



ГОРОД В НЕБЕСАХ

Мэр подрядил нескольких величайших визионеров человечества, дабы они помогли создать Скайрайз – великолепный город в небесах, посвященный искусству, наукам и красоте. Но только одного из мастеров запомнят как величайшего!

Подтвердите свою гениальность, используя блестящую систему пространственных аукционов для завладения местами под строительство, зарабатывая славу на островах и во фракциях, получая очки за секретные и открытые цели, обхаживая таинственных меценатов и возводя свое уникальное Чудо.

Скайрайз повеждает интерактивную историю растущего городского пейзажа, непростых решений, недостающих ресурсов и все возрастающих ставок; эта история не отпустит вас до самого конца.

ВИДЕОИНСТРУКЦИЯ

roxley.com/skyrise

КОМПОНЕНТЫ



1 игровое поле



4 карты Секретных целей



4 двусторонних планшета игрока



1 Центральный остров и
4 Внутренних острова



5 карт Панорамы



48 зданий
(по 12 каждого цвета)



40 дисков Округов
(по 10 каждого цвета)



4 Чуда
(по 1 каждого цвета)



16 Дисков Меценатов
(по 4 каждого типа)



20 карт Чудес



4 диска для подсчета очков
(по 1 каждого цвета)



4 тайла Значимости меценатов



1 карта Контроля над островом



2 диска Заказа



1 мешочек



2 диска-джокера





1 тайл Ключа от Города




1 тайл Малого ключа

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите **игровое поле** в центре стола. На нем изображен трек Престижа, идущий вокруг внешней стороны поля.
2. Возьмите **Внутренние острова** в количестве, равном числу игроков , и поместите их в случайном порядке на игровое поле, как указано на изображении.
3. Поместите **Центральный остров** в центр Внутренних островов так, чтобы его края совпадали с границами, указанными на Внутренних островах.
4. Уберите следующие диски согласно числу игроков и верните их в коробку:

4 игрока : ничего не убирайте

3 игрока : уберите 1 диск-джокер, 1 диск Заказа и по 3 каждого диска Округов



2 игрока : уберите по 2 диска каждого Мецената и по 5 каждого диска Округов



5. Перемешайте оставшиеся **диски Округов, Меценатов, Заказов и диски-джокеры** и поместите их в мешочек.
6. Достаньте из мешочка и разместите по 1 случайному диску на каждую цветную зону Округа на каждом острове.

Для случайного размещения дисков мы советуем начинать с одного угла острова и продвигаться вокруг него по часовой стрелке, размещая диски таким образом, пока каждый Округ не получит свой диск.

7. Перетасуйте 20 **карт Чудес** и раздайте по 3 карты лицом вниз каждому игроку (по 5 карт в игре вдвоем). Верните оставшиеся карты в коробку.
8. Перетасуйте 4 **карты Секретных целей** и раздайте по 1 лицом вниз каждому игроку. Верните оставшиеся карты в коробку.
9. Поместите **карту Контроля над островом** лицом вверх рядом с игровым полем.
10. Перетасуйте 5 **карт Панорамы**, возьмите 2 и поместите их лицом вверх рядом с картой Контроля Острова. Верните оставшиеся карты в коробку.
11. Перетасуйте **тайлы Значимости меценатов** и поместите случайным образом по одному лицом вниз на ячейки A, B, C и D на игровом поле.
12. Поместите **тайл Ключа от Города** рядом с игровым полем.
13. При игре втроем или вчетвером поместите **тайл Малого ключа** рядом с игровым полем.



ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Все игроки выполняют следующее:

14. Выберите **планшет Игрока** и поместите его перед собой.
15. Возьмите **диск для подсчета очков** соответствующего цвета и поместите его на деление 0 на треке Престижа на игровом поле.
16. Возьмите **12 зданий** и **Чудо** соответствующего цвета.

При игре вдвоем каждый игрок берет по 2 Чуда: он должен взять Чудо неиспользуемого цвета и соответствующий диск для подсчета очков для того, чтобы позднее отметить связанную с ним карту Чуда.

17. Каждое из ваших зданий имеет номер, указанный снизу и представляющий собой величину его ставки. Поместите ваше Чудо и все здания, отмеченные точкой, слева от своего планшета пронумерованной стороной вниз.

18. Поместите оставшиеся здания (без точки) справа от своего планшета пронумерованной стороной вверх в восходящем порядке.

19. Теперь вы можете ознакомиться (втайне от других) с вашими картами Секретной цели и Чуда.

Каждый игрок имеет уникальный набор из пронумерованных зданий, так что игроки могут в каждой новой партии пробовать разные планшеты.

Мы рекомендуем новичкам не спешить со знакомством со своей картой Чуда, отложив это до более позднего времени в игре.



ПЕРВЫЙ ИГРОК

20. Случайным образом определите игрока, который начнет первый аукцион в игре.

КОНЦЕПТ ИГРЫ

ЦЕЛЬ

Целью игрока является заработать наибольшее количество Престижа к концу Эры 2.

Престиж зарабатывается в конце каждой Эры и немедленно по завершении строительства вашего Чуда.

ЭРА 1 & ЭРА 2

Игра разделена на две половины, именуемые **Эрами**. В каждую Эру разыгрывается несколько **аукционов**. После каждого аукциона будет **возведено одна** конструкция. В Эре 1 вы можете использовать только некоторые здания для участия в аукционах – те 7 зданий, которые вы поместили пронумерованной стороной вверх справа от своего планшета при подготовке к игре.

- Эра 1 заканчивается, когда **кто-либо из игроков** возвел все свои здания Эры 1.
- Эра 2 заканчивается, когда **все игроки** возвели все свои здания и Чудеса.

ЗДАНИЯ И СТАВКИ

Каждый игрок имеет 12 **Зданий** с номерами снизу. Такой номер представляет значение ставки здания (**A**). Здание, которое расположено пронумерованной стороной вверх, будь то рядом с планшетом или на поле острова, именуется **ставкой**.

Пока они не размещены на острове, все ваши доступные ставки должны оставаться пронумерованной стороной вверх и по порядку своих номеров рядом с вашим планшетом игрока (так, что ваши соперники могут видеть, какие ставки вам все еще доступны).

При выигрыше на аукционе победная ставка переворачивается пронумерованной стороной вниз и становится возведенным зданием. Его номер больше не имеет значения – только его высота. Здания распределяются на три типа в зависимости от своей высоты: маленькие (**B**), средние (**C**) и высокие (**D**).



ОСТРОВА

Игровая зона состоит из летающих островов количеством до 5: 1 маленький Центральный остров (**A**), окруженный Внешними островами (**B**).



В конце каждой Эры игрок с наибольшим количеством высоких **зданий** (не Чудес) на каждом острове получит 5 Престижа за такой остров (см. *Подсчет очков за контроль над островами* для деталей и разъяснения порядка разрешения ничьих).

Получение контроля над несколькими островами может стать ключом к победе в игре.



ЧУДЕСА

В начале Эры 2 каждый игрок получает доступ к своей фигурке Чуда и выбирает 1 из своих карт Чудес, которая наделит его Чудо особым эффектом.

Чудеса не имеют номера, поскольку они автоматически выигрывают аукцион при своем размещении.

Здания и Чудеса являются **конструкциями**.

Чудеса не могут начинать аукцион, если только у вас не осталось иных ставок.



КАРТЫ ЧУДЕС



Каждая карта Чуда содержит значение инициативы (A) и эффект, описанный в тексте карты (B). Эффекты карт Чудес разрешаются, как только Чудо было возведено.

Игрок, чья карта Чуда имеет наименьшую инициативу начнет следующий аукцион, когда:

- начнется Эра 2 или
- любой игрок возведет свою последнюю конструкцию в Эре 2.

При игре вдвоем, когда у каждого игрока есть по 2 Чуда, значение инициативы игрока определяется суммой значений инициативы на выбранных им Чудесах.

ОКРУГА

Округа представляют собой регионы острова, где игроки размещают свои ставки и возводят конструкции. Каждый Округ может содержать только 1 ставку или конструкцию.

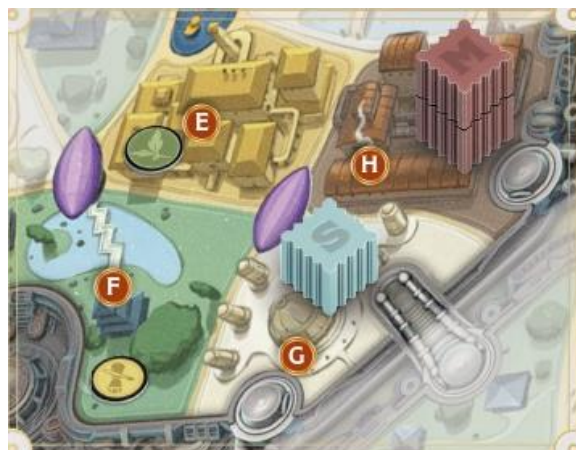
В начале игры в каждом Округе будет находиться 1 диск.

В Скайрайз у Округов есть 4 цвета, обозначающих их население:

- желтый (E) – населен философами
- зеленый (F) – дом натуралистов
- белый (G) – здесь собрались артисты
- коричневый (H) – создан для изобретателей.

НЕЗАНЯТЫЕ ОКРУГА

Округ, который не содержит ставки или конструкции, считается **незанятым**. На рисунке справа (E) и (F) являются **незанятыми**.



СМЕЖНЫЕ ОКРУГА

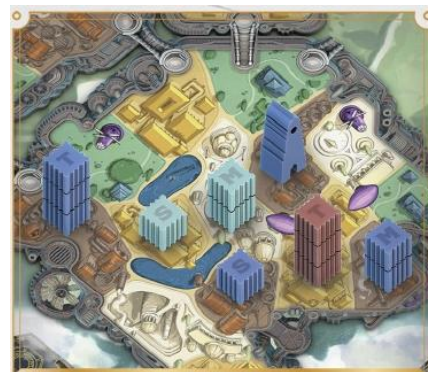
Один Округ является смежным по отношению к другому, если у них общая граница (сторона, но не угол). В рисунке выше (Е) является смежным с (F) и с (H), но не с (G).



Округа, соединенные мостом, также считаются смежными. В рисунке справа (J) и (K) являются смежными.

КАРТЫ СЕКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ

В начале игры вы получите карту Секретной цели, которая предоставит вам секретную долгосрочную цель в игре. В конце игры, если вы достигли своей цели, вы получите указанные на карте очки Престижа.



Синий игрок выполнил свою секретную цель (возвести 4 раза конструкции в коричневых Округах).

КАРТЫ ПАНОРАМЫ

Карты Панорамы награждают игроков за возведение их структур рядом с определенными элементами островов.

Карты Панорамы предоставляют очки в конце каждой Эры. При подсчете очков игрок может получить Престиж несколько раз – за каждый случай выполнения цели карты.



Синий игрок получит очки за Панораму Дирижаблей один раз в конце Эры.

СБОР ДИСКОВ

Когда бы вы ни возвели конструкцию в Округе с диском (диск Округа, Мецената, джокером или Заказа), вы забираете такой диск себе на планшет.

ДИСКИ ОКРУГОВ

Диски Округов представлены 4 цветами, совпадающими с цветами округов фракций.



Когда вы забираете диск Округа, поместите его на крайнюю левую пустую ячейку в его ряду на своем планшете (F). В основном, это позволит вам увеличить значение Престижа (G) ваших конструкций, которые возведены на этом цвете (см. Подсчет очков за конструкции в Конце эры 2 на стр. 14).

Совет: для получения максимального количества Престижа постарайтесь избежать получения 4 дисков одного цвета (H).



Обратите внимание, что каждый игрок начинает игру с диском, уже присутствующим под колонкой "2". Крайняя левая пустая ячейка у игрока для первого диска каждого цвета будет в колонке "3".

РИСК – БЛАГОРОДНОЕ ДЕЛО!

Когда у вас уже есть 4 диска Округа одного цвета, и вы получаете 5-й диск такого же цвета (I), поместите его на изображение вашего персонажа (J). Каждый из таких дисков принесет вам 8 Престижа в конце игры, как отмечено символами "+8" справа на вашем планшете (K).



ДИСКИ МЕЦЕНАТОВ

Диски Меценатов – черные диски с буквой в центре. Они представляют работу вашего визионера по заказу одного из знаменитых меценатов, чьи портреты изображены на краю игрового поля.



При получении диска Мецената поместите его на иллюстрацию персонажа на вашем планшете.



Буква на каждом диске Мецената соотносится с одним из четырех меценатов.

Каждому меценату во время подготовки к игре случайным образом назначается тайл Значимости.



Значение Престижа полученного вами диска Мецената равно секретному значению, указанному на нижней стороне тайла Значимости такого мецената.

В любое время в течение игры вы можете посмотреть секретное значение на нижней стороне тайла Мецената, чья буква совпадает с буквами полученных вами дисков Мецената.



Пример: вы получили диск Мецената с буквой "B". Затем вы втайне от других игроков смотрите значение тайла Мецената, расположенного на ячейке B. Теперь вы знаете, что все диски "B" принесут 4 Престижа в конце игры, но вы, по своему усмотрению, можете сообщить своим соперникам иную информацию о таком значении.

ДИСКИ-ДЖОКЕРЫ

Диски-джокеры являются дисками Округа, которые могут быть использованы для любой фракции. При их получении они должны быть помещены на ваш планшет в ряд по вашему выбору, после чего не могут быть оттуда убраны.



ДИСКИ ЗАКАЗА

При получении таких дисков помещайте их себе на планшет на иллюстрацию своего персонажа. Каждый диск заказа, который будет у вас в конце Эры 2, увеличит значение каждого тайла/диска на иллюстрации вашего персонажа на 1 Престиж. Это касается дисков Мецената, ключей от города, лишних дисков Округов и даже самих дисков Заказа (см. *Подсчитайте очки за Диски и Тайлы в Конце Эры 2* на стр. 13).



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

АУКЦИОН

Игра протекает в виде серии аукционов, где игроки поочередно будут делать выбор между тем, чтобы перебить сделанную ставку или спасовать. Как только все игроки спасуют либо не смогут перебить сделанную ставку, наивысшая ставка выигрывает аукцион, и такая конструкция возводится на игровом поле.

Обратите внимание: вы ни при каких обстоятельствах не можете перебить свою же ставку. Если черед делать ставку возвращается к вам, и ваша ставка все еще остается наивысшей, это значит, что остальные игроки спасовали, и аукцион заканчивается.

Аукцион состоит из следующих шагов:

1. ОПРЕДЕЛИТЕ ПЕРВОГО ПРЕТЕНДЕНТА

Аукцион всегда начинается игрок, **кто победил в последнем аукционе**, за следующими исключениями:

- **Начало Эры 1:** первый аукцион начинает игрок, определенный случайным образом во время подготовки к игре.
- **Начало Эры 2:** следующий аукцион начинает игрок, чья карта Чуда имеет наименьшее значение инициативы.
- **Когда игрок возводит свою последнюю конструкцию в Эре 2:** следующий аукцион начинает игрок, чья карта Чуда имеет наименьшее значение инициативы.

2. РАЗМЕСТИТЕ НАЧАЛЬНУЮ СТАВКУ

Начинающий аукцион игрок размещает любую из доступных ему ставок пронумерованной стороной вверх в незанятый Округ, который:

- находится на Центральном острове (А) или
- является смежным по отношению к уже возведенной конструкции, принадлежащей любому игроку (В).

Будучи размещенными, все ставки должны оставаться пронумерованной стороной вверх.

Вы не можете начать аукцион при помощи Чуда, если только оно не является последней доступной вам конструкцией.

3. ПРОДОЛЖЕНИЕ ТОРГОВ

Ход для размещения ставки затем переходит по часовой стрелке. Следующий игрок должен сделать одно из следующего:

- **Перебить ставку:** разместить ставку с более высоким значением на незанятый Округ, смежный с размещенной последней ставкой;

- **Спасовать:** сказать: "Пас". Этот игрок больше не может принимать участие в текущем аукционе;
- **Разместить Чудо (только в Эре 2):** поместить свое Чудо на незанятый Округ, смежный с размещенной последней ставкой.



В этом примере следующий порядок хода: Красный, затем Голубой, затем Желтый и последний – Синий. Красный начинает аукцион, размещая ставку 23 в Округе, смежном с возведенным голубым зданием. Голубой игрок пасует. Желтый перебивает ставку – 32. Синий делает ставку – 62. Красный перебивает ее при помощи 64. Желтый пасует. Синий повышает до 91. Красный пасует. Все, за исключением Синего игрока, спасовали, так что переходите к шагу 4 Конца аукциона.

4. КОНЕЦ АУКЦИОНА

Аукцион завершается, когда происходит одно из следующего:

- все игроки, кроме сделавшего самую последнюю ставку, спасовали;
- не осталось ни одного незанятого Округа, смежного с последней ставкой;
- игрок размещает свое Чудо (некоторые Чудеса могут нарушать это правило и позволять Чудесам быть перебитыми другими ставками).

Когда аукцион завершается, выполните следующие шаги:

1. Выигравшая аукцион ставка переворачивается и становится возведенным зданием – теперь его номер находится снизу (C). Чудеса не переворачиваются.
2. Верните все неуспешные ставки их владельцам (D).
3. Если в Округе с только что возведенной конструкцией присутствует диск, выигравший аукцион игрок забирает



его себе **(Е)** (см. "Диски Округов", "Диски Меценатов", "Диски-джокеры" и "Сбор дисков" на стр. 8-9).

4. Если было возведено Чудо, активируйте его эффект.

Затем начинается следующий аукцион (начните с "1. Определите первого претендента"), если только не был активирован конец Эры (см. "Эры и подсчет очков" ниже).

ЭРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

КОНЕЦ ЭРЫ 1

Когда какой-либо игрок возведет все свои здания Эры 1, выполните следующие шаги:

1. ПОДСЧИТАЙТЕ ОЧКИ ЗА КОНТРОЛЬ НАД ОСТРОВАМИ

За каждый остров (включая Центральный) игрок(и), который(е) контролирует его, получает 5 Престижа.

Контроль над островом получает игрок:

- который возвел наибольшее количество **высоких** зданий на острове.
- В случае ничьей сравните количество **средних** зданий на острове, принадлежащих участвующими в ничьей игрокам.
- Если ничья сохраняется сравните количество **маленьких** зданий на острове, принадлежащих участвующими в ничьей игрокам.
- Если ничья снова сохраняется, все участвующие в ней игроки получают 5 Престижа за контроль над островом.



2. ПОДСЧИТАЙТЕ ОЧКИ ЗА КАРТЫ ПАНОРАМЫ

За каждую карту Панорамы получите значение Престижа (A) за каждый случай выполнения ее цели (B) (вы можете получить очки несколько раз за карту).

Отдельная конструкция может быть использована несколько раз для выполнения цели одной и той же карты Панорамы и может использоваться для обеих карт Панорамы.

3. ВЫБЕРИТЕ КАРТУ ЧУДА

Все игроки выбирают одну из своих карт Чудес, лежащих лицом вниз, и одновременно раскрывают выбранные карты. Верните все невыбранные карты Чудес в коробку.



При игре вдвоем у игроков будет по 2 Чуда, так что они на этом шаге выбирают по 2 карты Чудес. Поместите диск для подсчета очков соответствующего второму Чуду цвета поверх второй выбранной карты.

Помните: игрок, который выбирает карту Чуда с наименьшим значением инициативы (C), начинает первый аукцион в Эре 2.



4. РАЗБЛОКИРОВАНИЕ КОНСТРУКЦИЙ ЭРЫ 2

Каждый игрок добавляет свою фигурку Чуда (два Чуда при игре вдвоем) и пять зданий Эры 2 в свой пул доступных ставок. Здания размещаются пронумерованной стороной вверх в порядке своих значений рядом с вашим планшетом игрока.



ЭРА 2: ПОСЛЕДНЯЯ КОНСТРУКЦИЯ

Когда кто-либо из игроков возводит свою последнюю конструкцию во время Эры 2, следующий аукцион начинает оставшийся в игре игрок с наименьшим значением Инициативы своей карты Чуда.

Первый игрок, который возвел все свои конструкции в Эре 2, получает тайл Ключа от Города, приносящий 10 Престижа в конце игры.



При игре втроем или вчетвером **второй** игрок, который возвел все свои конструкции в Эре 2, получает тайл Малого ключа, приносящий 4 Престижа в конце игры.



КОНЕЦ ЭРЫ 2

Когда **все** игроки возведут свою последнюю конструкцию, выполните следующие шаги:

1. ПОДСЧИТАЙТЕ ОЧКИ ЗА КОНТРОЛЬ НАД ОСТРОВАМИ

Подсчитайте очки за контроль над островами, используя такой же метод, как и в Эре 1.

Чудеса не считаются зданиями и потому не учитываются при определении контроля над островом.

2. ПОДСЧИТАЙТЕ ОЧКИ ЗА КАРТЫ ПАНОРАМЫ

Подсчитайте очки за карты Панорамы, используя такой же метод, как и в Эре 1.

Чудеса не считаются зданиями и потому не учитываются для целей карт Панорамы.

3. ПОДСЧИТАЙТЕ ОЧКИ ЗА СЕКРЕТНЫЕ ЦЕЛИ

Все игроки раскрывают свои карты Секретных целей. Если вы выполнили свою секретную цель, получите указанное на карте количество Престижа.



4. ПОДСЧИТАЙТЕ ОЧКИ ЗА ДИСКИ И ТАЙЛЫ

Диски Меценатов: переверните все тайлы Значимости меценатов лицом вверх. Подсчитайте Престиж за каждый из полученных вами дисков Мецената согласно раскрытому значению на указанных тайлах (см. *Диски Меценатов* на стр. 8).

Лишние диски Округа: за каждый диск Округа на изображении вашего персонажа получите 8 Престижа (см. *Риск – благородное дело!* на стр. 8).

Тайлы Ключей: если у вас есть тайл Ключа от Города или тайл Малого ключа, получите, соответственно, 10 или 4 Престижа.

Диски Заказа: за каждый ваш диск Заказа получите по 1 Престижу за каждый диск Мецената, лишний диск Округа, тайлы ключей и диск Заказа на изображении вашего персонажа.

5. ПОДСЧИТАЙТЕ ОЧКИ ЗА КОНСТРУКЦИИ

Уберите с островов все свои конструкции, которые находятся в Округах философов (желтые диски). За каждую удаленную конструкцию получите Престиж в количестве, равном указанному вверху колонки с крайним правым полученным вами диском философа (A).

Повторите это для натуралистов (зеленые) (B), артистов (белые) (C) и изобретателей (коричневые) (D).



Пример: Фриц Ланг получает 6 Престижа (C) за каждую свою конструкцию, которую он убирает из Округа артистов (E).



КОНЕЦ ИГРЫ

После завершения подсчета очков за Эру 2:

- игрок с наибольшим количеством Престижа объявляется победителем;
- ничьи разрешаются в пользу игрока, который получил больше Престижа от дисков Меценатов.

Ч.А.В.О. ПО КАРТАМ ЧУДЕС И ПАНОРАМЫ

КАРТЫ ЧУДЕС

1. Молоток аукциониста (The Hammer) – это Чудо может перебить ставку, сделанную другими Чудесами, так что если кто-либо имеет Молоток аукциониста, аукцион не заканчивается автоматически при размещении какого-либо другого Чуда. Как только данное Чудо было возведено, соперники не могут делать ставки большими зданиями в смежные с ним Округа. В крайне редких случаях, когда данное ограничение не позволяет сопернику возвести одно или несколько зданий, ограничение снимается.

2. Столичное здание (The Capital Building) – вы можете начать аукцион при помощи данного Чуда. Если вы так поступили, получите 4 Престижа, и вы можете делать ставку в любой Округ – даже в тот, который не находится на центральном острове или который не является смежным с возведенной конструкцией.

3. Дворец (The Palace) – получите 2 Престижа за каждую ставку, сделанную любым игроком в течение аукциона, который завершается возведением данного Чуда.

4. Атлантис (Atlantis) – во время возведения этого Чуда посчитайте, сколько разных озер соседствуют с одной или несколькими вашими конструкциями. Если ваши структуры граничат с 3 или более разными озерами, получите 8 Престижа.

5. Зепплинстоун (Zeppelinstone) – во время возведения этого Чуда посчитайте, сколько разных дирижаблей соседствуют с одной или несколькими вашими конструкциями. Если ваши структуры граничат с 3 или более разными дирижаблями, получите 8 Престижа.

6. Портрет Линча (Lynch's Image) – эти конструкции могут принадлежать любому игроку, но только вы получаете Престиж.

7. Возможность (Opportunity) – проверьте незанятые смежные округа после того, как неудачные ставки возвращены их владельцам.

8. Амбиции Кана (Kahn's Ambition) – ваша карта цели остается открытой до конца игры.

9. Сады Якова (Jacob's Gardens) – диск-джокер считается как диск Округа того цвета, какой ему был определен при его получении.

10. Интеллигентсиум (Intelligentsium) – только владелец этого Чуда получает Престиж за карты Панорамы и только на том острове, на котором было возведено это Чудо. Карты Панорамы принесут очки игрокам по обычным правилам в конце Эры 2.

11. Олмстед (The Olmsted) – каждое предложение в эффекте этого Чуда обсчитывается отдельно. Например, если это Чудо возведено на Внешнем острове и на Центральном острове есть 4 конструкции, получите 8 Престижа.

- 12. Убежище Мунка (Munch's Haven)** – это Чудо может принести максимум 12 Престижа, если у вас есть по 1 диску каждого типа Мецената (А, В, С и D).
- 13. Пространство Салливана (Sullivan's Reach)** – обсчитайте только остров, на котором возведено это Чудо. Высокие здания могут принадлежать любому игроку, но только вы получаете Престиж.
- 14. Ателье (Atelier)** – это Чудо считается как высокое здание не только для своего немедленного эффекта подсчета очков, но также для целей контроля над островом в конце Эры 2.
- 15. Осколок (The Shard)** – получите Престиж во время возведения данного Чуда. Диски Меценатов, полученные после этого, не приносят дополнительный Престиж.
- 16. Ла Бока (La Boca)** – только посмотрите на остров, на котором возведено это Чудо.
- 17. Ле Барон (Le Baron)** – это Чудо принесет 12/8/6/0 Престижа в зависимости от того, сколько зданий вы еще не возвели (0/1/2/3).
- 18. Склеп (The Vault)** – это Чудо оставит Округ без диска в нем.
- 19. Вершина (The Summit)** – обсчитайте контроль над островом во время возведения данного Чуда. Только владелец Чуда получит Престиж во время эффекта этого Чуда. Очки за контроль над островом будут получены по обычным правилам в конце Эры 2.
- 20. Наследство Нимейера (Niemeyer's Legacy)** – цепь конструкций возведена в Округах, которые смежны друг с другом. Каждый Округ может быть учтен только один раз в такой цепи, но это Чудо не обязательно должно быть частью это цепи.

КАРТЫ ПАНОРАМЫ

- **Дирижабли (Blimps):** получите 3 Престижа за каждый дирижабль, с которым граничат 3 или более конструкций.



- **Озера (Lakes):** получите 3 Престижа за каждое озеро, с которым граничат 3 или более конструкций.



- **Мосты (Bridges):** получите 3 Престижа за каждый мост, на каждом краю которого есть 1 ваша конструкция.



- **Цепи (Chains):** получите 3 Престижа за каждый остров, на котором у вас есть 3+ смежных конструкции. 3 смежных конструкции должны быть на одном и том же острове. Очки за это начисляются только один раз за игрока за остров.



- **Ветряные мельницы (Windmills):** Получите 2 Престижа за каждый Округ с ветряной мельницей и 1 вашей конструкцией на нем.

