




**ГОРОД
МЕЧТЫ**

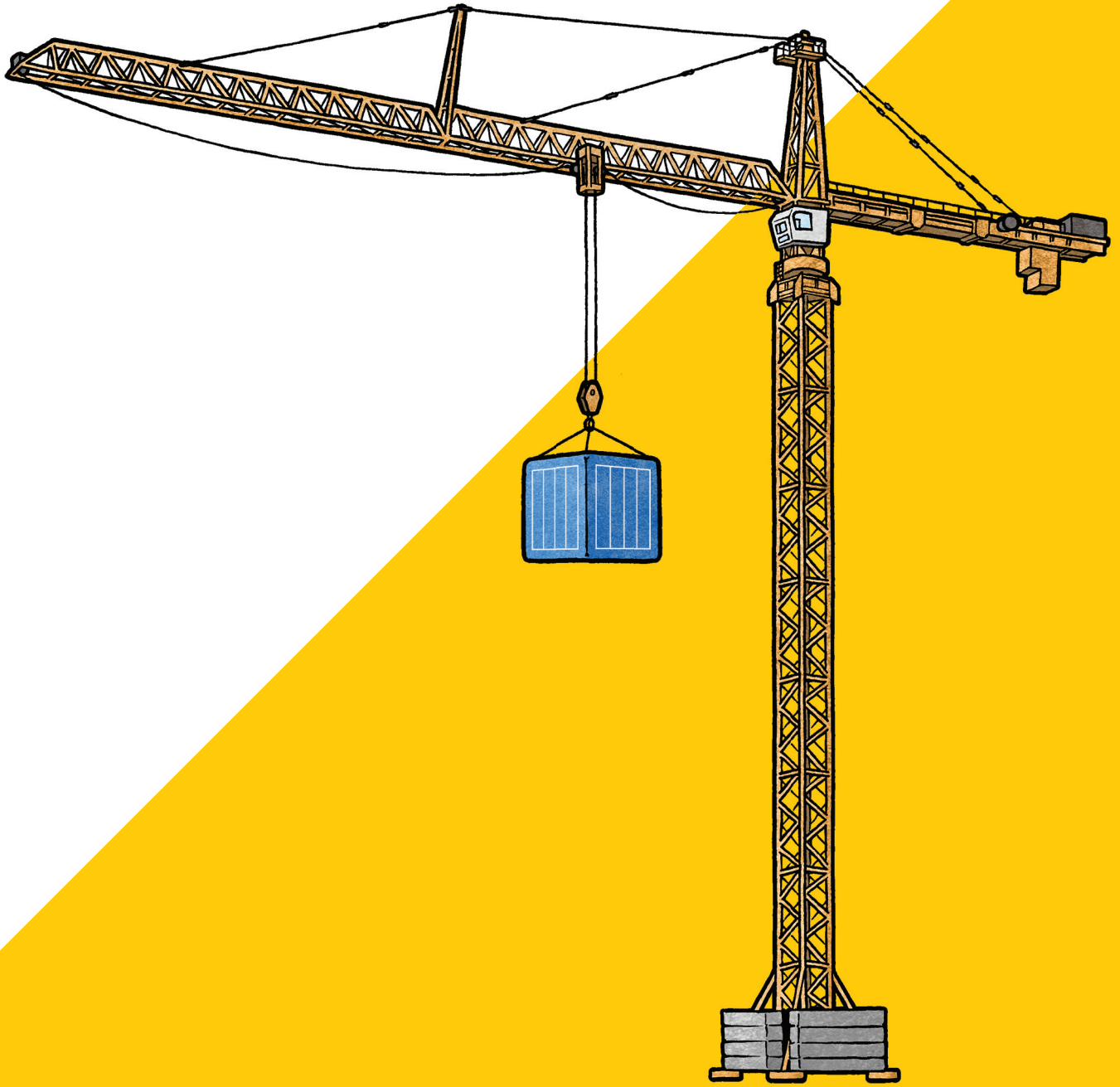
**ПРАВИЛА
ИГРЫ**



**ДЕЛАЙТЕ
СТАВКИ,
ВОЗВЕДИТЕ
ВАШ**

ГОРОД МЕЧТЫ





Городской совет недавно утвердил схему зонирования нового городского комплекса "Город Мечты" с элитными домами и приятной атмосферой для граждан.

Вскоре после этого, чтобы помочь в развитии новой территории, банки выделили шести инвестиционным компаниям миллионы долларов в виде займов. Схема зонирования «Города Мечты» предусматривает два ряда комплексов, расположенных между Рекой и Главной улицей, по четыре здания в каждом.

Луга на другой стороне Реки должны оставаться зоной отдыха для города. Но в надежде на большую прибыль инвесторы и застройщики полностью игнорируют требования Городского совета и приступают к разработке третьего ряда зданий. Мэр учуял здесь собственную выгоду и запланировал постройку своего нового особняка в «Городе Мечты», который удвоит стоимость одного из комплексов! Подделав разрешения на строительство, инвесторы начинают строить здания на другой стороне Реки, за пределами обозначенной зоны застройки.

Однако Городской совет предпринимает жесткие меры, дабы положить конец беспределу, поставив ультиматум: как только первые два ряда будут застроены, здания в незавершенном ряду будут снесены, что приведет к огромным потерям для всех, кто вложил в него деньги. В конце концов инвестор с самыми дорогими зданиями выйдет на первое место.

КОМПОНЕНТЫ



1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



36 КУБИКОВ-ЭТАЖЕЙ



12 КРЫШ



6 СЕРТИФИКАТОВ КОМПАНИЙ



3 БАРЬЕРА



1 КУБ-ОТМЕНА



1 МЭР



2 МЕШОЧКА



60 \$1M ЧЕКОВ

ПОДГОТОВКА



- 1 Расположите Игровое поле по середине стола.
- 2 6 Сертификатов компаний положите возле Улицы.
- 3 Все 36 Кубиков-этажей поместите в один Мешочек. Случайным образом выньте из Мешочка 24 Этажа. Разместите их пронумерованной стороной вверх в 3 ряда по 8 кубиков в каждом около Игрового поля. 12 оставшихся Этажей не используются в игре.

- 4 Перемешайте 12 Крыш, разместите их номером вниз рядом с Игровым полем. При желании используйте второй Мешочек для хранения Крыш.
- 5 Поместите 3 Барьера, Кубик-отмену и Мэра рядом с Игровым полем.
- 6 Каждый игрок получает в кредит 12 Чеков по \$1M.

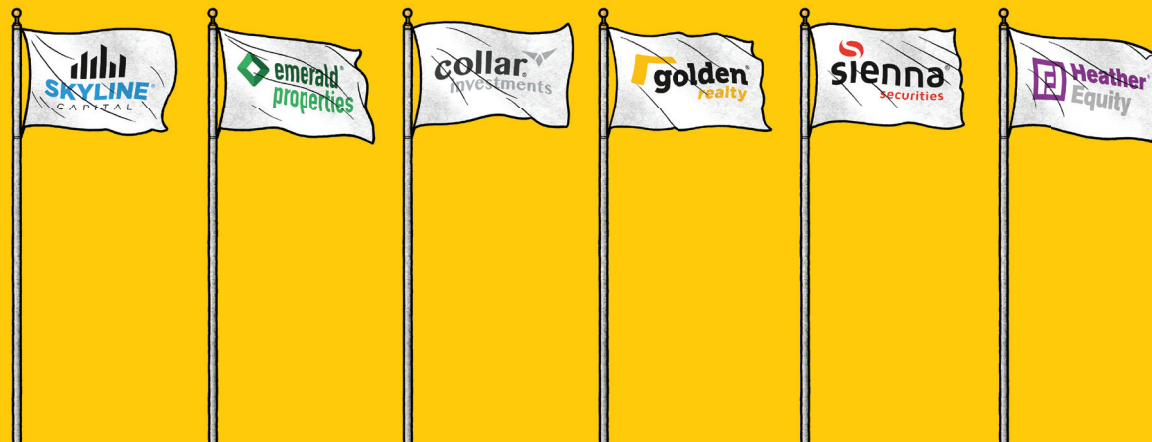
Случайным образом определите начинающего игрока.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

«Город Мечты» разыгрывается в несколько ходов. Каждый ход включает в себя определенную последовательность действий: игрок может получить Нелегальную прибыль, затем выбрать любой из доступных объектов — Этаж, Крышу, Барьер, Мэра или Кубик-отмену — и провести для неё аукцион.

После аукциона игрок, выигравший этот объект, должен сразу же разместить его на игровом поле или — в особых случаях — навсегда удалить из игры.

После размещения или удаления объекта ход заканчивается, и следующий по часовой стрелке игрок начинает новый аукцион. Игроки не обязаны раскрывать сумму денег, которой они располагают.





ДОСТУПНЫЕ КУБИКИ-ЭТАЖИ

НЕЛЕГАЛЬНАЯ ПРИБЫЛЬ

В начале своего хода игрок может убрать \$1M в свою личную кассу. Игрок берет один из своих Чеков и кладет его под край игрового поля перед собой. Нелегальная прибыль не может быть использована до конца игры и не может быть проверена другими игроками.

ВЫБОР ДОСТУПНЫХ ОБЪЕКТОВ ДЛЯ АУКЦИОНА

Объекты — Этаж, Крыша, Барьер, Мэр, Кубик-отмена — доступны, если они не на игровом поле и они не были удалены из игры.

Этажи: Могут быть выбраны только с концов любого и 3-х рядов. В процессе игры каждый игрок может проводить аукцион, делать ставки, совершать покупки или размещать Этажи любого цвета.

Крыши: Могут быть выбраны, только если на поле есть как минимум 1 здание без Крыши и есть доступные Крыши. Перед началом аукциона переверните Крышу и узнайте ее номер.

Барьеры, Мэр, Кубик-отмена: Могут быть выбраны, только если их нет на поле и они еще не были удалены из игры.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

АУКЦИОН

Игрок с наступлением своего хода выбирает один из доступных объектов и выставляет его на аукцион. Начиная с игрока слева, каждый игрок по часовой стрелке делает ставки или пасует. Первый аукционер может начинать с любой суммы. Каждый игрок делает ставку один раз. Все ставки должны быть в целых долларах. Игрок не может делать ставку больше, чем у него денег на руках. Игрок не может использовать для ставок Нелегальную прибыль. Пасующий игрок выбывает из аукциона.

Когда каждый игрок, кроме аукциониста, сделал ставку или спасовал, у аукциониста есть два варианта действий:

А Он может отдать выбранный объект участнику аукциона, предложившему самую высокую ставку, который затем платит свою цену аукционисту.

Б Он может оставить выбранный объект себе, заплатив за него цену автору самой высокой ставки.

Если все игроки спасовали, аукционист получает объект бесплатно.

УСТАНОВКА ЭТАЖЕЙ

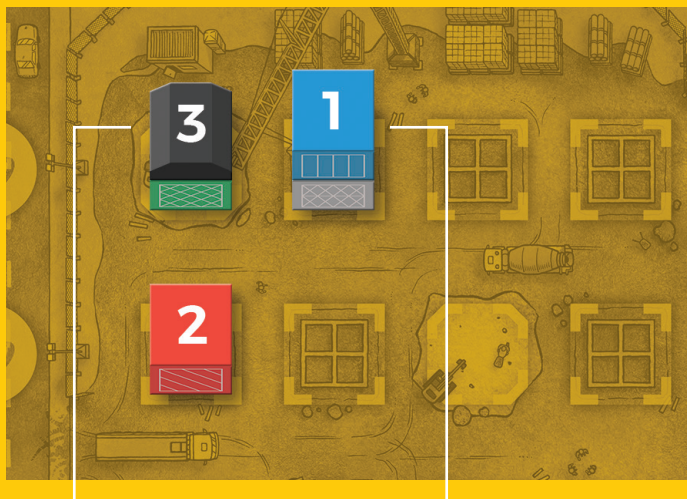
Этажи должны быть размещены на поле сразу же после аукциона. В начале игры каждый из 3-х рядов комплекса ограничен 4-мя зданиями — от Улицы до Реки. Этажи выставляются пронумерованной стороной вверх на квадратных участках застройки. Кубик первого этажа в каждом ряду должен быть размещен на участке застройки рядом с Улицей. Игроки могут строить в любом из 3-х рядов комплекса. Последующие Этажи должны быть помещены сверху или рядом с уже имеющимся кубиком в том же ряду. Незастроенные участки между зданиями в одном ряду не допускаются. Игроки не могут строить НА и ЗА Барьерами.

Чтобы поместить Этаж поверх существующего, размещаемый кубик должен иметь меньший номер, чем куб, находящийся непосредственно под ним. Таким образом, на одном участке застройки может быть максимум 6 Этажей. Игроки могут смотреть номер любого из Этажей в любом здании.

5 участков разработки с белой грязью могут иметь всего 1 Этаж.

ПРИМЕР:

Этажи размещаются номерами вверх на участках застройки, начиная со стороны Улицы. Незастроенные участки между зданиями в одном ряду не допускаются.



Участки разработки с белой грязью могут иметь всего 1 Этаж. Крыши завершают процесс строительства.

Все остальные участки могут иметь несколько Этажей. Размещаемый Этаж должен иметь меньший номер, чем кубик-этаж, расположенный под ним.

Если игрок размещает первый Этаж одного из цветов на игровое поле, он берет соответствующий Сертификат компании и кладет его перед собой на всеобщее обозрение. Игрок может иметь несколько Сертификатов. В конце игры игрок получает как положительные, так и отрицательные очки за каждое здание с верхним Этажом этого цвета.

Игроки не могут выкладывать Этажи поверх Крыши.

Барьеры могут увеличивать или уменьшать длину каждого ряда (см. «Установка Барьеров»).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

УСТАНОВКА КРЫШ

Крыши должны быть установлены сразу же после аукциона. Установите Крышу пронумерованной стороной вверх на любой Этаж без Крыши. Игрок может поместить Крышу на любой Этаж. Установка Крыши завершает строительство здания, никакие объекты к нему добавить больше нельзя.

УСТАНОВКА БАРЬЕРОВ

Барьер должен быть выставлен сразу же после аукциона, или он будет удален из игры.

Барьеры могут сократить или удлинить требование к развитию для одного из 3-х рядов «Города Мечты».

Барьер 1: сокращает или удлиняет текущее требование к развитию ряда на 1 здание

Барьер 2: сокращает или удлиняет текущее требование к развитию ряда на 2 здания

Барьер 3: сокращает или удлиняет текущее требование к развитию ряда на 3 здания

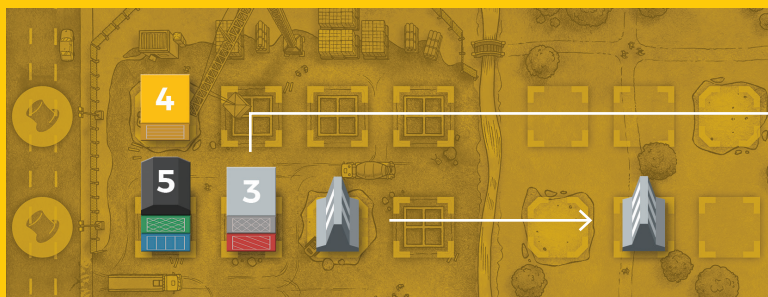
Поместите Барьер на **пустой участок застройки** в любом ряду. Расположение Барьера знаменует новое требование к развитию. В одном ряду может быть размещено более одного Барьера, что расширяет или сокращает требование к развитию. При расположении Барьера в ряду с другим, ранее установленным Барьером, последний перемещается, чтобы занять тот же участок, что и вновь построенный Барьер. Размещая барьер, можно удлинить завершённый ряд, делая его незавершённым.



ПРИМЕР:

Барьер 2 делает верхний ряд на 2 участка короче.

Барьер 1 делает средний ряд на 1 участок длиннее.



Ранее Барьер 2 сделал средний ряд короче на 2 участка. Теперь, разместив Барьер 3, средний ряд удлинится на 3 участка. В данном примере с обоими Барьерами в среднем ряду общее требование к разработке составляет 5 зданий.

Барьер не может сократить требование к разработке ряда, если текущее количество застроенных участков уже превышает то, что было бы изменено требованием.

МЭР

Мэр должен быть выставлен на поле (или удален из игры) сразу же после аукциона. Игрок размещает Мэра на Главной улице перед любым из 3-х рядов «Города Мечты». В конце игры Мэр удваивает очки всех зданий (положительные и отрицательные) в выбранном ряду.

КУБИК-ОТМЕНА

Кубик-отмена должен быть использован сразу после аукциона, или он будет удален из игры.

Кубик-отмена позволяет игроку удалить ранее выставленный Барьер. Последний удаляется из игры вместе с Кубиком-отменой. Если в ряду, из которого был удален Барьер, есть другие Барьеры, скорректируйте требование к развитию. Если после удаления одного Барьера другие Барьеры в ряду отсутствуют, требованием к развитию являются 4 исходные участка разработки.

Барьер, удлиняющий ряд, не может быть удален, если требование к развитию будет короче, чем текущее количество застроенных участков.

КОНЕЦ ИГРЫ

ИГРА МОЖЕТ ЗАКОНЧИТЬСЯ ОДНИМ ИЗ ДВУХ СПОСОБОВ:

- 1 Как только будут завершены 2 ряда зданий — постройки должны заполнить всю длину, обозначенную требованием к развитию; все здания должны иметь крышу.
- 2 Невозможно достроить другие здания; больше нет Крыш или Этажей.

ПРИМЕР:



Верхний и средний ряды завершены.
Очки за задания в верхнем ряду
удваиваются из-за Мэра.

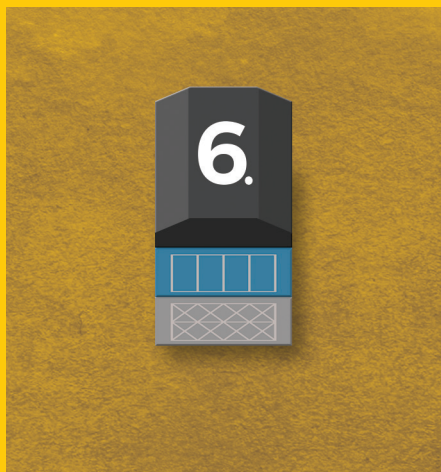
Барьеры в этом примере были размещены во всех 3-х рядах.
Верхний ряд был сделан на 2 участка короче, а средний и
нижний ряд были удлинены на 1 и 3 участка соответственно.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Все здания в **завершенных рядах получают положительные баллы**, а все здания в **незавершенных рядах — отрицательные**. Завершенных рядов может и не быть.

Очки за целые здания получает только тот игрок, у которого есть Сертификат компании, соответствующий цвету самого верхнего Этажа. Каждый Этаж в здании приносит очки, равные их печатному значению, игроку, которому он принадлежит. Значение Крыши также учитывается.

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ:



Это здание приносит владельцу синего Сертификата компании 9 очков.

Если бы это здание было в незавершенном ряду, синий игрок потерял бы 9 очков.

Если бы это здание было в одном ряду с Мэром, счет очков бы удвоился.

Если Мэр находится перед рядом, очки за все здания в этом ряду удваиваются (положительные и отрицательные).

Игроки получают 1 очко за каждый Чек в своей личной кассе.

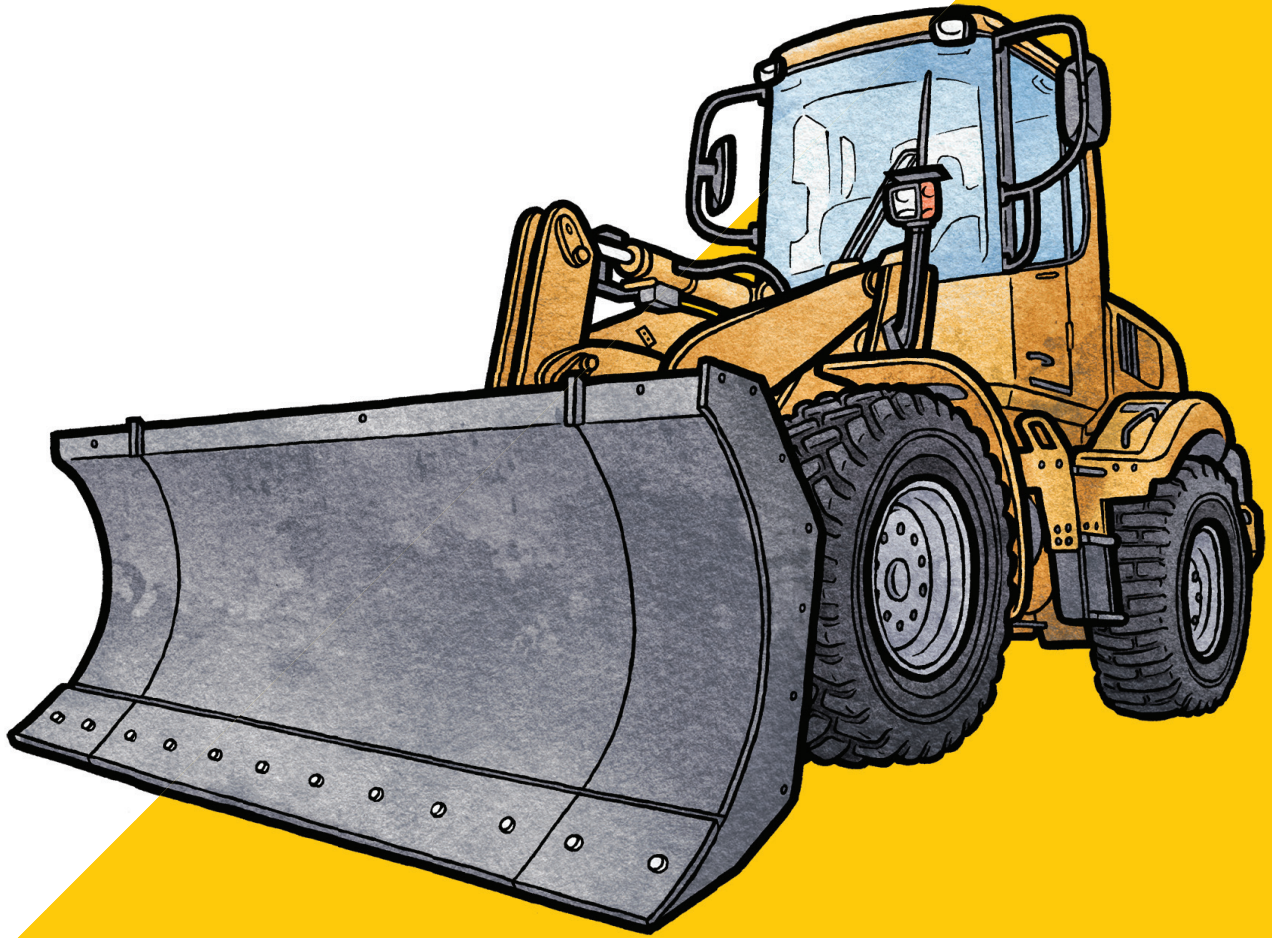
Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает «Город Мечты»! В случае ничьей побеждает тот игрок, у которого в руке больше всего Чеков, включая личную кассу.

"ГОРОД МЕЧТЫ" В НЕСКОЛЬКО РАУНДОВ

Мы рекомендуем играть в «Город Мечты» в несколько раундов. Один раунд длится около 45 минут. Перед началом игры игроки договариваются о количестве раундов. После каждого раунда запишите результаты для каждого игрока. В самом конце всех раундов игрок с наибольшим общим счетом выигрывает «Город мечты». Однако, если игрок выигрывает 2 раунда подряд, игра заканчивается немедленно, а этот игрок становится окончательным победителем. Если у всех игроков отрицательный счет, победителем становится игрок с наименьшим отрицательным результатом.

В конце каждого раунда заново подготовьте игру, следуя разделу правил «Подготовка к игре», за исключением шага 6. Игроки начинают следующий раунд со своими Чеками из предыдущей игры, включая Чеки из личной кассы.







Capstone Games

339 Smith Drive Clayton, OH 45315

📍 capstone-games.com 🐦 [@Capstone_Games](https://twitter.com/Capstone_Games) 📘 [/CapstoneGames](https://www.facebook.com/CapstoneGames)

ДИЗАЙНЕР: Klaus Zoch РАЗРАБОТКА: Clay Ross РЕДАКТОР: Travis D. Hill

РИСУНКИ: Daan van Paridon and Thijs van Paridon

ИЛЛЮСТРАЦИИ: Daan van Paridon ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Thijs van Paridon

ПЕРЕВОД: Александр Коряшкин



ГОРОД
МЕЧТЫ