

АКРОПОЛИК.®

ПРАВИЛА ИГРЫ



ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Самые талантливые архитекторы Эллады берутся за работу, чтобы именно их город снискал славу и стал самым богатым в Средиземноморье. Стройте жилые кварталы и храмы, рынки и казармы, разбивайте парки, чтобы обеспечить успех вашему растущему городу. Если вы будете соблюдать правила гармоничной застройки, у вас появится больше шансов повисить престиж вашего города.

Однако не забывайте следить за количеством камня и вовремя добывайте его. Ведь без него не удастся построить здания до небес!

КОМПОНЕНТЫ



61 городской участок



4 стартовых участка



4 памятки



1 фишка Главного архитектора



1 блокнот для подсчёта очков



40 кубиков камня

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Возьмите городские участки по числу игроков:
 - Для игры вдвоём возьмите только участки с символом 2+ на обратной стороне.
 - Для игры втроём возьмите только участки с символами 2+ и 3+ на обратной стороне.
 - Для игры вчетвером возьмите все участки (с символами 2+/3+/4 на обратной стороне).



2 игрока

2+

3 игрока

2+ / 3+

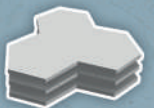
4 игрока

2+ / 3+ / 4

- Разделите участки на 11 равных стопок и сложите их лицом вниз **1** (см. пояснение справа).

Примечание: если вы играете вдвоём или втроём и хотите сделать игру длиннее, разделите участки на 19 стопок (при игре вдвоём) или на 14 стопок (при игре втроём).

2 ИГРОКА:
по 3 участка
в каждой стопке



3 ИГРОКА:
по 4 участка
в каждой стопке



4 ИГРОКА:
по 5 участков
в каждой стопке



- Выложите оставшиеся 4, 5 или 6 участков (для 2, 3 или 4 игроков соответственно) лицом вверх в ряд в центре стола **2**. Этот ряд из участков будет называться «Строительная площадка».

Подсказка: в начале каждого раунда на Строительной площадке всегда должно находиться на 2 участка больше, чем игроков. Например, в игре с 4 участниками на Строительной площадке будет 6 участков.

- Каждый игрок является Архитектором и берёт стартовый участок, который кладёт перед собой **3**.
- Игрок, который последним был в амфитеатре, берёт фишку Главного архитектора и становится первым игроком **4**.
- Начиная с Главного архитектора и далее по часовой стрелке, каждый игрок берёт столько кубиков камня, сколько указано ниже **5**.

Первый игрок



Второй игрок



Третий игрок



Четвёртый игрок



- Оставшиеся кубики камня положите рядом со стопками городских участков в общий резерв **6**.



Пример подготовки к игре с 4 участниками.

Игру начинает Главный архитектор. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

Архитекторы ходят по очереди, пока на Строительной площадке не останется только один участок (см. «Пополнение Строительной площадки» на стр. 7). Главный архитектор в раунде ходит дважды.

Важно: последний участок, оставшийся на Строительной площадке, не разыгрывается.



ХОД АРХИТЕКТОРА

Начиная с Главного архитектора, игроки в свой ход выполняют следующие два действия:

- Взять городской участок;
- Добавить выбранный участок к своему городу.

ВЗЯТЬ ГОРОДСКОЙ УЧАСТОК

В свой ход Архитектор выбирает городской участок, который он хочет взять со Строительной площадки и присоединить к своему городу.

Первым участком на Строительной площадке считается участок, лежащий дальше от стопок. Игрок должен заплатить один кубик камня за каждый участок, который находится в ряду перед выбранным участком. Если вы решили взять самый первый участок, то ничего платить не нужно.

Важно: если у Архитектора закончились кубики камня, он обязан взять самый первый участок на Строительной площадке.

Потраченные кубики камня верните в общий резерв.



Максим выбрал четвёртый участок в ряду на Строительной площадке и платит за него три кубика камня.



ДОБАВИТЬ ВЫБРАННЫЙ УЧАСТОК К СВОЕМУ ГОРОДУ

Архитектор обязан присоединить выбранный городской участок к своему городу. Вы можете положить его на первый уровень или выше.

Если вы кладёте участок на первый уровень, он должен соприкасаться как минимум с одним ранее выложенным участком хотя бы одной стороной.

Если вы кладёте участок на уровень выше, он должен быть выложен поверх трёх секторов как минимум двух разных городских участков (ни один из его секторов не может висеть в воздухе).



Важно: секторы, которые оказались под выложенным поверх участком и больше не видны, не учитываются при подсчёте очков в конце игры.

Городские участки

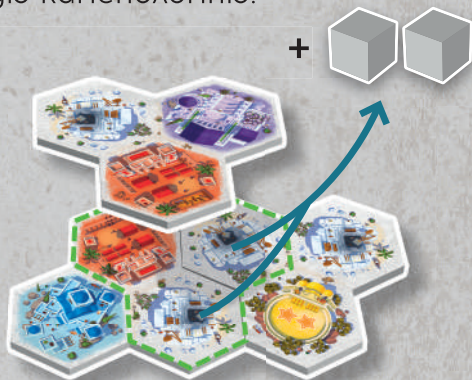
Каждый городской участок состоит из 3 секторов. Они бывают 3 типов:

- **Каменоломни** (позволяют добывать камень),
- **Площади** (увеличивают стоимость кварталов или их групп),
- **Кварталы** (приносят очки в конце игры, если выложены с соблюдением правил).

Подсказка: в памятках указано, сколько секторов каждого типа встречается в игре с 2/3/4 участниками.

Каменоломни

Каменоломни не приносят победных очков в конце игры, но позволяют добывать камень в ходе партии. Когда Архитектор выкладывает поверх каменоломни другой участок, он получает по одному кубику камня из общего резерва за каждую закрытую каменоломню.



Максим кладёт городской участок вторым уровнем, закрывая две каменоломни и одну казарму. Он сразу же получает два кубика камня из резерва.

Площади

Площади позволяют получить очки за кварталы соответствующего типа в конце игры. Количество звёздочек обозначает множитель. Если у вас несколько одинаковых площадей, их звёздочки складываются.

Площадь может не граничить с кварталами своего типа.



Важно: на стартовом участке есть Площадь жилых кварталов.

Кварталы

Всего есть 5 типов кварталов.

Кварталы можно располагать в городе по своему усмотрению, но, чтобы они принесли победные очки в конце игры, должны быть выполнены **2 условия**:

- Квартал должен удовлетворять условиям размещения в городе;
- В городе должна быть как минимум одна площадь такого же типа, что и квартал (см. «Площади» на стр. 5).

Условия размещения кварталов в городе



Жилые кварталы

Горожане любят жить как одна большая дружная семья. Вы получаете очки только за дома в самой большой группе жилых кварталов в вашем городе.



Рынки

Торговцы не любят конкуренцию, поэтому предпочитают открывать свои лавки подальше друг от друга. Вы получаете очки только за рынки, не граничащие с другими рынками.



Казармы

Солдаты днём и ночью охраняют границы города. Вы получаете очки только за казармы на краю города.



Храмы

Священнослужители привлекают паству из соседних кварталов. Вы получаете очки только за храмы, полностью окружённые другими участками.



Парки

Парки являются украшением города. Они могут размещаться в городе как угодно, условий для их размещения нет.

Ценность квартала

Ценность квартала определяется высотой его постройки: чем выше построен квартал, тем больше победных очков он принесёт.

Так, например, ценность квартала, построенного на первом уровне, будет равна одному очку, на втором уровне — двум очкам, на третьем уровне — трём очкам и так далее (см. «Подсчёт победных очков» на стр. 7).

Важно: площади, построенные на более высоких уровнях, в отличие от кварталов, не приносят больше очков.



ПОПОЛНЕНИЕ СТРОИТЕЛЬНОЙ ПЛОЩАДКИ



Когда на Строительной площадке остаётся **только один участок**, выполните следующие шаги:

- Поместите оставшийся участок на первое место в ряду, а затем возьмите одну стопку участков и выложите их в ряд лицом вверх вслед за первым участком, тем самым заполнив Строительную площадку.
- Передайте фишку Главного архитектора игроку слева.

Игра продолжается как раньше, начиная с нового Главного архитектора.

Если стопки с участками закончились и вам нечем восполнить Строительную площадку, игра заканчивается.



Важно: последний участок в ряду **не разыгрывается**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в ряду на Строительной площадке остался один участок, а все стопки с участками закончились.



ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Возьмите блокнот для подсчёта очков. Подсчитайте очки за каждый квартал в своём городе следующим образом:

- Сложите **очки, которые приносит квартал**, удовлетворяющий критериям размещения;
- Сложите **количество звёздочек** на Площадах того же типа, что и квартал;
- Перемножьте получившиеся значения.

За каждый кубик камня, оставшийся у вас в конце игры, вы получаете дополнительно по одному победному очку.

Сложите очки за все кварталы и очки за камни. Игрок с наибольшим результатом объявляется победителем.

В случае ничьей победу одерживает игрок, у которого осталось больше кубиков камня.



Максим подсчитывает очки за жилые кварталы. Наибольшая группа состоит из 5 жилых кварталов на первом уровне и из 2 — на втором уровне. Общая ценность этих районов — 9 ($5 \times 1 + 2 \times 2 = 9$). В городе Максима есть 3 Площади жилых кварталов, каждая из которых приносит по 1 очку, поэтому за жилые кварталы в своём городе Максим получает **27 очков** ($9 \times 3 = 27$). Затем Максим подсчитывает очки за другие кварталы аналогичным образом.



Вы можете воспользоваться онлайн-калькулятором для подсчёта очков!

www.ru.gigamic-adds.com/game/akropolis/calcul

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Если вы хотите сделать игру сложнее, вы можете выбрать один из вариантов ниже.

Эти дополнительные условия размещения не заменяют собой условия размещения кварталов по обычным правилам. Чтобы получить очки за квартал, он должен также удовлетворять условиям размещения по обычным правилам, а в вашем городе должна быть как минимум одна площадь соответствующего типа.

Вы можете одновременно играть с несколькими вариантами игры, но мы рекомендуем для начала сыграть с каждым вариантом игры по отдельности.



Σ x2

Жилые кварталы

Если самая большая группа жилых кварталов приносит вам 10 или больше победных очков, то этот результат удваивается.

Рынки

Если рынок находится рядом с Рыночной площадью, то победные очки за него удваиваются.



Казармы

Если казарма не граничит ни с одним другим участком с трёх или четырёх сторон, то победные очки за неё удваиваются.



Храмы

Если храм построен на втором уровне или выше, то победные очки за него удваиваются.



Парки

Если парк в вашем городе граничит с незастроенным участком внутри города на первом уровне, то победные очки за него удваиваются.



Автор игры: Жюль Мессо / Иллюстратор: Полин Детраз / Перевод на русский язык: Анастасия Ермакова / Корректор: Полина Басалаева / Вёрстка: Анна Медведова
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

® & © Gigamic 2022



ZAL Les Garennes
A 62930 WIMEREUX
FRANCE
www.gigamic.com



Больше интересных настольных игр
для взрослых и детей на сайте компании
«Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Большое спасибо Беню Тюрпену за полезные советы и за то, что одним из первых поверил в эту игру. Также спасибо Раулю за все его отличные игры, Луисону и Люче за их поддержку и любовь, Дельфин за веру в проект и помощь в его воплощении в жизнь. Спасибо MALT, Лоле, Гаспару, Мартину и Жослин за участие в тестировании и обратную связь.

