

THE GOLDEN CITY

Суть игры

Остров, посреди которого возвышается легендарный Золотой город, манит купцов со всех сторон земли. Несметное богатство ждёт того из них, кто откроет торговые точки в нужном месте и в нужное время. Расширяя бизнес, запасаясь товарами и подсчитывая бонусы в конце партии, игроки получают торговые контракты. И тот, кто накопит их больше всех, станет победителем.

Компоненты игры



Подготовка

- Перед началом самой первой партии аккуратно отделите все картонные жетоны.
- Положите игровое поле в середину стола.
- Раздайте каждому игроку набор компонентов выбранного им цвета: жетон Руки и фигурки лавок (18 штук при игре втроем, 16 штук при игре вчетвером).
- Положите перед каждым игроком по 3 монеты. Оставшиеся деньги разместите рядом с игровым полем, это банк.

- Раздайте каждому игроку 1 «портовую» карту местности. Остальные карты местности замешиваются в колоду и выкладываются в закрытую рядом с игровым полем. Каждый игрок получает по одной карте из этой колоды. Игроки не должны показывать свои карты другим.
- Перемешайте 8 карт товаров и положите их в закрытую рядом с игровым полем. Откройте верхние 3 карты и выложите их в ряд.
- Положите 8 карт бонуса в закрытую рядом с игровым полем. Там же положите отсортированные по номиналу контракты и 6 карт ключа.
- Отсортируйте 16 карт прибыли по трём стопкам согласно цифрам «1», «2» и «3» на их рубашках. Перемешайте получившиеся стопки и составьте из них единую колоду, положив на стопку «3» стопку «2», а поверх них – стопку «1».
- Самый юный участник получает маркер первого игрока в виде ключа и начинает игру.

Игровое поле

Игровое поле представляет собой остров. На его берегах расположено 16 портов. Между побережьем и городскими стенами в четырех местностях (лес, пустыня, горы и долина) находятся 30 деревень, 12 из которых стоят на реках. На каждой деревне нарисована награда, она достаётся тому, кто первым открывает в деревне лавку. Посреди острова размещаются 4 квартала Золотого города, каждый из которых разделён на одну внутреннюю и две внешних части. Порты, деревни и части кварталов города соединяются друг с другом сетью дорог.



Ход игры

Игра длится несколько раундов, каждый из которых состоит из 6 фаз, отыгрываемых участниками последовательно.

Фазы раунда

1. Откройте карту прибыли

Переверните верхнюю карту колоды прибыли и положите её рядом с колодой.



2. Выложите карты местности

• Возьмите несколько карт местности из колоды и выложите их в открытую. При игре втроём откройте 6 карт, при игре вчетвером – 8 карт. На стол карты выкладываются парами.

Совет. Карты в колоде могут быть плохо перемешаны, поэтому выкладывайте сначала один столбец из 3-х или 4-х карт, а затем второй.

• Если колода карт местности закончилась, перемешайте сброшенные карты местности и сделайте из них новую колоду.



3. Выберите себе пару карт

• Первый игрок кладёт жетон Руки на ту пару карт местности, которую он хотел бы взять себе. Остальные игроки делают то же самое по часовой стрелке.

Если на выбранной паре нет ничьей Руки, то положить на неё свою Руку можно бесплатно.

• Чтобы положить Руку на пару карт, выбранную другим игроком, необходимо уплатить в банк 1 монету. При этом чужая Рука, лежавшая на картах, возвращается владельцу. Когда вновь настанет его очередь, он снова сможет выбрать себе пару карт (ту же самую или другую).

• Стоимость «перехвата» пары карт у другого с каждым разом увеличивается на одну монету. Это происходит вне зависимости от того, кто и у кого перехватывает пару, и даже вне зависимости от того, та же самая это пара или другая. Игроки кладут Руки по очереди. Если другие игроки сбросили их Руки с карт, они получают дополнительный ход, чтобы снова разместить Руки.

• Данная фаза считается законченной, как только на каждой паре карт местности оказывается по Руке. Игроки забирают свои Руки и карты, которые они выбрали.



Примечание. В последующих раундах начальная цена сброса Руки снова начинается с 1-ой монеты.

Пример торгов за карты местности

1. Красный игрок кладёт Руку на пару «Порт»-«Пустыня», а Синий – на «Лес»-«Лес». Белый игрок тоже не прочь заполучить «лесную» пару, поэтому платит 1 монету банку и кладёт на карты свою Руку. «Синяя» Рука возвращается Синему игроку.
2. Чёрный игрок тратит 2 монеты и выгоняет Красного игрока с пары «Порт»-«Пустыня».
3. Красный игрок снова ходит, он кладёт руку на свободную пару «Порт»-«Порт». Синий игрок сбрасывает Руку Белого игрока с пары, выбранной им в самом начале, отдав за это банку 3 монеты.
4. У Белого игрока нет 4-х монет, чтобы сбросить «белую» Руку, поэтому он выбирает свободную пару «Горы»-«Пустыня». Теперь на каждой паре карт лежит по Руке, и, следовательно, фаза завершается.



4. Откройте лавку

Чтобы построить лавку в выбранном месте, к этому месту должна вести непрерывная дорога из порта, где у игрока уже открыта лавка. Если эта дорога проходит через деревни или части города, в них у игрока тоже должны быть лавки.

- В порту и в деревне может быть только одна лавка.
- В каждой части Золотого города каждый игрок может открыть по одной (и только одной) лавке.
- Строительство начинает первый игрок, остальные строят по часовой стрелке. За один ход можно открыть 1 или 2 лавки.
- Чтобы открыть лавку в определённом месте, игрок сбрасывает карты местности, соответствующие типу данной местности.
- Для открытия лавки в порту связанная сеть дорог не требуется, поэтому в свой ход игрок может построиться в любом незанятом порту, сбросив 1 «портовую» карту с руки.
- Для открытия лавки в деревне и во внешней части городского квартала игрок должен сбросить 2 карты соответствующего типа местности.
- Для открытия лавки в одной из четырёх внешних частей городского квартала игрок должен сбросить 2 карты соответствующего типа местности и 1 карту ключа (см. раздел «Награды»).



- **Правило джокера.** 2 одинаковых карты местности могут заменить 1 карту любого типа местности. Например, 2 карты «Пустыня» можно сыграть как 1 карту «Лес» или 2 карты «Порт» – как карту «Горы».
- Примечание. Правилom джокера можно воспользоваться сколь угодно раз за ход.
- Открывая лавку, вы немедленно получаете награду.
- Сыгранные игроком карты местности кладутся в колоду сброса в открытую. Сыгранные карты ключа выходят из игры и отправляются в коробку.
- **Лимит карт в руке.** К концу хода на руках игрока не может быть больше 5-и карт местности. Если лимит превышен, игрок обязан сбросить любые лишние карты местности.
- Фаза заканчивается, когда каждый из игроков сделал ход.

Примечание. Не всегда получается открывать лавки каждый ход.

Пример постройки лавок

Синий игрок открыл лавку в одном из портов «пустынной» местности. Затем – в деревне по дороге из этого порта. А потом – во внешней части города. Свою следующую лавку он может разместить в одном из мест, указанных на картинке стрелками. Однако если он захочет постройиться во внутренней «пустынной» части города, ему сперва придётся раздобыть карту ключа. Один из способов сделать это – открыть лавку в «пустынной» деревне на реке, отмеченной на картинке. Кроме того, свою следующую лавку игрок может разместить в любом незанятом порту, сыграв «портовую» карту местности.



5. Подсчёт прибыли

Игроки получают прибыль по открытой в первой фазе карте прибыли. Она начисляется тем, у кого имеются нужные товары и/или лавки в нужных местах: на одной из рек или в одном из кварталов города.

Примечание. Роза ветров в левом верхнем углу карт прибыли соответствует розе ветров игрового поля. Это помогает легко находить указанные на картах области.

- **Прибыль за товары.** Каждый игрок, располагающий указанными товарами, получает 2 контракта.
- **Прибыль за лавки на реке.** Каждый игрок, имеющий лавку на указанной реке, получает 2 контракта.

- **Прибыль за лавки в городском квартале.** Каждый игрок, имеющий лавку в указанном квартале, получает 2 контракта.

Примечание. Чтобы гарантированно получить 2 контракта, игроку необходимо владеть хотя бы одной лавкой в указанной области или хотя бы одним изображённым товаром. Общее количество товаров и лавок не имеет значения.

- **Бонус доминирования.** Если игрок единственный, у кого имеется указанный товар, он получает 2 дополнительных контракта. Если игрок единственный, у кого открыты лавки на указанной реке или в городском квартале или если лавок его цвета там больше всего, он получает 2 дополнительных контракта.
- Фаза заканчивается, когда игроки получают заработанные контракты. Отыгранная карта прибыли выходит из игры.

Примечание. Купюры контрактов бывают 3-х номиналов: «1», «2» и «5». Игрок может разменять свои контракты в любое время. Однако общее их количество он всегда должен держать втайне от других.

Примеры подсчёта прибыли

1. Согласно карте прибыли, контракты выдаются за глиняную посуду и лавки на реке, разделяющей горы и долину. У Белого и Чёрного игроков на этой реке открыто по лавке, оба они получают 2 контракта. Если бы на этой реке стояли лавки только какого-то одного игрока, он заработал бы дополнительные 2 контракта по бонусу доминирования. Равно как и если бы кто-то из двух игроков построил лавку в третьей деревне на этой реке, которая пока остаётся свободной.



2. Прибыль начисляется за вино и лавки в «пустынном» квартале города. Красный, Синий и Чёрный игроки получают по 2 контракта, так как их лавки в этом квартале есть. Причём у Красного игрока их больше всех, так что он зарабатывает 2 дополнительных контракта.



5.

Смена первого игрока

Маркер первого игрока передаётся следующему по часовой стрелке игроку, и раунд заканчивается. Новый первый игрок начинает следующий раунд, открывая карту прибыли из колоды и выкладывая пары карт местности.

Награды

Открывая лавку в порту, деревне или части городского квартала, игрок тут же получает указанную награду. Награду он получает всего один раз – в момент постройки лавки.



Игрок берёт **1 или 2 монеты** из банка.



Игрок забирает в руку **1 карту местности** из сброса.



Игрок получает 1 карту ключа и кладёт её перед собой на стол.



Игрок просматривает колоду **карт бонуса**, выбирает 1 карту и кладёт её перед собой **в закрытую**. Колода возвращается на своё место. В конце игры карты бонуса принесут своим владельцам дополнительные контракты (см. раздел «Карты бонуса»).



Игрок забирает **1 карту бонуса** и кладёт её перед собой **в открытую**. Он может взять одну из трёх открытых карт товаров или верхнюю карту закрытой колоды. Если он забирает одну из трёх выложенных карт, он тут же докладывает из колоды новую открытую карту (если в колоде ещё есть карты). На каждой карте товаров изображено 2 разных товара.

Это важно! У одного игрока **не может быть больше 4-х** карт товаров. Если он берёт 5-ую, то обязан скинуть любую свою карту товаров, сброшенная карта при этом выходит из игры.



Первый, кто открывает лавку во внешней части городского квартала, получает **5 контрактов**. **Второй** построившийся там же игрок получает **3 контракта**. Остальные не получают ничего. В некоторых внешних частях кварталов **первому** торговцу достаётся ещё и **1 монета**.



Первый, кто открывает лавку **во внутренней части** городского квартала, получает **10 контрактов** и **1 карту местности** из сброса. **Второй** построившийся там же игрок получает **6 контрактов**. Остальные игроки не получают ничего.

Примечание. Несмотря на то, что игрок, открывший лавку в какой-либо части квартала третьим или четвёртым, не получает награды, строительство всё равно может иметь смысл. Например, чтобы заработать контракты при подсчёте прибыли или чтобы получить доступ к соседним частям города.

Карты бонуса

Всего в игре 8 различных карт бонуса. Взявшие их игроки получают в конце игры дополнительные контракты.



Игрок получает по 3 контракта за каждую имеющуюся у него карту товаров.

Игрок получает по 2 контракта за каждую имеющуюся у него монету.



Игрок получает по 1 контракту за каждую свою лавку в Золотом городе.

Игрок получает по 2 контракта за каждую свою лавку на реке.



Игрок получает по 1 контракту за каждую свою лавку в указанной местности.

Окончание игры

Игра заканчивается в одном из двух случаев.

1. Один из игроков построил все доступные ему лавки. Текущий раунд доигрывается до конца.

или

2. Игроки получили прибыль по последней карте прибыли из колоды.

Игроки открывают свои карты бонуса и получают причитающиеся им контракты. Затем подсчитывают набранные ими в течение игры контракты. Тот, кто набрал наибольший результат, становится победителем. Если несколько игроков набирают одинаковое максимальное число, побеждает игрок, открывший больше лавок. Если ничья сохраняется, сравнивается количество заработанных монет. Если победитель по-прежнему не определён, значит, в игре их несколько.

Примечание. Игра может окончиться и раньше, если игрок, в резерве которого ещё имеются лавки, не может больше построить ни одну, так как свободных портов не осталось, соединений с незанятыми деревнями у него нет, а в городе он построился везде, где мог. Этот игрок автоматически проигрывает. Текущий раунд доигрывается до конца. Начисление бонусных контрактов и определение победителя происходит как обычно.

Переводчик: Александр Петрунин (balury@gmail.com)

Вёрстка: Алексей «Yushin» Юшин

Designer: Michael Schacht

Graphics: Claus Stephan and Martin Hoffmann

Publisher: Z-Man Games, Inc.

64 Prince Road, Mahopac, NY 10541

Web: <http://www.zmangames.com/>

E-mail: sales@zmangames.com

© 2010 Z-Man Games, Inc.

© 2009 KOSMOS Verlag

MADE IN GERMANY

Z-MAN
games

KOSMOS