

# ГОРОД УДАЧИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

**HOBBY  
WORLD**  
Играть интересно



# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчики:** Молли Джонсон, Роберт Мелвин и Шон Станкевич

**Руководитель студии разработки:** Николас Бонджиу

**Производство:** Дэйв Лепор и Адельхайд Циммерман

**Художник:** Дилан Манджини

**Графический дизайн:** Дилан Манджини и Шон Станкевич

**Особая благодарность:** Кимберли Бамбурак, Хейли Шей Браун, Брайан Чендлер, Джозеф З. Чен, Колин, Мейделин, Айзек и Брендан Дам, Рэнди Флинн, Кевин Гроут, Патрик Хейден, Дэвид Иецци, Ашвин Камат, Анудж Хаттар, Шарлотта Кайл, Питер Макферсон, Роберт Ньютон, Владимир Орельяна, Аарон Рассин, Коди Томпсон, Алекс Убольди, Джош Уильямс, Киндра Уильямс, «Arcane Comics», «Blue Highway Games», «Old Man Games», «Playtest Northwest», разработчикам настольных игр города Сиэтл, а также «Zephyr Workshop».

©2023 «Alderac Entertainment Group». 505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA. Point City and all related marks are ™ or © and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. or Flatout Games. All rights reserved.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Юлия Колесникова

**Переводчик:** Михаил Сунцов

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Екатерина Лыскова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



# ОБ ИГРЕ

В настольной игре «Город удачи» вы будете создавать собственный город, по очереди собирая ресурсы и строя объекты. Построенные объекты помогут вам получать постоянные ресурсы для следующих ходов, особые бонусы и победные очки. Игрок, чей город принесёт больше всего очков, победит!

## СОСТАВ ИГРЫ

- 160 двухсторонних карт ресурсов/объектов
- 4 стартовые карты изобретательности
- 1 памятка
- 26 общественных жетонов
- 2 жетона рынка
- Правила игры

### КАРТЫ РЕСУРСОВ (ОБОРОТ)



### КАРТЫ ОБЪЕКТОВ (ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА)



### СТАРТОВЫЕ КАРТЫ ИЗОБРЕТАТЕЛЬНОСТИ

#### ПАМЯТКА



#### ОБЩЕСТВЕННЫЕ ЖЕТОНЫ

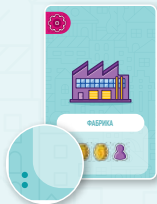


#### ЖЕТОНЫ РЫНКА



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Рассортируйте карты на 3 колоды в зависимости от их уровня (уровни указываются с помощью точек в левом нижнем углу карты на стороне объекта, от одной до трёх). Перемешайте карты каждого уровня по отдельности и поместите их в стопки таким образом, чтобы сторона с ресурсами была сверху. В зависимости от числа игроков нужно убрать в коробку следующее количество случайных карт каждого уровня:



Кол-во игроков	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3
<b>1–2</b>	<b>25</b> (оставьте 40)	<b>26</b> (оставьте 24)	<b>27</b> (оставьте 18)
<b>3</b>	<b>13</b> (оставьте 52)	<b>14</b> (оставьте 36)	<b>17</b> (оставьте 28)
<b>4</b>	<b>1</b> (оставьте 64)	<b>2</b> (оставьте 48)	<b>7</b> (оставьте 38)

- 2** Сложите колоды всех трёх уровней в одну, при этом положите колоду уровня 3 под низ, колоду уровня 2 в середину и, наконец, колоду уровня 1 на верх. Поместите получившуюся колоду в центр игровой зоны – с этого момента она будет называться общей колодой.
- 3** Возьмите 16 карт из общей колоды, чтобы создать рынок. Берите карты по одной за раз и размещайте их в игровой зоне лицевой стороной вниз (стороной с ресурсами вверх) таким образом, чтобы сформировать сетку 4 на 4, начиная с левой верхней карты и двигаясь к правой нижней.

**Внимание!** Во время подготовки и в течение игры карты всегда добавляются на рынок в направлении из левого верхнего угла вдоль горизонтального ряда, затем к самой левой карте в следующем горизонтальном ряду и так далее, так что последней добавленной картой будет карта внизу справа.

- 4** Проверните все общественные жетоны лицевой стороной вниз и перемешайте их. Затем в зависимости от числа игроков случайным образом отберите нужное количество жетонов (**2 игрока:** 10; **3 игрока:** 12; **4 игрока:** 14). Проверните выбранные жетоны лицевой стороной вверх и разместите их в игровой зоне таким образом, чтобы все игроки могли видеть каждый из них.



- 5 Возьмите стартовые карты изобретательности в количестве, равном количеству игроков, и убедитесь, что среди них есть карта с символом первого игрока (♂).
- 6 Раздайте случайным образом каждому игроку одну стартовую карту изобретательности. Игрок, получивший карту с символом первого игрока (♂), будет ходить первым. Игроки помещают полученную карту лицевой стороной вверх в свою игровую зону.

Теперь вы готовы начать игру!

## ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ



### ОБЩЕСТВЕННЫЕ ЖЕТОНЫ



### СТАРТОВЫЕ КАРТЫ ИЗОБРЕТАТЕЛЬНОСТИ



# ХОД ИГРЫ

В свой ход вы должны взять 2 любые соседние карты с рынка или 2 верхние карты из общей колоды.

- Вы всегда можете взять карту ресурса. Заберите карту ресурса с рынка и поместите её перед собой. Эту карту можно использовать в этом же ходу или в следующих, чтобы предоставить требуемые ресурсы для постройки карты объекта. Карта ресурса с двумя символами считается за 2 карты с таким ресурсом.
- Если у вас есть требуемые ресурсы, вы можете взять карту объекта (см. «Постройка объекта» далее). Потратьте требуемые ресурсы, сбросив карты ресурсов или использовав постоянные ресурсы, которые предоставляют вам ваши ранее построенные объекты (эти карты не сбрасываются; для удобства можете поворачивать использованные карты объектов на 90 градусов, но не забывайте разворачивать их обратно в конце хода).
- **Внимание! Если вы не можете построить объект, поскольку у вас нет требуемых ресурсов, то вы не можете взять эту карту объекта. Вы всегда должны иметь возможность взять обе выбранные вами карты.**
- Вы всегда можете взять 2 верхние карты ресурсов из общей колоды вместо двух карт с рынка (игрокам всегда известна только первая карта). Выбрав этот вариант, вы обязаны взять обе карты с верха колоды (вы не можете взять одну карту из колоды и одну карту с рынка).



## Необязательное действие

Если на рынке есть горизонтальный или вертикальный ряд, в котором **все** карты лежат стороной с ресурсами вверх, вы также можете **один раз за ход** перед тем, как начнёте брать карты, перевернуть **одну** карту ресурса в этом ряду на сторону с объектом. Это даст вам больше вариантов объектов, которые вы потенциально можете построить. Это действие является свободным и необязательным, и вы можете выполнить его, только если соблюдаются вышеуказанные условия. Вы ни при каких условиях не можете перевернуть карту объекта на сторону с ресурсом.

## Постройка объекта

Когда вы потратили требуемые ресурсы, чтобы построить объект (либо сбросили карты ресурсов, либо использовали постоянные ресурсы со своих ранее построенных объектов), поместите карту объекта в свой город (раскладку карт перед собой). Чтобы вам было удобно следить за тем, какие постоянные ресурсы есть у вас в распоряжении, мы рекомендуем раскладывать карты в вашем городе, как указано в примере. Это позволит вам легко ориентироваться и уменьшить занимаемое вашим городом место. **Внимание! Если в течение одного хода вы строите объект (или два), для которого требуется один и тот же ресурс, вы можете использовать каждый из своих постоянных ресурсов только единожды за ход.**

### РАСКЛАДКА ГОРОДА



### ПОСТОЯННЫЕ РЕСУРСЫ

Используйте в следующих ходах после постройки объекта



### ОЧКИ

Считаются в конце игры

### ТРЕБУЕМЫЕ РЕСУРСЫ ДЛЯ ПОСТРОЙКИ

Потратите ресурсы из своей игровой зоны или постоянные ресурсы

### ПРИМЕР ПОСТРОЙКИ



Потраченные карты ресурсов отправляются в стопку сброса

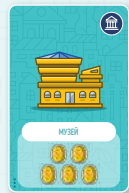
**Внимание! Карты изобретательности действуют как джокер и могут быть использованы вместо любого типа ресурса.**



## Постройка общественного объекта

У некоторых карт объектов есть общественный символ в правом верхнем углу (🏛️). Эти объекты не приносят постоянных ресурсов, и вы не получаете за них очки напрямую, но они позволяют вам выбрать один из общественных жетонов. Общественные жетоны приносят вам очки в конце игры за различные особенности вашего города – в основном за постоянные ресурсы на построенных вами картах объектов.

### КАРТА ОБЩЕСТВЕННЫЕ ЖЕТОНЫ ОБЩЕСТВЕННОГО ОБЪЕКТА



# КОНЕЦ ХОДА

Когда вы взяли две карты, потратили требуемые ресурсы, чтобы построить какие-либо карты объектов, и выбрали получаемые вами общественные жетоны, ваш ход завершается, а рынок пополняется.

Чтобы пополнить рынок, возьмите 2 карты с верха общей колоды и положите их на пустые места на рынке.

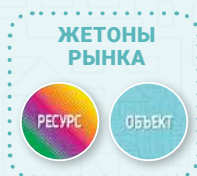
**Внимание! Если вы решили взять 2 верхние карты из общей колоды, то на этом ходу этап пополнения рынка пропускается.**

Пополняйте карты по одной за раз согласно порядку, который описан в разделе «Подготовка к игре» (начиная с левой верхней карты и двигаясь к правой нижней).



**Внимание!** Если взятая с рынка карта была картой ресурса, то при пополнении рынка возьмите карту из общей колоды и переверните её на сторону с объектом. Если взятая с рынка карта была картой объекта, то пополните рынок картой с верха колоды стороной с ресурсом вверх. Таким образом создаётся динамический рынок карт ресурсов и объектов, который будет изменяться в зависимости от решений игроков.

Вы можете использовать жетоны рынка в течение игры, чтобы вам было проще запомнить положение взятых с рынка карт. Если вы решаете их использовать, помещайте жетон рынка на пустое место сразу после того, как была взята карта, в качестве напоминания о том, каким образом нужно положить карту на замену, когда вы будете пополнять рынок.



Как вариант, один из жетонов рынка может использоваться в том случае, если ни один из игроков не может вспомнить, какой стороной вверх должна быть размещена новая карта. Вы можете использовать жетон рынка для определения этой стороны случайным образом. Подбросьте жетон рынка, как монету, и та его сторона, которая окажется сверху при приземлении, определит сторону карты, которая должна быть сверху на пустом месте рынка.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается немедленно, когда вы больше не можете пополнить рынок, потому что общая колода закончилась.

**Внимание!** К концу игры каждый игрок сделает ровно 17 ходов, а на рынке останется 14 карт.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте очки, которые приносит вам каждый общественный жетон в вашей игровой области.

Сложите очки, указанные на построенных вами картах объектов, и очки, которые принесли вам общественные жетоны.

**Внимание!** Общественные жетоны, которые приносят очки за определённые типы ресурсов, учитывают только постоянные ресурсы, но не ресурсы на непотраченных картах.

Побеждает тот игрок, у кого сумма победных очков больше. В случае ничьей побеждает претендент с самым большим количеством непотраченных карт ресурсов. Если у нескольких претендентов одно и то же количество непотраченных карт ресурсов, они делят победу!



Очки на построенных картах объектов .....	24
Общественный жетон 1 (2 очка за каждый постоянный ресурс «Экономика») .....	8
Общественный жетон 2 (3 очка за каждую комбинацию из постоянных ресурсов «Энергия» и «Общество») .....	6
Общественный жетон 3 (3 очка за каждый тип постоянного ресурса, которого у вас 3 или больше = 3 очка за экономику + 3 очка за экологию) .....	6
Общественный жетон 4 (2 очка за каждую непотраченную карту изобретательности) .....	4
<b>Общий счёт</b> .....	<b>24 + 8 + 6 + 6 + 4 = 48 очков</b>

# ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

## Подготовка

Следуйте обычным правилам по подготовке игры для 2 игроков со следующими изменениями:

- Только вы получаете стартовую карту изобретательности.
- Расположите в линию 10 выбранных общественных жетонов — их порядок важен.
- Поместите один жетон рынка выше самой левой верхней карты, а второй жетон разместите слева от самой левой карты во втором горизонтальном ряду, как показано ниже.

## Описание хода

Вы совершаете ход первым. Сделайте ход и пополните рынок по обычным правилам. Когда вы закончите ход, сделайте ход за вашего противника (автому).

## Ход автомы

Автома всегда будет брать карту на пересечении двух жетонов рынка и карту ниже её. Как только автома взяла карты, пополните рынок по обычным правилам и продвиньте жетоны рынка согласно следующей схеме: верхний жетон рынка (тот, который помогает отслеживать вертикальные ряды) каждый ход нужно передвигать на одно место вправо. Когда жетон находится выше самого правого вертикального ряда и его нужно передвинуть вперёд, поместите его выше самой левой верхней карты а нижний жетон рынка (тот, который помогает отслеживать горизонтальные ряды) передвиньте на одно место вниз, разместив его рядом с самой левой картой следующего горизонтального ряда. Когда нижний жетон рынка находится в самом нижнем горизонтальном ряду и его нужно передвинуть, поместите его рядом с с самой левой картой верхнего горизонтального ряда. Ваш противник всегда берёт 2 карты. Когда на пересечении двух жетонов рынка находится карта из нижнего горизонтального ряда, картой «ниже её» считается карта в соответствующем верхнем горизонтальном ряду.



**Внимание!** Эта схема движения разработана таким образом, чтобы автома всегда брала карты предсказуемым образом слева направо сверху вниз. Это позволит вам стратегически планировать, какие карты ваш противник получит при взятии карт на своём пути.



**Внимание!** Автоме не требуется тратить какие-либо ресурсы, чтобы строить карты объектов. Любая карта, которую берёт автома, отправляется напрямую в её игровую зону.

Когда автома берёт карту объекта с общественным символом на ней, она получает самый левый общественный жетон из линии жетонов. Переверните этот общественный жетон лицевой стороной вниз и поместите его рядом с игровой зоной автомы.

### Подсчёт очков

Подсчитайте ваши очки согласно обычным правилам.

### Подсчёт очков автомы

Автома получает очки за карты в своей игровой зоне в соответствии с выбранным вами уровнем сложности по следующим критериям:

- Очки, указанные на картах объектов.
- Очки за каждый постоянный ресурс на картах объектов.
- Очки за каждый общественный жетон.
- Очки за карты изобретательности (только при игре на сложном уровне).

Вы можете выбрать уровень сложности вашего противника — начните с лёгкого и проверьте, сможете ли вы преодолеть весь путь наверх, чтобы справиться даже со сложным уровнем.

- **Лёгкий:** указанные на картах очки, 1 очко за каждый постоянный ресурс, 3 очка за каждый общественный жетон.
- **Обычный:** указанные на картах очки, 1/2/3 очка за 1/2/3+ постоянных ресурса каждого типа, 5 очков за каждый общественный жетон.
- **Сложный:** указанные на картах очки, 1/3/6 очков за 1/2/3+ постоянных ресурса каждого типа, 7 очков за каждый общественный жетон, 1 очко за каждую карту изобретательности.

## ОСОБЫЕ ОБЩЕСТВЕННЫЕ ЖЕТОНЫ



Вы получаете 1 очко за каждую непотраченную карту ресурса.



Вы получаете 2 очка за каждый общественный жетон (включая этот).



Вы получаете 1 очко за каждую карту объекта без общественного символа и победных очков (только с постоянным ресурсом).



Вы получаете 2/3/4 очка за каждый тип постоянного ресурса, которого у вас 2/3/4 или более. Каждый такой **тип ресурсов** принесёт вам указанные на жетоне очки, но только 1 раз (даже если у вас несколько необходимых комбинаций ресурсов одного вида).



Вы получаете очки по этому жетону, только если у вас нет ни одного постоянного ресурса одного или нескольких типов. Каждый отсутствующий у вас тип ресурса принесёт вам 4 победных очка.

## КРАТКАЯ ПАМЯТКА

### Подготовка

1. Подготовьте общую колоду (уровень 1 наверху).
2. Подготовьте рынок (сформируйте сетку 4×4 из 16 карт ресурсов).
3. Разместите общественные жетоны.
4. Раздайте каждому игроку стартовую карту изобретательности.

Кол-во игроков	Количество карт, которые убираются			Общественные жетоны
	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	
<b>1–2 игрока</b>	25	26	27	10
<b>3 игроков</b>	13	14	17	12
<b>4 игроков</b>	1	2	7	14

### Порядок хода

1. *Необязательное действие:* переверните карту ресурса в горизонтальном или вертикальном ряду, если все карты в нём лежат стороной с ресурсами вверх.
2. Возьмите любые 2 соседние карты с рынка или 2 верхние карты из общей колоды.
3. Потратьте ресурсы, если строите объект(ы).
4. Выберите общественный жетон (если вы построили объект с общественным символом).
5. Пополните рынок (слева направо, сверху вниз).

