

МУРБУРГ

ПОСТРОЙ КВАРТАЛ НАЗЛО СОСЕДУ



ПРАВИЛА

В один прекрасный день жители города N вдруг почувствовали непреодолимое желание отправиться в путешествие. Положив в чемоданы самое необходимое, они выпили чашечку утреннего кофе, поцеловали кошек и собак, в последний раз вытащили из стиральных машин хомяков и разъехались кто куда.

Так, совершенно неожиданно, большой и красивый город оказался почти пустым. Почти — потому что никто из новоиспечённых путешественников не прихватил с собой своих пушистых и не очень друзей.

Довольно быстро вчерашние питомцы стали полноправными хозяевами города. Освоились в городской среде, заселили дома и отели, устроились на работу в банки и налоговые службы. Пустыми не остались даже роддом и свалка. В общем, через какое-то время четвероногие и хвостатые уже мало чем отличались от людей.

Жизнь шла своим чередом, многие вопросы решались городским советом, издающим указы направо и налево. Но даже самый легкомысленный попугай понимал, что городу нужен крепкий управленец. Свиньи и хомяки выдвинули своих кандидатов на роль мэра, мыши стали ругаться, коты проигнорировали. И тогда животные решили, что мэром станет тот, кто лучше других обустроит выделенный ему городской район.

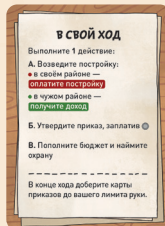
На пути к такой высокой цели все средства хороши. Застройте свой район как можно скорее или вложите в престиж, заставив конкурентов шипеть от зависти. Кстати, мешать соперникам никто не запрещал!

КОМПОНЕНТЫ

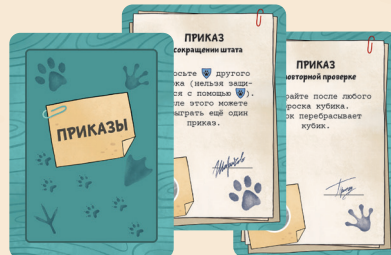
42 карты построек



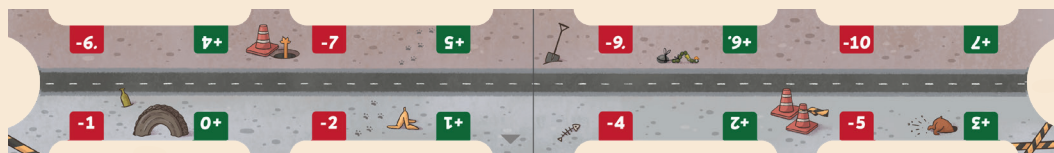
5 карт памяток



38 карт приказов



5 планшетов районов



8 жетонов охраны



27 серебряных монет



15 золотых монет



2 четырёхгранных кубика



На четырёхгранном кубике могут выпасть числа от 1 до 4. Результатом броска считается число у вершины кубика, совпадающее на трёх гранях. Например, на этом кубике выпало 1.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы стать уважаемым мэром Мурбурга, вам нужно выполнить **любое** из двух условий:

- Быстрее всех заполнить весь свой район постройками;
- Набрать наибольшее количество очков престижа, если в колоде построек закончились карты.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

► Подготовьте компоненты игры с учётом количества игроков:

— если вас трое, уберите из игры карты построек с символами **4+** и **5** в правом нижнем углу и 4 жетона охраны;

— если вас четверо, уберите из игры карты построек с символом **5** и 2 жетона охраны.

► Возьмите оставшиеся карты построек, перемешайте их и положите получившуюся колоду в центр стола лицом вниз.

► Перемешайте все карты приказов и положите получившуюся колоду в центр стола лицом вниз.

► Сложите в центре стола все монеты — это городская казна. Рядом положите жетоны охраны.

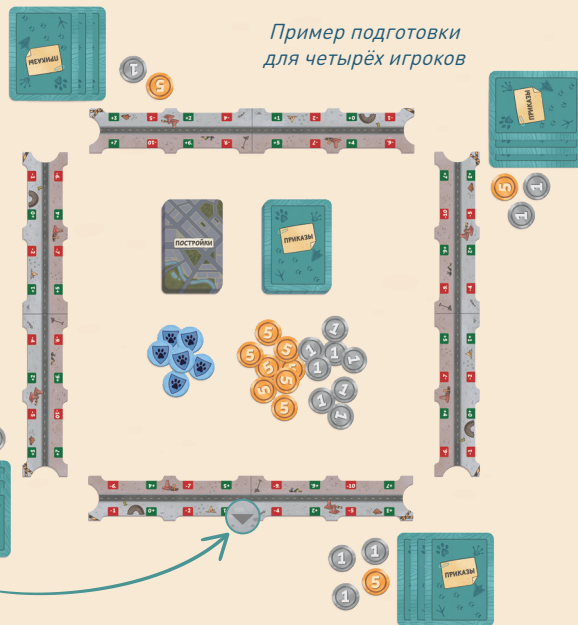
► Выдайте каждому игроку:

— планшет района (положите планшет перед собой так, чтобы  оказался ближе к вам. Это нижний ряд вашего района);

— 3 случайные карты приказов (держите их в руке, не показывая остальным).

Первым игроком становится тот, кто последним гладил питомца. Он получает 6 монет из городской казны. Второй игрок по часовой стрелке получает 7 монет. Третий — 8, и так далее.

Можно начинать!



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

В свой ход вы **должны** выполнить **одно** из трёх действий:

- А. Возвести постройку.
- Б. Утвердить приказ.
- В. Пополнить бюджет и нанять охрану.

В конце хода при необходимости доберите карты приказов.



Важно: если текст на карте противоречит основным правилам игры, приоритет отдаётся тексту на карте.

А. ВОЗВЕСТИ ПОСТРОЙКУ

Возьмите верхнюю карту из колоды построек и разыграйте её, разместив на любом свободном участке любого района.

Если вы возводите постройку в районе **другого** игрока, получите **доход**: возьмите из городской казны столько монет, сколько указано у выбранного участка района этого игрока.

Если вы строите в **своём** районе, придётся оплатить **стоимость постройки**. Заплатите в казну столько монет, сколько указано у выбранного участка вашего района. Если у вас нет нужного количества монет, возвести постройку в своём районе вы не можете.

Если в правом верхнем углу карты постройки есть , владелец района, в котором она была построена, берёт себе жетон охраны из общего запаса и размещает в одно из двух мест для охраны на своём планшете.

У всех построек есть особые эффекты — они указаны внизу карт. Некоторые из них выполняются при постройке, а некоторые работают постоянно — такие эффекты вступают в силу после того, как вы возвели постройку.

Важно: если взятую карту постройки нельзя возвести ни в одном из районов, то эта карта сбрасывается без эффекта. Игрок пополняет руку и завершает свой ход. Если хотя бы один район подходит под условия строительства, игрок обязан возвести в нём постройку.



-  Положительный
-  Отрицательный
-  Единоразовый
-  Условие строительства

Б. УТВЕРДИТЬ ПРИКАЗ

Вы убеждаете городской совет выпустить нужный вам приказ. Для этого вам придётся потратить определённую сумму денег.

Разыграйте карту приказа из руки, заплатите указанное на карте количество монет в городскую казну, выполните эффект этой карты и отправьте её в стопку сброса. Если у вас нет нужного количества монет в запасе, вы не можете разыграть карту приказа. В свой ход можно утвердить только 1 приказ, даже если вам хватает монет и на большее количество.

Важно: карты приказов с символом  могут быть разыграны во время хода другого игрока.

В. ПОПОЛНИТЬ БЮДЖЕТ И НАНЯТЬ ОХРАНУ

Вы можете сбросить сколько угодно карт приказов и получить столько монет из городской казны, сколько в сумме было указано на сброшенных картах. Количество монет в городской казне не ограничено. Если они закончились, найдите им подходящую замену.



Кроме того, вы можете 1 раз заплатить 2 монеты, чтобы получить 1 жетон охраны из общего запаса. В каждом районе всего 2 места для них, поэтому у вас не может быть больше 2 жетонов охраны. Если в запасе не осталось жетонов, вы не можете получить их до тех пор, пока запас не пополнится.



Охрана может защитить вас от действий соперников. При розыгрыше соперником карты приказа, направленной на вас, вы можете сбросить жетон охраны и кинуть кубик:

- 1 или 2 — Жетон просто сбрасывается без эффекта. Если у вас есть ещё 1 жетон охраны, можете попробовать снова.



- 3 или 4 — Поздравляем! Отмените эффект приказа соперника, но только на себя. Если, кроме вас, эффект распространялся на других игроков, они также могут использовать свои жетоны охраны для защиты своих районов.

ПОПОЛНЕНИЕ РУКИ

Если в конце вашего хода количество карт приказов у вас в руке меньше, чем ваш лимит руки, доберите карты до этого лимита. Если карты приказов закончились, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Эффекты некоторых построек позволяют получить карты приказов сверх лимита или даже меняют его. Если количество карт превысило лимит руки, сбрасывать карты не нужно. Если ваш лимит руки увеличился, то вы доберёте карты по обычным правилам в конце своего хода.

Игра завершается, когда:

- В этом случае вы не считаете очки престижа. Игрок моментально становится победителем и получает звание мэра. И пожизненное уважение соперников.

- Заканчивается колода построек.

В этом случае игроки получают очки престижа за постройки в своих районах, а также по 1 очку престижа за каждые 3 монеты, которые остались у них к концу игры. Тот, кто набрал наибольшее количество очков престижа, побеждает и становится мэром.

В случае ничьей побеждает игрок, у которого осталось больше монет. Если ничья сохраняется и в этом случае, игроки делят победу.

2 ПАРК

4 БИЗНЕС-ЦЕНТР

-1 МАЛОПОСТАВКА СЛУЖБА

3

Соседние 🏠 приносят на 3⭐ больше.

После постройки владелец района может любую другую 🏠 в своем районе и получить от нее **бесплатность постройки**.

Для утверждения приказа построить на 1👤 больше.

-6 **7+** **-7** **5+** **-9** **9+** **-10** **4+**

1 ШКОЛА

2 ПОЛИЦИЙСКИЙ УЧАСТОК

-6 ДАЧНЫЙ ДОМ

5 **1**

После постройки владелец района получает 2 карты призыва.

При использовании 🗡️ условия считаются выполненными 2, 3 и 4.

Новая постройка в верном ряду. Если нет свободных участков, постройте вместе любой 🏠 с соседним рядом в любом районе.

2

Игрок получит 8 очков престижа:
6 очков за постройки и ещё
2 за оставшиеся у него монеты.



ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ И ОБОЗНАЧЕНИЯ



постройка



охрана



монета



очки
престижа

Соседние 🏠 — постройки на участках справа и слева от выбранной постройки.

Снести 🏠 — перенести карту постройки из района в стопку сброса.

Забрать 🏠 — взять карту постройки в чужом районе и бесплатно перенести её на любой свободный участок своего района (не активируя единократный эффект и не получая 🐾).

Забрать 🪙 или 🐾 — взять монеты или жетон охраны из запаса игрока.

Отдать 🪙 — передать монеты из своего запаса другому игроку.

Получить 🪙 — взять монеты из городской казны.

Заплатить 🪙 — перенести монеты из своего запаса в городскую казну.



Автор игры: Александр Распутин

Разработка игры: Хасан Музаффаров

Иллюстрации, дизайн и вёрстка: Елена Шлюкова

Корректурa: Екатерина Случаева

Руководство проектом: Анастасия Пеньковская

Общее руководство: Артемий Трошков



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2026 — правообладатель игры. Все права защищены.