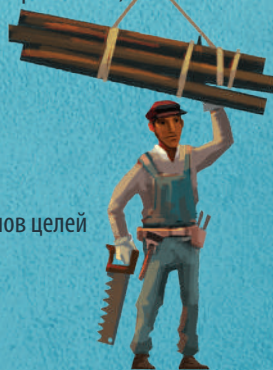


Вершцы Высоты

ДЖОН Д. КЛЕР

СОСТАВ ИГРЫ

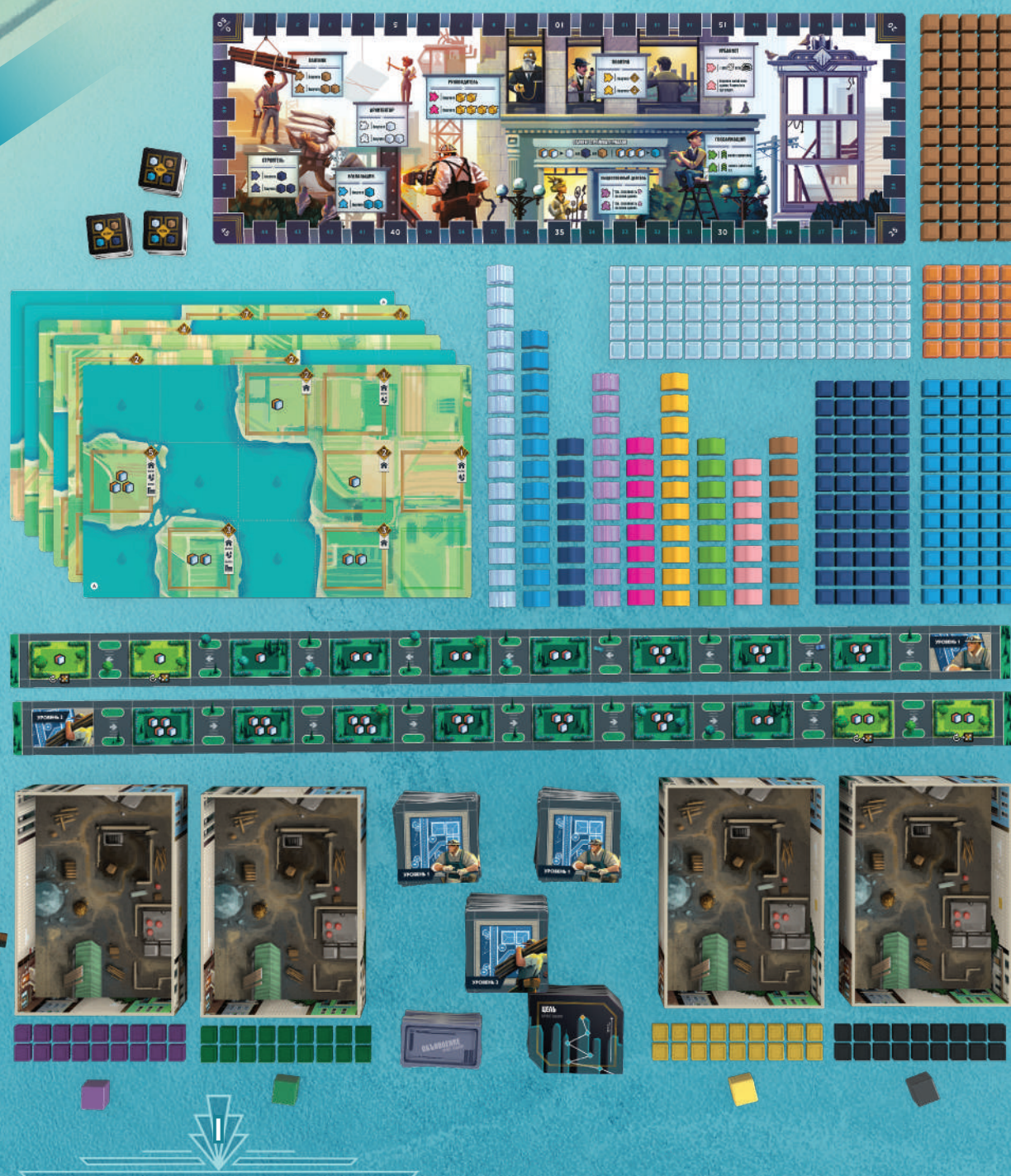
- ◆ 6 двусторонних фрагментов районов
- ◆ 1 планшет победных очков
- ◆ 2 ряда рынка (6 частей)
- ◆ 78 жетонов планов зданий
- ◆ 90 фигурок работников
(16 бесцветных, 8 тёмно-серых, 13 синих,
11 фиолетовых, 11 жёлтых, 8 коричневых,
8 зелёных, 8 малиновых, 7 розовых)
- ◆ 285 кубиков (80 бесцветных, 60 синих,
60 коричневых, 60 тёмно-серых, 25 оранжевых)
- ◆ 4 фишки игроков
- ◆ 4 стройплощадки
- ◆ 72 фишки собственности
(по 18 шт. для каждого игрока)
- ◆ 1 жетон первого игрока
- ◆ 12 жетонов объявлений и 13 жетонов целей
- ◆ 30 жетонов-джокеров



ВСТУПЛЕНИЕ

На дворе 1920-е. Ваша карьера генерального подрядчика только начинается: вы недавно основали компанию, которая строит здания для воротил рынка недвижимости в стремительно растущем мегаполисе. Но безжалостные конкуренты уже наступают вам на пятки. Сможете ли вы убедить своих работников трудиться усерднее и не отставать от графика, или же одному из ловких соперников удастся обойти вас?

1–4 ИГРОКА | ОТ 10 ЛЕТ | ОТ 60 МИНУТ



ОБЗОР ИГРЫ

В игре «Великие Высоты» вы бросаете фигурки, представляющие ваших работников. Фигурка, приземлившаяся вертикально, — это полный сил работник, который переносит стройматериалы на вашу стройплощадку и выполняет особые действия. Фигурка, приземлившаяся плашмя, — это усталый работник, которому нужен отдых. Вы можете надавить на работников, но, если перегибёте палку, они взбунтуются и объявят забастовку!

В качестве стройматериалов используются пластиковые кубики, которые вы будете складывать друг на друга, возводя объёмные здания на карте города.

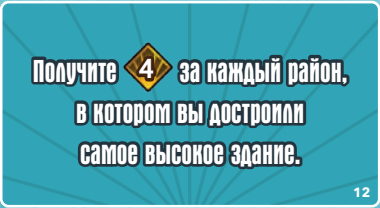
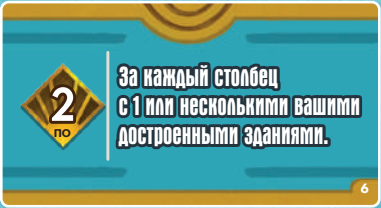
Достроенные здания повышают ваш престиж и приносят дополнительных работников, благодаря которым вы сможете возводить более высокие здания, включая небоскрёбы. Эти здания определяют городской ландшафт на десятилетия и даже столетия вперёд!

Пора узнать, каких высот достигнете **вы**!

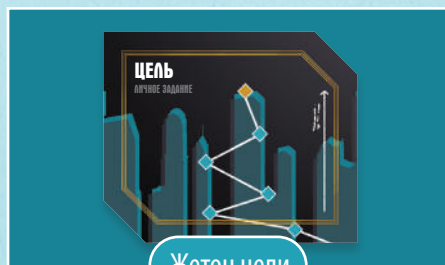


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- У каждого из 6 фрагментов районов есть две стороны — **А** и **Б**. В зависимости от числа игроков используйте следующие стороны фрагментов:
 - ◆ **2 игрока:** все 6 сторон **А**;
 - ◆ **3 игрока:** 4 случайные стороны **А** и 2 случайные стороны **Б**;
 - ◆ **4 игрока:** 3 случайные стороны **А** и 3 случайные стороны **Б**.
- Подготовьте карту города: случайным образом разложите 6 фрагментов районов по схеме 2 × 3 (см. рис. на с. 3), при этом символы на фрагментах могут быть расположены в разном направлении.
- Положите планшет победных очков (ПО) рядом с картой города так, как показано на рис. на с. 3.
- Положите **2 ряда рынка** вдоль карты города так, как показано на рис. на с. 3.
- Рассортируйте жетоны **планов зданий** на 2 группы в зависимости от обратной стороны и перемешайте их лицевой стороной вниз. Поместите стопку жетонов **УРОВЕНЬ 1** лицевой стороной вниз в область добора в **ряду рынка 1-го уровня** и выложите 9 верхних жетонов лицевой стороной вверх вдоль ряда. Сделайте то же самое с жетонами **УРОВЕНЬ 2** и **рядом рынка 2-го уровня**.
- Рассортируйте кубики по цветам. (Можете отложить в сторону особые кубики : они понадобятся ближе к концу игры.) Положите кубики так, чтобы всем игрокам было удобно их брать. В зависимости от числа игроков уберите в коробку следующее количество кубиков (кроме особых ):
 - ◆ **2 игрока:** по 25 кубиков каждого цвета;
 - ◆ **3 игрока:** по 13 кубиков каждого цвета;
 - ◆ **4 игрока:** 0 кубиков (используйте все кубики).
- Рассортируйте фигурки работников по цветам и положите их в общий запас рядом с картой города.
- Положите **жетоны-джокеры**  рядом с картой города.
- Перемешайте жетоны объявлений лицевой стороной вниз. Возьмите 3 случайных жетона и положите лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки на планшете ПО. В конце партии каждый игрок получит и (или) потеряет ПО за все 3 объявления. Если вы играете в первый раз, рекомендуем использовать следующие объявления:



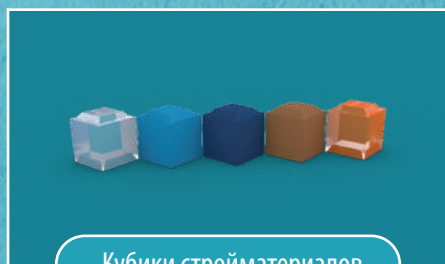
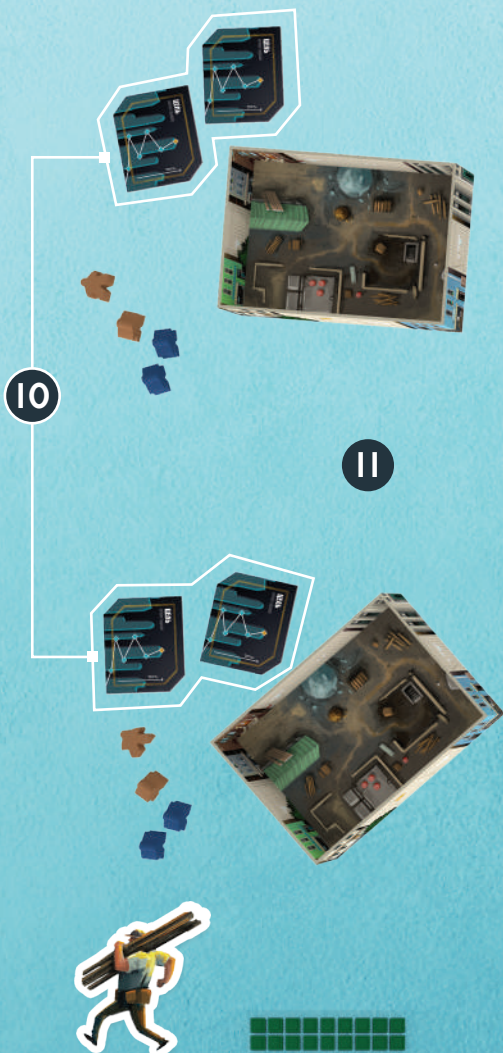
- Перемешайте жетоны целей лицевой стороной вниз и раздайте по 2 жетона каждому игроку. Посмотрите свои цели, не показывая их соперникам. В конце партии каждый игрок выберет 1 из этих 2 целей и получит за неё ПО.
- Наконец, каждый игрок выбирает цвет и берёт фишку игрока и 18 фишек собственности своего цвета. Поставьте фишки игроков на деление «0» шкалы ПО на планшете ПО. Каждый игрок получает 1 стройплощадку, 2 плотников  и 2 строителей  и кладёт фигурки на свою стройплощадку.



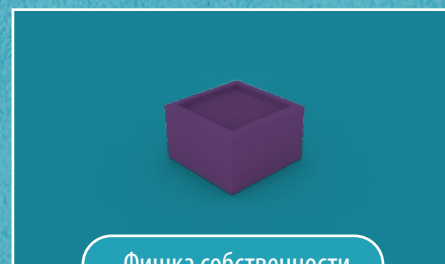
Жетон цели



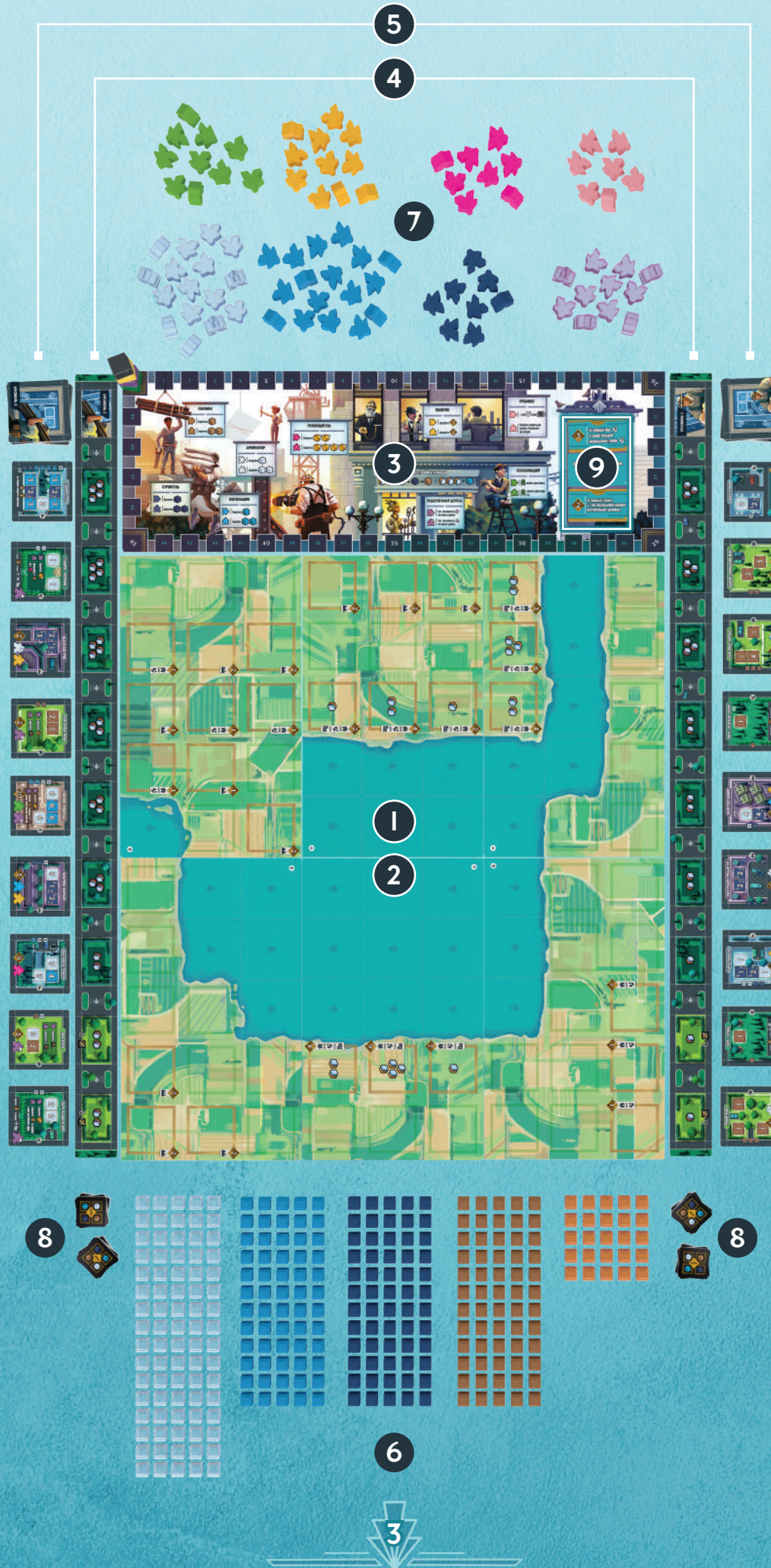
Жетон объявления



Кубики стройматериалов



Фишка собственности



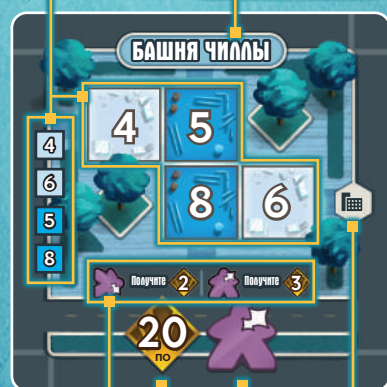
Пример. Тип здания соответствует символу , изображённому на участке карты города, поэтому игрок получает .



Структура плана здания

Башни из кубиков, необходимые для достройки здания

Название здания



Тип здания

Награда за достроенное здание:  и (или) работник(и)

Способность работника

СТАРТОВАЯ РАСКЛАДКА И ПЛАНЫ ЗДАНИЙ

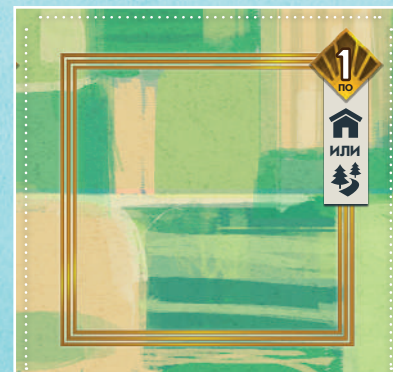
Случайным образом выберите первого игрока и выдайте ему жетон первого игрока. Затем, начиная с игрока, сидящего справа от первого, и далее против часовой стрелки, участники выбирают стартовый **план здания** и стартовый участок на карте города.

Вы можете выбрать любой из планов зданий, лежащих лицевой стороной вверх вдоль **ряда рынка 1-го уровня**, и разместить его на любом участке суши (не воды , на котором **НЕТ** символа  (этот символ означает, что для строительства на этом участке нужно потратить кубики).

Если за определённый тип здания на участке полагаются **победные очки** , то, разместив на участке план соответствующего здания, вы немедленно получаете указанное количество  — продвиньте свою фишку игрока по шкале ПО.

Разместив план здания, поставьте на него фишку собственности своего цвета.

Все игроки по очереди против часовой стрелки выполняют то же самое. Игроки **НЕ МОГУТ** размещать стартовые планы зданий в пределах 2 участков, примыкающих к плану здания соперника ортогонально  (не по диагонали).



После того как все игроки разместят на карте города свои стартовые планы зданий, сдвиньте оставшиеся жетоны по стрелкам вдоль **ряда рынка 1-го уровня**, заполняя пустые ячейки. Затем заполните оставшиеся пустые ячейки планами зданий **УРОВЕНЬ 1** из области добора.

Теперь вы можете приступить к игре. Первым свой ход делает первый игрок.



ХОД ИГРЫ

Ход игрока состоит из следующих 4 этапов:

1. **ПОДГОТОВКА.** Бросьте своих работников.
2. **РИСК.** Испытайте удачу или спасуйте.
3. **ОСНОВНОЙ.** Используйте результат броска. Стройте здания. Купите 1 новый **план здания**.
4. **ОЧИСТКА.** Верните в общий запас все неиспользованные кубики. Пополните ряд рынка.

Завершив ход, передайте право хода следующему игроку по часовой стрелке.



ПРИМЕЧАНИЕ. Чтобы игра не затягивалась, настоятельно рекомендуем выполнять этапы **подготовки** и **риска** ещё во время хода соперников, таким образом, когда придёт ваша очередь ходить, вы начнёте с **основного** этапа. По сути, вы можете приступить к выполнению этапов **подготовки** и **риска** своего следующего хода сразу после завершения текущего хода. Разумеется, это необязательно и вы можете дождаться официального начала своего хода, чтобы приступить к выполнению данных этапов, если считаете, что это будет стратегически выгодно.

ЭТАП 1. ПОДГОТОВКА

- ◆ Если у вас **не более 10** работников, бросьте их всех. В начале игры у вас 4 работника:
- ◆ Если у вас **более 10** работников, выберите для броска 10 из них, а остальных отложите в сторону (вы не сможете использовать их в этот ход).

Выбранные для броска работники считаются **активными**. Бросьте всех своих активных работников на стройплощадку. Работник может приземлиться в одном из 3 положений:



Заберите со стройплощадки всех **НАДЕЖНЫХ** и **УСЕРДНЫХ** работников, сохранив их положение, и поместите перед собой.

Если более половины ваших активных работников **УСТАЛЫЕ**, возьмите всех **усталых** работников и бросьте их ещё раз. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока по крайней мере половина ваших активных работников не будут **надёжными** и (или) **усердными**.

Приземлившиеся друг на друга и в нечётком положении работники

Если в результате броска работники упали друг на друга, просто отметьте положение, в котором они приземлились, и используйте их соответствующим образом.

Если в результате броска работник опирается на борт стройплощадки или на других работников, не приняв ни одного из 3 положений, возьмите всех таких работников и перебрасывайте , пока они не займут чёткое положение.

Если в результате броска работник оказался за пределами стройплощадки, возьмите всех таких работников и перебрасывайте , пока они не займут чёткое положение на стройплощадке.



 Символ переброса

ПРИМЕЧАНИЕ. Перебрасывайте  работников аккуратно, не нарушая положения других работников на стройплощадке. Для удобства можете убрать на время со стройплощадки других работников, сохранив принятые ими положения, или взять неиспользуемую стройплощадку.



В случае забастовки

Пример. Если у вас есть 1 **усердный** и 2 **надёжных** работника, верните 1 из них на стройплощадку в качестве **усталого** работника. Затем возьмите из общего запаса 1 **жетон-джокер** и перейдите к **основному** этапу.



ЭТАП 2. РИСК

Вы можете либо зафиксировать результат броска и перейти к **основному** этапу, либо рискнуть и попробовать надавить на работников.

Решив надавить на работников, возьмите всех **УСТАЛЫХ** работников со стройплощадки и бросьте их ещё раз.

- ◆ Если все они приземлились **усталыми**, вы перегнули палку и ваши разозлённые работники объявляют забастовку (см. ниже).
- ◆ Если хотя бы 1 работник приземлился в положении **УСЕРДНЫЙ** или **НАДЁЖНЫЙ**, заберите со стройплощадки всех **усердных** и **надёжных** работников по обычным правилам и добавьте к остальным работникам, находящимся перед вами. Если у вас всё ещё остались **усталые** работники, вы можете снова рискнуть или перейти к **основному** этапу.

ЗАБАСТОВКА! Если вы перегнули палку, выберите половину (с округлением вниз) своих **усердных** и **надёжных** работников и верните на стройплощадку в качестве **усталых** работников. Затем получите 1 **жетон-джокер** из общего запаса и перейдите к **основному** этапу.

ЭТАП 3. ОСНОВНОЙ

На этом этапе вы можете выполнить в любом порядке следующие действия:

- ◆ активировать работников;
- ◆ купить и разместить 1 новый **план здания**;
- ◆ использовать **жетоны-джокеры**;
- ◆ **обменять** **стройматериалы**;
- ◆ строить здания;
- ◆ достроить здания.



Активация работников

Вы можете активировать любых своих **УСЕРДНЫХ** и **НАДЁЖНЫХ** работников и применять их способности в любом порядке на протяжении всего своего хода: до, после других действий или между ними.

Активировав работника, отложите его в сторону плашмя — его нельзя активировать повторно в тот же ход.

Активировав **усердного** работника, вы можете при желании использовать его способность **надёжного** работника вместо способности **усердного** работника.

Большинство работников приносит вам кубики. Получая кубик, берите его из общего запаса и кладите перед собой. В любой момент своего хода вы можете использовать имеющиеся у вас кубики, чтобы добавить их на ваши **планы зданий**, купить новый **план здания** или **обменять** их на другие **стройматериалы**. За один ход можно купить 1 новый **план здания**, добавить кубики на любое количество **планов зданий** и достроить любое количество зданий.



Виды работников



ГОССЛУЖАЩИЙ
ЗЕЛЁНЫЙ



Надёжный госслужащий позволяет улучшить любого 1 вашего усталого работника до надёжного или улучшить любого 1 надёжного работника до усердного. Усердный госслужащий позволяет улучшить 2 ваших работников или улучшить 1 усталого работника напрямую до усердного.

- Эту способность НЕЛЬЗЯ использовать для повторной активации работника, чья способность уже была активирована в текущем ходу. (Одного и того же работника можно активировать только один раз в ход.)
- Эту способность НЕЛЬЗЯ использовать для активации неактивных работников, отложенных в сторону в начале хода.
- Эту способность НЕЛЬЗЯ использовать, чтобы улучшить других госслужащих или самого работника.



ПЛОТНИК
КОРИЧНЕВЫЙ

Получите 1 древесину за надёжного плотника и 2 древесины за усердного.



СТРОИТЕЛЬ
ТЁМНО-СЕРЫЙ

Получите 1 бетон за надёжного строителя и 2 бетона за усердного.



АРХИТЕКТОР
БЕСЦВЕТНЫЙ

Получите 1 стекло за надёжного архитектора и 2 стекла за усердного.



КЛЕПАЛЬЩИК
СИНИЙ

Получите 1 сталь за надёжного клепальщика и 2 стали за усердного.



ПОЛИТИК
ЖЁЛТЫЙ

Получите 1 за надёжного политика и 2 за усердного.



РУКОВОДИТЕЛЬ
МАЛИНОВЫЙ

Надёжный руководитель приносит вам 2 в ваш ход. Усердный руководитель приносит вам 4 в ваш ход.



ОБЩЕСТВЕННЫЙ ДЕЯТЕЛЬ
ФИОЛЕТОВЫЙ

Способности общественных деятелей зависят от ваших достроенных зданий и указаны на многих планах зданий. Достроив такое здание, вы можете использовать 1 из своих общественных деятелей, чтобы применить указанную способность. Её можно применить только один раз в ход. Общественный деятель не может применить способность в здании, где уже была применена способность в текущем ходу. Подробнее о применении способностей в определённых зданиях см. на с. 11.



УРБАНИСТ
РОЗОВЫЙ

- Способности урбанистов довольно специфичны.
- Надёжный урбанист — возьмите со своей стройплощадки всех усталых работников и перебросьте их один раз (это должно быть ваше 1-е действие на основном этапе). Результат броска разыграйте по обычным правилам, однако забастовка в таком случае невозможна.
 - Усердный урбанист — бесплатно возьмите любой план здания с одного из рынков и разместите его на любом доступном участке, игнорируя стоимость расстояния. Оплатите дополнительную стоимость, если таковая есть. Эту способность можно применить в дополнение к покупке и размещению один раз в ход 1 плана здания (см. с. 8).

ПРИМЕЧАНИЕ. Запас кубиков ограничен. Если кубики какого-либо цвета закончатся, вам придётся добавить в общий запас особые кубики, также это может привести к окончанию игры. Подробнее см. на с. 10.



Использование власти. Руководители и некоторые общественные деятели позволяют вам использовать власть. Вы можете тратить её лишь в текущий ход и на те же действия, что и физический кубик, КРОМЕ строительства зданий.

НЕ берите кубики из общего запаса — просто отслеживайте количество власти, которую можете использовать в свой ход. Помните: вся неиспользованная власть сгорает в конце вашего хода!



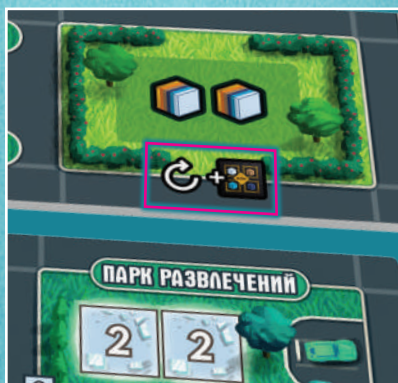
Любой кубик. Этот символ означает, что вы можете потратить любую комбинацию физических кубиков (древесина, бетон, стекло, сталь и особые кубики) и власти, чтобы оплатить стоимость. Потратив физические кубики, верните их в общий запас.



Пример. Планы зданий магазина игрушек и дома мэра стоят по 2 кубика.



Пример. Если вы купили план здания, НЕ находящийся в одной из этих ячеек, положите по 1 жетону-джокеру на каждый из этих планов в конце вашего хода.



Символ конца хода

Покупка и размещение новых планов зданий

ОДИН РАЗ в ход, в любой момент **основного** этапа, вы можете купить и немедленно разместить 1 новый план здания. Для покупки доступны все 18 планов зданий, лежащих лицевой стороной вверх вдоль рядов рынка обоих уровней.

Чтобы купить план здания, вы должны быть в состоянии оплатить его рыночную стоимость и дополнительную стоимость размещения, зависящую от того, на каком участке вы его разместите. Вы не можете купить план здания заранее, чтобы разместить его впоследствии. Нельзя купить план здания, если его негде разместить.

Рыночная стоимость. Рыночная стоимость плана здания — это количество кубиков, изображённых на ячейке ряда рынка, возле которой в текущий момент находится план здания. Оплатите эту стоимость, потратив в любом сочетании доступные вам физические кубики (верните их в общий запас) и **власть**.

Если вы купили план здания, который НЕ БЫЛ одним из 2 планов зданий, расположенных дальше всего от области добора в его ряду рынка, в конце хода положите по 1 жетону-джокеру из общего запаса на каждый из этих 2 планов.

Затем разместите свой план здания на пустом участке суши (не воды) на карте города. Немедленно получите , указанные на участке суши, если план здания соответствует типу здания на этом участке.

Стоимость размещения. Если на выбранном участке изображён символ , это элитная недвижимость, поэтому вы должны оплатить указанную стоимость. Кроме того, если участок не примыкает ортогонально к плану здания, уже размещённому вами, добавьте к стоимости по 1 кубик за каждый участок между выбранным участком и вашим ближайшим планом здания (считаются участки, расположенные ортогонально, а не по диагонали).

Наконец, поставьте на свой план здания 1 вашу фишку собственности, чтобы отметить, что он принадлежит вам.



ПРИМЕЧАНИЕ. Количество фишек собственности не ограничено. Если они у вас закончатся, используйте любую подходящую замену.

Жетоны-джокеры

Жетон-джокер можно получить, перегнув палку или купив план здания, на котором лежит 1 или несколько таких жетонов. В свой ход вы можете сбросить жетон-джокер в общий запас, чтобы получить 1 кубик любого цвета. Вы можете делать это сколько угодно раз во время своего хода.

В конце игры каждый ваш неиспользованный жетон-джокер приносит 1 (переверните жетон обратной стороной вверх).

Обмен стройматериалов

Во время своего хода вы можете сколько угодно раз обменивать стройматериалы. Вам доступно 2 варианта обмена, как указано на планшете ПО:



- ◆ Потратьте 2 , чтобы получить 1 кубик древесины , или бетона , или стекла .
- ◆ Потратьте 3 , чтобы получить 1 кубик стали .

Строительство зданий

На каждом **плане здания** указан особый набор кубиков, которые нужно разместить и (или) сложить в виде башен на плане, чтобы достроить здание. Требуемые цвета кубиков и высота башен обозначены большими символами в центре плана здания и дублируются маленькими символами на левом крае (поскольку большие символы будут закрыты кубиками).

В любой момент **основного** этапа вашего хода вы можете добавить сколько угодно своих кубиков на **планы зданий**, размещая их в соответствующих башнях.

- ◆ Разместив кубик на **плане здания**, вы не сможете его убрать или переместить на другой план здания!
- ◆ **НЕЛЬЗЯ** использовать **власть** , чтобы добавить кубики на **план здания**!



Достройка зданий

Как только на вашем **плане здания** окажется требуемое количество кубиков, здание считается достроенным и на этом плане здания больше нельзя размещать кубики.

- ◆ Немедленно получите **по** , указанные на плане здания, продвинув свою фишку игрока по шкале ПО.

ПРИМЕЧАНИЕ. Достройка некоторых зданий может принести разное количество **по**. Подробнее см. на с. 11.

- ◆ Также возьмите из общего запаса всех работников, изображённых на плане здания. Если символ работника двухцветный, возьмите 1 работника любого из этих цветов. Полученные таким образом работники считаются неактивными — отложите их в сторону. Вы сможете использовать их в своих следующих ходах.



- ◆ Наконец, обозначьте, что здание достроено: заберите с плана здания свою фишку собственности и поставьте её на верх одной из башен.



2 2 2 2

Башни. Эти символы напоминают о том, сколько кубиков (дерево , бетон , стекло  и сталь ) требуется для каждой башни, чтобы достроить здание. Например, **3** означает, что в башне должно быть 3 кубика стали .

Пример. Чтобы достроить **дом вице-короля**, вы должны разместить на плане здания две башни из 1 кубика древесины  каждая и одну башню из 4 кубиков древесины .



Пример. Чтобы достроить **ратушу**, вы должны разместить на плане здания одну башню из 1 кубика стекла , две башни из 2 кубиков стекла  каждая, одну башню из 3 кубиков стали  и одну башню из 6 кубиков стали .



ЭТАП 4. ОЧИСТКА

- ◆ Верните все не использованные вами кубики в общий запас.
- ◆ Вся неиспользованная **власть**  сгорает.
- ◆ Соберите всех своих активных и неактивных работников для использования в следующем ходе.
- ◆ Сдвиньте **планы зданий** (по стрелкам) вдоль **рядов рынка**, чтобы заполнить пустые ячейки. На освободившиеся ячейки рынка выложите новые планы зданий из области добора этого рынка. В редких случаях, если в области добора закончились жетоны, используйте планы зданий из области добора другого рынка.



После этого ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Рекомендуем вам сразу же приступить к этапам **подготовки** и **риска** вашего следующего хода, чтобы ускорить игровой процесс.

ОСОБЫЕ КУБИКИ

Если в общем запасе закончатся кубики 1 или нескольких цветов, немедленно положите туда особые кубики , которые были отложены при подготовке к игре. Они служат заменой кубиков любого закончившегося цвета и доступны всем игрокам.

- ◆ Эти кубики заменяют только те кубики, которые игрок мог бы получить. Они **НЕ** используются в качестве кубиков любого цвета или **жетонов-джокеров** .
- ◆ Особые кубики  можно использовать для строительства зданий только в том случае, если все кубики заменяемого цвета уже использованы для строительства зданий. При строительстве **сперва** используются кубики соответствующего цвета.
- ◆ Если вы тратите кубики на обмен стройматериалов или покупку новых планов зданий, **сперва** тратьте особые кубики .
- ◆ Количество особых кубиков  не ограничено. Если они закончатся, используйте любую подходящую замену.
- ◆ Есть вероятность, что во время хода вы вернёте кубики в общий запас и они снова станут доступны, поэтому тщательно планируйте, в каком порядке вы будете получать и тратить кубики, поскольку это может повлиять на момент появления в игре особых кубиков  и завершение игры.



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда все кубики 1 или нескольких цветов были использованы для строительства зданий на карте города, игра завершается. Нередко это происходит в тот же ход, в котором в игре появляются особые кубики .

Доиграйте текущий раунд до конца (последним свой ход сделает участник, сидящий справа от первого игрока). Затем сыграйте ещё 1 раунд. Все игроки должны сделать равное количество ходов.

ПОДСЧЁТ ПО

Сперва получите и (или) потеряйте  за объявления на планшете ПО. Каждый игрок получает и (или) теряет  за все 3 объявления, продвигая свою фишку игрока по шкале ПО соответствующим образом.

Затем каждый игрок выбирает 1 из 2 своих жетонов целей и получает за него  (переверните этот жетон лицевой стороной вверх и сбросьте другой жетон).

Подробнее о целях и объявлениях см. на с. 12.

Наконец, игроки получают по  за каждый оставшийся у них **жетон-джокер** .

Если вы набрали , поставьте свою фишку собственности на деление «0/50», чтобы не забыть добавить  к своему итоговому счёту в конце игры.

Побеждает игрок, набравший больше всех . В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством работников. Если ничья сохраняется, претенденты делают победу.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Благодарим всех, кто тестировал игру:

Леона Блайта, Харрисона Боппелла, Кристофера Бабли, Криса Баскирка, Чиллу Клер, Эрика Элдера, Эй Джей Харриса, Иэна Инголдсби, Мару Кеньон, Нила Кимбалла, Майкла Мэйнерса, Эрика Мартинеса, Энди Мак-Гвайра, Дэвида Майнза, Сэма Назаряна, Владимира Ореллану, Ши Паркер, Дэвида Шорта, Тэйлора Шусса, Дуайта Стоуна, Уэса Томпсона, Дэвида Вильяреала, Дэкана Уилера.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры

Джон Д. Клер

Руководитель проектов

Николя Бонжу

Продюсер

Давид Лепор

Старший разработчик

Джош Вуд

Графический дизайнер

Стефани Густафссон

Автор правил

Андре Шотар

Редакторы

Райан Дэнси, Андре Шотар

Художник

Кванчай Мория



©2024 Alderac Entertainment Group
2505 Anthem Village Drive Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA.

Rolling Heights и все связанные знаки являются TM, [®], © Alderac Entertainment Group, Inc. или Джона Д. Клера. Все права защищены.

alderac.com/rolling-heights

Русская версия игры подготовлена компанией «Тейблтоп КЗ».



Редакция благодарит Татьяну Олейник, Татьяну Леонтьеву, Дениса Карпенко, Всеволода Чернова, Евгению Саламатину, Елену Даценко, Светлану Жолобову, Илью Клеванова, Владислава Пржигоцкого, Владимира Сахно и Андрея Черепанова за помощь в подготовке игры к изданию.

РАЗЪЯСНЕНИЕ ЗДАНИЙ

ДОМ МЭРА

Получите .

Получите 2 .

2

2

3

ДОМ МЭРА

Получите 1 или 2 жетона-джокера .

Вы можете немедленно сбросить жетоны-джокеры , чтобы получить кубики.

ЯРМАРОЧНЫЙ ПАРК

Получите  за каждое  в пределах 3 участков.

ЯРМАРОЧНЫЙ ПАРК

При подсчёте количества  в пределах 3 участков учитывайте участки, расположенные ортогонально  (не по диагонали).

ПАРК РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Получите .

Получите  за каждое ваше достроенное .

2

2

3

ПАРК РАЗВЛЕЧЕНИЙ

При подсчёте  за **общественного деятеля**  не учитывайте недостроенные  и  соперников.

БОТАНИЧЕСКИЙ САД

Получите  за каждого усердного .

Получите  за каждого усердного .

1

2

3

БОТАНИЧЕСКИЙ САД

При применении способностей **общественного деятеля**  получайте  или  за каждого вашего **усердного архитектора** .

Не учитывайте **надёжных**  и **усталых архитекторов** .

МУЗЕЙ ГЕМБРЕЛА

Получите .

Получите  за каждый пустой участок (включая участки .

6

6

6

6

20

МУЗЕЙ ГЕМБРЕЛА

Получите  за каждый пустой участок, соседний с этим зданием ортогонально  (не по диагонали). Таким образом, за ход вы можете получить не более  за это здание.

Участки воды  считаются пустыми. Края карты города не считаются пустыми участками.

ЗООПАРК ПРИЦКЕРОВ

Получите .

Обменяйте 1  на 1 .

4

ЗООПАРК ПРИЦКЕРОВ

При обмене возьмите 1 любого своего **строителя**  из игровой области (активного или неактивного, активированного или неактивированного), верните его в общий запас и возьмите оттуда 1 **руководителя** . У нового работника то же состояние (активный или неактивный, активированный или неактивированный) и положение (усердный, надёжный, усталый), какие были у обменянного **строителя** .

СТАДИОН «КРЕПЫШ»

Получите .

Обменяйте 1  на 1 .

2

СТАДИОН «КРЕПЫШ»

При обмене возьмите 1 любого своего **плотника**  из игровой области (активного или неактивного, активированного или неактивированного), верните его в общий запас и возьмите оттуда 1 **руководителя** . У нового работника то же состояние (активный или неактивный, активированный или неактивированный) и положение (усердный, надёжный, усталый), какие были у обменянного **плотника** .

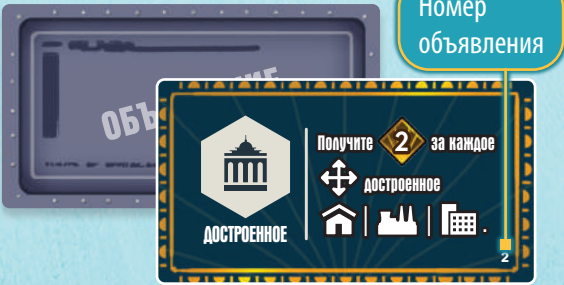
При применении способностей **общественного деятеля**  считайте , исходя из текущей ситуации на карте города.

РАЗЪЯСНЕНИЕ ОБЪЯВЛЕНИЙ

Районом считается каждый из 6 фрагментов.

⬮ означает «соседний ортогонально (не по диагонали)».

- 1 Вы теряете 1 за каждое , и , являющиеся с вашим . По за каждое считаются отдельно, поэтому, если 2 ваших являются с одним и тем же , вы потеряете 2.
- 2 Каждое ваше достроенное приносит 2 за каждое достроенное здание одного из 3 указанных типов (, ,).
- 3 Каждое ваше достроенное приносит 1 за каждое достроенное здание одного из 2 указанных типов (,) и каждый участок .
- 4 Непрерывная группа из — это , являющиеся друг с другом (учитываются всех игроков). Если самых больших непрерывных групп несколько, то игроки получают за все эти группы.
- 6 Всего 9 столбцов, расположенных под планшетом ПО.



Номер объявления

- 7 При повторном получении сложите за все ваши и разделите сумму пополам (с округлением вниз).
- 9 Учитываются все ваши планы зданий, а не только достроенные здания. Если районов с наибольшим количеством несколько, то игроки теряют за все эти районы.
- 10 Если районов с наибольшим количеством несколько, то игроки могут повторно получить за 1 из своих зданий в каждом из этих районов.
- 11 Если наибольшее количество достроенных зданий в одном районе у нескольких игроков, каждый из них получает .
- 12 Если самые высокие достроенные здания в районе у нескольких игроков, каждый из них получает .

РАЗЪЯСНЕНИЕ ЦЕЛЕЙ



Номер цели

⬮ означает «соседний ортогонально (не по диагонали)».

Цели, приносящие за работников, учитывают ВСЕХ ваших работников: активных и неактивных, активированных и неактивированных.

- 3 Каждое ваше достроенное приносит 1 за каждое достроенное здание одного из 3 указанных типов (, ,).
- 7 Если ваше достроенное здание является более чем с 1 достроенным зданием соперника, оно всё равно приносит только .
- 8 Если достроенное здание соперника является более чем с 1 вашим достроенным зданием, оно всё равно приносит только .
- 10 Если ваше достроенное здание является более чем с 1 участком воды , оно всё равно приносит только .
- 13 В конце игры каждый неиспользованный жетон-джокер также приносит по обычным правилам.

СИМВОЛЫ

Типы зданий



ЖИЛОЕ ПАРК ОБЩЕСТВЕННОЕ ПРОМЫШLENНОЕ

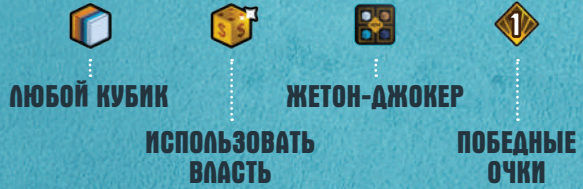
Работники



Кубики строительных материалов



Символы на планах зданий



Способности работников и др.



Типы башен

