

Stefan Feld
City Collection
1

ГАМБУРГ

Правила игры



Об игре

Вы берёте на себя роль влиятельных жителей вольного и ганзейского города Гамбурга 1890-х годов, каждый из которых стремиться к одному – стать бургомистром. Для этого внесите свой вклад в развитие и процветание города, усилив своё влияние и статус.

С помощью карт вы будете готовить места под застройку и возводить на них здания, обустраивать

парки и зоопарк, а также восстанавливать городские стены. Построенные здания будут приносить вам деньги, победные очки и возможность использовать их полезные эффекты.

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков к концу игры, побеждает и становится новым бургомистром Гамбурга.

Состав игры

- Игровое поле



- Планшет Гамбургского ботанического сада



- Герб и фигурка Штефана Фельда

Перед первой партией вставьте оба жетона в подставки.



- 280 карт

Лицевые стороны



По 12 карт следующих категорий: банк, военное дело, гавань, горожане, искусство, медицина, мистика, полиция, правительство, преступность, промышленность, развлечения, ремесло, тайное общество, театр, торговля, университет, церковь, цирк, эмиграция. По 20 карт: зоопарк и парк.

Оборотные стороны



В игре 5 цветов карт. Для удобства игроков, которые испытывают трудности при различении цветов, также используются специальные символы. Каждый из них соответствует определённому цвету и встречается как на лицевой, так и на оборотной сторонах карт, а также на игровом поле и планшетах игроков.



- 75 рабочих



По 15 рабочих фиолетового, оранжевого, серого, розового и коричневого цветов

- 30 монет номиналом в 1 марку



- 10 монет номиналом в 3 марки



- 10 жетонов внезапной угрозы

Оборотная сторона



Лицевая сторона: наводнение, пожар, обрушение, беспорядки и эпидемия

- 50 секций стены



- 6 кубиков



тех же 5 цветов, что и карты, плюс 1 чёрный кубик

- 4 жетона времени



- 40 жетонов активации



- 8 священников



- 8 скульптур «Ханс Хуммель»

Перед первой партией вставьте каждый жетон в подставку.



- Правила игры

- Приложение с описанием карт и жетонов

Компоненты игроков (всего 5 комплектов разных цветов: красный, зелёный, жёлтый, синий и белый)

- Планшет игрока



- Жетон «100/200»
победных очков (ПО)



- Городская башня



- 2 фишки игрока



- 2 карты-памятки

(первая — «Фазы игры», вторая — «Стандартные действия» / «Подсчёт очков»)



- 5 жетонов превосходства



Площадь ратуши, Зоопарк, Здания, Победные очки и Городская стена

- 15 жетонов уровней угрозы



*Наводнение, пожар, обрушение, беспорядки и эпидемия
(по 3 жетона каждой угрозы)*

Дополнение № 1 «Бургомистры»

- 5 жетонов бургомистров

Лицевая сторона

Оборотная сторона



Дополнение № 2 «Ханс Хуммель и Продавщица лимонов»

- 2 скульптуры
«Ханс Хуммель»

- 3 скульптуры
«Продавщица лимонов»



Перед первой партией вставьте каждый жетон в подставку.

Дополнение № 4 «Корабли»

- 6 кораблей

*Тех же 5 цветов, что и карты,
плюс 1 чёрный корабль. Перед первой партией
вставьте каждый жетон в подставку.*



Дополнение № 5 «Фондовая биржа»

- 10 жетонов биржи

*Лицевая
сторона*

*Оборотная
сторона*



- Фишка биржевого курса



Дополнение № 3 «Особые жетоны внезапной угрозы»

- 10 особых жетонов внезапной угрозы



Дополнение № 6 «Жетоны священников»

- 12 жетонов
священников

*Лицевая
сторона*

*Оборотная
сторона*



Подготовка к игре (пример для 4 игроков)

А) Игровое поле

- 1 Положите игровое поле в центр стола. Оно разделено на 5 зон, описанных ниже.

Ратуша и озеро Бинненальстер

- 2 Определите по таблице, какие из скульптур «Ханс Хуммель» будут использоваться в игре в зависимости от количества игроков. Разместите их рядом с игровым полем в порядке убывания указанных на них победных очков (ПО). Поставьте скульптуру с наибольшим количеством ПО в соответствующую ячейку слева от площади ратуши.

Скульптуры по количеству ПО		9 ПО	8 ПО	7 ПО	6 ПО	5 ПО	4 ПО	3 ПО	2 ПО
2 игрока		✓		✓			✓		✓
3 игрока		✓		✓	✓		✓		✓
4 игрока		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5 игроков		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

- 3 Поместите 6 кубиков в ячейки соответствующих цветов на озере Бинненальстер.

Церковь Святого Михаила

- 4 Поместите 8 священников в ячейку справа от церкви Святого Михаила.
- 5 Сложите 4 жетона времени в стопку в порядке увеличения времени (жетон «1 час» сверху, а жетон «4 часа» снизу) и поставьте её в соответствующую ячейку на часовой башне церкви.

Шпайхерштадт (Складской район)

- 6 Рассортируйте рабочих по цветам и разместите их в домах соответствующего цвета в верхней части Шпайхерштадта – это общий запас.
- 7 Рассортируйте монеты по номиналу (1 марка и 3 марки) и поместите их на большое здание с символом монеты под изображением домов, формируя общий запас.
- 8 Перемешайте 10 жетонов внезапной угрозы, сложите их стопкой лицевой стороной вниз на горящий дом – это общий запас.
- 9 Поместите 50 секций стены в общий запас в нижней части Шпайхерштадта, под горящим домом.

Гавань

- 10 Мы рекомендуем не использовать в первой игре дополнение № 4 «Корабли». Оставьте область гавани пустой, а корабли верните в коробку. Если вы хотите сыграть с дополнением № 4, прочитайте продолжение подготовки на стр. 17.

Фондовая биржа

- 11 Мы рекомендуем не использовать в первой игре дополнение № 5 «Фондовая биржа». Оставьте область биржи пустой, а жетоны биржи и фишку биржевого курса верните в коробку. Если вы хотите сыграть с дополнением № 5, прочитайте продолжение подготовки на стр. 18.

Б) Планшет Гамбургского ботанического сада

- 12 Положите планшет Гамбургского ботанического сада рядом с игровым полем.
- 13 Разложите карты на стопки по цветам рамки на их обороте, перемешайте каждую стопку отдельно и положите их лицевой стороной вниз на соответствующие ячейки планшета — это основные стопки карт.
- 14 Возьмите по 1 верхней карте из каждой стопки, перемешайте эти 5 карт и положите их стопкой лицевой стороной вверх рядом с планшетом — это стопка сброса. Игроки могут просматривать стопку сброса в любой момент игры, не меняя порядок карт.
- 15 Положите 40 жетонов активации на планшет — это общий запас.



В) Подготовка игроков

Выберите цвет. Возьмите любой планшет игрока, а также указанные ниже компоненты выбранного цвета.

- 16 1 жетон «100/200» ПО. Поместите его стороной «100» ПО вверх на деление «100» дорожки победных очков.
- 17 1 памятку «Фазы игры» и 1 памятку «Стандартные действия». Положите их снизу от вашего планшета игрока. Эти карты двусторонние; на оборотной стороне карты «Стандартные действия» вы найдёте памятку «Подсчёт очков».
- 18 15 жетонов уровней угроз (по 3 жетона каждого типа). Выложите по 3 жетона в ряд соответствующего цвета в левой части вашего планшета игрока. Затем сдвиньте их влево, так чтобы крайняя правая ячейка каждого ряда с символом осталась пустой.
- 19 1 городскую башню. Поставьте её в центральную ячейку стены на вашем планшете игрока.
- 20 2 фишки игрока. Поставьте одну из них на стартовое деление вашего цвета на площади ратуши, а другую — на деление «5» дорожки победных очков.

Верните в коробку все компоненты игроков тех цветов, которые не участвуют в игре.

- 21 Наконец, каждый игрок получает перечисленные ниже компоненты.

- 5 жетонов превосходства (по 1 каждого типа). Положите их цветной стороной вниз в соответствующие овальные ячейки на вашем планшете игрока.
- 5 марок. Положите жетоны монет рядом с вашим планшетом игрока.
- По 1 рабочему каждого цвета. Рабочих разместите на зданиях соответствующих цветов на вашем планшете игрока.



Примечание. Если вы играете с дополнением № 1 «Бургомистры», возьмите столько рабочих и монет, сколько указано в пункте «Начальные ресурсы» на вашем жетоне бургомистра, вместо тех, что должны были взять по обычным правилам.

Теперь вы можете начать игру

Участник, который раньше остальных назовёт интересный факт о Гамбурге, берёт фишку первого игрока (герб или фигурку Штефана Фельда по своему выбору) и становится первым игроком. Если никто не смог назвать факт, выберите первого игрока любым другим способом.

Игрок с гербом (или фигуркой Штефана Фельда) всегда делает первый ход в каждом сезоне. Когда в процессе игры участники должны выполнить какие-либо действия в порядке хода, это означает, что начинает первый игрок, а за ним продолжают все остальные по часовой стрелке.

Общее правило. Если какие-либо эффекты карт или жетонов противоречат правилам, описанным в этом буклете, всегда следуйте тексту карт или эффектам жетонов. Дополнительные пояснения вы можете найти в приложении.

Ход игры

Игра длится **8 сезонов**. В конце 8-го сезона происходит финальный подсчёт очков.

Каждый сезон состоит из 4 фаз, описанных ниже.



Фаза I: Добор карт

1. Доберите карты, пока у вас в руке не окажется 5 карт.
2. Активируйте эффекты карт категории «Парк», если они у вас есть.



Фаза II: Действия с кубиками

1. Бросьте все 6 кубиков и поместите их на соответствующие ячейки на озере Бинненальстер.
2. Отправьте священника в церковь.
3. Повысьте уровни соответствующих угроз за каждое значение «5» и «6», выпавшее на всех кубиках кроме чёрного. Возьмите жетоны внезапной угрозы, если на чёрном кубике выпало значение «5» или «6».
4. Продвиньте фишки на площади ратуши на 1 деление вперёд (оплатив стоимость).



Фаза III: Выполнение стандартных действий

- Эта фаза состоит из 4 раундов.
- Каждый раунд игроки играют по 1 карте из руки и с её помощью выполняют 1 из 6 стандартных действий.



Фаза IV: Конец сезона

1. Проверьте все 5 условий превосходства.
2. Переместите священника на пол церкви и заново сложите жетоны времени, как при подготовке к игре.
3. Уберите все жетоны активации с ваших карт.
4. Передайте фишку первого игрока участнику, сидящему слева.

Примечание. В каждую из этих фаз вы можете активировать определённые здания в вашей игровой зоне. Подробнее об этом вы можете узнать в разделе «Эффекты зданий» на стр. 14.

Фаза I: Добор карт

В порядке хода каждый игрок берёт карты из любых основных стопок, пока у него в руке не окажется **5 карт**. Брать карты можно как из одной стопки, так и из разных в любом сочетании.

Взятые карты вы должны, не подсматривая, класть лицевой стороной вниз перед собой — вы сможете добавить их к картам в руке только после того, как возьмёте все положенные карты.

В конце добора у вас в руке всегда должно быть 5 карт.

Примечание. В конце сезона у вас в руке обычно будут оставаться карты, а значит, начиная со 2-го сезона, вы будете добирать меньше 5 карт.

Взяв карты в руку, активируйте эффекты всех карт категории «Парк», построенных слева от вашего планшета.

Примечание. На карты, полученные благодаря эффектам карт категории «Парк», не действует ограничение на количество карт в руке.



Пример. У Дарьи осталась 1 карта из предыдущего сезона, поэтому она добирает 4 карты. Она решает взять 2 фиолетовых, 1 серую и 1 розовую карты.

Если какая-либо из основных стопок закончится, вы больше не сможете брать карты этого цвета до конца игры.

Фаза II: Действия с кубиками

Выполните описанные ниже шаги в указанном порядке.

Шаг 1: Бросьте 6 кубиков

Первый игрок бросает все 6 кубиков и, не переворачивая, помещает их на соответствующие ячейки на озере Бинненальстер.

Результатом этого броска будут пользоваться все игроки.

Следующие шаги вы можете выполнять одновременно или в текущем порядке хода, когда это имеет значение.



Пример. Мария бросает 6 кубиков и помещает их на соответствующие ячейки на озере Бинненальстер.

Шаг 2: Отправьте священника в церковь

Поместите 1 священника в окно церкви над символом кубика со значением, выпавшим на чёрном кубике.

Каждое окно церкви расположено над ячейкой с 4 категориями карт (кроме окна «6», расположенного над чёрной ячейкой с 2 категориями). Во время финального подсчёта очков каждое построенное здание и каждая карта «Зоопарк» или «Парк» слева от планшета приносят дополнительно 1 ПО за каждого священника, стоящего на полу перед ячейкой с символами соответствующих категорий.

Шаг 3: Повысьте уровни угроз

Каждое значение «5» или «6», выпавшее на всех кубиках кроме чёрного, повышает уровень угрозы соответствующего цвета. Каждый игрок сдвигает жетон уровня угрозы соответствующего цвета, находящийся слева от пустой ячейки, **на 1 ячейку вправо**. У каждой угрозы 3 уровня, и её эффект срабатывает, когда угроза достигает максимального 3 уровня (крайняя левая ячейка окажется пустой).

Внезапная угроза. Если на чёрном кубике выпало «5» или «6», каждый игрок перед применением любых других эффектов угроз берёт 1 случайный жетон внезапной угрозы с игрового поля.

На лицевой стороне каждого из этих жетонов указана угроза одного из 5 основных цветов. Каждый игрок должен повысить уровень угрозы, указанной на его жетоне внезапной угрозы, на 1. После этого игроки применяют эффекты угроз, достигших 3 уровня.

Положите все взятые жетоны внезапных угроз лицевой стороной вверх в сброс рядом с игровым полем. Как только жетоны в общем запасе закончатся, перемешайте все жетоны в сбросе и поместите их стопкой лицевой стороной вниз в качестве нового запаса на горящий дом.

Примечания

- Эффекты угроз см. на стр. 15.
- Если вы играете с дополнением № 4 «Корабли», после шага 3 появляется новый шаг «Активация кораблей» (см. стр. 17).

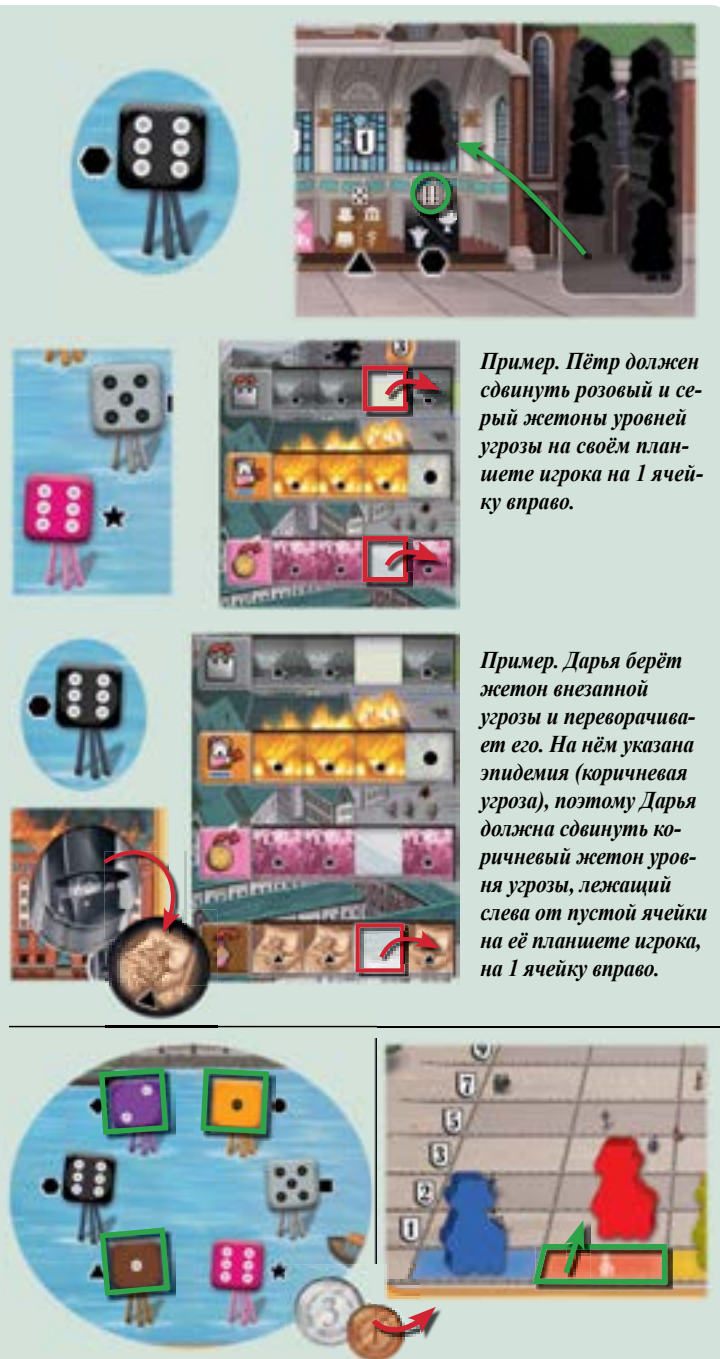
Шаг 4: Продвиньте вашу фишку на площади ратуши на 1 деление вперёд

Каждый игрок может по желанию продвинуть свою фишку на площади ратуши **на 1 деление вперёд**, если заплатит текущую стоимость продвижения, которая зависит от результата броска кубиков.

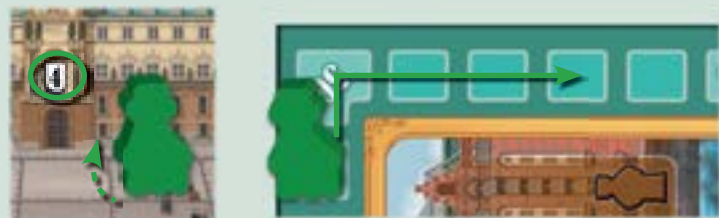
Сложите сумму всех значений «1» и «2», выпавших на кубиках, и получите **стоимость в марках**, которую каждый игрок должен заплатить, чтобы продвинуть свою фишку **на 1 деление** в сторону ратуши.

Продвижение фишки не является обязательным. Каждый игрок в порядке хода решает, хочет ли заплатить текущую стоимость и продвинуть свою фишку на 1 деление вперёд или нет. Если у игрока недостаточно денег или он не хочет их тратить, его фишка остаётся на месте.

Если на кубиках не выпало ни одного значения «1» или «2», игроки не могут продвигать свои фишки в этом сезоне.



Пример. Текущая стоимость продвижения равна 4 маркам (1 + 1 + 2). Алексей платит 4 марки в общий запас в Шпайхерштадте, а затем продвигает свою красную фишку на площади ратуши на 1 деление вперёд.



Чем ближе фишка игрока продвинулась к ратуше, тем больше ПО он получит во время финального подсчёта очков. Как только фишка игрока достигнет последнего деления на площади ратуши (которое приносит 18 ПО), он больше не сможет её продвигать, но вместо этого будет немедленно получать 4 ПО за каждое продвижение, которое он оплатит (или получит бесплатно), но не сможет выполнить.

Описание карт

Каждая сторона карт имеет своё значение. На оборотных сторонах карт изображены **строительные площадки**, которые отличаются только цветом рамки. На лицевых сторонах карт изображены различные здания, парки или животные зоопарка.

Цвета карт

В игре **5 цветов карт** (фиолетовый, оранжевый, серый, розовый и коричневый). Цвет оборотной стороны всегда совпадает с цветом лицевой стороны. Для удобства игроков, испытывающих трудности при различении цветов, каждый из них дублируется специальным символом. Эти символы встречаются также и на других компонентах.



Эффект

Каждая карта здания или парка в вашей игровой зоне обладает определённым эффектом или даёт вам бонус при активации. Эти эффекты описаны текстом и продублированы символами в нижней части карты.

Номер карты

У каждой из 280 карт есть свой номер. В приложении вы сможете найти подробное описание эффекта карты по её номеру.

Стоимость

В левой части карты над областью эффекта указана стоимость в марках, которую надо заплатить, чтобы построить эту карту здания, парка или зоопарка. Здания выкладываются на строительную площадку **справа** от вашего планшета, а парк или зоопарк **слева** от вашего планшета.

Победные очки

В правой части карты над областью эффекта указаны победные очки, которые игрок получит, если в конце игры эта карта будет находиться в его игровой зоне в качестве здания, зоопарка или парка.

Тип эффекта



В левой части указан 1 из 7 типов эффекта, обозначающий момент, когда применяется эффект этой карты. Подробное описание типов эффектов вы найдёте на стр. 14.

Категория

Каждая карта относится к одной из 22 категорий, обозначенных символом в центре над областью эффекта. В игре представлены следующие категории зданий (по 12 карт в каждой): банк 🏦, военное дело 🛡️, гавань 🚢, горожане 🏠, искусство 🎨, медицина 🏥, мистика 🎃, полиция 🚔, правительство 🏛️, преступность 🚬, промышленность 🏭, развлечения 🎪, ремесло 🛠️, тайное общество 🕵️, театр 🎭, торговля 🏪, университет 🎓, церковь 🏰, цирк 🎪, эмиграция ✈️. А также по 20 карт Зоопарк 🦒 и Парк 🌳.

Здание / Зоопарк / Парк (лицевая сторона)



Строительная площадка (оборотная сторона)



Особые правила для карт «Зоопарк» и «Парк»

Карты категорий «Зоопарк» и «Парк» не считаются зданиями, поэтому для их постройки не нужны строительные площадки. Они размещаются слева от вашего планшета игрока. Однако вы по-прежнему можете использовать их в качестве строительных площадок, положив лицевой стороной вниз справа от вашего планшета игрока.

Примечание. Поскольку карты «Зоопарк» и «Парк» не считаются зданиями, не учитывайте их, когда правило или эффект применяется только к «зданиям».



Преимущества карт «Зоопарк»

У карт категории «Зоопарк» лучшее соотношение стоимость / ПО по сравнению с другими картами. Их количество учитывается для одного из жетонов превосходства.



Преимущества карт «Парк»

Эти карты можно активировать 1 раз в конце фазы I каждого сезона. При этом они приносят ПО, монеты, рабочих или дополнительные карты определённого цвета. Активировав карту, положите на неё жетон активации.



Фаза III: Выполнение стандартных действий

Это основная фаза каждого сезона. Она состоит из 4 раундов действий.

Общие правила этой фазы

- Каждый игрок, начиная с первого, в свой ход должен сыграть 1 карту из руки и выполнить с ней 1 из 6 стандартных действий. Затем ход делает следующий игрок по часовой стрелке.
- В этой фазе каждый игрок суммарно сыграет 4 карты из руки и выполнит с ними 4 действия. Он может выполнить 4 разных действия или одно и то же действие несколько раз.
- До или после того, как сыграть карту из руки, активный игрок может активировать любые здания с символом III в своей игровой зоне. При этом эффекты некоторых карт позволяют игрокам выполнять дополнительные стандартные действия. Применив эффект карты, он кладёт на неё жетон активации.
- Эта фаза заканчивается после 4 раундов.



Важно. Каждый раз, когда участник, сидящий справа от первого игрока, завершает свой ход, он должен взять верхний жетон времени из стопки на башне церкви и положить его в расположенную ниже ячейку сброса. Таким образом, игроки в любой момент могут посмотреть на текущий жетон и узнать, какой раунд сейчас идёт. Когда будет взят последний жетон времени, фаза III завершается.

Каждый раз, когда игрок играет карту, он **должен** выполнить одно из стандартных действий, описанных ниже.



Взять 3 рабочих



Взять монеты



Понизить уровень угрозы на 1 и получить 1 ПО



Построить 1 секцию стены



Подготовить 1 строительную площадку (оборотная сторона карты)



Построить 1 здание (лицевая сторона карты)

Описание стандартных действий



Взять 3 рабочих

Положите сыгранную карту лицевой стороной вверх в стопку сброса, возьмите из общего запаса **3 рабочих того же цвета, что и сыгранная карта**, и поместите их на здание соответствующего цвета на вашем планшете игрока.

Примечание. Количество рабочих считается неограниченным. Если в запасе закончились рабочие какого-либо цвета, замените их любыми подходящими предметами или компонентами.



Пример. Мария играет фиолетовую карту, берёт 3 фиолетовых рабочих и помещает их на фиолетовое здание на своём планшете.



Взять монеты

Положите сыгранную карту лицевой стороной вверх в стопку сброса и возьмите из общего запаса **количество марок, равное значению кубика того же цвета, что и сыгранная карта**.

Положите полученные монеты рядом со своим планшетом игрока.

Примечание. Количество монет считается неограниченным. Если в запасе закончились монеты, замените их любыми подходящими предметами или компонентами.



Пример. Пётр играет серую карту, берёт 5 марок из общего запаса и кладёт их рядом со своим планшетом игрока.



Понизить уровень угрозы на 1 и получить 1 ПО

Положите сыгранную карту лицевой стороной вверх в стопку сброса и сдвиньте на 1 ячейку влево (если возможно) жетон уровня угрозы **того же цвета, что и сыгранная карта**. Таким образом вы понизите уровень этой угрозы.

Важное замечание. Каждый раз, когда вы понижаете уровень угрозы как с помощью этого стандартного действия, так и с помощью эффекта здания, **немедленно получаете 1 ПО**, перемещая вашу фишку на дорожке победных очков на 1 деление вперёд. Если вы не можете понизить уровень угрозы, вы не получаете ПО.



Пример. Дарья играет коричневую карту, кладёт её в стопку сброса и сдвигает коричневый жетон уровня угрозы, расположенный справа от пустой ячейки, на 1 ячейку влево. Она получает 1 ПО и перемещает свою фишку на дорожке победных очков на 1 деление вперёд.



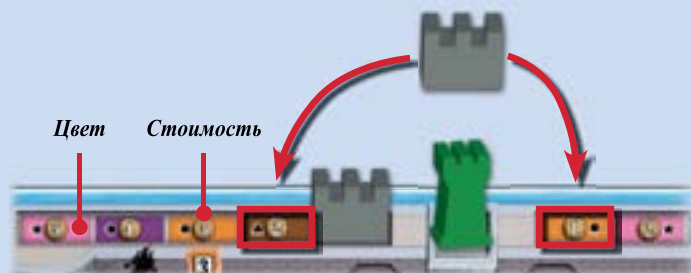
Построить 1 секцию стены

Каждому игроку принадлежит часть городской стены Гамбурга, которая расположена на его планшете игрока (одна половина слева от городской башни, а другая — справа).

Каждая половина стены состоит из 5 участков разных цветов.

На этих 10 участках можно строить секции стены, но начинать нужно с участков, соседних с городской башней (слева и справа от неё).

В дальнейшем секции стены можно будет строить либо по соседству с городской башней, либо по соседству с уже построенными секциями, поэтому у вас всегда будет на выбор не больше 2 участков.



Пример. Иван хочет построить следующую секцию стены. Он может построить её либо на коричневом участке слева (за 2 марки), либо на оранжевом участке справа (за 1 марку).

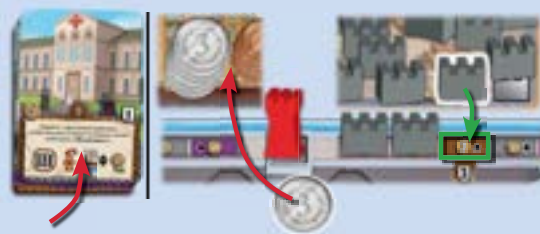
Чтобы выполнить это стандартное действие, сыгранная вами карта **должна совпадать по цвету** с участком, на котором вы хотите строить. Оплатите стоимость в марках, указанную на выбранном участке. Наконец, поместите секцию стены из общего запаса на этот участок.

Если вы постройте 3-ю секцию стены в левой или правой половине городской стены, в конце игры вы получите 3 ПО за каждую половину стены, где построена 3-я секция.

Как только вы постройте секцию стены на последнем участке любой половины стены, возьмите скульптуру «Ханс Хуммель» с игрового поля (то есть скульптуру с наибольшим количеством ПО из оставшихся) и поместите её в специальную ячейку на вашем планшете игрока.

Затем поместите следующую по количеству ПО скульптуру «Ханс Хуммель» из общего запаса в соответствующую ячейку на игровом поле. В конце партии каждая скульптура на планшете игрока приносит ему указанное на ней количество ПО.

Примечание. Ячейка с фигурой женичины используется только при игре с дополнением № 2 «Ханс Хуммель и Продавщица лимонов».



Пример. Алексей играет коричневую карту и размещает 1 секцию стены на коричневом участке своей городской стены. Для этого он должен заплатить 3 марки.



Пример. Пётр строит свою 5-ю секцию стены в правой части планшета и забирает скульптуру «Ханс Хуммель» с игрового поля. Затем игроки ставят в освободившуюся ячейку игрового поля следующую по количеству ПО скульптуру.



Подготовить 1 строительную площадку

Положите сыгранную карту **оборотной стороной вверх** (с изображением строительной площадки) в вашу игровую зону **справа** от планшета игрока.

Затем верните в **общий запас 1 рабочего того же цвета, что и сыгранная карта**.



Пример. Иван выкладывает в свою игровую зону розовую карту в качестве строительной площадки и возвращает одного из своих розовых рабочих в общий запас в Шпайхерштадт.



Построить 1 здание

Чтобы построить здание необходимо, чтобы у игрока была пустая строительная площадка **любого цвета**. Положите сыгранную карту **лицевой стороной вверх** (с изображением здания) на пустую строительную площадку, слегка сместив карту вниз таким образом, чтобы цвет строительной площадки оставался видимым.

Затем **вы должны заплатить стоимость**, указанную на сыгранной карте. Положите монеты в общий запас в Шпайхерштадт.

На каждой строительной площадке можно разместить только 1 здание. Цвет здания и цвет строительной площадки **могут не совпадать**.

Если эффект построенного здания можно активировать 1 раз за сезон, возьмите жетон активации из общего запаса с планшета Гамбургского ботанического сада и положите его **рядом** со зданием.



Пример. Мария играет фиолетовое здание и выкладывает его на строительную площадку, подготовленную в одном из предыдущих раундов. Она платит стоимость здания в 9 марок, возвращая их в общий запас. Кроме того, она берёт 1 жетон активации из общего запаса и кладёт его рядом со зданием. В дальнейшем, после применения эффекта здания, Мария положит жетон активации на карту здания.

Фаза IV: Конец сезона

Выполните описанные ниже шаги **в указанном порядке**. Кроме того, помните, что некоторые здания можно активировать и в этой фазе (здания с символом **IV** и ∞).

1) Проверка превосходства

Сначала проверьте, кто из игроков может активировать свой жетон превосходства, то есть перевернуть его на цветную сторону. Всего в игре 5 типов жетонов превосходства, для каждого из которых действуют описанные ниже правила.

- Игрок может активировать свой жетон превосходства, если он единственный, кто обладает превосходством по соответствующему критерию. Если у нескольких игроков ничья по этому критерию, никто из них не активирует свой жетон. Активированные жетоны превосходства приносят ПО в конце игры.
- Активированный жетон превосходства остаётся лежать в таком положении до конца игры, даже если игрок в дальнейшем потеряет превосходство по этому критерию. Если в одном из следующих сезонов другой игрок получит превосходство по этому критерию, он также активирует свой жетон превосходства. Таким образом, в конце партии у нескольких игроков могут быть активированы жетоны превосходства одного типа.

Примечание. Некоторые эффекты карт могут менять эти два правила.

Проверьте по порядку указанные ниже критерии.



Площадь ратуши. Единственный игрок, чья фишка продвинулась дальше всех на площади ратуши, может активировать свой жетон превосходства «Площадь ратуши».



Пример. Красная фишка Алексея продвинулась дальше фишек других игроков на площади ратуши. Он переворачивает свой жетон превосходства «Площадь ратуши» на цветную сторону.



Здания. Единственный игрок с наибольшим количеством построенных зданий (справа от его планшета), может активировать свой жетон превосходства «Здания».



Пример. У Алексея и Ивана по 2 построенных здания, а у Марии — 3. Она переворачивает свой жетон превосходства «Здания» на цветную сторону.



Городская стена. Единственный игрок, построивший наибольшее количество секций городской стены, может активировать свой жетон превосходства «Городская стена».



Пример. Мария и Алексей построили по 2 секции стены, а Пётр (белый игрок) построил 3. Пётр переворачивает свой жетон превосходства «Городская стена» на цветную сторону.



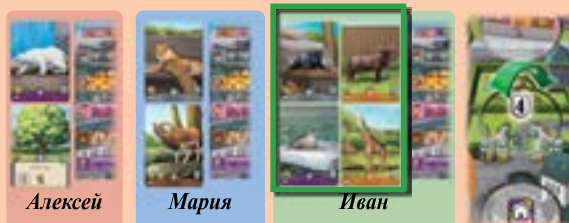
Победные очки. Игрок, который единолично лидирует на дорожке ПО (его фишка дальше всех), может активировать свой жетон превосходства «Победные очки».



Пример. Синяя фишка Марии продвинулась дальше фишек других игроков по дорожке победных очков. Она переворачивает свой жетон превосходства «Победные очки» на цветную сторону.



Зоопарк. Единственный игрок с наибольшим количеством карт «Зоопарк» (слева от его планшета) может активировать свой жетон превосходства «Зоопарк».



Пример. У Алексея 1 карта «Зоопарк», у Марии — 2, а у Ивана — 4. Иван переворачивает свой жетон превосходства «Зоопарк» на цветную сторону.

2) Переместите священника на пол и верните жетоны времени в стопку

Переместите священника, размещённого в этом сезоне, из окна церкви на пол (напротив этого окна).

Сложите 4 жетона времени в стопку в порядке увеличения времени (жетон «1 час» сверху, а жетон «4 часа» снизу) и поставьте её в соответствующую ячейку на башне церкви.



3) Уберите все жетоны активации с ваших карт

Каждый игрок убирает все жетоны активации со своих зданий и возвращает их в свой личный запас рядом с планшетом игрока. Эти здания можно будет снова активировать в следующем сезоне.



4) Определите нового первого игрока

Участник с фишкой первого игрока (гербом или фигуркой Штефана Фельда) передаёт её соседу слева. После этого начинается следующий сезон.

Конец игры и финальный подсчёт очков

После завершения 8-го сезона (когда все священники будут находиться на полу) игра заканчивается и начинается **финальный подсчёт очков**. Каждый игрок получает дополнительные ПО по указанным ниже критериям.

	Каждая карта (здание/зоопарк/парк) в игровой зоне приносит её владельцу указанное на ней количество ПО.
	Каждое здание с символом лаврового венка в игровой зоне приносит его владельцу ПО в соответствии со своим эффектом.
	Каждый активированный жетон превосходства приносит его владельцу 4 ПО .
	Каждый игрок получает по 3 ПО за правую и/или левую от городской башни сторону стены, в которой он построил 3-ю секцию стены . Каждая скульптура «Ханс Хуммель» приносит её владельцу указанное на ней количество ПО.
	Каждый священник на полу церкви приносит игроку 1 ПО за каждое его здание, зоопарк или парк , соответствующие категориям, рядом с которыми находится этот священник.
	Наконец, игроки получают ПО в соответствии с делениями, на которых находятся их фишки на площади ратуши .

Игроки перемещают свои фишки на дорожке победных очков в соответствии с набранными ПО. Если фишка игрока проходит через деление «100», он берёт жетон «100/200» ПО своего цвета и кладёт его перед собой стороной «100» ПО вверх. Если игроку удастся набрать больше 200 ПО, он переворачивает этот жетон на сторону «200» ПО.

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, побеждает и становится новым бургомистром вольного и ганзейского города Гамбурга. При ничьей побеждает претендент с большей суммой денег. Если ничья сохраняется, все претенденты объявляются победителями. **Поздравляем новых бургомистров!**



Пример финального подсчёта очков

Дарья во время игры набрала 61 ПО. Во время финального подсчёта очков она добавляет к ним перечисленные ниже ПО.

- 1) Поскольку у Дарьи 4 здания, 1 зоопарк и 1 парк, она добавляет указанные на них ПО: $2 + 1 + 3 + 3 + 0 + 0 = 9$ ПО.
- 2) 2 здания с символом лаврового венка приносят ей по 2 ПО каждое (итого 4 ПО).
- 3) Дарья активировала свои жетоны превосходства «Площадь ратуши» и «Победные очки» и получает по 4 ПО за каждый из них (итого 8 ПО).
- 4) Она построила 3-ю секцию стены на одной из сторон городской стены и получает за это 3 ПО.
- 5) 3 священника на полу церкви, расположенные рядом с розовой ячейкой, приносят 3 ПО за каждое розовое здание. Таким образом, за 3 розовые здания Дарья получает ещё 9 ПО. За 1 священника рядом с чёрной ячейкой она получает ещё 2 ПО (за 1 зоопарк и 1 парк).
- 6) Фишка Дарьи на площади ратуши находится на 5-м делении и приносит ей 7 ПО.

Таким образом, Дарья во время финального подсчёта очков набирает 42 ПО. Она добавляет их к своему результату, полученному на дорожке ПО, и получает суммарно 103 ПО.

Эффекты карт

Игрок может применять эффекты карт, находящихся в его игровой зоне. Эффекты карт могут применяться один раз немедленно после размещения карты в игровой зоне, любое количество раз в определённую фазу, один раз во время указанной фазы или во время финального подсчёта очков. Символ на карте подсказывает, в какой фазе может быть применён эффект. Кроме того, эффект карты может менять стандартные правила игры.

Примечание. У карт категории «Зоопарк» нет эффекта.



Мгновенный эффект

Выложив такую карту в вашу игровую зону в **фазе III**, примените её эффект **немедленно и только 1 раз**. Вы больше не сможете применить этот эффект в ходе игры (если только не активировате эффекты других карт, которые позволяют это сделать).



Пример. Если вы постройте такое здание, немедленно получите 1 розового рабочего и 3 марки.



Один раз во время фазы

Вы можете активировать карту здания или парка **1 раз за сезон в указанную фазу**. Иногда для активации карты необходимо заплатить указанное количество монет или рабочих, а иногда — выполнить определённое условие. Применив указанный эффект, положите на карту жетон активации.

Примечание для фазы III

Вы можете активировать здание до или после выполнения стандартного действия. Таким образом, вы можете активировать некоторые карты до действия, а другие — после. Вы даже можете активировать здание, которое построили в этом же ходу.



Пример. В фазе III каждого сезона получите 2 марки.



Постоянный эффект во время указанной фазы

Эффекты таких карт действуют на протяжении всей игры во время указанной фазы. **При каждом выполнении условия**, указанного слева от двоеточия, вы получаете какое-то преимущество, указанное справа от него. Не кладите жетон активации на такую карту.



Пример. Каждый раз, когда вы строите оранжевое здание, можете заплатить только половину его стоимости (с округлением в большую сторону).



В конце игры

Эффекты таких карт приносят вам ПО во время **финального подсчёта очков**.



Пример. Во время финального подсчёта очков вы получите 1 ПО за каждые 2 рабочих на вашем планшете игрока.

Эффекты всех карт подробно описаны в приложении. Нужную карту вы можете найти по её уникальному номеру, указанному в левом нижнем углу.

Эффекты угроз

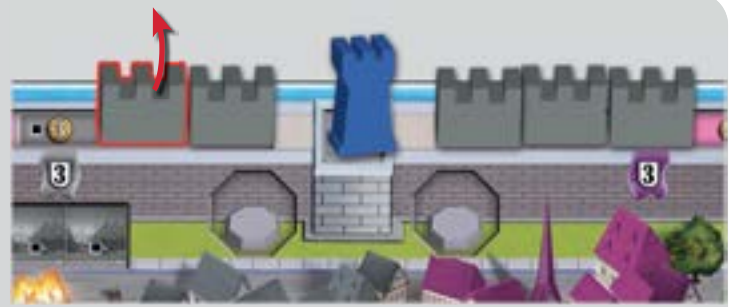
Эффект каждой из 5 угроз применяется немедленно, если игрок перемещает 3-й жетон уровня этой угрозы на своём планшете на 1 ячейку вправо и в пустой ячейке появляется предупреждающий символ . Эффект угрозы зависит от её типа.



Обрушение

Вы должны вернуть в общий запас **1 секцию** из вашей городской стены (если вы построили хотя бы одну). Вы должны убрать одну из крайних построенных секций, так чтобы между вашими секциями стены не возникало пустых участков.

Если вы уберёте 5-ю секцию стены слева или справа от городской башни, вы оставляете себе скульптуру, которую за неё получили. Однако вы **не получите ещё одну скульптуру**, если постройте заново эту 5-ю секцию стены.



Пример. Дарья должна вернуть в общий запас 1 секцию стены. Она выбирает крайнюю секцию в левой половине, так как хочет сохранить 3-ю секцию в правой половине, чтобы получить 3 ПО во время финального подсчёта очков.



Пожар

Вы должны сбросить из вашей игровой зоны **1 карту здания** по вашему выбору. Положите эту карту в стопку сброса, но оставьте лежащую под ней карту строительной площадки.



Пример. Из-за пожара Иван должен сбросить 1 карту здания, и он выбирает между 2 построенными зданиями. Сбросив карту розового здания, он оставляет его строительную площадку.



Беспорядки

Вы должны вернуть **все ваши монеты** в общий запас.



Эпидемия

Вы должны вернуть **всех ваших рабочих** с вашего планшета игрока в Шпайхерштадт.



Наводнение

Вы должны сбросить из вашей игровой зоны **1 карту строительной площадки** по вашему выбору. Положите эту карту в стопку сброса. Если на этой строительной площадке лежит карта здания, верните эту карту здания в руку.



Пример. Из-за наводнения Мария должна сбросить 1 карту строительной площадки. У неё есть только 1 строительная площадка, на которой построено здание. Поэтому она кладёт карту строительной площадки в стопку сброса и берёт карту здания обратно в руку.

Применив эффект угрозы, сдвиньте влево все 3 жетона уровня этой угрозы, снова закрыв предупреждающий символ. В этом случае вы **не получаете ПО** за снижение уровня угрозы.

Примечание. Если игрок должен применить несколько эффектов угроз одновременно, он сам выбирает порядок, в котором применит эти эффекты.

Дополнение № 1 «Бургомистры»

Это дополнение даёт игрокам разные стартовые условия и особые способности. Все изменения в игровом процессе подробно описаны ниже.

Подготовка к игре

Перемешайте, не глядя, 5 жетонов бургомистров и раздайте случайным образом каждому игроку по 1 жетону. Уберите все оставшиеся жетоны в коробку.

Жетоны бургомистров двусторонние. На каждой стороне указана уникальная комбинация начальных рабочих и монет, а также особая способность. Каждый игрок выбирает одну из сторон жетона и кладёт её ниже своего планшета игрока выбранной стороной вверх.

Затем каждый игрок берёт из общего запаса в Шпайхерштадте столько рабочих и монет, сколько указано на его жетоне бургомистра.



Пример. Дарья выбирает бургомистра Карла Фридриха Петерсена (сторона 01) и в начале партии получает 10 марок и по 2 рабочих каждого цвета.

Игровой процесс

Игроки могут использовать свои особые способности в фазе, указанной на жетоне бургомистра.

Эти способности могут влиять на ограничение количества карт на руке, выполнение стандартных действий, применение эффектов карт и угроз и т. д.

Описание всех жетонов бургомистров вы можете найти в приложении.



Пример. В фазе I Дарья подбирает до 7 карт вместо 5.

Дополнение № 2 «Ханс Хуммель и Продавщица лимонов»

С этим дополнением скульптура «Ханс Хуммель» приносит дополнительные ПО, а скульптура «Продавщица лимонов» приносит монеты.

Подготовка к игре

Определите по таблице справа, какие из скульптур «Ханс Хуммель» будут использоваться в партии в зависимости от количества игроков. Возьмите дополнительные скульптуры и разместите их рядом с остальными в порядке убывания указанных на них ПО.

	Скульптуры «Ханс Хуммель» по количеству ПО									
	10 по	9 по	8 по	7 по	6 по	5 по	4 по	3 по	2 по	1 по
2 игрока	✓			✓		✓			✓	
3 игрока	✓		✓	✓		✓	✓		✓	
4 игрока	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
5 игроков	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

В каждой игре используются все 3 скульптуры «Продавщица лимонов».

Поставьте скульптуру «Ханс Хуммель» с 10 ПО в соответствующую ячейку слева от площади ратуши, а рядом с ней — скульптуру «Продавщица лимонов» с 12 марками.



Игровой процесс

Правила для скульптур, описанные в соответствующем разделе основных правил, остаются неизменными, но теперь на игровом поле есть 2 скульптуры.

Каждый раз, когда игрок может получить скульптуру, он может выбрать 1 из 2 («Ханс Хуммель» или «Продавщица лимонов»). Выбранную скульптуру он ставит на свой планшет игрока.

Если игрок выбирает скульптуру «Продавщица лимонов», он **немедленно** получает указанное на ней количество марок.



Пример. Пётр достроил левую сторону своей городской стены и может получить 1 скульптуру. Он выбирает скульптуру «Продавщица лимонов» и немедленно получает 9 марок из Шпайхерштадта.

Дополнение № 3 «Особые жетоны внезапной угрозы»

При игре с этим дополнением эффекты жетонов внезапной угрозы могут оказаться сильнее, чем в обычной игре, но могут и принести небольшие бонусы.

Подготовка к игре

Перемешайте 10 особых жетонов внезапной угрозы с жетонами из базовой игры, сложите их лицевой стороной вниз на горящем доме в Шпайхерштадте.



Игровой процесс

5 особых жетонов внезапной угрозы повышают на 1 уровень сразу **2 угрозы разных цветов**. Остальные 5 особых жетонов внезапной угрозы аналогичны жетонам из базовой игры, но дополнительно дают небольшой бонус (карту, ПО, рабочих или монеты).



Пример. Вы должны повысить на 1 уровень угрозы наводнения и обрушения.

Пример. Вы должны повысить на 1 уровень угрозу беспорядков, но при этом получаете 1 ПО.

Описание всех жетонов внезапной угрозы вы можете найти в приложении.

Дополнение № 4 «Корабли»

Это дополнение повышает ценность строительства городской стены. Когда игрок строит секцию стены, он может немедленно выполнить действие подготовленного корабля.

Подготовка к игре

Разместите 6 кораблей в ячейки соответствующих цветов между швартовными стойками в области гавани на игровом поле. Эти корабли считаются «кораблями на рейде».



Игровой процесс

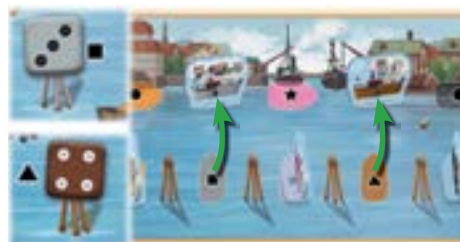
Цвета кораблей соответствуют цветам кубиков. Корабль «на рейде» (между стойками) считается неактивным. В фазе II после шага «Повысьте уровни угроз» появляется новый шаг «Активация кораблей». На этом шаге игрок может активировать корабли, которые соответствуют по цвету кубикам, на которых выпало значение «3» или «4».

Чтобы показать, что вы активировали корабль, переместите его к соответствующему причалу в верхней части гавани.

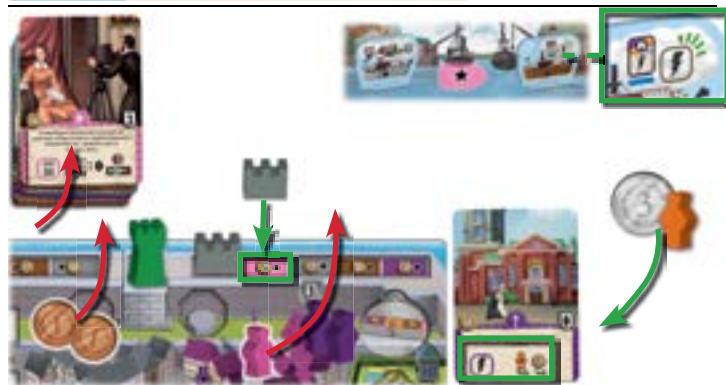
В фазе III игрок может выполнить эффект любого активного корабля (независимо от цвета) **после выполнения** стандартного действия «Построить 1 секцию стены». Если активных кораблей несколько, игрок может выбрать любой из них. Цвет этого корабля может отличаться от цвета сыгранной карты. Чтобы применить эффект корабля, игрок должен **вернуть в общий запас 1 рабочего того же цвета, что и сыгранная карта**, взяв его со своего планшета игрока.

Примечание. Вы не можете использовать активный корабль, если построили секцию стены благодаря эффекту здания.

В фазе IV переместите все активные корабли от причалов в исходные ячейки на рейде независимо от того, были они использованы или нет.



Пример. На сером кубике выпало «3», а на коричневом — «4». Переместите серый и коричневый корабли в порт — они теперь активны.



Пример. Иван играет розовую карту и строит 1 секцию городской стены. На данный момент в порту 2 активных корабля, и он выбирает коричневый, который позволяет ему применить эффект здания с символом мгновенного эффекта. Иван возвращает 1 розового рабочего в общий запас.

Описание всех кораблей вы можете найти в приложении.

Дополнение № 5 «Фондовая биржа»

С этим дополнением игроки получают бонусы или штрафы при выполнении стандартных действий.

Подготовка к игре

Перемешайте 10 жетонов биржи и сложите их стопкой зелёной стороной вверх в области фондовой биржи на игровом поле.

Положите фишку биржевого курса на деление «1» слева от стопки этих жетонов.



Игровой процесс

На каждом жетоне биржи указано определённое стандартное действие, при выполнении которого игрок **должен** также применить и эффект жетона биржи.

Модификаторы на левом краю зелёной стороны и на правом краю красной стороны меняют эффект стандартного действия, указанного на этом жетоне. Когда фишка биржевого курса находится слева (жетон лежит зелёной стороной вверх) сила эффекта увеличивается на значение модификатора. Когда фишка биржевого курса находится справа (жетон лежит красной стороной вверх) сила эффекта понижается на значение модификатора.

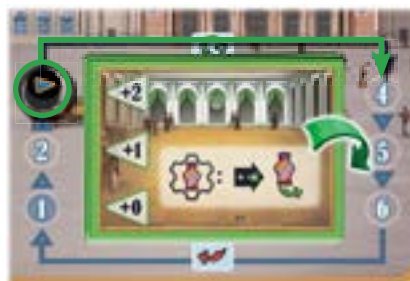
После того как игрок выполнит стандартное действие, указанное на жетоне биржи, переместите фишку биржевого курса на следующее деление по часовой стрелке.

Примечание. Модификатор жетона биржи применяется только тогда, когда игрок выполняет указанное стандартное действие, и не применяется при активации здания с аналогичным эффектом.

Когда фишка биржевого курса перемещается с деления «3» на деление «4», переверните жетон биржи на красную сторону.

Левый край

Правый край



Пример. Мария выполняет стандартное действие «Взять 3 рабочих». Фишка биржевого курса находится на делении «3», поэтому Мария получает дополнительно 2 рабочих (т. е. берёт суммарно 5 рабочих). Затем она перемещает фишку биржевого курса на деление «4» и переворачивает жетон биржи на красную сторону.

Когда фишка биржевого курса перемещается с деления «6» на деление «1», уберите текущий жетон биржи из игры. Следующий жетон, лежащий зелёной стороной вверх, становится новым текущим жетоном биржи.

Таким образом, жетон биржи может оставаться в игре на протяжении нескольких сезонов.

Описание всех жетонов биржи вы можете найти в приложении.



Дополнение № 6 «Жетоны священников»

При игре с этим дополнением священники приносят не только ПО во время финального подсчёта очков, но и предоставляют некоторые бонусы или штрафы во время игры. Внимание! Мы не рекомендуем использовать дополнения «Фондовая биржа» и «Жетоны священников» одновременно.

Подготовка к игре

Все 12 жетонов священников двусторонние: одна сторона с положительным эффектом, другая — в большинстве случаев с отрицательным. Первый игрок случайным образом берёт 6 жетонов и подбрасывает их над столом.

Случайным образом выложите эти жетоны выпавшей стороной вверх на 6 окон церкви по 1 жетону на каждое. Эти жетоны должны закрывать символы «+1 ПО», изображённые на окнах. Оставшиеся жетоны священников уберите в коробку.



Игровой процесс

Как обычно, в **фазе II** поместите 1 священника в окно церкви, соответствующее значению, выпавшему на чёрном кубике.

Эффект жетона в окне, на котором стоит священник, вступает в силу и действует до конца текущего сезона. Эффекты остальных жетонов священников не применяются.

Эффект жетона священника влияет на указанное на нём действие.

Примечание. Эффект жетона священника применяется только тогда, когда игрок выполняет указанное на этом жетоне стандартное действие, и не применяется при активации здания с аналогичным эффектом.

В **фазе IV** переместите священника, размещённого в этом сезоне, из окна на пол церкви по обычным правилам. Кроме того, **немедленно переверните** соответствующий жетон священника.

Таким образом, в течение игры один жетон священника может быть активен несколько раз, но с разными эффектами.



Пример. В фазе II Дарья решает продвинуть свою фишку на площади ратуши на 1 деление вперёд. Поскольку в текущем сезоне действует эффект жетона в фиолетовой ячейке, Дарья может заплатить на 2 марки меньше. Обычная стоимость продвижения по результату броска кубиков составляет $1 + 2 + 2 = 5$ марок, но Дарья платит 3 марки вместо 5. Затем она продвигает свою фишку на 1 деление вперёд.



Описание всех жетонов священников вы можете найти в приложении.

Конец игры и финальный подсчёт очков

Перед финальным подсчётом очков уберите все 6 жетонов священников из окон церкви и проведите подсчёт очков за священников по обычным правилам.

Соло-режим

Вы играете против соперника, совершающего авТОМатические ходы (поэтому мы называем его «Том»). Все его действия определяются броском кубиков. Используйте обычные правила с учётом описанных ниже изменений.

Подготовка к игре

Вы и Том получаете по **5 марок** и по **1 рабочему каждого цвета**.

Никто не получает фишку первого игрока (герб или фигурку Штефана Фельда).

Определите по таблице ниже, какие из скульптур «Ханс Хуммель» будут использоваться в партии (так же, как и при игре вдвоём).

Скульптуры по количеству ПО						
	10 ПО	9 ПО	7 ПО	5 ПО	4 ПО	2 ПО
Основная игра		✓	✓		✓	✓
С дополнением № 2	✓		✓	✓		✓

Игровой процесс

Игра в одиночном режиме также длится 8 сезонов, каждый из которых проходит с учётом описанных ниже изменений.

● Фаза I: Добор карт

В отличие от вас, Том не получает карт.

● Фаза II: Действия с кубиками

Шаг 1: Бросьте 6 кубиков

Вы бросаете все 6 кубиков и размещаете их в соответствующих ячейках на озере Бинненальстер.

Шаг 3: Повысьте уровни угроз

Повысьте уровни угроз и примените их эффекты по обычным правилам как для себя, так и для Тома. Если Том должен сбросить карту здания, он выбирает здание с наименьшей стоимостью. Если таких вариантов несколько, он сбрасывает самую левую карту из них.

Шаг 2: Отправьте священника в церковь

Разместите священника в церкви по обычным правилам. Том получает количество марок, равное значению, выпавшему на чёрном кубике.

Шаг 4: Продвиньте фишки на площади ратуши

Том всегда продвигает свою фишку на площади ратуши на 1 деление вперёд, если у него хватает монет.

Вы сами решаете, продвигать свою фишку или нет, по обычным правилам.

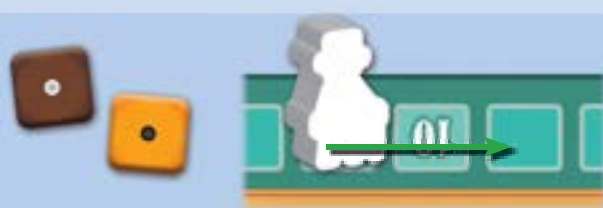
● Фаза III: Выполнение стандартных действий

Том всегда делает ход первым и выполняет по очереди все доступные ему действия. Стандартные действия, которые он будет выполнять, зависят от броска кубиков. Том выполняет все действия, связанные с цветными кубиками (**всеми, кроме чёрного**) в порядке возрастания их значений от «1» до «6». В случае ничьей Том выполняет равнозначные действия слева направо в порядке расположения кубиков в ячейках на озере Бинненальстер, начиная с фиолетового.



1

За каждое значение «1», выпавшее на кубиках, Том получает 1 ПО



2

За каждое значение «2», выпавшее на кубиках, Том получает 2 рабочих соответствующего цвета.

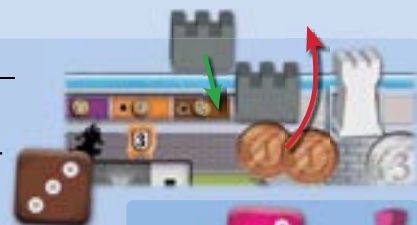




3

За каждое значение «3», выпавшее на кубиках, Том может построить **1 секцию стены**, если цвет кубика совпадает с цветом участка стены, на котором можно строить и он может заплатить указанную стоимость.

Если Том не может строить, он вместо этого получает 1 рабочего соответствующего цвета.



4

За каждое значение «4», выпавшее на кубиках, Том **понижает на 1 уровень** угрозу соответствующего цвета и получает 1 ПО за каждый сниженный уровень.

Если Том не может понизить уровень угрозы соответствующего цвета, он возвращает в общий запас 1 рабочего этого цвета и **выкладывает** строительную площадку того же цвета (взяв карту из соответствующей стопки).

Если и это невозможно, Том **получает** 4 марки. Эти правила применяются к каждому значению «4».



5

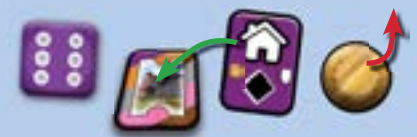
За каждое значение «5», выпавшее на кубиках, Том **берёт** верхнюю карту из стопки соответствующего цвета и **выкладывает** её в качестве здания. Если у него нет пустой строительной площадки или ему не хватает монет, он **возвращает** в общий запас 1 рабочего соответствующего цвета и **выкладывает** взятую карту в качестве строительной площадки. Если и это невозможно (потому что у Тома нет рабочего нужного цвета), он **сбрасывает** эту карту и **получает** 5 марок. Эти правила применяются к каждому значению «5».

Примечание. Если взятая карта является картой «Зоопарк» или «Парк», Том может выложить её слева от своего планшета игрока (без строительной площадки), если у него хватает монет.



6

За каждое значение «6», выпавшее на кубиках, Том **берёт** верхнюю карту из стопки соответствующего цвета и **выкладывает** её в качестве здания/зоопарка/парка, оплачивая стоимость. Если он не может это сделать (нет площадки или марок), то **строит** 1 секцию стены. Если и это невозможно, он получает 6 марок. Эти правила применяются к каждому значению «6».



Применяйте все немедленные и постоянные эффекты карт Тома в его пользу. Том активирует все свои здания, эффекты которых он может оплатить своими рабочими, в порядке слева направо. Если ему нужно принять какое-либо решение, выберите то, которое будет для него наиболее выгодным.

Затем вы делаете свой ход по обычным правилам, за исключением того, что вы играете все 4 карты подряд, выполняя 1 стандартное действие за каждую сыгранную карту.

Фаза IV: Конец сезона

В этой фазе нет изменений. Первым игроком всегда остаётся Том.

Конец игры и финальный подсчёт очков

Подсчитайте ПО по обычным правилам. Если вам удастся набрать больше ПО, чем Тому, вы побеждаете.

РЕКОМЕНДУЕМ И ДРУГИЕ ИГРЫ



ИЗДАТЕЛЬСТВА QUEEN GAMES



БУДЕТ ИЗДАНА
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



БУДЕТ ИЗДАНА
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



ОГЛАВЛЕНИЕ

Об игре.....	1
Состав игры.....	2
Подготовка к игре.....	4
Подготовка игроков.....	5
Ход игры.....	6
■ Фаза I: Добор карт.....	6
■ Фаза II: Действия с кубиками.....	6
Описание карт.....	8
■ Фаза III: Выполнение стандартных действий.....	9
■ Фаза IV: Конец сезона.....	12
Конец игры и финальный подсчёт очков.....	13
Дополнение № 1: «Бургомистры».....	16
Дополнение № 2:	
«Ханс Хуммель и Продавица лимонов».....	16
Дополнение № 3:	
«Особые жетоны внезапной угрозы».....	17
Дополнение № 4: «Корабли».....	17
Дополнение № 5: «Фондовая биржа».....	18
Дополнение № 6: «Жетоны священников».....	19
Соло-режим.....	20