

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 61 тайл муравейника
- 6 основ муравейника
- 45 солдат
- 1 жетон главнокомандующего
- 2 жетона архитектора
- 1 блокнот для подсчёта очков

ПРАВИЛА ИГРЫ

МИКРОПОЛИС

Бруно Катала и Шарль Шевалье

ОТ 2 ДО 6 ИГРОКОВ / ОТ 8 ЛЕТ / 30 МИНУТ

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Микрополис» населяют крошечные муравьи, занятые любимым делом. Среди муравьёв встречаются не только рабочие, но и центурионы, рекрутеры, кормилицы для взращивания потомства и даже королевы. Вам предстоит собрать мощную армию, прорвать лабиринты туннелей и заселить их муравьями, а также запастись разными фруктами.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Получить как можно больше очков за свой муравейник. Очки приносят густонаселённые туннели, большая армия, заполненные казармы, разнообразные фрукты и туннели с одной королевой.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок берёт основу муравейника и ставит на неё пять солдат. Солдаты на основе – это армия игрока.
- 2 Остальных солдат и два жетона архитектора положите в запас.
- 3 Перемешайте все тайлы муравейника и положите их стопкой рубашкой вверх.
- 4 Возьмите первые 7 тайлов муравейника и выложите их в ряд лицевой стороной вверх. Первый тайл – тот, что лежит дальше всех от стопки.
- 5 Начинает самый юный игрок. Он берёт жетон главнокомандующего и кладёт его перед собой.



Пример подготовки к игре четвергом.

ХОД ИГРЫ

Игра идёт по часовой стрелке и состоит из раундов.

Начиная с главнокомандующего каждому игроку нужно в свой ход выполнить следующие действия:

1. Выбрать тайл муравейника.
2. Выложить тайл муравейника.

1. ВЫБРАТЬ ТАЙЛ МУРАВЕЙНИКА

Активный игрок выбирает один из тайлов муравейника, лежащих в ряду.

Первый тайл муравейника игрок может взять бесплатно, но если он хочет взять тайл ближе к стопке, он должен поместить одного солдата из своей армии на каждый тайл муравейника перед выбранным.

Если на выбранном тайле муравейника есть солдаты, игрок забирает их в свою армию.

ВАЖНО! В армии не может быть больше десяти солдат.



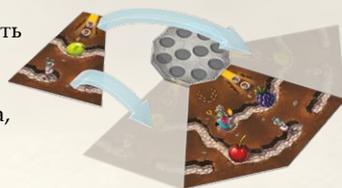
Пример:

Никита выбирает третий тайл с начала ряда. Чтобы его взять, ему нужно поместить одного солдата из своей армии на первый тайл с начала ряда и ещё одного солдата на второй тайл с начала ряда.

2. ВЫЛОЖИТЬ ТАЙЛ МУРАВЕЙНИКА

В первом раунде выбранный тайл муравейника можно просто присоединить к основе муравейника. В следующих раундах каждый новый тайл должен обязательно прилегать к уже имеющимся.

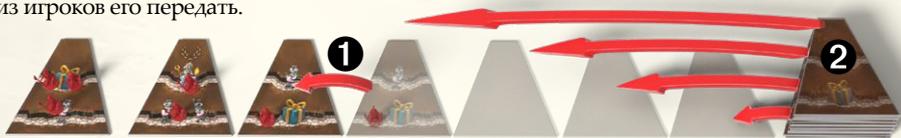
Если на только что выложенных тайлах есть муравей-мастер или казарма, игрок применяет их эффект (см. стр. 3).



В КОНЦЕ КАЖДОГО РАУНДА

Если все игроки сделали по одному ходу, проверьте количество оставшихся в ряду тайлов.

- Если тайлов муравейника **больше**, чем игроков, сыграйте ещё один раунд.
- Если тайлов муравейника **меньше**, чем игроков, пополните ряд тайлов и определите нового главнокомандующего.
 - Подвиньте оставшиеся тайлы к началу ряда **1** и доложите новые тайлы из стопки, чтобы всего в ряду их было семь **2**.
 - Если у одного из игроков в армии столько же или больше солдат (солдаты в казармах в армию не входят), чем у главнокомандующего этого раунда, он кладёт жетон главнокомандующего рядом со своим муравейником. Если претендентов на этот жетон несколько, текущий главнокомандующий сам выбирает, кому из игроков его передать.



Пример окончания раунда при игре четвером: В конце раунда в ряду остаётся только 3 тайла муравейника, игроки добавляют в ряд новые тайлы и определяют нового главнокомандующего.

КОНЕЦ ИГРЫ

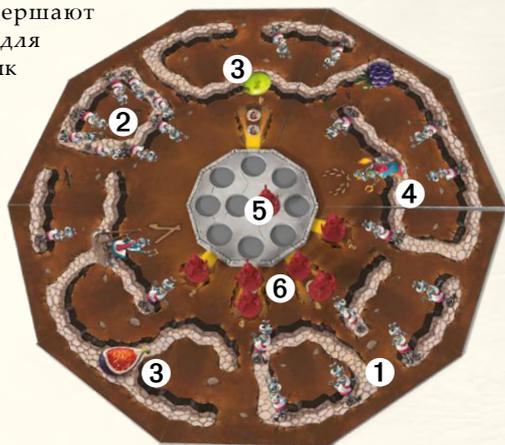
Игра заканчивается после того, как все игроки завершают строительство своих муравейников. Возьмите лист для подсчёта очков и запишите очки каждого игрока в столбик по следующей схеме:

- 1 НАСЕЛЕНИЕ:** 1 очко за каждого муравья (и рабочего, и мастера) в муравейнике.
- 2 КОЛОНИЯ:** 5 очков получает игрок (или игроки) с самым большим количеством муравьёв (и рабочих, и мастеров) в одном туннеле.
- 3 УРОЖАЙ:** фрукты приносят от 0 до 25 очков в зависимости от количества **разных** фруктов в **каждом** туннеле.

Фрукты	1	2	3	4	5	6
Очки	2	5	10	15	20	25

- 4 КОРОЛЕВСКИЙ ТУННЕЛЬ:** каждый туннель, в котором поселилась **только одна** королева, приносит игроку столько же очков, сколько тайлов он занимает.
- 5 АРМИЯ:** 5 очков получает игрок (или игроки) с самой большой армией.
ВАЖНО! Солдаты в казармах в армию не входят.
- 6 КАЗАРМЫ:** 2-4-7-10 очков получает игрок за каждую заполненную казарму в зависимости от количества солдат (1-2-3-4) в ней.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей побеждает игрок с самой большой армией. Если претендентов на победу по-прежнему несколько, они все объявляются победителями.



Пример:

- 1) У Ивана 22 муравья-рабочих и 2 муравья-мастера. Он получает за них 24 очка.
- 2) В одном из туннелей у него 8 муравьёв, это самая большая колония муравьёв в игре, поэтому Иван получает за неё 5 очков.
- 3) В одном туннеле у Ивана один фрукт, а в другом два разных фрукта, значит, за фрукты он получает $2+5=7$ очков.
- 4) Туннель с одной королевой занимает у Ивана 5 тайлов и приносит ему 5 очков.
- 5) В армии у Ивана только один солдат, поэтому за самую большую армию он очков не получает.
- 6) За 4 казармы с солдатами Иван получает $2+4+4+2=12$ очков.

Микроталис		
24	24	
5	5	+5
7	7	2-5-10-15-20-25
5	5	
0	0	+5
12	12	
53	53	

МУРАВЬИ-МАСТЕРА, КАЗАРМЫ И ФРУКТЫ

КОРОЛЕВА



В конце игры каждая королева приносит победные очки по количеству тайлов муравейника, которые занимает её туннель.
ВНИМАНИЕ: Этот бонус не действует, если в одном и том же туннеле больше одной королевы.

КОРМИЛИЦА



Кормилица заботится о ценных яйцах, из которых появляются солдаты. Когда в вашем муравейнике поселяется кормилица, добавьте в свою армию столько же солдат, сколько яиц у неё в руках.

АРХИТЕКТОР



Возьмите один жетон архитектора из запаса.
В любой из ваших **следующих** ходов вы можете обменять жетон архитектора на тайл муравейника бесплатно, вне зависимости от его положения в ряду.

РЕКРУТЕР



Игрок, у которого находится жетон главнокомандующего, возвращает одного солдата из своей армии (кроме солдат в казармах) в запас. Далее игрок, который выбрал тайл с рекрутером, добавляет одного солдата к своей армии.

ЦЕНТУРИОН



Вы можете поменять местами солдат в армии и в казармах. После перемещений каждая ваша казарма должна оказаться либо абсолютно **пустой**, либо полностью **заполненной**.

КАЗАРМА



Вы можете сразу переместить солдат из своей армии на все свободные места в казарме на выбранном тайле. Если вам не хватает солдат, чтобы заполнить казарму, вы можете их не перемещать.
Солдаты в казармах в армию не входят, и рекрутер не может их забрать.

ФРУКТЫ



X6



X5



X4



X3



X2



X1



X4

В некоторых туннелях встречаются съедобные фрукты.

В игре шесть разных фруктов: вишня, лимон, виноград, ежевика, инжир и гранат. Подарок – это джокер. Чем больше разных фруктов встречается у вас в одном туннеле, тем больше очков вы получаете по схеме 2-5-10-15-20-25 победных очков за 1-2-3-4-5-6 разных фруктов в этом туннеле.

В одном и том же туннеле каждый подарок – это любой другой фрукт по вашему выбору!

УСЛОЖНЁННЫЙ ВАРИАНТ ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ ИЛИ ВТРОЁМ

Опытным игрокам, а также тем, кто уже сыграл в эту игру несколько раз, мы предлагаем следующий вариант для игры вдвоём или втроём. В этом варианте каждый игрок строит два разных муравейника.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре такая же, как в основных правилах, с небольшими изменениями:

- 1) Каждый игрок берёт две основы муравейника.
- 2) Каждый игрок ставит по 5 солдат на каждую основу.
- 3) Выберите первого игрока. Он кладёт жетон главнокомандующего перед одним из своих муравейников.

ХОД ИГРЫ

Игра идёт по основным правилам с небольшими изменениями:

РАУНД

В усложнённом варианте участники играют два раунда подряд, а затем пополняют из стопки ряд тайлов муравейника.

ВЫБЕРИТЕ НОВЫЙ ТАЙЛ МУРАВЕЙНИКА

Солдаты, которых игрок использует, чтобы забрать не первый в ряду тайл муравейника, должны быть из того муравейника, куда игрок предполагает выложить этот тайл.

ПОСТРОЙТЕ МУРАВЕЙНИК

Игрокам не обязательно строить муравейники с одинаковой скоростью. Они могут выложить один за другим несколько тайлов в один и тот же муравейник. Таким образом, после завершения строительства одного муравейника, игроку остаётся только достраивать другой.

ВАЖНО! Когда игрок выбирает тайл с муравьём-мастером, любые перемещения солдат должны происходить в том же муравейнике, куда поселится этот муравей. Если этот муравей – рекрутер, то его действие распространяется только на муравейник, в котором есть жетон главнокомандующего, даже если этот муравейник принадлежит тому же игроку.

ПОПОЛНИТЕ РЯД И ОПРЕДЕЛИТЕ НОВОГО ГЛАВНОКОМАНДУЮЩЕГО

После того как игроки сыграли два раунда, пополните ряд тайлов следующим образом:

- Подвиньте оставшиеся тайлы к началу ряда и добавьте новые тайлы, чтобы всего их стало семь.
- Определите нового главнокомандующего: жетон главнокомандующего кладётся рядом с муравейником, в армии которого больше всего солдат, даже если этот новый муравейник принадлежит тому же игроку. Если в армии главнокомандующего и в одной (или двух) армиях другого игрока одинаковое количество солдат, главнокомандующий отдаёт жетон другому игроку.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки получают победные очки за каждый муравейник отдельно.

Очки за два муравейника одного игрока складываются, побеждает игрок с наибольшим количеством очков! В случае ничьей побеждает игрок с самой большой армией.

Если претендентов на победу по-прежнему несколько, оба игрока объявляются победителями.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Огромное СПАСИБО Седрику Лефевру и Венсану Дютре за дружбу и помощь в подготовке игры.

Над русским изданием работали:

Ответственный редактор Галина Нилова
Компьютерная верстка Анастасии Воропиной, Анастасии Мяоц
Технолог Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

