



НЬЮ-ЙОРК

СИТИ

Правила игры

ОБ ИГРЕ

Силуэт Нью-Йорка известен на весь мир, его не спутаешь ни с каким другим городом. Ваша задача – воссоздать знаменитую линию горизонта, построив нью-йоркские небоскрёбы.

Возглавьте архитектурские бюро, стремящиеся к славе и успеху. Вам предстоит собирать команду специалистов, искать средства для оплаты их труда, повышать своё влияние на прессу, развивать транспортную сеть, готовить планы будущих зданий и, конечно, строить сами небоскрёбы!

В игре 5 раундов, и каждый раунд вы сможете строить небоскрёбы только в том районе, где находится мэр города, хотя и из этого правила есть исключения.

В конце игры вы сравните количество построенных небоскрёбов в разных районах и получите очки престижа. Также очки престижа принесёт набранная вами команда. Игрок, получивший наибольшее количество очков престижа, станет победителем.

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле

На нём изображены районы Нью-Йорка и город Джерси, в которых игроки будут строить небоскрёбы, дорожка очков престижа (ОП), чтобы отмечать полученные игроками ОП, и шкала влияния на прессу (далее «шкала прессы»). Расположение фишек на шкале прессы определяет порядок хода игроков и победителя в случае ничьей.



Планшет офис-центра

На этом планшете располагаются стопки жетонов персонажей (подробнее см. на стр. 7).



76 жетонов персонажей: 12 со светлой и 64 с тёмной оборотной стороной

Персонажи приносят бонусы в течение игры и ОП в конце игры (см. «Приложение»).



26 жетонов долларов

Используются для оплаты способностей персонажей (см. «Приложение»).



10 жетонов престижа (по 2 для каждого вида транспорта)

Повышают престиж района и определяют, какой вид транспорта необходим для этого (см. «Престиж» на стр. 11).



Оборотная сторона



Фигурка мэра

Фигурка Штефана Фельда указывает район, в котором можно строить небоскрёбы в текущем раунде.



6 жетонов перемещения (А, Б, В, Г, Д, Ж)

Используются для обозначения маршрута перемещений мэра между районами (см. «Фаза 0 – Подготовка к раунду» на стр. 8).



6 жетонов базовой ценности (6, 7, 8, 8, 9, 10)

Определяют базовое количество ОП, которое можно получить за каждый район.



Оборотная сторона



Пресса

Престиж

Офис-центр

105 карт (по 15 карт каждой из 7 категорий)

Используются в фазе аукционов (см. «Описание действий карт» на стр. 10-11).



Доллары



Небоскрёб



План здания



Карта-джокер



Оборотная сторона



Лицевая сторона



Оборотная сторона

Бонусный жетон «Статуя Свободы»

Отмечает, был ли уже получен бонус района (см. «Бонус района» на стр. 11 и 13).

Приложение

Содержит подробное описание основных терминов, символов, персонажей и их способностей.



*Перед первой игрой
вставьте фигурки
в подставки.*

10 фигурок транспортных средств
(по 2 фигурки такси, автобуса,
трамвая, метро и корабля)

*Используются для размещения жетонов пре-
стижа в районах (см. «Престиж» на стр. 11).*



12 нейтральных небоскрёбов

*Размещаются в районах, чтобы игрокам было
сложнее завоевать превосходство по количе-
ству небоскрёбов в районе.*



Нейтральная фишка влияния

*Фишка влияния и небоскрёбы нейтрального
игрока имеют значение для выявления лидера
на шкале прессы и при финальном подсчёте
ОП (см. «Конец игры и финальный подсчёт
очков» на стр. 12).*

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ КАЖДОГО ИГРОКА

(4 комплекта разных цветов: красный,
зелёный, жёлтый и синий)



Фишка престижа

*Используется, чтобы отмечать
полученные ОП на дорожке очков престижа.*



Фишка влияния

*Используется, чтобы отмечать уровень влия-
ния на прессу на шкале прессы.*



20 небоскрёбов

*Игроки строят небоскрёбы в разных районах,
чтобы получить ОП в конце игры в зависимо-
сти от того, кто построил больше небо-
скрёбов в каждом районе (см. «Конец игры
и финальный подсчёт очков» на стр. 12).*

***Примечание.** В комплекте игры есть наклейки для фишек престижа, влияния и небоскрёбов.
Используйте их по желанию.*



Карта-памятка
«Финальный подсчёт очков»



Планшет игрока

*Справа на планшете игрок хранит запас небоскрёбов, а слева – доллары. Полученные жетоны
персонажей располагаются над планшетом, а резерв игрока – под ним.*

***Примечание.** Количество игровых компонентов не ограничено. В случае, если в общем за-
пасе закончились доллары или небоскрёбы, используйте любую подходящую замену. Такая
ситуация может произойти только в соло-режиме, когда вы играете с Томом, соперни-
ком, который совершает аВТОМатические ходы (см. «Соло-режим» на стр. 13).*



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите **игровое поле** в центр стола.
2. Рядом с игровым полем положите **планшет офис-центра**.
3. Разделите **жетоны персонажей** по цветам их оборотной стороны на **светлые** и **тёмные**, а затем на стопки по их **ценности от 1 до 5**.
Перемешайте каждую получившуюся стопку отдельно лицевой стороной вниз. **Стопки с тёмной оборотной стороной** положите на соответствующие **этажи на планшете офис-центра**. Откройте по **4 жетона** из каждой стопки и положите их справа от планшета.
4. Жетоны со **светлой оборотной стороной** – это 12 стартовых персонажей. Выкладывая жетоны лицевой стороной вниз, сформируйте **5 стопок**, в каждой из которых должно быть **по 1 жетону с ценностью 1 и 5**. Оставшиеся 2 жетона с ценностью 1 верните в коробку. Переверните на лицевую сторону необходимое количество получившихся стопок: **количество игроков + 1**.
5. Положите по **1 случайному жетону перемещения** лицевой (светлой) стороной вверх в **каждый район**. Во время игры эти жетоны переворачиваются на тёмную сторону, чтобы игроки видели, в каких районах уже побывал мэр.
6. Перемешайте жетоны **базовой ценности** лицевой стороной вниз и случайным образом положите по **1 жетону в каждый район**, затем переверните жетоны лицевой стороной вверх.
7. Перемешайте **10 жетонов престижа** и положите их стопкой лицевой стороной вниз на соответствующее место на игровом поле.
8. Положите **жетон бонуса «Статуя Свободы»** стороной со значением «4» вверх на отведённую для него ячейку.
9. Разместите **фигурки транспортных средств** на маршрутах **соответствующих цветов** между районами.
10. Положите **доллары** рядом с игровым полем – это **общий запас**.
11. Перемешайте **карты** и сложите их стопкой лицевой стороной вниз – это **основная стопка карт**.
12. Поставьте по **2 нейтральных небоскрёба** в каждом районе. Разместите **нейтральную фишку влияния** на шкале прессы: на делении 8/7/6 при 2/3/4 игроках.
13. **Фигурку мэра** поставьте рядом с игровым полем.

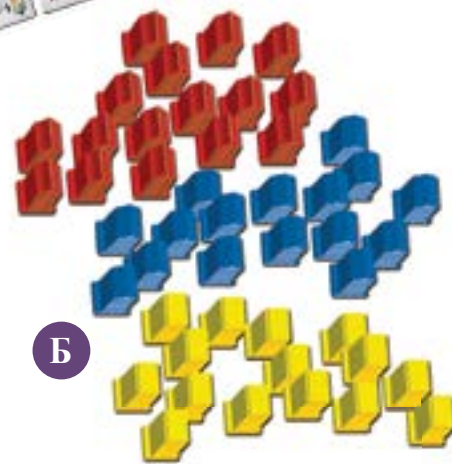




2



3



Б



В

14

Г

А

15

14. Каждый игрок **выбирает цвет** и выполняет следующие действия.

- А. Размещает перед собой **планшет игрока** выбранного цвета.
- Б. Выставляет **небоскрёбы** своего цвета рядом с игровым полем, формируя общий запас. Затем размещает **1 небоскрёб** своего цвета в районе с **жетоном перемещения** .
- В. Берёт **4 небоскрёба** своего цвета из общего запаса и размещает их на своём планшете игрока, формируя свой **личный запас**.
- Г. Получает **1 доллар** и размещает его на своём планшете игрока.
- Д. Размещает свою **фишку престижа** на делении **0** дорожки очков престижа.
- Е. **Фишки влияния** всех игроков в случайном порядке размещаются стопкой на стартовом делении шкалы прессы.

15. Каждый игрок получает **2 карты** из основной стопки и кладёт их лицевой стороной вверх под свой планшет — это его **резерв** (см. «Общие правила аукциона» на стр. 9).

16. В **обратном порядке хода**, начиная с игрока, чья фишка влияния находится внизу, каждый игрок выбирает **набор из 2 стартовых персонажей** и размещает их над своим планшетом игрока. Выбрать можно любой набор, лежащий лицом вверх или лицом вниз.

17. Уберите в коробку оставшиеся жетоны стартовых персонажей и компоненты игрока неиспользуемых цветов, если такие есть.

ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

Дорожка очков престижа

Получая ОП, игрок продвигает свою фишку престижа по дорожке очков престижа (далее «дорожке очков») на соответствующее количество делений вперёд. Деление, на котором стоит фишка, соответствует заработанному игроком количеству ОП.



Пример. Синий игрок получает 3 ОП и продвигает свою фишку престижа на 3 деления вперёд по дорожке очков.

Шкала прессы

На шкале прессы отмечается влияние игроков на прессу. Оно определяет порядок хода игроков и победителя в случае ничьей. Игрок, чья фишка влияния **продвинулась дальше** на шкале прессы или чья фишка **находится сверху** (в случае если на одном делении остановились несколько фишек), считается оказывающим большее влияние на прессу. На шкале прессы всего 15 делений. Если фишка игрока достигает финального деления, она размещается **под другими** фишками, уже находящимися там.



Пример. Красный игрок занимает 1-е место, жёлтый игрок на 2-м месте, а синий — на 3-м. При определении порядка хода нейтральная чёрная фишка не учитывается.

Ничья

Игрок, чья фишка влияния продвинулась дальше на шкале прессы, выигрывает в случае ничьей. Это правило работает:

- когда игроки претендуют на **бонус за самую высокую ставку** на аукционе (зависит от количества сыгранных карт), при этом нейтральная фишка влияния **не учитывается**;
- когда игроки определяют **превосходство в районе** (зависит от количества построенных небоскрёбов), при этом нейтральная фишка влияния **учитывается**.



Пример. Красный игрок получает бонус за самую высокую ставку, так как его фишка влияния продвинулась дальше остальных.

Порядок хода

Порядок хода обычно определяется положением фишек влияния: первым ходит игрок, чья фишка влияния продвинулась дальше всех, и так далее. Однако есть ряд исключений из этого правила.

- **Подготовка к игре:** выбор **стартовых персонажей** происходит в обратном порядке хода, начиная с последнего игрока на шкале прессы.
- **Фаза 1:** выбор **пары карт** также происходит в обратном порядке хода.
- **Фаза 2:** Во время аукциона № 1 «Пресса» игрок, лидирующий на шкале прессы, делает ставку первым. Во время следующих 5 аукционов первым будет ходить игрок, выигравший предыдущий аукцион. Если ни один из игроков не сыграл карту в ходе предыдущего аукциона, порядок хода не меняется.



Пример. Превосходство у красного игрока, на 2-м месте — жёлтый, а на последнем — синий игрок.

Важно. Игроки делают ставки на аукционе по часовой стрелке от первого игрока.



Пример. Синий игрок последний на шкале прессы, поэтому он первым выбирает пару карт, затем карты выбирает жёлтый игрок, а последним — красный.

ПЕРСОНАЖИ

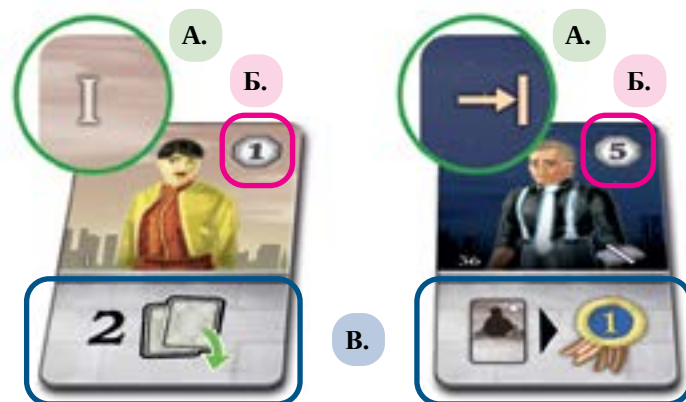
В левом верхнем углу жетона персонажа вы найдёте **символ**, который указывает, когда срабатывает способность персонажа: **в фазе I, II, III** или **в конце игры**.

Игрок может использовать способность персонажа, срабатывающую в фазах I-III, только **1 раз за раунд** в свой ход, предварительно положив на жетон персонажа **1 доллар**. В начале следующего раунда этот доллар возвращается в общий запас. Более детальную информацию о способностях персонажей вы найдёте в приложении.

В правом верхнем углу жетона персонажа указана его **ценность** от 1 до 5 – это количество ОП, которое принесёт этот персонаж в конце игры.

Важно

- Вам не нужно платить 1 доллар за использование способности персонажа с символом  («в конце игры»).
- Если не указано иное, вы можете использовать способность персонажа только 1 раз за раунд, заплатив за это 1 доллар.



На жетоне персонажа содержится следующая информация.

- А.** Символ, указывающий, когда можно использовать способность персонажа.
- Б.** Ценность персонажа, равная размеру ставки, которую необходимо сделать, чтобы получить данного персонажа.
- В.** Способность персонажа.

ХОД ИГРЫ

Игра длится **5 раундов**. Каждый раунд состоит из **4 фаз**, описанных ниже.

Во время **Фазы 0** производится подготовка к раунду.

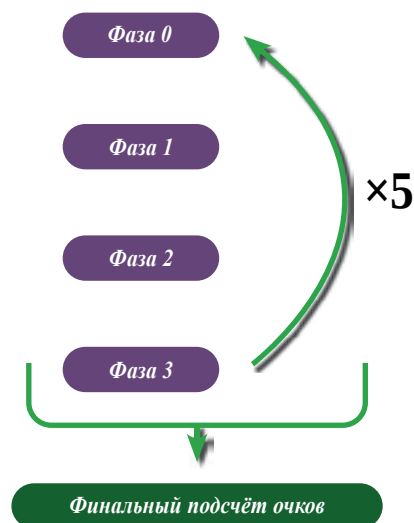
В **Фазе I** игроки выбирают карты на текущий раунд и используют способности персонажей с символом .

В течение **Фазы II**, основной фазы раунда, игроки проводят 6 аукционов, делая ставки картами, полученными в предыдущей фазе: по 1 аукциону для каждой категории карт. Также в этой фазе могут быть использованы способности персонажей с символом .

В **Фазе III** применяются способности персонажей с символом .

После 5 раундов происходит **финальный подсчёт очков**.

Примечание. Вы можете найти памятку с описанием хода игры и структуры раунда на планшете игрока.



ФАЗА 0 – ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

- **Верните в общий запас доллары**, размещённые на жетонах персонажей в предыдущем раунде (пропустите этот шаг в 1-м раунде).
- **Переместите фигурку мэра в следующий по порядку район**, начиная с района с жетоном перемещения «А» в 1-м раунде и далее в алфавитном порядке от «А» до «Д». Переверните жетон перемещения в районе, который покинул мэр, на тёмную сторону. Мэр никогда не окажется в районе с жетоном .
- **Откройте 2 жетона престижа** с верха стопки и разместите их в соответствующих ячейках.
- **Игроки берут в руку по 3 карты** из основной стопки.
- Рядом с игровым полем **положите лицевой стороной вверх необходимое количество пар карт** из основной стопки, которое зависит от количества игроков.
 - ♦ 4 игрока – 9 пар карт
 - ♦ 3 игрока – 7 пар карт
 - ♦ 2 игрока – 5 пар карт



Пример. 7 пар карт для 3-х игроков.

ФАЗА I – ВЫБОР КАРТ

В обратном порядке хода, начиная с игрока, чья фишка влияния стоит последней на шкале прессы, каждый игрок по очереди забирает в руку по **1 паре карт**. Затем этот шаг повторяется ещё раз в том же порядке, пока каждый игрок не заберёт в руку по **2 пары карт**. Оставшуюся пару карту положите в сброс.

ФАЗА II – УЧАСТИЕ В 6 АУКЦИОНАХ

В течение этой фазы игроки поучаствуют в **6 аукционах**, играя карты из руки.

Каждый аукцион посвящён определённой категории карт. Каждая категория карт связана со своим уникальным действием. Карты-джокеры можно играть во время любого аукциона.

Порядок аукционов фиксирован и указан на планшете игрока.



В конце Фазы I у игрока в руке должно быть 7 карт.

Примечание. Некоторые способности персонажей могут изменить количество карт в руке игрока, и в конце Фазы I у него может оказаться более 7 карт в руке.



ОБЩИЕ ПРАВИЛА АУКЦИОНА

Карты в руке и в резерве

В любой момент в течение Фазы II игрок может обменять карту из руки на карту из своего **резерва** неограниченное количество раз. Однако, играть карты в качестве ставки на аукционе можно только из руки, поэтому в резерве всегда должно оставаться 2 карты.

Примечание. Некоторые способности персонажей могут изменить количество карт в резерве игрока.

Ход аукциона

- Игрок, лидирующий на шкале прессы, всегда ходит первым во время аукциона № 1 «Пресса». В течение последующих 5 аукционов первым ходит игрок, победивший в предыдущем аукционе.
- Во время аукциона ход передаётся **по часовой стрелке** от первого игрока. Каждый игрок может сделать только 1 из 2 действий: **сделать ставку**, выложив перед собой карты лицевой стороной вверх, или **спасовать**.
 - Делая ставку, игрок может сыграть перед собой любое количество карт категории, соответствующей текущему аукциону.
 - Игрок может повысить ставку, используя способности определённых персонажей (более подробно способности персонажей описаны в приложении).
 - Игрок может сыграть любое количество карт-джокеров. Однако **сделать ставку только картами-джокерами нельзя!**
 - Вместо 1 карты категории текущего аукциона игрок может сыграть 2 **одинаковые карты** любой другой категории.

Важно. Пара из 1 карты-джокера и любой другой карты считается 2 одинаковыми картами и может быть учтена как 1 карта категории текущего аукциона.

Размер ставки определяется суммой сыгранных игроком карт и повышающими ставку бонусами персонажей (если игрок ими воспользовался).

- Бонус за самую высокую ставку** получает игрок, размер ставки которого больше, чем у остальных игроков. Обычно в качестве бонуса игрок получает «+1» к соответствующему действию. Но для карт категории «престиж» предусмотрен другой бонус (см. Аукцион № 5 «Престиж» на стр. 11).
- Итоги аукциона** подводятся, когда все игроки сделали ставку или спасовали. Только игроки, сделавшие ставку, выполняют действие, соответствующее категории карт завершившегося аукциона, учитывая размер своей ставки. Если порядок выполнения действий важен (например, для аукционов № 1, 3, 5 и 6) игроки действуют в порядке расположения их фишек влияния на шкале прессы, начиная с лидирующего игрока. Все сыгранные во время аукциона карты отправляются в сброс.

Примечание. Количество карт в руке игрока – это открытая информация.



Пример. Красный игрок лидирует на шкале прессы, поэтому он первым делает ставку на аукционе № 1.



Пример. Участие в аукционе № 1 позволяет продвинуть свою фишку влияния на шкале прессы, поэтому игроки должны сыграть карты прессы во время этого аукциона.



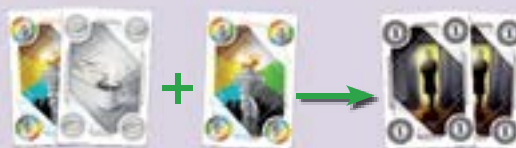
Пример. 1 карта небоскрёба + 1 карта-джокер = 2 карты небоскрёба.



Пример. Нельзя сыграть только карту-джокер на аукционе.



Пример. Во время аукциона № 3 «Офис-центр» пара из 1 карты-джокера и 1 карты прессы считается за 1 карту офиса-центра.



Пример. Если вместе с картами из предыдущего примера сыграть ещё 1 карту-джокер, то все 3 сыгранные карты будут считаться 2 картами офиса-центра.

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ КАРТ

АУКЦИОН № 1 «ПРЕССА»

Итог аукциона. В порядке хода, начиная с игрока, лидирующего на шкале прессы, игроки продвигают свои фишки влияния на количество делений, равное размеру их ставки. Если фишка влияния должна остановиться на занятом делении, она размещается поверх находящихся там фишек.

Примечание. На шкале прессы всего 15 делений. Фишки влияния, которые достигают финального деления, размещаются под уже находящимися там фишками.

Бонус за самую высокую ставку. Продвиньте свою фишку влияния на 1 дополнительное деление вперёд после вашего основного действия.



Пример. Красный игрок продвигает свою фишку влияния на 1 деление вперёд. Жёлтый игрок получает бонус за самую высокую ставку и продвигает свою фишку на 3 деления, размещая её поверх фишки красного игрока. Наконец, синий игрок продвигает свою фишку на 1 деление.

АУКЦИОН № 2 «ДОЛЛАРЫ»

Итог аукциона. Игроки получают количество долларов, равное размеру их ставок, и размещают их на своих планшетах игрока.

Бонус за самую высокую ставку. Получите 1 дополнительный доллар.



Пример. Красный игрок сделал самую высокую ставку и получает 3 доллара. Жёлтый и синий игроки получают по 1 доллару.

АУКЦИОН № 3 «ОФИС-ЦЕНТР»

Итог аукциона. В порядке хода (в зависимости от расположения фишек влияния) игроки выбирают из открытых жетонов по 1 персонажу, ценность которого (указана в правом верхнем углу) равна размеру сделанных ими ставок или меньше, и размещают выбранный жетон над своими планшетами игрока.

У игрока может быть несколько одинаковых персонажей.

Бонус за самую высокую ставку. При выборе персонажа считайте сделанную вами ставку на 1 больше.

После окончания аукциона № 3, сдвиньте оставшиеся жетоны персонажей влево и откройте новые, чтобы на каждом этаже снова оказалось по 4 персонажа.

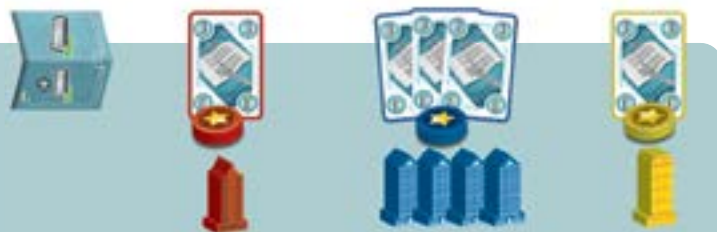


Пример. Жёлтый и красный игроки сделали одинаковые по размеру ставки (по 2 карты офис-центра), поэтому они оба претендуют на получение бонуса за самую высокую ставку. Так как жёлтый игрок лидирует на шкале прессы, бонус получает он. Жёлтый игрок выбирает персонажа с ценностью 3, красный игрок забирает персонажа с ценностью 2, а синий игрок – с ценностью 1.

АУКЦИОН № 4 «ПЛАН ЗДАНИЯ»

Итог аукциона. Игроки берут из общего запаса количество небоскрёбов своего цвета, равное размеру сделанных ими ставок, и размещают их на своих планшетах игрока.

Бонус за самую высокую ставку. Возьмите 1 дополнительный небоскрёб из общего запаса.



Пример. Синий игрок сделал самую высокую ставку и получает бонус. Синий игрок берёт 4 синих небоскрёба из общего запаса, а красный и жёлтый игроки – по 1 небоскрёбу своих цветов.

АУКЦИОН № 5 «ПРЕСТИЖ»

Итог аукциона. Игроки получают количество ОП, равное размеру их ставок.

Бонус за самую высокую ставку. В данном случае бонус получает не только игрок, сделавший самую высокую ставку, но и игрок, который сделал вторую по размеру ставку.

Игрок, сделавший самую высокую ставку, выполняет следующие действия.

- Выбирает 1 из 2 открытых жетонов престижа.
- Выбирает 1 из 2 транспортных средств цвета выбранного им жетона престижа, находящихся на поле, и размещает его в своей области игрока.
- Размещает полученный жетон престижа в одном из районов, соединённых маршрутом, с которого он забрал транспортное средство, повышая таким образом ценность этого района.
- Размещает 1 небоскрёб из своего личного запаса в этом районе.

Если у игрока нет небоскрёбов в личном запасе на его планшете игрока, он может переместить в этот район 1 свой небоскрёб из любого другого района.

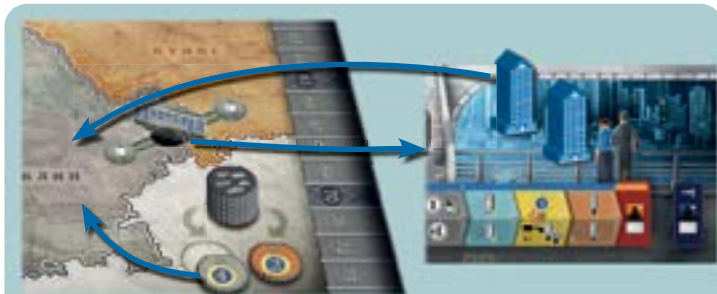
Игрок, занимающий второе место по размеру ставки, выполняет все описанные выше действия, используя оставшийся открытый жетон престижа.

Игрок может не использовать бонус за самую высокую ставку, например, если он не хочет увеличивать ценность района.

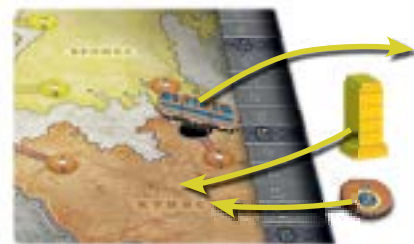
Верните неиспользованные в этом раунде открытые жетоны престижа в коробку, если они есть.



Пример. Синий игрок продвигает свою фишку престижа на 2 деления вперёд, жёлтый игрок – на 1 деление, а красный не получает ОП, так как не участвовал в аукционе. Бонус за самую высокую ставку получает не только синий игрок, но и жёлтый, сделавший вторую по размеру ставку.



Пример. Синий игрок выбирает серый жетон престижа и забирает трамвай с маршрута между районами Бруклин и Куинс. Синий игрок размещает жетон престижа в Бруклине, увеличивая ценность этого района, а затем размещает там синий небоскрёб.



Пример. Жёлтый игрок забирает оставшийся коричневый жетон престижа и фигурку метро с маршрута между районами Бронкс и Куинс. Затем он размещает жетон престижа в районе Куинс, повышая его ценность, и строит там жёлтый небоскрёб.

АУКЦИОН № 6 «НЕБОСКРЁБ»

Итог аукциона. Игроки берут из своего личного запаса количество небоскрёбов, равное размеру сделанных ими ставок, и размещают их в районе, где в текущем раунде находится фигурка мэра.

Если у игрока нет небоскрёбов в личном запасе на его планшете игрока, он может переместить в этот район необходимое количество своих небоскрёбов из любого другого района/районов.

Если у игрока есть небоскрёбы на планшете, он обязан построить их – отказаться от выполнения действия нельзя.

Бонус за самую высокую ставку. Постройте 1 дополнительный небоскрёб.

Бонус района. Игрок, первым построивший свои небоскрёбы во всех 6 районах к концу аукциона № 5 или № 6, переворачивает жетон «Статуя Свободы» и немедленно получает 4 ОП.

В конце игры все игроки, построившие небоскрёбы в 6 районах, получают по 3 ОП, включая игрока, ранее получившего бонус района, если его небоскрёбы по-прежнему будут находиться во всех 6 районах.

Примечание. Если несколько игроков построили свои небоскрёбы в 6 районах к концу одного и того же аукциона, все они получают по 4 ОП.



Пример. Синий игрок сделал самую высокую ставку и получает бонус за неё. Так как мэр находится на Манхэттене, синий игрок размещает там 4 небоскрёба. Красный и жёлтый игроки размещают на Манхэттене по 2 небоскрёба.



Пример. У Красного игрока есть по крайней мере по 1 небоскрёбу во всех районах. Красный игрок переворачивает жетон «Статуя Свободы» и получает 4 ОП, продвигая свою фишку престижа на 4 деления вперёд на дорожке очков.

ФАЗА III – АКТИВАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ И КОНЕЦ РАУНДА

В порядке хода (в зависимости от расположения фишек влияния) игроки по желанию могут положить по 1 доллару на своих персонажей с символом , чтобы 1 раз активировать их способности (см. «Приложение. Персонажи» на стр. 2-4).

После того как все игроки воспользовались способностями персонажей, раунд заканчивается. Все карты, оставшиеся в руках игроков, отправляются в сброс и не могут быть использованы в следующем раунде.

Важно. Это не касается карт в резерве!

Если закончился 5-й раунд, переходите к финальному подсчёту очков. В ином случае начните новый раунд с Фазы 0.



Пример. Красный игрок кладёт 1 доллар на персонажа 24 и продвигает свою фишку престижа на 1 деление вперёд, а также берёт из общего запаса 1 красный небоскрёб.



Пример. Жёлтый игрок кладёт 1 доллар на персонажа 26 и продвигает свою фишку влияния на 1 деление вперёд на шкале прессы, а также берёт из общего запаса 1 небоскрёб.



Пример. Синий игрок кладёт 1 доллар на персонажа 27. Синий игрок находится на 3-м месте на шкале прессы, поэтому он продвигает свою фишку влияния на 3 деления вперёд. В данном случае нейтральная фишка влияния не учитывается.

КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается после 5-го раунда, и начинается финальный подсчёт очков.

- **Персонажи** приносят игроку количество ОП, равное их ценности, указанной в правом верхнем углу жетона персонажа.
- **Персонажи с символом ** («в конце игры») дополнительно приносят ОП в соответствии с условиями, указанными на их жетоне (см. «Приложение. Персонажи» на стр. 2-4).

Определите, кому принадлежит **превосходство по количеству небоскрёбов** в каждом из 6 районов, подсчитав количество выставленных на поле небоскребов игроков. В случае одинакового количества небоскрёбов более высокое место будет у игрока, чья фишка влияния продвинулась дальше на шкале прессы.

Важно. Помните, что нейтральные небоскрёбы также учитываются при определении превосходства, хотя они и не принадлежат ни одному из игроков.



Пример. У Синего игрока 7 персонажей, которые приносят ему $4+1+1+1+2+5+1 = 15$ ОП. Персонаж 30 приносит игроку дополнительные 5 ОП, так как у Синего игрока есть 5 небоскрёбов в районах с коричневым фонарём. В сумме Синий игрок получает 20 ОП за персонажей.

Игроки получают ОП в зависимости от их места по количеству небоскрёбов в районе.

- ♦ **1-е место** – количество ОП, равное сумме значений жетона базовой ценности и всех жетонов престижа в районе.
- ♦ **2-е место** – половина ОП за 1-е место с округлением в большую сторону.
- ♦ **3-е место** – половина ОП за 2-е место с округлением в большую сторону.
- ♦ **4-е место** – половина ОП за 3-е место с округлением в большую сторону.
- ♦ **5-е место** – половина ОП за 4-е место с округлением в большую сторону.

Если у игрока нет небоскрёбов в этом районе – 0 ОП.

- **Бонус районов** в количестве 3 ОП получают все игроки, построившие хотя бы по 1 небоскрёбу в каждом из 6 районов.
- **Бонус прессы** в количестве 3 ОП получает каждый игрок, чья фишка влияния продвинулась до деления 5 или больше на шкале прессы.
- Игроки получают **дополнительные ОП** за оставшиеся в их игровой области **компоненты**: игрок подсчитывает количество оставшихся у него долларов и небоскрёбов, делит получившееся количество на 2 с округлением в меньшую сторону и продвигает свою фишку престижа на получившееся количество делений.

Игрок, чья фишка престижа продвинулась дальше остальных на дорожке очков, побеждает в игре!

В случае ничьей побеждает игрок, лидирующий на шкале прессы.



Пример. В Бруклине в конце игры лежат жетоны престижа ценностью 4 и 2 и жетон базовой ценности со значением 8, таким образом жёлтый игрок, занимающий 1-е место по количеству небоскрёбов в этом районе, получает 14 ОП. В районе одинаковое количество красных и чёрных небоскрёбов, но фишка влияния красного игрока продвинулась дальше чёрной нейтральной фишки. Красный игрок занимает 2-е место и получает 7 ОП ($14/2$), 3-е место и 4 ОП ($7/2 = 3,5 \rightarrow 4$) достаются чёрному нейтральному игроку.

Примечание. Чёрный нейтральный игрок занимает одно из мест и получает виртуальные очки.

У синего игрока меньше всего небоскрёбов в Бруклине, и он занимает 4-е место и получает 2 ОП ($4/2 = 2$).

СОЛО-РЕЖИМ

Вы можете бросить вызов виртуальному сопернику, совершающему авТОМатические ходы (поэтому мы называем его «Том») **один на один** или в игре с **несколькими игроками**. Вы даже можете добавить в игру несколько Томов!

Если далее в правилах упоминается «Том», всё сказанное относится ко всем Томам в игре. Если в правилах написано «вы» или «игрок», это касается живых игроков.

В зависимости от выбранного вами **уровня сложности** вы меняете игровые свойства Тома, включающие 2 параметра:

- **его игровой режим (А-В)**, то есть сколько карт он может получить дополнительно во время аукционов в Фазе II (подробнее на стр. 15),
- **количество карт (2-9)**, которые Том получает помимо 1 пары карт в Фазе I.

От сочетания игрового режима Тома (А, Б, В) и количества получаемых им карт (2-9) зависит уровень сложности игры.

Лёгкий	Средний	Сложный
Том 1: А6	Том 5: Б4	Том 9: В4
Том 2: Б3	Том 6: В3	Том 10: А9
Том 3: В2	Том 7: А8	Том 11: Б6
Том 4: А7	Том 8: Б5	Том 12: В5

У Тома есть 3 варианта режима:

- **режим А** (предсказуемый) – он не получает карт,
- **режим Б** (менее предсказуемый) – Том может получить несколько карт,
- **режим В** (непредсказуемый) – он получает и может использовать ещё больше карт.

Более подробную информацию вы найдёте далее.

ХОД ИГРЫ

Выберите **уровень сложности** и попробуйте получить больше ОП, чем Том. Для первой игры мы рекомендуем «Б4». На этом уровне сложности Том получает 4 карты в Фазе I каждого раунда и ещё несколько карт во время аукционов.

Если вы хотите играть с **несколькими Томами**, добавьте для каждого из них **дополнительную пару** стартовых персонажей во время подготовки, а затем добавляйте для каждого Тома 1 дополнительную пару карт в Фазе I. Участие нескольких Томов не требует других изменений.

Далее описаны изменения в игровом процессе с участием Тома.

Общие правила

- Карты плана здания всегда являются картами-джокерами для Тома.
- Том не может размещать доллары на своих персонажах в фазах I, II, III, а значит, не может использовать их способности.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ И ФАЗА 0

- Переверните на лицевую сторону по **1 стопке стартовых персонажей** для каждого игрока, включая Тома. Вы забираете 1 стопку, а оставшаяся стопка достаётся Тому.
- Выберите **цвет** для Тома.
- Том не получает небоскрёбы и доллары в свой личный запас.
- Том не получает 2 карты в резерв.
- Том, в отличие от вас, не получает 3 карты в руку из стопки карт.

ФАЗА I

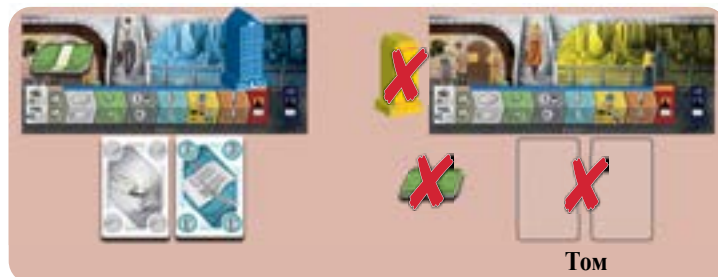
- Рядом с игровым полем положите лицевой стороной вверх **2 пары карт** из основной стопки для себя и **1 пару карт** для Тома. Вы выбираете 2 пары карт, а оставшаяся пара достаётся Тому.
- Затем в зависимости от уровня сложности Том берёт **дополнительные карты** из основной стопки. Например, в игре со сложностью «Б4» Том берёт из стопки 4 карты и начинает игру с 6 картами. Далее карты Тома будут называться его запасом.



Игрок против Тома



Игрок против Тома I и Тома II



Том



Игрок



Том



ФАЗА II

В начале каждого аукциона Том

- **не получает** дополнительные карты, если вы играете в **режиме А**,
- получает **1 карту** из основной стопки, если вы играете в **режиме Б или В**.

Если Том получает карту-джокер или карту плана здания

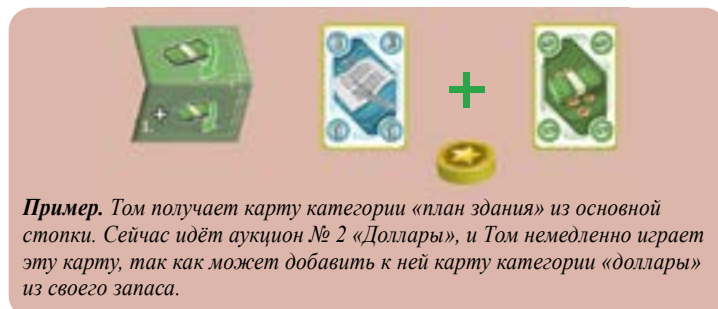
- ♦ Том сразу же играет эту карту, если он может добавить к ней хотя бы 1 карту категории, соответствующей текущему аукциону, из своего запаса.
- ♦ Если же Том не может добавить ещё 1 подходящую карту, полученная карта отправляется в запас Тома.

Если Том получает другую карту (не карту-джокер или карту категории «план здания»)

- ♦ Если карта соответствует текущему аукциону, Том сразу же играет её.
- ♦ Если карта соответствует одному из уже прошедших аукционов, она отправляется в сброс.
- ♦ Если карта соответствует одному из ещё предстоящих аукционов:
 - ▲ в режиме Б она отправляется в сброс,
 - ▲ в режиме В Том добавляет её в свой запас.

Во всех режимах Том всегда играет все карты из запаса, которые соответствуют текущему аукциону. Том играет **карты-джокеры**, только если таким образом он сможет перебить чужую ставку и получить бонус за самую высокую ставку.

Том никогда не играет 2 карты-джокера в качестве замены карты отсутствующего типа, за исключением аукциона № 6 «Небоскрёб».



ПРАВИЛА ДЛЯ АУКЦИОНОВ

Аукцион № 1 «Пресса»

Без изменений.

Аукцион № 2 «Доллары»

Том получает доллары и размещает их на своём планшете игрока, но не может тратить их, чтобы использовать способности персонажей. Доллары Тома принесут ему ОП в конце игры.

Аукцион № 3 «Офис-центр»

Том забирает самого левого открытого персонажа с ценностью, равной размеру его ставки. Сдвиньте оставшихся персонажей влево и откройте нового персонажа из соответствующей стопки.

Аукцион № 4 «План здания»

Том не участвует в данном аукционе.



Аукцион № 5 «Престиж»

Если Том получает 1 из 2 бонусов за самую высокую ставку, вы должны определить для Тома **район, транспортное средство и жетон престижа**, который он разместит в этом районе. Затем Том строит небоскрёб в этом районе.

Выполняйте по порядку нижеописанные шаги, пока однозначно не определите район, транспортное средство и жетон престижа.

1. Рассматривайте только районы, в которые Том может добраться, используя транспортные средства, указанные на жетонах престижа (в примере справа один жетон жёлтый, а второй – коричневый), и транспортные средства, которые ещё остались на игровом поле (в примере справа, это такси и метро). В примере справа Том может попасть в один из районов с жетонами «Б», «В», «Г», «Х».
2. Если таких районов несколько, выберите район, в котором находится наименьшее количество небоскрёбов Тома. В примере справа в районах с жетонами «Б», «В», «Г» нет ни одного небоскрёба Тома.
3. Если и это условие применимо к нескольким районам, выберите район с жетоном перемещения с буквой, которая идёт после других в алфавитном порядке. В примере справа это будет район с жетоном «Г».
4. Если более 1 подходящего транспортного средства (в примере справа 2 такси и 1 метро) находятся на маршрутах, ведущих в этот район, выберите транспортное средство на маршруте, который соединяет этот район с районом, где лежит жетон перемещения с буквой, которая идёт после других в алфавитном порядке (в примере справа это район с жетоном «Х»). В примере справа это будет такси на маршруте между Бронксом и Манхэттеном.



Пример. Жёлтый жетон престижа размещается в районе с жетоном перемещения «Г». Жёлтое такси отправляется в запас Тома. Том строит в этом районе 1 небоскрёб своего цвета из общего запаса.

Важно. Если у Тома на выбор есть 2 жетона престижа одного цвета, он получает жетон с более высокой ценностью.

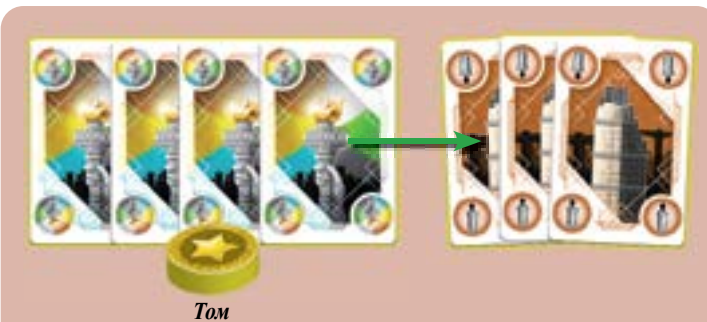
Аукцион № 6 «Небоскрёб»

Том играет все свои карты небоскрёбов. Если у него нет подходящих карт, но есть карты-джокеры и/или карты плана здания, он играет 2 такие карты в качестве 1 карты небоскрёба и может добавить к ним дополнительные карты-джокеры и/или карты плана здания.

Если у Тома есть только 1 карта-джокер или карта плана здания для последнего аукциона, она отправляется в сброс.

Том берёт небоскрёбы своего цвета из общего запаса в соответствии с размером его ставки и строит в районе, где в текущем раунде находится фигурка мэра.

Важно. Том не может построить больше 5 небоскрёбов в 1 районе. Если Том должен построить 6-й небоскрёб в районе, он не выполняет это действие. Если Том построил 5 небоскрёбов в 1 районе, можете обозначить это, положив 1 из его небоскрёбов в этом районе горизонтально и убрав остальные.



Пример. У Тома есть 4 карты-джокера/плана здания, которые он играет как 3 карты небоскрёба.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Финальный подсчёт ОП для игрока проходит по основным правилам без изменений.

Для Тома ОП за **персонажей** подсчитываются особым образом, описанным ниже.

- Положите жетоны персонажей Тома по возрастанию их ценности слева направо. Начиная с левого персонажа, положите по 1 доллару из запаса Тома на каждого персонажа. Если, когда вы дошли до последнего персонажа, у Тома ещё остались доллары, повторите этот шаг. Закончите раскладывать доллары, когда они закончились в запасе Тома или после того, как вы положили по 2 доллара на каждого персонажа. Оставшиеся доллары принесут Тому ОП по обычным правилам.
- Каждый персонаж, на жетоне которого лежит 0 или 1 доллар, приносит Тому ОП, равное своей ценности.
- Персонаж, на жетоне которого лежит 2 доллара, приносит Тому ОП, равное своей удвоенной ценности.
- Том не получает дополнительные ОП за персонажей с символом  («в конце игры»).

Подсчёт ОП за **превосходство по количеству небоскрёбов**, **бонус районов** и **бонус прессы**, а также оставшиеся в запасе доллары для Тома происходит по обычным правилам.



Пример. У Тома есть персонажи с ценностью 1+1+1+4. На крайнем левом персонаже Тома лежит 2 доллара, поэтому он принесёт в 2 раза больше ОП. За персонажей Том получает 8 ОП.



Рекомендуем и другие игры



издательства QUEEN GAMES



ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Состав игры</i> _____	2-3	<i>Фаза II – Участие в 6 аукционах</i> _____	8
<i>Подготовка к игре</i> _____	4-5	<i>Общие правила аукциона</i> _____	9
<i>Важные термины</i> _____	6	<i>Описание действий карт</i> _____	10-11
<i>Персонажи</i> _____	7	<i>Фаза III – Активация персонажей и конец раунда</i> _____	12
<i>Ход игры</i> _____	7	<i>Конец игры и финальный подсчёт очков</i> _____	12
<i>Фаза 0 – Подготовка к раунду</i> _____	8	<i>Соло-режим</i> _____	13-17
<i>Фаза I – Выбор карт</i> _____	8		

