

## Правила настольной игры

### «Город Синей Луны»

#### (Blue Moon City)

Автор: Reiner Knizia

Игра для 2-4 игроков

Перевод на русский язык: Бобошко Степан, domigr.com.ua ©

#### *Предисловие:*

Темный век окончен. Королевские наследники, чья катастрофическая война за наследство разрушила некогда прекрасную столицу, находятся в изгнании. Придворные, которые продлили войну ради собственной выгоды, в цепях. Гордые народы **Города Голубой Луны**, горько разделенные конфликтом, собираются вместе, чтобы помогать и лечить. Когда пыль, наконец, начинает оседать, гармония медленно возвращается в город. Сейчас время надежды.

В то время как **Город Голубой Луны** лежит в руинах, его прежнюю славу все еще можно разглядеть среди обломков. Задача ясна: город должен быть отстроен, а его великолепие восстановлено. Более того, у людей есть поддержка трех великих Драконов Стихий, которые вернулись, чтобы помочь воссоединить Святой Кристалл Пси и помазать нового управляющего. Итак, когда начнется реконструкция, кто окажется достойным того, чтобы привести **Город Голубой Луны** в эту новую эпоху мира?

#### *Обзор:*

В **Городе Голубой Луны** вы должны взять на себя ответственность за реконструкцию великого города и восстановить его священный обелиск. На протяжении всей игры вы должны перемещаться по модульному игровому полю, используя вклады восьми народов **Голубой Луны**, чтобы восстановить городские здания. После достаточного вклада, здание будет завершено, и каждый игрок, который помогал в реконструкции, получит вознаграждение за свои усилия. Более того, если вы внесете свой вклад в строительство в присутствии одного из могущественных Драконов, они дадут вам знак своей признательности. Этими наградами могут быть карты, золотые чешуйки драконов или кристаллы: карты

помогут вам внести дополнительный вклад в строительство, в то время как золотые чешуйки можно обменять на большее количество кристаллов. Соберите эти ценные кристаллы, потому что они необходимы, чтобы сделать Подношения Обелиску. Первый игрок, сделавший определенное количество Подношений, выигрывает игру!

**Компоненты игры:**



20 двухсторонних строительных плиток (тайлов)  
+4 Двухсторонних строительных тайлов расширения  
(Разрушенная и восстановленная сторона)



80 карточек людей  
(10 для каждого из 8 человек)



4 миниатюры игроков



1 двусторонний тайл внутреннего двора



40 маркеров игрока  
(10 на каждого игрока)



45 жетонов кристаллов  
(15 значением "1", 30 значением "3")



3 фигурки драконов



12 жетонов золотых чешуек



3 фишки оснований  
(Синяя, Зеленая и Красная)



1 двусторонний обелиск

## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

### *Постройка тайлов*

**Город Синей Луны** представлен в игре набором строительных тайлов. Эти тайлы показывают 2 различных этапа развития: обломки бывшего здания и его реконструированная версия. Разрушенная сторона каждого тайла здания состоит из изображения разрушенного здания, места вкладов, бонуса большинства, бонуса постройки и бонуса соседства.



**ИЗОБРАЖЕНИЕ РАЗРУШЕННОГО ЗДАНИЯ:** изображение здания в руинах.

**МЕСТО ВКЛАДОВ:** Каждый тайл здания имеет пробелы, которые имеют цвет и номер. Эти места показывают, сколько пожертвований необходимо для реконструкции здания. Цвет относится к типу карты, которую необходимо сбросить, а число относится к общей стоимости карт, которые должны быть сброшены. (Для более подробного описания вкладов, см. Фаза Вкладов на стр.8.)

**БОНУС БОЛЬШИНСТВА:** Обозначает награды, предоставленные игроку, который вносит наибольший вклад в реконструкцию здания.

**БОНУС ПОСТРОЙКИ:** Обозначает награды, предоставленные всем игрокам, которые участвуют в Реконструкции. Включая игрока, который получает бонус большинства.

**БОНУС СОСЕДСТВА:** Обозначает дополнительные награды от соседних тайлов, предоставленные всем игрокам, которые внесли свой вклад при реконструкции Здания. Этот бонус неактивен пока обломки находятся лицом вверх. После того, как здание будет реконструировано, тайл перевернется на свою восстановленную сторону и покажет только свой бонус соседства, который теперь активен.



### ***КАРТЫ ЛЮДЕЙ***


Разнообразные народы **Синей Луны** представлены в игре карточками Людей. Каждая карта имеет значение от 1 до 3.




Эти значения представляют ваш вклад в реконструкцию зданий по всему городу. Карты со значением 1 или 2 часто имеют специальные способности, которые можно использовать в ваш ход. Карты со значением 3 не имеют особых способностей. (Более подробное описание различных специальных возможностей карт см. в разделе «Силы карт» на стр. 16.)



## НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

1. Начните строить город, поместив тайл «Внутренний Двор» в центре стола. (Это единственный тайл с окрашенными обеими сторонами.)
2. Затем случайным образом поместите 4 начальных тайла (отмеченных ) накрест рядом с Внутренним Двором разрушенной стороной вверх.
3. Перемешайте оставшиеся тайлы зданий и случайным образом разложите их разрушенной стороной вверх, чтобы завершить планировку города, как показано на рисунке.

**ВАРИАНТ РАССТАНОВКИ:** Для большего разнообразия разместите Внутренний Двор в центре и случайным образом добавьте все остальные плитки здания (включая 4 стартовые), чтобы завершить планировку города.

**ВАЖНО!** Здания с символом  являются тайлами *Расширения*, поэтому они не используются в базовой игре. Если вы не хотите использовать расширение, верните их в коробку. Чтобы узнать, как играть с плитками здания расширения, см. стр. 21.

4. Прикрепите 3 фишки оснований к 3-м миниатюрам драконов. Затем разместите их рядом с городом.

5. Поместите Обелиск рядом с городом. Используйте сторону, соответствующую текущему количеству игроков (изображено на Обелиске).

6. Поместите жетоны Кристаллов рядом с Обелиском.

7. Поместите количество жетонов Золотых Чешуек на стороне Обелиска, основываясь на количестве игроков:

- 2 игрока - 7 золотых чешуек
- 3 игрока - 10 золотых чешуек
- 4 игрока - 12 золотых чешуек

Оставьте все неиспользованные Золотые Чешуйки в коробке.

8. Каждый игрок выбирает цвет. Поместите миниатюры игроков на плитку «Внутренний Двор» и положите по 10 маркеров соответствующего цвета перед каждым игроком. В игре для 2 или 3 игроков оставьте оставшиеся миниатюры и маркеры в коробке.

9. Перетасуйте карты людей. Раздайте 8 карт каждому игроку и положите оставшуюся колоду лицом вниз рядом с городом.



## ХОД ИГРЫ

Случайно выберите первого игрока. Игра идет по очереди, начиная с первого игрока, и продолжается по часовой стрелке. В свой ход, вы выполняете следующие этапы по порядку:

1. Фаза движения

2. Фаза вклада
3. Фаза сброса
4. Пасс

### **ФАЗА ДВИЖЕНИЯ**

Вы можете перемещать свою миниатюру по прямой до 2 шагов вдоль соседних тайлов зданий. Вы не можете двигаться по диагонали.

Ходить не обязательно.

Во время вашей Фазы Движения вы можете сбросить столько карт, сколько захотите, чтобы использовать их Силы (см. стр. 16).



**Пример:** Наташа в настоящее время находится в Хосписе (Hospice), но у нее нет красных карточек. У нее в руке несколько коричневых карт, и она видит, что для Городской Резиденции (City Residence) нужны коричневые карты. Ей не разрешается двигаться по диагонали, поэтому она перемещает 1 плитку вверх и 1 плитку влево. Это использует ее 2 очка движения за ход, поэтому она завершает свою фазу движения.



## ФАЗА ВКЛАДА

Вы можете внести свой вклад в реконструкцию здания, в котором вы заканчиваете свое движение (если вы решили не двигаться, вы можете внести свой вклад в реконструкцию здания, в котором вы сейчас находитесь).

## ИЛИ ЖЕ

Если вы закончите свое движение во дворе, вы можете сделать подношение обелиску.

Вклад не является обязательным.

Чтобы внести свой вклад в реконструкцию Здания, вы должны сбросить из своей руки любое количество карт, общая стоимость которых равна или превышает одно из Мест вкладов.

Все сброшенные карты должны соответствовать цвету тайла. Затем, выполнив требования Места вклада, поместите на него 1 свой Маркер игрока. Этот вклад больше не будет доступен для других игроков.

**ВАЖНО!** Маркеры игроков ограничены. Если у игрока нет доступных маркеров, он не может сделать вклад.



**Пример:** Наташа только что сделала 2 шага из Хостиса (Hospice) в Городскую Резиденцию (City Residence). Теперь она может внести свой вклад в её реконструкцию. Городская резиденция имеет 3 коричневых Места Вклада: 4, 3, 2. Затем Наташа сбрасывает 2 коричневые карты с общим значением 3, чтобы поместить свой маркер в поле «3». У следующего игрока, который заканчивает свое движение в Городской резиденции, будет только 2 варианта Вклада: 2 или 4.

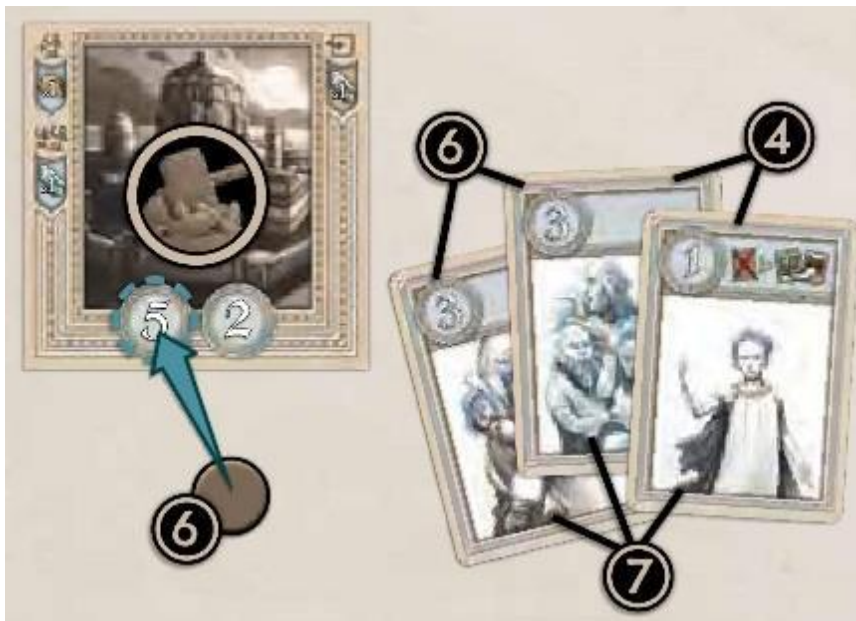


В свой ход вы можете делать вклад в тайл здания столько раз, сколько захотите. Тем не менее, каждый вклад представляет собой отдельное действие. Таким образом, вы не можете использовать те же карты или любое оставшееся значение из предыдущего вклада, чтобы добавить к другому вкладу.

Во время вашей фазы вклада вы можете сбросить столько карт, сколько захотите, чтобы использовать их силу. Однако, после того, как они сыграны, карты больше не могут быть использованы для вклада, если только их особая сила не имеет прямого отношения к вкладам игроков. (см. стр. 16)



**Пример:** Аман закончил свое движение на Храме Земли (Earth Temple). Есть 3 доступных места для вклада: 5, 4, 3 красного цвета. В его руке несколько красных карт общей суммой 8 (3, 2, 2, 1). Так как он может сделать 2 разные комбинации, которые удовлетворяют 2 различным пространствам - 5 (3 + 2) и 3 (2 + 1) - Аман может сделать 2 вклада в реконструкцию Храма Огня (Fire Temple). Он сбрасывает 4 красные карточки из своей руки и размещает 2 маркера в соответствующих местах на плитке здания.



**Пример:** Лора закончила свое движение в университете. Есть 2 доступных вклада, которые она может сделать: белые 5 и 2. В ее руке белые карты суммой 7 (3, 3, 1). Тем не менее, она может сделать только 1 вклад, так как она должна платить за каждый вклад отдельно. Лаура, таким образом, решает внести вклад «5», сбрасывая две карты достоинством 3 из своей руки, и помещает свой Маркер в соответствующее место.

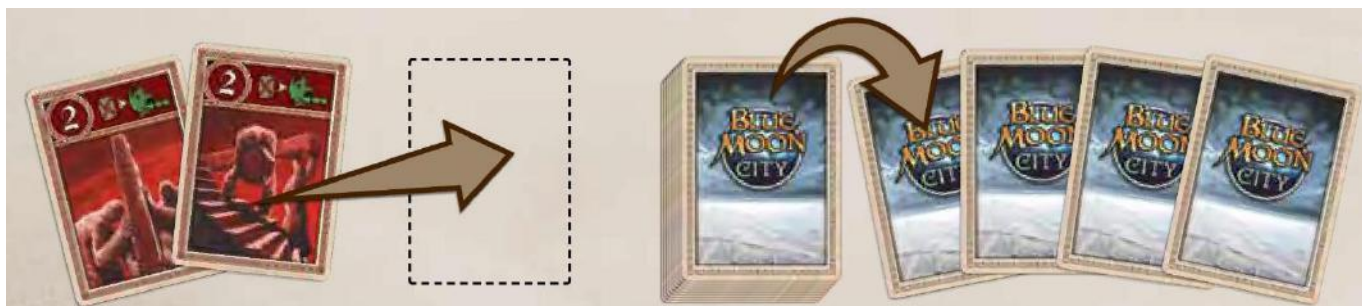
## ФАЗА СБРОСА

Во-первых, вы можете сбросить до 2 карт людей из вашей руки в колоду сброса лицом вверх.

Затем вы вытаскиваете из колоды на 2 карты больше, чем число сброшенных вами карт. (Пример: если вы сбрасываете 0 карт, возьмите 2 из колоды.)

Если колода заканчивается в любой момент игры, перетасуйте сброшенные карты, чтобы сформировать новую колоду. Карты, сброшенные на этом этапе, не увеличивают ваш вклад и не активируют их специальные способности.

**Вы не можете пропустить этап сброса.**



*Пример: только что сделав вклад в Университет (University), Лора оценивает свою руку. Она решает, что ей не нужны ее две красные карточки прямо сейчас, поэтому она сбрасывает их. Затем она вытягивает на 2 карты больше, чем сумма карт, которые она сбросила, вытягивая из колоды 4 (2+2) новых карты.*

## ПАСС

Передайте ход следующему игроку слева от вас.

## ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА ЗДАНИЯ

Когда маркер помещается в последнее пустое место вклада здания, его реконструкция завершается. Затем игроки, внесшие вклад в его реконструкцию, получают некоторые из следующих бонусов:

**БОНУС БОЛЬШИНСТВА:** Игрок, у которого больше всего маркеров в отстроеном здании, получает бонус большинства. Если у нескольких игроков ничья, то игрок с маркером расположенным левее остальных получает бонус.

**БОНУС ПОСТРОЙКИ:** Каждый игрок, имеющий хотя бы 1 маркер в отстроеном Здании, получает бонус постройки. (Включая игрока, получающего бонус большинства!)

**БОНУС СОСЕДСТВА:** Каждый игрок, имеющий хотя бы 1 маркер в отстроеном Здании, получает Бонус Соседства каждого реконструированного Здания, находящегося на соседних клетках (**НЕ по диагонали**) с отстроеным Зданием. Даже если у вас есть несколько маркеров на отстроеном здании, вы получаете бонус соседства восстановленного здания только один раз.

Восстановив здание, игроки получают свои маркеры назад. Затем тайл здания переворачивается на реконструированную сторону. Любые присутствующие миниатюры или драконы возвращаются на тайл после его переворачивания.



**Пример:** Кэрол сделала последний вклад, необходимый для восстановления Храма Воды (Water Temple). Имея 2 вклада, Кэрол внесла больший вклад в реконструкцию, чем Аман, и получает бонус большинства: 2 кристалла. Оба игрока получают Бонус за строительство (3 кристалла) и Бонус соседства соседних зданий: 1 кристалл (от Цитадели (Citadel) и 1 кристалл (от Акведука (Aqueduct)). Монастырская башня (Monastery Tower) и Торговый дом (Trading House) также примыкают к Храму Воды, но Кэрол и Аман не получают их бонусы (1 Кристалл и 1 чешуйка дракона), так как эти Здания еще предстоит реконструировать. В конце подсчета очков Кэрол получает 7 кристаллов, а Аман - 5 кристаллов.



## ЗОЛОТЫЕ ЧЕШУЙКИ И ДРАКОНЫ

### ***ЗОЛОТЫЕ ЧЕШУЙКИ***

Золотые Чешуйки можно обменять на Кристаллы, если вам удастся скопить их в достаточном количестве. Есть 2 способа получить жетоны Золотых Чешуек:

Получение очков за реконструкцию здания

#### **ИЛИ ЖЕ**

Вклад в здание в присутствии дракона

### ***ДРАКОНЫ***

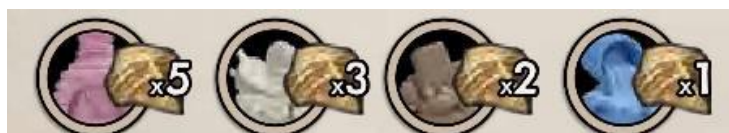
Драконы являются древними защитниками Голубой Луны и перемещаются по городу с помощью специальных карт (см. стр. 16). Каждый раз, когда вносится вклад в тайл Здания, где находится любой из Драконов, участник получает 1 Золотую Чешуйку в знак признательности Дракона. Вы можете получить жетоны Золотой Чешуи от разных Драконов за тот же вклад; однако, если вы сделаете более одного вклада в течение своего хода, вы получите только Золотую Чешуйку(и) за ваш первый вклад.

### ***ПОДСЧЕТ ЗОЛОТЫХ ЧЕШУЕК***

Когда последний жетон Золотой Чешуйки взят из пула, они подсчитываются. В то время как Золотые Чешуйки ограничены, Чешуйки, которые вы получаете, но не можете собрать, потому что пул исчерпан, все равно засчитываются в общую сумму очков.

Игрок с наибольшим количеством жетонов Золотой Чешуи получает 6 кристаллов. Если у нескольких игроков ничья, все из соревнующихся игроков получают по 3 кристалла каждый. Затем они должны вернуть свои Золотые Чешуйки в пул. Все остальные игроки, у которых есть как минимум 3 Золотые Чешуйки, получают 3 Кристалла. Затем они должны вернуть свои Золотые Весы в пул.

Игроки, у которых меньше 3 Золотых Чешуек, не получают кристаллы. Тем не менее, они хранят свои Золотые Чешуйки.





**Пример:** у Амана в настоящее время есть 5 жетонов Золотой Чешуи. У Наташи 3, а у Лоры 2. У Кэрол 1 жетон. Аман делает вклад в Башню Монастыря в присутствии Синего Дракона и получает 1 жетон Золотой Чешуи. Вклад Амана был последним вкладом, доступным для этого здания, после завершения его реконструкции.



Кэрол и Наташа также внесли свой вклад в строительство. Поскольку 3 из них внесли равное количество вкладов, бонус большинства достается игроку, маркер которого находится левее остальных: Кэрол получает 1 жетон Золотой Чешуи. Есть только 1 прилегающее здание к Монастырской башне, которое завершено: Храм воды. Аман, Кэрол и Наташа также получают бонус соседства Храма Воды - по 2 жетона Золотой Чешуи каждый.



В пуле есть только 1 золотая чешуя; тем не менее, игроки по-прежнему награждаются заработанными чешуйками, не смотря на то, что пул пуст.

Аман: имел 5 Золотых Чешуек + 1 Золотую Чешуйку, полученную от Синего Дракона + 2 Золотых Чешуйки, полученные от Бонуса Соседства, итого 8 Золотых Чешуек.

Кэрол: имела 1 Золотую Чешуйку + 1 Золотая Чешуйка, полученная от бонуса большинства + 2 Золотых Чешуйки, полученные от бонуса соседства, итого 4 Золотых Чешуйки.

Наташа: имела 3 Золотых Чешуйки + 2 Золотых Чешуйки, полученные от бонуса соседства, итого 5 Золотых Чешуек.

*Лора: не способствовала реконструкции здания, поэтому к ее 2 Золотым Чешуйкам не добавлялись никакие Золотые Чешуйки.*

*Теперь Золотые Чешуйки подсчитываются.*

*Всего у Амана 8 Золотых Чешуек, поэтому он получает 6 кристаллов. У Наташи 5 Золотых Чешуек, а у Кэрл 4, поэтому они оба получают 3 Кристалла. Все они должны вернуть все свои Золотые Чешуйки в пул после подсчета своих Кристаллов. Поскольку у Лоры есть только 2 Золотые Чешуйки, она не получает никаких Кристаллов. Тем не менее, она сохраняет свои Золотые Чешуйки для дальнейшего подсчета очков.*



## КРИСТАЛЛЫ И ОБЕЛИСК

До темного века Внутренний Двор был социальной осью, вокруг которой вращалась вся городская жизнь. В его центре возвышался Обелиск, а на его вершине лежал Святой Кристалл Пси.

Только восстановив Святой Кристалл Пси, разрушенный во время войны за наследство, Город Голубой Луны действительно будет восстановлен.

### **КРИСТАЛЛЫ**

Кристаллы добываются на протяжении всей игры и используются для восстановления самого важного памятника в Городе Синей Луны: Обелиска. Полученные кристаллы нужно держать лицом вниз, скрывая количество от других игроков.

**ВАЖНО!** В отличие от Золотых Чешуек и Маркеров Игроков, Кристаллы в игре не ограничены. Если пул с кристаллами заканчивается, продолжайте считать их счет.

### **ОБЕЛИСК**

У Обелиска есть 11 мест для Подношений Кристаллов для игры для 2 игроков и 13 мест для игры для 3-4 игроков, пронумерованных от 7 до 12.

Пространства Обелиска заполняются снизу-вверх, используя маркеры игроков для отслеживания каждого Подношения. Если у игрока нет маркера, он не может сделать подношение.

### **ПОДНОШЕНИЕ КРИСТАЛЛОВ ОБЕЛИСКУ**

Чтобы внести свой вклад в реконструкцию Обелиска, игроки предлагают Кристаллы вместо карт. Подношение должно быть сделано во Внутреннем Дворе, и оно должно удовлетворять требуемому количеству Кристаллов, напечатанных в следующем доступном пространстве Обелиска (перемещаясь от самого низкого значения к самому высокому).

Если вы делаете Подношение Обелиску в присутствии Дракона, вы не получаете жетонов Золотой Чешуи. В отличие от других Зданий, вы не можете делать 2 или более Подношений Обелиску за один ход без использования Специальных Свойств определенных карт (см. стр. 16).



**Пример:** Лора перемещается на 1 тайл вправо, из Королевского дворца во Внутренний Двор. Она хочет сделать Подношение Обелиску, поэтому она проверяет, какие места доступны. Места «7» и «8» были заняты. Тем не менее, место «9» открыто! Лора тратит 9 кристаллов, возвращая их в пул, и размещает 1 из своих маркеров на клетке «9».

## Конец игры

Игрок выигрывает игру, как только он сделал следующее количество Подношений Обелиску:

- Игра на двоих: 6 подношений
- Игра на 3 игроков: 5 подношений
- Игра на 4 игрока: 4 подношений

Если все плитки зданий в городе реконструированы, и ни у одного игрока нет достаточно кристаллов, чтобы сделать необходимое количество Подношений, играйте до тех пор, пока каждый игрок не сделает столько Подношений, сколько сможет. Игрок, сделавший наибольшее количество Подношений Обелиску, выигрывает. При ничьей побеждает игрок, у которого больше всего оставшихся кристаллов.

Если всё ещё ничья, игроки делят победу.

**ВАЖНО!** Если у всех игроков заканчиваются Маркеры Игрока (размещая их все в Разрушенных Зданиях и Обелиске), и ни один из них не сделал достаточно Подношений, чтобы выиграть игру, игра немедленно заканчивается ничьей.

## СИЛЫ КАРТ

Вы можете сбросить столько карт, сколько пожелаете во время вашей фазы Движения и/или фазы Вклада для их особой силы.

Однако, после того, как они сыграны, эти карты больше не могут быть использованы для вклада. Обратите внимание, что карты Хиндов (Khind) и Мимиксов (Mimix) являются исключениями из этого правила, так как их особые способности напрямую связаны с вкладами игроков.



## В ФАЗУ ДВИЖЕНИЯ

### “*VULCA*” – *ВУЛКАН (ЧЕРНЫЙ)*

Владыки пламени, *VULCA* почитают Огненного Дракона **Лика (ЛИКА)**, защищая город своим колдовством.



**ЗНАЧЕНИЕ 1:** Сбросьте эту карту чтобы переместить Красного Дракона в любое место (Дракон может находиться внутри или за пределами Города).



**ЗНАЧЕНИЕ 2:** Сбросьте эту карту чтобы переместить Красного Дракона до 3 шагов (только если Дракон уже находится в Городе). Драконы движутся по прямой, точно так же, как миниатюры игроков.

### “*TERRAN*” – *ТЕРРА (КРАСНЫЙ)*

Владыки Земли, Терра, почитают **Дорана (Doran)**, Земного Дракона, собирающего урожай на полях в окрестностях города.



**ЗНАЧЕНИЕ 1:** Сбросьте эту карту чтобы переместить Зеленого Дракона в любое место (Дракон может находиться внутри или за пределами Города).



**ЗНАЧЕНИЕ 2:** Сбросьте эту карту чтобы переместить Зеленого Дракона до 3 шагов (только если Дракон уже находится в Городе). Драконы движутся по прямой, точно так же, как миниатюры игроков.

**"AQUA" – АКВА (СИНИЙ)**

Владыки морей, Аква почитают Сешу (Sesha), Водного Дракона, охраняющего священные воды города.



**ЗНАЧЕНИЕ 1:** Сбросьте эту карту чтобы переместить Синего Дракона в любое место (Дракон может находиться внутри или за пределами Города).



**ЗНАЧЕНИЕ 2:** Сбросьте эту карту чтобы переместить Синего Дракона до 3 шагов (только если Дракон уже находится в Городе). Драконы движутся по прямой, точно так же, как миниатюры игроков.

**"FLIT" – ФЛИТ (СЕРЫЙ)**

Небесные мастера, Флит, парят над городом, пристально наблюдая за его жителями.



**ЗНАЧЕНИЕ 1:** Сбросьте эту карту чтобы переместить свою миниатюру игрока в любое место.



**ЗНАЧЕНИЕ 2:** Сбросьте эту карту чтобы переместить свою миниатюру игрока до двух шагов.

## ВО ВРЕМЯ ФАЗЫ ВКЛАДА

### **"KHIND" – ХИНД (ЗЕЛЕНЫЙ)**

Проказники, детски настроенные Хинды бродят по городу группами, вызывая веселый хаос на ходу.



**ЛЮБОЙ** Хинд: Все карты Хиндов являются картами вклада со значением 1 и могут использоваться как карты вклада или добавляться к любому цвету, чтобы внести 1 вклад.

### **"MIMIX" – МИМИКС (КОРИЧНЕВЫЙ)**

Натуралисты Мимикс обрели идеальный элементный баланс, заботясь о жителях города.



**ЗНАЧЕНИЕ 1 ИЛИ 2:** комбинация любых 2 карт Мимикс (значение 1 или 2) может считаться джокером любого цвета значением 3. Их можно использовать отдельно в качестве вклада или добавить к любому цвету.

### **«НОАХ» – ХАКС (БЕЛЫЙ)**

Философы, мистификаторы постоянно развивают идеи, применяя сообщество к своим учениям.



**ЗНАЧЕНИЕ 1:** Сбросьте эту карту чтобы изменить цвет до 4 карт на другой цвет при внесении вклада. Все конвертированные карты должны быть одного цвета и все изменится на один и тот же цвет.



**ЗНАЧЕНИЕ 2:** Сбросьте эту карту чтобы изменить цвет 1 карты при внесении вклада.

### «PILLAR» – ОПЛОТ (ЖЕЛТЫЙ)

Приключенцы, Оплот часто путешествуют в неизвестное, возвращаясь с экзотическими артефактами для торговли.



**ЗНАЧЕНИЕ 1:** После вклада в Обелиск, сбросьте эту карту, чтобы сделать 1 дополнительный вклад. Этот дополнительный вклад стоит на 1 Кристалл больше, чем число, напечатанное в месте вклада.





**ЗНАЧЕНИЕ 2:** После вклада в Обелиск, сбросьте эту карту, чтобы сделать 1 дополнительный вклад. Этот дополнительный вклад стоит на 2 Кристалла больше, чем число, напечатанное в месте вклада.



## РАСШИРЕНИЕ ИГРЫ

### *Подготовка игры с дополнительными зданиями*

Начните строить городскую планировку, поместив плитку «Внутренний Двор» в центре стола. Случайным образом поместите 4 стартовые плитки (отмеченные ) по прямой рядом с Внутренним Двором разрушенной стороной вверх.

Наконец, перемешайте оставшиеся плитки зданий вместе с плитками зданий из расширения (отмеченными ) и случайным образом добавьте их разрушенной стороной вверх так, чтобы завершить планировку города, образуя сетку из 5x5 тайлов, как показано на рисунке.

**ВАРИАНТ РАССТАНОВКИ:** Для большего разнообразия разместите Внутренний Двор в центре и случайным образом добавьте все остальные плитки зданий (включая 4 стартовые плитки и 4 плитки расширения), чтобы завершить планировку города.



**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗДАНИЯ**

Когда вы заканчиваете свой ход в одном из специальных зданий, вы можете выполнить дополнительное действие следующим образом:

**ГЛАВНЫЙ ЗАЛ (MAIN HALL)****Бонус большинства:**

3 кристалла

**Бонус постройки:**

2 кристалла

**Бонус соседства:**

2 кристалла

**Дополнительные действия:** перейти на любой тайл здания. Вы не можете внести свой вклад в здание, в которое вы перешли, сделать вклад или использовать его дополнительное действие (если это специальное здание).

**БОЛЬНИЦА (HOSPITAL)****Бонус большинства:**

1 кристалл

**Бонус постройки:**

2 кристалла

**Бонус соседства:**

2 кристалла

**Дополнительное действие:** возьмите 2 карты людей.

**ЗОЛОТОЙ ХРАМ (GOLDEN SHRINE)****Бонус большинства:** 1 Золотая шкала**Бонус постройки:**

1 кристалл,  
1 золотая чешуйка и  
1 карта людей.

**Бонус соседства:** 2 золотые весы

**Дополнительное действие:** Сделайте 1 Подношение Обелиску. Вы не можете использовать карту Оплота, чтобы сделать больше подношений.



**ТЕАТР (THEATRE)****Бонус большинства:**

2 карты людей

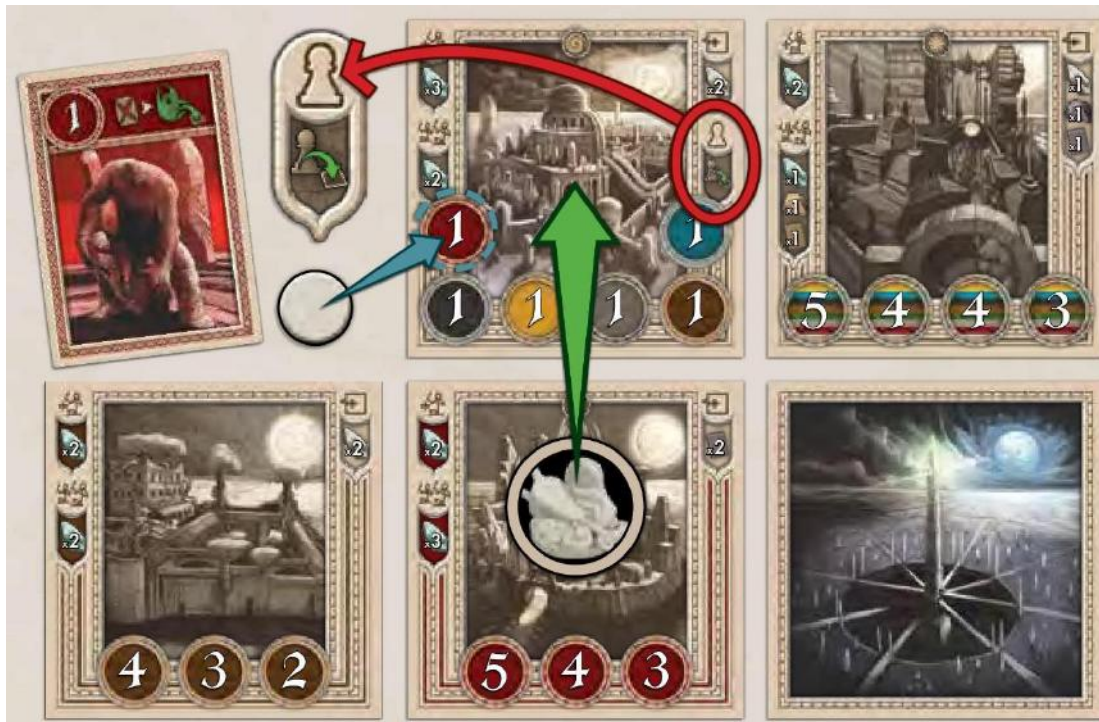
**Бонус постройки:**

2 карты людей

**Бонус соседства:**

2 карты людей

**Дополнительное действие:** никаких дополнительных действий.



**Пример:** Наташа закончила движение в Главном зале. Главный зал позволяет игроку перейти к любому тайлу здания. Наташа хочет перебраться во Внутренний Двор, так как у нее есть 9 жетонов Кристаллов, которых как раз хватает для подношения, доступного в Обелиске. Тем не менее, она не сможет сделать Подношение в этот ход - никакие вклады или Подношения не допускаются на тайле, на который она становится, используя дополнительное действие Главного Зала. Однако у нее есть 1 красная карточка со значением «1». Она решает сделать Вклад в главный зал перед использованием его дополнительного действия. После того, как она делает вклад, она переходит во двор. Она сделает Подношение во время своего следующего хода.

**Авторы**

**Game Design:** Reiner Knizia  
**Artwork:** Nicolas Fructus  
**Graphic Design:** Fabio de Castro, Mathieu Harlaut, & Louise Combal  
**Sculptors:** BigChild Creatives: Hugo Gomez Briones & Daniel Fernández-Truchaud  
**Engineering:** Vincent Fontaine

**Publisher:** David Preti  
**Production:** Isadora Leite (Lead), Renato Sasdelli (Lead), Thiago Aranha, Patricia Gil, Thiago Gonzalves, Guilherme Goulart, & Bryan Steele  
**Rules:** Colin Young  
**Proofreading:** Jason Koepp & Danny Renaud

## Короткие правила

### ***ГЕЙМПЛЕЙ***

#### 1. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ: (необязательно)

Переместитесь на 2 клетки вдоль соседних плиток здания. Вы можете сбросить карты, чтобы использовать их специальные свойства.

#### 2. ФАЗА ВКЛАДА: (необязательно)

ЛИБО внесите вклад в Здание, в котором вы закончили свое движение, ЛИБО сделайте подношение Обелиску (во Внутреннем Дворе).

Вы можете сбросить карты, чтобы использовать их специальные свойства.

#### 3. ФАЗА СБРОСА: (обязательно)

Вы можете сбросить до 2 карт, а затем вытянуть на 2 карты больше, чем сбросили.

#### 4. ПАСС: (обязательно)

Передайте ход игроку слева от вас.

### ***ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ЗА ЗДАНИЯ***

**БОНУС БОЛЬШИНСТВА:** Присуждается игроку с наибольшим количеством маркеров на восстановленном здании. (В случае ничьей бонус получает игрок с крайним левым маркером.)

**БОНУС ПОСТРОЙКИ:** Каждый игрок, имеющий хотя бы 1 маркер в восстановленном здании, получает бонус постройки. (Включая игрока, получающего бонус большинства!)

**БОНУС СОСЕДСТВА:** Каждый игрок, имеющий не менее 1 маркера на восстановленном здании, получает бонус, указанный на всех реконструированных зданиях, прямолинейно смежных с восстановленным зданием.

### ***ПОДСЧЕТ ЗОЛОТЫХ ЧЕШУЕК***

Игрок с большинством золотых чешуек получает 6 кристаллов. (При ничьей, 3 кристалла каждый.) Затем верните чешуйки в пул.



Все остальные игроки с 3+ золотыми чешуйками получают 3 кристалла. Затем верните чешуйки в пул.

Игроки с менее чем 3 Золотыми Чешуйками получают 0 Кристаллов. Тем не менее, они сохраняют свои чешуйки.

### ***КОНЕЦ ИГРЫ***

Вы выиграете игру, когда сделаете следующее количество Подношений Обелиску:

- Игра на двоих: 6 подношений
- Игра на 3 игроков: 5 подношений
- Игра на 4 игроков: 4 подношений

Если все плитки зданий в городе восстановлены, и ни у одного игрока нет достаточно кристаллов, чтобы сделать необходимое количество Подношений, играйте до тех пор, пока каждый игрок не сделает столько Подношений, сколько сможет. Игрок, сделавший наибольшее количество Подношений Обелиску, выигрывает. (При ничьей побеждает игрок, у которого больше всего оставшихся Кристаллов. Если всё ещё ничья, то игроки делят победу.).

**ВАЖНО!** Если у всех игроков закончились маркеры игроков, игра заканчивается ничьей.

### ***КАРТОЧКИ ЛЮДЕЙ***

#### ***ВУЛКАН (ЧЕРНЫЙ)***

Значение 1: Сбросьте для перемещения Красного Дракона в любое место.

Значение 2: Сбросьте для перемещения Красного Дракона до 3 шагов.

#### ***ТЕРРА (КРАСНАЯ)***

Значение 1: Сбросьте для перемещения Зеленого Дракона в любое место.

Значение 2: Сбросьте для перемещения Зеленого Дракона до 3 шагов.

#### ***АКВА (СИНИЙ)***

Значение 1: Сбросьте для перемещения Синего Дракона в любое место.

Значение 2: Сбросьте для перемещения Синего Дракона до 3 шагов.

***ФЛИТ (СЕРЫЙ)***

Значение 1: Сбросьте для перемещения миниатюры игрока в любое место.

Значение 2: Сбросьте для перемещения вашей миниатюры игрока до 2 дополнительных клеток.

***ХИНД (ЗЕЛЕНЫЙ)***

Любой Хинд: Все карты Хинд = джокер со значением 1.

***МИМИКС (КОРИЧНЕВЫЙ)***

Значение 1 или 2: 2 карты Мимиксов = джокер значением 3.

***ХАКС (БЕЛЫЙ)***

Значение 1: Сбросьте, чтобы изменить цвет до 4 карт.

Значение 2: Сбросьте, чтобы изменить цвет 1 карты.

***ОПЛОТ (ЖЕЛТЫЙ)***

Значение 1: Сбросьте, чтобы сделать 1 дополнительное подношение. Это действие стоит 1 дополнительный кристалл.

Значение 2: Сбросьте, чтобы сделать 1 дополнительное подношение. Это действие стоит 2 дополнительных кристалла.