

ХРОНІКИ МЕГАПОЛІСА – ПРАВИЛА ГРИ

МЕГАПОЛІС невпинно росте і розвивається разом зі своїми околицями. Чотири великі родини: повстанці (сині), жерці (рожеві), дворянство (жовті) і науковці (зелені) живуть у мирі та злагоді. Але підростає нове покоління, і перед ним постають нові виклики. Єдине, що лишається без змін – головний закон імператора: кожен має робити внесок у загальне благо, посиляючи найобдарованіших членів родини до МЕГАПОЛІСА.

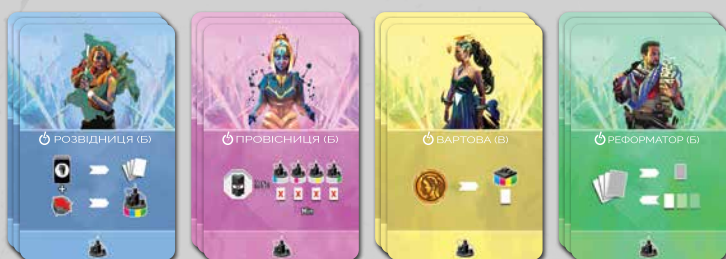
ОСНОВНІ КОМПОНЕНТИ:

Перелічені компоненти використовуються в кожній партії, однак ви будете використовувати лише 4 з усіх карт синергії. Усі карти синергії, відповідні їм компоненти та їхні ефекти зображені на окремому аркуші ДОДАТКА.



92 карти громадян:

по 23 кожного кольору зі значеннями від 2 до 6



12 карт синергії: по 3 кожного кольору



1 символ імператора

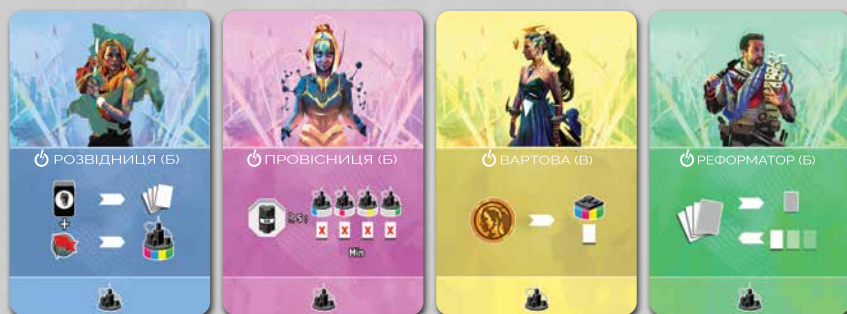


18 жетонів золотих монет

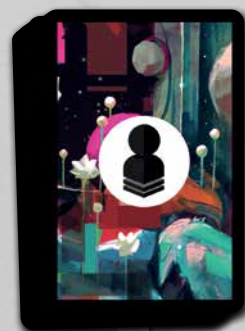


Загальний запас

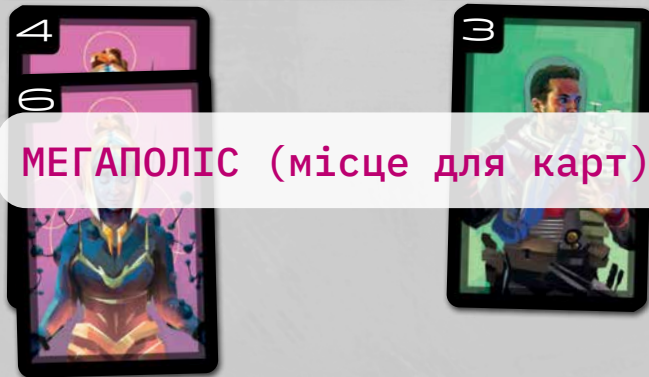
Випадкові карти синергії



Колода громадян



МЕГАПОЛІС (місце для карт)



Приклад: 3 випадкові стартові карти в МЕГАПОЛІСІ

МЕТА ГРИ

Партія триватиме 3 раунди. Щораунду гравці відбиратимуть в руку по 6 карт та здійснюватимуть ходи по черзі, розігруючи карти на стіл перед собою (у свою РОДИННУ ДОМІВКУ) або на середину столу (у МЕГАПОЛІС). Розіграш карт у МЕГАПОЛІС запускає ефект відповідних карт синергії. Наприкінці раунду порівняйте суму значень карт в своїй РОДИННІЙ ДОМІВЦІ із сумою значень карт у МЕГАПОЛІСІ. Якщо ваша сума значень карт будь-якого кольору перевищує суму значень таких карт у МЕГАПОЛІСІ, ви втрачаєте всі карти цього кольору. Після 3-х раундів гра закінчується. Всі карти, що залишилися у вашій РОДИННІЙ ДОМІВЦІ, приносять переможні очки, що дорівнюють їхньому значенню. Додайте значення будь-яких бонусних карт і золотих монет, які ви отримали під час гри. Гравець з найбільшою кількістю очок перемагає.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Розсортуйте карти синергії за кольорами, перетасуйте їх окремо і **витягніть по 1 випадковій карті кожного кольору**: синю, рожеву, жовту та зелену. Покладіть ці 4 карти горілиць в середині столу і підготуйте відповідні їм компоненти за інструкцією, описану в ДОДАТКУ.
Примітка: замість випадкових карт синергії ви можете використати будь-який з 3-х підготованих наборів, зображених у таблиці нижче.
2. Сформуєте **загальний запас** із жетонів золотих монет та розмістіть його над картами.
3. Перетасуйте **карти громадян**, сформуєте **колоду громадян** та покладіть її долілиць праворуч від карт синергії.
4. Витягніть **3 випадкових стартових карти** з колоди громадян і покладіть їх горілиць під картами синергії того ж кольору (карти одного кольору мають частково накривати одна одну).
5. Випадковим чином оберіть I-го гравця. Дайте йому **символ імператора**.

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

В кожному з 3-х раундів розіграйте наступні кроки в такому порядку:

1. **ВІДБІР КАРТ**
2. **РОЗІГРАШ КАРТ**
3. **КІНЕЦЬ РАУНДУ**

Набір	(А) Початок	(Б) Революція	(В) Гармонія
Синій	Агентка	Розвідниця	Рекрутерка
Рожевий	Служителька	Провісниця	Місіонерка
Жовтий	Крамарка	Послідовниця	Вартова
Зелений	Вчений	Реформатор	Дуаліст

Примітка: Вам не потрібно читати весь ДОДАТОК перед початком гри – тільки правила для обраних карт синергії.

Під час перших партій пропонуємо вам використовувати один із підготованих наборів, замість того щоб обирати випадкові карти синергії. Для зручності ці набори позначені літерами А, Б і В у верхній частині карт. Це гарний спосіб познайомитись із грою.

- Якщо ви ще недостатньо розібралися в грі - використовуйте набір А.
- Для більш впевнених гравців підійде набір Б або В.

1. ВІДБІР КАРТ

1. Роздайте кожному гравцю по 6 карт з колоди **громадян** долілиць. Всі гравці одночасно вивчають свої карти, обирають, які 2 карти залишити собі, і викладають їх долілиць перед собою. Інші карти вони долілиць передають гравцю, що сидить ліворуч.
2. Серед карт, які ви отримали від гравця праворуч, оберіть 2 карти, які хочете залишити собі. Інші карти знову передайте гравцю, що сидить ліворуч.
3. Залишіть собі 2 карти, які щойно отримали. Таким чином формується ваша рука з 6 стартових карт.

2. РОЗІГРАШ КАРТ

Перший гравець розпочинає гру. Потім гравці ходитимуть по черзі за годинниковою стрілкою. У свій хід ви повинні розіграти 1 карту з руки. Ви розіграєте карту:

- АБО у свою РОДИННУ ДОМІВКУ
- АБО у МЕГАПОЛІС

Покладіть горілиць карту, яку розіграєте, під карти відповідного кольору (див. «Райони» нижче). Карти одного кольору мають частково накривати одна одну.

- Розіграш карти у свою РОДИННУ ДОМІВКУ може принести переможні очки наприкінці гри.

- Якщо ви розіграєте карту в МЕГАПОЛІС, ви повинні застосувати ефект відповідної карти синергії (див. ДОДАТОК) після розіграшу карти.

Примітка: Тільки якщо застосування ефекту карти синергії неможливе, ви можете розіграти карту у МЕГАПОЛІС без розіграшу ефекту.



Приклад: Вікторія розіграє рожеву карту в МЕГАПОЛІС. Вона одразу застосовує ефект рожевої карти синергії.



Район: розігруючи карту в МЕГАПОЛІС, розмістіть її під картою синергії **відповідного кольору**. Кожен набір карток одного кольору називається **районом**. Те саме стосується карт у вашій РОДИННІЙ ДОМІВЦІ: ви маєте розігрувати карти в **окремі** райони за їх кольором.

3. КІНЕЦЬ РАУНДУ

Якщо наприкінці ходу гравця, в нього не залишилося карт в руках, всі інші гравці мають зробити один останній хід в цьому раунді.

РОЗМІЩЕННЯ КАРТ:

Всі гравці, у яких ще залишилися карти в руці, тепер повинні розмістити ці карти у відповідних районах своєї РОДИННОЇ ДОМІВКИ.

Примітка: Кількість карт в руках у гравців може відрізнятись через застосування ефектів карт синергії.



Приклад: Після останнього ходу у Роксолани лишилося 2 карти в руці. Вона має розкласти їх у райони відповідного кольору у своїй РОДИННІЙ ДОМІВЦІ.

ОЧИЩЕННЯ:

Кожен гравець послідовно порівнює суму значень на картах своєї РОДИННОЇ ДОМІВКИ із сумою значень в МЕГАПОЛІСІ – спочатку в синьому районі, потім у рожевому, жовтому та зеленому.

Сума значень карт в районі МЕГАПОЛІСА є максимальним обмеженням цього району. Якщо сума значень карт району у вашій РОДИННІЙ ДОМІВЦІ перевищує максимум, ви повинні скинути всі карти з цього району РОДИННОЇ ДОМІВКИ. Якщо ні, то карти залишаються у вашій РОДИННІЙ ДОМІВЦІ.

МЕГАПОЛІС

РОДИННА ДОМІВКА

Приклад: В рожевому районі Вікторія перевищила максимум (7 з 6) і тепер має скинути всі карти з рожевого району.



ОТРИМАННЯ БОНУСІВ:

Після того, як всі райони було очищено, гравці отримують БОНУСНІ КАРТИ. Для кожного синього, рожевого, жовтого та зеленого районів гравець із найбільшою сумою значень у своїй РОДИННІЙ ДОМІВЦІ повинен взяти карту з найвищим значенням у відповідному районі МЕГАПОЛІСА, поклавши її долілиць в **стос очок** у своїй ігровій зоні. Якщо у районі МЕГАПОЛІСА декілька карт з однаковим значенням різних типів, то гравець бере останню розміщену карту.

Примітка: Ви повинні мати загальну суму значень **принаймні 1 або більше** у своїй РОДИННІЙ ДОМІВЦІ, щоб мати право на отримання бонусу.

У випадку **нічиєї**, кожен із гравців із нічиєю натомість додає 1 жетон золотої монети до свого стосу очок. Після цього найдорожча карта цього району МЕГАПОЛІСА скидається.

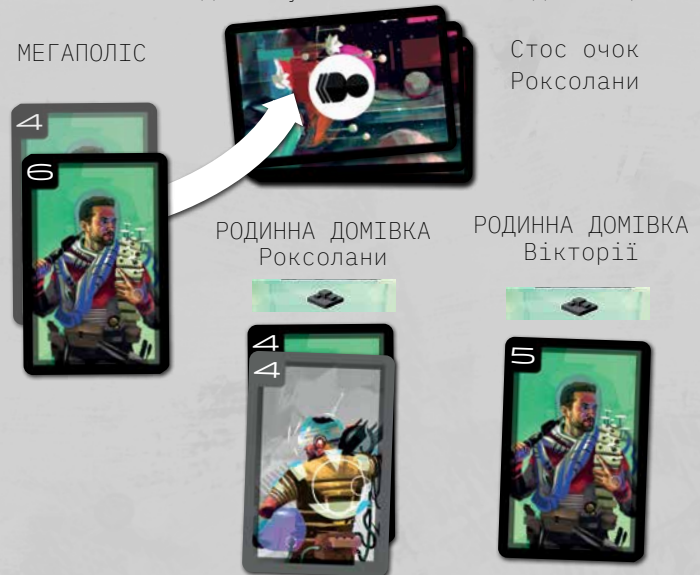
Примітка: карта не скидається (і гравці не отримують жетонів золотих монет), якщо гравці не мають права на бонус.

Золото вважається необмеженим ресурсом, тому, якщо запас жетонів золотих монет вичерпано, використовуйте будь-які інші жетони або плитки в якості жетонів золотих монет.

Приклад: в зеленому районі Роксолана має найбільшу суму значень (8 проти 5 у Вікторії), тому отримує бонусну карту зі значенням 6 з зеленого району МЕГАПОЛІСА та кладе її у свій стос очок долілиць.

МЕГАПОЛІС

Стос очок Роксолани



ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ:

Наприкінці раундів 1 і 2: гравець із **символом імператора** передає його гравцеві ліворуч (він стає першим гравцем у наступному раунді).

Примітка: карти в МЕГАПОЛІСІ та РОДИННІЙ ДОМІВЦІ гравців залишаються на місці.

КІНЕЦЬ ГРИ

Після ПІДРАХУНКУ БОНУСІВ у 3 раунді гра закінчується. Додайте значення всіх карт у вашій РОДИННІЙ ДОМІВЦІ та значення всіх ваших БОНУСНИХ КАРТ. Додайте 2 очки за кожен жетон **ЗОЛОТОЇ МОНЕТИ**. Перемагає гравець із найбільшою сумою очок. У разі нічиєї перемагає гравець із найменшою кількістю жетонів золотих монет (більшість очок на картах). Якщо і це не допомогло визначити переможця, то 2 чи більше гравців розділяють перемогу.

Приклад: Володимир має в сумі 42 очки у своїй РОДИННІЙ ДОМІВЦІ. Він також має БОНУСНІ КАРТИ на суму в 20 очок на додачу до 2-х очок за жетон ЗОЛОТОЇ МОНЕТИ, що приносить йому в підсумку 66 переможних очок.



Керівництво локалізацією: Некрасов Костянтин
Переклад: Іванченко Ольга
Візуальна адаптація: Серова-Некрасова Валерія
Редакторка: Матузевич Поліна

Офіційний представник в Україні: ФОП Некрасов Костянтин Сергійович, 00113, м. Київ, вул. Євгена Коновальця 32-г, квартира 192. Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com

Дякуємо всім тестувальникам гри! Над грою працювали:

Розробка гри: Eilif Svensson & Kristian A. Østby

Художнє оформлення: Kwanchai Moriya

Графічний дизайн: Anthony Questel & Gjermund Mørkved Bohne



© 2016-2020
Всі права захищено.

ДОДАТОК: КАРТИ СИНЕРГІЇ



АГЕНТКА (А)

Карта синергії



5 плиток агентів

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Перемішайте **плитки агентів**. Сформуйте з плиток стос та покладіть його долілиць у **загальний запас**.

СИНЕРГІЯ:

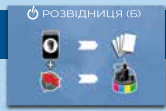
Візьміть верхню плитку агента зі стосу, роздивіться, нікому не показуючи та покладіть на карту синергії **долілиць** (навіть якщо на карті вже є плитка агента).

КІНЕЦЬ РАУНДУ – ОЧИЩЕННЯ:

Одразу перед тим як райони буде очищено, переверніть плитку агентів що лежать на цій карті синергії. Кожна плитка збільшить або зменшить **максимальне** значення цього району МЕГАПОЛІСА на відповідне число.

ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ:

Візьміть всі 5 плиток агентів, перемішайте та сформуйте новий стос, розмістивши плитку долілиць в загальному запасі.

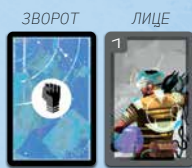


РОЗВІДНИЦЯ (Б)

Карта синергії



8 жетонів родинної домівки



20 карт повстанців (зі значенням 1-6)



Прапор повстанців

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Перетасуйте **карти повстанців**, сформуйте з карт стос та покладіть його долілиць у **загальний запас**. Покладіть **прапор повстанців** на синю **карту синергії**.

СИНЕРГІЯ:

Візьміть верхню **карту повстанців** зі стосу у руку. Після цього ви **можете** перемістити **прапор повстанців** на іншу карту синергії (або залишити його на місці).

РОЗІГРАШ КАРТ:

Щоразу, коли гравець вирішує зіграти **карту повстанців** з руки, він має розмістити її в район своєї РОДИННОЇ ДОМІВКИ або МЕГАПОЛІСА, що співпадає за кольором з поточним розташуванням **прапору повстанців**.

КІНЕЦЬ РАУНДУ – РОЗМІЩЕННЯ КАРТ:

Будь-які **карти повстанців**, що залишилися в руці в кінці раунду, мають бути розміщені в районі РОДИННОЇ ДОМІВКИ, що співпадає за кольором з поточним розташуванням **прапору повстанців**.

Примітка: після того, як карта повстанців викладена в район – вона розглядається як будь-яка інша звичайна карта громадянина в цьому районі.

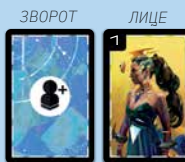
Порада: якщо у якомусь районі вашої РОДИННОЇ ДОМІВКИ знаходяться тільки карти повстанців – використовуйте жетон родинної домівки, щоб ідентифікувати колір району.

Приклад: Роксолана розмістила прапор повстанців на жовтій карті синергії. Поки прапор знаходиться тут, всі гравці мають розігравати карти повстанців у жовті райони своєї РОДИННОЇ ДОМІВКИ або МЕГАПОЛІСА.



РЕКРУТЕРКА (В)

Карта синергії



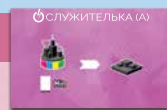
16 карт рекрутерів (зі значенням 1-4, 4-х кольорів)

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Перетасуйте **карти рекрутерів**, сформуйте з карт стос та покладіть його долілиць у **загальний запас**. Переверніть верхню карту.

СИНЕРГІЯ:

Візьміть відкриту карту рекрутерів зі стосу та розмістіть у відповідному районі своєї РОДИННОЇ ДОМІВКИ. Переверніть верхню карту зі стосу рекрутерів.



СЛУЖИТЕЛЬКА (А)

Карта синергії

СИНЕРГІЯ:

Оберіть один район МЕГАПОЛІСА, що містить хоча б одну карту. Перемістіть карту з найнижчим значенням з цього району МЕГАПОЛІСА у відповідний район вашої РОДИННОЇ ДОМІВКИ. Якщо тут більше ніж одна карта з однаковим найнижчим значенням, оберіть самостійно яку з них перемістити.

Приклад: перемістіть карту з найнижчим значенням із зеленого району МЕГАПОЛІСА в зелений район своєї РОДИННОЇ ДОМІВКИ.

Примітка: карта яку ви розіграли не рахується. Якщо ви вибрали рожевий район, і карта яку ви щойно розіграли – це карта з найнижчим значенням, тоді ви маєте обрати наступну за значенням карту.



ПРОВІСНИЦЯ (Б)

Карта синергії



7 плиток провісників (зі значеннями: 0, 1, 1, 2, 2, 3, 4)

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Перемішайте **плитки провісників** сформуйте з них стос та покладіть його долілиць у **загальний запас**.

СИНЕРГІЯ:

Візьміть верхню плитку провісників зі стосу та розмістіть її горілиць в загальному запасі. Всі відкриті плитку мають бути на видоті.

Порахуйте загальну суму значень на всіх відкритих плитках.

Якщо сума менш ніж 5, то нічого не відбувається.

Якщо сума 5 або вище:

1. скиньте по карті з найменшим значенням в кожному районі МЕГАПОЛІСА і
2. негайно зберіть всі 7 плиток провісників, перемішайте їх і складіть у стос долілиць в загальному запасі.



МІСІОНЕРКА (В)

Карта синергії

СИНЕРГІЯ:

Оберіть будь-яку карту в МЕГАПОЛІСІ зі значенням нижчим за значення карти, яку ви щойно розіграли (якщо можливо). Візьміть цю карту собі в руку.



Карта синергії

КРАМАРКА (А)

18 жетонів золотих монет
(вже є в загальному запасі)**СИНЕРГІЯ:**

Візьміть **жетон золотої монети** із **загального запасу** і розмістіть у своїй ігровій зоні.

КІНЕЦЬ РАУНДУ – ОЧИЩЕННЯ:

Коли ви очищуєте райони і у відповідному районі вашої РОДИННОЇ ДОМІВКИ значення вище за допустимий **максимум**, ви можете витратити жетон золотої монети, щоб збільшити **максимум** персонально для себе. За кожен витрачений жетон золотої монети збільште максимум на 1. Витрачені жетони поверніть у **загальний запас**.

Примітка: *гравець може скористатися цією можливістю у свій хід.*

Приклад: *Якщо максимум у синьому районі МЕГАПОЛІСА – 15, а сума значень у синьому районі вашої РОДИННОЇ ДОМІВКИ – 17, ви можете витратити 2 жетони золотих монет, щоб не скидати карти зі свого району.*

Важливо: *Коли ви використовуєте Крамарку в грі, жетони золотих монет, отримані під час вирішення нічєїї при ОТРИМАННІ БОНУСІВ, можуть бути використані для пониження максимуму в наступних раундах.*

КІНЕЦЬ ГРИ:

Кожен невитрачений жетон золотих монет принесе 2 переможних очки, як зазвичай.



Карта синергії

ПОСЛІДОВНИЦЯ (Б)

СИНЕРГІЯ:

Негайно зробіть один додатковий хід.



Карта синергії

ВАРТОВА (В)

18 жетонів золотих монет
(вже є в загальному запасі)**СИНЕРГІЯ:**

Візьміть **жетон золотої монети** із **загального запасу** і розмістіть на карті у своїй РОДИННІЙ ДОМІВЦІ.

Ви не можете мати більше ніж 1 монету на карті.

КІНЕЦЬ РАУНДУ – ОЧИЩЕННЯ:

Якщо значення у вашій РОДИННІЙ ДОМІВЦІ більше за допустимий максимум (і тільки тоді), ви повинні «витратити» всі жетони золотих монет, що знаходяться на картах в цьому районі, щоб закрити значення на цих картах (навіть якщо в цьому немає потреби). Це змінює значення кожної з таких карток на 0 (нуль).



Приклад: *Вікторія раніше в цьому раунді розмістила жетон золотої монети на своїй зеленій карті. Вона перевищила допустимий максимум в зеленому районі і змушена використати цей жетон золотої монети, щоб змінити значення карти з 4 на 0.*

КІНЕЦЬ РАУНДУ – ОТРИМАННЯ БОНУСІВ:

Кожна карта із закритим значенням вважається за 0 протягом цієї «фази». Поверніть жетони золотих монет використані, щоб закрити значення карт, у загальний запас (значення карт повертається до нормального). Невитрачені жетони лишаються на картах.

Важливо: *Коли ви використовуєте Вартову у грі, жетони золотих монет отримані під час вирішення нічєїї при ОТРИМАННІ БОНУСІВ можуть бути розміщені одразу на картах у вашій РОДИННІЙ ДОМІВЦІ (для того, щоб надалі закрити ними значення на картах).*

КІНЕЦЬ ГРИ:

Кожен невитрачений жетон золотих монет принесе 2 переможних очки, як зазвичай.



Карта синергії

ВЧЕНИЙ (А)

СИНЕРГІЯ:

Візьміть верхню карту колоди громадян у свою руку.



Карта синергії

РЕФОРМАТОР (Б)

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Візьміть 3 верхні карти з колоди громадян та розмістіть їх горілиць поруч з колодою громадян. Це **поле реформатора**.

СИНЕРГІЯ:

Оберіть одну карту у себе в руці і викладіть горілиць на **поле реформатора**. Потім візьміть в руку з поля реформатора всі карти одного кольору, що не співпадають з кольором викладеної вами карти.

Примітка: *Ви зобов'язані додати карту на поле реформатора, навіть якщо не зможете взяти жодної карти звідти (наприклад, тому що всі карти співпадають за кольором з викладеною вами картою). Якщо у вас в руці немає карт, синергія не застосовується.*

Спеціальна примітка: *Всі типи карт стають частиною обміну. Карти повстанців на полі реформатора рахуються за окремий колір (а не відповідно до кольору прапора повстанців).*

ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ:

Якщо на полі реформатора знаходиться менше ніж 3 карти, додайте необхідну кількість **карток з колоди громадян**, так щоб на полі реформатора стало 3 карти.



Карта синергії

ДУАЛІСТ (В)

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Перетасуйте **карти дуалістів**, сформуєте з карт стос та покладіть його долілиць у **загальний запас**.

СИНЕРГІЯ:

Візьміть верхню карту зі стосу дуалістів собі у руку.

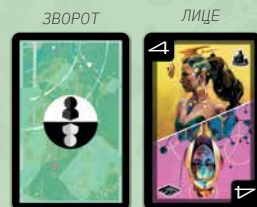
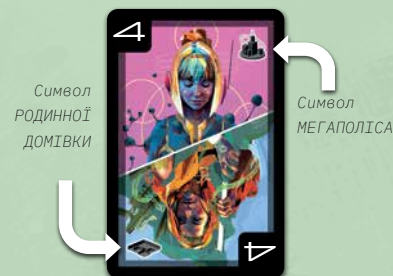
РОЗІГРАШ КАРТ:

Колір карт дуалістів залежить від того, куди зіграно карту – у МЕГАПОЛІС чи у вашу РОДИННУ ДОМІВКУ. Викладайте карту активним кольором вгору.

Примітка: *коли у грі є Служителька карти дуалістів переміщуються у район вашої РОДИННОЇ ДОМІВКИ відповідно до їх кольору у МЕГАПОЛІСІ (ви не перевертаєте карту).*

КІНЕЦЬ РАУНДУ – РОЗМІЩЕННЯ КАРТ:

Будь-які карти дуалістів, що лишилися у вас в руці наприкінці раунду – мають бути викладені у вашу РОДИННУ ДОМІВКУ відповідно до їх кольору РОДИННОЇ ДОМІВКИ.

20 карт дуалістів
(зі значенням від 2 до 4)Символ
РОДИННОЇ
ДОМІВКИСимвол
МЕГАПОЛІСА

Приклад: *Ви можете розіграти карту або в рожевий район МЕГАПОЛІСА або в синій РОДИННОЇ ДОМІВКИ (перевернувши карту).*