

МЕГАМОЛІ 3000

ПРАВИЛА



Зараз 2964 рік, і торговельні центри знову на піку популярності; що поганого в тому, щоб знайти все потрібне в одному величезному комплексі? Єдина проблема — такі центри з'являються по всій галактиці, і Розподільувач 3000™ не встигає задовольнити бажання всіх охочих.

Зорельоти та шатли один за одним прибуватимуть на космопаркінги, тож інженери мусять швидко будувати потрібні для відвідувачів заклади та розваги. Однак такий безсистемний підхід може призвести до появи химерних конструкцій, але це нікого не хвилює, доки відвідувачі задоволені!

ВМІСТ ГРИ

► 96 плиток секцій молу (з банкнотами на звороті), розділених на 4 категорії:



► 24 плитки закладів харчування (жовті)



► 24 плитки закладів хобі (сині)



► 24 плитки закладів моди (зелені)



► 24 плитки входу (червоні)



► 1 Розподільувач 3000™



► 56 відвідувачів



► 4 плитки головного входу



► 1 мініполе космопаркінгу



► 8 плиток космопаркінгу (2 типів: сірі та коричневі)



► 12 початкових плиток грошей (з банкнотами з обох боків)



► 4 треки поверхів



► 12 жетонів повітряних кульок (3 сині, 3 зелені, 3 жовті, 3 веселкові)



► 1 фігурка першого гравця

► 14 плиток розваг



► 3 розваги вартістю 4 очки



► 4 розваги вартістю 6 очок



► 7 розваг вартістю 8 очок

► 16 карт розваг



► 3 рожеві



► 6 помаранчевих



► 7 фіолетових

МЕТА ГРИ

У гри «Мегамол 3000» ви — інженери-початківці, що змагаються за побудову найцікавішого торговельного центру всесвіту! Вам треба так поєднати заклади й розваги, щоб задовольнити всіх відвідувачів, які захотіли завітати до вашого творіння.

Наприкінці дня на плаву залишиться тільки найоригінальніший мол! Чи буде він вашим? Чи ви потонете, як «Титанік»?

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

Покладіть Розподільувач 3000 **1** на центр стола (залиште трохи місця під ним, щоб створити банк).

Якщо ви граєте вдвох, використовуйте лише секції молу та повітряні кульки без позначок. Якщо ви граєте втроєх, додайте секції молу та повітряні кульки з позначкою «3+». Якщо ви граєте вчотирьох, візьміть усі секції молу та повітряні кульки (див. малюнок 1). Решту компонентів (якщо лишилися) поверніть у коробку, вони не знадобляться вам у цій партії.

Перетасуйте секції молу та складіть їх кількома стосами долілиць над Розподільувачем 3000. Це ваш запас **2**. Візьміть із цього запасу 8 секцій молу й покладіть їх горілиць у комірки Розподільувача 3000 **3**. Покладіть мініполе космопаркінгу разом з 8 плитками космопаркінгу поряд з Розподільувачем 3000 **4**.

Навмання виберіть 2 рожеві карти розваг і 3 фіолетові карти розваг. У грі вчотирьох додайте ще 1 фіолетову карту розваг. Решту карт розваг поверніть у коробку. Також навмання виберіть сторону кожної з цих карт (наприклад, підкиньте їх, як монети) і покладіть їх на центр стола. Це ваші загальні розваги на цю партію **5**.

Примітка. Карта квест-кімнати (ВЗ, див. додаток на с. 10) має однакові умови на обох сторонах. Але ви все одно можете її підкинути!

Малюнок 1



Візьміть плитки загальних розваг, які відповідають вибраним вами картам, і покладіть їх у межах досяжності всіх гравців **6**. Решту плиток розваг поверніть у коробку.

Неподалік розмістіть вибрані повітряні кульки (сторону з очками догори) **7** і всіх відвідувачів **8**.

Примітка. Усі відвідувачі різні, але взаємозамінні. Ми не несемо відповідальності за тривалість партії, якщо гравці стануть відволікатися і відбирати для гри наймиліших відвідувачів... а вони справді милі...

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦІВ

Кожен гравець навмання бере плитку головного входу **А**, 3 початкові плитки грошей **Б**, 3 відвідувачів **В**, трек поверхів **Г** і відповідну особисту плитку розваги **Д**, а також випадкову оранжеву особисту карту розваг (долілиць) **Е**. Решту початкових плиток грошей поверніть у коробку разом із невикористаними картами, не переглядаючи їх.

Кожен гравець викладає свій головний вхід перед собою, залишивши над ним трохи місця (це основа молу та **1-й поверх**), а також **виставляє** на відповідні місця 3 відвідувачів. Після цього кожен гравець розміщує свій трек поверхів збоку від головного входу. Цей трек дає вам змогу швидко й легко зрозуміти, на якому поверсі перебуває певна секція молу, нехай це ваш власний мол або мол суперника (він також нагадуватиме, що в цій грі нижній поверх — це 1-й поверх). Зрештою кожен гравець таємно переглядає свою особисту карту розваги, на якій зображено умови будівництва цієї розваги.

Навмання виберіть гравця, який отримає фігурку першого гравця **Ж**.

Тепер ви готові починати гру.

Примітка. Треки поверхів не обмежують вашої змоги будувати з того боку, де вони розташовані. Просто посуňte їх, якщо потрібно. Вони також не обмежують кількості поверхів вашого молу.



ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ ГРИ ВТРЬОХ

ПЕРЕБІГ ГРИ

Починає гру перший гравець. Гра триває за годинниковою стрілкою, доки не буде виконано однієї з умов завершення гри (докладніше див. на с. 7).

У свій хід гравець повинен виконати 1 з 2 дій:

ЩОСЬ ПОБУДУВАТИ



або

ВЗЯТИ ГРОШІ



ЩОСЬ ПОБУДУВАТИ

Ця дія дає вам змогу додати плитку до свого молу. Це може бути секція молу, розвага (загальна чи особиста) або космопаркінг.

ПОБУДОВА СЕКЦІЇ МОЛУ

Секції молу — це або заклади (**харчування**, **хобі** або **моди**), або **входи**.




Заклади **харчування**  — це ресторани, кав'ярні або продуктові магазини.



Заклади **хобі**  — це театри, книгарні або спортзали.



Заклади **моди**  — це магазини одягу, дизайнерські магазини або перукарні.



Входи — це локації, за допомогою яких нові відвідувачі потрапляють до вашого молу, шукаючи потрібні їм заклади.

Символ біля певного місця для відвідувача означає забганку цього відвідувача.

Примітка. **Входи** — це не заклади.

Виберіть одну з 8 секцій молу, що лежать горілиць на Розподільвачі 3000. Якщо ви берете секцію з нижнього ряду, вам не треба за неї платити. Якщо ви берете секцію з 2-го ряду, то повинні заплатити 1 банкноту. Якщо ви берете секцію з 3-го ряду, то повинні заплатити 2 банкноти. Якщо ви берете секцію з верхнього ряду, то повинні заплатити 3 банкноти. Також вартість секцій перелічено на Розподільвачі 3000.

Банкноти, використані для купівлі секцій молу, кладуть під Розподільвач 3000. Це банк (на початку гри він порожній).

Додайте щойно взяті секції до свого молу. Ви можете розмістити нову секцію над своїм головним входом (як над правою, так і над лівою його половиною), космопаркінгом, іншою секцією молу або над платформою розваг (див. малюнок 3 на с. 5).

Підказка. Щоб набирати більше очок, вам треба збирати заклади у великі групи. Група — це об'єднання закладів однієї категорії, які прилягають один до одного по горизонталі або вертикалі. **Два заклади, приєднані до однієї розваги, також вважаються закладами однієї групи.** Більше про набір очок ви дізнаєтеся на с. 7.

Ви не можете будувати секції молу на 1-му (нижньому) поверсі або розміщувати їх так, щоб вони «висіли» в повітрі (малюнок 2).

Примітка. Ви не можете розміщувати секцію молу так, щоб вона перекривала іншу вже розміщену плитку (секцію молу, розвагу, головний вхід чи космопаркінг) навіть частково.

Якщо плитка, яку ви щойно розмістили, це **вхід**, візьміть 2 відвідувачів та виставте їх на відповідні місця на цій плитці.

Наостанок посуňte вниз плитку в Розподільвачі 3000, щоб заповнити прогалину. Візьміть із запасу нову випадкову плитку й покладіть її горілиць в порожній комірку вгорі стовпця, з якого ви взяли плитку.

Примітка. Додавши до свого молу певну секцію, ви можете виконати забганку певного відвідувача. У такому разі негайно перемістіть цього відвідувача туди, куди він прагне потрапити. Більше про переміщення відвідувачів див. на с. 6.

Малюнок 2



ПОБУДОВА РОЗВАГИ

Виконавши всі умови побудови розваги, можете витратити дію, щоб побудувати цю розвагу.

У кожній партії ви матимете вибір між розвагами (як загальними, так і особистими). Перш ніж побудувати певну розвагу, подивіться на відповідну їй карту — там зазначено умови побудови розваги (докладніше про умови див. додаток на с. 10). Ви повинні виконати ці умови.

Щоб побудувати розвагу, вилучіть відповідну карту розваги з гри (або відкрийте, якщо це особиста розвага) і розмістіть плитку цієї розваги у своєму молі.

Наприкінці гри кожна розвага дасть вам 4, 6, або 8 очок, тож не варто ними нехтувати.

Розваги мають одну чи кілька платформ, на яких ви можете розміщувати інші розваги та нові секції молу за певними правилами побудови (малюнок 3).

Основа розваги повинна розміщуватися над іншою плиткою, але розвага не може перекривати іншу плитку (секцію молу, розвагу, головний вхід чи космопаркінг) навіть частково (малюнок 4). Також вона не може бути розміщена нижче за 1-й поверх вашого молу. Ви можете перевертати розваги на будь-яку сторону, але розміщувати їх догори дригом заборонено.

Розваги можуть відкривати нові стовпці, блокувати наявні та загалом міняти форму вашого молу. Отже, розміщуйте їх розважливо!

Розваги не блокують переміщення відвідувачів і не розділяють групи закладів однієї категорії.

Примітка. Ви можете будувати особисті розваги, але стежте за суперниками — якщо зволікатимете, вони можуть забрати собі ту загальну розвагу, яку ви давно хотіли побудувати.

Малюнок 3



Пояснення:

A Платформа

B Бік

B Основа

Малюнок 4



ПОБУДОВА КОСМОПАРКІНГУ

Ви можете витратити дію, щоб побудувати сірий космопаркінг, якщо у вашому молі є принаймні по 1 секції кожної категорії (**харчування, хобі, мода, вхід**), або побудувати коричневий космопаркінг, якщо у вашому молі є принаймні по 2 секції кожної категорії. **У свій хід ви можете побудувати лише 1 космопаркінг, й у вашому молі може бути лише по 1 космопаркінгу кожного типу.**

Якщо ви виконали зазначені умови й вирішили побудувати космопаркінг, виберіть відповідний космопаркінг (байдуже який — ви можете, наприклад, збудувати коричневий космопаркінг раніше, ніж сірий, якщо умови виконано) і розмістіть його на 1-му поверсі. Космопаркінг повинен прилягати до головного входу або до іншого космопаркінгу. Тепер ви можете будувати секції молу та розваги над цим космопаркінгом. На кожному космопаркінгу зазначено, скільки очок він дає наприкінці гри. Більшість із них також мають певні ефекти, описані в додатку на с. 11.

Примітка. Розмістивши коричневий космопаркінг, ви можете виконати забаганку відповідного відвідувача. У такому разі негайно перемістіть цього відвідувача туди, куди він прагне потрапити. Більше про переміщення відвідувачів див. нижче.

УЗЯТИ ГРОШІ

Замість побудови ви можете взяти нові банкноти.

Для цього візьміть одну із секцій молу з нижнього ряду Розподільвача 3000 (лише з цього ряду, про що нагадує символ 🖱️), переверніть її стороною з банкнотою догори й покладіть у свою ігрову зону. За кожну секцію молу в тому самому стовпці, яка належить до тієї самої категорії, що й узяті вами плитки, візьміть ще 1 банкноту з банку. Якщо в банку недостатньо банкнот, візьміть стільки, скільки можете.

Примітка. Секції молу, які ви використовуєте як банкноти, залишаються у формі банкнот до кінця партії.

Наостанок посуňte вниз плитки в Розподільвачі 3000, щоб заповнити прогалину. Візьміть із запасу нову випадкову плитку й покладіть її горілиць в порожню комірку вгорі стовпця, з якого ви взяли плитку.

Приклад:

Якщо в цій ситуації ви вирішили взяти гроші, то можете взяти або **вхід** ліворуч, який дасть вам 1 банкноту (бо в лівому стовпці більше немає **входів**), або заклад **хобі** праворуч, який дасть вам 2 банкноти, бо в правому стовпці є ще 1 заклад **хобі** (нижня плитка стає 1-ю банкнотою, а 2-гу ви берете в банку, якщо це можливо).



ПЕРЕМІЩЕННЯ ВІДВІДУВАЧІВ

Кожен гравець на початку партії має 3 відвідувачів на плитці головного входу, і кожен відвідувач прагне потрапити в певний заклад. Символ біля кожного місця для відвідувача вказує на забаганку цього відвідувача.

Крім того, кожен вхід та деякі космопаркінги також дають вам відвідувачів. У кожному закладі може перебувати лише 1 відвідувач. Якщо заклад зайнятий, ви не можете відправити туди іншого відвідувача (але він може проходити через цей заклад).

Щоб виконати забаганку відвідувача, вам треба мати порожній заклад, який відповідає символу біля цього відвідувача.

Щоб дістатися потрібного закладу, ваш відвідувач може переміщуватися на відстань до 3 плиток — по вертикалі (вгору або вниз), горизонталі (праворуч або ліворуч), але не по діагоналі. Під час переміщення відвідувачів плитки розваг не враховують у ліміт до 3 плиток.

Примітка. Плитку головного входу вважають суміжною з обома плитками, розміщеними над нею на 2-му поверсі, та з космопаркінгами збоку від неї. Плитки розваг вважають суміжними з усіма плитками, з якими вони з'єднані платформою, боком чи основою (малюнок 5).

Виконавши забаганку відвідувача, перемістіть його в потрібний заклад і **покладіть його там**. Якщо ви розмістили **вхід** і вже маєте потрібний заклад для нового відвідувача, негайно перемістіть його туди (якщо можливо). Якщо є кілька варіантів переміщення, можете вибрати заклад на свій розсуд. Коли ви додаєте плитку до свого молу, вона може заповнити прогалину й дати певному відвідувачеві змогу дістатися до місця призначення, тому перевіряйте всі шляхи щоразу, викладаючи нову плитку.

Відвідувач, якого ви поклали в закладі, тепер задоволений і залишається там до кінця партії.

Пояснення:

- А** Платформа
- Б** Бік
- В** Основа



Малюнок 5

Підказка. Що більше задоволених відвідувачів, то більше очок ви наберете. Більше про очки див. нижче.



Приклад:

ВІДВІДУВАЧ А перебуває на плитці головного входу й хоче піти в **театр**. Цей заклад розташований на відстані 1 плитки, тому відвідувач **А** переміщується туди.

ВІДВІДУВАЧ Б перебуває на плитці головного входу й хоче піти в **перукарню**. Цей заклад розташований на відстані 2 плиток, тому відвідувач **Б** переміщується туди.

ВІДВІДУВАЧ В також перебуває на плитці головного входу й хоче піти в **ресторан**. Однак єдиний **ресторан** розташований на відстані 4 плиток, тому відвідувач **В** поки що залишається біля головного входу.

ВІДВІДУВАЧ Г перебуває на плитці одного з **входів** і хоче піти в **кав'ярню**. Вона розташована на відстані 3 плиток (пам'ятайте, що розваги не враховують), тому відвідувач **Г** переміщується туди.

ВІДВІДУВАЧ Д також перебуває на плитці того **входу** й хоче піти в **театр**, що на відстані 1 плитки. Однак у цьому закладі вже є відвідувач, тому відвідувач **Д** не може переміститися туди. Інший **театр** розташований на 6-му поверсі, на відстані 5 плиток, що занадто далеко.

ВІДВІДУВАЧ Е хоче піти в будь-який заклад **моди**, на що вказує символ на коричневій плитці космопаркінгу. На відстані 3 плиток є **дизайнерський** магазин, тож відвідувач **Е** негайно переміщується туди.



КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

Кінець гри активується, коли виконано одну з умов:

- ▶ викладено останню секцію молу з запасу на Розподілювач 3000.
- ▶ побудовано останню **загальну** розвагу.

Після цього дограйте поточний раунд, щоб усі гравці виконали однакову кількість ходів. Далі переходьте до підрахунку очок:

- 1 Заберіть з молу всіх незадоволених (тих, що стоять) відвідувачів, вони не дають вам очок. Поверніть усі невикористані банкноти в банк — вони теж не дають очок.
- 2 Розподіліть між гравцями веселкові повітряні кульки, які ви відклали на початку гри. Кульки з найбільшою вартістю отримує гравець з найбільшою кількістю задоволених відвідувачів, наступні за вартістю — наступний гравець за кількістю задоволених відвідувачів і так далі.
У разі нічії кульки з найбільшою вартістю отримує гравець, задоволений відвідувач якого перебуває на найвищому поверсі (скористайтеся треком поверхів). Якщо й далі нічия, порівняйте розташування інших задоволених відвідувачів, поки не виявите відвідувача, розташованого вище за відвідувача суперника, або не дістанетеся 1-го поверху. Якщо нічия зберігається, кульки з найбільшою вартістю отримує претендент, що сидить найдалі від першого гравця.
- 3 Кожен гравець підраховує кількість плиток у своїй найбільшій синій групі (заклади **хобі**, прилеглі безпосередньо або через розваги). Тепер розподіліть між гравцями сині повітряні кульки. Кульки з найбільшою вартістю отримує гравець з найбільшою групою, і так далі у порядку спадання. Нічі розв'язують за допомогою кількості задоволених відвідувачів у цих групах. Якщо нічия зберігається, скористайтеся методом з попереднього пункту (відвідувач, розташований вище за відвідувача суперника, або претендент, який сидить якнайдалі від першого гравця).

4 Виконайте ті самі дії з жовтими групами (**харчування**).

5 Виконайте ті самі дії з зеленими групами (**моди**).

6 Кожен гравець обчислює суму очок з усіх своїх повітряних кульок і переходить до фінального підрахунку очок і визначення переможця (ви набираєте очки також за деякі розваги та космопаркінги).
У разі нічії перемагає претендент із веселковими повітряними кульками з найбільшою вартістю.



ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК У ГРІ ВТРЬОХ



КАНТРИ

Score column: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11



ДИСКО

Score column: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

НЕОН

Score column: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11



Після того як гравці забрали всіх незадоволених відвідувачів, вони підраховують кількість тих, хто лишився в молі. Диско має найбільше відвідувачів — 12, тож отримує 10-очкові веселкові кульки. Неон з 11 відвідувачами отримує 5-очкові веселкові кульки. Кантрі з 10 відвідувачами не отримує нічого.

Після цього гравці переходять до підрахунку очок за заклади **хобі**. Неон має найбільшу групу з 7 закладів **хобі**, тож отримує 8-очкові сині кульки. Кантрі має групу з 5 закладів **хобі** (розвага не розриває групу) й отримує 4-очкові сині кульки. Група **хобі** Диско містить лише 4 заклади, тож він не отримує нічого.



Тепер час підрахунку очок за заклади **харчування**! Кантрі має найбільшу групу з 7 закладів **харчування** (8 очок). Диско — групу з 2 закладів **харчування** (4 очки), а Неон — лише 1 заклад **харчування** й не набирає очок.



Наостанок гравці повторюють те саме з групами закладів **моди**. Неон має найбільшу групу з 5 закладів **моди** (8 очок). У Диско та Кантрі найбільші групи закладів **моди** складаються з 3 закладів і 3 відвідувачів. Однак 4-очкові зелені кульки отримує Диско, бо задоволений відвідувач у його групі розташований вище (5-й поверх), ніж відвідувач у групі Кантрі (4-й поверх).



За космопаркінги Диско набирає 7 очок (5 за сірий космопаркінг завдяки 3 задоволеним відвідувачам у закладах **моди** над ним та 2 за коричневий космопаркінг), Неон — 5 очок (2 за коричневий космопаркінг та 3 за сірий), а Кантрі — так само 5 очок (2 за коричневий космопаркінг та 3 за сірий завдяки задоволеному відвідувачеві в закладі над ним).

Щоб визначити переможця, гравці обчислюють суму набраних очок (за повітряні кульки, розваги й космопаркінги): Диско перемагає з 35 очками, на другому місці Неон — 32 очки, а останнє місце посідає Кантрі з 31 очком.








ДОДАТОК: РОЗВАГИ ТА КОСМОПАРКІНГ

Ви можете побудувати розваги лише тоді, коли виконаєте умови їхньої побудови у своєму молі. Розташування секцій молу й задоволення відвідувачів мають значення лише тоді, коли це зазначено в умовах побудови. На кожній карті розваги є символи, які нагадуватимуть вам, які умови треба виконати. Нижче ми детально їх описали.

ОСОБИСТІ РОЗВАГИ

Особисті розваги мають однакову форму й дають 6 очок, але кожна з них має власні умови побудови.

Нічні клуби (Рок-н-рол, Диско, Неон і Кантрі)

	 1 заклад кожної категорії ➔ (харчування, хобі, мода) на 5-му поверсі або вище	 ➔ Будь-яка секція молу на 8-му поверсі або вище
	 ➔ 4 задоволені відвідувачі в одному стовпці	 ➔ 3 секції молу однієї категорії на одному поверсі
	 ➔ 3 задоволені відвідувачі на одному поверсі	 ➔ 1 задоволений відвідувач на 6-му поверсі або вище

ЗАГАЛЬНІ РОЗВАГИ

Загальні розваги гравці можуть побудувати, виконавши умови, зазначені на карті розваги цієї партії.

	Космобулінг  ➔ 2 порожні (без відвідувачів) входи		Кометокабаре  ➔ 4 входи 3 секції молу однієї категорії, розташовані по діагоналі (ім не обов'язково торкатися одна одної)
	 ➔ 1 порожній (без відвідувачів) вхід на 6-му поверсі або вище		 ➔
	Квест-кімната  ➔ 7 банкнот у вашій ігровій зоні (вам не треба витратити їх на побудову цієї розваги)		Банджі-стрибки в туманність  ➔ 1 секція молу кожної категорії (харчування, хобі, мода, вхід) на 9-му поверсі або вище  ➔ 1 задоволений відвідувач у закладі харчування на 10-му поверсі або вище
	 ➔ 4 задоволені відвідувачі в будь-яких закладах, розташованих по діагоналі (ім не обов'язково торкатися один одного)		 ➔ 1 задоволений відвідувач у закладі моди на 10-му поверсі або вище
	Зоопарк із динозаврами  ➔ 6 закладів харчування  ➔ 5 задоволених відвідувачів у закладах харчування		Арена для битв монстрів 3 секції молу однієї категорії, розташовані по діагоналі (ім не обов'язково торкатися одна одної)



МІЖВИМІРНИЙ КІНОТЕАТР

- 6 закладів **хобі**
- 5 задоволених відвідувачів у закладах **хобі**



БУДИНОК З ПРИВИДАМИ

- 6 закладів **моди**
- 5 задоволених відвідувачів у закладах **моди**



ГІРКА-ТОРНАДО

- 4 секції молу однієї категорії на 5-му поверсі або вище
- 1 задоволений відвідувач у закладі **хобі** на 10-му поверсі або вище



АКВАРІУМ

- 4 секції молу кожної категорії (**харчування**, **хобі**, **мода**, **вхід**)
- 3 задоволені відвідувачі в закладах **хобі**, 3 задоволені відвідувачі в закладах **харчування** й 3 задоволені відвідувачі в закладах **моди**

КОСМОПАРКІНГИ

Побудувавши у своєму молі щонайменше по 1 секції кожної категорії (**харчування**, **хобі**, **мода**, **вхід**), ви зможете збудувати будь-який сірий космопаркінг.

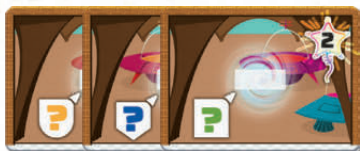


- Ця плитка дає 2 очки плюс 1 очко за кожного задоволеного відвідувача у відповідному закладі, розміщеному в стовпці над нею.



- Ця плитка дає 3 очки.

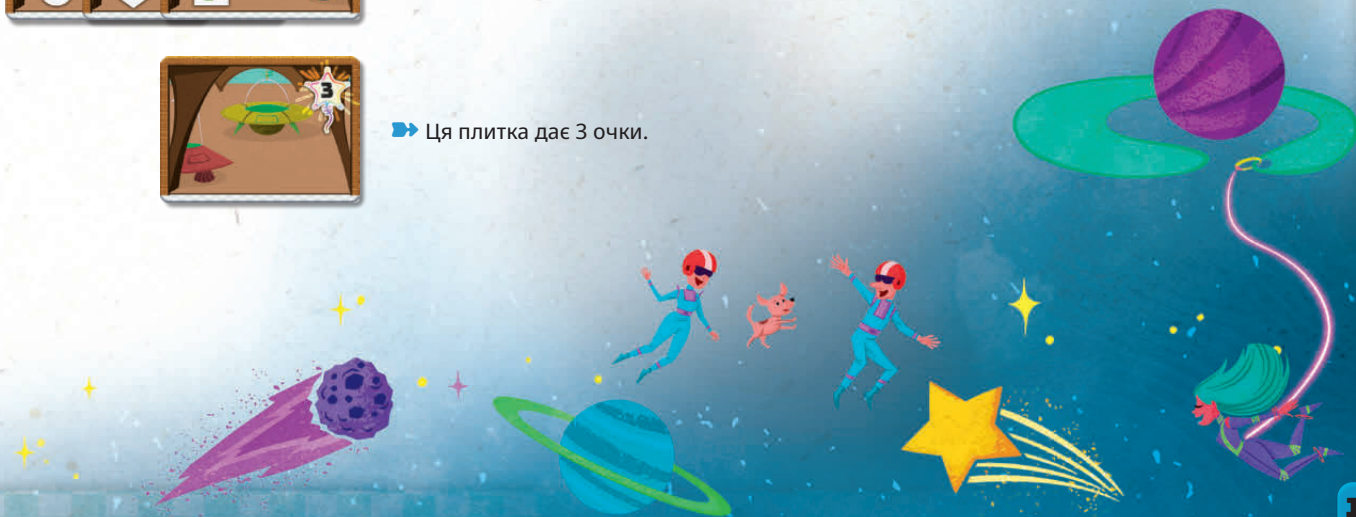
Побудувавши у своєму молі щонайменше по 2 секції кожної категорії (**харчування**, **хобі**, **мода**, **вхід**), ви зможете збудувати будь-який коричневий космопаркінг.



- Розмістіть відвідувача на цій плитці. Він бажатиме відвідати будь-який заклад відповідної категорії. Ця плитка також дає 2 очки.



- Ця плитка дає 3 очки.





АВТОР ГРИ:
РОДРІГО РЕГО

Я видав чимало ігор на батьківщині, в Бразилії, а також маю кілька міжнародних видань, таких як *Savernake Forest* і *How Dare You*. Мені завжди подобалося створювати ігри з викладанням плиток, які мали б форми, відмінні від традиційних квадратів і шестикутників, тому гра «Мегамол 3000» народилася з мого бажання використовувати якомога більше плиток неправильної форми, а також з моєї дитячої любові до знаменитої комп'ютерної гри *SimTower*. Етап розроблення був таким же довгим і нестандартним, як і торговельні центри, які ви будуватимете в цій грі, а кінцевий продукт приносить таке ж задоволення, як ідеальне розміщення вашої останньої плитки! Я безмежно вдячний усім тестувальникам, які допомогли мені покращити гру, а також *Space Cowboys* за те, що повірили в неї та довели до ідеалу.

ТВОРЦІ ГРИ



ХУДОЖНИК:
РАЯН ГОЛДЗБЕРРІ

Я ілюстратор, аніматор, батько лятьох дітей і чоловік дуже класної дружини... а це означає, що я не спав як слід років із двадцять. Я виріс у неоновому світі 80-х з такими персонажами, як Хі-мен і Черепашки-ніндзя, та неймовірними фільмами на кшталт «Бовдурів». Тепер я переважно проводжу час, згорбившись над яскравим екраном, який пропалює дірки на моїй сітківці, і намагаюся створити щось приголомшливе. Але якщо не займаюся цим, я гуляю, мандрую та веселюся зі своєю сімєю.



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Перекладачка: Анастасія Гуркіна
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Святослав Михаць
Особлива подяка Андрієві Журбі

© Lord of Boards, 2024 м. Вінниця, просп. Юності, 8-А
www.lordofboards.com.ua

Superstore 3000 is published by
Asmodee Group - SPACE Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCE

© 2024 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Get the latest news about Superstore 3000 and SPACE Cowboys
at www.spacecowboys.fr, [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR),
[@space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel), and [SpaceCowboys1](https://www.youtube.com/SpaceCowboys1).