

# НЕБОСКРЕБ-СИТИ

Возможно ли представить современный мегаполис без небоскребов?  
В игре «Небоскреб-сити» вам предстоит доказать, что вы – лучший в постройке  
многоэтажных зданий, уходящих вершушками в облака. Почувствуйте себя королем мира!

## КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле



45 карт постройки (по 5 каждого типа)



рубашка



4 планшета игрока

4 маркера победных очков



96 строительных блоков (24 каждого из четырех цветов высотой от 1 до 4 этажей)



3 четырехэтажных

4 трехэтажных

6 двухэтажных

11 одноэтажных

1 маркер первого игрока



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

2

Каждый игрок выбирает цвет, получает планшет, 24 строительных блока (запас игрока) и маркер победных очков (выглядит, как одноэтажный строительный блок) своего цвета.

Лишние строительные блоки уберите в коробку.

3

Поместите маркеры победных очков всех игроков на отметку «0» шкалы победных очков.

4

Самый старший игрок берет маркер первого игрока (черный блок).

1

Поместите игровое поле в центре стола. Игроки должны сесть напротив разных сторон игрового поля.

5

Первый игрок перемешивает карты постройки и выдает каждому игроку по 4 случайные карты (взакрывает).

Оставшиеся карты положите стопкой рядом с игровым полем.

**ВАЖНО!**

**Игроки не могут показывать друг другу карты.**



## ХОД ИГРЫ

Игра проходит в 4 раунда.  
Каждый раунд состоит из 3 этапов:

1. **Выбор строительных блоков в начале раунда.**
2. **Розыгрыш карты и строительство (по очереди).**
3. **Подсчет победных очков в конце раунда.**

### 1. ВЫБОР СТРОИТЕЛЬНЫХ БЛОКОВ

Перед началом раунда каждый игрок выбирает 6 строительных блоков из запаса и помещает их на свой планшет. После того, как раунд начался, поменять их нельзя.



**ВАЖНО!** Первый игрок может начать свой ход только после того, как все игроки выбрали по 6 строительных блоков.

### 2.a РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

В свой ход игрок разыгрывает одну из своих карт, размещая ее в открытую рядом со своим планшетом. Карту **нужно** выложить схемой строительства в сторону поля (рисунком к себе). Вращать ее нельзя. После этого игрок берет в руку новую карту из колоды.



Вы должны положить карту так, чтобы картинка была направлена к вам.

## 2.6 СТРОИТЕЛЬСТВО

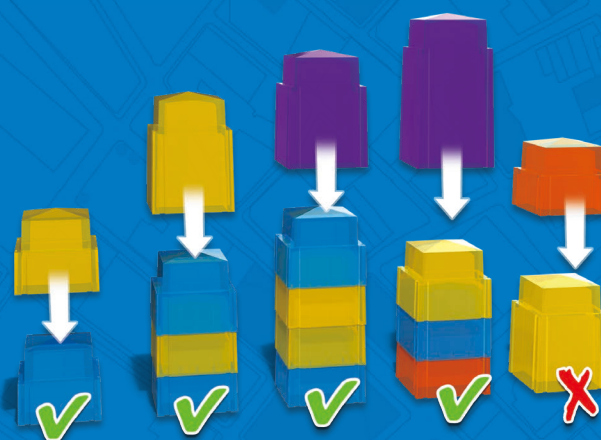
Выберите любой строительный блок со своего планшета и разместите его в квартале, отмеченном на сыгранной вами карте красным цветом. Вы можете поместить этот строительный блок в любом из шести городов, изображенных на игровом поле, при соблюдении двух условий:

**А.** Квартал размещения совпадает с указанным на сыгранной вами карте (соответствующая клетка отмечена красным). Поскольку игроки сидят по разным сторонам игрового поля, одинаковые карты называют на разные кварталы в городах для каждого из них.



**ВАЖНО!** Вы можете выбрать любой город, но должны поместить строительный блок в квартал, указанный на сыгранной вами карте.

**Б.** Вы можете поставить строительный блок на чужое здание. Блок можно поместить **ТОЛЬКО** в том случае, если в итоге этажей вашего цвета в этом здании будет не меньше, чем у предыдущего владельца здания. **Соединять два блока в один для такой постройки нельзя.**



Владелец здания – тот игрок, чей блок в данный момент находится наверху здания.

**Если вы хотите поместить свой строительный блок поверх чужого здания, ваших этажей должно стать столько же или больше, чем у предыдущего владельца.**



### 3. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Раунд заканчивается, когда все игроки разместили по 6 строительных блоков со своих планшетов. Игроки подсчитывают очки и перемещают маркеры победных очков.

#### А. САМОЕ ВЫСОКОЕ ЗДАНИЕ

Игрок, владеющий самым высоким зданием на игровом поле, получает 3 очка. Если в номинации лидируют несколько игроков, никто не получает очки за самое высокое здание в этом раунде.



#### Б. ПРЕВОСХОДСТВО В ГОРОДЕ

Игрок, владеющий наибольшим количеством зданий в городе, получает 2 очка. Очки за каждый город начисляются отдельно. Если в городе лидируют несколько игроков, никто не получает очки за этот город в этом раунде.



#### В. КОЛИЧЕСТВО ВАШИХ ЗДАНИЙ

Каждый игрок получает по 1 очку за каждое свое здание на игровом поле.



**После подсчета очков первый игрок передает черный маркер игроку, сидящему слева от него. Этот игрок будет ходить первым в следующем раунде.**

### ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ В КОНЦЕ РАУНДА

**А.** Оранжевый игрок получает 3 очка за самый высокий небоскреб.

**Б.** В городе «А» Желтый игрок получает 2 очка за самое большое количество зданий. Фиолетовый игрок получает по 2 очка за превосходство в городах «В» и «С». В городе «D» за большинство зданий 2 очка получает Синий игрок. В городах «Е» и «F» никто не получает очки.

**В.** Фиолетовый игрок получает 9 очков за фиолетовые здания. Синий игрок получает 6 очков за синие здания. Желтый игрок получает 5 очков за желтые здания. Оранжевый игрок получает 1 очко за оранжевое здание.



### КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается по завершении четвертого раунда (когда игроки выставили все свои строительные блоки и посчитали очки).

**Игрок с наибольшим количеством очков объявляется лучшим строителем и побеждает в игре.**

Если несколько игроков лидируют по очкам, побеждает тот из них, у кого самое высокое здание. Если и это не позволяет определить победителя, побеждает тот, у кого **больше** зданий на игровом поле.

### ИГРА ВТРОЕМ

Каждый раунд игроки берут по 4 здания, а игра состоит из 6 раундов.

### ИГРА ВДВОЕМ

В начале игры каждый игрок берет строительные блоки двух цветов.

В начале каждого раунда игроки выбирают 8 строительных блоков – по 4 каждого из своих цветов. Игра вдвоем проходит в 6 раундов.

Подсчет очков происходит как при игре вчетвером, при этом игроки суммируют очки своих цветов для определения победителя.



## СЛОВО ОТ ИЗДАТЕЛЯ

«Небоскреб-сити» – настольная игра, разработанная Андреасом Сейфартом. Изначально издана немецкой компанией Hans im Glück под названием Manhattan.

В 1994 году игра получила престижную награду Spiel des Jahres.

«Небоскреб-сити» – великолепная игра на строительство и контроль территорий с элементом случайности, которая остается актуальной и по сей день.

При этом простота правил и увлекательная механика позволяют играть в нее практически любым составом: она будет интересна игрокам всех возрастов и предпочтений.

Корейское издательство Mandoo Games изменило внешний вид игры, добавив более красочные иллюстрации и компоненты и оставив суть игры без изменений.

«Фабрика игр» принесла эту игру русскоязычным игрокам в обновленном визуальном исполнении.

**Приятной игры!**

**Редакторы:** Майя Балабанова, Софья Еркушова.

**Перевод на русский язык:** Юрий Ануфриев  
(Geek Media — [www.vk.com/geekmediaru](http://www.vk.com/geekmediaru)).

**Верстка:** Дмитрий Кирносов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

**ВНИМАНИЕ! Мелкие детали!**

**Не предназначено для детей младше 3 лет!**



## АВТОРЫ

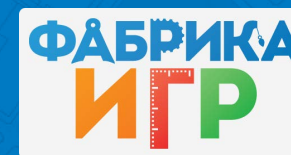
**Автор игры:** Андреас Сейфарт

**Продюсер:** Кевин Ким

**Художественное оформление:** Венсан Дютре

**Иллюстрации:** Жаклин Девис

**Графический дизайн:** Винсан Дютре и Агсти Лим



[www.fbgames.ru](http://www.fbgames.ru)  
[www.vk.com/fabricaigr](http://www.vk.com/fabricaigr)

