

ПИТЕР МАКФЕРСОН



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!

Вы — мэр крошечного городка в лесной чаще, в самом сердце маленькой страны, надежно укрытой от хищников. Земли здесь недостаточно, да и ресурсов маловато, так что вы хватаетесь за любые возможности и никогда не отказываетесь от строительных материалов. Постройте свой процветающий город и постарайтесь не тратить ресурсы понапрасну.

Победит тот, чей крошечный город окажется самым благоустроенным!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Город начинается с малого — в начале игры это всего лишь планшет, разделенный на 16 клеток. Вам предстоит заполнять их кубами ресурсов и выкладывать схемы доступных зданий. Каждое здание по-своему приносит победные очки (🌿).

Игра заканчивается, когда никто из игроков больше не может разместить ресурс или построить здание. Каждая клетка без здания приносит -1 🌿.

Побеждает тот, кто наберет больше всех 🌿!

КОМПОНЕНТЫ

- Правила
- 6 планшетов игроков
- 25 карт зданий
- 15 карт монументов
- 15 карт ресурсов
- Блокнот для подсчета очков
- 126 деревянных фишек зданий
- Деревянный молот главного строителя
- 6 деревянных фишек монументов
- 90 деревянных кубов ресурсов

ИГРА ПИТЕРА МАКФЕРСОНА ДЛЯ 1–6 ИГРОКОВ СТАРШЕ 10 ЛЕТ.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

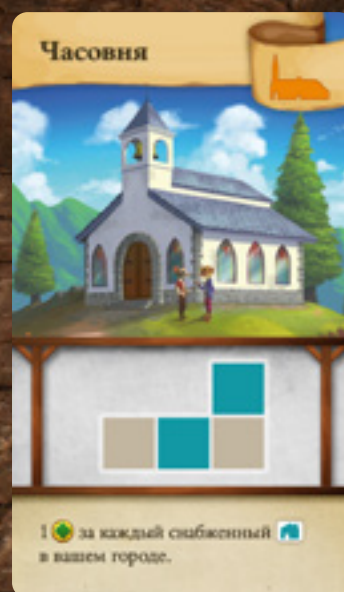
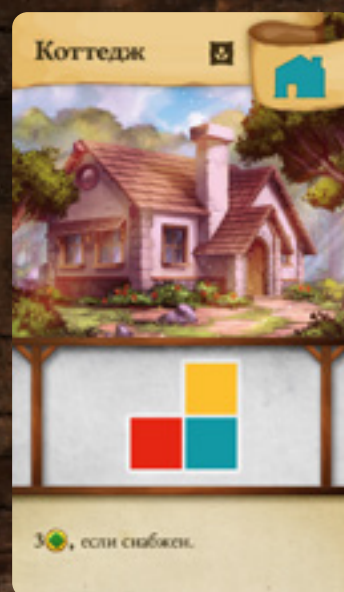
1. Раздайте каждому участнику по одному планшету игрока.
2. Оставьте карты ресурсов в коробке, если вы не используете правило ратуши или не играете в одиночный режим.
3. Положите карту коттеджа (🏠 на рубашке) лицом вверх в центр стола.
4. Разделите остальные карты зданий на колоды по символам на рубашке.
5. Перемешайте каждую колоду по отдельности.
6. Возьмите по 1 карте из каждой колоды и выложите лицом вверх рядом с картой коттеджа, чтобы все игроки могли их рассмотреть.
7. Уберите оставшиеся карты зданий в коробку — в этой игре они больше не понадобятся. Для первой партии рекомендуем взять карты, изображенные справа.
8. Сложите кубы ресурсов и деревянные здания (но НЕ монументы) в общий запас, доступный всем игрокам.

В игре 5 типов ресурсов



9. Игру начинает тот, кто последним что-либо строил (в реальной жизни). Этот игрок получает молот главного строителя.
10. Перемешайте карты монументов и раздайте игрокам по две карты. Каждый игрок выбирает одну карту, а вторую возвращает в коробку закрытую. Не показывайте свои карты монументов противникам!
11. Каждый игрок получает 1 деревянную фишку монумента (🏛️) и располагает ее возле своей карты монумента. Верните остальные монументы в коробку — в этой игре они больше не понадобятся. Если это ваша первая партия, вы можете не использовать монументы.

ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ РЕКОМЕНДУЕМ ЭТИ КАРТЫ:





МОНУМЕНТЫ

Монумент — это особое здание, которое доступно только игроку, у которого есть соответствующая карта. Каждый игрок может построить свой монумент только один раз за игру по обычным правилам строительства (см. раздел «Строительство зданий»).

При постройке вы должны вслух зачитать карту монумента, положить ее перед собой лицом вверх и применить мгновенный эффект, если такие есть. Любые способности карты активируются в момент постройки монумента и распространяются только на его владельца. Монументы приносят победные очки в конце игры. Монументы не находятся в общем запасе.



СТРУКТУРА КАРТЫ ЗДАНИЯ

- А. Название карты
- Б. Тип здания
- В. Иллюстрация
- Г. Схема расположения ресурсов
- Д. Эффект здания

Ход игры

1. **Главный строитель объявляет тип ресурса:** дерево, пшеница, кирпич, стекло или камень.
2. **Каждый игрок ДОЛЖЕН** взять куб ресурса этого типа и поместить его на любую пустую клетку своего планшета. Игроки делают это одновременно.

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕСУРСОВ

- Размещенные на планшете ресурсы нельзя двигать.
- Единственный способ убрать ресурсы с планшета — построить из них здание.
- На одной клетке может находиться только что-то одно (ресурс или здание).
- Убирая ресурсы с планшета, возвращайте их в общий запас.

3. **Вы можете построить любые здания, для которых у вас есть необходимые ресурсы. Ресурсы должны быть расположены согласно схемам на картах зданий.** Игроки делают это одновременно, объявляя какое здание они строят.
4. **Как только все игроки выложили названный ресурс и построили здания, начинается новый раунд. Молот главного строителя переходит к игроку слева от вас.**

Не объявляйте новый тип ресурса, пока не убедитесь, что все игроки готовы начать раунд. Чтобы показать, что вы все еще обдумываете ход, держите ресурсы в руках, пока не решите, куда их разместить.

Построить здание можно только после размещения ресурса, но до того, как главный строитель объявит следующий тип.

ПРАВИЛО ПЕЩЕРЫ

Строить даже крошечный город — непростая задача. Если вы играете в первый раз или просто предпочитаете более гибкие правила, рекомендуем использовать правило пещеры. Согласно этому правилу в течение игры вы можете сбросить не более 2 ресурсов, названных другими игроками, положив их сбоку от своего планшета. В конце игры такие ресурсы не приносят ни штрафных, ни победных очков. Но помните: эта возможность дается лишь дважды за игру. Пользуйтесь ей с умом!

СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЙ

Схемы постройки зданий можно поворачивать и отражать любым способом, главное — соблюдать структуру расположения ресурсов и их типы. Чтобы построить здание:

1. Уберите с планшета подходящие ресурсы, выложенные согласно схеме, и верните их в общий запас.
2. Возьмите соответствующую фишку здания из общего запаса.
3. Расположите ее на одной из клеток, откуда вы только что убрали ресурс.

Каждый ресурс можно использовать для постройки только одного здания — для нового здания требуются новые ресурсы.

Вы не обязаны строить здание, как только расположили на поле все необходимые кубы. Это можно сделать в любом раунде после размещения очередного ресурса.

Вы можете построить сразу несколько зданий за один раунд.

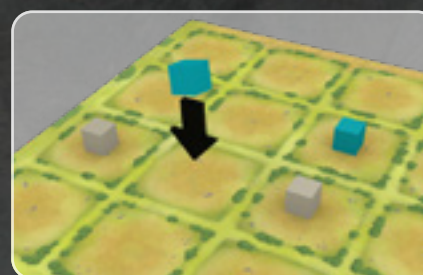
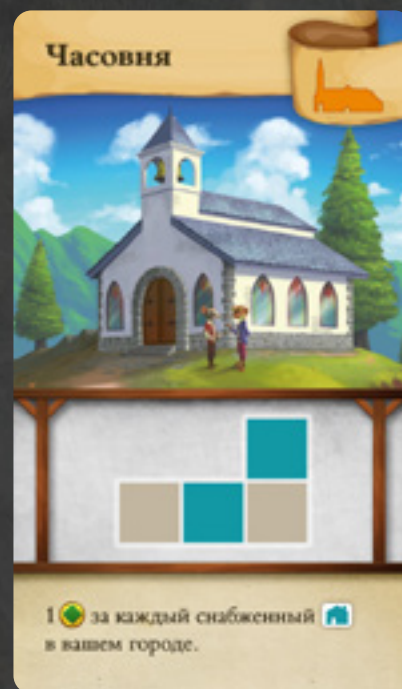
Здание нельзя перемещать после того, как вы его построили.

Вы можете построить любое здание, кроме монументов, принадлежащих противникам. Карты зданий доступны до конца игры, сбрасывать их после постройки не нужно.

Вы не можете построить здание до того, как выложите на поле объявленный ресурс.

Эффекты зданий начинают применяться только после того, как все игроки разместили свои здания в этом раунде.

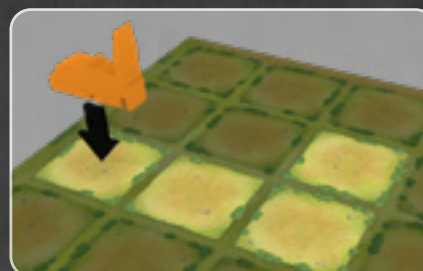
ПРИМЕР СТРОИТЕЛЬСТВА



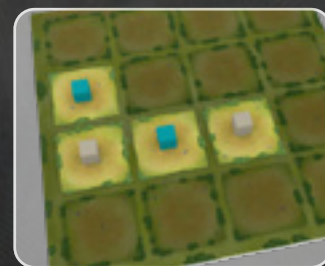
Если Андрей разместит синий куб на этой клетке, он сможет построить **часовню**.



Тадам! Теперь Андрей может построить **часовню**.



Андрей убирает с поля 4 куба ресурсов и может разместить деревянную часовню в любой освободившейся клетке. Он выбирает крайнюю левую. Теперь в эту клетку нельзя больше класть ресурсы или фишки зданий.



Так — можно.



И так.



И даже так.



А вот так — нельзя: расположение ресурсов не соответствует схеме на карте часовни.

СНАБЖЕНИЕ КОТТЕДЖЕЙ

Важно! Коттедж (🏠) приносит 3 🌿, только если его снабжает здание с символом 🏡. Вы можете сами решить, когда строить коттеджи — до или после 🏡 зданий, — но неснабженные коттеджи в одиночку не приносят 🌿 в конце игры.

ЗАВЕРШЕНИЕ СТРОИТЕЛЬСТВА ГОРОДА

Когда ваш город полностью заполнен ресурсами, и вы не можете (или не хотите) строить новые здания, строительство вашего города завершается. Вы больше не участвуете в игре и можете начать подсчитывать победные очки.

Обратите внимание: вы можете продолжать играть, пока на вашем планшете есть свободные клетки, даже если вы уже не можете построить ни одного здания.

Если все ваши противники закончили строительство, вы можете продолжать объявлять и выкладывать ресурсы, пока ваш город не будет заполнен.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только все игроки закончат строительство своих городов. **Уберите с планшетов все оставшиеся кубы ресурсов** (кроме тех, что лежат на складах). Каждая пустая клетка приносит -1 🌿. Сложите все 🌿 за построенные здания и вычтите штрафные очки. Побеждает игрок, набравший больше всех 🌿.

В случае ничьей побеждает тот, кто реже объявлял тип ресурса (был главным строителем). При равенстве победителем считается игрок, на планшете которого меньше пустых клеток. Если и по этому показателю ничья, выигрывает тот, кто построил больше коттеджей. А если и тут определить лидера не удалось, побеждают несколько игроков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Кубы ресурсов и фишки зданий бесконечны. Если ваш запас иссяк, замените их любыми подходящими предметами.
- Неснабженные коттеджи в конце игры остаются на поле, однако не приносят 🌿. Некоторые здания (например, колодцы) приносят победные очки даже за неснабженные коттеджи.
- Клетки считаются соседними, если они граничат друг с другом по горизонтали или вертикали (но не по диагонали).
- В этой игре можно набрать отрицательное количество 🌿.
- 🏡 сами по себе не приносят 🌿.

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

В партии без использования монументов этот игрок наберет:

2 КОЛОДЦА



1 🌿 за каждый соседний коттедж (неважно, является ли он снабженным).

5 🌿

4 СНАБЖЕННЫХ КОТТЕДЖА



3 🌿 за каждый снабженный коттедж. Одна ферма снабжает не больше четырех коттеджей, поэтому лишь 4 из 5 построенных коттеджей приносят 🌿.

12 🌿

ЧАСОВНЯ



1 🌿 за каждый снабженный коттедж. 0 🌿 за неснабженный коттедж.

4 🌿

3 ТАВЕРНЫ



9 🌿 за строительство трех таверн.

9 🌿

ПЕКАРНЯ



3 🌿 за соседство с фермой.

3 🌿

СКЛАД



-1 🌿 за каждый ресурс на складе.

-3 🌿

2 ПУСТЫЕ КЛЕТКИ

-1 🌿 за каждую из них.

-2 🌿

ИТОГО: 28 🌿



ПРАВИЛО РАТУШИ

Правило ратуши — это еще один режим игры, в котором вам предстоит добывать ресурсы, используя для этого специальную колоду карт.

Выберите одного игрока мэром города. Он будет брать из колоды карты ресурсов, которые определяют, какие кубы вы сможете выложить на поле.

ХОД ИГРЫ

- Перемешайте 15 карт ресурсов и сформируйте из них колоду. Возьмите верхние 5 карт и положите их лицом вниз в стопку сброса.
- В начале игры мэр города берет верхнюю карту из колоды ресурсов и выкладывает ее лицом вверх в центр стола. Каждый игрок должен поместить изображенный на карте ресурс на свой планшет.
 - После того, как все игроки выложат на планшеты кубы ресурсов, мэр сбрасывает текущую карту и берет из колоды новую. Каждый игрок снова должен разместить указанный на карте ресурс на своем планшете. После этого мэр отправляет карту в стопку сброса.
 - В третьем раунде каждый игрок самостоятельно выбирает один из пяти ресурсов из общего запаса и выкладывает его на свой планшет. Выполняйте это действие одновременно.

Повторяйте этот алгоритм в последующих раундах: сначала мэр города по очереди берет две карты ресурсов, затем игроки самостоятельно выбирают один ресурс. Когда колода ресурсов закончится, перемешайте стопку сброса, сформируйте новую колоду и снова сбросьте пять верхних карт лицом вниз. Условия окончания игры не отличаются от базового варианта правил.

Обратите внимание: в этом режиме игры карты зданий и монументов, которые ссылаются на объявление ресурсов другими игроками (например, фабрика, склад или памятник Присягнувшему), работают, когда мэр тянет карту ресурсов. Постоянный эффект банка действует в каждом третьем раунде, когда вы должны выбрать ресурс самостоятельно. Иными словами, расположив ресурс на здании банка, вы можете получать ресурсы этого типа только согласно указанию мэра.

Построив монумент «Крепость Чертополох», вы больше не сможете самостоятельно выбирать ресурсы в каждом третьем раунде и получаете их только по указанию мэра. Это правило перестает действовать, если вы остаетесь единственным игроком.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В одиночной игре нет главного строителя.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Уберите из игры следующие карты:

Трактир (🏠), Банк (🏦),
крепость Чертополох (🏰)
и башню Стеклянного глаза (👁️).

ПРАВИЛА ИГРЫ

Перемешайте 15 карт ресурсов, сформируйте из них колоду и откройте 3 верхние карты. Выберите одну из них и расположите указанный ресурс на своем планшете игрока. Уберите выбранную карту под колоду и выложите новую.

Обратите внимание: в этом режиме карты зданий и монументов, которые ссылаются на объявление ресурсов другими игроками (например, фабрика, склад или памятник Присягнувшему), работают, когда вы выбираете одну из трех карт ресурсов.

Игра заканчивается, когда строительство вашего города завершено (планшет полностью заполнен ресурсами, а вы не можете или не хотите построить новые здания).

Посчитайте победные очки и сравните получившийся результат с этой таблицей:

🟡 (ПО)	Уровень мастерства
38 или больше	Великий архитектор
32-37	Градостроитель
25-31	Инженер
18-24	Плотник
10-17	Подмастерье
9 или меньше	Начинающий архитектор

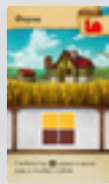


ПОДРОБНЕЕ О ЗДАНИЯХ



Коттедж

Неснабженные **коттеджи** остаются на планшете, но сами по себе не приносят победных очков. Приносить ПО за них могут другие здания (например, **колодцы**). Вы можете строить **коттеджи**, даже если в вашем городе еще нет



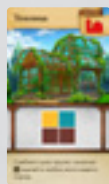
Ферма

Ферма снабжает 4 , расположенных в любом месте города.



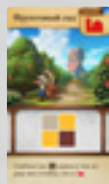
Амбар

Амбар снабжает не больше 8 клеток строго вокруг себя (сверху, снизу, справа, слева и по диагонали).



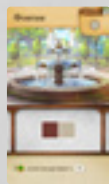
Теплица

Теплица снабжает одну группу , которые находятся по соседству друг с другом (не по диагонали). При этом группа может находиться в любой части города, не обязательно рядом с **теплицами**.



Фруктовый Сад

Каждый **фруктовый сад** снабжает не больше 6 .



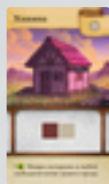
Фонтан

Каждый **фонтан** может принести не больше 2 . Соседними считаются здания, расположенные сверху, снизу, справа и слева от **фонтана** (но не по диагонали).



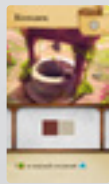
Жернов

Жернов не может принести больше 2 , даже если по соседству есть несколько или .



Хижина

Хижину можно размещать в любой части города — не обязательно на одной из двух клеток, где были расположены использованные для постройки ресурсы.



Колодец

Здания, находящиеся по диагонали от **колодца**, не считаются соседними с ним. Все соседние приносят 1 , являются ли они снабженными или нет.



Аббатство

Монахи предпочитают вести уединенную жизнь. Если **аббатство** соседствует с любым из (не по диагонали), оно приносит 0 .



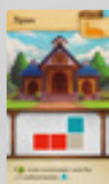
Часовня

Считайте победные очки отдельно за каждую **часовню**. В городе с 3 снабженными и 1 неснабженным каждая **часовня** принесет по 3 . **Часовня** не приносит за неснабженные .



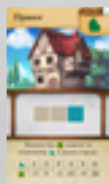
Обитель

Обитель, расположенная не в углу планшета, все равно приносит по 1 за каждую **обитель** в углу. Вы не можете получить больше 4 за каждую **обитель**.



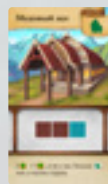
Храм

Храм не приносит победных очков, если не соседствует как минимум с 2 снабженными .



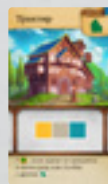
Приют

Максимальное количество очков за **приюты** — 26 . Даже если вы постройте больше 6 **приютов**, итоговый счет будет равен 26 . Очки начисляются за все приюты вместе, а не за каждый по отдельности.



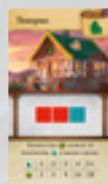
Медовый зал

Если у вас столько же **медовых залов**, сколько у соседа справа, каждый из них приносит только 2 . При игре вдвоем **каждый медовый зал** приносит по 3 игроку, у которого их больше, и по 2 игроку, у которого их меньше. В случае ничьей — по 2 каждому игроку.



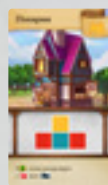
Трактир

Трактиры, которые находятся в одном ряду или столбце друг с другом, приносят 0 .



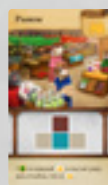
Таверна

Таверны приносят много победных очков, когда их самих много. Например, четыре **таверны** принесут 14 — при этом они могут находиться в любой части города, не обязательно рядом. Однако нет смысла строить больше 5 **таверн**: каждая последующая не приносит победных очков. Очки начисляются за все таверны вместе, а не за каждую по отдельности.



Пекарня

Соседними считаются здания, расположенные сверху, снизу, справа и слева от **пекарни** (но не по диагонали).



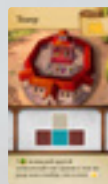
Рынок

Рынок приносит победные очки либо за ряд, либо за столбец, но не за то и другое вместе. **Рынок** приносит по 1 за себя и по 1 за каждый другой **рынок** в своем ряду или столбце. Максимальное количество победных очков за один **рынок** — 4 .



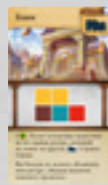
Лавка портного

Лавка портного, которая построена не в центре города, все еще приносит по 1 за себя и 1 за каждую **лавку**, расположенную в центральных четырех клетках. Максимальное количество победных очков за каждую **лавку портного** — 5 .



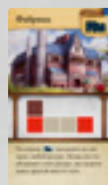
Театр

Театр приносит столько победных очков, сколько уникальных типов зданий (не считая театры) находятся с ним в одном ряду и столбце. Максимальное количество — 6 . Если один и тот же тип здания повторяется и в одном ряду, и в одном столбце с **театром**, этот тип здания считается только один раз. Монумент считается уникальным типом зданий (кроме **замка Барретта**, который считается за 2).



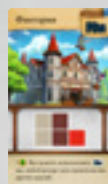
Банк

Вы не можете построить больше 5 **банков**, так как в игре всего пять типов ресурсов.



Фабрика

Вы можете поместить один и тот же ресурс на несколько **фабрик**, но это не принесет дополнительной выгоды.



Фактория

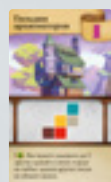
Фактория может заменить собой любой ресурс в схеме здания при его постройке. Когда вы строите здание, используя **факторию** вместо ресурса, вы НЕ убираете ее с поля. Вы можете использовать несколько **факторий** для постройки одного и того же здания, но в его схеме должен быть хотя бы один куб ресурса.



Склад

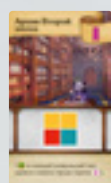
Вы можете хранить до трех ресурсов на **складе**, располагая кубики наверху здания. Когда другой игрок объявляет ресурс, который вам не подходит, вы можете отправить его на **склад**. Вы также можете заменить его на другой ресурс со **склада**, выложив нужный куб на любую пустую клетку города. Однако вы не вправе убирать ресурсы со **склада**, не заменяя их другими, — поэтому количество ресурсов на **складе** никогда не уменьшается.

ПОДРОБНЕЕ О МОНУМЕНТАХ



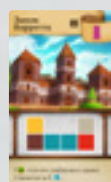
Гильдия архитекторов

Вы можете не использовать эффект **гильдии архитекторов** сразу после постройки, однако вы не сможете сделать это в дальнейшем. Здания, которые вы выставляете на планшет с помощью этого монумента, могут быть как одного, так и разных типов. Вы не можете заменить свои здания на монументы — они не входят в общий запас.



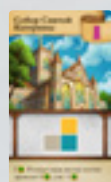
Архив Второй эпохи

Расположение зданий не влияет на подсчет победных очков за этот монумент.



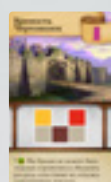
Замок Барретта

При подсчете очков **замок Барретта** считается как 2 , а не .



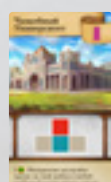
Собор Святой Катерины

Свойство карты касается пустых клеток только на вашем планшете.



Крепость Чертополох

Как только этот монумент построен, вы больше не можете быть главным строителем. Передавайте молот соседу слева, пока вы не окажетесь последним игроком, или партия не подойдет к концу.



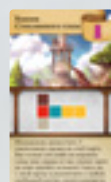
Чащобный университет

Вы не можете построить монумент по свойству **Чащобного университета** — монументы не входят в общий запас.



Дворец Мандраса

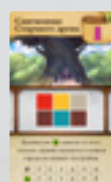
Соседними считаются здания, расположенные сверху, снизу, справа и слева от **дворца Мандраса** (но не по диагонали).



Башня Стеклянного глаза

Вы не можете выбрать одним из зданий монумент — они не входят в общий запас.

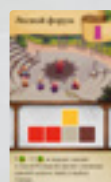
Использовать здания с карты башни **Стеклянного глаза** можно только начиная со следующего раунда после ее постройки.



Святылище Старшего дерева

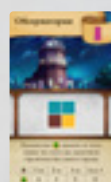
Если в момент постройки святылища в городе уже есть 6 или более зданий, оно по-прежнему приносит 8 .

Количество зданий в вашем городе на момент постройки святылища Старшего дерева включает его само.



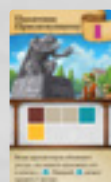
Лесной форум

Группа смежных зданий — несколько зданий, находящихся по соседству друг с другом (не по диагонали).



Обсерватория

Если вы заканчиваете строительство города в тот же раунд, что и другой игрок, вы оба получаете победные очки за соответствующее место.



Памятник Присягнувшему

Ресурсы, расположенные на клетках с , нельзя использовать для строительства зданий.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор игры:
Питер Макферсон

Общее руководство:
Джош Вуд

Руководитель проекта:
Николас Бонжу

Производство:
Дэвид Лепор

Дизайн-студия:
Gong Studios

Графический дизайн:
Мэтт Пакетт

Редактор:
Андре Шотар



Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games

Переводчик: Ксения Рослова
Редакторы: Алиса Павлова, Артем Ясинский
Корректор: ООО «Корректор»
Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартанян
Руководитель проекта: Артем Ясинский
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© 2019 Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.
© ООО «ГаГа Трейд», 2020 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Питер Макферсон — фрилансер, писатель и геймдизайнер из Нью-Йорка. «Крошечные города» — его первая настольная игра.

Спасибо Индиане Нэш за бесконечный энтузиазм и самое первое тестирование игры. Также хочу поблагодарить мою семью: папу, маму и Гриффа.

Спасибо Алану Барретту за работу над первым прототипом игры.

Спасибо Джону Цинзеру за веру в эту крошечную игру и Джошу Вуду за весь его вклад, его идеи и настоящую дизайнерскую мудрость.

Светлой памяти Билла Дауса.

Отдельное спасибо всем, кто участвовал в тестах игры: Кортни Маки, Джошу Борегару, Марку Дж. Минику, Дженне Таунсенд, Лукасу Роби, Джесс Бишеля, Адаму Схюрману, Нику Уилси, Фейт Хардин, Нику Пэйнтеру, Дженни Ритц, Бену Ритцу, Эндрю Купейрусу, Даниэль Шислер, Джошу МакКэйбу, Кевину Руту, Джеффу Уоррендеру, Кевину Гибсону, Квентину Хадспету, Дину Ховарду, П.Д. Магнусу, Брайану Нейгебауэру, Сэму ЛаФлешу, Кевину Пиала, Джеду Муди, Мартину Глейзеру, Эмили Гаррик, Джону «Ауч!» Люку и всем, кто играл в «Крошечные города».