

2-4

10+

45 МИН

# Little TOWN ГОРОДИШКО

## ПРАВИЛА

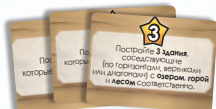
Далеко-далеко, за горными грядками, лежат благодатные, никем не занятые земли. Это идеальное место для того, чтобы основать новое поселение. Соберите ресурсы для первого здания, с помощью него добудьте больше, постройте ещё одно... И вскоре здесь будет прекрасный городишко! Сумеете ли вы применить свой талант архитектора и всё идеально спланировать?



## СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



18 карт целей



60 кубиков ресурсов

(по 15 кубиков камня, древесины, рыбы и пшеницы)



Маркер раунда



24 жетона монет

(16 номиналом «1»,  
8 номиналом «3»)



4 жетона «60 ПО»



29 жетонов зданий



20 фигурок работников

(по 5 фигурок белого, оранжевого, красного и фиолетового цветов)



Маркер первого игрока

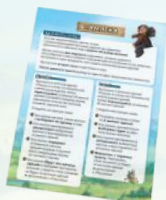


28 маркеров зданий

(по 7 маркеров белого, оранжевого, красного и фиолетового цветов)



4 маркера победных очков (ПО)



Памятка

## ОБ ИГРЕ

Каждый ход вам предстоит размещать на поле одного из своих работников. Так вы сможете собирать ресурсы и использовать здания вокруг или строить новые здания. мудро выбирайте места для размещения и строительства и старайтесь предугадать действия соперников, чтобы получать больше ресурсов и ПО.

**Планируйте свои действия, комбинируйте свойства зданий и докажите всем, что вы лучший архитектор города.**



## ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

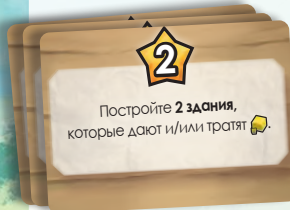
### Жетоны зданий

Эти жетоны представляют различные здания, которые вы можете построить. У каждого здания есть стоимость в **ресурсах**, ценность в **ПО** и **эффект**, срабатывающий при размещении работника рядом.



### Карты целей

Каждый игрок в начале партии получает несколько карт целей (в зависимости от числа игроков). Карты целей — это дополнительные источники ПО, которые вы можете получить, выполняя разнообразные условия.





## Игровое поле

Верхняя часть игрового поля — это район застройки города, состоящий из различных клеток: озёр, лесов, гор и равнин. На каждой стороне поля этот район выглядит по-своему, что придаёт игре разнообразие. В нижней части поля находятся следующие элементы: область строительства, рынок зданий, шкала ПО и шкала раундов.

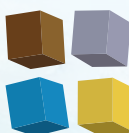






## Фигурки работников



Размещая фигурки на поле, вы собираете ресурсы, строите или используете здания. Количество работников у каждого игрока зависит от числа игроков.

## Кубики ресурсов



Кубики ресурсов представляют собой древесину , камень , рыбу  и пшеницу .

Как правило, древесина и камень используются для строительства зданий, а рыба и пшеница — для того, чтобы обеспечить работников едой.

## Маркер первого игрока

Игрок с этим маркером будет ходить первым в следующем раунде.



## Маркер раунда

Этот маркер передвигается по шкале раундов и отмечает текущий раунд.




## Маркеры зданий




Эти маркеры выставляются на жетоны зданий и обозначают их владельца. Количество маркеров зданий у каждого игрока зависит от числа игроков.

## Жетоны монет




Монеты  необходимы игрокам для использования зданий соперников. Также их можно обменивать на ресурсы. Монеты можно разменять в любой момент.

## Маркеры ПО

С помощью этих маркеров игроки отслеживают свой текущий счёт .



## Жетоны «60 ПО»

Эти жетоны помогают отслеживать счёт игрока, когда он превышает 60 .



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите **игровое поле** на середину стола той стороной вверх, которую вы выбрали для игры.
- 2 Выложите **5 жетонов зданий «Пашня»** в стопку на специальную клетку рынка зданий. Затем перемешайте остальные жетоны зданий и выложите 12 случайных жетонов на незанятые клетки рынка.



В первой партии рекомендуем использовать жетоны зданий с изображением птицы.

- 3 Перемешайте **карты целей** и раздайте лицевой стороной вниз каждому игроку необходимое количество карт в зависимости от числа игроков.

2 игрока	3 игрока	4 игрока
4 x	3 x	2 x

- 4 Каждый игрок выбирает цвет и берёт маркер ПО этого цвета, а также необходимое количество **фигурок работников и маркеров зданий** этого цвета в зависимости от числа игроков.

2 игрока	3 игрока	4 игрока
5 x	4 x	3 x
7 x	6 x	6 x

- 5 Каждый игрок кладёт свой маркер ПО на **деление «0»** шкалы ПО.
- 6 Положите маркер раунда на **деление «1»** шкалы раундов.
- 7 Сложите кубики ресурсов, жетоны монет и жетоны «60 ПО» в **запас** рядом с игровым полем.
- 8 Каждый игрок берёт **3 монеты** и кладёт их перед собой.
- 9 Случайным образом выберите **первого игрока**. Этот игрок кладёт перед собой маркер первого игрока.

## Примечание

На некоторых картах целей есть символ . Такие цели можно выполнить, только если на рынке зданий есть определённые жетоны зданий. Если вам попалась карта цели с таким символом, которую невозможно выполнить, сбросьте эту карту и возьмите новую.



# ХОД ИГРЫ

Партия длится **4 раунда**.

## СТРУКТУРА РАУНДА

Участники ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок может совершить одно из двух действий:

1. **Сбор и использование.**
2. **Строительство.**

Для обоих действий необходим **работник**. Раунд завершается, когда все игроки разместили всех своих работников.

## 1 СБОР И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Чтобы совершить это действие, возьмите работника из своего запаса и разместите его на **незанятой клетке равнины** на игровом поле.

Таким образом, вы не можете разместить работника на клетке с другим работником или зданием, а также на клетке с лесом, горой или озером.

После размещения работник собирает ресурсы и может использовать здания на **8 клетках вокруг себя** (то есть на всех клетках, являющихся соседними по горизонтали, вертикали и диагонали).

### Сбор ресурсов

Клетки с лесами, горами и озёрами позволяют собирать древесину 🪵, камень 🪨 и рыбу 🐟 соответственно (по одному кубику за каждую клетку).

Вы можете собирать ресурсы в любом порядке. Возьмите нужные кубики из общего запаса и положите в свой запас. Количество ресурсов и монет 🟡 ограничено — если кубики или жетоны закончились, вы не получаете их.

Если изображение горы, озера или леса занимает несколько клеток, каждая из них считается отдельной клеткой соответствующего типа.



В данном примере ваш работник собирает 2 кубика рыбы 🐟 и 1 кубик древесины 🪵.

## Использование зданий

Если на клетках вокруг вашего работника есть здания, вы можете их использовать, то есть применить эффекты на жетонах зданий.

Если вы хотите использовать здание, которое принадлежит другому игроку, вы **должны сначала заплатить 1 🟡** этому игроку.

Один работник может использовать каждый жетон здания в своей области размещения только **один раз**.






Этот работник может использовать «Пашню», чтобы получить 1 кубик пшеницы 🌾. Также он собирает 2 кубика рыбы 🐟 и 1 кубик древесины 🪵.

У зданий бывает два типа эффектов:





> **Получить** ресурс  или .



«Пирс» (слева) позволяет получить 2 рыбы .  
«Золотой рудник» (справа) позволяет получить 2 .






> **Обменять** ресурсы  или  на ресурсы  или .



«Ломбард» (слева) позволяет обменять 2 любых ресурса  из вашего запаса на 2 любых ресурса из общего запаса по вашему выбору.  
«Ресторан» (справа) позволяет обменять 1 рыбу  и 1 пшеницу  на 4 .

Вы можете применять эффекты используемых вами зданий в любом порядке.



Работник (белый) может использовать свою «Пашню», чтобы получить 1 пшеницу , затем заплатить 1  другому игроку (красному), чтобы превратить эту пшеницу с помощью «Пекарни» в 4 . Он также собирает 2 рыбы  и 1 древесину .

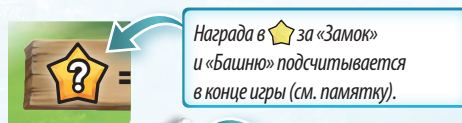



Эффекты «Резиденции» и «Собора» применяются только в конце раунда (см. памятку).

## 2 СТРОИТЕЛЬСТВО


Чтобы построить здание, следуйте инструкции ниже:


- 1 Разместите работника из своего запаса в области строительства. В этой области может находиться любое количество работников.
- 2 Выберите **жетон здания** с рынка зданий.
- 3 Оплатите стоимость строительства этого здания, указанную в левом верхнем углу. Для этого вы можете использовать указанные ресурсы, а также монеты  (3 монеты = 1 любой ресурс). Потраченные ресурсы и монеты возвращаются в общий запас.
- 4 Положите жетон здания на любую **незанятую клетку равнины** на игровом поле.
- 5 Поместите на этот жетон свой **маркер здания**: теперь все игроки видят, что это здание принадлежит вам.
- 6 Получите награду — ПО , указанные в правом верхнем углу жетона: передвиньте свой маркер ПО на указанное число делений по шкале ПО.



Награда в  за «Замок» и «Башню» подсчитывается в конце игры (см. памятку).



Чтобы построить «Амбар», вы должны потратить 4 кубика древесины . Затем разместите жетон этого здания на подходящей клетке и поместите на него свой маркер здания. После этого передвиньте свой маркер ПО на 6 делений вперёд по шкале ПО.

Если у вас нет достаточного количества ресурсов или монет  или если у вас закончились маркеры зданий, вы не можете построить здание.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В дополнение к размещению работника вы можете в любой момент своего хода совершить следующие действия: **выполнить цель** или **обменять монеты на ресурсы**.

### Выполнить цель

В начале игры вы получаете определённое количество карт целей (зависит от числа игроков). Вы можете опираться на них, выстраивая свою стратегию.

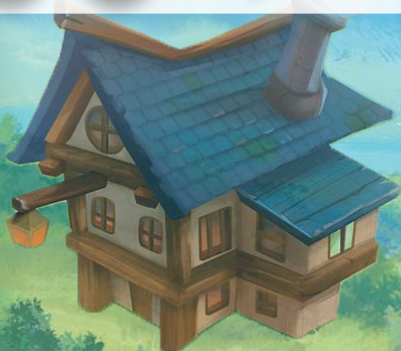
Как только в ваш ход условие на той или иной карте цели выполняется, можно объявить об этом, раскрыть эту карту цели и **сразу получить указанные на ней ПО** 🌟.

Вы не получите штраф, если к концу игры не выполните какие-либо цели.

### Обменять монеты на ресурсы

В любой момент игры вы можете обменять **3** на любой кубик ресурса из общего запаса (в том числе и для того, чтобы обеспечить едой своих работников).

Вы можете обменять любое количество монет, но должны сразу потратить все полученные таким образом ресурсы.



## КОНЕЦ РАУНДА

Когда все игроки разместили всех своих работников, **раунд заканчивается**. Следуйте инструкции ниже:

### 1 ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТЫ ОСОБЫХ ЗДАНИЙ

Эффекты некоторых зданий (например, «Резиденции» и «Собора») применяются в конце каждого раунда. Эффекты этих зданий могут применить только их владельцы. Для этого нет необходимости размещать работника рядом. Жетоны таких зданий отмечены символом ⌚.

### 2 ОБЕСПЕЧЬТЕ ЕДОЙ СВОИХ РАБОТНИКОВ

В конце раунда каждый игрок должен **обеспечить едой всех своих работников**. Начиная с первого игрока, все сбрасывают столько кубиков рыбы 🐟 и/или пшеницы 🌾 (в любом сочетании), сколько у них работников. Не забывайте, что при этом можно обменять монеты на ресурсы.

За каждого работника, оставшегося без еды, вы **теряете 3** 🌟, то есть сдвигаете свой маркер ПО на 3 деления назад по шкале ПО. Даже если вы достигли деления «0», вы продолжаете терять очки.



У вас 5 работников, 1 кубик рыбы 🐟 и 3 кубика пшеницы 🌾. У вас всего 4 ресурса для питания, поэтому вы **теряете 3** 🌟 за 1 работника, оставшегося без еды.

### 3 ПОДГОТОВЬТЕСЬ К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

Следуйте инструкции ниже:

- 1 Каждый игрок **собирает с поля всех своих работников** (жетоны зданий и маркеры зданий остаются на поле).
- 2 Передвиньте **маркер раунда** на одно деление вперёд.
- 3 Передайте **маркер первого игрока** следующему игроку по часовой стрелке.

#### Примечание

*Только в партии с 3 участниками и только в 4-м раунде передайте маркер первого игрока участнику с наименьшим количеством ПО ☆. В случае ничьей по наименьшему количеству ☆ этот маркер получает участник, который по часовой стрелке находится ближе к прежнему владельцу. Если у всех 3 участников равное количество ☆, передайте маркер первого игрока по обычным правилам.*

Участник, получивший маркер первого игрока, начинает следующий раунд первым.

**После 4-го раунда наступает конец игры и начинается подсчёт победных очков.**

### КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый игрок добавляет к своему текущему счёту ПО за следующее:

- > ПО ☆ за здания «Замок» и «Башня»;
- > 1 ☆ за каждые свои 3 ●.

Игрок с наибольшим количеством ПО объявляется **победителем**.

В случае ничьей побеждают все претенденты.



### ЖЕТОН «60 ПО»

Когда вы набираете 60 ПО или больше, положите перед собой жетон «60 ПО» и продолжите перемещение вашего маркера по шкале ПО.



### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



**Авторы игры:** Шун и Аяя Тагучи

**Художественное оформление:**  
Сабрина Мирамон

**Управление проектом:** Людовик Папаис

**Редактор:** Дельфин Бреннан

**Графический дизайн:** Мелани Валрик

**Корректоры:** Хавьер Таверне и Элен Вернерт

**Переводчик:** Тимоти Маркрофт

**Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».**

**Редакция выражает благодарность** Александре Зиновьевой, Игорю Трескунову, Даниилу Яковенко, Денису Карпенко, Андрею Черепанову, Андрею Багрикову, Андрею Королёву, Роману Дженбазу, Максиму Книшевицкому, Арине Павловой и Сергею Просольченко за помощь в подготовке русского издания.

©2021 Studio GG

©2019-2021 IELLO. IELLO, LITTLE TOWN

and their logos are trademarks of IELLO.

Made in China, Jiaxing, by Whatz Games.

IELLO - 9, av. des Érables - Lot 341, 54180 Heillecourt France.



[www.iello.com](http://www.iello.com)

