Ginkgopolis

XAVIER GEORGES — ARTWORK: GAËL LANNURIEN

2212 год. Гинкго (ginkgo biloba), самое древнее и мощное дерево на Земле, становится символом новой концепции развития городов в гармонии с природой. Люди истощили ресурсы Земли, поэтому теперь при постройке городов необходимо уделять пристальное внимание тонкому балансу между производством и потреблением ресурсов. Однако мест, пригодных для жизни, остается все меньше. В результате людям приходится строить города в высоту, что совсем не просто. Чтобы создать город нового поколения, вы должны собрать команду экспертов и разработать лучший проект развития современного Гинкгополиса.

Суть и цель игры

В Гинкгополисе вы играете роль градостроителей, вы строите и активируете здания города, чтобы получить как можно больше очков успеха.
Каждый раунд все игроки одновременно решают, какое действие они будут выполнять, выбирая одну из карт в своей руке. Карта, сыгранная отдельно, позволяет активировать одно из зданий города, а карта, сыгранная вместе с тайлом здания, позволяет построить новое здание и активировать одно или несколько соседних зданий.
Затем игроки по очереди выполняют действия в порядке хода.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков успеха.

Компоненты

60 тайлов задний – по 20 тайлов зданий каждого цвета (синий, красный, желтый) с номерами от 1 до 20.

12 жетонов урбанизации с буквами от A до L.

99 карт
- 12 карт урбанизации с буквами от A до L
- 60 карт зданий, по 20 каждого цвета (синий, красный, желтый) с номерами от 1 до 20.
- 27 карт персонажей

125 ресурсов разных цветов (по 25 для каждого цвета)

10 жетонов обновления руки

5 ширм разных цветов

Жетоны успеха достоинством 1, 3, 5 и 10 очков

15 фишек стройплощадок

1 карта первого игрока

1 правила

Важные элементы игры

Ресурсы

Ресурсы необходимы для постройки и активации зданий. Их цвета соответствуют цветам игроков и используются также для обозначения владельцев зданий.

Карты зданий

Каждая карта здания соответствует одному из тайлов зданий. Когда играется карта здания, она указывает на то здание в городе, верхний тайл которого имеет тот же цвет и то же число, что и сыгранная карта.

Тайлы зданий

Тайлы зданий представляют собой здания, которые могут строить игроки. Тайлы отличаются цветом и номером. Каждый тайл уникален. Несколько тайлов могут быть выложены стопкой, образуя единое многоуровневое здание. В этом случае номер и цвет здания определяет верхний тайл. Число уровней в здании всегда равно количеству ресурсов на здании.

Красные здания – производственные, вы можете использовать их для получения ресурсов. Синие здания – учреждения (академические, аналитические, исследовательские и т.д.), они помогают реализовывать строительные проекты, получать тайлы зданий. Желтые здания – обычные городские здания (жилые, коммерческие, развлекательные, и т.д.), их можно использовать для получения очков успеха.

Жетоны урбанизации

Жетоны урбанизации расположены на окраинах города. Они указывают, где могут быть построены новые здания.

Карты урбанизации

Каждая карта урбанизации соответствует одному из жетонов урбанизации.

Карты персонажей

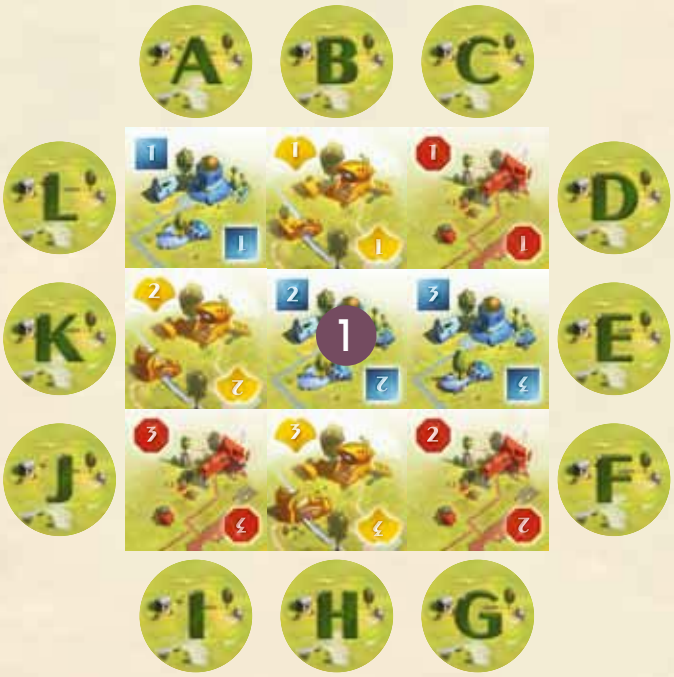
Каждый игрок начинает игру с 3 персонажами. Во вводной игре игроки получают заранее определенные наборы карт.
Био-планировщики (желтые) помогают получать очки успеха, био-инженеры (синие) помогают в проектировании (тайлы зданий), а био-технологи (красные) помогают производить или перерабатывать ресурсы.

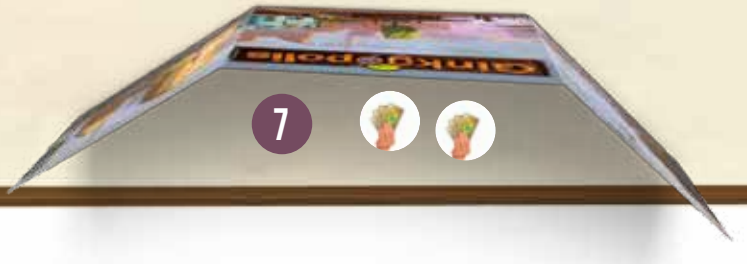
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Случайным образом выложите 9 тайлов зданий с номерами 1, 2 и 3 (по одному каждого цвета) в виде квадрата 3 на 3. Разложите 12 жетонов урбанизации в алфавитном порядке в соответствии с рисунком ниже.
2. Перемешайте оставшиеся тайлы зданий и выложите их стопками лицом вниз. При игре вдвоем или втроем, уберите 6 случайных тайлов из игры в коробку, не глядя на них. Во время игры все тайлы зданий будут браться из этих стопок, которые мы будем также называть "резервом".
3. Положите очки успеха и фишки стройплощадок рядом с тайлами зданий.
4. Сформируйте колоду, перемешав 12 карт урбанизации (с буквами от A до L) и 9 карт зданий, соответствующих стартовым зданиям (карты с номерами от 1 до 3). При игре вдвоем или втроем, отправьте в сброс первые 7 карт из колоды (сброс располагается рядом с колодой лицом вверх).
5. Отсортируйте карты зданий с номерами от 4 до 20 по цветам в порядке возрастания. Подготовьте 3 стопки этих карт, каждая стопка своего цвета.
6. Каждый игрок выбирает себе цвет и помещает ресурсы этого цвета в резерв. При игре вдвоем используйте 25 ресурсов на игрока, при игре втроем – 20 ресурсов, вчетвером – 18 ресурсов, и впятером – 16 ресурсов на игрока. Уберите лишние ресурсы в коробку с игрой. Во время игры все игроки будут получать ресурсы из этого резерва.
7. Каждый игрок получает ширму своего цвета и 2 жетона обновления руки.
8. Каждый игрок начинает игру с 3 картами персонажей.

   Во **вводной игре** каждый игрок получает случайный набор из 3 карт персонажей, помеченных одним числом.
   В **нормальной игре** игроки осуществляют отбор карт персонажей: каждый игрок получает 4 карты персонажей, из которых он втайне выбирает себе одну. Затем он передает оставшиеся 3 карты налево и выбирает себе еще одну карту персонажа из 3 карт, полученных от соседа справа, и так далее, пока у каждого игрока не будет по три карты. Карты персонажей, которые не были выбраны, возвращаются в коробку с игрой. Затем все игроки одновременно открывают свои выбранные карты персонажей.

   Поместите 3 карты персонажей перед своей ширмой. В верхнем левом углу каждой карты персонажа помечено, сколько тех или иных активов (тайлов зданий, ресурсов и очков успеха) вы получаете за выбор данного персонажа. Получите указанные на картах активы и поместите их за свою ширму. Получая эти активы по ходу игры, вы также будете прятать их за своей ширмой.
9. Игрок, который последним сажал дерево, получает карту первого игрока. Он раздает каждому игроку по 4 карты из колоды.





ПРИМЕР

Завершены первые 7 шагов подготовки к игре (см. рисунок справа). Поскольку это вводная игра, каждый игрок получает набор из 3 карт персонажей. Нелл получает набор карт №2. Полученные три карты позволяют ей начать игру с 4 ресурсами, 2 тайлами и 2 очками успеха.

ХОД ИГРЫ

Игра длится заранее не определенное число ходов. Каждый ход состоит из трех шагов:

1. Выбор карты
2. Выполнение действий
3. Подготовка к следующему раунду

1. ВЫБОР КАРТЫ

Все выполняют этот шаг одновременно.
Изучите свою руку из 4 карт, выберите одну и поместите ее перед своей ширмой лицом вниз. Эта карта может быть сыграна отдельно или вместе с тайлом здания, в зависимости от того, какое действие вы хотите выполнить. Если вы хотите сыграть карту вместе с тайлом, то выберите тайл у себя за ширмой, и положите его лицом вниз на сыгранную карту.

Положите 3 неиспользованные карты лицом вниз перед своей ширмой. Если у вас находится карта первого игрока, то положите ее поверх своих неиспользованных карт, чтобы она была всем видна.

ОБНОВЛЕНИЕ РУКИ

Два раза за игру вы можете сбросить жетон обновления руки, чтобы сбросить все 4 карты и вытянуть из колоды 4 новые карты. Вы должны объявить: "Я беру новую руку". Если несколько игроков берут новую руку в один раунд, они делают это в том порядке, в каком они об этом объявили. Каждый неиспользованный жетон обновления руки в конце игры стоит 2 очка успеха.

2. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок открывает выбранную карту (а также тайл, если он был выложен) и выполняет соответствующее действие. Действие полностью зависит от типа карты (урбанизация или здание) и от того, был ли вместе с картой сыгран тайл здания:

A Карта играется отдельно (нет строительства)
B Карта урбанизации играется с тайлом (урбанизация)
C Карта здания играется с тайлом (возведение уровня)

A. КАРТА ИГРАЕТСЯ ОТДЕЛЬНО (НЕТ СТРОИТЕЛЬСТВА)

1

Если вы сыграли карту урбанизации отдельно, возьмите либо ресурс, либо тайл из резерва.

2

Если вы сыграли карту здания отдельно, вы активируете городское здание, соответствующее данной карте. При этом вы получаете те или иные активы в соответствии с цветом карты:

- красная карта: вы получаете ресурсы
- синяя карта: вы получаете тайлы
- желтая карта: вы получаете очки успеха

Количество получаемых вами активов определяется высотой соответствующего здания. За каждый уровень здания вы получаете 1 единицу соответствующего актива: здание с одним уровнем генерирует 1 актив, двухуровневое – 2 актива, и т.д.

3

Если перед вашей ширмой есть карты с бонусом для действия "сыграть карту отдельно", вы получаете активы, указанные на этих картах (см. раздел **бонусы от карт**).

4

Выполнив действия, вы помещаете сыгранную карту в сброс.

ПРИМЕР

Аня сыграла карту "б-красная" отдельно. В результате она активировала здание "б-красное", имеющее два уровня. Она получает 2 ресурса из резерва и кладет их за свою ширму.

Перед Аней лежит две карты с бонусом для действия "сыграть карту отдельно". Первая позволяет ей получить 1 тайл, а вторая – одно очко успеха. Наконец, она отправляет сыгранную карту в сброс.

B. Карта урбанизации играется с тайлом (урбанизация)

Когда вы играете карту урбанизации с тайлом, вы расширяете город, возводя новое здание на окраине. Вот как это работает:

1. Найдите жетон урбанизации, соответствующий вашей карте, и замените его своим тайлом.

2. Поместите на тайл ресурс из-за своей ширмы, чтобы обозначить, что данное здание принадлежит вам. Кроме этого, пометьте тайл фишкой стройплощадки как напоминание того, что соответствующая карта еще не была добавлена в колоду.

3. Переместите жетон урбанизации на пустое поле соседнее с данным (не по диагонали). Очень редко может возникнуть ситуация, когда все соседние поля заняты – в этом случае переместите жетон урбанизации в другое место, сохраняя алфавитный порядок жетонов урбанизации (например, жетон C должен быть помещен между жетонами B и D по периметру города). В этом, а также в других случаях, когда алфавитный порядок не может быть соблюден, вы можете при необходимости подвинуть один или несколько других жетонов урбанизации, чтобы добиться соблюдения алфавитного порядка.

4. Вы активируете здания соседние с только что построенным (не по диагонали). Активация зданий позволяет вам получать за них соответствующие активы, как если бы вы играли карты этих зданий отдельно.

5. Если перед вашей ширмой есть карты с бонусами для урбанизации, вы получаете активы, указанные на этих картах (см. раздел **бонусы от карт**).

6. После выполнения действия, вы помещаете сыгранную карту в сброс.

Пример

Алёна сыграла карту урбанизации с буквой C вместе с красным тайлом номер 8. В результате она заменяет жетон урбанизации C своим тайлом и помещает на него свой ресурс и фишку стройплощадки. Затем она активирует два соседних здания: она получает 1 ресурс и 2 тайла, которые она помещает за свою ширму. У Алёны есть 1 красная карта с бонусом для урбанизации, поэтому пона получает еще 1 ресурс. Наконец, она отправляет свою сыгранную карту урбанизации в сброс.

C. Карта здания играется с тайлом (возведение уровня)

Когда вы играете карту здания с тайлом, вы добавляете новый уровень на тайл, соответствующий сыгранной вами карте.
Вот как это работает:

1. Верните ресурсы, стоящие на тайле, его владельцу, который кладет их за свою ширму. Если владелец – другой игрок, он получает по 1 очку успеха за каждый возвращенный ему ресурс.

   Примечание: если вы строите поверх собственного здания, вы не получаете очков успеха.

2. Поместите сыгранный тайл поверх тайла здания, соответствующего вашей карте.

   Дополнительные расходы:

   Если число на тайле, который вы играете, меньше, чем число на тайле, который вы покрываете, вы должны доплатить разницу очками успеха (например, если вы помещаете 8 поверх 11, вы должны доплатить 3 очка успеха)

   Если цвет тайла, который вы играете, отличается от цвета тайла, который вы покрываете, вы должны сбросить 1 ресурс в резерв.

3. Поместите на тайл свои ресурсы: по 1 ресурсу за каждый уровень нового здания. Все ресурсы на каждом здании всегда должны принадлежать только одному игроку и их количество всегда должно соответствовать количеству тайлов в данном здании.

4. Также пометьте тайл фишкой стройплощадки как напоминание того, что соответствующая карта пока не была добавлена в колоду.

5. Если перед вами лежат карты с бонусом для действия "возведение уровня", вы получаете активы, указанные на этих картах (см. раздел **бонусы от карт**)

6. Сохраните сыгранную карту перед собой. Эта карта будет давать вам свой бонус до конца игры. Есть всего два типа бонусов:
   - постоянные бонусы (с чёрной стрелкой) – могут активироваться в течение всей игры
   - бонусы окончания игры (с символом "=") – приносят очки успеха при финальном подсчете очков.

ПРИМЕР

Алиса сыграла красную карту здания №7 и желтый тайл здания №4. Здание №7 принадлежит Ане, поэтому Аня возвращает себе два ресурса с этого здания и получает 2 очка успеха. Алиса помещает желтое здание №4 поверх красного здания №7. Она должна заплатить 3 очка успеха, поскольку 4 меньше 7. Кроме этого, она сбрасывает 1 ресурс, поскольку цвет нового здания отличается от цвета здания, поверх которого оно строится. Она помещает 3 своих ресурса и жетон стройплощадки на новое здание. Поскольку у нее есть две карты, дающие бонус к действию "возведение уровня", она получает 1 очко успеха и 1 ресурс. Она помещает красную карту здания №7 лицом вверх перед своей ширмой.

Важно: если вы играете карту с тайлом, но у вас не хватает ресурсов, чтобы поместить тайл в город, вы возвращаете тайл обратно к себе за ширму и выполняете действие так, как если бы вы играли карту отдельно.

3. ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

После того, как все игроки выполнили свои действия, каждый игрок берет неиспользованные карты (включая карту первого игрока) у своего соседа справа. Затем, начиная уже с нового первого игрока, все игроки берут из колоды по одной карте, таким образом у всех снова становится по 4 карты.

В любой момент, если колода заканчивается, первый игрок тут же снова ее собирает следующим образом:

1. Для каждого цвета он объявляет числа на тайлах с фишками стройплощадок. Другой игрок находит соответствующие карты в трех стопках карт зданий и добавляет эти карты к картам, находящимся в сбросе.
2. Затем он готовит новую колоду, тасуя карты из сброса.
3. При игре вдвоем или втроем, он сбрасывает из колоды 7 карт (при игре вчетвером и впятером он не сбрасывает карты).
4. Фишки стройплощадок снимаются с тайлов и возвращаются в резерв.

ПРИМЕР

Игроки закончили свои действия, и каждый получил неиспользованные карты своего соседа справа. Первый игрок (Алёна) берет последнюю карту из колоды, теперь у нее в руке 4 карты. Колода закончилась, поэтому ее нужно собрать заново. Сначала Алёна объявляет нормера желтых тайлов с фишками стройплощадок: №4, №5 и №9. Алиса находит в стопке желтых карт карты зданий с номерами 4, 5 и 9 и кладет их в сброс. То же самое повторяется для красных и синих тайлов зданий, затем Алёна перемешивает сброс и формирует новую колоду. Из этой колоды она отправляет в сброс первые 7 карт (поскольку они играют вдвоем). Затем она снимает с тайлов на поле фишки стройплощадок. Наконец Алиса также берет себе из колоды одну карту.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда резерв тайлов впервые заканчиваются, каждый игрок может вернуть в игру столько тайлов, сколько сочтет нужным. Игроки одновременно подготавливают стопки тайлов за своими ширмами и одновременно их открывают. Каждый игрок получает по 1 очку успеха за каждый тайл, который они возвращают в игру. Все эти тайлы перемешиваются лицом вниз и возвращаются в резерв. Затем игра продолжается обычным образом.

Игра заканчивается, когда:
- резерв тайлов заканчивается второй раз, или
- игрок выложил в город все свои ресурсы (25, 20, 18 или 16, в зависимости от числа игроков).

Как только выполняется одно из этих условий, игроки заканчивают текущий раунд, и игра завершается.

Важно: игра заканчивается, даже если игрок, выставивший все свои ресурсы, получает их обратно в результате действий других игроков.

Победителем становится игрок с наибольшим числом очков успеха. В зачет идут следующие очки:
- очки, полученные во время игры в виде жетонов
- очки на картах с бонусами на окончание игры (с символом "=")
- по 2 очка успеха за каждый неиспользованный жетон обновления руки
- очки успеха за присутствие игроков в районах города

Районом города называется область, образованная по крайней мере двумя соседними зданиями одного цвета.
Отдельностоящее здание не является районом.

В каждом районе игроки подсчитывают число ресурсов всех находящихся там игроков. Игрок с наибольшим числом ресурсов получает столько очков успеха, сколько всего ресурсов находится в этом районе (любого цвета). Игрок на втором месте получает столько очков успеха, сколько его собственных ресурсов находится в этом районе. В случае ничьей первое место отдается игроку с самым высоким зданием в этом районе. В случае равенства высот, первенство получает владелец одного из самых высоких зданий с наибольшим числом на верхнем тайле.

Важно: если все ресурсы в районе принадлежат одному игроку, то он получает очки и за первое, и за второе место, то есть по 2 очка успеха за каждый ресурс в этом районе.

ПРИМЕР

На рисунке видны два района: один синий и один желтый. Красный тайл № 20 не является районом, поскольку он изолирован.

В желтом районе есть только 3 ресурса Алисы, она получает за них 6 очков.
В синем районе всего 7 ресурсов, больше всего ресурсов у Ани, поэтому она получает 7 очков. Алиса и Алёна делят второе место – у них по 2 ресурса и обе имеют по зданию одной высоты. Однако 2 очка получает Алиса, поскольку номер на верхнем тайле ее здания больше. Алёна не получает очков.

СОЛО-ВЕРСИЯ

Соло-версия играется против виртуального игрока по кличке Гоша.

ПОДГОТОВКА

Подготовтье игру как обычную игру для двух игроков со следующими изменениями: Вы начинаете игру с 6 ресурсами, 6 тайлами и 6 очками успеха, однако вы не получаете ни карт персонажей, ни жетонов обновления руки. Гоша имеет доступ ко всем ресурсам (он имеет прямой доступ к резерву ресурсов). В начале игры у него нет ни очков успеха, ни тайлов.
Играя с Гошей, вы всегда остаетесь первым игроком.

РАУНД ИГРЫ:

- Возьмите из колоды 3 карты и дайте одну Гоше (лицом вниз).
- Выберите свое действие (карту и, возможно, тайл) и разыграйте его по обычным правилам.
- Откройте карту Гоши и вытащите случайный тайл (Гоша строит каждый ход). Когда Гоша осуществляет урбанизацию (играет карту урбанизации), он получает 1 очко успеха за каждый актив, который производится соседними зданиями (но он не получает ни тайлов, ни ресурсов). Когда Гоша возводит уровень, он сохраняет сыгрнные карты, однако он не получает от них бонусов за свои действия (игнорирует эффекты карт с чёрной стрелкой).

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Если Гоша возводит уровень поверх вашего здания, вы возвращаете себе свои ресурсы и получаете за них по 1 очку успеха, как и в обычной игре.
- Если вы возводите свои здания поверх зданий Гоши, он получает 1 очко успеха за каждый ресурс, который он снимает.
- Вы не можете менять свои карты.
- Когда Гоша осуществляет урбанизацию, вы двигаете за него жетон урбанизации, как если бы это был ваш ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце хода, в который заканчиваются тайлы в резерве, или если вы разместили на поле все свои ресурсы, или когда ресурсы Гоши закончились. Если у Гоши не хватает ресурсов для постройки здания, его последние действие не осуществляется, и игра заканчивается.

Гоша подсчитывает очки, которые он получил в ходе игры, также он как обычно получает очки успеха за все свои карты с символом "=".

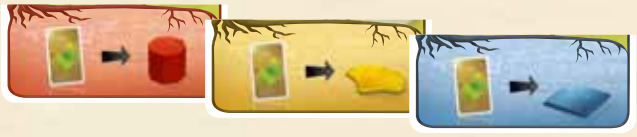
ЧТОБЫ ПОВЫСИТЬ СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ, ИГРАЙТЕ НА УРОВНЕ "ЭКСПЕРТ":

Если Гоше досталась карта урбанизации, вытяните новую карту из колоды. Гоша использует эту новую карту вместо первой, если это карта здания (Гоша возводит уровень), либо если это карта урбанизации, которая принесет ему больше очков, чем его первая карта.

БОНУСЫ ОТ КАРТ

КАРТЫ С ПОСТОЯННЫМ БОНУСОМ

Это карты персонажей и здания с номерами от 1 до 9. Они помечены чёрной стрелкой. За каждую такую карту перед вашей ширмой вы получаете бонус каждый раз, когда вы выполняете соответствующее действие.



БОНУС ЗА КАРТУ, СЫГРАННУЮ ОТДЕЛЬНО

Карта приносит вам 1 ресурс, 1 очко успеха или 1 тайл каждый раз, когда вы играете карту отдельно.

БОНУС ЗА УРБАНИЗАЦИЮ

Карта приносит вам 1 ресурс, 1 очко успеха или 1 тайл каждый раз, когда вы выполняете действие "урбанизация".

БОНУС ЗА ВОЗВЕДЕНИЕ УРОВНЯ

Карта приносит вам 1 ресурс, 1 очко успеха или 1 тайл каждый раз, когда вы выполняете действие "возведение уровня".

Обратите внимание: карты с номерами от 7 до 9 приносят вам 2 очка успеха, либо 1 ресурс и 1 очко успеха, либо 1 тайл и 1 очко успеха, когда вы выполняете соответствующее действие.

КАРТЫ С БОНУСОМ В КОНЦЕ ИГРЫ

Это карты зданий с номерами от 10 до 20. Они помечены символом "=". За каждую такую карту перед вашей ширмой вы получаете очки успеха в конце игры, если вы выполняете определенные условия.

Эта карта дает вам 1 очко успеха за каждый ваш ресурс на синих, желтых или красных зданиях.

Эта карта дает вам 1 очко успеха за каждое ваше 1-уровневое или 2-уровневое здание.

Эта карта дает вам 3 очка успеха за каждое ваше трехуровневое или более высокое здание.

Эта карта дает вам 2 очка успеха за каждый бонус "играть карту отдельно" перед вашей ширмой, включая карту персонажа.

Эта карта дает вам 2 очка успеха за каждый бонус "возведение уровня" перед вашей ширмой, включая карту персонажа.

Эта карта дает вам 2 очка успеха за каждый бонус "урбанизация" перед вашей ширмой, включая карту персонажа.

Эта карта дает вам 9 очков успеха.

Эта карта дает вам 2 очка успеха за каждую синию, красную или желтую карту перед вашей ширмой, включая карту персонажа.

Автор: Xavier Georges
Рисунки: Gaël Lannurien
Правила: Xavier Georges и Sébastien dujardin

Перевод на русский язык: Михаил «Magnitt» Кружков
Вёрстка: Алексей «Yushin» Юшин

WWW.PEARLGAMES.BE

© 2012 PEARL GAMES

ОБЗОР ИГРЫ

ПОДГОТОВКА

1. Разместить 9 стартовых зданий (1-3 каждого цвета) и 12 жетонов урбанизации (A-L).
2. Перемешать оставшиеся тайлы зданий, подготовить несколько стопок. Для 2-3 игроков убрать 6 тайлов из игры. Разместить рядом с тайлами фишки стройплощадок и очки успеха.
3. Каждый игрок выбирает цвет, берет ширму и 2 жетона обновления руки. Количество ресурсов в резерве для разного числа игроков: 25 для 2 игроков, 20 для 3 игроков, 18 для 4 игроков, 16 для 5 игроков.
4. Создать колоду из 12 карт урбанизации (A-L) и 9 карт стартовых зданий. Для 2-3 игроков, отправить 7 карт в сброс.
5. Подготовить 3 стопки карт зданий с номерами от 4 до 20.
6. Каждый игрок получает 3 персонажа (вводная игра), или каждому игроку раздается 4 персонажа, а затем каждый игрок отбирает себе по 3.
7. Каждый игрок получает тайлы зданий, ресурсы и очки успеха, указанные в левом верхем углу карт персонажей.
8. Первым ходит игрок, последним сажавший дерево – он раздает каждому игроку по 4 карты.

ХОД ИГРЫ

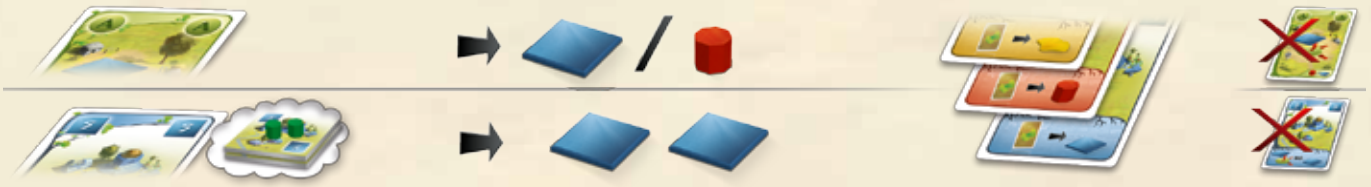
1. Все одновременно выбирают действие, выбирая карту и помещая ее перед своей ширмой лицом вниз (а также тайл здания, если они осуществляют урбанизацию или возводят уровень).

   По желанию: сбросить жетон обновления руки, чтобы получить 4 новых карты.
2. Действия выполняются от первого игрока и по часовой стрелке (описания действий см. ниже).
3. Подготовка к следующему ходу: взять у своего соседа справа 3 неиспользованные карты и добрать 1 карту из колоды.

   Обновление колоды: добавить в сброс карты новых зданий (с фишками стройплощадок), перемешать сброс в новую колоду. Для 2-3 игроков отправить в сброс 7 карт.

   Конец игры: когда резер тайлов закончится второй раз или когда кто-то из игроков разместит все свои ресурсы в город.

   Финальный подсчет очков: см. стр. 7.



Играя карту отдельно, вы получаете активы (ОУ, ресурсы, тайлы)	Карта урбанизации позволяет получить 1 ресурс ИЛИ 1 тайл. Карта здания позволяет получить активы в соответствии с высотой здания.	Карты с бонусом "сыграть карту отдельно" дают вам то, что изображено справа от чёрной стрелки.	Отправьте сыгранную карту в сброс.

Играя карту урбанизации с тайлом здания, вы расширяете город.	Здание ставится на место соответствующего жетона урбанизации, поставьте на тайл фишку стройплощадки и свой ресурс. Переместите жетон урбанизации.	Ортогонально соседние здания дают вам активы в соответствии со своей высотой.	Карты с бонусом к урбанизации дают вам то, что изображено справа от чёрной стрелки.	Отправьте сыгранную карту в сброс.

Играя карту здания с тайлом здания вы возводите новый уровень.	Поместите тайл здания поверх соответствующего здания, поставьте на него фишку стройплощадки и свои ресурсы. Если здание было чужим, верните владельцу его ресурсы и дайте ему по 1 ОУ за каждый ресурс.	Если цвет нового здания отличается от старого, потеряйте один ресурс. Если номер нового тайла меньше, чем старого, потеряйте ОУ в соответствии с разностью номеров.	Карты с бонусом к "возвежению уровня" дают вам то, что изображено справа от чёрной стрелки.	Сохраните сыгранную карту перед ширмой – она становится бонусной картой.