

ЗОДЧИЕ

Правила игры

Самые именитые архитекторы собрались построить великий город — с лучшими театрами, оранжереями и тавернами. И каждый зодчий стремится, чтобы именно его след в истории оказался наиболее весомым.

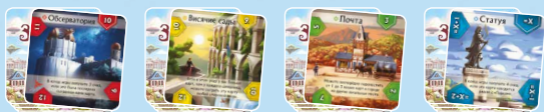
В настольной игре «Зодчие» ваш стол превратится в город, расчерченный на улицы и кварталы. Каждое новое здание будет изменять ценность соседних домов. Сыграйте в «Зодчих» по базовым правилам или соберите для каждого игрока уникальную колоду, чтобы каждая новая партия не была похожа на предыдущие!



Состав игры



4 базовые колоды по 12 карт



4 дополнительных набора по 6 карт



8 карт кварталов



8 жетонов защиты (по 2 каждого цвета)

Правила игры

Два варианта игры

В обычном варианте участники играют одинаковыми колодами, которые отличаются только цветом, а наборы зданий одни и те же. Этот вариант рекомендуется для знакомства с игрой.

В продвинутом варианте каждый участник получает набор из 6 дополнительных карт и может заменить ими соответствующие карты своей базовой колоды.

Сначала изложены правила обычного варианта, а отличия продвинутого описаны на стр. 11.

Строение карты

Изменённая
ценность

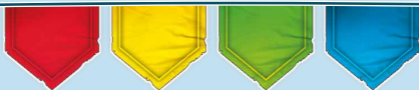
Название


Начальная
ценность




Свойство

Цвет флажков указывает на цвет карты



Карты из дополнительных наборов отмечены символом  рядом с названием.

Символ  в левой части карты указывает, что она влияет на подсчёт победных очков в конце игры.



Об игре

Игроки по очереди разыгрывают карты на стол — в город, состоящий из улиц и кварталов. У каждой карты есть ценность (числа по сторонам), которая в ходе игры может меняться (карта поворачивается, текущая ценность всегда указана сверху).

Карты обладают свойствами, которые позволяют вам манипулировать своими и чужими картами: менять их ценность, уничтожать, перемещать и т. п.

В конце игры все подсчитывают суммарную ценность своих карт, и тот, у кого она выше, побеждает.



Подготовка к игре

Каждый игрок берёт колоду из 12 карт, а также 2 жетона защиты своего цвета, тасует колоду и берёт 3 карты на руку, а оставшиеся кладёт на стол перед собой рубашкой вверх.



Посередине стола выкладывается линия из карт кварталов, от 1 до 8.



Тот, кто последним был на стройке, ходит первым.

Ход игры

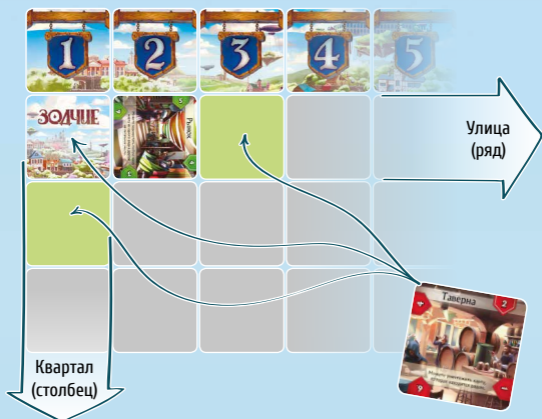
В свой ход игрок должен сыграть одну карту с руки на стол (начальная ценность должна быть сверху), применить связанные с этим эффекты и добрать на руку карту с верха своей колоды.

Если у игрока не осталось карт в колоде, он не берёт карту в конце своего хода. Если карт не осталось ни в колоде, ни на руке, а игра ещё не закончена, игрок пропускает свой ход полностью.

Один раз за игру в начале своего хода игрок может положить все карты с руки под низ своей колоды (в случайном порядке) и взять на руку столько же карт с верха колоды.

1. Размещение карты

Карты, сыгранные на стол, группируются в горизонтальные ряды-улицы. Число этих рядов равно количеству игроков. В каждом ряду есть 8 мест под здания. Эти места отмечаются картами кварталов. Ряды застраиваются картами слева направо.



Играя карту с руки, игрок должен выбрать для неё один из следующих вариантов расположения:

- ◆ свободное (не занятое другой картой) место слева или справа от занятого;
- ◆ крайнее левое место в самом верхнем из рядов, в котором ещё нет карт;
- ◆ поверх перевёрнутой (уничтоженной) карты.

Место, куда можно сыграть карту по этим правилам, называется **легальным**.





Дополнительное правило при игре втроём или вчетвером: нельзя играть третью свою карту подряд в один ряд (цвета уничтоженных карт не учитываются). Но если три одноцветные карты легли подряд из-за перемещений карт, а не розыгрыша, такая ситуация допустима.

2. Сравнение ценности

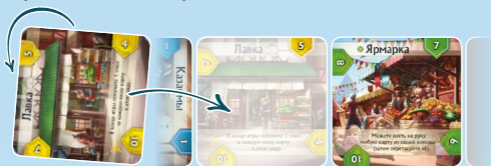
После того как игрок выбрал легальное место и сыграл туда карту, он сравнивает её ценность с ценностью предыдущей карты (слева от сыгранной). Цвет предыдущей карты не имеет значения. Если на предыдущем месте нет карты или она лежит рубашкой вверх, этот этап пропускается.

- ◆ Если ценность карты слева в 2 раза (или более чем в 2 раза) ниже, она уничтожается. Переверните уничтоженную карту рубашкой вверх, но оставьте её на том же месте.



- ◆ Если ценность карты слева ниже, но не в 2 раза, её ценность уменьшается. Поверните карту слева на 90° против часовой стрелки, чтобы сверху оказалось меньшее значение.

Если карта и так лежит наименьшим значением вверх, она не поворачивается.



◆ Если ценности карт равны, ничего не происходит.



◆ Если ценность карты слева выше, её ценность увеличивается. Поверните карту слева на 90° по часовой стрелке, чтобы сверху оказалось большее значение. Если карта и так лежит наибольшим значением вверх, она не поворачивается.



3. Применение свойства карты

После сравнения ценности игрок применяет свойство сыгранной карты. Свойства делятся на 4 группы: предварительные, мгновенные, с отложенным эффектом и срабатывающие в конце игры. Первые действуют до розыгрыша карты. Вторые применяются сразу после сравнения ценности зданий. Третьи — когда указывает текст карты (даже если эта карта была уничтожена). Четвёртые приносят очки перед финальным подсчётом, если карта с этим свойством не уничтожена.



Свойство карты может сработать в том числе и на неё самой, если в тексте не сказано иного. Например, если свойство карты позволяет вам повернуть или переместить карту, вы можете проделать это и с ней самой.

Важно! Сравнение ценности и применение свойства происходят, только когда карта сыграна, но не в том случае, если она перемещена или восстановлена.

Пояснения по ценности и свойствам карт

Ценность этой карты равна ценности предыдущей карты в том же ряду.



$X-1$ означает, что ценность карты на 1 ниже предыдущей, $X+2$ — на 2 выше предыдущей и т. п. При изменении ценности предыдущей карты меняется и ценность этой карты. Если предыдущей карты нет или она уничтожена, считается, что $X = 0$ (таким образом, ценность сыгранной карты может стать и отрицательной).

Ценность этой карты равна номеру квартала (столбца), в котором она находится.




$No-1$ означает, что ценность карты на 1 ниже номера столбца, $No+2$ — на 2 выше номера и т. п. Номер столбца указан на соответствующей карте квартала.

Карту с ценностью меньше 0 уничтожает любая более ценная карта.

Восстановить карту — перевернуть лицевой стороной вверх карту, лежащую в городе лицевой стороной вниз. Нельзя восстановить карту, поверх которой лежит другая карта (даже уничтоженная).

Восстановленная карта выкладывается начальной ценностью вверх, при этом не сравнивается по ценности с предыдущей картой и её свойство не применяется.

Защитить карту — положить на неё свой жетон защиты (передвинуть уже выложенный жетон нельзя). На защищённую карту не действуют никакие эффекты карт других игроков. Эффекты карт того же игрока действуют на защищённую им карту, только если он сам этого захочет. К эффектам относятся и свойства карт, и повороты из-за сравнения ценностей. Некоторые карты защищены изначально (на них изображён символ ) , в таком случае считается, что на них лежит жетон защиты того же цвета, что и карта.



Карта рядом — это карта, которая соседствует по горизонтали или вертикали. Иными словами, карта в соседнем столбце в том же ряду или карта в том же столбце в соседнем ряду.

Можете — вы не обязаны выполнять то, что написано после слова «можете». Свойства, в которых нет такого слова, обязательны к выполнению, насколько это вообще возможно.

Переместить карту — переложить неуничтоженную карту в городе на другое легальное место той же стороной вверх. Перемещённая карта не сравнивается по ценности с предыдущей картой, и её свойство не применяется.

Повернуть карту — повернуть её в любую сторону на 90 градусов. При этом ценность карты меняется, так как сверху оказывается другая сторона. Можно повернуть карту



с наибольшей ценности на наименьшую или наоборот (однако такое невозможно, когда вы поворачиваете карту из-за сравнения ценностей). Нельзя поворачивать карту, если ценность указана только с одной её стороны.

Удалить карту — убрать её в коробку. В игре она больше не участвует.

Уничтожить карту — перевернуть её лицевой стороной вниз. Карта остаётся лежать на том же месте. Оно считается занятым, однако туда можно сыграть карту. У уничтоженной карты нет ценности, её нельзя переместить, поменять местами с другой и вернуть на руку. На одном месте может лежать несколько уничтоженных карт, их порядок нельзя менять. Все игроки могут когда угодно смотреть любые уничтоженные карты.

4. Добор карт

После применения свойства игрок добирает с верха своей колоды карты до максимума. Изначально максимум карт на руке равен трём (и в большинстве случаев игрок берёт 1 карту в конце хода), однако свойства некоторых карт могут менять это число.

Конец игры

Игра закончена, когда ни один игрок не может сыграть карту. Если у кого-то карты закончились, но места в городе ещё есть, остальные игроки доигрывают без него. Каждый игрок подсчитывает текущую ценность всех своих карт на столе, учитывая их свойства. Тот, у кого больше очков, побеждает. В случае ничьей побеждает тот из претендентов, у кого больше карт на столе. Если и тут ничья — тот, у кого на столе карта с наименьшей ценностью.

Продвинутая игра

Помимо 12 карт базовой колоды, каждый игрок получает 6 дополнительных карт своего цвета. Эти карты отмечены звёздочкой перед названием (✳️).

Каждый игрок втайне от других решает, какие карты в базовой колоде он хочет заменить дополнительными. Карты заменяются в соответствии с начальной ценностью: например, если игрок хочет добавить дополнительную карту с начальной ценностью 7, он должен убрать из колоды базовую карту с начальной ценностью 7. На некоторых картах прямо указано, какие карты из базовой колоды они заменяют (в этом случае их начальные ценности отличаются).

Как вариант, игроки могут договориться, сколько карт разрешается заменить, или определить это число броском кубика. В любом случае игрок может заменить меньше указанного количества или вообще не заменять карты.

Перед началом партии игроки показывают друг другу, какие карты они заменили в своих колодах. После этого менять карты не разрешается.

Остальная игра проходит по обычным правилам.

Пояснения по отдельным свойствам



Академия магии

Если не можете сыграть эту карту, удалите её из игры. Чтобы сыграть эту карту, вы можете удалить из игры 2 карты с руки, либо 2 карты со своего «Кладбища», либо по одной карте оттуда и оттуда.



Арсенал

Сравнивается текущая ценность (то есть число на верхней стороне карты) на момент применения свойства этой карты.



Библиотека

Необязательно поворачивать карты у каждого игрока.



Гостиница

Если легального места для перемещения нет, тогда уничтожается.



Кузница

Копирует только такие свойства, которые применяются сразу после розыгрыша карт, и не может копировать свойства уничтоженных карт. Считайте, что текст скопированного свойства написан на «Кузнице».



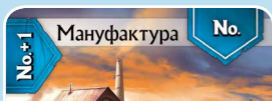
Кладбище

Играется за пределы города, в особую зону, куда позже перемещаются уничтоженные карты. Все карты в этой зоне, кроме «Кладбища», не имеют текста и ценности.



Лаборатория

Соперники кладут карты по часовой стрелке, начиная с того, кто сидит слева от игрока, сыгравшего «Лабораторию». Выложенные ими карты считаются уничтоженными.



Мануфактура

Нельзя применять свойство частично (то есть забрать карту, но не сыграть другую на то же место). Разыгрывая карту по свойству «Мануфактуры», соблюдайте все правила игры (сравнивайте ценность, применяйте свойство).





Музей

Доберите до 4 карт в конце того хода, когда был сыгран «Музей». Этот максимум сохраняется, даже если «Музей» уничтожен.



Обелиск

Доберите до 5 карт в конце того хода, когда был сыгран «Обелиск». Этот максимум сохраняется, даже если «Обелиск» уничтожен. Перед вашим первым ходом

можете положить под низ колоды 1 карту с руки, чтобы найти в колоде «Обелиск» и взять его на руку; затем перетасуйте колоду.



Оранжерея

Можно повернуть меньше двух карт.



Ратуша

Если не можете сыграть эту карту, удалите её из игры.



Статуя

Не имеет значения, какому игроку принадлежит «Парк».



Фонтан

Место с жетоном считается занятым до конца игры или до тех пор, пока вы не сыграете или переместите карту на это место. В последнем случае заберите жетон.



**Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru



Создатели игры

Автор игры: Павел Атаманчук

Развитие игры: Петр Тюленев, Павел Ильин

Продюсер: Николай Пегасов

Художники: Марина Кунакасова,

Сергей Дулин и uildgrim

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Дизайнеры-верстальщики: Кристина Соозар,
Ангелина Чугунова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Игру тестировали: Евгения Андросова, Илья Белянов, Станислав Бравицкий, Олег Власов, Елена Ворноскова, Игорь Журавлев, Морфей де Кореллон, Александр Медведев, Дмитрий Никонов, Михаил Онохов, Константин Пономарев, Виталий Репин, Денис Румянцев, Анастасия Сафронова, Илья Семенов и другие

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



Играть интересно

© 2019 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.1

hobbyworld.ru

