

# Города

## ПРАВИЛА ИГРЫ

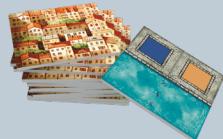
Городской совет поручил вам разработать план реновации одного из районов города. Вам предстоит проектировать жилые дома, офисные здания, парки и прибрежные зоны отдыха.

Если у вас получится оправдать ожидания городской администрации и выполнить все их задачи, ваши шансы на победу возрастут!

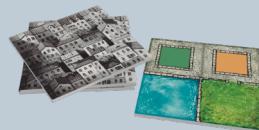
### КОМПОНЕНТЫ



Игровое поле



32 тайла района



4 начальных тайла  
(серые на обороте)



48 тайлов объектов



4 планшета городских достижений  
(двухсторонние)



32 карты целей



4 памятки



Фишка звезды



100 зданий  
(по 25 каждого цвета)



32 фигурки рабочих  
и 12 маркеров достижений  
(по 8 и 3 каждого цвета  
соответственно)



4 маркера  
победных очков  
(по 1 каждого цвета)



Мешочек

### ОБ ИГРЕ

Одна партия длится 8 раундов (4 при игре вдвоём). Обычно в каждом раунде игроки используют рабочих, чтобы взять 1 карту цели, 1 тайл района, 1–2 тайла объектов и 2–4 здания. За одну партию вам нужно спроектировать район размером 3×3 тайла.

Тайлы района состоят из ячеек парков, воды и улиц. Здания размещаются в ячейки улиц или поверх других зданий своего цвета в качестве новых этажей (не более 4). Карты целей и планшеты городских достижений ставят перед игроками условия, выполнение которых позволяет набирать победные очки (ПО) в игре. Игрок, набравший больше всех победных очков, признаётся самым успешным проектировщиком и побеждает в игре!

### ВАРИАНТ ИГРЫ ВДВОЁМ

Чтобы партия вдвоём длилась дольше, вы можете сыграть 7 раундов и спроектировать район размером 3×5 тайлов.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите игровое поле в центр стола.
- 2 Каждый игрок выбирает цвет и берёт 4 фигурки рабочих (8 при игре вдвоём), 3 маркера достижений и 1 маркер ПО соответствующего цвета, а также 1 памятку.
- 3 Выберите любой планшет городских достижений и поместите в выемку в верхней части игрового поля. Оставшиеся планшеты достижений уберите в коробку. Для первой партии рекомендуется выбрать Нью-Йорк или Рио-де-Жанейро. При игре вдвоём средние ячейки каждого достижения не задействованы — накройте их маркерами достижений неиспользуемого цвета.
- 4 Перемешайте карты целей и положите лицом вниз слева на игровое поле.
- 5 Перемешайте тайлы района и положите лицом вниз в две произвольные стопки — ниже карт целей и рядом с игровым полем.
- 6 Перемешайте тайлы объектов лицом вниз и разделите на несколько произвольных стопок. Одну из них положите на поле ниже тайлов района, а другие — рядом с игровым полем.
- 7 Сложите все здания в мешочек.
- 8 Случайным образом выберите игрока, который будет ходить первым. Этот игрок кладёт перед собой фишку звезды.
- 9 Выложите 4 начальных тайла так, чтобы они были видны всем игрокам. Каждый игрок выбирает 1 начальный тайл и кладёт перед собой (первым выбирает тот, кто сидит справа от игрока со звездой, и далее против часовой стрелки). Это начало вашего района. Оставшиеся начальные тайлы уберите в коробку.

## НАЧАЛО РАУНДА

- А** Возьмите 4 карты целей. Положите первые 3 из них лицом вверх, а последнюю — лицом вниз в первый (верхний) ряд игрового поля.
- Б** Возьмите 4 тайла района\*. Положите первые 3 из них лицом вверх, а последний — лицом вниз во второй ряд игрового поля.
- В** Возьмите 6 тайлов объектов\*. Положите первые 5 из них лицом вверх, а последний — лицом вниз в третий ряд игрового поля.
- Г** Сформируйте группы зданий, доставая здания из мешочка по одному и размещая их в первых 10 ячейках четвёртого ряда игрового поля. Не размещайте здания в ячейках со знаком вопроса.

\*Если стопка тайлов закончилась, выложите на поле новую и продолжайте подготовку раунда.



## ХОД ИГРЫ

Первым ходит игрок с фишкой звезды. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок берёт с игрового поля компонент (или группу компонентов) и размещает рядом или под ним одного из своих рабочих. В начале первого хода каждого раунда первый игрок кладёт фишку звезды в соответствующую ячейку в правом нижнем углу поля.

При игре втроём или вчетвером в каждом ряду игроки должны разместить только одного своего рабочего. При игре вдвоём вы должны разместить в каждом ряду двух рабочих.

Рабочих можно размещать в любом порядке (например, вы можете разместить своего первого рабочего сразу в третьем ряду).

В каждом ряду находятся разные игровые компоненты. Выбирая компонент, лежащий лицом вниз, игрок переворачивает его и забирает. Вы не можете переворачивать компоненты до того, как выберете их.

Дальнейшие действия зависят от выбранного ряда.



В этом примере игрок забирает тайл района и размещает своего рабочего в ячейке под ним. У каждого компонента (или группы компонентов) на игровом поле есть ячейка для рабочего — либо под компонентом, либо рядом.

## РЯД С КАРТАМИ ЦЕЛЕЙ

Игрок берёт карту цели, размещает в ячейке фигурку рабочего и кладёт эту карту на стол лицом вверх рядом со своим районом.



## РЯД С ТАЙЛАМИ РАЙОНА

Игрок берёт тайл района и размещает в ячейке фигурку рабочего (как на примере в правом верхнем углу). Затем **1** игрок размещает этот тайл в своём районе лицом вверх. Его можно поворачивать любой стороной, но он должен *полностью* прилегать к уже размещённому тайлу. Разные типы ячеек на тайлах (парки, вода и улицы) могут соприкасаться. Район не может быть больше 3 тайлов по горизонтали и 3 по вертикали.



## РЯД С ТАЙЛАМИ ОБЪЕКТОВ

Игрок берёт тайл(ы) объектов, размещает в ячейке фигурку рабочего и **2** кладёт каждый тайл лицом вверх в ячейку соответствующего типа в своём районе. Тайлы с голубым фоном размещаются в ячейках воды, с зелёным фоном — в ячейках парков, с серым фоном — в ячейках улиц, где нет здания. В одной ячейке может находиться только один тайл объекта. Уберите тайл из игры, если не можете или не хотите его размещать.

## РЯД СО ЗДАНИЯМИ

Игрок берёт одну из групп зданий (или, в случае с ячейками со знаком вопроса, достаёт два случайных здания из мешочка) и размещает в ячейке фигурку рабочего. Каждое здание можно **3** разместить в ячейке улицы соответствующего цвета или поверх другого здания того же цвета в качестве нового этажа. Здания могут быть высотой от 1 до 4 этажей. Уберите здание из игры, если не можете или не хотите его размещать.



**Особый тайл объекта.** Этот тайл превращает ячейку улицы в нейтральную территорию, на которой можно разместить здание любого цвета. Если вы уже разместили здание на таком тайле, то достраиваемые к нему этажи должны быть такого же цвета.

## ГОРОДСКИЕ ДОСТИЖЕНИЯ



В конце своего хода игрок проверяет, удалось ли ему выполнить какое-либо из условий, указанных на планшете городских достижений. Если условие выполнено, игрок кладёт свой маркер достижения на самое большое незанятое число в ячейках достижения. За один ход можно выполнить несколько условий, но каждое достижение приносит очки только один раз. Потом ход заканчивается и передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

**Дополнительные пояснения.** 1) «Прилегать» — касаться одной из сторон, но не по диагонали. 2) «Зона» — группа прилегающих друг к другу ячеек. Зона может состоять из 1 ячейки. 3) Если не указано иное, все условия считаются минимальными, а не точными. 4) **Особый тайл объекта** может считаться пустой ячейкой улицы любого цвета. 5) Получив **достижение**, вы не убираете с планшета свой маркер, даже если позднее перестаёте выполнять указанные условия. 6) Если не указано иное, **ячейки** могут быть пустыми, с тайлами объектов или со зданиями. 7) Если не указано иное, **здания** могут быть любых цветов.

## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда все игроки разместили всех своих рабочих. Игрок, чей рабочий является крайним справа в четвёртом ряду, берёт фишку звезды и ходит первым в следующем раунде. Каждый игрок забирает с поля всех своих рабочих. При игре *втроём* оставшиеся на игровом поле карта цели, тайл района, тайл(ы) объектов и здания убираются из игры.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Партия заканчивается после восьми раундов (при игре вдвоём — после четырёх раундов).

Игроки кладут свои маркеры победных очков рядом со шкалой очков. Каждый игрок подсчитывает свои очки и передвигает маркер на соответствующее число делений.



### Планшет городских достижений

Получите очки, указанные под маркерами достижений вашего цвета.



### Ячейки воды и парков

Получите 1/3/6/10 ПО за 1/2/3/4 разных тайла объектов в каждой зоне воды соответственно. Очки за каждую зону начисляются только один раз. По таким же правилам получите очки за зоны парков.



### Памятники

Получите 2 ПО за каждый тайл объекта с памятником и цифрой «2».



### Карты целей

Получите победные очки за выполненные условия на картах целей. Каждая карта может принести очки несколько раз, если условия в вашем районе выполняются неоднократно.

Одна и та же комбинация ячеек или зданий может учитываться для условий нескольких карт.

### Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков!

В случае ничьей побеждает игрок, набравший больше всех очков за городские достижения. Если и так ничья, претенденты делят победу.

Пример подсчёта ПО на обратной стороне коробки. Красный игрок (внизу) набрал 57 ПО: 10 за городские достижения, 6 за ячейки воды, 3 за ячейки парков, 2 за памятник и 36 за карты целей.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы:** Стив Финн и Фил Уокер-Хардинг  
**Художник:** Хорхе Табанера  
**Редактор:** Дэвид Эсбри  
**Корректор:** Уильям Неблинг  
**Верстальщик:** Диего Сан Мартин Пьеррон

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games**  
**Переводчик:** Виктория Лаптева  
**Корректор:** Елена Даценко  
**Редактор:** Иван Ионов  
**Дизайнер-верстальщик:** Ксения Есина  
**Руководитель проекта:** Максим Книшевицкий  
**Руководитель редакции:** Валерия Горбачёва  
**Общее руководство:** Антон Сковородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены. [gaga-games.com](http://gaga-games.com)