

## ГРА ДЛЯ 1-4 ГРАВЦІВ, ВІКОМ ВІД 8+

*Ви з колегами – планувальники міст, котрих найняли для проектування величезного та успішного мегаполісу! Разом ви повинні збудувати місто, яке влаштує чиновників... а їхні вимоги можуть бути вельми незвичні. Ретельно плануйте забудову, якщо хочете відповідати їхнім високим вимогам!*

### КОМПОНЕНТИ:

18 карт кварталів та умов набору балів

10 додаткових карт з міні-додатків Пляжі, Пам'ятки, Будмайданчик та Руйнозавр

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

1. Перемішайте карти та відкладіть три убік умовою отримання балів догори. Ці три карти визначають особливі умови, дійсні впродовж гри. Ігноруйте умови отримання балів на звороті всіх інших карт. На кожній карті умови стоїть унікальний номер. Додайте ці номери – отримана сума буде переможним рахунком (кількість балів, яку треба набрати для перемоги).

2. Визначте начального гравця і роздайте йому 3 карти, «кварталами» донизу. Аналогічно роздайте 1 карту всім іншим гравцям. Візьміть карти в руки, не розкриваючи квартали своїм колегам.
3. Відкладіть решту карт убік «кварталами» догори – це ігрова колода. Зауважте, що всі гравці бачать першу карту колоди.
4. Покладіть верхню карту з колоди у Зону Забудови, щоб заснувати місто.
5. Гра починається з начального гравця і продовжується за рухом годинника.

### ЗРАЗОК ІГРОВОГО ПОЛЯ НА ДВОХ



### ПРО КВАРТАЛИ

Під «кварталом» мається на увазі прямокутний фрагмент однієї з чотирьох зон: комерційної (синя), паркової (зелена), промислової (сіра), та житлової (помаранчева). На кожній карті є чотири квартали, по одному на кожну зону.

### ПРО ДОРОГИ

На кожній карті є одна чи дві дороги. «Дорога» – неперервна лінія дорожнього полотна, що може бути завдовжки як один квартал (якщо впирається в глухий кут на межі кварталу чи міста), так і декілька. Дороги відіграють важливу роль у фінальному наборі балів, а також можуть впливати на умови отримання балів.

### БУДІВНИЦТВО МІСТА

Якщо ви начальний гравець, оберіть 1 зі своїх 3 карт у руці, покажіть усім і додайте до міста кварталами догори. Зігравши карту, передайте 2 позostalі карти своєму сусіду зліва. Тепер у нього в руках 3 карти і він стає начальним гравцем у наступний хід.

Насамкінець, доберіть верхню карту з колоди, так щоб у вас в руках була 1 карта. Якщо карт у колоді не залишилось, продовжуйте грати з порожньою рукою.

Якщо у вас менше 2 карт після ходу, передайте наліво всі що залишилися.

Продовжуйте гру, поки на полі міста не опиняться всі 15 карт.

### ПРАВИЛА РОЗМІЩЕННЯ

У свій хід ви повинні поставити карту так, щоби край принаймні одного квартала на карті дотикався краю квартала на ігровому полі АБО ви можете поставити карту так, щоб вона перекривала квартал чи кілька кварталів на вже викладеній карті

НЕ МОЖНА ставити карти одна на одну.

НЕ МОЖНА ставити карти так, щоби вони дотикалися тільки кутиком.

Ви можете повертати карту на 180 градусів, але повинні ставити її горизонтально.

Залишати в місті відкритий простір або лакуну дозволено, якщо гравці притримуються вищенаведених правил розміщення.



## РОЗМОВИ ЗА СТОЛОМ

Обговорення карт не лише дозволене, ми його ще й заохочуємо! Гравці можуть обговорювати все що завгодно, але не можуть показувати свою руку іншим гравцям. Коли ви обрали карту і показали її іншим – ви мусите її зіграти. Але не соромтесь обговорювати розміщення карт!

## ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Коли зіграно всі 15 карт, місто закінчене! Підбийте остаточний рахунок вашої команди:

**КВАРТАЛИ:** Ваша команда заробляє 1 бал за квартал у найбільшій групі зони кожного типу. «Група» – це сукупність однакових кварталів, поєднаних щонайменше одним краєм. В рахунок іде тільки найбільша група кожного типу. Якщо у вас є кілька однакових груп одного типу – зараховуйте тільки одну.

**ДОРОГИ:** Ваша команда втрачає 1 бал від загального рахунку за кожену дорогу в місті. Пам'ятайте, «дорога» – це неперервна лінія дорожнього полотна.

## ДОДАТКОВІ БАЛИ

Окрім базових балів, ви також можете отримувати бали з 3 карт, які на початку відклали вбік. На кожній із карт – унікальна умова набору балів. За певних умов ці бали можна втратити, а не набрати.

Підсумуйте всі бали з кварталів, відніміть суму балів за дороги, тоді додайте/відніміть усі бали, зароблені через відкладені на початку гри карти. Якщо фінальний рахунок дорівнює чи перевищує сумарну вартість 3 відкладених карт, ви перемогли!

## ОДИНОЧНА ГРА

Ігролад не відрізняється від гри на кількох осіб, тільки тепер ви щодо розпоряджаєтесь однією рукою на 3 карти. Поставивши карту, витягніть нову, так щоб у вас їх залишалось 3, тоді походите іще раз. Якщо в колоді більше немає карт – продовжуйте гру, поки вони не закінчаться.

## РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Простіша гра – ви не втрачаєте бали за дороги.  
Складніша гра – Ви набираєте бали тільки за найбільшу групу кварталів у зоні лише одного типу.



Бали за ці квартали:  
комерційні 2,  
індустріальні 2,  
паркові 4 та  
резиденції 3, в  
сумі 11 балів за  
КВАРТАЛИ.

У місті є 7 доріг,  
що загалом  
приносьть -7  
балів за ДОРОГИ.  
Це означає, що  
базовий рахунок  
- 4 бали (11-7=4)

Далі, врахуйте всі бали від трьох карт з умовами і додайте до базового рахунку, щоб отримати **ОСТАТОЧНИЙ** рахунок. Якщо він дорівнює чи перевищує переможний рахунок – ви перемогли!

Автори гри: Стивен Араміні,  
Дені Девайн і Пол Клуц  
Художник: Дені Девайн  
Переклад: Остап Українець



Є запитання? Відповіді завжди знайдеш на  
[kozakgames.com](http://kozakgames.com)

ГРА СТИВЕНА АРАМІНІ, ДЕНІ ДЕВАЙНА ТА ПОЛА КЛУКА

# МЕГА ПОЛІС

Kozak  
Games



гравці:  
1 - 4



вік:  
8+



час:  
20 хв





**РУЙНОЗАВР**

**ПАМ'ЯТКИ**

**БУДМАЙДАНЧИК**

**ПЛЯЖІ**



Час розбудувати це маленьке пляжне містечко в динамічний бурхливий мегаполіс!

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Оберіть випадкову карту Пляжу і додайте до 3 карт з умовами набору балів, після чого перемішайте решту карт у колоді та виставте її кварталами догори.

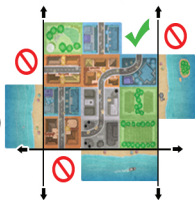
## ІГРОЛАД

Коли хтось витягує карту Пляжу, її необхідно зіграти негайно. Кожна карта Пляжу формує кордон, який не можна перетинати іншими картами (уявіть, що пляж не закінчується за межею карти).

Упродовж гри вам необхідно визначити 3 з 4 кордонів (північ, південь, схід, захід) і продовжити будувати своє місто в цих межах.

Карта Пляжу, яка відходить до карт набору балів, може дати вам додаткові бали і допомогти подолати нові виклики.

Автор додатку: Джейсон Тагмайр Художник: Дені Девайн



Розпочалось будівництво! Воно може серйозно ускладнити ваше планування!

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Оберіть випадковий Будмайданчик і додайте до 3 карт з умовами набору балів, після чого перемішайте решту карт у колоді та виставте її кварталами догори.

## ІГРОЛАД

Умова набору балів у Будмайданчику містить як Техзавдання, так і штраф за невиконання.

Будмайданчик вважається закінченим, коли якийсь квартал закриває його повністю, так що вона зникає з обличчя міста.

Посадові обов'язки визначають, як саме ви маєте викладати кожну отриману карту Будмайданчика.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Після нормального підрахунку балів, відніміть штрафні бали за незакінчені Будмайданчики, як сказано на картці умови.

Автор додатку: Джейсон Тагмайр Художник: Дені Девайн

Будівничі з сусіднього міста приїхали, щоб допомогти вам із почином!

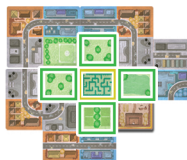
## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перш ніж виставляти стартову карту в Зону Забудови, викладіть карту Пам'ятки будь-якою стороною. Тоді викладіть стартову карту, закривши нею половину карти Пам'ятки по горизонталі чи вертикалі.



## КІНЕЦЬ ГРИ

Запишіть собі 1 бал за кожен підходящий квартал, який прилягає до карти Пам'ятки.



Автори додатку: Стівен Араміні, Дені Девайн і Пол Клуц Художник: Дені Девайн

Такий розклад принесе 4 додаткові бали. Діагональний парк балів не приносить – вони нараховуються лише за ортогонально розміщені карти.

В місті лютує монстр, з кожним кроком зносячи будівлі!

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Наприкінці підготовки до гри та перед першим ходом, введіть до колоди карту Руйнозавра.

## ІГРОЛАД

Коли відкрито карту Руйнозавра, активний гравець повинен негайно покласти її на останню зіграну карту, закривши її повністю.

Упродовж гри не можна ставити інші карти на квартал, зайнятий Руйнозавром. Інші квартали на карті Катастрофи можна закривати.

## КІНЕЦЬ ГРИ

-2 бали за кожен Комерційний квартал у рядку і колонці Руйнозавра (не враховуючи сам квартал Руйнозавра). Якщо таких кварталів немає, отримайте 3 бали – вам вдалось нейтралізувати загрозу.

Автори додатку: Стівен Араміні, Дені Девайн і Пол Клуц Художник: Дені Девайн