

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА БЕНУА ТЮРПЕНА

Бутажные КВАРТАЛЫ

★ НАРИСУЕМ — БУДЕМ ЖИТЬ! ★

Правила игры



Компоненты игры

★ 29 двусторонних карт планов застройки

18 карт планов для базового варианта игры
(по 6 карт с №1, 2 и 3 синего цвета)



10 карт планов для экспертного варианта игры (по 5 карт с №1* и 2* красного цвета)



1 карта плана для одиночной игры



★ 4 памятки



★ 81 двусторонняя карта строительства

1 сторона – номер дома

2 сторона – эффект



Распределение карт

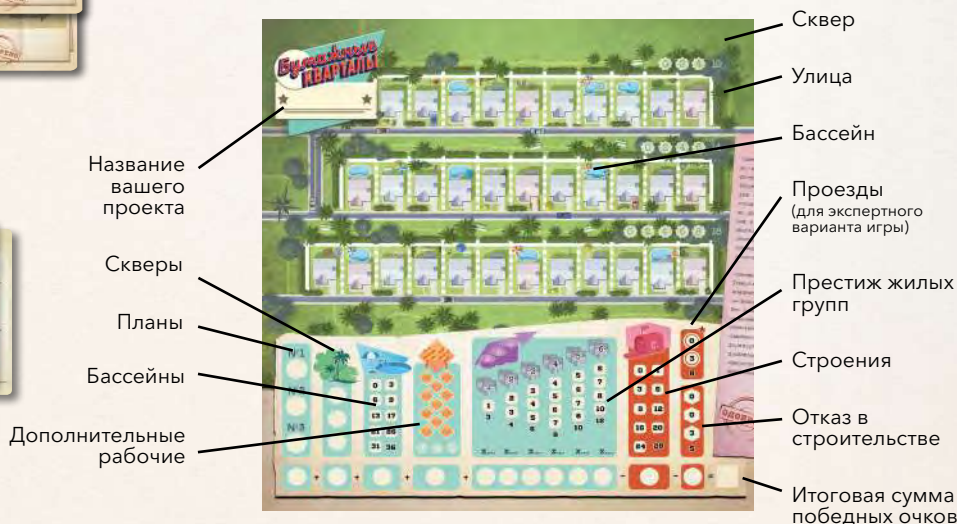
Стороны с эффектами:

18 заборов, 18 агентов, 18 скверов,
9 бассейнов, 9 дополнительных рабочих,
9 строений.

Стороны с номерами домов:

Номер дома	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Количество	3	3	4	5	6	7	8	9	8	7	6	5	4	3	3

★ Блок из 100 полей для строительства кварталов и подсчёта очков



Краткий обзор и цель игры

★ Закончились поля?

Скачайте файл по ссылке
<http://lifestyleltd.ru/games/welcome/> –
распечатайте столько, сколько нужно,
и продолжайте строительство!

Или вместо бумажных полей исполь-
зуйте приложение:

для Android
(версия 4.1 или выше):



для iOS
(8.0 или более поздняя версия):



В этой игре вы будете застраивать свои три
улицы, вписывая **номера домов** по определён-
ным правилам.

Дома вы будете объединять в **жилые группы**, и
в конце игры вам принесут победные очки лишь
те из них, которые вы застроите полностью.

В игре есть и другие способы заработать
победные очки. Чем больше **скверов** и
бассейнов будет в вашем квартале, тем
комфортнее будет жизнь в нём и тем больше
очков это принесёт вам в конце игры. Вы также
сможете поднимать **престиж** ваших **жилых**
групп, нанимая агентов.

И наконец, следите за тем, чтобы ваш проект
соответствовал **плану застройки** и вовремя
нанимайте **дополнительных рабочих**, чтобы без
проблем сдать дома счастливым жителям!



Подготовка к игре

- ★ Каждый игрок берёт ручку (не входит в комплект) и поле из блока.
- ★ Памятки распределите на столе так, чтобы всем было удобно обращаться к ним в процессе игры.
- ★ Случайным образом вытащите по 1 карте планов каждого уровня (№1, 2 и 3) и выложите их на стол стороной с двумя числами в нижней части карты вверх. Остальные карты планов уберите в коробку, они вам не понадобятся.
- ★ Тщательно перемешайте карты строительства, разделите их на три одинаковые стопки (по 27 карт в каждой) и выложите их в вертикальный ряд стороной с номером дома вверх.

4



Ход игры

В начале раунда переверните по одной карте из каждой стопки и выложите их стороной с эффектом вверх напротив своих стопок.

У вас получатся **три комбинации**, состоящие из номера дома и эффекта. Карты, перевернутые стороной с эффектом, образуют три стопки сброса.

Все игроки ходят **одновременно**: каждый игрок выбирает одну из трёх доступных комбинаций и разыгрывает её на своём поле.

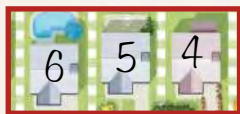
Обратите внимание: игроки не договариваются между собой и не сообщают друг другу, какие комбинации они решили использовать – несколько игроков могут взять одинаковую комбинацию.

★ Разыгрывание комбинации

Строительство дома (обязательное действие)

В начале каждый игрок должен построить дом – **вписать номер** из выбранной им комбинации **в дом** на одной из трёх своих улиц по следующим правилам:

★ Номера должны быть вписаны в пустые дома по возрастанию слева направо в улице.



★ В пределах одной улицы **номера** в домах **не могут повторяться** (за исключением эффекта «Строение» на стр. 7).



★ Вы можете оставить сколько угодно пустых домов между двумя уже построенными домами и заполнить их позже (но всё равно соблюдая возрастающий порядок).



★ Кроме этого, вы можете пропускать один или несколько номеров (например, вписать 10 в дом рядом с домом с 7).



Если по вышеперечисленным правилам игрок не может вписать номер ни в один дом, он получает **отказ в строительстве** (отказы закрашиваются в соответствующей колонке в нижней части поля сверху вниз: 0, 0 и 3).

Применение эффекта (необязательное действие)

Если игрок не получил отказ в строительстве, он может применить **эффект** выбранной комбинации.

Внимание: игрок не обязан применять эффект комбинации!

Как только все игроки построили дома и применили эффекты, начинается новый раунд: переворачиваются карты из трёх стопок, чтобы образовались три новые комбинации.



Виды эффектов



★ Забор

Этот эффект позволяет игроку поставить **забор между двумя домами**, стоящими на одной улице. Такие заборы разделяют улицу на **жилые группы**, которые в конце игры принесут игроку победные очки, если он успеет их завершить.

Завершённая жилая группа – это от одного до шести соседствующих пронумерованных домов между двумя заборами. Считается, что в начале игры заборы уже стоят на обоих концах каждой улицы. Любую жилую группу можно разбить забором на две жилых группы меньшего размера (но это нельзя сделать, если эта жилая группа уже была засчитана в план застройки, см. стр. 8).

Пример: Игрок вписал 5 в третий дом на второй улице. Затем он поставил забор между первым и вторым домом на первой улице, разделив тем самым жилую группу из трёх домов на 2 жилые группы поменьше: из одного и из двух домов.



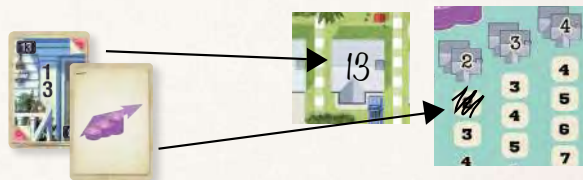
6



★ Агент

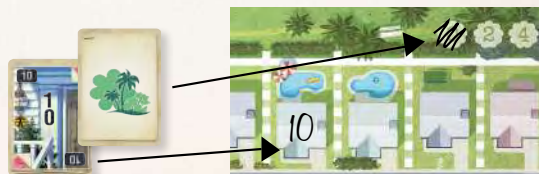
Этот эффект позволяет вам нанять агента, который повысит **престиж завершённых жилых групп** определённого размера. Чтобы воспользоваться эффектом, выберите, престиж жилых групп какого размера вы хотите повысить, и закрасьте на своём поле первое доступное значение (сверху вниз) в колонке жилой группы этого размера. В конце игры каждая жилая группа (из 1–6 домов) принесёт игроку столько очков, сколько указано в верхнем незакрашенном окошке соответствующей колонки.

Пример: игрок вписал 13 в дом и закрасил первое окошко в колонке престижа жилых групп из 2 домов. Теперь каждая жилая группа из 2 домов принесёт игроку 3 очка (а изначально принесла бы лишь 2).



★ Сквер

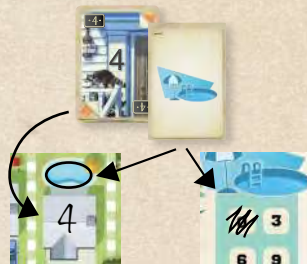
Этот эффект позволяет вам создать **сквер**. Для этого вам нужно закрасить одно из окошек справа сверху над той улицей, в которой вы только что построили дом. Окошки скверов закрашиваются в возрастающем порядке: сначала 0, затем 2, 4 и т. д.



★ Бассейн

Если вы решили воспользоваться комбинацией с эффектом бассейна и у дома, в который вы только что вписали номер, по плану есть бассейн, то вы можете его построить. Для этого обведите ручкой этот бассейн и закрасьте окошко с минимальным значением в колонке бассейнов в нижней части своего поля.

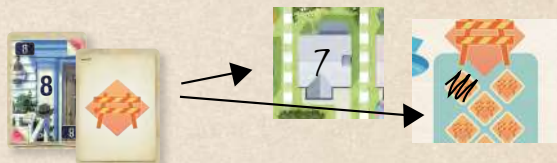
★ **Примечание** ★ Вы можете вписать номер в дом, рядом с которым есть бассейн, даже если этот номер не входит в комбинацию с эффектом бассейна. И наоборот: вы можете вписать номер из комбинации с эффектом бассейна в дом, рядом с которым нет бассейна. В обоих случаях вы не строите бассейн и не закрашиваете окошко в колонке бассейнов.



★ Дополнительные рабочие

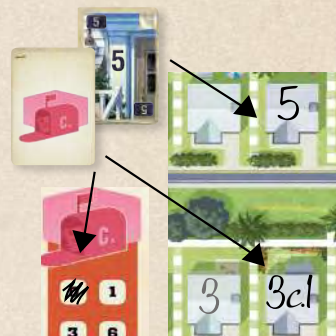
Этот эффект позволяет вам изменить номер дома, который вы строите согласно выбранной комбинации с этим эффектом, на 1 или 2 (как в большую, так и в меньшую сторону). С помощью этого эффекта вы сможете вписывать номера от 0 до 17. За каждого нанятого рабочего закрасьте одно окошко в соответствующей колонке в нижней части своего поля. В конце игры игрок, закрасивший больше всех окошек в колонке дополнительных рабочих (то есть предоставивший больше всех рабочих мест), получает 7 очков, второй по объёмам работодатель получает 4 очка, третий – 1 очко. В случае ничьей между двумя или несколькими игроками каждый из них получает одинаковое количество победных очков.

Пример: в комбинации с эффектом дополнительных рабочих лежит карта с номером 8. Это значит, что в дом можно вписать номер 6, 7, 8, 9 или 10.



★ Строение

Этот эффект позволяет игроку вписать в дом номер, который уже есть на его улице. Чтобы воспользоваться этим эффектом, сначала впишите номер из комбинации в дом по своему выбору, затем выберите дом с уже вписанным номером и в свободный дом слева или справа от него впишите такой же номер с пометкой «с. 1». После этого закрасьте окошко с минимальным значением в соответствующей колонке в нижней части своего поля. В конце игры наименьшее незакрашенное значение будет вычтено из суммы победных очков игрока. Два дома с одинаковыми номерами должны примыкать друг к другу и быть частью одной жилой группы. К одному и тому же номеру дома можно добавлять строения несколько раз.



План застройки

План застройки – это цель, стоящая перед игроками (например, построить определённое число жилых групп заданных размеров).

Как только игрок собирает нужное количество жилых групп требуемого размера, план считается выполненным. Игрок сообщает об этом остальным, обводит ручкой эти жилые группы и получает очки за выполненный план.

Если игрок справился с планом застройки первым, то он получает увеличенное число победных очков – оно указано в левом нижнем углу карты – и сразу записывает его в окошке, соответствующем номеру плана (1, 2 или 3), в своём поле. Затем этот игрок переворачивает карту выполненного плана и кладёт её на стол стороной с «Одобрено» вверх. Остальные игроки, выполнив этот план, получают меньше очков – столько, сколько указано в правом нижнем углу карты. Игрок не может получить победные очки дважды за один и тот же план в ходе игры.



Требования к выполнению планов застройки

План застройки считается выполненным только в том случае, если игрок завершил все необходимые для него жилые группы. Жилые группы могут быть как на одной, так и на разных улицах. Карты планов застройки говорят лишь о наличии, а не о расположении жилых групп.

★ **Важно** ★ Если вы использовали жилую группу для выполнения плана, то эту жилую группу уже нельзя разделить забором и засчитать для другого плана.

Если игрок первым выполнил план застройки и перевернул карту плана стороной с «Одобрено» вверх, при желании он может перемешать все карты строительства и сформировать три новые стопки карт (такое может случиться максимум три раза за игру).

Конец игры

Игра заканчивается, когда:

- ★ хотя бы один из игроков закрасил третье окошко в колонке отказа в строительстве или
- ★ хотя бы один из игроков выполнил все три плана застройки, или
- ★ хотя бы один из игроков заполнил все дома на всех трёх улицах на своем поле.

Игроки складывают заработанные победные очки за выполненные планы, скверы на трёх улицах, бассейны, нанятых рабочих, завершённые жилые группы, затем вычитают победные очки за строения (если они есть) и за отказы в строительстве (если игрок их получал) и записывают итоговую сумму победных очков в соответствующем окошке своего поля. Игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем. В случае ничьей между двумя или несколькими игроками побеждает тот из них, у кого больше завершённых жилых групп. Если ничья между ними сохраняется, то тот из них, у кого больше жилых групп из одного дома. Если и тут ничья, то тот, у кого больше жилых групп из двух домов, затем из трёх и т.д. Если снова ничья, то, похоже, вам нужно сыграть ещё одну партию!

Одиночный вариант игры

В «Бумажные кварталы» можно играть и одному. В этом случае ваша цель – побить свой предыдущий рекорд.

Подготовка к игре

Перемешайте карты строительства и положите их в виде стопки на стол **стороной с эффектом вверх**. Возьмите карту плана для одиночной игры и вложите её в нижнюю половину стопки карт строительства. Возьмите по одной карте планов каждого уровня и выложите их рядом с картами строительства. Возьмите поле для игры и памятку игрока.



Ход игры

В начале раунда возьмите 3 карты строительства. Выберите из этих трёх карт две: используйте сторону с номером одной карты и сторону с эффектом другой карты (использовать номер и эффект одной карты нельзя).

Обратите внимание: для вашего удобства в уголках карты строительства на стороне с номером указан эффект, отображённый на обратной стороне этой карты. Этим удобно пользоваться в одиночном и экспертном вариантах игры, а также при игре со специальными правилами для опытных игроков.



Положите выбранные карты перед собой и разыграйте их. Затем сбросьте все три карты, возьмите три новые и продолжайте игру. Как только вы взяли карту плана для одиночной игры, переверните все лежащие на столе планы и положите их стороной с надписью «Одобрено» вверх – теперь вы не сможете получить за выполненный план повышенное количество победных очков. В остальном правила игры остаются прежними.

Конец игры

Игра подходит к концу, когда заканчиваются карты в стопке или выполняется одно из трёх условий окончания базового варианта игры. Набранные победные очки подсчитываются так же, как и в базовом варианте игры, за исключением эффекта дополнительных рабочих: вы получите 7 очков, если привлечёте рабочих минимум 6 раз. В противном случае они не принесут вам победных очков.

Экспертный вариант игры

Проезд

В свой ход вдобавок к постройке дома и применению эффекта вы можете организовать проезд на месте пустого дома (максимум 2 раза в течение игры). Для этого нарисуйте на нём кружок с точкой внутри и поставьте заборы по обе стороны от него.

Проезд разделяет улицу на две части. Слева и справа от проезда теперь могут быть два независимых ряда от 0 до 17.



Закрасьте окошко в колонке в нижней части своего поля: один проезд будет стоить вам 3 очка, а два проезда – 8 очков.

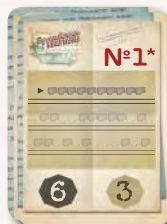
В конце игры минимальное незакрашенное значение вычитается из суммы победных очков.



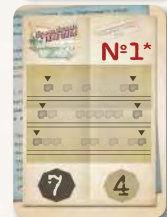
Дополнительные планы застройки

Эти карты планов можно использовать вместе с планами из базового варианта игры после того, как вы освоитесь в игре.

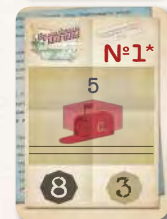
Пояснения к дополнительным планам застройки



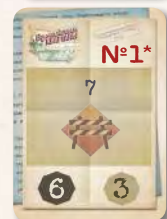
Для выполнения такого типа заданий нужно построить все дома на определённой улице.



Для выполнения этого задания нужно построить крайние дома на всех улицах.



Для выполнения этого задания нужно добавить 5 строений к дому (или домам) на одной улице.



Для выполнения этого задания нужно нанять рабочих 7 раз.

Специальные правила для опытных игроков

Эти правила позволяют игрокам влиять на выбор карт строительства, повышая взаимодействие между игроками. Вы можете (и мы даже рекомендуем) использовать экспертный вариант игры в сочетании с этими специальными правилами.

Подготовка к игре

Сформируйте одну стопку карт строительства и положите её на стол стороной с эффектом вверх. Рядом с этой стопкой выложите по одной карте планов каждого уровня. Перед одним из игроков положите карту плана для одиночной игры. Каждый игрок берёт поле, памятку и ручку (в комплект не входит).

Ход игры

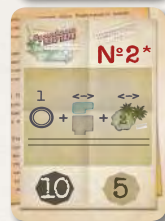
В начале игры игроки получают по 3 карты. Каждый из них выбирает две из этих трёх карт и выкладывает перед собой одну стороной с номером вверх, вторую – стороной с эффектом вверх (использовать номер и эффект одной карты нельзя). Игроки разыгрывают выложенные перед собой карты, а затем сбрасывают их. Оставшуюся (третью) карту каждый игрок передаёт своему соседу справа взакрытую (сторонай с эффектом вверх). После этого раздайте по 2 карты строительства всем игрокам, начиная с того, перед которым лежит карта плана для одиночной игры.

В последующих раундах игроки смогут выбирать между сторонами карты, которая досталась им в конце прошлого раунда, и сторонами 2 новых карт.

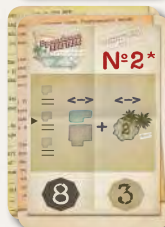
В остальном правила игры остаются прежними.



Для выполнения такого типа заданий на двух улицах нужно построить все скверы или все бассейны.



Для выполнения этого задания нужно построить все скверы, все бассейны и организовать 1 проезд на одной улице.



Для выполнения такого типа заданий нужно построить все скверы и все бассейны на определённой улице.

★ **Примечание** ★ Не забывайте проводить черту над засчитанными для плана домами и жилыми группами – их нельзя использовать для выполнения нескольких планов. Однако если вы использовали бассейн для выполнения плана, вы всё ещё можете использовать соответствующий ему дом для выполнения других планов!



Бенца Тюрпен



Анн Айгсик

