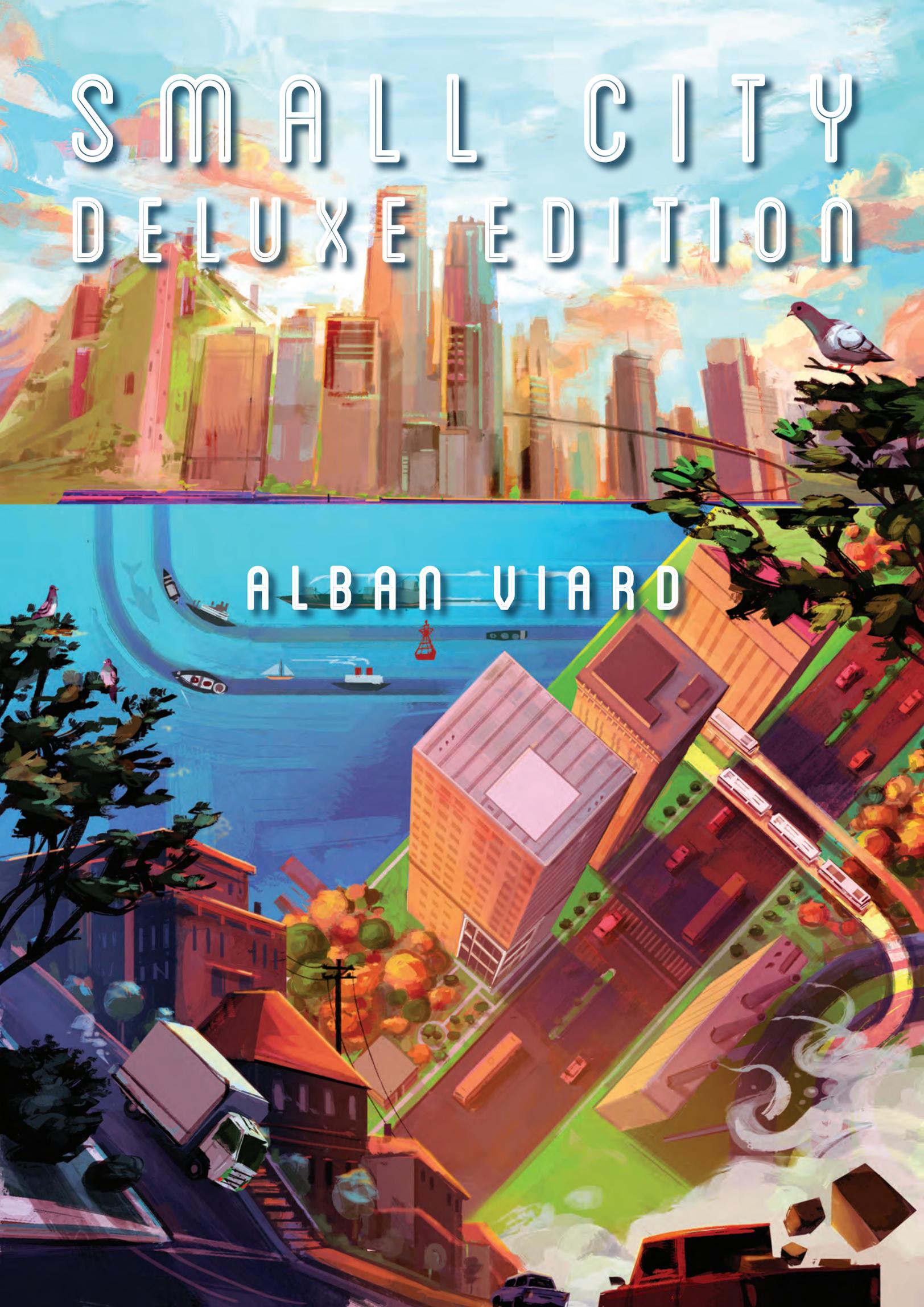


SMALL CITY DELUXE EDITION



ALBAN VIARD



Вступление

Вы - заместитель мэра, отвечающий за развитие одного из районов Small City, города, известного своей передовой избирательной системой, которая подсчитывает голоса 8 раз за выборы, воплощая в жизнь лозунг, "Голосуй заранее и голосуй чаще". Таким образом, у вас есть всего 8 ходов, чтобы набрать достаточное количество голосов для избрания мэром. Чтобы быть избранным, вы должны агитировать больше горожан, способствовать росту жилых кварталов для их проживания, а также помогать развитию коммерческого и промышленного секторов. К сожалению, промышленность подразумевает и загрязнение окружающей среды, с которым вам также придется бороться. Если вы построите подходящую инфраструктуру, жители, несомненно, проголосуют за вас, но остерегайтесь давать невыполнимые обещания!

Компоненты

78 Жилых зон

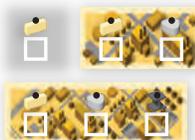
5 уровней строительства: 1-5



Промышленные здания

37 Фабрик

3 уровней строительства: 1-3



4 Порта



12 Складов



4 Нефтеперерабатывающих завода

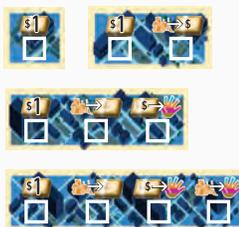


24 Культурных объекта



40 Коммерческих зон

4 уровня строительства: 1-4



4 Мэри



4 Полицейских участка



48 Жетонов банкнот



55 Парков

маленькие, средние, большие



4 Пожарные части



8 50+ Жетонов голосов



Компоненты

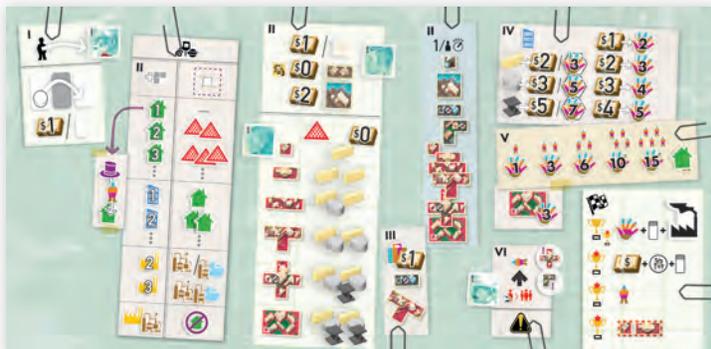
4 Двухсторонних планшета района
(легко/сложно (★))



1 Двухсторонний планшет Городского Совета
(легко/сложно (★))



4 Ширмы Игроков



8 Карт Действий



16 Карт Особых Обещаний



1 Фишка раунда



1 Мэр



36 Строительных материалов
16 дерева, 12 камня, 8 металла



На каждого игрока (разного цвета)
22 горожанина, 7 дисков



16 Карт Обещаний



Описание

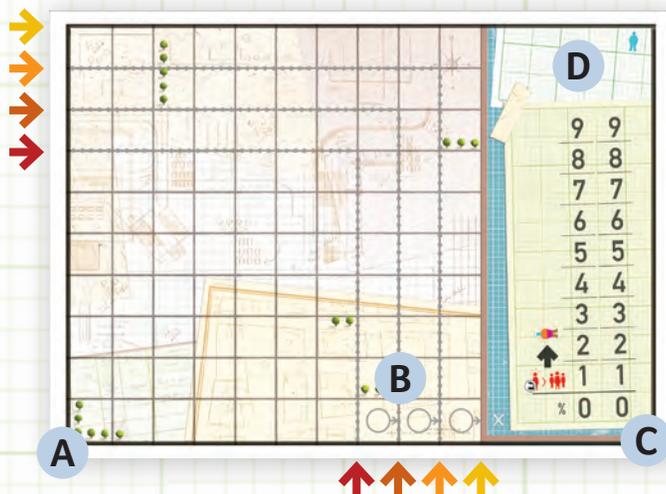
Для победы в игре необходимо набрать наибольшее количество голосов после 8 раундов. Голоса можно заработать в ходе игры, расселяя горожан в жилых зонах, возводя культурные объекты, размещая коммерческие здания в подходящих районах, а также выполняя обещания, которые вы дали горожанам в начале игры. Вы также должны постоянно следить за загрязнением окружающей среды, так как высокий уровень загрязнения отрицательно скажется на вашем счете в конце игры.

Несколько ключевых понятий игрового процесса

Ваш Планшет Района

Ваш Планшет Района разделен на четыре зоны:

- Большая сетка слева **A** - это место, где вы будете размещать тайлы. В начале игры ваша **Зона строительства** состоит только из самой маленькой области, ограниченной ближайшими линиями с точками (легкая сторона: 7×7; сложная сторона: 6×6). В процессе игры вы сможете увеличить свою зону строительства, что позволит вам строить и за пределами этой границы.
- **Трек Размера Района B** напоминает вам о вашей зоне строительства, которая ограничена клеткой, где находится ваш диск.
- **Трек Загрязнения C** показывает, насколько сильно загрязнен ваш Город; он начинается с 00% (левая колонка - десятки, правая - единицы).
- **Центр Занятости D** - это место, где хранятся ваши доступные Горожане.

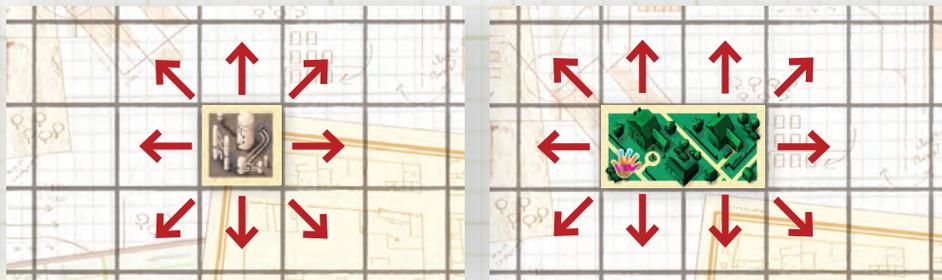


Уровень строительства

Некоторые типы зданий (жилые, коммерческие и фабрики) имеют **различные уровни строительства**. По сути, уровень строительства здания - это количество помещений в нем. Для того чтобы построить или улучшить здание до более высокого уровня, на него должны **влиять** другие здания (см. раздел "**Зона влияния**" ниже). Чем выше уровень строительства, тем больше влияния требуется.

Зона Влияния

Каждый тайл в вашем Районе имеет **область влияния**, которая включает в себя все соседние с тайлом клетки по прямой и по диагонали. Так, зона влияния Нефтеперерабатывающего завода составляет 8 клеток, потому что это здание из 1 клетки, а зона влияния Жилой зоны второго уровня составляет 10 клеток. Когда что-то находится в зоне влияния тайла, считается, что это что-то находится под **влиянием** этого тайла.



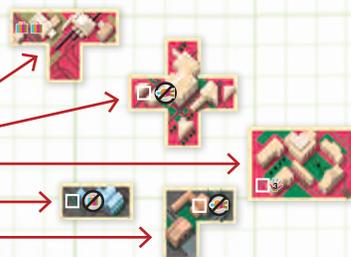
Подготовка (Иллюстрация процесса подготовки показана на следующей странице)

В центре стола

1. Разместите **планшет Городского Совета** в центре стола (договоритесь, на какой стороне играть - легкой или сложной (★)), и **Фишку Раундов** на делении **1** трека Раундов.
2. Разложите **8 карт Действий** рядом с планшетом Городского Совета.
3. Разделите карты **обычных Обещаний** (номера 1-16) на три колоды по сложности:
 - a. легкая колода (6 голосов)
 - b. средняя колода (12 голосов)
 - c. сложная колода (18 голосов)
4. Перемешайте каждую колоду Обещаний. Положите все три колоды лицом вниз рядом с планшетом Городского Совета.
5. Для каждой из следующих **построек** сформируйте стопку тайлов, согласно таблице ниже по количеству игроков (остальные верните в коробку):

Игроки

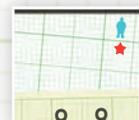
	1	2	3	4
a. Станция Метро	1	1	2	3
b. Клиника	1	1	2	3
c. Университет	1	1	2	3
d. Полиц. Участок	1	1	2	3
e. Пожарная ст.	1	1	2	3



6. Выберите первого игрока, который принимает **мэра** (*мэр идет в гости!*); мы будем называть этого игрока **принимающим мэра**. **Порядок хода** - по часовой стрелке, начиная с принимающего мэра.
7. Подготовка игроков:

- a. Возьмите **планшет Района**. Выберите, на какой стороне будете играть - легкой или сложной (★). Новичкам лучше играть на легкой стороне, потому что там больше места для строительства, но другие игроки могут играть на сложной стороне.
- b. Возьмите по тайлу каждого из указанных ниже **зданий** и поместите их рядом с планшетом Района (лишние верните в коробку):

- i. **Мэрия** →
- ii. **Школа** →
- iii. **Библиотека** →
- iv. **Музей** →
- v. **Нефтепер. завод** →
- vi. **Порт** →



- c. Разместите **мэрию** в любом месте в пределах вашей Зоны Строительства.
- d. Возьмите всех **горожан** и **диски** выбранного цвета.
- e. Разместите 7 ваших дисков следующим образом:



Пример горожан и дисков
Оранжевого игрока.

- i. Поместите 2 диска слева от первого столбца на планшете Городского Совета.
 - ii. Поместите 1 диск на клетку **0 трека Голосов** на планшете Городского Совета.
 - iii. Поместите 1 диск рядом со **стопкой карт Действий**; мы будем называть его **диск Специального Действия**.
 - iv. Поместите 1 диск на крайнее левое место на треке Размер Района, как напоминание о том, что вы можете строить Здания только внутри границы слева от диска; мы будем называть это вашей **Зоной Строительства**.
 - v. Поместите 2 диска на **трек Загрязнения**: На значение **0 десятых** и на значение **0 единиц**.
- f. Разместите 22 Горожанина следующим образом:
 - i. 3 Горожан в **Мэрии**, заняв 3 из 4 мест.
 - ii. 11 Горожан в **Центре Занятости** на своем планшете Района.
 - iii. 8 оставшихся Горожан положите в общий резерв в центре стола; вам они пока недоступны.

g. Возьмите деньги в порядке хода (помните: по часовой стрелке, начиная с принимающего мэра):

- i. 1 игрок: \$4
- ii. 2 игрок: \$5
- iii. 3 игрок: \$5
- iv. 4 игрок: \$6

h. Возьмите по 1 карте из каждой колоды Обещаний (легкая, средняя, сложная) и выберите **только 1**. Остальные верните в нижние части соответствующих колод (лицом вниз). Держите ваше Обещание в тайне от других игроков до конца игры; если вы выполните его условия, вы получите дополнительные голоса.

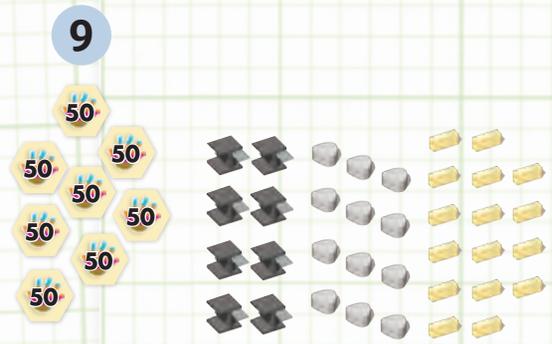
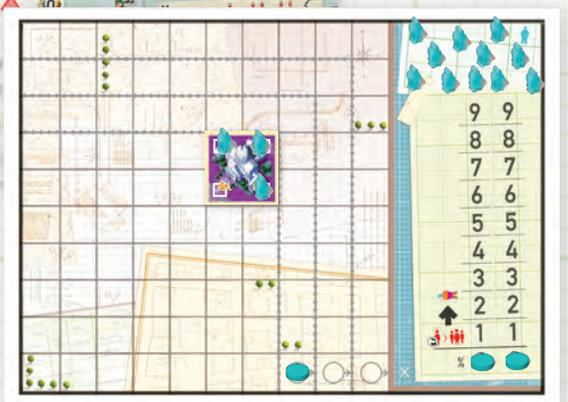
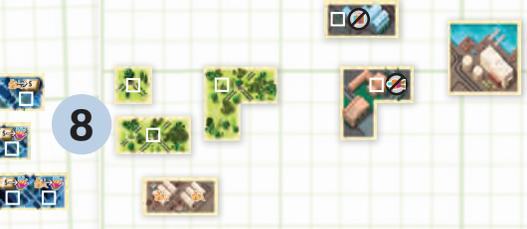
i. Возьмите **ширму игрока**, чтобы спрятать свой Район во время **Фазы 2: Постройка**.



**Пример
подготовки
на четверых
игроков.**



8. Сгруппируйте оставшиеся тайлы по цвету (зеленые жилые, синие коммерческие, желтые фабрики, парки и т.д.) возле планшета Городского Совета.
9. Сложите в запас рядом с планшетом Городского Совета следующее:
 - a. Оставшиеся жетоны денег.
 - b. Строительные материалы.
 - c. Жетоны голосов +50.



Ход игры

Игра длится 8 раундов, каждый из которых состоит из следующих 8 фаз:

1. Выбор Специальных Действий
2. Постройка
3. Перемещение Горожан
4. Сбор дохода
5. Голосование
6. Измерение загрязнения окружающей среды
7. Влияние на Городской Совет
8. Следующий визит Мэра

Фаза 1: Выбор Специальных действий

Парад в поддержку Мэра

Игроки, не принимающие мэра, начинают эту фазу, договариваясь о том, куда поместить мэра на планшете Района игрока, принимающего мэра. Мэр должен быть размещен на улице (**улица** – это линия между двумя **пустыми** клетками). Мэр не позволяет игроку строиться на двух клетках, прилегающих к улице с ним, в течение этого раунда.

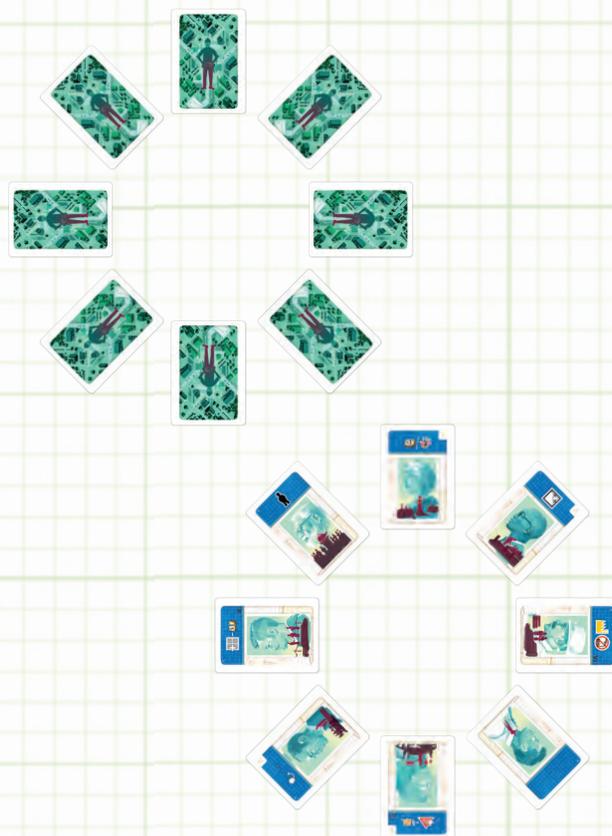


Если игроки, не принимающие мэра, не могут прийти к соглашению, то прежний принимающий выбирает, где разместить Мэра (в 1 Раунде решающее слово имеет игрок, ходящий последним). Если в прошлом раунде мэра принимал тот же игрок, то и в этом раунде Мэр должен оставаться на той же улице!

Если у принимающего мэра нет двух соседних пустых клеток в его Зоне Строительства, мэр должен отправиться на улицу следующей Зоны Строительства. Если это невозможно, потому что она уже максимального размера, просто поместите мэра рядом с планшетом; в этом случае мэр не мешает строительству!

Выберите Специальное Действие на раунд

Перемешайте 8 карт Действий и выложите их лицом вниз в круг, как показано справа. Когда весь круг будет выложен, откройте их. Каждый игрок будет использовать свой диск Специального Действия, чтобы выбрать разные Специальные Действия в порядке очереди. Первым, конечно же, выбирает принимающий мэра, помещая свой диск на карту. Для принимающего мэра это всегда бесплатно. Следующий игрок может бесплатно выбрать любую из карт действий, которые находятся рядом с этой картой, или заплатить \$1, чтобы пропустить 1 незанятую карту, \$2, чтобы пропустить 2 незанятые карты, или \$3, чтобы пропустить 3 незанятые карты (таким образом, он выбирает действие на противоположной стороне от карты, которую выбрал принимающий мэра), поместив свой диск на эту карту. Третий игрок делает то же самое, начиная с карты, которую выбрал второй игрок, и так далее.



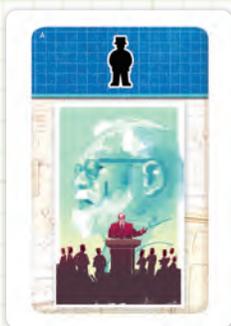
Помните: Вы платите только за пропуск пустых карт; не учитывайте занятые карты при подсчете того, сколько вам нужно заплатить, чтобы выбрать нужную карту. Вам запрещено выбирать то же действие, которое выбрал другой игрок. Деньги вы платите из своего резерва.



Пример: Синий игрок принимает у себя мэра и выбирает Сторонника **1**. Второй игрок может бесплатно выбрать Градостроителя или Мэра, может заплатить \$1, чтобы выбрать Инженера или Посредника, \$2 за Оппонента или Городского советника, или \$3 за Архитектора. Фиолетовый решает заплатить \$1, чтобы взять Инженера **2**. Затем третий игрок, Оранжевый, может бесплатно выбрать Градостроителя или Оппонента, или заплатить \$1, чтобы взять Мэра или Архитектора, или \$2 за Посредника или Городского советника. Оранжевый решает взять Градостроителя **3**. Наконец, четвертый игрок, Коричневый, может бесплатно взять Оппонента или Мэра, заплатить \$1 за Посредника или Архитектора, или \$2 за Городского советника.



Карты Специальных Действий



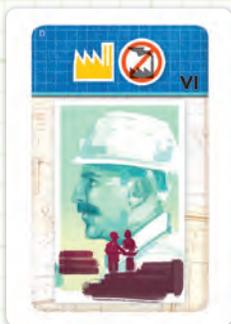
А. МЭР — Игрок, выбравший это действие станет принимающим Мэра (первым в очереди) в следующем раунде.



В. АРХИТЕКТОР — Игрок, выбравший это действие, может заплатить на **один** строительный материал меньше (минимум 0) за одно из Культурных Зданий, которое он строит в этом раунде (см. **Фаза 2: Постройка**); однако это не влияет на стоимость постройки других зданий.



С. ПОСРЕДНИК — Игрок, выбравший это действие, может заплатить на \$1 меньше (минимум \$1) за каждый тайл здания, который он построит в этом раунде (см. **Фаза 2: Постройка**); однако это не влияет на стоимость постройки Культурных Зданий.



Д. ИНЖЕНЕР — Фабрики, производящие строительные материалы во время этого раунда, не будут загрязнять окружающую среду для игрока, выбравшего это действие (см. **Фаза 6: Измерение загрязнения**).

Е. СТОРОННИК — Игрок, выбравший это действие, немедленно получает \$1 из запаса или 2 голоса.



Ф. ГРАДОСТРОИТЕЛЬ — Игрок, выбравший это действие, может немедленно сдвинуть диск на своем треке Размера Района на одно деление вправо, увеличив свою Зону Строительства до конца игры.



Г. ГОРОДСКОЙ СОВЕТНИК — Игрок, выбравший это действие, может немедленно передвинуть один из своих дисков на планшете Городского Совета на одну колонку вправо. Он должен заплатить цену, указанную на планшете Городского Совета, чтобы переместить свой диск. Игрок сразу применяет эффект места в новой колонке. Все тайлы, полученные таким образом, могут быть улучшены во время **Фазы 2: Постройка** этого раунда.



Н. ОППОНЕНТ — Игрок, выбравший эту карту, не получает никаких бонусов. *Разбирательства с оппонентом - это всегда пустая трата времени.*



2 Фаза: Постройка

Установите ширмы игроков перед планшетами Районов, чтобы скрыть свои постройки до конца фазы. Все могут выполнять эту фазу **одновременно**, однако, поскольку количество доступных тайлов ограничено, если возникнет спор за оставшиеся, просто стройте в порядке очереди.

В эту фазу выберите для себя **один** из следующих вариантов:

- **Постройте до 3 тайлов** на пустых местах вашей Зоны Строительства.
- В любом порядке: **постройте 1 тайл** и **увеличьте свою Зону Строительства**, передвинув диск на треке Размера Района на одно деление вправо.

Общие Правила Строительства

- Обычно тайл стоит **\$1 за каждую клетку**; однако есть несколько исключений (см. **Склады и Культурные Здания**).



Внимание: Обычно тайл стоит **\$1 за каждую клетку**; однако есть несколько исключений (см. **Склады и Культурные Здания**).

- **Стройте любой уровень:** При строительстве Жилой Зоны, Коммерческой Зоны или Фабрик вы можете построить здание любого уровня строительства (например, *Жилая Зона 5-го уровня, Фабрика 2-го уровня и т.д.*), если соблюдены Нормы Строительства (см. **Жилые Зоны, Фабрики и Склады, Коммерческие Зоны**); однако, чтобы пропустить 1-й уровень, одна клетка предполагаемой площади здания должна иметь все требуемые влияния. Это более строгое требование, чем требование модернизации (см. **раздел Модернизация**), которое требует наличия нужного влияния у всех клеток здания, а не только у одной клетки.
- Ваша **Мэрия** также считается Культурным зданием.
- Вы можете заменить **одно** из своих действий постройки в Фазу Постройки на действие **сноса**. Снос тайла стоит \$1 за каждое занятое им место и увеличивает загрязнение на 1 за каждое занятое место. Загрязнение, вызванное сносом, происходит немедленно и не считается в **Фазе 6: Измерение загрязнения**. Все Горожане на тайле возвращаются в вашу Мэрию; все туристы на нем возвращаются в их Мэрии; верните снесенный тайл в коробку. Если в чьей-то Мэрии недостаточно мест для возвращения горожан/туристов, вы не можете снести тайл.
Примечание: Снос тайла, который обеспечивал необходимое влияние на другое здание, не затрагивает это здание.
- Вы можете выбрать, какой стороной положить тайл, при строительстве.
- Как правило, вы можете построить тайл рядом с другим тайлом такого же типа; однако эти два тайла не "сливаются" в один, более крупный тайл.

Тайлы, которые можно построить

Жилые Зоны – **зеленые**, и доступны в разных вариантах уровней строительства: 1–5

Стоимость

\$1 за каждую клетку.

Нормы Строительства

- На Жилые Зоны не должны оказывать влияние никакие Промышленные здания.
- Жилые зоны могут быть расположены рядом, но они не "сливаются", чтобы усилить Голоса Горожан, находящихся в них (см. **Фаза 5: Голосование**).

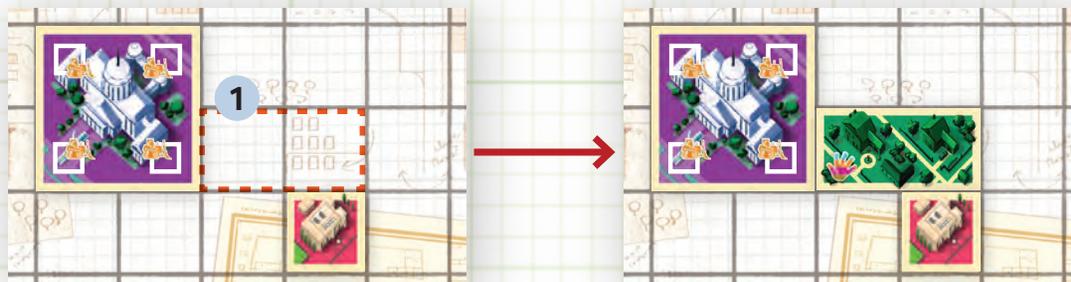
Пример: Четыре Жилые Зоны 1-го Уровня могут

располагаться рядом друг с другом, как одна Жилая Зона 4-го Уровня,

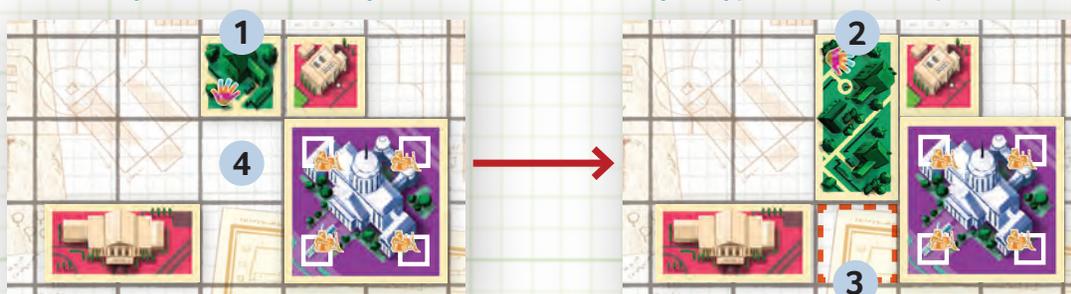
но они не смогут стать Жилой Зоной 4-го уровня. В **Фазу 5: Голосование**, четыре Жилые зоны 1-го уровня могут дать не более 4 голосов, но Жилая Зона 4-го уровня могла бы дать 10 голосов.



- **Уровень 1:** Нет требований; однако вы должны **немедленно** переместить 1 Горожанина из Мэрии, если он там есть, на этот тайл. Это касается только уровня 1.
- **Уровень 2:** Нужно влияние от 2 Культурных зданий.
- **Уровень 3:** Нужно влияние от 3 Культурных зданий.
- **Уровень 4:** Нужно влияние от 4 Культурных зданий.
- **Уровень 5:** Нужно влияние от 5 Культурных зданий.



Пример 1: Вы можете построить Жилую Зону 2-го Уровня, которая займет отмеченную область **1** за \$2, потому что на отмеченную область влияют 2 Культурных Здания (Мэрия и Школа).



Пример 2: На вашу Жилую Зону 1-го уровня **1** влияют 2 Культурных Здания (Школа и Мэрия), поэтому вы улучшаете ее до Жилой Зоны 2-го уровня **2**. За счет расширения вниз, на вашу новую Жилую Зону 2-го уровня оказывает влияние 3-е Культурное Здание, Библиотека. Таким образом, вы можете улучшить Жилую Зону до 3-го Уровня, если захотите **3**. Либо, поскольку на центральную клетку **4** влияют 3 Культурных Здания, вы могли бы сразу построить новую Жилую Зону 3-го уровня, заняв эту клетку, а затем повысить уровень жилой зоны 1-го уровня в другом направлении!

Особые свойства

Горожане в Жилых Зонах будут **приносить голоса** (см. **Фаза 5: Голосование**).

Фабрики желтые, и доступны в разных вариантах уровней строительства: 1-3. Они производят строительные материалы (см. **Фаза 4: Сбор дохода**).

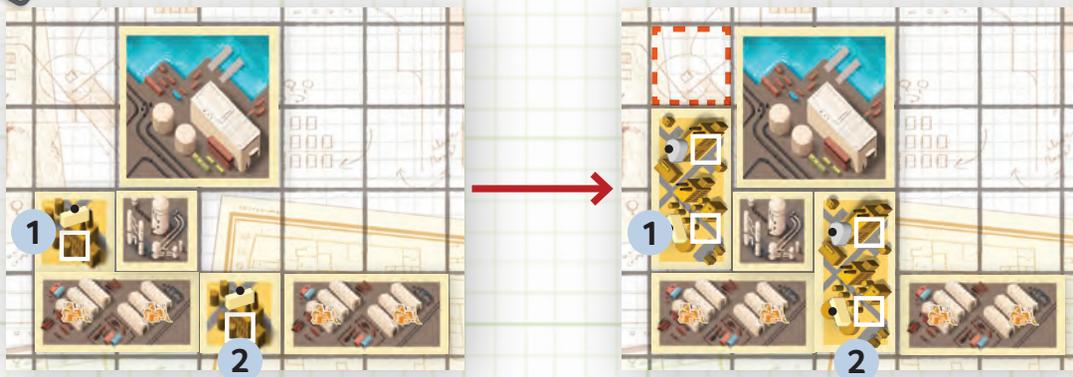
Нормы Строительства

- Промышленные здания не могут находиться во влиянии Жилых Зон.
- **Уровень 1:** Единственным требованием является то, что вы должны также построить Склад в Зоне Влияния этого тайла (в качестве бесплатного действия и за \$0). Если вы не можете построить Склад в зоне влияния этого тайла, вы не можете построить этот тайл.
- **Уровень 2:** Нужно влияние Нефтеперерабатывающего завода и/или Порта. Если вы строите Фабрику 2-го уровня сразу, вы также должны построить Склад, как указано для 1-го уровня.
- **Уровень 3:** Нужно влияние Нефтеперерабатывающего завода и Порта. Если вы строите Фабрику 3-го уровня сразу, вы также должны построить Склад, как указано для 1-го уровня.

Промышленные здания: Фабрики

3 уровня строительства: 1-3





Пример: У вас есть два тайла Фабрик 1-го уровня **1** и **2**. Каждая из них находится под влиянием Нефтеперерабатывающего завода и/или Порта, поэтому каждая может расшириться до Фабрики 2. Теперь на каждую Фабрику влияют и Нефтеперерабатывающий завод, и Порт; однако, только у одной из них есть место для расширения **1**, поэтому вы можете расширить ее до Фабрики 3.

Особые свойства

У Фабрик нет особых свойств.

Каждая Фабрика, независимо от ее уровня, требует наличия **Склада**. (см. **Промышленные здания: Фабрики**).

Стоимость

\$0.

Нормы Строительства

- Промышленные здания не могут находиться во влиянии Жилых Зон.
- Вы можете построить Склад только в процессе строительства нового тайла Фабрики (не улучшения).
- Это не требует отдельного действия, и он должен быть построен в Зоне Влияния тайла Фабрики.

Пример: Вы построили тайл Фабрики 1-го уровня, поэтому вы также должны построить Склад в ее Зоне влияния.

Пример: Вы построили тайл Фабрики 2-го уровня, поэтому вы также должны построить Склад в ее Зоне Влияния.

Пример: Вы построили тайл Фабрики 3-го уровня, поэтому вы также должны построить Склад в ее Зоне Влияния.

Особые Свойства

У Складов нет особых свойств.

Нефтеперерабатывающие заводы коричневые.

Стоимость

\$1.

Нормы Строительства

- Вы можете построить только **один** нефтеперерабатывающий завод. Если он будет снесен, вы не сможете построить его заново.
- Промышленные здания не могут находиться во влиянии Жилых Зон.

Особые Свойства

У Нефтеперерабатывающих заводов нет особых свойств.

Тайл **Порта** наполовину коричневый, наполовину водный.

Стоимость

\$2.

Нормы Строительства

- Вы можете построить только **один** Порт. Если он будет снесен, вы не сможете построить его заново.
- Промышленные здания не могут находиться во влиянии Жилых Зон.

Особые Свойства

Тайл Порта состоит из 2 клеток Промышленного Здания и 2 клеток Воды. Только здание имеет стоимость (таким образом, \$2) и Влияние.

Промышленные здания: Склады



Промышленные здания: Нефтеперерабатывающие заводы



Промышленные здания: Порты





Пример: Промышленные Зоны **1** не позволяют строить Жилые Зоны на клетках с **X**. Вода **2** не оказывает влияния, поэтому вы можете строить Жилые Зоны на оставшихся пространствах.

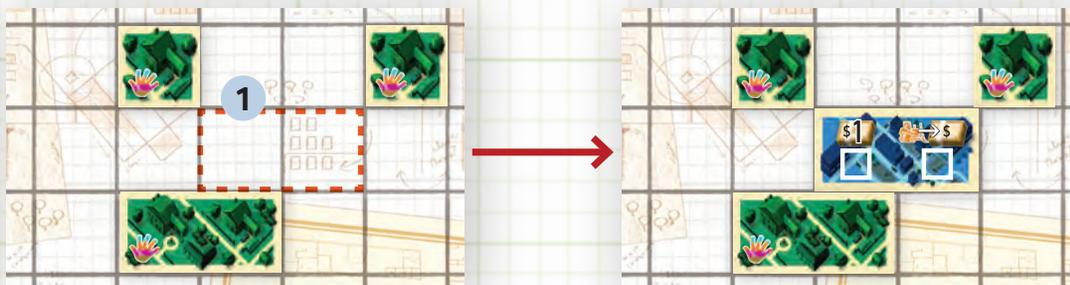
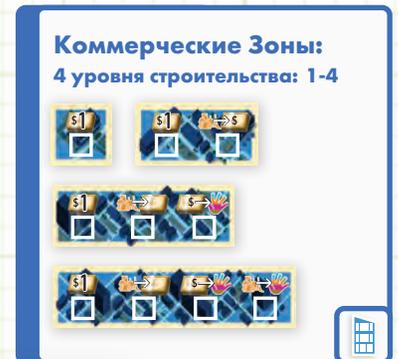
Коммерческие Зоны синие, и доступны в разных вариантах уровней строительства: 1-4.

Стоимость

\$1 за каждую клетку.

Нормы Строительства

- **Уровень 1:** Нужно влияние 1 Жилой Зоны (любого размера).
- **Уровень 2:** Нужно влияние 2 Жилых Зон (любого размера).
- **Уровень 3:** Нужно влияние 3 Жилых Зон (любого размера).
- **Уровень 4:** Нужно влияние 4 Жилых Зон (любого размера).



Пример: Вы можете построить Коммерческую Зону 2-го уровня, закрыв клетку **1**, за \$2, потому что на нее влияют 2 Жилые Зоны. Обратите внимание, что поскольку на новую Коммерческую Зону теперь влияют 3 Жилые Зоны, она может быть улучшена; однако, поскольку она была построена только в этом раунде, вы сможете улучшить ее только в следующем раунде.

Особые Свойства

Ваши Горожане в Коммерческих Зонах будут приносить деньги или дадут вам возможность обменивать строительные материалы на деньги или голоса.

Пожарная Часть.

Стоимость

\$3.

Нормы Строительства

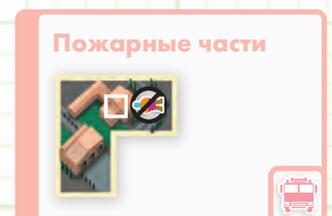
- Вы можете построить только **одну** Пожарную Часть. Если она будет снесена, вы не сможете построить ее заново.

Особые Свойства

Вы можете активировать особое свойство Пожарной Части, переместив одного Горожанина из вашего Района (но не из Мэрии или Центра Занятости) на ее тайл либо когда она будет построена, либо в **Фазе 3:**

Перемещение Горожан. Пока Горожанин находится там, особое свойство действует:

Ваши Горожане не могут умереть от загрязнения окружающей среды в Районе соперника (см. **Фазу 6: Измерение Загрязнения**).



Полицейский Участок.

Стоимость
\$2.

Нормы Строительства

- Вы можете построить только один Полицейский Участок. Если он будет снесен, вы не сможете построить его заново.

Особые Свойства

Вы можете активировать особое свойство Полицейского Участка, переместив одного Горожанина из вашего Района (но не из Мэрии или Центра Занятости) на его тайл либо когда он будет построен, либо в **Фазе 3: Перемещение Горожан**. Пока Горожанин находится там, особое свойство действует:

Все туристы, находящиеся под влиянием Полицейского Участка, когда он построен/активирован, возвращаются в свои Мэрии. Если в Мэрии нет мест, верните его в Центр Занятости владельца.



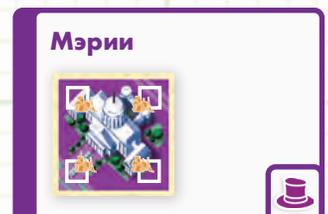
Пример: Активированный Полицейский Участок защищает 10 окружающих его клеток от Туристов. Если до постройки Полицейского Участка на одной из клеток, отмеченной X находились Туристы, то после его постройки и активации они будут вынуждены вернуться в свои Мэрии (а если в Мэрии нет места, то в Центр Занятости).

Культурные Здания красные (или фиолетовые), и каждое из них уникально: Клиника, Станция Метро, Университет, Мэрия, Библиотека, Музей, и Школа.

Культурные Здания не требуют денежных затрат (\$0), но для их постройки необходимы строительные материалы (см. ниже).

Необходимые строительные материалы должны находиться на ваших Складах и/или в Мэрии.

Пример: Школа требует 1 дерева, но не денег; музей обойдется в 2 дерева и 1 камень.



Стоимость

Мэрия не стоит вам ничего, потому что ваш район начинается с ней, и вы не можете купить еще одну.



Все остальные Культурные Здания стоят \$0, но для них нужны следующие строительные материалы:

• Школа:		
• Библиотека:		
• Музей:		
• Станция метро:		
• Клиника:		
• Университет:		

Нормы Строительства

Вы можете построить только по **одному** Культурному Зданию каждого типа. Если вы снесете одно из них, вы не сможете построить его заново.

Особые Свойства

- **Клиника:** Вы можете активировать особое свойство Клиники, переместив одного Горожанина на нее в **Фазе 3: Перемещение Горожан** (лимит Клиники - один Горожанин). Пока Горожанин находится там, особое свойство действует: Никто из ваших Горожан не может умереть от загрязнения; однако ваши Туристы в других Районах все еще уязвимы (см. **Фазу 6: Измерение Загрязнения**).
- **Станция Метро:** Как только вы построите Станцию Метро, вы сможете размещать по 2 Горожанина в каждом Районе соперников, вместо 1 (см. **Фаза 3: Перемещение Горожан; А. Перемещение своих Горожан; Туристы**). Станцию Метро не нужно активировать, размещая на ней Горожанина.
- **Университет:** Вы можете активировать особое свойство Университета, переместив одного Горожанина на него в **Фазе 3: Перемещение Горожан** (лимит Университета - один Горожанин). Пока Горожанин находится там, действует особое свойство: Вы получаете 3 Голоса в **Фазе 5: Голосование** (см. **Фаза 5: Голосование**).
- **Мэрия:** Нет особых свойств, но здесь можно размещать Горожан!
- **Библиотека:** Нет особых свойств, но здесь можно размещать Горожан!
- **Музей:** Нет особых свойств, но здесь можно размещать Горожан!
- **Школа:** Нет особых свойств, но здесь можно размещать Горожан!

Парки светло-зеленые, и доступны в трех размерах: 1-3.

Стоимость

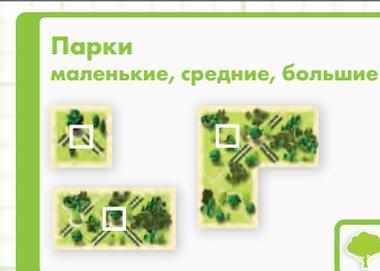
\$1 за каждую клетку.

Нормы Строительства

- На тайлы парков могут влиять любые строения.
- Хотя Парки могут быть расположены рядом друг с другом, вы не можете заменить два соседних тайла на один той же формы.
- Парки нельзя улучшить!

Особые Свойства

Вы можете переместить одного Горожанина в Парк в **Фазе 3: Переместить Горожан**; однако особое свойство Парка заключается в снижении загрязнения. Для активации этой способности не требуется Горожанин.



Улучшения

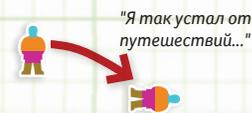
- **Бесплатно и не обязательно:** Улучшение здания в Зоне Строительства – это бесплатное и необязательное действие: Оно не считается одним из 3 тайлов, которые вы можете построить, и вы не обязаны это делать. Кроме того, улучшение не требует никаких затрат. Улучшенный тайл должен полностью находиться в пределах Зоны Строительства.
- **Улучшаемые:** Существует 2 вида тайлов: те, которые можно улучшать (Жилые, Коммерческие, Фабрики), и те, которые улучшать нельзя (все остальные).
- **На тайл уже должны влиять нужные сочетания тайлов:** Чтобы обновить тайл, должны быть выполнены определенные условия (см. **Нормы Строительства для Жилых Зон, Фабрик и Складов, Коммерческих Зон**). Все эти условия требуют, чтобы зоны существующего тайла находились в Зоне Влияния других определенных тайлов. В отличие от пропуска 1-го Уровня при строительстве, текущее здание в целом должно иметь все требуемые влияния, но эти влияния не обязательно должны оказываться на одну клетку. В некоторых случаях критерии также требуют, чтобы тайл не находился в Зоне Влияния определенных тайлов.
- **Тайл становится больше; он не перемещается:** Когда вы улучшаете здание, вы заменяете его на более крупное и возвращаете старое в резерв, чтобы его можно было построить снова. **Новый тайл должен полностью закрывать площадь старого тайла**, но не может закрывать другие тайлы. Если на старом тайле были Горожане, они должны быть размещены в тех же местах на новом тайле. При улучшении Фабрики, клетка, которая производила дерево, должна продолжать производить дерево, а клетка, которая производила камень, должна продолжать производить камень; Вы не можете сместить или перевернуть Фабрику. То же самое относится и к Коммерческим Зонам. Принцип в том, что вы увеличиваете существующий тайл.
- **Строить и улучшать одновременно нельзя:** Вы не можете улучшить тайл, построенный ранее в этой же Фазе Постройки. Если вы построили тайл в предыдущий ход, вы можете построить тайлы Влияния, необходимые для его улучшения, а затем произвести улучшение в ту же Фазу Постройки.
- **Цепные реакции допустимы:** Иногда улучшение тайла увеличивает его до Зоны Влияния других тайлов, что выполнит критерии для следующего улучшения. Это нормально: Вы можете продолжать улучшать тайлы в той же Фазе Постройки до тех пор, пока выполняются критерии для следующего уровня!

Готово!

Как только все завершат эту фазу, уберите Ширмы Игроков. Затем объявите, что вы сделали и сколько это стоило, а также какие улучшения вы провели. Это не только позволит другим игрокам убедиться в том, что вы не допустили ошибок, но и позволит всем одновременно закончить Постройку, чтобы вы могли перейти к следующей фазе.

Фаза 3: Перемещение Горожан

Начиная с принимающего мэра и далее по часовой стрелке, каждый игрок делает один ход, чтобы переместить некоторых или, возможно, всех своих Горожан. Чтобы не забыть, кто из Горожан уже переместился, **положите их**, когда они окажутся в пункте назначения.



А. Переместите Ваших Горожан

Каждый из ваших Горожан **должен** переместиться на новое место (хотя это может быть и другая клетка на том же тайле), исключение – Горожане в Жилых Зонах и Горожане, активирующие тайлы с особыми свойствами, а именно: Пожарная Часть, Полицейский участок, Клиника и Университет.

- Горожане не могут перемещаться из Мэрии во время этой части вашего хода. В конце вашего хода они переместятся в пустые Жилые Зоны 1-го Уровня (см. **В. Новые Дома для Новых Горожан** ниже).
- Горожане не могут перемещаться в Мэрию.
- Горожане (даже как Туристы; см. **Туристы** ниже) могут перемещаться только на клетки тайлов, но не на пустые клетки планшета Района.
- В каждой клетке никогда, даже на миг, не может находиться более одного Горожанина.
- Каждая клетка Фабрики и Коммерческой Зоны, которую ваши Горожане занимали в начале этой фазы (даже в качестве Туристов), не может быть вновь занята одним из ваших Горожан в этой фазе; однако другой игрок может использовать эту клетку.
- Горожане (даже будучи Туристами; см. **Туристы** ниже), находясь в Парке, Школе, Библиотеке, Музее или на Станции Метро, ничего не делают. *Они просто отдыхают.*
- Вы можете обнаружить, что у вас недостаточно мест для размещения всех Горожан. "Лишние" Горожане должны отправиться в Мэрию. Если в Мэрии нет мест, верните их в Центр Занятости.

Туристы

Вы можете иметь **максимум 1 Горожанина** в каждом Районе противников (2, если вы построили Станцию Метро); мы называем такого Горожанина **Туристом**. Однако, если у вашего оппонента есть Активированный Полицейский Участок, никакие Туристы не могут находиться в 10 клетках его зоны Влияния.



Чтобы сделать одного из своих Горожан Туристом, просто переместите его из своего Района в Район соседа слева или справа (соблюдая ограничение, указанное выше).

Примечание: В игре с 4 игроками вы не сможете отправить Горожанина из своего Района напрямую в Район расположенный напротив вас.

Каждый из ваших Туристов **должен** перемещаться каждый раунд, не важно как. Это может быть перемещение в пределах одного Района или в соседний Район. Если в текущем Районе нет подходящих мест, турист должен переместиться по часовой стрелке или против часовой стрелки в соседний Район (помните об ограничении - 1; 2, если у вас есть станция метро!); если это невозможно, Турист возвращается домой, чтобы занять место в вашем Районе в качестве Горожанина, и больше не является Туристом.

- Ваши Туристы не могут находиться в Жилых Зонах, Пожарных Частях, Полицейских Участках, Клиниках, или Университетах противника.
- Ваши Туристы всегда работают на вас, как если бы места, которые они занимают, находились в вашем собственном Районе; однако, посещая Культурное Здание, они не дают вам никаких бонусов (*наслаждаются свободным временем*).

В. Новые Дома для Новых Горожан

После того, как вы завершили свой ход (переместив всех горожан, которых должны были переместить, и других по желанию), настало время подыскать новые дома для Горожан в Мэрии: Переместите по одному Горожанину из Мэрии в каждую пустую Жилую Зону 1-го уровня. Если у вас больше пустых Жилых Зон 1-го Уровня, чем Горожан в Мэрии, вы сами выбираете, кто куда отправится. Если у вас их меньше, "лишние" Горожане остаются в Мэрии.

С. Появление новых Горожан

После того, как все игроки завершили свои ходы, каждый из них проверяет доступность новых Горожан: Каждое свободное место на Фабрике в вашем Районе добавляет вам 1 нового Горожанина из Центра Занятости в Мэрию.

Фаза 4: Сбор дохода

Все собирают свой доход одновременно, но вы получаете доход пошагово, как указано ниже. Не забывайте применять особые свойства зданий, активируемые вашими Горожанами. Все доходы поступают из резерва. Строительные материалы конечны, поэтому, если запасы ограничены, вы должны получать доход в порядке очереди; в этом случае каждый игрок получает весь свой доход до того, как это сделает следующий игрок.



1. **Получите доход от Туристов:** Каждый турист в вашем Районе (даже в парках!) приносит вам \$1.
2. **Сбор Коммерческих доходов**
 - a. Каждый Горожанин на значке **\$1** приносит вам \$1.
 - b. Каждый Горожанин на **Строительные Материалы** ► \$ позволяет вам обменять один материал с одного Склада или Мэрии на деньги (дерево на \$2, камень на \$3, металл на \$5).
 - c. Каждый Горожанин на значке **\$** ► **Голоса** позволяет купить один "лот" из 2-5 голосов (\$1 за 2 голоса, \$2 за 3 голоса, \$3 за 4 голоса, \$4 за 5 голосов).
 - d. Каждый Горожанин на **Строительные Материалы** ► **Голоса** позволяет вам обменять один строительный материал с ваших Складов или Мэрии на голоса (дерево на 3 голоса, камень - на 5 голосов, металл - на 7 голосов).
 - e. Вы сами выбираете, в каком порядке вы будете получать доход от Коммерческих Зон, что может позволить вам выстроить цепочки обменов любым образом, который позволят ваши Горожане.
3. **Сбор доходов с Фабрик**
 - a. Каждый Горожанин на клетках Фабрики в любом порядке производит один строительный материал, соответствующий клетке (дерево, камень или металл). Вы должны положить каждый строительный материал либо на пустое место на Складе (не обязательно на Склад, прилегающий к этой Фабрике), либо на пустое место в Мэрии (максимум 4).

- b. Если вы не можете разместить все произведенные строительные материалы, то выполняйте каждый из следующих шагов до тех пор, пока не закончатся излишки:
- Ваши Туристы не могут отправить свои строительные материалы домой; найдите свободное место на Складе в Районе Фабрики, которая произвела строительный материал, и поместите его туда. Если даже вашему противнику негде хранить строительный материал, он пропадает: Верните его в резерв.
 - Строительные материалы, произведенных вашими Горожанами, пропадают зря: Верните их в резерв.
- c. Вы не можете перемещать строительные материалы. Единственный способ убрать их из Мэрии и ваших Складов – потратить в **Фазе 2: Постройка** или **Фазе 4.2: Сбор Коммерческих Доходов**.

Внимание: Максимальная вместимость Мэрии – 4 Горожанина и/или строительных материала всего: По одному на каждое место.

Фаза 5: Голосование

Все могут подсчитывать свои голоса одновременно. Отражайте свой счет на треке Голосов по краю планшета Городского Совета. Ваши Горожане приносят вам голоса следующим образом (Туристы не голосуют):



Жилая Зона: Первый Горожанин в Жилой Зоне дает вам 1 голос, второй – 2, третий – 3, четвертый – 4 и пятый – 5. Таким образом, Горожанин в Жилой Зоне 1-го уровня всегда дает вам 1 голос, Жилая Зона 5-го уровня с 3 Горожанами даст вам 6 голосов, а заполненная Жилая Зона 5-го уровня даст вам 15 голосов.

Университет: Если активирован, вы получаете 3 Голоса.

9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	🍊
3	3
2	2
1	🍊
0	0

Пример: Две заполненные Жилые Зоны 1-го Уровня дают по 1 голосу. Заполненная Жилая Зона 3-го Уровня приносит $1+2+3=6$, а заполненная Жилая Зона 4-го Уровня приносит $1+2+3+4=10$. $1+1+6+10=18$.

Внимание: Если вы набрали больше 50 Голосов, возьмите тайл +50 Голосов и продолжайте отсчет с 0.



Фаза 6: Измерение Загрязнения окружающей среды

Каждый Горожанин в **вашем Районе** (включая Туристов), за исключением тех, кто находится в Мэрии и на Кладбищах (см. **Загрязнение убивает** ниже), добавляет вам **1 загрязнение**. Оно накапливается, поэтому новое загрязнение увеличит ваш общий уровень загрязнения.



1. Каждый **строительный материал, произведенный** в Районе (вашим Горожанином или Туристом противника), добавляет **1 загрязнение**. Если вы выбрали Инженера в **Фазе 1: Выбор Специальных Действий**, пропустите этот шаг.
2. **Каждая клетка Парка** уменьшает получаемое загрязнение **на 1**; однако минимальное загрязнение, которое производит ваш Район за раунд, равно 0. *К сожалению, наличие большого количества Парков волшебным образом не очищает накопленное ранее загрязнение.*
3. Измените свой уровень загрязнения на треке, но запомните, сколько вы произвели в этот ход.

Внимание: Если уровень загрязнения достигнет 100%, вы немедленно проиграете, все Горожане в вашем Районе погибнут; защита Клиник и Пожарных Частей не помогает при плотном и смертоносном скоплении в воздухе. Ваши Туристы позорно сбегут: Владелец Района, в котором находился ваш Турист, убирает его из игры и заменяет одним из своих Горожан. Туристы в вашем Районе спасаются бегством в свою Мэрию. Если в Мэрии нет места для Горожан, верните их в Центр Занятости.

Загрязнение Убивает

1. Если загрязнение у кого-либо достигает 10% или больше, Горожане начинают умирать из-за ухудшения экологии. Тот игрок, который произвел больше всего загрязнения в этом раунде, должен убить одного Горожанина в своем Районе (см. ниже). В случае равенства, тот игрок, у которого суммарное загрязнение выше, должен убить одного, если это возможно; если равенство сохраняется, каждый из игроков должен убить по одному. Даже если никто не получал загрязнения в этом раунде, пока загрязнение любого игрока составляет 10% или больше, граждане будут умирать.
 - Вы можете решить убить Туриста в вашем Районе. Если у его владельца есть активная Пожарная Часть, то вместо смерти Турист отправляется домой (в Мэрию своего владельца; если там нет места, он отправляется в Центр Занятости своего владельца).
 - Если у вас есть активная Клиника, никто из ваших Горожан в Районе не умрет; однако это не защищает ни Туристов, посещающих ваш Район, ни ваших Туристов в других местах.
 - Загрязнение не может убить Горожанина в Мэрии.
2. Выберите пустую клетку (не тайл, не Кладбище, но рядом с мэром - можно) в вашей Зоне Строительства и положите на нее мертвого Горожанина (даже если это был Турист), создав **Кладбище**.
 - Если у вас уже было Кладбище, новое должно примыкать к старому, если это возможно. Если это невозможно, у вас есть свобода выбора, как если бы оно было первым.
 - Если вы не можете создать Кладбище, потому что у вас нет свободных мест в вашей Зоне Строительства, Кладбище должно быть создано в следующей Зоне Строительства. Если это невозможно, потому что ваша Зона Строительства уже имеет максимальный размер, просто уберите мертвого Горожанина из игры. *В этом случае никто не узнает что случилось с телом!*

Пример, продолжающий фазу Голосов: (См. иллюстрацию к предыдущему примеру.) Не считая Горожан в Мэрии, у вас 12 Горожан и 1 приезжий Турист (а также 1 Кладбище, но оно не считается). В этот ход 2 ваши Фабрики произвели строительные материалы. В вашем Районе есть 5 парковых зон. $13 + 2 - 5 = 10$. В этом раунде вы получили 10 загрязнений, и этого достаточно, чтобы люди начали умирать от него. *Надеемся, что кто-то из ваших противников произвел больше 10 загрязнений в этом раунде!*

Фаза 7: Влияние на Городской Совет

В порядке хода каждый игрок может один раз повлиять на Городской Совет в одной из четырех областей, перемещая свой диск. Несколько игроков могут получить одинаковые бонусы; просто складывайте их диски в стопку.

- Если вы решили увеличить свое влияние на одного из членов Совета (на 1 колонку), оплатите стоимость в деньгах или голосах, но не комбинируя их.
Примечание: Стоимость перемещения в колонку 1 составляет \$1 или 1 голос; колонка 2 стоит 2; колонка 3 стоит 3, и колонка 4 - 4.
- Если вы хотите сменить ряд, вы можете сделать это, начав заново в колонке 1 нового ряда, и, таким образом, вы платите за это цену колонки 1 в 1 доллар или 1 голос; однако вы не можете иметь оба диска в одном ряду! Вы также можете начать заново тот же ряд, следуя тем же правилам.
- Немедленно примените бонус, места Городского Совета, в которое вы переместили диск (см. ниже). Бонусы **не** суммируются: Вы получаете только бонус нового места. Вы также не можете выбрать бонус предыдущей колонки.
- Каждый Член Совета (строка) дает свои преимущества (строительные материалы, новые здания, деньги или голоса, или новые горожане).
- Когда диск достигает последней колонки, он должен оставаться там до конца игры; он не может ни переходить на другую строку, ни начинать заново в той же строке.

Член Совета

Строка 1 — Департамент Промышленности:

Вы немедленно получаете строительные материалы, которые должны разместить на своих Складах или в Мэрии. Верните все, для которых у вас нет места, в резерв. Если в запасе нет того, что вам полагается, вы просто теряете остаток.

Колонка 1: 1 дерево.

Колонка 2: 2 дерева или 1 камень.

Колонка 3: 2 камня или 1 металл.

Колонка 4: 2 металла.

Строка 2 — Департамент Строительства:

Вы можете немедленно построить тайл, не являющийся Культурным Зданием, не оплачивая его обычную стоимость строительства! Вы должны соблюдать Нормы Строительства тайла.

Колонка 1: Постройте тайл из 1 клетки.

Колонка 2: Постройте тайл из 2 клеток.

Колонка 3: Постройте тайл из 3 клеток.

Колонка 4: Постройте тайл из 1-4 клеток, игнорируя нормы строительства, за исключением того, что Жилым Зонам и Промышленным Зданиям по-прежнему запрещено влиять друг на друга!

Пример: Вы можете построить Фабрику 3-го Уровня без Порта, или Жилую Зону 3-го Уровня, на которую не влияют Культурные Здания (но не рядом с Промышленными Зданиями).



Строка 3 — Департамент Экономики:

Вы немедленно получаете указанные деньги или голоса - в зависимости от того, что вы выберете.

Колонка 1: \$2 или 2 голоса.

Колонка 2: \$3 или 3 голоса.

Колонка 3: \$5 или 5 голосов.

Колонка 4: \$8 или 8 голосов.

Строка 4 — Департамент Туризма:

Вы немедленно получаете Горожан (своего цвета) из общего резерва. Вы должны разместить Горожан в Мэрии; все, для кого у вас нет места, отправляются в ваш Центр Занятости.

Колонка 1: 1 Горожанин.

Колонка 2: 1 Горожанин.

Колонка 3: 2 Горожанина.

Колонка 4: 2 Горожанина.

Фаза 8: Следующий визит Мэра

Если кто-либо выбрал карту Специального Действия "Мэр", то мэр перемещается к нему; иначе мэр переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Передвиньте Фишку Раундов. Поднимите всех миплов на тайлах (но не тех, что на Кладбищах).

Если это был 8 раунд, перейдите к разделу **Конец игры и подсчет очков**; если нет, начинается новый раунд.

Конец игры и Подсчет очков

Игра заканчивается после 8 раунда, в этот момент каждый игрок выполняет финальный подсчет очков:

1. Раскройте свою карту Обещания:
 - Если вы выполнили обещание, добавьте себе указанные голоса на треке (6/12/18).
 - Если вы не выполнили обещание, вместо этого потеряйте голоса на треке (-3/-6/-12).
2. Вычитите свой **уровень загрязнения** из набранных голосов.

Игрок с наибольшим количеством голосов побеждает в игре. При равенстве голосов побеждает игрок с наименьшим загрязнением. Если ничья сохраняется, побеждает игрок с наибольшим количеством денег.

Продвинутая Игра

Действуют все правила базовой игры со следующими дополнениями (выделены черным цветом) и изменениями (выделены этим цветом).

Дополнительная Подготовка

1. Используйте сложную (★) сторону планшета Городского Совета.
2. Перемещайте колоду Особых обещаний. Положите ее рядом с планшетом Горсовета.
3. Согласуйте одно из следующих условий победы:
 - **По голосам:** Работает как и в базовой игре, за исключением того, что у вас будет доступ к новым картам Особых обещаний.
 - **Экономическая:** иметь наибольшую сумму денежных средств и чистого дохода .
 - **По Горожанам:** Иметь наибольшее количество Горожан в игре (за исключением Мэрии).
 - **Культурная:** Иметь наибольшее количество клеток, занятых Культурными тайлами.



Подробнее о новых условиях победы смотрите в разделе **Особые Изменения для Каждого Условия Победы**.

Ход Игры

Фаза 7: Влияние на Городской Совет

Вместо оплаты требуемых \$ или Голосов, чтобы повлиять на Городской Совет, вы можете взять карту Специального Обещания: Возьмите столько карт, сколько указано в стоимости колонки, оставьте себе 1, а остальные положите под низ колоды. Это дополнительное Обещание, которое вы должны выполнить к концу игры!

Пример: Давая Специальное Обещание, чтобы перейти в 1-ю колонку, вы берете 4 карты, выбираете 1, а остальные 3 возвращаете в колоду.

Перемещаясь в 4-ю колонку с помощью Особого Обещания, вы остаетесь с 1 картой, которую вы вытянули. Чем больше выгода, тем больше риск!

Примечание: Если вы выполните Особое Обещание, оно не отнимет Голоса, а если не выполните, то отнимет 5. Количество Особых Обещаний, которые вы можете взять, не ограничено. Каждая карта Особого Обещания требует, чтобы вы были единственным человеком, выполнившим ее условие.

Особое Изменение для Каждого Условия Победы

Экономическая

Подготовка

Уберите из игры Особое Обещание #14.

Ход Игры

Фаза 8: Следующий визит Мэра

Культурные Здания и Жилые Зоны (независимо от количества жителей) приносят $\$L^2$ Чистого Дохода где L - уровень/размер тайла, с точки зрения количества занимаемых им клеток. 

Пример: Станция Метро занимает 4 клетки и, таким образом, приносит $4 \times 4 = \$16$ Чистого Дохода. Жилая зона 5-го Уровня приносит $5 \times 5 = \$25$ Чистого Дохода.

Ведите подсчет Чистого Дохода каждого игрока из раунда в раунд.



Важное примечание: Чистый Доход - это не деньги, которые вы можете потратить, и не считается доходом; он используется только как критерий победы. 

Финальный Подсчет Очков

Выполненные вами карты Обещаний увеличивают ваш Чистый Доход (а не Голоса) на указанное число. Аналогично, невыполненные карты Обещаний уменьшают ваш Чистый Доход.

Аналогично, карты Особых Обещаний, которые вы выполнили, не уменьшают ваш Чистый Доход. Невыполненные карты Особых Обещаний уменьшают ваш Чистый Доход (а не Голоса) на 5.

Побеждает игрок с наибольшим количеством денег вкуче с Чистым Доходом.

- Ваше загрязнение не вычитается из этого показателя; однако, если ваше загрязнение достигнет 100%, вы всё еще немедленно проигрываете.
- В случае равенства, побеждает игрок с наименьшим загрязнением.
- Если ничья сохраняется, побеждает игрок с наибольшим количеством Голосов.

По Горожанам

Подготовка

1. После обычного размещения 3 Горожан в Мэрии, разместите всех остальных Горожан в Центре Занятости. Общего резерва не будет.
2. Уберите из игры Обещание #11.

Ход Игры

Фаза 7: Влияние на Городской Совет

Член Совета

Строка 4 — Департамент Туризма: Вы немедленно получаете Горожан (вашего цвета) из **вашего Центра Занятости**. Вы должны разместить Горожан в Мэрии.

- Колонка 1: 1 Горожанин.
- Колонка 2: 1 Горожанин.
- Колонка 3: 2 Горожанина.
- Колонка 4: 2 Горожанина.

Фаза 8: Следующий визит Мэра

Из раунда в раунд ведите подсчет общего количества граждан каждого игрока в игре (кроме Мэри).

Финальный Подсчет Очков

Побеждает игрок с наибольшим количеством Горожан в игре.

- Ваше загрязнение не уменьшает этот показатель; однако, если оно достигнет 100%, вы все равно немедленно проиграете.
- В случае равенства побеждает игрок с наименьшим загрязнением.
- Если ничья сохраняется, побеждает игрок с наибольшим количеством Голосов.
- Если все еще ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством денег.

Культурная Подготовка

1. Уберите из игры Особое Обещание #16.
2. Каждый игрок получает набор из 6 разных Культурных Зданий.

Ход Игры

Финальный Подсчет Очков

Побеждает игрок с наибольшим количеством Культурных Зданий в своем Районе.

- Ваше загрязнение не влияет на этот показатель; однако, если оно достигнет 100%, вы все равно немедленно проиграете.
- В случае равенства побеждает игрок с наименьшим загрязнением.
- Если ничья сохраняется, побеждает игрок с наибольшим количеством Голосов.
- Если все еще ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством денег.

Одиночная игра

Подготовка

- Вы начинаете с \$4.
- Выберите уровень сложности из списка, от самого легкого к самому сложному:
 - Горожанин.
 - Мэр.
 - Губернатор.
 - Сенатор.
 - Президент.
- Выберите легкую или сложную сторону планшета Района.
- Поместите по 1 Культурному Зданию каждого размера, а также 1 Нефтеперерабатывающий завод, 1 Порт, 1 Пожарную Часть и 1 Полицейский Участок рядом с вашим планшетом Района.



Ход Игры

Фаза 1: Выбор Специальных Действий

- Если это нечетный раунд, перемешайте 8 карт Действий. Вытяните одну карту и положите на нее фишку мэра. По часовой стрелке от этой карты выложите следующие три карты. Оставшиеся 4 карты действий положите лицевой стороной вниз: Вы сможете использовать их в следующем раунде.
- Если это четный раунд, сбросьте 4 карты Действий лицевой стороной вверх и откройте 4 оставшиеся карты Действий. Поместите фишку мэра на первую из них.

- Карта с фишкой Мэра - это карта, выбранная воображаемым первым игроком (вы всегда будете вторым игроком). Две карты рядом с мэром бесплатны, но чтобы выбрать карту напротив Мэра, вы должны заплатить \$2.
- Вместо того чтобы посещать ваш Район, мэр посещает VIP-персон, изображенных на картах специальных действий.

Фаза 3: Перемещение Горожан

Туристов нет, потому что нет других районов, которые можно посетить, и из которых Туристы могли бы посетить ваш.

Фаза 6: Измерение Загрязнения

Уровень Сложности, который вы выбрали, определяет, сколько загрязнения потребуется, чтобы убить Горожан:

- **Горожанин:** Горожане не умирают, независимо от того, насколько увеличилось загрязнение окружающей среды.
- **Мэр:** 1 Горожанин умирает, если загрязнение повысилось более чем на 5.
- **Губернатор:** 1 Горожанин умирает, если загрязнение повысилось более чем на 2.
- **Сенатор:** 1 Горожанин умирает, если ваше загрязнение увеличилось хотя бы на 1.
- **President:** 1 Горожанин умирает за каждый пункт, на который увеличилось ваше загрязнение в этом раунде!

Примечание: Вы по-прежнему проигрываете, если загрязнение достигает 100%.

Фаза 8: Следующий визит Мэра

Помните: Мэр посещает VIP-персон, изображенных на карточках Специальных Действий. У него нет времени на посещение Районов.

Конец Игры и Подсчет Очков

Чем выше результат, тем лучше ваш рейтинг:

50 – 59	Усадьба
60 – 69	Хутор
70 – 79	Деревня
80 – 89	Район
90 – 99	Городок
100 – 109	Пригород
110 – 119	Город
120 – 134	Метрополис
135 – 149	Столица
150+	Мегаполис

Значки



Благодарности

Small City Deluxe is a game designed by Alban Viard and published by AVStudioGames. Its instructions are reserved for personal use. Small City ©Alban Viard 2015. The designer would like to thank Corinne Viard, Jean-Claude Viard, David Glantenay, Brice Cornilly, Milena Guberinic, Alexander Freudenthal, Johan Kristensson, David Krantz, Torbjörn Nager, Nathan Ehlers, Matt VanEseltine, Greg Herlevi, Zach Davis, Mark Rishavy, and all the gamers of the AoS team, Sampo Sikiö, and Nathan Morse, for their patience and their help during all the years of development of this game.

Art: Kwanchai Moriya

Graphic design: Todd Sanders

Editing: Nathan Morse

Proofreading: Chris Spath

Перевод: Александр Кузнецов - vk/tg - @thrown

