

СТІВЕН АРАМІНІ, ДЕННІ ДЕВАЙН, ПОЛ КЛУКА

МЕГАПОЛІС



Ви з колегами-містобудівниками отримали завдання: створити найкращий мегаполіс! Разом ви намагаєтеся побудувати місто, яке сподобається урядовцям... а вимоги в них доволі незвичайні. Щоб дотриматися цих вимог, вам доведеться ретельно обдумати планування міста!

ВМІСТ ГРИ

18 двосторонніх карт секцій та підрахунку переможних очок (ПО).

ПРИГОТУВАННЯ

1. Перетасуйте карти, навмання візьміть 3 з них і вкладіть стороною з умовами підрахунку переможних очок (ПО) догори. Ці умови діятимуть упродовж вашої поточної партії. **Ігноруйте умови, зображені на інших картах.**

На всіх картах підрахунку ПО зазначені різні числа. Додайте числа, зображені на цих трьох картах. **Це кількість ПО, яку ваша команда повинна набрати для перемоги.**

2. Виберіть першого гравця. Він бере 3 карти і кладе їх стороною з секціями донизу. Усі інші гравці беруть по 1 карті. Беріть карти, не показуючи сторону з секціями іншим гравцям.

3. Решту карт покладіть стосом стороною з секціями догори. Це ваша колода. Гравці завжди можуть бачити секції, зображені на верхній карті колоди.

4. Візьміть верхню карту з колоди й покладіть її в зону будівництва. Це початкові секції вашого міста.

5. Гравці виконують ходи, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою.

ПРИКЛАД ПРИГОТУВАНЬ ДО ГРИ ВДВОХ



Зона будівництва



Колода



Рука першого гравця
(не відкривати)



Рука другого гравця
(не відкривати)



Умови підрахунку ПО
(2+7+14=23)

СЕКЦІЯ

Секція — це один з 4 прямокутників, зображених на карті. Кожна карта містить по 1 секції кожного типу: комерційна (блакитна), паркова (зелена), промислова (сіра) та житлова (помаранчева).

ДОРОГА

На кожній карті зображено 1 чи 2 дороги. Дорога — це неперервна проїжджа частина завдовжки 1 або більше секцій, яка закінчується на краю секції або міста. Дороги грають важливу роль під час фінального підрахунку ПО і потрібні для виконання деяких умов на картах.

ПОБУДОВА МІСТА

Перший гравець вибирає 1 з 3 карт на руці, відкриває її й викладає в місто стороною з секціями догори. Зігравши карту, він передає інші 2 карти на руці гравцеві ліворуч від себе. Тепер цей гравець має 3 карти й виконуватиме хід наступним.

Насамкінець гравець, який передав карти, бере на руку 1 карту з колоди. Якщо в колоді не лишилося карт, продовжуйте грати без карт на руці. Якщо наприкінці ходу ви маєте 1 карту замість 2, усе одно віддайте її наступному гравцеві.

Продовжуйте грати, поки не викладете в зону будівництва 15 карт.

ПРАВИЛА РОЗМІЩЕННЯ

У свій хід ви повинні викласти карту так, щоб край принаймні однієї її секції прилягав до секції будь-якої карти в зоні будівництва АБО так, щоб вона накривала щонайменше 1 секцію.

НЕ МОЖНА викладати нову карту так, щоб вона накривала карту повністю.

НЕ МОЖНА підкладати нову карту під іншу карту в місті.

НЕ МОЖНА викладати нову карту так, щоб вона прилягала до іншої карти в зоні будівництва тільки кутом.

Викладаючи карту, ви можете розвернути її на 180 градусів, але повинні викласти її горизонтально.

Ви можете залишати вільний простір або проміжки в місті, але повинні дотримуватись правил розміщення.



МОЖНА



НЕ МОЖНА



МОЖНА

ОБГОВОРЕННЯ

Гравці можуть обговорювати свої карти, ба більше — ми навіть радимо це робити! Ви можете ділитися будь-якою інформацією, але не показувати нікому карт на руці. Якщо ви вибрали й відкрили карту, то повинні її зіграти. Однак ви можете обговорити варіанти розміщення карти!

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ПО

Щойно гравці зіграли всі карти, місто збудовано! Обчисліть загальну кількість ПО своєї команди:

Секції. Ваша команда **набирає по 1 ПО за кожен секцію у найбільшій зоні.**

Зона — це сукупність секцій одного типу, що прилягають по горизонталі або вертикалі. Ви набираєте ПО тільки за найбільшу зону кожного типу. Якщо ви маєте кілька однакових за розміром найбільших зон одного типу, то вибираєте, за яку з них наберете ПО.

Дороги. Ваша команда **втрачає по 1 ПО за кожен дорогу у вашому місті.** Пам'ятайте, що дорога — це неперервна проїжджа частина.

УМОВИ ПІДРАХУНКУ ПО

Ви також набираєте ПО за 3 карти, викладені на початку гри. Кожна карта містить особливі умови підрахунку ПО. Деякі умови змушують команду втратити ПО.

Додайте ПО за зони і відніміть ПО за дороги. Потім додайте та/або відніміть ПО за карти підрахунку ПО. Це ваш підсумковий результат. Якщо отримане число більше або дорівнює сумі чисел на 3 картах підрахунку ПО, ви перемогли!

СОЛО-ГРА

Ви граєте за звичайними правилами, але на початку кожного ходу завжди маєте на руці 3 карти. Виклавши карту в зону будівництва, візьміть на руку нову карту з колоди. Якщо колода вичерпалася, продовжуйте виконувати ходи, поки не викладете всі карти з руки.

РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Легкий. Ви не втрачаєте ПО за дороги.

Складний. Ви набираєте ПО тільки за 1 найбільшу зону одного типу.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ПО



ПО за зони:
2 за комерційну,
2 за промислову,
4 за паркову
й 3 за житлову.
Команда набирає
11 ПО за зони.

У місті 7 доріг.
Команда втрачає
7 ПО за дороги.
Разом за зони й до-
роги ви набираєте
4 ПО ($11 - 7 = 4$).

Тепер наберіть ПО за 3 карти підрахунку ПО й додайте цей результат до кількості ПО за дороги й зони. Це ваш підсумковий результат. Якщо отримане число більше або дорівнює сумі чисел на 3 картах підрахунку ПО, ви перемогли!



ДЖЕЙСОН ТЕГМАСР

БУДІВЕЛЬНИЙ МАЙДАНЧИК

У МЕГАПОЛІСІ З'ЯВИЛИСЯ 4 КАРТИ КЛОПОТІВ

Розпочалося будівництво міста, що значно ускладнює його планування!

ПРИГОТУВАННЯ

Навмання виберіть карту будівельного майданчика й додайте її до 3 карт підрахунку ПО. Решту карт будівельних майданчиків затасуйте в колоду стороною з секціями догори.

ПЕРЕБІГ ГРИ

На карті будівельного майданчика зазначені умови робіт і ПО, які ви втрачаєте за недотримання цих умов. Роботи на будівельному майданчику вважають завершеними, коли його накриває інша карта, вилучаючи цей будівельний майданчик з вашого міста.

Умови робіт визначають, як ви повинні викласти кожну карту будівельного майданчика, яку берете з колоди.

КІНЕЦЬ ГРИ

Після підрахунку ПО за звичайними правилами перевірте, чи втрачаєте ви ПО за незавершені роботи на будівельному майданчику відповідно до нової умови підрахунку ПО.



СТІВЕН АРАМІНІ, ДЕННІ ДЕВАЙН, ПОЛ КЛУКА

ВИЗНАЧНІ ПАМ'ЯТКИ

ДО МЕГАПОЛІСА ЗАВІТАЛА

1 КАРТА АСИСТЕНТА

Забудовники з сусіднього міста прийшли допомогти вам з плануванням!

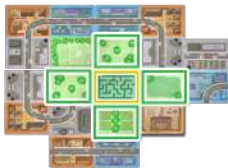
ПРИГОТУВАННЯ

Перш ніж викласти початкову карту в зону будівництва, викладіть карту визначних пам'яток будь-якою стороною догори. Потім викладіть початкову карту так, щоб вона накривала половину карти визначних пам'яток (горизонтально чи вертикально).



КІНЕЦЬ ГРИ

Ви набираєте 1 ПО за кожну прилеглу секцію, тип якої збігається з типом секції пам'ятки.



У цьому прикладі ви набираєте 4 ПО. Парк по діагоналі не вважають прилеглим. Враховуйте лише секції, прилеглі по горизонталі чи вертикалі.



СТІВЕН АРАМІНІ, ДЕННІ ДЕВАЙН, ПОЛ КЛУКА

РУЙНОЗАВР

ДО МЕГАПОЛІСА ВТОРГЛАСЯ 1 КАРТА КАТАСТРОФИ

Містом розгулює чудовисько, руйнуючи будівлі на своєму шляху!

ПРИГОТУВАННЯ

Наприкінці приготувань перед ходом першого гравця затасуйте Руйнозавра в колоду.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Відкривши карту Руйнозавра, активний гравець повинен негайно викласти його на останню зіграну карту, повністю накривши її.

Під час гри ви не можете накривати комерційну (блакитну) секцію з Руйнозавром іншою картою, але можете накривати інші секції на карті катастрофи.

КІНЕЦЬ ГРИ

- 2 ПО за кожен комерційну секцію у рядку та стовпчику з Руйнозавром (не враховуючи секцію з Руйнозавром). Якщо таких секцій немає, наберіть 3 ПО. Ви успішно зупинили чудовисько.

ДЖЕЙСОН ТЕГМАЄР

КУРОРТ

НАВКОЛО МЕГАПОЛІСА З'ЯВЛЯЄТЬСЯ МОРЕ З 4 КАРТ

Час перетворити це пляжне містечко на курортний рай!

ПРИГОТУВАННЯ

Навмання виберіть карту пляжу й додайте її до 3 карт підрахунку ПО. Решту карт пляжу затасуйте в колоду стороною з секціями догори.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Узявши карту пляжу, ви повинні негайно її зіграти. Кожен пляж створює нову межу, за яку не можна виходити під час будівництва (уявіть, що пляж продовжується за межами карти).

Протягом гри ви повинні створити 3 межі, вибравши серед 4 напрямків (північ, південь, схід, захід) і будуватимете місто в цих межах.

Умови підрахунку ПО на карті пляжу дають змогу набрати більше ПО, щоб збалансувати ускладнення гри.



СТІВЕН АРАМІНІ, ДЕННІ ДЕВАЙН, ПОЛ КЛУКА, ДЖЕЙСОН ТЕГМАСР

АВТОМАГІСТРАЛЬ

МЕГАПОЛІС РОЗДІЛЯЮТЬ 4 КАРТИ АВТОМАГІСТРАЛІ

Місто розділене на дві частини автомагістраллю. Правила зонування забороняють вам перетинати цю межу, тому доводиться працювати з тим, що є... меншим, утім конкурентоспроможним мегаполісом!

Мінідоповнення «Автомагістраль» дозволяє спробувати нові режими: дуель та кооперативна гра вдвох.

ДУЕЛЬ

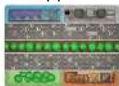
Перетасуйте карти мегаполіса й відкрийте 2 карти підрахунку ПО.

Перетасуйте карти автомагістралі стороною з містом догори.

Візьміть верхню карту автомагістралі, переверніть її стороною з правилами / підрахунком ПО догори й покладіть біля інших карт підрахунку ПО. (Тобто гравці мають 3 карти підрахунку ПО: 2 з базової гри й 1 автомагістралі.)

Наймолодший гравець починає будувати автомагістраль. Він бере верхню карту автомагістралі, розвертає її як завгодно й викладає у центр міста, закладаючи автомагістраль між гравцями.

ІГРОВА ЗОНА ДРУГОГО ГРАВЦЯ



ІГРОВА ЗОНА ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Його суперник бере наступну карту автомагістралі й викладає її ліворуч або праворуч від попередньої карти так, щоб з'єднати автомагістраль.



Потім перший гравець викладає останню карту автомагістралі. Тепер гравців розділяє межа з 3 карт.

Кожен гравець бере по 3 карти. Першим виконує хід найстарший гравець.

ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід ви викладаєте карту у своє місто або місто суперника по інший бік автомагістралі, залежно від умов на карті підрахунку ПО автомагістралі. Зігравши карту, візьміть нову з колоди. Тепер хід виконує ваш суперник. Гра триває, поки обидва гравці не зіграють усі карти.

ПРИМІТКА. Якщо ваша карта підрахунку ПО дає вам змогу викласти карту в місто суперника, ви можете викладати карти в його місто, тільки поки колода не вичерпається. Після цього ви зможете викладати карти тільки у своє місто.

ПІДРАХУНОК ПО

Карта підрахунку ПО автомагістралі визначатиме умови підрахунку ПО в цій партії. Гравець завжди враховує лише карти у своєму місті. На карті підрахунку ПО автомагістралі також зазначено, що робити у разі нічиєї. Перемагає гравець з найбільшою кількістю ПО.

Звичайні правила. Наберіть ПО за найбільші житлові, промислові, комерційні й паркові зони. Втратьте ПО за дороги. Насамкінець додайте ПО за 2 карти підрахунку ПО.

Правила більшості. Гравці порівнюють кількість ПО за такі категорії: найбільша житлова зона, найбільша промислова зона, найбільша комерційна зона, найбільша паркова зона, а також за кожну карту підрахунку ПО з базової гри. Гравець із найбільшим значенням у кожній категорії набирає за неї 1 ПО. Гравець із найбільшою кількістю доріг втрачає 2 ПО.

ПРИМІТКА. Якщо гравці мають однакову кількість ПО за певну категорію, ніхто не набирає і не втрачає за неї ПО.

Правила вибору. Наберіть ПО за найбільші зони 2 з 4 типів (житлова, промислова, комерційна й паркова). Виберіть 1 карту підрахунку ПО і наберіть за неї ПО. Втратьте ПО за дороги за звичайними правилами.

КООПЕРАТИВНА ГРА ВДВОХ

Перетасуйте карти автомагістралі і навмання викладіть 4 карти зліва направо, щоб створити межу, яка розділяє гравців.

Перетасуйте карти мегаполіса й навмання відкрийте 3 карти підрахунку ПО.

Грайте в «Мегаполіс» за звичайними правилами, але з умовою, що гравець може викладати карти тільки у своєму місті. Сума ПО обох гравців повинна перевищити суму ПО, зазначених на картах підрахунку ПО.

СОЛО-ГРА

Грайте за правилами кооперативного режиму, але щодо чергуйте місто, в яке викладаєте карту.

ПРИМІТКИ

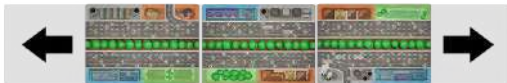
Автомагістраль складається з 2 доріг, по 1 на краю ігрової зони кожного гравця. Автомагістраль завширшки в кілька смуг, але її частину для кожного гравця вважають однією дорогою.

Автомагістраль не вважають краєм міста.

Секції по один бік автомагістралі не вважають прилеглими до секцій по іншій її бік.

На карті автомагістралі зображено житлові, комерційні, промислові або паркові секції. Секції на боці певного гравця вважають частиною тільки його міста. Ці секції не можна накривати, їх враховують під час підрахунку ПО.

Лінію автомагістралі не можна продовжувати іншими картами. Автомагістраль — це безперервна лінія, яка продовжується за межами карт.





СТІВЕН АРАМІНІ, ДЕННІ ДЕВАЙН, ДЖЕЙСОН ТЕГМАЄР

ДОРОЖНІ РОБОТИ

МЕГАПОЛІС ЗІТКНУВСЯ З ПРОБЛЕМОЮ
4 КАРТ ДОРОЖНІХ РОБІТ

У місті серйозні затори. Полегшіть людям шлях до роботи, збудувавши нові дороги.

ПРИГОТУВАННЯ

Навмання роздайте кожному гравцеві по 1 карті дорожніх робіт стороною з секціями догори. У будь-який момент гри гравці можуть переглядати будь-яку сторону карт дорожніх робіт.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожен гравець може викласти в місто карту дорожніх робіт у будь-який час, якщо принаймні один край кожної дороги на цій карті буде з'єднаний з дорогами на вже викладених картах. Викладання карти дорожніх робіт не вважають ходом гравця.

КІНЕЦЬ ГРИ

Наприкінці гри перед підрахунком ПО переверніть усі невикладені карти дорожніх робіт стороною з умовами підрахунку ПО догори. На кожній з цих карт зазначено, скільки ПО ви втрачаєте.

Щоб ускладнити гру, грайте з таким правилом розміщення: викладайте карту дорожніх робіт так, щоб краї усіх доріг на ній з'єднувалися з дорогами міста. Щоб ускладнити соло-гру, почніть з більшою кількістю карт дорожніх робіт на руці.



ТВОРЦІ

Автори гри: Стівен Араміні, Денні Девайн, Пол Клука

Художник: Денні Девайн

Редактор: Тревіс Д. Гілл

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проєкту: Володимир Рибаків

Перекладач: Артем Деменко

Редакторка: Олена Науменко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко,
Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко,
Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук,
Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання ©2024 Geekach за ліцензією Button Shy.
www.geekach.com.ua

