



УЛИЦЫ

Планируй. Строй. Зарабатывай.

ПРАВИЛА



 1–5 игроков

 От 10 лет

 Партия 40 минут

 Объясняется за 20 минут

 Развивает интеллект

 Партию хочется повторить



ОБ ИГРЕ

Это был маленький городок, пока археологи не откопали гигантскую голову легендарного Колосса. Теперь сюда хлынул поток туристов и хипстеров. Кроме того, строительство доступного жилья заинтересовало молодые семьи, а стартап-компании привлекли представителей бизнеса.

Вы играете за инвесторов и создаёте новые привлекательные районы в растущем городе. Развивайте бизнес, создавайте рабочие места и стройте новое жильё. Какие-то улицы станут культовыми для хипстеров, другие наводнят туристы или семьи с детьми. Некоторые районы будут специализироваться на торговле.

В свой ход вы размещаете постройку, которая позже принесет вам доход. Сюда тут же въезжают человечки, и чем их больше, тем выше доход. Как только кто-то заканчивает улицу, то все владельцы построек на ней получают деньги.

Игра заканчивается, когда вы разместите все постройки. Побеждает тот, кто набрал больше всех денег.

Проведя статистическое исследование, мы выяснили, какого типа люди встречаются в определённых местах в городе. Это отражено в маленьких круглых символах на постройках. Кроме того, мы можем примерно предсказать, как застройка повлияет на демографию города. Человечки отображают самый непредсказуемый фактор демографии вроде трендов или слухов.



СОСТАВ

- Один Центральный вокзал и один Городской парк — отсюда начнётся ваш город.



- 5 карт-памяток — на них есть мини-инструкция, как строить город.



- 25 знаков собственности — это знаки владельца постройки. По 5 на каждого игрока.



- 48 человечков — это жители вашего города, они будут занимать определённые постройки. Они бывают 4 цветов и совпадают по цвету с видом постройки. Это туристы (фиолетовые), хипстеры (жёлтые), родители (зелёные) и покупатели (синие).



- 40 клеток построек — они бывают пяти видов: туристические, семейные, хипстерские, торговые и смешанные. Символы построек также указаны на оборотной стороне клеток.



- 5 дополнительных клеток построек — специально для 5 игроков. На них есть символ 5+ в правом нижнем углу.



- 87 жетонов денег — деньги отображают ваш доход. Кто соберёт их больше всех к концу игры, станет победителем. Жетоны разделены по номиналу от 1 до 100 долларов.



- 48 бизнес-жетонов, 7 карт советников, 1 карта-памятка для одиночной игры — они пригодятся вам в расширенных режимах. Пока что оставьте их в коробке.



ЧТО ТАКОЕ ПОСТРОЙКА



- 1 Название постройки.**
 - 2 Ценность постройки** — показывает, сколько денег принесёт эта постройка при подсчёте дохода. Например, Стартовый дом принесёт по 2 доллара за каждый символ «родителей».
 - 3 Символ постройки** — этот значок указывает вид постройки и количество человечков, которые его заселят. Учитывайте эти символы при определении ценности постройки. Например, в Стартовом доме всего один символ родителей, значит, после возведения сюда въедет один человек-родитель.
- Туристы Хипстеры Родители Покупатели Смешанные
- 4 Дорога** — дороги объединяют постройки в улицы. За закрытые улицы вы получите деньги.
 - 5 Бизнес-знак** — применяется при игре с бизнес-модулем. В первой партии не обращайте на него внимания. Знак показывает тип бизнеса, к которому принадлежит постройка.
 - 6 Обратная сторона постройки** — на обратной стороне клетки также есть символ постройки. Так вы сможете примерно знать, что есть у других игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- А** Раздайте всем игрокам по карте-памятке.
- Б** Заложите первый камень — положите Центральный вокзал в центр стола. Это будет началом вашего города. Рядом с ней положите Городской парк, чтобы дороги на них были под прямым углом друг к другу и соприкасались, как на картинке на странице 5. Затем **положите** по одному человечку каждого цвета на Центральный вокзал.

Важно: если правила просят вас **положить** человечка на постройку, разместите его лёжа, а не ставьте на ноги. Позже мы объясним вам, почему.

- В** Подготовьте стопку — возьмите клетки построек и подготовьте стопку по числу игроков. Если вас меньше пяти, то уберите клетки построек на пять игроков заранее. Затем, ориентируясь по обратной стороне клеток:

— **Два игрока:** уберите две случайные постройки каждого вида. Итого уберите в коробку десять построек.



— **Три игрока:** уберите одну случайную постройку каждого вида, кроме смешанных.



— **Четыре игрока:** ничего не убирайте и не добавляйте. Просто замешайте все постройки в одну стопку.

— **Пять игроков:** добавьте пять дополнительных клеток построек для пяти игроков. На этих постройках есть символ 5+ в правом нижнем углу.



Перемешайте клетки построек и положите их стопкой лицевой стороной вниз так, чтобы всем было удобно брать клетки.



- Г Сложите рядом со стопкой всех человечков и жетоны денег.
- Д Выберите цвет и возьмите пять знаков собственности своего цвета, остальные уберите в коробку.
- Е Раздайте всем игрокам по три клетки построек сверху стопки. Возьмите их в руку и держите их в закрытую от других игроков.

Первым ходит игрок, который больше всего похож на хипстера. Далее играйте по часовой стрелке.

Теперь вы можете начать играть, попутно заглядывая в правила.

КРАТКИЙ ХОД ИГРЫ

В свой ход выполните несколько шагов.

- 1 **Возведите постройку** — выберите любую постройку в своей руке и выложите её в город. Постройку нужно выкладывать по определённым правилам, о которых мы расскажем дальше. Положите на постройку человечков нужного цвета. Затем разместите на ней свой знак собственности. Если после строительства постройка **закрывает улицу**, то переходите к шагу **дохода**. Если нет, то переходите к **добору**.
- 2 **Доход** — если постройка **закрывает улицу**, то подсчитайте **доход** игроков, у которых есть постройки на этой улице. Затем переместите человечков с проданных построек на свободные места. Если постройка не закрыла улицу, то переходите к шагу **добора**.
- 3 **Доберите** — возьмите постройку из стопки к себе в руку. Если стопка пуста, пропустите этот шаг.

Затем передайте ход следующему игроку.



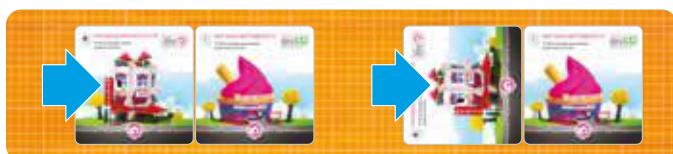
ПОДРОБНЫЙ ХОД ИГРЫ

Возведите постройку

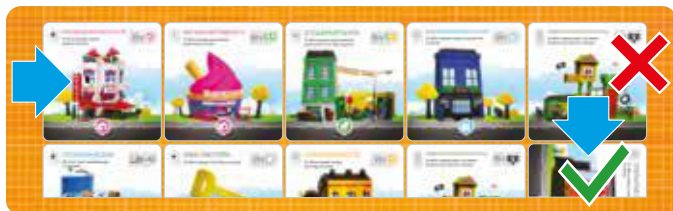


Выберите любую клетку постройки из руки и выложите в город, следуя правилам:

- Ряд из построек по одному направлению дороги называется улицей.
- Дороги на постройках должны либо продолжаться друг друга, либо лежать перпендикулярно и соприкасаться. И то, и другое возможно одновременно.



- Постройки должны быть соединены хотя бы одной стороной дороги с другой постройкой.
- Клетки должны прилегать друг к другу.
- Максимальный размер одной улицы — пять клеток построек. Если на улице уже есть пять построек, то вы не можете продолжить её.








- Постройка может соседствовать с клеткой без прилегающей дороги при условии, что она соединена дорогой хотя бы с одной, как на картинке ниже.



- Вы не можете выложить постройку так, чтобы длинные стороны дорог соприкасались, как на картинке ниже. Вы также не можете выложить постройку, не соединённую ни с одной другой постройкой дорогами. Однако такие ситуации могут возникнуть в городе в зависимости от действий игроков.



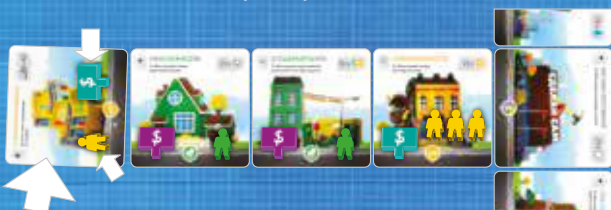
После того как вы выложили постройку в город, **положите** деревянных человечков на неё. Они совпадают с постройкой по цвету. Человечков будет столько же, сколько символов     на постройке. Не кладите человечков на постройки смешанного вида .

Напомним, что вы именно кладёте человечков, а не ставите на ноги.



Затем разместите на постройку свой **знак собственности**.

Пример: Ход Ани. Она выкладывает Студенческое общежитие и кладёт на него одного жёлтого человечка-хипстера за один ☹️ на постройке. Затем она размещает жетон собственности своего цвета на постройку.



Если после строительства с обеих сторон улицы дороги не идут по прямой или прерываются, то **улица закрыта**, как на картинках.

Постройки по краям улицы считаются **закрывающими**.

Это закрытая улица:



Это тоже закрытая улица:



При этом улица может оказаться закрытой сразу после строительства между двумя закрывающими постройками.

Если вы закрыли улицу, то переходите к шагу **дохода** ниже.

Если на ваш ход ни одна из улиц не закрыта, перейдите к шагу **добора** на странице **10**.

ДОХОД

Если улица закрыта, то начиная с того, кто закрыл улицу, посчитайте доход всех игроков — каждый со своей постройкой по очереди. Каждая считается отдельно.

Деньги начисляются за ценность постройки и человечков на ней. Возьмите жетоны денег по сумме этих двух показателей.

— **Ценность постройки** — её ценность указана в правом верхнем углу и написана под названием. Например, это может быть множитель за количество человечков на всей улице или за количество определённых символов на улице.

При подсчёте стоимости учитывайте символы с закрывающих построек, которые указывают стрелками на улицу, как на картинке.

Например: символ хипстера на закрывающей постройке слева указывает стрелочкой на улицу справа. Значит, учитывайте этот символ при определении ценности Модного лофта после закрытия улицы.



В справочнике на странице **11** вы найдёте расширенное описание ценности для всех построек.

Смешанные символы на постройках считайте одним из любых возможных видов постройки на ваш выбор.

— **Человечки** — добавьте по 1 доллару за каждого человечка, который **лежит** на постройке.

Суммируйте ценность постройки и бонус за человечков на ней и возьмите столько же долларов. Уберите знак собственности с постройки и повторите процесс для всех ваших построек на улице. Затем свой доход считает следующий игрок по часовой стрелке, пока все не уберут свои знаки собственности с улицы.

Пример: Студенческое общежитие закрыло улицу слева. Справа она закрыта Магазином хозтоваров. Теперь улица закрыта с двух сторон, и можно подсчитать доход.



A Сначала Аня подсчитывает доход со своей Галереи искусств. Её ценность равна 6 долларам. (2 за каждый символ хипстера на улице. 1 с закрывающей постройки слева, 1 с закрывающей постройкой справа плюс ещё 1 за саму Галерею искусств.)

Она берёт 6 долларов за ценность постройки и 3 доллара за трёх человечков-хипстеров на ней.

Затем она снимает знак собственности с Галереи искусств и кладёт в свой запас.

Итого Аня берёт 9 долларов из запаса.

B Затем Боря подсчитывает доход со своего Стартового дома. Его ценность равна 6 долларам. (2 за каждый символ родителей на улице. 1 на стартовом доме, 1 на Блошином рынке, 1 на закрывающей постройке справа.)

Также получает ещё 1 доллар за человечка-родителя на постройке. Всего 7 долларов.

Затем он снимает знак собственности со Стартового дома и кладёт в свой запас.

B Далее Боря подсчитывает свой Блошиный рынок. Его ценность равна 10 долларам. (5 долларов за каждую пару символов — родитель и хипстер. На улице есть две пары таких символов.)

Также он берёт 1 доллар за человечка-родителя на постройке. Всего 11 долларов. Затем он снимает знак собственности с Блошиного рынка и кладёт в свой запас.

Итого Боря берёт 18 долларов из запаса.

Только после того как все посчитали доход, активный игрок передвигает всех человечков со всех построек с закрытой улицы в постройки своего вида на незакрытые улицы, если это возможно. Кладите человечков на постройки только своего цвета.

Если таких построек нет, то человечки становятся **искателями**, о которых мы расскажем ниже.

Как именно, в каком количестве и куда распределить человечков решает активный игрок.

На одной постройке может быть сколько угодно человечков.

Напомним, что в постройки **смешанного** вида человечки не переезжают.

ИСКАТЕЛИ

Если в городе нет открытых улиц, то человечки становятся **искателями**. Поставьте их на ноги, чтобы отобразить это. Они очень хотят поскорее переехать!

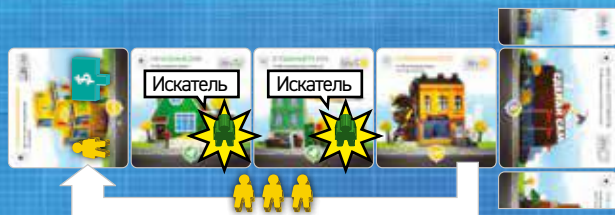
Как только станет доступна постройка подходящего цвета на открытой улице, все искатели нужного цвета переезжают туда. **Положите** их, чтобы показать, что они больше не искатели.

Искателей нельзя учитывать в подсчёте дохода.

Человечки могут стать искателями несколько раз за один и тот же ход.

Пример:

После подсчёта дохода Аня передвигает трёх человечков-хипстеров на только что построенное Студенческое общежитие.

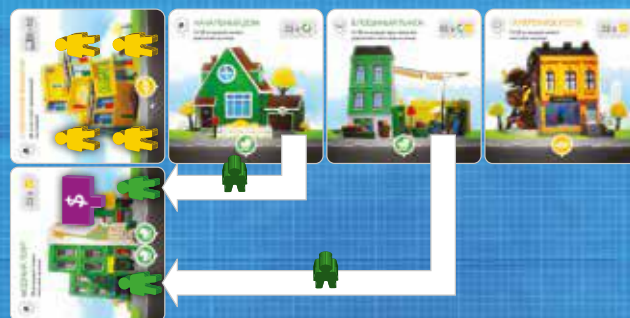


К сожалению, для человечков-родителей в городе нет доступных построек. Зелёные человечки на этой улице становятся искателями. Аня завершает свой ход и берёт новую клетку постройки из стопки.

Теперь ход Бори. Он выкладывает Модный лофт рядом со Студенческим общежитием Ани. Затем он кладёт двух зелёных человечков-родителей за два символа родителей на постройке. Потом он кладёт туда же свой знак собственности.



Боря возвёл постройку с зелёным символом, и зелёные искатели сразу переезжают туда.



Они больше не ищут — их нужно положить. Итого на постройке четыре зелёных человечка-родителя. Боря заканчивает свой ход и берёт новую клетку постройки из стопки.



ЗАКОНЧИЛИСЬ ЗНАКИ СОБСТВЕННОСТИ

Если вам нужно возвести постройку и у вас закончились знаки собственности, вам придётся **забросить** одну из своих построек. Это нужно сделать до того, как вы выложите новую клетку в город.

Вы не можете забросить постройку, когда захочется.

Заберите знак собственности с одной из своих построек в городе к себе в запас. Теперь постройка считается заброшенной. При этом дохода с неё вы не получаете. Поэтому старайтесь не допускать ситуации, когда у вас закончились знаки собственности.

Если в заброшенной постройке были человечки, они переезжают по обычным правилам. Они также могут стать ищущими, если им некуда передвинуться.

Эти человечки могут переехать в вашу новую постройку в этот же ход.

Человечки не могут переезжать в заброшенные постройки.

После заброса возведите новую постройку по обычным правилам.

После того как вы завершили шаг **дохода**, перейдите к **добору**.

ДОБОР

В конце своего хода возьмите себе в руку верхнюю клетку из стопки. Затем передайте ход следующему игроку. Если стопка закончилась, то пропустите эту часть и играйте до тех пор, пока все игроки не выложат последние клетки с рук.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Когда все игроки разместят последние клетки в игре и закончат свои ходы, начинайте финальный подсчёт.

Посчитайте доход от построек со своими знаками собственности в городе.


Важно: в финальном подсчёте постройки приносят только половину прибыли. Округляйте вверх.


Не перемещайте человечков с посчитанных построек. Они не становятся ищущими.


Победителем становится игрок, который набрал больше всех денег. Если у вас ничья, то снесите весь город и сыграйте ещё разок, чтобы точно определить победителя!


СПРАВОЧНИК


Определение ценности:


2\$ x  **Человечки**
Вы получите по 2 доллара за каждого человечка определённого цвета на этой улице.

2\$ x  **Символы**
Вы получаете по 2 доллара за каждый определённый символ на улице и за каждый указывающий на улицу символ. Смешанные символы считаются за любой при подсчёте.

6\$ x  **Наборы символов**
Вы получаете деньги за каждую пару определённых символов на постройках.


5\$ x 
Учитывайте также символы, которые указывают на улицу. Смешанные символы считаются за любой при подсчёте.


4\$ x  **Смешанные символы**
Вы получаете по 4 доллара за каждый смешанный символ на улице и за каждый указывающий на улицу символ.


3\$ x  **Знаки собственности**
Вы получаете по 3 доллара за каждый ваш знак собственности на улице, когда считаете доход.

Действуйте также в финальном подсчёте. Важно подсчитать все знаки на улице, перед тем как начнёте убирать их.

Рекомендуем вам посчитать знаки до того, как посчитаете постройки.

2\$ x  **Размер улицы**
Вы получаете по 2 доллара за каждую постройку на улице. Таким образом, вы можете получить деньги за пять построек.

2\$ x  **Соседство**
Вы получаете по 2 доллара за каждую постройку рядом с этой постройкой. Неважно, на каких улицах они находятся. Считаются постройки по вертикали, горизонтали и диагонали. Таким образом, вы можете получить очки за восемь соседних построек.

 = 6\$ **Закрывающая ценность**
Эта постройка приносит вам 6 долларов при подсчёте дохода, если она была закрывающей на какой-либо улице. Она приносит доход, только когда сама станет постройкой на закрытой улице.

СКОПИРУЙ **Копирующая ценность**
Она позволяет вам скопировать ценность другой постройки на той же улице. Вы можете скопировать только ценность, но не бонус от человечков. Учитывайте человечков только на данной постройке.

Нельзя копировать постройки с **закрывающей** и **соседской** ценностью.

БИЗНЕС-МОДУЛЬ

В этом дополнении вы сможете использовать бизнес-жетоны. Этот режим рассчитан на продвинутых игроков. Рекомендуем играть с ним, когда вы освоитесь с базовой игрой.

Каждой клетке постройки соответствует свой бизнес-знак. Он указан в левом верхнем углу постройки. Бизнес-жетоны бывают четырёх видов: ресторан, жильё, досуг и торговля. Всего жетонов 48 — по 12 каждого вида.

Существует также универсальный тип бизнеса. Он обозначает любой из бизнес-жетонов.

Жетонов ограниченное количество.



Ресторан



Жильё



Досуг



Торговля



Универсальный

В этом режиме играйте как обычно, но со следующими изменениями:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите бизнес-жетоны из коробки и положите их рядом с человечками и деньгами.



ДОХОД

Если вы закрыли улицу и должны посчитать доход, то сначала все игроки берут бизнес-жетон. Универсальный знак означает, что игрок может взять любой бизнес-жетон из доступных.

На некоторых постройках есть удвоенный бизнес-знак. С них можно взять два жетона одного типа.

Когда бизнес-жетоны какого-то типа закончились, то считайте их бизнес-знак универсальным, и при подсчёте дохода за него вы можете взять любой бизнес-жетон. Если такое произошло с удвоенным знаком, вы можете взять любые два бизнес-жетона из доступных. Даже два разных.

Жетон можно брать только за **одну свою** постройку на улице. Какую именно, решает сам игрок.

Так как жетонов ограниченное количество, то тут важен порядок. Первым жетон возьмёт игрок, который сидит по часовой стрелке от активного игрока. Таким образом, игрок, который закрыл улицу, берёт жетон последним.

Затем переходите к подсчёту дохода по обычным правилам.

Если постройка стала **заброшенной**, то возьмите за неё бизнес-жетон, как в шаге **дохода**. Если постройка с удвоенным бизнес-знаком, возьмите два жетона указанного типа. Если таких жетонов больше нет, то возьмите два любых бизнес-жетона.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

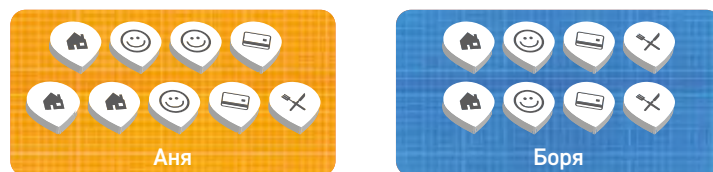
Вы не получаете бизнес-жетоны при финальном подсчёте.

После финального подсчёта дохода вы получаете дополнительные деньги за бизнес-жетоны. За каждый тип бизнес-жетона, которых у вас больше, чем у других игроков, возьмите 10 долларов. Если у вас равное с кем-то количество жетонов, возьмите по 5 долларов каждый.

Если вам удалось собрать набор из четырёх разных бизнес-жетонов, возьмите по 10 долларов за каждый набор.

Пример подсчёта

В конце захватывающей партии Аня и Боря собрали бизнес-жетоны, как на картинке ниже.



- У Ани больше жетонов досуга и жилья и столько же жетонов торговли, сколько и у Бори. Аня получает 25 долларов.
- У Ани всего один набор по четыре бизнес-жетона каждого вида. Она получает 10 долларов.
- У Бори больше всего ресторанов и столько же жетонов торговли, сколько и у Ани. Боря получает 15 долларов.

— У Бори два набора по четыре жетона каждого вида. Он берёт себе 20 долларов.

— Всего Аня и Боря берут себе по 35 долларов каждый.

МОДУЛЬ СОВЕТНИКИ

Этот модуль рассчитан на опытных игроков. Каждый игрок получит свою карту с советником, который имеет особенную способность.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите карты советников из коробки. Некоторых советников можно использовать только при определённом количестве игроков. Это указано в правом верхнем углу.



Внимание: если вы хотите сыграть с советниками и бизнес-модулем, то уберите карту подрядчика и реставратора, перед тем как раздавать карты советников. Они несовместимы с бизнес-модулем.

Раздайте всем игрокам случайную карту советников. Положите карту перед собой. Это открытая информация.

Некоторые советники влияют на подготовку. Примените их эффект.

Если в картах советника не указано обратное, то проведите подготовку, как в обычной игре.

Как играть с этим дополнением

У каждой карты советника свой эффект, который действует для владельца карты. Правила на картах приоритетнее обычных правил.

Например: У Ани есть **подрядчик**, и она может выложить две постройки в свой ход вместо одной.

На некоторых картах советников есть символы построек. Учитывайте их в шаге подсчёта дохода.

Например: карта хакера позволяет вам использовать его символ при расчёте **ценности построек** при подсчёте дохода. Как будто он тоже часть улицы.

Вы можете использовать способности только своего советника.

Например: если другой игрок с инвестором удвоил ценность постройки, вы не получите удвоенную ценность, копируя его.

Вы можете использовать свои способности на ваши постройки при помощи копирующей ценности.

Советники:

Подрядчик



2–4 игрока

Возведите и возьмите две постройки в свой ход.

Подготовка к игре: подготовьте основную стопку, как будто вас на одного игрока больше, а потом уберите три случайные постройки в коробку. Как только стопка опустеет, выкладывайте только одну постройку в свой ход.

- Например, при игре на двоих готовьте стопку на троих. Помните, что вам нужно убрать три дополнительные постройки из стопки.
- В ходе шага возведения постройки вы обязаны выложить две клетки постройки.
- Вы можете **забросить** одну или две из своих построек, чтобы выложить две новые.
- Выложите обе постройки до того, как перейдёте к шагу **добра**.
- Если после возведения первой постройки вы закрыли улицу, то подсчитайте доход как обычно. Передвиньте человечков до того, как выложите вторую постройку. Если при подсчёте дохода у вас освободился знак собственности, вы можете использовать его для вашей второй постройки. Это может помочь не забрасывать постройку.

- Вы не можете использовать способность подрядчика, когда основная стопка опустела и у вас осталось три хода. Выкладываете по одной постройке в последние три хода.

Хакер



Вы можете учесть символы с рубашек ваших клеток в руке при определении ценности построек.

- Когда вы закрыли улицу своей постройкой, то при подсчёте дохода учитывайте рубашки только двух карт построек, которые остались у вас в руке.

Предприниматель



Когда считаете доход с закрытой улицы, то можете посчитать одну из построек в **вашей** руке вместо какой-либо вашей постройки на улице. Это не распространяется на постройки с **копирующей ценностью** в вашей руке.

- Способность предпринимателя можно применить только на одну постройку на одной закрытой улице, даже если вы владеете несколькими постройками на ней.

- Если вы играете с бизнес-модулем, то предприниматель не приносит вам бизнес-жетоны за постройку в руке.

Инвестор



Когда вы возводите постройку, вы можете разместить на ней два знака собственности. Таким образом, вы удваиваете её ценность. У вас может быть только одна постройка с двумя знаками собственности в игре.

- Способность инвестора удваивает только ценность самой постройки, но не доход с человечков на них.
- Если вы забросите постройку с двумя знаками собственности на ней, возьмите оба знака себе назад.
- Вы можете удвоить постройку с копирующей ценностью. Вы удвоите то, что копирует постройка.
- Если вы используете копирующую ценность, чтобы скопировать постройку, которую вы удвоили, то копирующая ценность не удваивается.

- Оба знака собственности нужно выкладывать одновременно.
- При игре с бизнес-модулем вы не получите дополнительных бизнес-жетонов, удвоив постройку.

Легенда хипстеров



Когда считаете доход, все символы хипстеров считаются смешанными, в том числе и тот, что на этой карте.

- Хотя иконки хипстеров считаются смешанными только для вас, жёлтые человечки перемещаются только на постройки для хипстеров.

Реставратор



3–5 игроков

Вы можете возвести постройку поверх любой другой на любой из закрытых улиц. Доход с улицы считайте сразу же.

- Кладите человечков на постройки по обычным правилам.

- Вы можете передвинуть в новую постройку искателей. Так как постройка подсчитывается сразу же, человечки с неё могут переехать или стать искателями сразу после подсчёта дохода.
- Вы не можете выложить постройку поверх Центрального вокзала и Городского парка.
- Если вы хотите выложить постройку поверх другой, а на ней уже есть искатели и они не могут переехать в вашу новую постройку, то сначала передвиньте их на Центральную станцию. При этом они не перестают быть искателями.
- Когда вы выкладываете постройку поверх другой, дорога должна совпадать по направлению с той, что вы накрываете.

Специалист по поиску



Когда подсчитываете доход, вы можете учесть символы построек на других улицах, на которых есть ваши знаки собственности.

Эта способность не работает при финальном подсчёте.

- Может сложиться ситуация, что вы учитываете символ с вашей закрывающей постройкой при подсчёте дохода с закрытой улицы. Используя специалиста по поиску, вы можете посчитать его дважды. Один раз по обычным правилам и ещё раз за специалиста по поиску.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Вы можете играть в «Улицы» в одиночку, используя немного другие правила.

Встречайте нового загадочного игрока по имени **Проныра**. Никто никогда не видел Проныру, но ходят слухи, что он не настоящий. Кто-то считает, что это искусственный интеллект или нейросеть, которая хочет заменить инвесторов вроде вас. Сможете ли вы переиграть Проныру?

Игра похожа на игру вдвоём, но вы будете играть и за себя, и за Проныру.

Чтобы победить, заработайте больше денег, чем Проныра, к концу игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре вдвоём, но со следующими дополнениями:



Ⓐ Проныра начинает с тремя постройками, как и игрок, но складывает их лицом вниз рядом с основной стопкой. Эти постройки Проныра разыгрывает в последние три хода. Это стопка конца игры Проныры.

Ⓑ Возьмите себе пять знаков собственности одного цвета. Все остальные отдайте Проныре. У него неограниченное количество знаков собственности.

Ⓒ В зависимости от выбранной вами сложности дайте Проныре начальный капитал:

Лёгкая:	Средняя:	Тяжёлая:
0 долларов.	20 долларов.	50 долларов.

Ⓓ Когда будете готовы, переверните основную стопку лицом вверх. До последних трёх ходов Проныра будет выкладывать постройки прямо из стопки.

Возьмите памятку по одиночной игре.

ХОД ИГРЫ

Проныру во всех отношениях можно считать игроком. Поэтому все правила, которые действуют на игроков, действуют и на него.

Первый ход за вами. Действуйте так же, как в обычной игре, до шага добора.

Перед вашим добором наступает ход Проныры. Возьмите верхнюю постройку из основной стопки и выложите её в город. Затем положите на постройку человечков нужного цвета и любой знак собственности Проныры.

Как выкладывать постройки Проныры

Выкладывайте постройки Проныры там, где их ценность будет наибольшей. Не учитывайте, как это повлияет на подсчёт других построек. Важна только ценность выкладываемой постройки в текущий момент.

Например, постройки с копирующей ценностью нужно выкладывать туда, где стоит самая ценная постройка. Если доступно несколько таких мест, выкладывайте постройки туда, где большинство человечков перейдёт в постройки Проныры.

Когда несколько одинаковых мест?

Когда у вас есть несколько равных мест для получения наилучшей ценности постройки, то выбирайте сами, куда выложить постройку. То же самое с постройками с закрывающей ценностью.

Подсчёт улиц, закрытых Пронырой

Когда улицу закрывает Проныра, подсчитайте доход как обычно. Выдайте Проныре его деньги за постройки. После подсчёта передвиньте человечков или присвойте им статус искателя как обычно.

В первую очередь передвигайте человечков в постройки Проныры. Если доступны несколько построек Проныры подходящего цвета, то вы можете разделить человечков, как вам нравится.

О стопке лицом вверх

Так как в одиночной игре стопка лежит лицом вверх, вы всегда знаете, какую постройку Проныра разыграет следующей. Выкладывая постройки Проныры, вы увидите, какая достанется вам следующей.

Воспользуйтесь этой информацией как преимуществом! Вы не можете подглядывать на постройку, лежащую под верхней в стопке.

Когда стопка опустела

Когда основная стопка опустеет, разыграйте три последние постройки в руке, как при обычной игре. Теперь Проныре нужно будет выкладывать жетоны из стопки конца игры.

Как только вы взяли последний жетон из основной стопки, перемешайте стопку окончания игры Проныры и положите её лицом вверх. Используйте её в трёх последних ходах.

Конец игры и определение победителя

Проныра получает деньги, как и вы, при финальном подсчёте.

Бизнес-модуль в одиночной игре

Вы можете использовать бизнес-модуль в одиночной игре. Проньера получает бизнес-жетоны и подсчитывает их в конце игры — так же, как и вы. Если есть выбор, какой жетон взять, дайте Проньере жетон, которого у него ещё нет. В случае если таких несколько, выберите за Проньеру, какой жетон ему взять.

Советники в одиночной игре

Вы можете использовать любого советника, кроме подрядчика и реставратора. Они не подходят к одиночной игре.

Не раздавайте Проньере советника, вместо этого дайте ему дополнительные 40 долларов в начале игры. Таким образом, у Проньеры будет 40 долларов на лёгкой сложности, 60 долларов на средней и 90 на тяжёлой.





sinisterfish.com



mosigra.ru



mglan.ru

Автор и художник Хокон Хойль Гордер.

Локализация игры

Разработка: Максим Половцев, Анна Половцева,
Дмитрий Чулкин, Анна Давыдова, Павел Коврижкин.

Тексты: Павел Коврижкин, Анна Давыдова,
Дмитрий Чулкин.

Дизайн и вёрстка: Любовь Савельева,
Екатерина Лыскова.

Корректор Ксения Ларина.

© 2021 Sinister Fish Games LTD. Все права защищены.

© Издание на русском языке.

ООО «Магеллан Производство», 2022.

111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал,
дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205.

Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателей запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!