



CITY TYCOON

ГОРОДСКОЙ МАГНАТ

Добро пожаловать!

Я рад, что Вы решились прийти на эту встречу и принять участие в нашем проекте. Ах, но я забегаю вперед! Простите меня. Садитесь, пожалуйста. Давайте обойдемся без формальностей. Зовите меня просто Мэр. Не хотите ли выпить? Перед Вами официальное приглашение, а также документация по проекту и инструкции, которые помогут разобраться в деталях. Вот наша ситуация: Мы получили значительные субсидии и гранты для разработки города будущего.



Чтобы минимизировать риски, мы направили информацию о проекте нескольким бизнесменам, не только Вам. У нас есть планы и проекты, но нам не хватает людей, которые могут преобразовать чертежи и компьютерные модели в процветающий город.

Наряду с приглашением, каждый из вас получает чемодан. Он стоит рядом с вашим стулом. Внутри вы найдете 20 долларов – неплохо для начала?.. Конечно, 20 лимонов. Но зачем для такой не кислой суммы такие кислые слова? Давайте без них. Вы найдете остальные детали в полученных документах. Удачи.

«Городской магнат» - экономическая игра от 2 до 5 игроков, в которой игроки выступают в роли инвесторов, участвующих в проекте по созданию города будущего. Цель заключается в развитии городского пространства и удовлетворении потребностей жителей. Игроки строят районы и поставляют ресурсы в свои районы, чтобы заработать различные бонусы. В конце игры игрок с наибольшим количеством победных очков выигрывает.

КОМПОНЕНТЫ

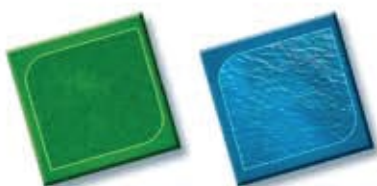
168 ТАЙЛОВ



4 стартовых тайла - отличаются буквой "S" на рубашке. В начале игры они формируют центр города.



6 тайлов производства электричества и 6 тайлов производства воды - двусторонние тайлы с красным и синим фоном, которые снабжают город электроэнергией и водой.



32 тайла благоустройства - тайлы с парком с одной стороны и водоемом с другой.



120 тайлов районов - все остальные. Их оборотная стороны указывают, в каком раунде (I-IV) они используются. Районы используются для расширения города.

85 КУБИКОВ РЕСУРСОВ

30 красных кубиков, 25 синих кубиков, 25 желтых кубиков, 5 больших желтых кубиков (эквивалентно 5 мелким кубикам)



Каждый из трех ресурсов в игре (электричество, вода и товары) имеет свой собственный цвет кубов. Они используются для обозначения потока ресурсов и применяются в отдельных районах.

130 МАРКЕРОВ ИГРОКОВ



Есть 5 комплектов маркеров пяти разных цветов (26 для каждого цвета), которыми игроки будут отмечать построенные районы, количество победных очков, а также порядок хода игроков.

ПОЛЕ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ



Игроки отмечают свои заработанные победные очки на этом поле. Игрок, который получает наибольшее количество победных очков, побеждает. Так же на этом поле расположен трек, с помощью которого определяется порядок хода игроков

ДЕНЬГИ

30 монет со значением "1", 30 монет со значением "5", 10 монет со значением "10", 10 монет со значением "25".



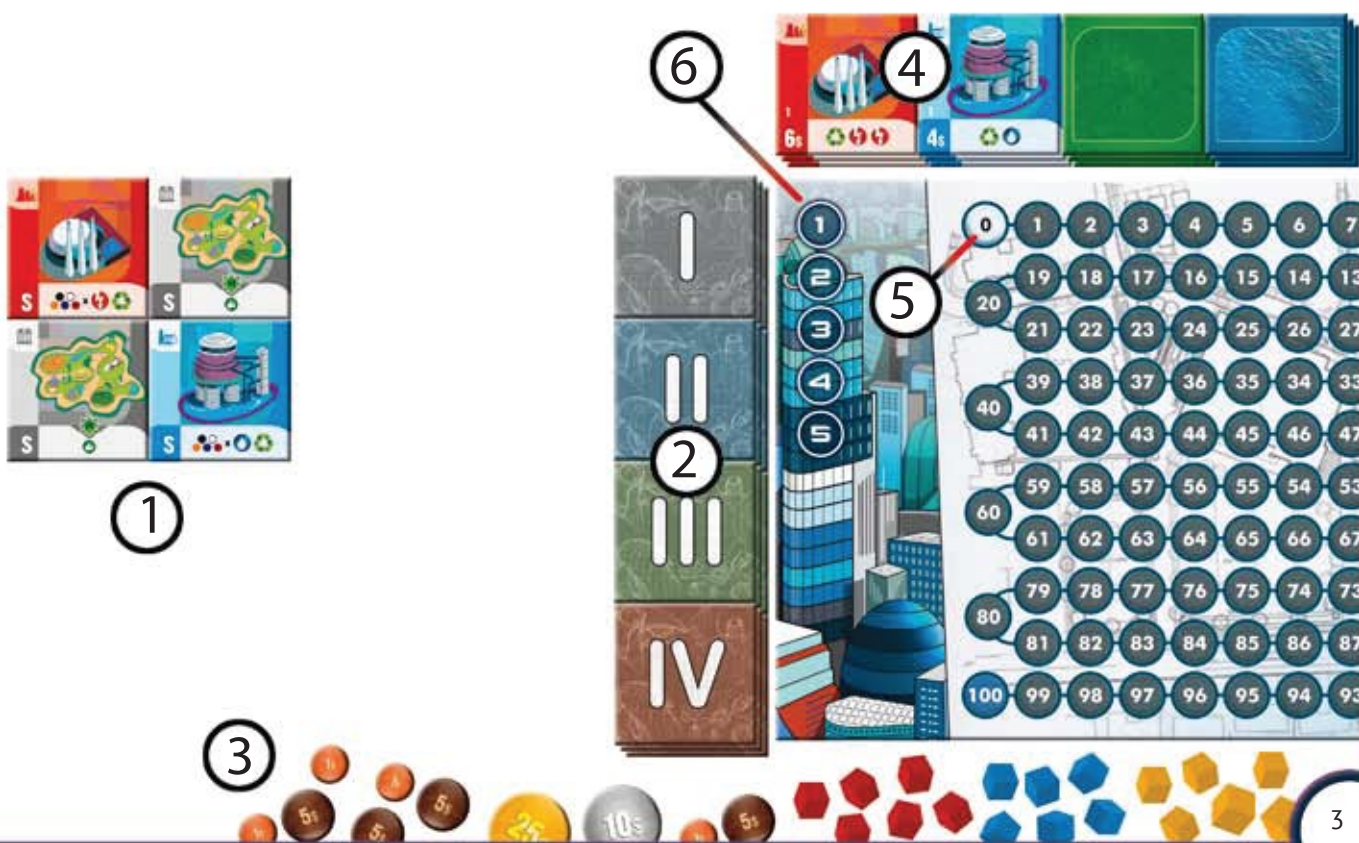
Деньги бывают 4 номиналов: 1, 5, 10, 25. Игроки платят деньги, чтобы купить новые районы и оплатить передачу ресурсов.

ИНСТРУКЦИЯ

Эта книга правил объясняет, как играть.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

4 стартовые плитки располагаются в центре стола, как показано на рисунке [1] (их отличает букву "S" на рубашке). Положите кубы ресурсов, равные количеству игроков, на стартовые тайлы производства воды и электричества. (Например, при 4-х игроках, положите 4 синих куба на производство воды и 4 красных куба на электростанцию). При игре с 2 или 3 игрока вам нужно разместить стартовые тайлы по-другому. (Посмотрите рисунок на странице 4) Тайлы районов делятся на 4 стопки в соответствии с номерами на рубашке (I, II, III и IV). Положите 4 стопки лицом вниз рядом с полем. [2]

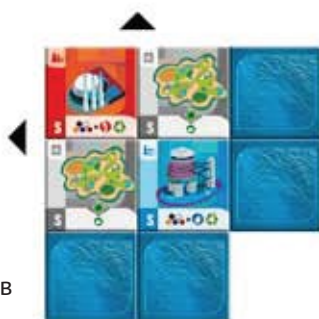


Положите кубики ресурсов (синие, красные, желтые) [3] и деньги у поля. Тайлы водо- и электроснабжения разместите двумя стопками рядом с полем. В этих стопках тайлы должны быть отсортированы так, чтобы номер 1 был сверху, а номер 6 внизу [4]. Тайлы благоустройства положите рядом. Каждый игрок забирает набор из 25 маркеров игрока. Каждый игрок ставит один маркер на "0" трека подсчета очков [5]. Вторым будет использоваться для обозначения порядка хода игроков во время игры [6]. В первом раунде очередность хода определяется случайным образом. Первый игрок получает \$ 20, каждый последующий игрок получает на \$ 2 больше, чем предыдущий игрок (второй игрок получает \$ 22, третий получает \$ 24, и т.д.) Все деньги игроков должны быть видны другим игрокам.

Можно начинать игру.

ПОДГОТОВКА для 2 и 3-х игроков. При 2-х игроках, 2 стороны от центра города (все места к югу и востоку от центра города) являются неактивными. При 3-х игроках, 1 сторона от центра города неактивна (все места к югу от центра города). Положите тайлы воды рядом с этими сторонами, чтобы помнить, что эти стороны не доступны.

Стрелки указывают направления возможного расширения для 2-х игроков, для 3-х игроков



для 2-х игроков



для 3-х игроков

ХОД ИГРЫ

Игра длится 4 раунда, и во время каждого раунда игрокам предстоит пройти 5 этапов.



Порядок действий в раунде:

1. Порядок игроков. Определяется порядок хода игроков для этого раунда. (Этот этап пропускается в первом туре, порядок игроков определяется случайным образом),
2. Новые тайлы. Сдаются и выбираются 6 тайлов районов,
3. Строительство. Игроки поочередно выкладывают тайлы районов,
4. Снабжение - Игроки поочередно поставляют ресурсы в свои районы,
5. Уборка - Удалите использованные кубики ресурсов и обновите их на тайлах производства, где это возможно.

Вот план. У вас есть деньги. Я руковожу строительством города, который будет максимально удовлетворять потребностям жителей. Ваша цель – делать это как можно лучше. На кону существенное денежное вознаграждение.

Но вы не единственный претендент на вознаграждение. Жители сами решат, кто заслуживает премии.

1. Порядок игроков.

Переставьте маркеры игроков на треке порядка от самых бедных до самых богатых. Игрок с наименьшими деньгами будет первым, а игрок с наибольшим количеством денег будет последним. В случае ничьей между игроками их относительный порядок в предыдущем раунде остается неизменным.



Это хорошо - быть первым! Строишь первым и поставляешь ресурсы первым, очень выгодно. С другой стороны, ходить позже означает иметь дополнительные деньги, которые могут быть полезны ... Трудный выбор ...

2. Новые тайлы

Каждый игрок получает по 6 случайных тайлов районов из стопки текущего раунда (I, II, III или IV). Игроки видят только свои тайлы. Каждый игрок выбирает один из своих тайлов и выкладывает его лицом вниз перед собой. Каждый игрок затем передает оставшиеся 5 тайлов игроку слева и получает 5 тайлов от игрока справа. Это продолжается, пока каждый игрок не выложит перед собой 6 тайлов районов. Они остаются скрытыми от других игроков до момента использования.



Строящиеся районы! Ваш выбор определит ваши возможности! Выбирайте районы, наиболее подходящие для вашей стратегии. Но иногда стоит взять тайл, ненужный Вам, но нужный вашему оппоненту - Вы всегда можете продать его позже. Важно оставаться впереди - не важно как!

3. Строительство

Игроки по очереди в соответствии с порядком игроков строятся, начиная с первого игрока. В свой ход игрок должен показать один из своих тайлов районов, чтобы сделать 1 из 3 возможных действий: • Создание района • Строительство водной или электрической станции • Продажа тайла. После хода одного из игроков, ход переходит к следующему игроку на треке порядка. (После хода последнего игрока опять ходит первый игрок.) Строительство заканчивается, когда у игроков не осталось тайлов районов, то есть каждый игрок сделал 6 действий.



Я ненавижу лентяев! Арбайтен-Арбайтен! До заката еще далеко! Что? Вы хотите подождать и посмотреть, что делают другие? Ни в коем случае! Либо вы работаете, либо... фойер... уволены! Многие хотели бы оказаться на вашем месте. Перестаньте тратить время и возвращайтесь к работе!

СТРОИТЕЛЬСТВО РАЙОНА

Чтобы построить район, игрок должен выбрать место для тайла - он должен касаться по меньшей мере одной из сторон любого ранее размещенного тайла. (Любого тайла, в том числе тайла благоустройства.) Игрок оплачивает стоимость плитки и кладет один из своих маркеров на тайл. Это означает, что только этот игрок сможет снабжать этот район.

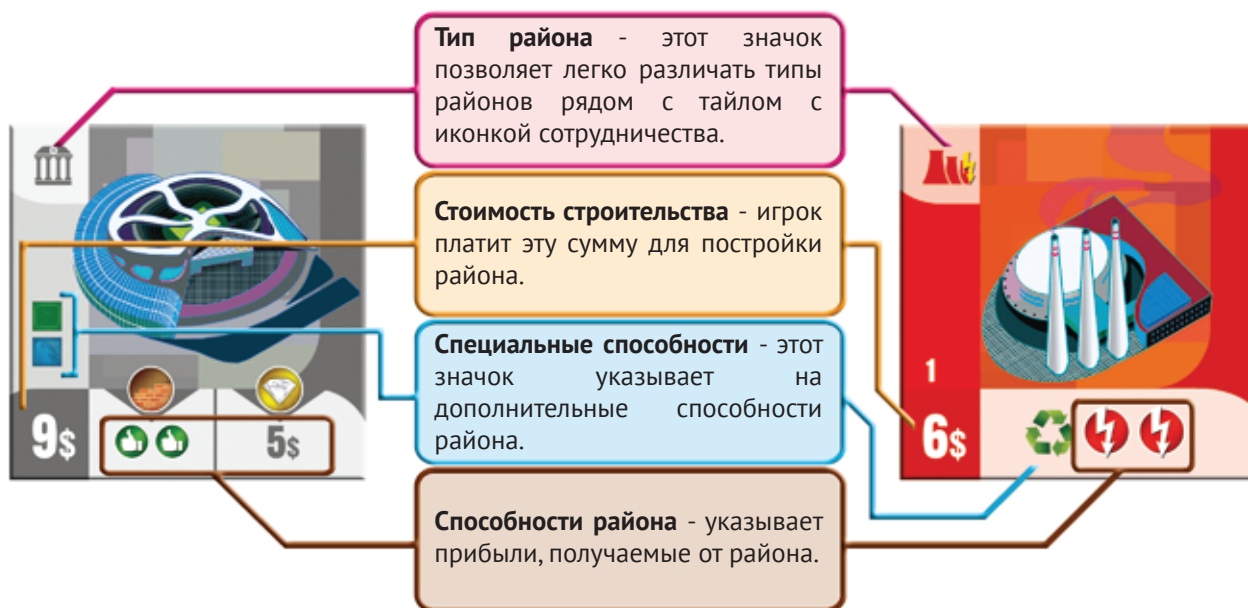


Несколько советов о размещении районов: убедитесь, что есть легкий доступ к ресурсам. Без них большинство ваших районов не будет приносить прибыль. И вместо того, чтобы быть перспективным предпринимателем, вы окажетесь в итоге банкротом.

Вы спрашиваете, какие тайлы следует выбирать? О, я думаю, что все они полезны, так что я оставляю решение за Вами. Хотя признаю, что некоторые из них немного меньше ... выгодны. Городской парк не будет увеличивать ваши деньги, но не думайте только о себе - думайте о жителях!



ОПИСАНИЕ ТАЙЛОВ И ИКОНОК



1 победное очко - игрок перемещает свой маркер вперед указано количество полей на треке подсчета очков. Тот, кто имеет наибольшее количество очков, выигрывает.



Электричество, вода – Кубики ресурсов производства электричества и воды. Доставка ресурсов в район с этой иконкой дает выгоду, указанную под иконкой.



Товары – Кубики товаров дают прибыль при поставках из товаро-производящих районов. Доставка товаров для района с такой иконкой дает выгоду, указанную под ней. Товар, полученный как прибыль от поставок, хранится перед игроком в открытую. Игрок может доставить этот товар в нужный район без транспортных расходов, помещая его непосредственно на тайл района.



Строительство - Сразу же после размещения тайла игрок получает прибыль, указанную под этой иконкой.



Сотрудничество – Прибыль от этого района добавляется и к прибыли каждого соседнего района, который имеет иконку такого же цвета. *Пример: зеленая иконка дает победное очко всем смежным зеленым районам, когда этот район получает снабжение.* **Примечание: Это также действует на районы оппонентов!**



Переработка – Водо- и электростанции с этой иконкой восстанавливают свои ресурсы в фазе очистки.



Переменная стоимость – прибыль от выкладывания района зависит от стоимости, затраченное на его строительство. При строительстве района, выберите желаемую стоимость и получите соответствующую прибыль.



Тайлы местности: Парки - После строительства района с этим символом, игрок кладет указанное количество тайлов парка рядом с построенным районом. Тайлы парка, которые не могут быть размещены (из-за недостатка места), не выкладываются. Каждый выложенный тайл парка также получает один из маркеров игрока. Ресурсы транспортируются через эти тайлы так же, как через другие районы.



Тайлы местности: Водоем - После строительства района с этим символом, игрок кладет указанное количество тайлов водоемов рядом с построенным районом. Тайлы воды, которые не могут быть размещены (из-за недостатка места), не выкладываются. Тайлы воды не получают маркеров игрока. Ресурсы не могут транспортироваться через тайлы воды.



Жилой район



Торговый район



Деловой район



Промышленный район



Специальный район



Электростанция



Водоснабжение



Существуют различные виды районов, обозначенные цветными значками. У некоторых тайлов четвертого раунда есть такая иконка. Это означает, что вы зарабатываете победные очки за каждый уже имеющийся у вас район определенного типа, когда вы выкладываете этот тайл. Иконка указывает тип района и очки, получаемые за уже имеющиеся районы этого типа.

СТРОИТЕЛЬСТВО ВОДО- ИЛИ ЭЛЕКТРОСТАНЦИИ

Игрок может выбрать и сбросить один из тайлов района для создания водо- или электро-станции. Игрок берет верхний тайл из нужной стопки станций, платит его стоимость, и добавляет его в город, чтобы хотя бы одна из его сторон прилегала к уже выложенному району. Тайлы двухсторонние - игрок выбирает сторону, которую хочет построить. Положите на тайл указанное на нем количество ресурсов и маркер игрока, выложившего тайл.



ПРОДАЖА ТАЙЛА РАЙОНА

Игрок может выбрать и сбросить один тайл, чтобы получить \$ 5 из банка.

4. Снабжение районов

Игроки снабжают районы в определенной на раунд очередности, начиная с первого игрока.

В свой ход игрок выбирает один из своих районов для снабжения ресурсами и получения дохода. При подаче электричества или воды кубики должны перевозиться с 1 или более станций до выбранного района. Если они будут транспортироваться через тайлы, не принадлежащие игроку, то транспортные расходы должны быть оплачены. (Транспортировка по собственным районам игрока бесплатна.)

Если игрок не может или не хочет снабжать свой район, он пасует. И больше не совершает никаких действий в эту фазу. (Так что у игроков, возможно, будет разное число действий в эту фазу.) Игрок не может снабжать районы оппонентов. После завершения хода одного из игроков, следующий игрок по треку очередности начинает свой ход. (После хода последнего игрока ходит первый игрок) Фаза снабжения продолжается, пока все игроки не спасуют.



В каждый из четырех раундов игроки поставляют ресурсы в свои районы. Снабжение может требовать сочетания ресурсов для одного из районов. Районы требуют конкретные ресурсы – поставьте их и получите прибыль.

Вода и электричество могут быть взяты на любой соответствующей станции, даже не на одной(своей собственной, города или другого игрока) и транспортируются от тайла к тайлу через боковые их стороны до нужного района. Товары (ранее собранные перед игроком) доставляются непосредственно в район без каких-либо транспортных затрат. Для каждого кубика воды или электричества, взятого на станции другого игрока, игрок должен **заплатить \$ 2** владельцу завода. Для каждого кубика транспортные расходы в размере \$ 2 также должны быть выплачены владельцу каждого тайла, принадлежащего другому игроку, на пути между станцией и районом назначения. Игрок должен также заплатить \$ 2 городу за каждый кубик, взятый с городских станций или перемещенный, через принадлежащие городу тайлы, но 4 городских тайла считаются одним большим тайлом. Поэтому город никогда не получит больше \$ 2 за транспортировку. Транспортировка по собственным районам игрока осуществляется бесплатно.

Помните, что тайлы парков находятся в собственности и могут быть использованы во время транспортировки, а тайлы водоемов не могут



Может это звучит странно. Но это действительно так работает: Вы выбираете один из своих районов, на котором пока нет кубиков, выбираете, где вы получите необходимые ресурсы, оплачиваете транспорт, и получаете выгоду. Если ресурсы транспортируются через чужие районы, необходимо за это заплатить. В идеале Вам надо иметь свои собственные водо- и электростанции рядом с несколькими вашими районами. Тогда транспортировка будет бесплатной. Затем следующий игрок делает то же самое, и, когда очередь дойдет опять до Вас, вы выбираете другой район для снабжения. Если Вы пасуете, Вы в этой фазе больше не осуществляете действий.

Кубики товаров не требуют транспортных расходов. Они просто помещаются непосредственно на выбранном районе.

Иногда игрок будет транспортировать различные виды ресурсов из различных мест, а также поставлять товары в течении одного хода. Для снабжения данного района все необходимые кубики должны быть доставлены и все транспортные расходы должны быть оплачены во время хода. Если это невозможно, необходимо выбрать другой район или спастовать.



Пример. Ваш ход, Вы играете красным цветом:

1 - Вы транспортируете 2 кубика: электричество и вода с городских станций. Районов синего игрока на маршруте нет, так что он денег не получает, а городу надо заплатить \$ 2 за электричество и \$ 2 за воду.

2 - Вы транспортируете 1 кубик с электростанции синего игрока через 2 района синего игрока. Вы платите $3 \times \$ 2 = \$ 6$ синему игроку.

3 - Вы транспортируете 2 кубика с вашей электростанции через район города. Вы платите $2 \times \$ 2 = \$ 4$ до города.

①



②



③



Доставленные кубики помещаются на тайл района (для обозначения, что они были доставлены в этом раунде), а игрок немедленно получает соответствующее вознаграждение. Район может быть снабжен только один раз за раунд, даже если у вас есть достаточно ресурсов, чтобы снабдить его еще раз.



Каждый район может быть снабжен только один раз за раунд! Игрок может выбирать район для снабжения и маршрут доставки кубиков. Когда вы указываете район, вы должны выбрать один из доступных! Помните, что только один!

5. Уборка

Фаза уборки предшествует следующему раунду или концу игры. После первых 3-х раундов удалите все кубики из всех районов, которые были обслужены, и положите их обратно в банк ресурсов. Кубики на водо- и электростанциях оставьте. На станциях с иконкой переработки добавьте кубики до исходного значения. После 4-го раунда игра заканчивается.

КОНЕЦ ИГРЫ

После 4-го раунда подсчитываются очки, чтобы определить победителя.

Игроки получают 1 победное очко за каждые \$ 10 на руках в конце игры. (Деньги, потраченные на покупку победных очков, возвращаются в банк.) Кубики товаров (желтые кубики) и ресурсов на станциях не дают очков.

У кого больше очков, тот и победитель. При равенстве очков посмотрите, у кого сколько осталось наличных. Побеждает игрок с большим количеством денег.

Если опять равенство – побеждают все игроки с максимальными количеством очков и денег.



Перевод: Vlad Choporov (vladdrak)
Вёрстка: yushin
© 2011 Publisher REBEL.PL

И это всё - рукопожатие мэра и благодарность горожан лучшему игроку. И если Вам повезло немножко подзаработать за счет города, никто не может винить Вас за это ... Спасибо!

