

ПРАВИЛА СТРОЙПОЛИС

БЕСПОРЯДОЧНО РАСТУЩИЙ ГОРОД

1-4 игрока
От 12 лет

Партия 15 минут
Объясняется за минуту

Развивает навыки
управления проектами

Для искушённых игроков
Хочется повторить партию

ОБ ИГРЕ

Поздравляем, вам поручили строительство новейшего метрополиса! Но у заказчика весьма специфичные требования....

В начале игры вам задают условия, по которым вы будете набирать победные очки. В свой ход игрок берёт карту и выкладывает её на поле. Обсуждайте с другими участниками, куда лучше разместить тот или иной район, ведь это командная игра.

В конце игры вы считаете заработанные очки и проверяете, выполнили ли вы необходимые условия.

СОСТАВ

- 18 двусторонних карт — на одной стороне кварталы, а на другой условия подсчёта очков.



- Правила.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

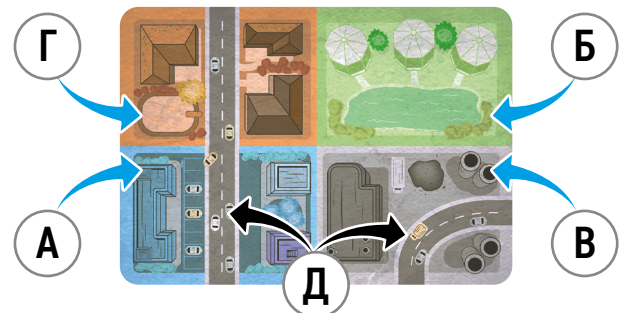
- Возьмите карты так, чтобы сторона с кварталами была кверху. Затем перемешайте их и отложите три случайные карты в сторону и переверните их. Это будут условия партии, по которым вы будете считать победные очки. Игнорируйте условия на других картах. Остальные карты сложите колодой условиями вверх перед собой.



- А. Количество очков
- Б. Название карты
- В. Условия подсчёта
- Г. Схема подсчёта

- Сложите количество очков на всех трёх картах условий, это будет та сумма очков, которую вы и ваша команда должны набрать, чтобы победить.
- Первым игроком будет тот, кто последним сдавал какой-то проект. Он берёт три карты из колоды кварталами вниз. Он может смотреть их: главное, чтобы другие игроки не увидели.

- Остальные игроки также берут по одной карте кварталами вниз. Не показывайте их другим игрокам.
- Положите одну карту из колоды в центр стола кварталами вверх горизонтально — это начало вашего города.



Сторона с кварталами представляет собой прямоугольный сектор 2x2. На каждой карте есть по четыре вида кварталов:

- А. Коммерческий квартал (голубой)
- Б. Парковый квартал (зелёный)
- В. Индустриальный квартал (серый)
- Г. Жилой квартал (оранжевый)
- Д. Также на каждой карте есть одна или две дороги. Они играют важную роль при подсчёте очков.

- Переверните колоду кварталами вверх и положите недалеко от начала города. Игроки всегда могут смотреть верхнюю карту колоды.



- Рука Ани (не показывайте)
- Рука Бори (не показывайте)

Теперь вы можете играть, попутно заглядывая в правила.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из трёх шагов.

Первый игрок начинает ход, затем игра идёт по часовой стрелке.

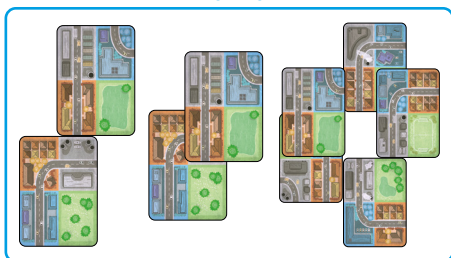
- Выберите одну из карт на руке и выложите её в город кварталами вверх. Выкладывать карты нужно по определённым

правилам, о которых мы расскажем позже. Не показывайте карту другим игрокам до того, как выложите её. Вы можете свободно обсуждать каким образом вы предлагаете выложить карту, но как только карта показана другим игрокам, вы обязаны выложить её. Каким именно способом, решать всё равно вам.

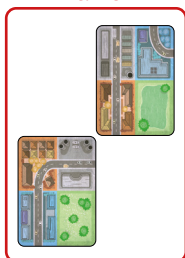
КАК ВЫКЛАДЫВАТЬ КАРТЫ

- Один край квартала должен прилегать к уже выложенным кварталам.
- Можно выложить карту так, чтобы она накрывала квартал или несколько кварталов. Новая карта может накрыть уже выложенную карту целиком, но это не всегда полезно.
- Карту можно поворачивать как угодно, но она должна лежать горизонтально: так же, как и самая первая карта.
- В городе могут образоваться дыры, если остальные правила были соблюдены.
- При подсчёте очков в конце игры вы будете вычитать очки за каждую дорогу в городе, поэтому старайтесь складывать участки дорог в одну большую, чтобы минимизировать ущерб. Подробнее мы расскажем об этом в разделе ниже.
- Нельзя подсовывать новую карту под уже выложенную.
- Карту нельзя выложить так, чтобы она соприкасалась только по углу с уже сыгранными.

Можно



Нельзя



- 2) Передайте две оставшиеся карты игроку слева — если у вас меньше двух карт на руке, то передайте, сколько возможно.
- 3) Возьмите верхнюю карту из колоды в руку — если в колоде не осталось карт, то играйте с пустой рукой.

Следующий игрок по часовой стрелке переходит к первому шагу.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда все 15 карт окажутся в городе. Теперь вы можете перейти к подсчёту очков.

- Группа: определите самые крупные группы ваших кварталов в городе. Группой считается скопление одинаковых кварталов, которые соединены хотя бы одной стороной между собой. Считайте только самые большие группы в городе. Если есть две группы с одинаковым числом кварталов, считайте любую на ваш выбор. За каждый квартал в группе начислите себе одно очко.

Например: в конце партии у вас получились две группы из жилых (оранжевых) кварталов. В одной четыре квартала, а в другой шесть. Игроки считают самую крупную и получают шесть очков.

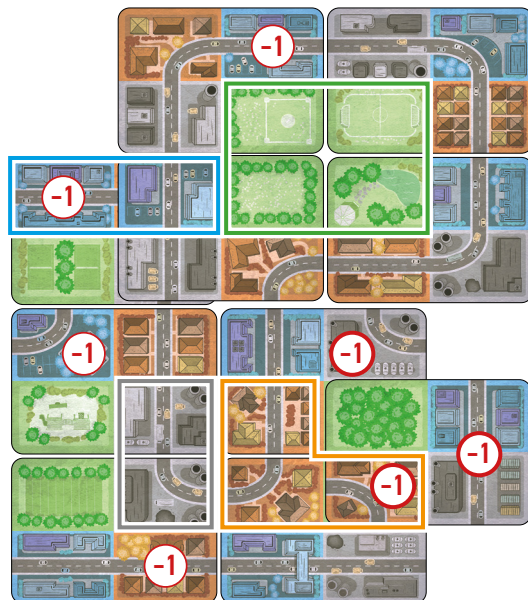
- Дороги: дороги требуют много денег на содержание, поэтому вычитайте по одному очку за каждую дорогу. Если несколько участков дороги складывается в одну, то это считается одной дорогой.
- Условия игры: подсчитайте очки, которые указаны в картах условий, которые вы выложили до начала игры. Они могут как добавить очки, так и вычесть.

Сложите все очки за эту партию. Если итоговый счёт равен сумме на трёх картах условий подсчёта очков или превышает её то вы победили!

Если меньше, то не расстраивайтесь и попробуйте ещё раз.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА

Подсчёт групп кварталов: коммерческие 2, индустриальные 2, парковые 4, жилые 3, всего 11 очков за кварталы.



У вас 7 дорог, это -7 очков за дороги. Это оставляет вас с 4 очками в основном счёте ($11-7=4$).

Далее посчитайте все очки с трёх карт условий и сложите их с вашим основным счётом, чтобы получить итоговый результат. Если он равен целевому счёту или превышает его, вы победили!

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В эту игру можно играть и в одиночку. Играйте как обычно, но у вас будет только ваша рука с тремя картами каждый ход. После того как вы выложите карту с кварталами, возьмите одну карту из колоды, чтобы у вас снова было три карты, и начните следующий ход. Если карт в колоде не осталось, играйте до тех пор, пока у вас не кончатся карты на руке.

СЛОЖНОСТЬ

Вы можете сделать игру легче, в таком случае не вычитайте очки за дороги. А ещё вы можете сделать игру сложнее — получайте очки только за одну самую большую группу кварталов одного типа.



Авторы: Стивен Арамини, Дэнни Дивайн, Пол Клука.
Художник Дэнни Дивайн.
Редактура правил Трэвил Д. Хилл.
Вопросы по правилам? Заходите на buttonshygames.com
Локализация игры
Разработка: Анна Половцева, Дмитрий Чупикин, Анна Давыдова, Павел Коврижкин.
Дизайн и верстка Евгений Загатин.
Корректор: Ксения Ларина.
© 2022 Button Shy Games. Все права защищены.
© Издание на русском языке.
ООО «Магеллан Производство», 2022.
111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205.
Тел.: +7 (926) 523-40-74.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.
И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!