверніть верхню карту будівництва в кожній колоді й покладіть біля відповідної колоди стороною з дією догори.



3 комбінації «номер + дія»

Отже, щораунду ви матимете 3 нові комбінації «номер + дія». Перевернуті карти утворюють 3 скиди.

Перевернувши останню карту кожної колоди, окремо перетасуйте 3 скиди й утворіть 3 нові колоди стороною з номером догори.

★ 2 — ВИБРАТИ 1 КОМБІНАЦІЮ «НОМЕР + ДІЯ»

Гравці виконують свої дії **одночасно**. Кожен архітектор вибирає 1 з 3 доступних комбінацій «номер + дія» і розіграє її карти.

Ту саму комбінацію можуть вибрати кілька гравців.

★ 3 — ПРОНУМЕРУВАТИ ДІМ (ОБОВ'ЯЗКОВО)

Доми утворюють 3 горизонтальні вулиці.

Ви повинні вписати номер з вибраної комбінації в будь-який порожній дім на одній з трьох вулиць свого планшета.

Вулиці між собою не пов'язані, і доми на кожній з них повинні бути **пронумеровані в порядку зростання (від найменшого до найбільшого)**.

На одній вулиці не може бути двох однакових номерів (виняток: дія «Прибудова», див. с. 9).



Необов'язково нумерувати доми один за одним (між пронумерованими домами може бути будь-яка кількість непронумерованих).

Крім того, ви можете пропустити кілька номерів (наприклад, написати «10» відразу після «7»).



Відмова в дозволі на будівництво:

У свій хід ви **повинні** пронумерувати дім.

Якщо ви можете використати один з трьох доступних номерів, то повинні це зробити. В іншому разі ви отримуєте відмову в дозволі на будівництво: замість пронумерувати дім і виконати дію ви **позначаєте 1 комірку відмови** в порядку зростання (0, 0, потім 3).



★ 4 — ВИКОНАТИ ДІЮ (НЕОБОВ'ЯЗКОВО)

Ви можете виконати дію з вибраної комбінації, лише якщо впишете номер з цієї комбінації. Інакше кажучи, ви не можете виконати дію, якщо отримали відмову в дозволі на будівництво.

Увага!

Виконувати дію
не обов'язково.



ДІЯ «ПАРКАН» (x14)

Ця дія дає вам змогу окреслити межі житлових комплексів різних розмірів. Житловий комплекс (ЖК) — це група сусідніх домів, розташована між двох парканів.

Щоб збудувати паркан, на будь-якій вулиці намалюйте **будь-де 1 вертикальну лінію між 2 домами** (пронумерованими чи ні).

Зауважте, що на початку гри на обох кінцях кожної вулиці вже є по 1 паркану.

Наприкінці гри ви здобуває ПО за **готові ЖК, які повинні складатися з щонайбільше 6 домів**.

Готовим вважають ЖК, у якому всі доми пронумеровані (тобто немає порожніх домів).

Зауважте, що ЖК з 7 або більше домів узагалі не дасть вам ПО.

Протягом гри ви можете розділити свій ЖК новим парканом, але за умови, що ви не використовували цей ЖК для **затвердження плану забудови** (с. 10).

Приклад. Ви намалювали паркан між 2 домами. Таким способом ви розділили ЖК з 3 домів на 2 окремі ЖК з 1 дому та 2 домів.



ДІЯ «ПІДВИЩЕННЯ ВАРТОСТІ» (x14)

Завдяки місцевій ріелторській агенції ви можете підвищити вартість своїх готових ЖК.

У зоні підвищення вартості **виберіть ЖК будь-якого розміру** (з 1, 2, 3, 4, 5 або 6 домів), навіть якщо ви ще не маєте жодного готового ЖК такого розміру.

Замалюйте 1 комірку підвищення вартості у відповідному стовпці. Ви повинні замальовувати комірки в **порядку зростання** їхніх значень.

Наприкінці гри кожен готовий ЖК цього розміру дасть кількість ПО, що дорівнюватиме найнижчому видимому числу у відповідному стовпці.

Приклад. Ви замальовали першу комірку у стовпці ЖК з 2 домів. Відтак вартість готового ЖК з 2 домів зростає з 2 до 3 ПО за кожен.



ДІЯ «ПАРК» (x14)

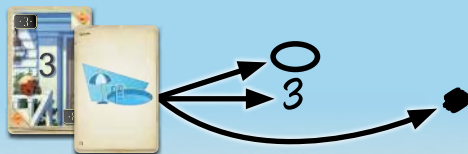
З парками вулиці стануть затишнішими. **Замалюйте 1 комірку парку на тій вулиці**, де ви пронумерували дім, використовувачи карту з цієї ж комбінації «номер + дія». Ви повинні замальовувати комірки в **порядку зростання**: 0, 2, 4 і т. д.





ДІЯ «БАСЕЙН» (x7)

Будуйте басейни, але пильнуйте, де саме! Якщо ви в цей хід **пронумерували пугтий дїм з басейном**, то **обведїть цей басейн**. Пїсля цього замалюйте 1 комїрку в зонї басейнїв. Ви повиннї замальовувати комїрки в порядку зростання: 0, 3, 6 і т. д.



Якщо в комбїнації з номером є дія «Басейн», ви можете пронумерувати дїм без басейну. Якщо в комбїнації з номером є будь-яка їнша дія, ви можете пронумерувати дїм з басейном, але не матимете змоги пїзніше збудувати цей басейн.

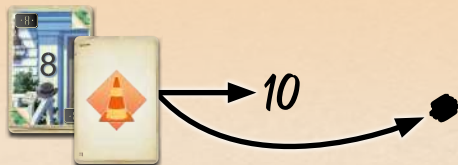


ДІЯ «ТИМЧАСОВА БРИГАДА» (x7)

Щоб будївництво просувалося швидше, наймїть тимчасову бригаду.

Перш нїж вписувати номер, у комбїнації з яким є дія «Тимчасова бригада», можете збїльшити або зменшити його на 0, 1 чи 2. Потїм замалюйте 1 комїрку в зонї тимчасовї бригади.

Приклад. Якщо на картї зображено номер 8, то можна вписати будь-який з таких номерїв: 6, 7, 8, 9 або 10.



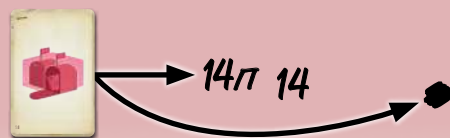
Номери 14 або 15 можуть стати навїть 16 або 17 вїдповїдно, а 1 та 2 можуть стати 0 (але не менше за 0). Крім того, замалюйте 1 комїрку тимчасовї бригади, навїть якщо ви не змїнюєте номер. Вам не обов'язково треба використовувати дїю «Тимчасова бригада», щоб уникнути вїдмови в дозволї на будївництво.



ДІЯ «ПРИБУДОВА» (x7)

Зробїть прибудову до готового дому, тобто впишїть **той самий номер** удруге. Хоч через це наприкінці гри ви втратите ПО, але завдяки цїй дїї можна пронумерувати два доми протягом одного раунду. Отже, ви матимете бїльше готових ЖК і зводитимете їх швидше, нїж суперники.

Вписавши номер зї своєї комбїнації, виберїть **будь-який уже пронумерований дїм** (можна і щойно збудований). **Скопїюйте його номер** у порожнїй сусїднїй дїм (лїворуч чи праворуч), додавши **при цьому лїтеру «П»**, щоб позначити його як прибудову. Пїсля цього замалюйте 1 комїрку в зонї прибудов. Ви повиннї замальовувати комїрки в порядку зростання: 0, 1, 3 і т. д.




Ви можете скопїювати той самий номер кїлька разїв і мати на однїй вулицї доми в такїй послїдовностї: 4 — 5П — 5 — 5П — 5П... Ба бїльше, два однаковї номери, вписанї за допомогою цїєї дїї, **можна роздїлити парканом**.

★ 5 — ЗАТВЕРДИТИ ПЛАН ЗАБУДОВИ МІСТА (НЕОБОВ'ЯЗКОВО)

Карти планів забудови А, В і С — це цілі, представлені владою міста.

Якщо ви виконуєте умови плану забудови, то можете його затвердити. Впишіть **найбільше значення з карти плану забудови** у відповідну комірку А, В або С. Усі архітектори, які затверджують однаковий план забудови **протягом того самого раунду**, здобудуть кількість ПО, що дорівнюватиме цьому значенню.

Після цього **карту плану забудови перевертають** стороною «Затверджено» догори . Отже, архітектори, які затвердять цей план забудови в наступних раундах, здобувають менше ПО.



Зауважте, що кожен архітектор може затвердити кожен план забудови лише 1 раз протягом гри.

Ви можете затвердити кілька планів забудов в одному раунді.

Необов'язково затверджувати план забудови негайно. Ви можете почекати й затвердити план забудови пізніше, якщо вам так вигідніше, або якщо ви просто забули зробити це раніше.

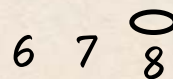
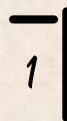
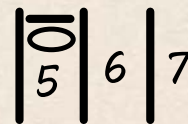
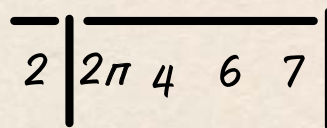
У раунді, коли ви отримали відмову в дозволі на будівництво, ви все одно можете затвердити план забудови.

Стандартні плани забудови

Кожна карта стандартного плану забудови вимагає певної кількості **готових ЖК певних розмірів**. **Обмежень щодо розташування цих ЖК немає**. На бажання можете будувати їх на різних вулицях.

Використавши ЖК для затвердження плану забудови, **ви більше не можете використати його для затвердження іншого плану**. Щоб позначити такий ЖК, **проведіть лінію над усіма його домами**. До того ж **такий ЖК заборонено розділяти парканом**.

Приклад. Спершу ви затверджуєте план забудови В, який складається з 1 ЖК з 4 домів і 3 ЖК з 1 домом. Ви проводите лінію над усіма використаними ЖК. Після цього ви вписуєте собі 9 ПО у відповідну комірку й перевертаєте карту забудови В стороною «Затверджено» догори.





Кінець гри


Гра закінчується в тому раунді, протягом якого буде виконана одна з таких умов:


- ★ Один архітектор затвердив усі 3 плани забудови — А, В і С.
- ★ Один архітектор замальовує свою третю комірку відмови в дозволі на будівництво.
- ★ Один архітектор пронумерував усі доми на 3 вулицях.

Обчисліть свій кінцевий результат, додавши ПО за кожну зону:


 **Плани забудови.** Додайте ПО за свої затверджені плани забудови.


 **Парки.** Додайте найнижчі видимі значення з кожної вулиці.


 **Басейни.** Запишіть найнижче видиме значення з зони басейнів.

 **Тимчасова бригада.** Архітектор, який замальовав найбільше комірок у цій зоні, здобуває 7 ПО. Другий гравець за кількістю замальованих комірок здобуває 4 ПО, третій — 1 ПО. Якщо ви не замальовали жодної комірки в цій зоні, ви не здобуваєте ПО.

Приклад. Олена й Роман замальовали по 5 комірок у зоні тимчасової бригади і здобувають по 7 ПО кожен. Яна замальовала 1 таку комірку і здобуває 4 ПО. Андрій не замальовав жодної комірки в цій зоні, тому не здобуває ПО.

 **Готові ЖК.** Порахуйте кількість готових ЖК кожного розміру й запишіть під відповідним стовпцем. Помножьте це число на найнижче видиме значення в цьому стовпці.

 **Прибудови.** Запишіть найнижче видиме значення з зони прибудов. Ви повинні **відняти** його від кінцевого результату.

 **Відмова в дозволі на будівництво.** Запишіть найнижче видиме значення з цієї зони. Ви повинні **відняти** його від кінцевого результату.

Перемагає архітектор з найбільшою кількістю ПО.

У разі нічиєї за ПО перемагає претендент з найбільшою кількістю готових ЖК.

Якщо й далі нічия, ці архітектори ділять перемогу.



The game board shows the calculation of the final score based on the rules. It consists of several columns representing different zones and their respective values.

Зона	Видимі значення	Кількість комірок	Результат
Плани забудови (А, В, С)	8, /, 6	3	14 + 16 + 13 = 43
Парки	0, 14, 2	3	7
Басейни	13, 17, 21, 26, 31, 36	3	7
Тимчасова бригада	1, 3, 4, 6, 8	3	7
Готові ЖК	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12	3	16 + 24 + 0 = 40
Прибудови	1, 3, 6, 9, 12, 16, 20, 24, 28	3	0
Відмова в дозволі на будівництво	0, 3, 8, 3, 5	3	1 - 3 = -2

Final calculation: $43 + 7 + 7 + 7 + 40 - 2 = 92$

Нагадування й приклади

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



1

ПАРКАН (x14)

Намалюйте паркан будь-де.

Коли всі доми між 2 парканами пронумеровані, вони утворюють **готовий ЖК**, який дасть вам ПО наприкінці гри.



3

ПАРК (x14)

Пронумерувавши дім, замалюйте 1 комірку парку на тій самій вулиці.

Наприкінці гри ви здобудете ПО з комірки з найменшим видимим значенням на кожній вулиці.



5

ТИМЧАСОВА БРИГАДА (x7)

Змініть номер (-2, -1, 0, +1, +2), а потім впишіть його в дім і замалюйте 1 комірку тимчасової бригади.

Наприклад, 15 може стати 17, а 1 перетворитися на 0 (але не на -1).

Наприкінці гри порівняйте кількість своїх замальованих комірок із суперниками та здобудьте ПО.



2

ПІДВИЩЕННЯ ВАРТОСТІ (x14)

Виберіть розмір ЖК і замалюйте 1 комірку в зоні підвищення вартості.

Усі готові ЖК цього розміру дадуть вам більше ПО наприкінці гри.



4

БАСЕЙН (x7)

Пронумерувавши дім, обведіть басейн у цьому домі, якщо такий є, і замалюйте 1 комірку в зоні басейну.

Наприкінці гри ви здобудете ПО з комірки з найменшим видимим значенням.



6

ПРИБУДОВА (x7)

Пронумерувавши дім, впишіть такий самий номер у ще один дім біля будь-якого іншого й замалюйте 1 комірку в зоні прибудов.

Наприкінці гри ви втратите ПО, але можете здобути перевагу, бо матимете більше пронумерованих домів.

A

4

4

3

B

2

5

3

C

2

3

4

6

Welcome
to
ЖК «Весенка»



A	3	4	5	2	6
6	0	●●	●●	●●	●●
B	2	13 17	●●	1 2 3 4 5 6	6
3	2	21 26	●●	●●	●●
C	18	31 36	●●	●●	●●
11	0	●●	●●	●●	●●

x2 x2 x.1 x3 x.1 x0

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

Regu
of t
in th
Art. 6
effect
interl
The co
Accord
first a
1. The
The poc
near Pa
2. Park
Consell
3. The va
houses of
Art. 984:
of the cit
including
city plan

APPE

Експертний варіант ✪

Після кількох партій можете урізноманітнити гру за допомогою експертного варіанту.

★ ПРОЇЗД

Побудуйте проїзд на місці порожнього дому. Це можна зробити будь-коли протягом раунду на додачу до нумерування дому й виконання дії.

У порожньому домі **намалюйте коло з крапкою і паркани обабіч нього.** Після цього замалюйте 1 комірку в зоні проїздів (у порядку зростання: 0, потім 3).

Проїзд розділяє вулицю на 2 менші частини, **нумерація яких тепер не залежить одна від одної.**

Ви можете мати доми з номерами від 1 до 15 по обидва боки проїзду. Іншими словами, після проїзду нумерація знову починається з 0.



Наприкінці гри ви втратите ПО за збудовані проїзди. Ви повинні відняти від загальної суми ПО найменше видиме значення з зони проїздів.



Зауважте, що проїзд не вважають домом, тож він не може бути частиною ЖК. Протягом гри ви можете збудувати щонайбільше 2 проїзди.

Ви можете мати 2 проїзди на одній вулиці. Також ви можете побудувати проїзд навіть у тому раунді, протягом якого отримали відмову в дозволі на будівництво.

★ КАРТИ СКЛАДНИХ ПЛАНІВ ЗАБУДОВ

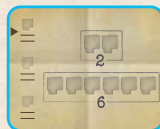
Ви можете додати карти складних планів забудов (із ✪) до карт стандартних планів забудов. Тобто в одній грі будуть як стандартні, так і складні плани забудов. Переконайтеся, що ви граєте з 1 картою плану забудови А, 1 картою плану забудови В й 1 картою плану забудови С.

Нагадування. **Готовий ЖК**, використаний для затвердження забудови, **не можна використати для затвердження іншої забудови.** Крім того, його більше не можна розділити парканом. (Див. с. 10, «Затвердити забудову».)

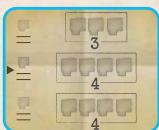
ПЛАНІ ЗАБУДОВ А



В обох кінцях кожної вулиці побудуйте готові ЖК з 1 дому.



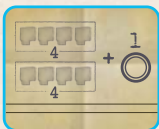
На верхній вулиці: побудуйте 1 готовий ЖК з 2 домів та 1 готовий ЖК з 6 домів.



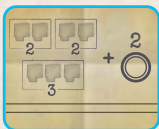
На центральній вулиці:
побудуйте 1 готовий ЖК
з 3 домів та 2 готових ЖК
з 4 домів.



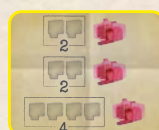
На нижній вулиці: побудуйте
2 готові ЖК з 3 домів та
1 готовий ЖК з 6 домів.



На будь-якій 1 вулиці:
побудуйте 2 готові ЖК
з 4 домів та 1 проїзд.



На будь-якій 1 вулиці:
побудуйте 2 готові ЖК
з 2 домів, 1 готовий ЖК
з 3 домів та 2 проїзди.

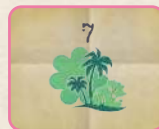


Побудуйте 2 готові ЖК з 2 домів
та 1 готовий ЖК з 4 домів так,
щоб у кожному з цих ЖК була
принаймні 1 прибудова.

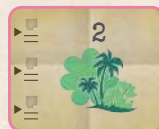


Побудуйте 1 готовий ЖК
з 4 домів та 1 готовий ЖК
з 5 домів так, щоб у кожному
з цих ЖК було принаймні
2 прибудови.

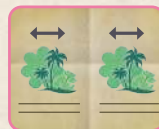
ПЛАНИ ЗАБУДОВ С



Замалюйте принаймні
7 комірок парків.



На кожній вулиці:
замалюйте принаймні
по 2 комірки парків.



На двох будь-яких вулицях:
замалюйте всі комірки парків.



Замалюйте принаймні
5 комірок у зоні тимчасової
бригади.

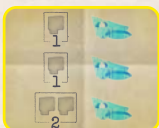


Замалюйте принаймні
6 комірок у зоні підвищення
вартості.



Замалюйте всі комірки
принаймні у 3 стовпцях
у зоні підвищення вартості.

ПЛАНИ ЗАБУДОВ В



Побудуйте 2 готові ЖК з 1 дому
та 1 готовий ЖК з 2 домів так,
щоб у кожному з цих ЖК був
принаймні 1 збудований басейн.



Побудуйте 1 готовий ЖК
з 2 домів та 2 готові ЖК з 3 домів
так, щоб у кожному з цих ЖК був
принаймні 1 збудований басейн.



Побудуйте 1 готовий ЖК
з 5 домів та 1 готовий ЖК
з 6 домів так, щоб у кожному
з цих ЖК були збудовані
принаймні 1 басейн і 1 прибудова.



Соло-гра

ALEXIS
SOLO MODE

Ваш головний конкурент — будівельна компанія «ААА» (Архітектурна агенція «Алексіс»). Чи зможете ви перевершити їхніх архітекторів?

Цей режим гри дає вам змогу грати соло проти конкурента «ААА». Усі архітектори «ААА» мають різні особистості й рівні складності. Протягом гри в кожному раунді ви даватимете по 1 карті конкурентові. Наприкінці гри він здобуде ПО. Якщо ви граєте проти конкурента 0-го рівня, він не здобуває ніяких ПО. Однак будьте розважливі, адже карти, які ви дасте конкурентові, не повернуться до вашої колоди...

Ви можете грати соло проти конкурента на будь-якій стороні планшета й навіть використувати експертний варіант. У соло-грі діють усі звичайні правила, але з такими винятками.

★ ПРИГОТУВАННЯ

- 1 Перетасуйте **карти будівництва** стороною з дією догори й навмання виберіть 20 карт. Після цього:
 - У цю **колоду з 20 карт** затасуйте **1 випадкову карту затвердження «ААА»** (не дивіться, яка саме це карта).
 - Решту карт будівництва покладіть зверху цієї 21 карти так, щоб утворилась одна **загальна колода, стороною з дією догори**.
 - Покладіть інші **2 карти затвердження** долілиць у **скид** біля колоди.
- 2 Виберіть **3 карти планів забудов**, як у звичайній грі.
- 3 Візьміть **планшет** і розділіть усі комірки для ПО горизонтальною лінією на 2 частини. Свої ПО записуйте над лінією, а ПО конкурента — під лінією.
- 4 Виберіть **1 карту конкурента**. Число біля його імені позначає рівень складності (1 = легкий). Конкурент рівня 0 не здобуватиме ПО взагалі. Біля карти конкурента залиште місце для карт, які ви даватимете йому протягом гри.



★ ПЕРЕБІГ ГРИ

1 На початку кожного раунду візьміть 3 карти будівництва.

Коли колода карт будівництва вичерпається, перетасуйте лише свій скид (з 2 картами затвердження), щоб утворити нову колоду. Карти, які ви дали конкурентові, не повертаються у гру.

Карта затвердження: коли ви берете карту затвердження, її треба грати негайно.

Подивіться на верхній правий кут карти конкурента, щоб дізнатися, чи затверджує він карту плану забудови відповідно до карти затвердження. Якщо він це робить, запишіть кількість ПО, яку здобув конкурент, з карти забудови у відповідну комірку на своєму планшеті, а потім **переверніть карту плану забудови** стороною «Затверджено» догори.

Вилучіть з гри цю карту затвердження, а замість неї візьміть нову карту будівництва, щоб у вас на руці було 3 карти для цього раунду.

2 Виберіть 2 з 3 карт будівництва на руці.

3 З однієї карти використайте номер, щоб вписати в дім.

4 З іншої карти використайте дію (необов'язково). Ви завжди можете дізнатися, яка дія на звороті карти, подивившись на куточки сторони з номером.

Після цього покладіть ці 2 карти у свій скид.

Віддайте конкурентові 3-тю карту будівництва (ту, яку ви не вибрали).

У такий спосіб ви утворюватимете колоду карт будівництва біля карти конкурента. Вам **заборонено тасувати цю колоду**, але ви можете будь-коли переглядати її.

Приклад. Якщо ваш конкурент — Ірен, і ви взяли карту затвердження В, нічого не відбувається, бо Ірен не затверджує карту плану забудови В.

Після цього ви берете карту затвердження А. Ірен затверджує план забудови А. «ААА» здобуває 8 ПО, і ви перевертаєте карту плану забудови А.

Зрештою ви берете карту затвердження С. Ірен затверджує план забудови С. Але оскільки під час попереднього раунду ви вже затвердили цей план забудови й перевернули його, «ААА» здобуває лише 6 ПО, тобто найнижчу зазначену кількість.



Порада. Щоб краще бачити, які карти ви дали конкурентові, можете викладати їх так, щоб у кутках було видно дію на звороті.

Відмова в дозволі на будівництво. Як і у звичайній грі, якщо ви не можете пронумерувати дім, то повинні замалювати 1 комірку відмови в дозволі на будівництво. Після цього ви все одно повинні покласти 2 карти у свій скид і 1 карту віддати конкурентові.

5 Ви можете затвердити карту плану забудови, як у звичайній грі.

★ КІНЕЦЬ ГРИ

Як і за звичайними правилами, гра закінчується в раунді, під час якого виконується одна з умов кінця гри. Однак зауважте, що лише ви можете закінчити гру. Гра не закінчиться, навіть якщо конкурент затвердить усі 3 плани забудови.

Карта конкурента рівня 0

Будівельна компанія «ААА» закрилася! Її архітектор, ваш конкурент, не здобуває ПО наприкінці гри. З цією картою ви можете просто грати соло, намагаючись здобувати найкращий результат. Однак зауважте, що конкурент усе одно змагається за затвердження карт планів забудови.



Тимчасова бригада: ви здобуваєте ПО відповідно до своєї позиції (1-ша, 2-га або 3-тя). На цій карті показано, якою буде ваша позиція залежно від кількості замальованих комірок тимчасової бригади.

Карта конкурента рівня 1 (або вищого)

У кожній комірці для ПО записуйте свої результати над горизонтальною лінією, а результати конкурента — під нею.

Для підрахунку ПО конкурента візьміть його колоду карт будівництва, не тасуючи її.

Конкурент здобуває різну кількість ПО залежно від карти конкурента:

Парки: від 0 до 4 ПО за кожну карту парку.

Приклад. Якщо ваш конкурент Сем, то він здобуває по 1 ПО за кожну карту парку. Якщо ви дали йому 5 таких карт, то він здобуває 5 ПО.

Басейни: від 0 до 5 ПО за кожну карту басейну.

Тимчасова бригада: від 1 до 2 ПО за кожну карту тимчасової бригади.

Крім того, ваш конкурент здобуває додаткові ПО. Для цього порівняйте його кількість карт тимчасової бригади зі своїми замальованими комірками у відповідній зоні. Нарахуйте ПО відповідно до стандартних правил.

Конкурент не здобуває ПО, якщо не має карт тимчасової бригади.

Приклад. Якщо ваш конкурент Сем, і ви дали йому 4 карти тимчасової бригади та самі замальовали 4 комірки у відповідній зоні, то і ви, і Сем здобудете по 7 ПО за 1-ше місце. Ба більше, Сем здобуде ще по 1 ПО за кожну карту тимчасової бригади, тобто 4 додаткові ПО.

Паркани: від 1 до 3 ПО за кожну карту паркану. Запишіть результат конкурента за цим показником у 1-шу комірку в зоні підвищення вартості.

ЖК: конкурент трактує ЖК як набір карт між 2 картами парканів. Крім того, вважається, що паркани є на початку й у кінці його колоди. Зауважте, що для конкурента немає обмеження щодо розміру ЖК.

Конкурент здобуває ПО лише за 5 своїх найбільших ЖК. Запишіть ПО за них у 5 останніх комірок у зоні підвищення вартості.

Щоб порахувати ПО за 1 ЖК, помножте кількість домів на їхню вартість (як пояснено нижче):

$$\text{доми} \times \text{вартість} = \text{ПО}$$

- Кожну карту парку, басейну, тимчасової бригади та підвищення вартості між 2 картами парканів вважають 1 домом.
- Кожну карту прибудови вважають 1-4 домами залежно від того, що зазначено на карті конкурента.
- Якщо в ЖК немає карт підвищення вартості, то кожен дім дає 1 ПО.
- Якщо в ЖК є принаймні 1 карта підвищення вартості (байдуже, скільки саме), кожен дім дає 1-4 ПО залежно від вартості, зазначеної на карті конкурента.

Приклад, якщо ваш конкурент Сем.

У цьому ЖК Сем має 3 карти, кожну з яких вважають 1 домом, і 1 карту прибудови, яку вважають 2 домами, як зазначено на карті конкурента.

Отже, у цьому ЖК 5 домів.

Крім того, Сем має принаймні 1 карту підвищення вартості в цьому ЖК.

Отже, кожен дім у цьому ЖК дає 2 ПО, як зазначено на карті конкурента.

Цей ЖК дає $5 \times 2 \text{ ПО} = 10 \text{ ПО}$.



Відмова в дозволі на будівництво: конкурент не отримує відмови в дозволі на будівництво чи штрафу за карти прибудови.

У разі нічиєї ви перемагаєте, якщо маєте більше готових ЖК, ніж ваш конкурент. Зауважте, що всі ЖК конкурента вважають готовими.

Планшет-креслення



Щоб урізноманітнити гру, спробуйте зіграти на стороні з кресленням. Зауважте, що вулиці та нарахування ПО на ній відрізняються від класичної сторони.

Під час приготування до гри переконайтеся, що всі гравці використовують однакову сторону планшета.

Перебіг гри на стороні з кресленням такий самий, як на класичній стороні (байдуже, граєте ви за базовими правилами чи експертними, чи це соло-гра).

Творці гри

Автор гри: **Бенуа Тюрпен**
Ілюстрації та графічний дизайн: **Анн Гайдсік**
Автор соло-гри: **Алексіс Аллард**
Розроблення: **Blue Cocker**
Розробники оновленої версії: **Бенуа Тюрпен,**
Алексіс Аллард
Редагування оновленої версії: **Алексіс Аллард**



Видавець: Blue Cocker
Tel. : +33 5 34 28 05 01
49 avenue du Lauragais
31400 Тулуза — Франція
www.bluecocker.com
© BLUE COCKER 2018 & 2023
Усі права застережено.

Українське видання

Керівник проекту: **Роман Козумляк**
Перекладачка: **Анастасія Янчук**
Виpusкова редакторка: **Олена Науменко**
Редактор: **Святослав Михаць**
Дизайн і верстка: **Артур Патрихалко**
Коректор: **Анатолій Хлівний**
Особлива подяка **Андрієві Журбі,**
Олександрові Дедику



©2023 Lord of Boards
Усі права застережено
м. Вінниця, просп. Юності, 8-А
www.lordofboards.com.ua