

# ПОТРЯСАЮЩИЙ ГОРОД



## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ГОТОВЫ ПОТРЯСТИ ГОРОД СВОИМ ТАЛАНТОМ?!

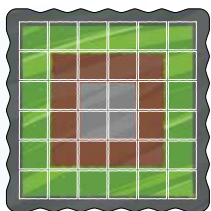
Вы – начинающие градостроители, и каждому из вас выпала задача спроектировать новый городской квартал. Но вот загвоздка: тип зданий и схему их размещения случайным образом задаёт специальная **кубомешалка**. Победит создатель лучшего квартала!

### ОБ ИГРЕ

«Потрясающий город» играется за 15 раундов. В начале раунда **активный игрок** трясёт **кубомешалку** и нажимает на задвижку. Из неё выпадет 9 фишек в форме квадрата 3×3. Активный игрок выбирает один из цветов выпавших фишек и размещает на своём планшете **жетоны построек** этого цвета. Затем то же самое делают другие игроки. Однако они **не могут выбрать тот же цвет, что и активный игрок**.

В конце игры подсчитайте очки за комбинации жетонов построек и выполненные условия на **жетонах бонусных очков**, размещённых вдоль двух сторон планшета игрока. Побеждает тот, кто наберёт больше всех очков.

# СОСТАВ ИГРЫ



4 планшета  
игроков



1 кубомешалка  
(сборная)



2 памятки  
по подсчёту очков



1 блокнот для  
подсчёта очков



1 счётчик раундов



1 маркер раунда

## 32 деревянные фишки



8 красных  
фишек домов



7 голубых  
фишек магазинов



6 чёрных  
фишек заводов



6 зелёных  
фишек парков



5 серых  
фишек дорог



40 красных  
жетонов домов



40 голубых  
жетонов магазинов



40 чёрных  
жетонов заводов



40 зелёных  
жетонов парков



40 серых  
жетонов дорог



27 жетонов  
мини-зданий



28 жетонов бонусных очков  
(по 7 на игрока)



16 жетонов условий  
(по 4 на игрока)



1 правила игры

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы:** Мадс Фло и Коре Торндал Кьер

**Иллюстрации:** Ольга Ким

**Руководитель проекта:** Никола Бонгиу

**Производство:** Давид Лепор

и Адельхайд Циммерман

**Развитие:** Кирк В. Бакендорф

и Джош Вуд

**Графический дизайн:** Джей Хернишин

**Редактор:** Дэн Варрет

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:**

Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Павел Коврижнин

**Переводчик:** Диана Гончарик

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Екатерина Лыскова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

**Особая благодарность редакции:** Сергею Серебрянскому

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



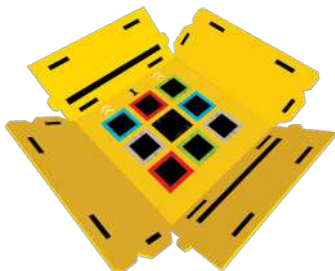
©2024 Alderac Entertainment Group.  
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA.  
Shake That City and all related marks are ™, ® and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. or Mads Fløe & Kåre Torndahl Kjør.  
All rights reserved.



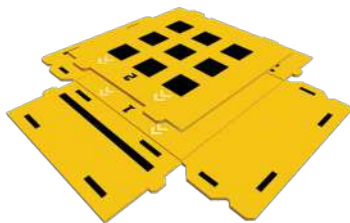
© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

# КАК СОБРАТЬ КУБОМЕШАЛКУ

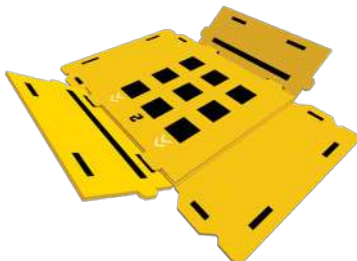
1. Выдавите нужные детали из блоков и освободите все отверстия на деталях.



2. На всех деталях есть номера. Положите перед собой деталь № 1 и согните все её стенки по линиям сгиба. Затем расправьте обратно.



3. Положите деталь № 2 на деталь № 1 так, чтобы стрелки на них указывали в одном направлении.



4. Немного согните переднюю и заднюю стенки детали № 1 (как на иллюстрации), чтобы выступы на детали № 2 вошли в нижние отверстия на детали № 1.



5. Возьмите деталь № 3. Проследите, чтобы стрелки на ней указывали в том же направлении, что и на деталях № 1 и № 2. Вставьте деталь № 3 в среднее отверстие на передней стенке детали № 1 до упора.



6. Осторожно вставьте противоположную сторону детали № 3 в среднее отверстие на задней стенке детали № 1.

7. Согните переднюю и заднюю стенки кубомешалки почти на 90 градусов. Следите, чтобы детали № 2 и № 3 оставались на местах.



8. В верхние отверстия на передней и задней стенках вставьте деталь с логотипом игры. Через прямоугольное отверстие для фишек должно быть видно цифру 3 и стрелки на детали № 3.



9. Согните боковые стенки кубомешалки, вставляя нужные выступы в отверстия.



10. Зацепите 2 резинки за задвижку, как показано на иллюстрации.

11. Натяните резинки **на стенки** кубомешалки, чтобы они **попали в 4 паза на его углах**.



Смотрите видео сборки кубомешалки на странице игры «Потрясающий город» на сайте [hobbygames.ru](http://hobbygames.ru).



Давайте строить города **с заботой о природе!**

Маленькие жетоны построек, выдавленные из деталей кубомешалки, мы превратили в жетоны мини-зданий. Используйте их, если во время игры у вас закончатся обычные жетоны построек или что-то потеряется.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

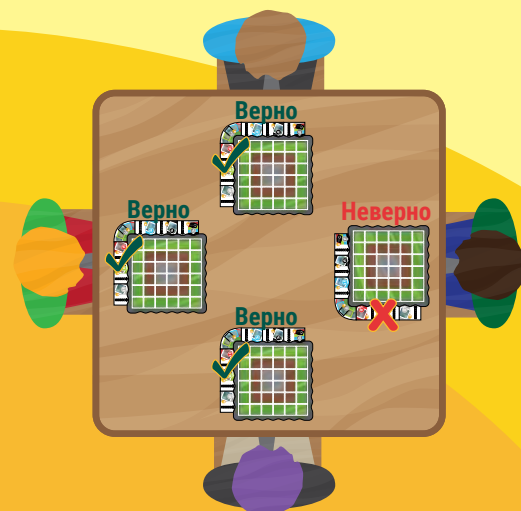
1. Поставьте **кубомешалку** в центре стола и загрузите в неё все 32 **деревянные фишки**.
2. Рядом расположите **счётчик раундов** и положите **маркер раунда** на число 1.
3. Расположите жетоны построек так, чтобы всем игрокам было удобно их брать.
4. Раздайте всем планшеты игроков. Планшеты двусторонние, поэтому обратите внимание, чтобы все использовали одинаковую сторону. Для первой игры рекомендуем сторону «**бетонные джунгли**» (без морской стороны). Для стороны «**побережье**» действуют другие правила подсчёта очков (стр. 8).
5. Раздайте всем одинаковые наборы **жетонов бонусных очков**. В игре 4 набора таких жетонов (цифры 1–4 на их обратной стороне указывают номер набора). Угловой жетон бонусных очков должен располагаться **на северо-западном углу планшета игрока**.

*Обратите внимание, что северо-запад определяется один раз для всех игроков. (То есть все игроки выкладывают угловой жетон в одном направлении.)*

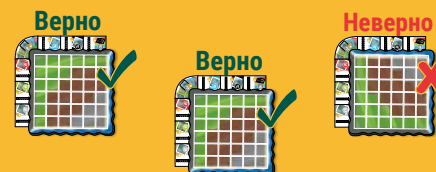
6. Первым ходит игрок, который последним что-то тряс. Он становится **активным игроком** и перемешивает свои **жетоны бонусных очков** (все, кроме углового) лицевой стороной вниз.
7. Затем **активный игрок** случайным образом выкладывает по три жетона вдоль северной и западной стороны планшета по краям от углового и переворачивает их лицевой стороной вверх.
8. Остальные игроки выкладывают жетоны в той же последовательности и по тем же сторонам, что и у **активного игрока**.
9. Расположите **памятки по подсчёту очков** так, чтобы всем было удобно к ним обращаться. Они помогут объяснить новичкам, как именно ведётся подсчёт очков за жетоны построек в конце партии.



Обязательно расположите **жетоны бонусных очков** в одном направлении для каждого игрока.



Для игры на обратной стороне (с **побережьем**) жетоны и сам планшет тоже нужно расположить в одном направлении.



# КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ РАУНДА

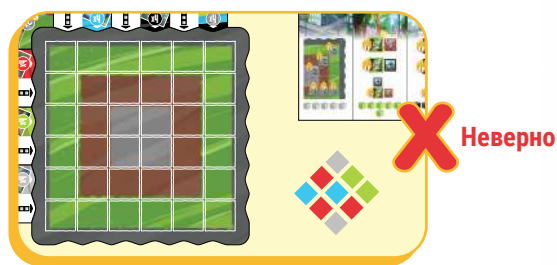
1. **Кубомешалка.** Активный игрок использует кубомешалку, чтобы получить схему из 9 фишек.
2. **Выбор цвета.** Активный игрок выбирает один из цветов выпавших фишек. Остальные выбирают из **оставшихся** цветов.
3. **Размещение жетонов построек.** Каждый игрок берёт жетоны построек выбранного цвета и размещает их на своих планшетах. Размещать жетоны можно только по схеме выпавших фишек и только в той же ориентации.
4. **Конец раунда.** Активный игрок передвигает маркер раунда. Затем он передаёт ход и роль активного игрока по часовой стрелке.

## 1. Кубомешалка

**Активный игрок** кладёт все деревянные фишки в кубомешалку через прямоугольное отверстие и трясёт её. Трясти кубомешалку нужно, не поднимая её со стола, чтобы не рассыпать фишки.

После встряски поставьте кубомешалку ровно и нажмите на задвижку до упора. Вы услышите, как выпали фишки. Отпустите задвижку, чтобы она вернулась на место. Аккуратно поднимите кубомешалку и отставьте в сторону. На столе должен быть квадрат 3×3 из 9 фишек. Если их выпало меньше или больше или они не сложились в квадрат, верните все фишки в кубомешалку и попробуйте ещё раз.

На столе обязательно должен оказаться квадрат 3×3 из 9 фишек. Проследите, чтобы его стороны были параллельны сторонам планшетов игроков.



## 2. Выбор цвета

**Активный игрок** выбирает один из цветов выпавших фишек. В этом раунде жетоны построек этого цвета может размещать **только он**. Затем остальные игроки одновременно выбирают цвет **из оставшихся фишек**. Они могут выбрать один и тот же цвет, главное, чтобы он не совпадал с цветом активного игрока. Фишки выбранных цветов забирать не нужно: они остаются в квадрате.

**Примечание:** игроки, кроме активного, выбирают цвет **одновременно**, чтобы не затягивать время партии.



**Пример.** Активный игрок выбрал голубой цвет. Второй и третий выбрали серый, а четвёртый игрок – зелёный.

### 3. Размещение жетонов построек

Цвета фишек соответствуют цветам рамок жетонов построек.



Серые фишки — это **дороги**.



Зелёные фишки — это **парки**.



Чёрные фишки — это **заводы**.



Голубые фишки — это **магазины**.



Красные фишки — это **дома**.



Возьмите столько жетонов построек выбранного цвета, сколько фишек этого цвета выпало из кубомешалки. Расположите их на своём планшете игрока с учётом схемы, заданной кубомешалкой, и в той же ориентации.

- Жетоны построек можно выложить **только** на свободные клетки планшета.
- Жетоны построек можно выложить **только** в соответствии со схемой расположения фишек этого цвета, выпавших из кубомешалки. Поворачивать схему нельзя.
- Нельзя выложить меньше жетонов, чем на схеме. Если на вашем планшете нельзя выложить схему выбранного цвета, выберите другой цвет.
- Пропустить фазу размещения жетонов построек нельзя. Исключение составляет случай, когда вы не можете разместить по схеме жетоны построек ни одного цвета.
- Нельзя переместить уже выложенный жетон постройки. Нельзя разместить новый жетон поверх уже выложенного.
- Вы ориентируетесь по схеме так, как видите её со своей позиции игрока.

*Пример. Игрок выбрал голубой цвет. Вот как он может разместить жетоны построек:*



### 4. Конец раунда

Когда все игроки расположат на планшетах свои жетоны построек, **активный игрок** перемещает **маркер раунда** на одно деление и передаёт ход по часовой стрелке. Новый активный игрок начинает раунд, отправляя все фишки в **кубомешалку**.

### РАУНДЫ 13, 14 И 15



Всего в игре 15 раундов. Первые 12 проходят по правилам, описанным выше.

Для последних 3 раундов действуют другие правила **выбора цветов**. Здесь все игроки, включая активного, выбирают цвета одновременно. В эти раунды можно выбрать тот же цвет, что и **активный игрок**.

**Памятки по подсчёту очков** двусторонние. На одной стороне памятка для стороны планшета «**каменные джунгли**», на другой — для стороны «**побережье**».



Нарисованные внизу памятки фишки напоминают, сколько фишек каждого цвета в кубомешалке.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра продолжается до конца 15-го раунда. Затем начинается подсчёт очков.

В конце правил подробно описан подсчёт очков для обеих сторон планшета игрока. Здесь же мы указали общее описание.

- **Дороги** должны соединять квартал с остальным городом (упираться в край планшета). **Примечание:** на стороне «побережье» дороги могут упираться только в 2 бетонных края планшета.
- **Парки** больше всего нужны рядом с домами. В «бетонных джунглях» они приносят очки и рядом с заводами. А на «побережье» — у морских краёв планшета.
- **Заводы** выгодно располагать рядом с другими заводами и дорогами.
- **Магазины** лучше располагать в центре квартала (серая и коричневая зона), но им нужны дороги, ведущие к краю квартала, чтобы развезти товары.
- **Дома** можно располагать где угодно. Но за слишком плотную застройку очков будет меньше. А ещё никто не захочет жить по соседству с заводами.

## СЕМЕЙНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Этот режим хорошо развивает пространственное мышление. Сосредоточьтесь на **жетонах бонусных очков**. Подсчёт будет вестись только за них.

## ВАРИАНТ ИГРЫ С ЖЕТОНАМИ УСЛОВИЙ

Подготовка к игре проходит по обычным правилам. Раздайте всем по 4 жетона условия с одинаковым номером на обороте. В игре 4 набора жетонов условий. Первый игрок перемешивает свои жетоны лицевой стороной вниз и по диагонали выкладывает на планшете, как показано на иллюстрации. Затем переворачивает лицевой стороной вверх. Остальные игроки выкладывают жетоны в такой же последовательности, не меняя направление диагонали.

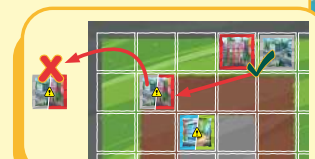
Чтобы разместить жетоны построек на месте с жетоном условия, его нужно сначала убрать.

**Задание 1.** Избавьтесь от всех жетонов условий на своём планшете. Убрать жетон условия можно, если у вас на планшете появилась комбинация соседних построек, изображённая на этом жетоне условия. Постройки должны соседствовать ортогонально и **необязательно**, как показано на самом жетоне условий, **но не по диагонали**.

**Пример.** Если у вас есть дорога, соседствующая с домом, можете убрать жетон условия с дорогой и домом.

**Задание 2.** Наберите больше всего очков среди игроков, которые избавились от жетонов условий. В борьбе за победу участвуют только те, кто избавился от всех жетонов условий. Если таких нет, то победитель не определяется. Попробуйте сыграть ещё раз.

**Примечание:** играть можно на любой стороне планшета.



## ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

**Подготовка к игре.** Подготовка к игре проходит по тем же правилам, что и при игре с **жетонами условий**.

**Выбор цвета.** Нельзя выбрать цвет, фишек которого выпало из кубомешалки больше всего. Если выпало одинаковое число фишек нескольких цветов, то один из них выбрать можно. Ограничения не действуют на раунды 13, 14 и 15.

**Задание 1.** Избавьтесь от всех жетонов условий.

**Задание 2.** Наберите не менее 55 очков, чтобы победить.

# ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Победные очки можно получить за правильно расположенные **жетоны построек** и выполненные условия **жетонов бонусных очков**. Подробное описание подсчёта очков вы найдёте ниже. Выигрывает игрок, набравший больше всех очков.

В случае **ничьей** побеждает претендент, который выполнил больше условий на жетонах бонусных очков. Если ничья не разрешилась, побеждает претендент с наименьшим числом пустых мест на планшете. Если победителя не удалось определить и так, то претенденты делят победу.

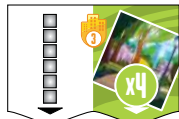


## Подсчёт очков за жетоны бонусных очков

Когда выполняете **одно из двух** условий на жетоне бонусных очков, переверните его. Каждый перевернутый жетон принесёт 3 победных очка. Второе условие на жетоне выполнять необязательно.



Заполните этот ряд 6 жетонами **любого** типа.



Выложите в этом ряду хотя бы 4 жетона **дорог**.



Заполните этот ряд 6 жетонами **любого** типа.



Выложите в этом ряду хотя бы 4 жетона **парков**.



Заполните этот ряд 6 жетонами **любого** типа.



Выложите в этом ряду хотя бы 4 жетона **магазинов**.

## Очки за угловой жетон



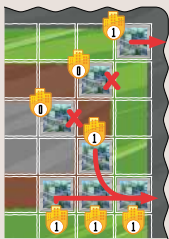
**Бонус за разнообразие:** Получите 3 очка, если в вашем квартале есть минимум 2 жетона построек каждого типа.



## Бетонные джунгли



**Дороги:** получите 1 очко за каждый жетон дороги, который соединён с краем планшета цепочкой соседних жетонов. Одиночный жетон дороги на краю планшета приносит 1 очко.



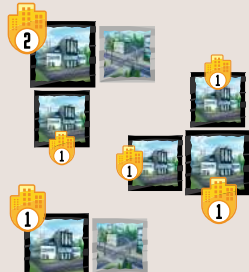
**Соседний** – значит граничащий по горизонтали или вертикали. Жетоны, расположенные по диагонали, не являются соседними.



**Парки:** за жетон парка можно получить не более 2 очков: 1 за соседство с любым количеством заводов и 1 за соседство с любым количеством домов.



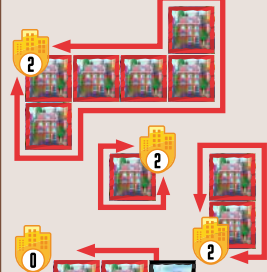
**Заводы:** за жетон завода можно получить не более 2 очков: 1 за соседство с любым количеством заводов и 1 за соседство с любым количеством дорог.



**Магазины:** за жетон магазина можно получить очки, если он соединён с краем планшета: граничит с ним либо соседствует с дорогой, которая соединена с краем планшета цепочкой соседних дорог. Число очков за магазин зависит от его удалённости от центра.



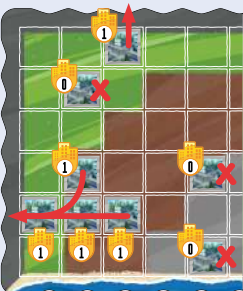
**Дома:** получите 2 очка за каждый одиночный жетон дома (не граничащий с другими домами) и за каждую отдельную группу соседних домов. Если одиночный жетон дома или хотя бы один жетон в группе домов граничит с заводом, очки за всю группу не начисляются.



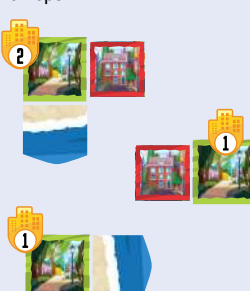
## Побережье



**Дороги:** подсчёт очков за дороги такой же, но учитываются только бетонные края планшета.



**Парки:** за жетон парка можно получить не более 2 очков: 1 за соседство с любым количеством домов и 1 за соседство с морем.



**Заводы:** подсчёт очков за заводы не отличается.



**Магазины:** подсчёт очков за магазины не отличается. Но зоны, приносящие разное число очков, расположены по-другому.



**Дома:** подсчёт очков за дома не отличается. Но вы получите 1 дополнительное очко, если дом или группа домов граничит с морским краем планшета.

