

КОСМОПОЛИС



ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ:

72 карты профессий:

18 каждого цвета, номиналом от «2» до «6» (по 3 номиналом «2» и «6», по 4 номиналом «3», «4» и «5»)



Агент



Жрец



Учёный



Торговец

4 карты столицы:

На них указано особое действие, доступное для каждого из цветов



4 карты модификаторов:

Номиналом +4, +2, -3, -1



8 жетонов золота



Правила игры

Цель игры: игроки по очереди выкладывают карты либо перед собой (в свой ГОРОД), либо на середину стола (в СТОЛИЦУ). Карты в городе принесут вам очки в конце игры, а розыгрыш карты в столицу позволит выполнить особое действие. В конце раунда суммарный номинал карт одного цвета в вашем городе не должен превышать номинал карт этого цвета в столице, иначе ваш город потеряет карты этого цвета. Выигрывает игрок, набравший больше всего очков по окончании третьего раунда.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Положите 4 карты столицы лицевой стороной вверх по середине стола.
- Перемешайте колоду профессий и положите лицевой стороной вниз рядом с картами столицы. Раскройте верхнюю карту из колоды и положите на карту столицы того же цвета, так чтобы был виден символ особого действия в верхней части карты столицы.
- Перемешайте карты модификаторов и раздайте по одной всем игрокам. Тот, кто получил карту с наибольшим значением (+4 — наибольшее, -3 — наименьшее), становится первым игроком в первом игровом раунде. Соберите карты модификаторов, перемешайте и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с картами столицы.
- Положите стопку жетонов золота рядом с картами модификаторов.

Колода профессий



Карты столицы



Карты модификаторов



Жетоны золота



Пример: первая взятая карта розового цвета (жрец). Положите её с небольшим смещением на розовую карту столицы.

ХОД ИГРЫ

Игра продолжается **3 раунда**. Каждый раунд состоит из **3 этапов**. Проходите их в такой последовательности:

1. Выбор карт
2. Розыгрыш карт
3. Конец раунда

1. ВЫБОР КАРТ

Первый игрок раздаёт всем на руки карты профессий. Если в партии участвуют 2–3 игрока, каждый получает 6 карт профессий. Если в партии участвуют 4 игрока, каждый получает 5 карт профессий.

Начинается драфт. Все должны одновременно выбрать 2 карты из полученных и отложить перед собой лицевой стороной вниз. Как только все это сделают, каждый игрок передаёт оставшиеся на руках карты соседу слева. Процесс повторяется: каждый откладывает ещё 2 карты и передаёт оставшиеся карты (или одну карту при игре вчетвером) соседу слева. Последние переданные карты (или карта) остаются у получившего их игрока. Игроки собирают на руку карты, отложенные и полученные во время драфта. Таким образом у каждого игрока в начале игры на руке должно быть 6 (если участвуют 2–3 игрока) или 5 карт (если четверо).

2. РОЗЫГРЫШ КАРТ

Все игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход вы должны разыграть (выложить) одну карту с руки в открытую в одну из двух зон:

- либо в ваш ГОРОД (перед собой);
- либо в СТОЛИЦУ (в середину стола).

Разыграв карту в СТОЛИЦУ, вы должны немедленно выполнить соответствующее особое действие (см. далее).

Карты одного цвета складывайте вместе — как в вашем городе, так и в столице. Кладите их одну на другую с небольшим смещением, так чтобы их номинал был виден.



Пример: Виктор разыгрывает синюю карту в столицу и выполняет особое действие агента.



ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Разыграв карту в СТОЛИЦУ, вы ДОЛЖНЫ (по возможности) выполнить соответствующее особое действие:



УЧЁНЫЙ (ЗЕЛЁНЫЙ):

Возьмите на руку верхнюю карту из колоды профессий. Если колода пуста, вы не берёте карту.



ТОРГОВЕЦ (ЖЁЛТЫЙ):

Возьмите один жетон золота из стопки и положите его перед собой. Если стопка пуста, вы не получаете жетон.





АГЕНТ (СИНИЙ):

Возьмите и посмотрите верхнюю карту из колоды модификаторов, не показывая другим игрокам. Затем положите её лицевой стороной вниз выше одной из карт столицы. Если колода модификаторов пуста, вы не берёте карту.



Пример: Виктор смотрит карту модификатора, не показывая остальным игрокам, и решает положить её выше торговца.



ЖРЕЦ (РОЗОВЫЙ):

Возьмите из столицы синюю, жёлтую или зелёную карту с наименьшим номиналом в своём цвете (если есть) и положите её лицевой стороной вверх в свой ГОРОД (не забирайте её на руку!).

Пример: Мария выбирает синий цвет. Она берёт из столицы синюю карту с наименьшим номиналом и кладёт в свой город.



3. КОНЕЦ РАУНДА

Если в конце хода у одного из игроков не осталось карт на руке, остальные делают ещё один ход, после чего раунд закончен.

Обратите внимание! Как только все игроки сделали последний ход в раунде, они выкладывают оставшиеся на руках карты лицевой стороной вверх в свои ГОРОДА. Затем они выполняют шаги, описанные далее.

ПРОВЕРЬТЕ ПРЕДЕЛЫ И СБРОСЬТЕ КАРТЫ

- Сначала раскройте карты модификаторов, лежащие выше карт столицы.
- Затем каждый игрок сравнивает общий номинал карт каждого цвета в своём ГОРОДЕ с общим номиналом карт этого же цвета в СТОЛИЦЕ. **Важно!** Карта модификатора увеличивает или уменьшает общий номинал карт того цвета в столице, к которому была применена.



Карты модификаторов влияют на общий номинал карт определённого цвета, размещённых в столице.

Для каждого цвета: если общий номинал карт одного цвета в вашем городе **превышает** общий номинал карт этого цвета в столице, вы должны сбросить все карты этого цвета из своего города.

Трата золота: если вы превысили предел карт одного или нескольких цветов, вы можете «оплатить» разницу вашими жетонами золота, чтобы не сбрасывать карты. За каждый потраченный жетон золота вы увеличиваете предел карт одного цвета на 1. Потраченные жетоны верните в стопку в центре стола.

БОНУСНЫЕ КАРТЫ

Для каждого из цветов определяется игрок, собравший наибольший общий номинал карт этого цвета в своём ГОРОДЕ. Этот игрок в качестве бонуса забирает карту с наибольшим номиналом этого цвета из СТОЛИЦЫ. Если претендентов несколько, то игрок, чей ход был раньше, берёт

карту с наибольшим номиналом, затем следующий претендент берёт карту с наибольшим номиналом из оставшихся в столице и так далее. Положите бонусную карту ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ перед собой (не в ваш город). Эта бонусная карта принесёт победные очки в конце игры.

*Торговцы в столице
в конце раунда:*



*Достаётся
Александр*



*Достаётся
Марии*



Пример: у Александра, Марии и Виктора в городах одинаковый общий номинал жёлтых карт. Поскольку Александр первый игрок, он получает карту номиналом 6 в качестве бонусной. Мария сидит слева от Александра, поэтому забирает карту номиналом 4. Виктор остаётся без бонусной карты, так как в столице закончились жёлтые карты.

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ (НЕ ПРОВОДИТСЯ В КОНЦЕ РАУНДА 3)

- Перемешайте все 4 карты модификаторов и создайте новую колоду.
- Игрок с наибольшим номиналом всех карт (всех цветов) в его ГОРОДЕ (бонусные карты не считаются) становится первым игроком следующего раунда. Если претендентов несколько, то первым игроком становится тот, кто сидит ближе всего (по часовой стрелке) к предыдущему первому игроку.
- Начинается новый раунд: раздайте и выберите новые карты (см. «1. Выбор карт»).

Обратите внимание, что все оставшиеся в СТОЛИЦЕ и ГОРОДАХ карты сохраняются на следующий раунд.

**ПРИМЕР
(КОНЕЦ РАУНДА):**



СТОЛИЦА:



Общий номинал
столицы

=9

=3

=9

=12

**ГОРОД
ИГРОКА:**



Общий номинал
города

=11

=4

=6

=13

Потрачено
жетонов золота



Виктор тратит 3 жетона, чтобы не сбрасывать синие и жёлтые карты. Таким образом, ему придётся сбросить только розовую карту.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра заканчивается в конце третьего раунда. Каждый игрок подсчитывает свои победные очки, суммируя следующее:

- общий номинал всех карт, оставшихся в его ГОРОДЕ;
- общий номинал всех полученных бонусных карт;
- 1 очко за каждый непотраченный жетон золота.

Побеждает игрок, набравший больше всего очков. Если претендентов на победу несколько, то побеждает тот из них, у кого больше всего карт номиналом 6 (как в городе, так и среди бонусных карт). Если и в этом случае не получается определить победителя, то подсчитываются карты номиналом 5, затем карты номиналом 4 и так далее.

ПОЯСНЕНИЯ

- **Агент:** можно разыгрывать любое количество карт модификаторов выше каждого из цветов в столице.
- **Жрец:** разыгрывая в столицу розовую карту, вы не можете забрать из неё другую розовую карту. Вы должны выбрать другой цвет и затем забрать в свой город карту этого цвета с наименьшим номиналом (если есть).
- **Учёный:** если игрок в качестве последней карты разыгрывает в столицу зелёную, то правило окончания раунда не срабатывает, так как он должен немедленно взять из колоды новую карту.
- **Редкий случай:** если в начале третьего раунда в колоде недостаточно карт и игроки не могут получить по 6 карт на руки, раздайте оставшиеся карты так, чтобы у всех игроков их было поровну.



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Эйлиф Свенссон и Кристиан Амундсен Остбю
Иллюстрации и графическое оформление: Кванчай Мория
Игру тестировали: Лин-Хайди Исаксен, Ингер-Йоханна Берг, Гейр-Андре Вальквист, Тур-Мариус Йенсен, Ронни Эвтевог, Томми Рейтан, Бенте-Танген Рейтан, Биргер Ходт, Джейсон Вудбёрн, Даг-Эйвинд Эвенсен, Александр Линдаль Кронстад, Осмунд Свенссон, Ханне-Сэвик Опдаль и Нора Опдаль-Свенссон

©2016 Aporta Games

©2016 Eilif Svensson & Kristian Amundsen Østby

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Переводчик: Иван Шелуханов
Редакторы: Евгения Некрасова, Валентин Матюша
Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова
Корректор: Ольга Португалова
Предпечатная подготовка: Иван Суховой
Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2017 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
hobbyworld.ru

