



Санта Моника™

Игра Джоша Вуда для 2–4 игроков от 14 лет

ПРАВИЛА

В Санта-Монике вам предстоит создать самый привлекательный прибрежный район Южной Калифорнии. Будет ли это тихий, сохраняющий природную красоту пляж, шумное место для туристов или что-то, что придётся по душе местным жителям, — решать вам.

Каждый ход вы будете выбирать одну из карт построек на игровом поле, чтобы с её помощью продлить пляж или улицу в своём городе. Размещая постройки по соседству друг с другом и соединяя их в цепочки, вы будете получать победные очки (👛). Игрок с наибольшим количеством победных очков в конце игры станет победителем.

Компоненты

В вашем комплекте игры Санта-Моника должны быть все компоненты из списка ниже. Если чего-то не хватает, пожалуйста, свяжитесь с support@choochoogames.ru.



78 карт построек

Они представляют собой пляжные и уличные объекты, которые можно построить в игре.



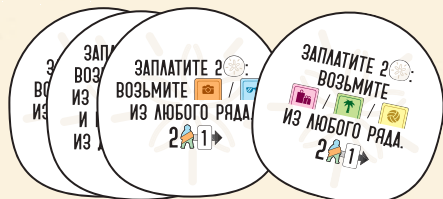
4 памятки

Памятки по игровым символам для помощи игрокам.



6 тайлов первых построек

Каждый игрок начинает игру с одним таким длинным тайлом постройки в своём городе.



4 тайла действий за песчаные доллары

На этих двухсторонних тайлах перечислены разнообразные действия, которые можно выполнять в ходе игры, заплатив указанное количество песчаных долларов.



3 тайла целей

На этих тайлах указаны различные наборы целей на игру.



30 местных

Синие фигурки — это местные жители вашего города.



30 туристов

Оранжевые фигурки — туристы, приехавшие в Санта-Монику.



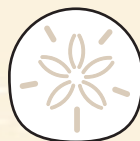
8 ВИПов

Зелёные фигурки — это весьма именитые персоны (ВИПы), которые хотят посетить места определённого типа. В начале игры у каждого игрока есть один или два ВИПа, в зависимости от того, что указано на его тайле первой постройки.



28 жетонов следов

Эти картонные жетоны используются для обозначения мест, которые посетили ваши ВИПы.



25 песчаных долларов

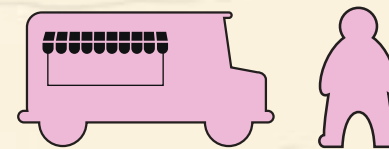
Вы сможете получить эти деревянные жетоны в течение игры, и их можно тратить на выполнение действий за песчаные доллары.

Песчаные доллары — не только валюта в этой игре, но ещё и панцири представителей вида плоских морских ежей. Их часто находят на берегах Калифорнии.



4 множителя песчаных долларов

Эти картонные жетоны можно использовать, если запас песчаных долларов подходит к концу.



1 фигурка вагончика с едой и 1 фигурка гурмана

Эти фигурки перемещаются под игровым полем и приносят бонусы за выбор карт, под которыми они находятся.



1 жетон первого игрока

Этот жетон вручается игроку, который начинает игру. Он остаётся у этого игрока на протяжении всей игры.

ИГРОК:				
1				
2				
3				
ВСЕГО:				

1 блокнот для подсчёта очков

Используется в конце игры, чтобы посчитать сумму очков каждого игрока и определить победителя.

1 книга правил

Подготовка

1. Перемешайте **карты построек**, чтобы сформировать из них колоду, и положите её лицевой стороной вниз. Затем выложите **2** ряда по **4** карты лицевой стороной вверх. Это — **ближний** и **дальний** ряды, они формируют **игровое поле** карт построек, которые можно брать во время игры. Положите оставшуюся колоду над дальним рядом игрового поля.

2. Случайным образом выберите **2 тайла действий за песчаные доллары** и их сторону, после чего положите их слева от игрового поля. Это будут **2 действия за песчаные доллары**, доступные в этой игре.

3. Случайным образом выберите 1 из **3 тайлов целей** и положите его лицевой стороной вверх справа от игрового поля. В первой игре рекомендуется использовать синий тайл целей.

4. Разложите фигурки **местных** и **туристов**, **песчаные доллары**, их **множители**, а также **жетоны следов** отдельными кучками рядом с игровым полем так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

5. Выясните, кто из вас последним был на пляже. Этот человек становится **первым игроком**, выдайте ему **жетон первого игрока**.

6. Вытяните столько случайных **тайлов первых построек**, сколько игроков участвует в игре. В обратном порядке (начиная с последнего игрока и двигаясь против часовой стрелки) каждый игрок выбирает себе тайл первой постройки.

7. Выдайте каждому игроку **бонусы за размещение**, указанные на его тайле первой постройки, и **памятку**, если нужно.

8. Последний игрок ставит **фигурку вагончика с едой** под любую из 4 колонок на игровом поле на свой выбор. **Фигурка гурмана** ставится на расстоянии двух шагов (карт) от вагончика.

9. Первый игрок начинает игру.



ДАЛЬНИЙ РЯД

3

2 за каждую € в вашей самой большой группе €

2 за каждый в вашей самой большой

дмбр по неразмещенным получает -4 201 -2

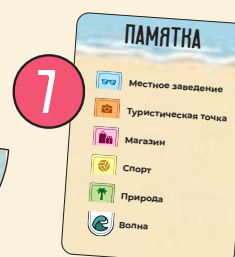
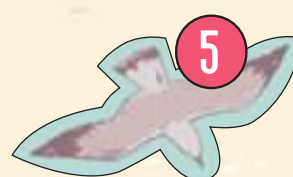
БЛИЖНИЙ РЯД



6



7



Обзор игры

Каждый игрок в свой ход выбирает и размещает новые карты построек в своём городе, а потом разыгрывает действия за размещение, чтобы получить песчаные доллары, привлечь новых посетителей и переместить людей в своём городе. В начале игры у всех игроков есть 3 общие цели и 1 тайл первой постройки с 1 или 2 ВИПами. ВИПы дают каждому игроку личную цель: при передвижении по городу ВИПы оставляют жетоны следов, которые принесут вам очки в конце игры. Кроме того, карты построек, выбранные игроками, предоставят дополнительные возможности для получения очков. Так, очки можно получить за кольца активности с людьми внутри, за соседние и связанные цепочкой символы мест и др.

ХОД ИГРЫ

Игру начинает первый игрок, дальше ход передаётся по часовой стрелке. Игра продолжается, пока кто-то из игроков не разместит 14 карт построек в своём городе. Когда это происходит, начинается последний раунд. В свой ход выполните действия в следующем порядке:

1. Выберите и разместите карты построек
2. Разыграйте действия за размещение
3. Обновите игровое поле

1. ВЫБЕРИТЕ И РАЗМЕСТИТЕ КАРТЫ ПОСТРОЕК

В свой ход первым действием либо выберите одну карту постройки на игровом поле, либо выполните действие за песчаные доллары, чтобы получить карту(ы) иным способом. Как бы вы ни получили карты, вы размещаете их в своём городе.

A1. ВЫБЕРИТЕ КАРТУ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ



На **игровом поле** есть **ближний** и **дальний** ряды. Вы должны выбрать одну карту в ближнем ряду и разместить её в своём городе. В дальнем ряду лежат карты, которые спустятся вниз и окажутся в ближнем

ряду при обновлении игрового поля, но, пока они находятся в дальнем ряду, выбрать их нельзя. Выбирая карту постройки, вы можете получить бонус от гурмана или от вагончика с едой. Объяснение этих бонусов вы найдёте на странице 7.

ИЛИ A2. ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЕ ЗА ПЕСЧАНЫЕ ДОЛЛАРЫ

Если у вас есть **песчаные доллары**, заработанные в предыдущие ходы, то вы можете потратить их, чтобы **выполнить действие за песчаные доллары**. Вы можете сделать это только *вместо* обычного выбора карты и только один раз за ход. Чтобы активировать тайл действия за песчаные доллары, (1) заплатите столько песчаных долларов, сколько указано на тайле, а затем (2) выполните описанное на тайле действие. Если во время выполнения действия за песчаные доллары вы берёте карту, под которой есть вагончик с едой и/или гурман, вы не получаете их бонусы, а они не двигаются. Подробное описание действий за песчаные доллары можно найти на странице 10.

Если действие за песчаные доллары позволяет вам передвинуть или убрать людей, это делается в фазу розыгрыша действий за размещение (см. страницы 6 и 7).



B. РАЗМЕСТИТЕ КАРТУ(Ы) ПОСТРОЕК В ВАШЕМ ГОРОДЕ

Есть два типа карт построек: **пляжные**, в верхней части которых изображён океан, и **уличные**, в нижней части которых изображены деревянный тротуар и улица.

Когда вы размещаете карты построек, действуют два правила:

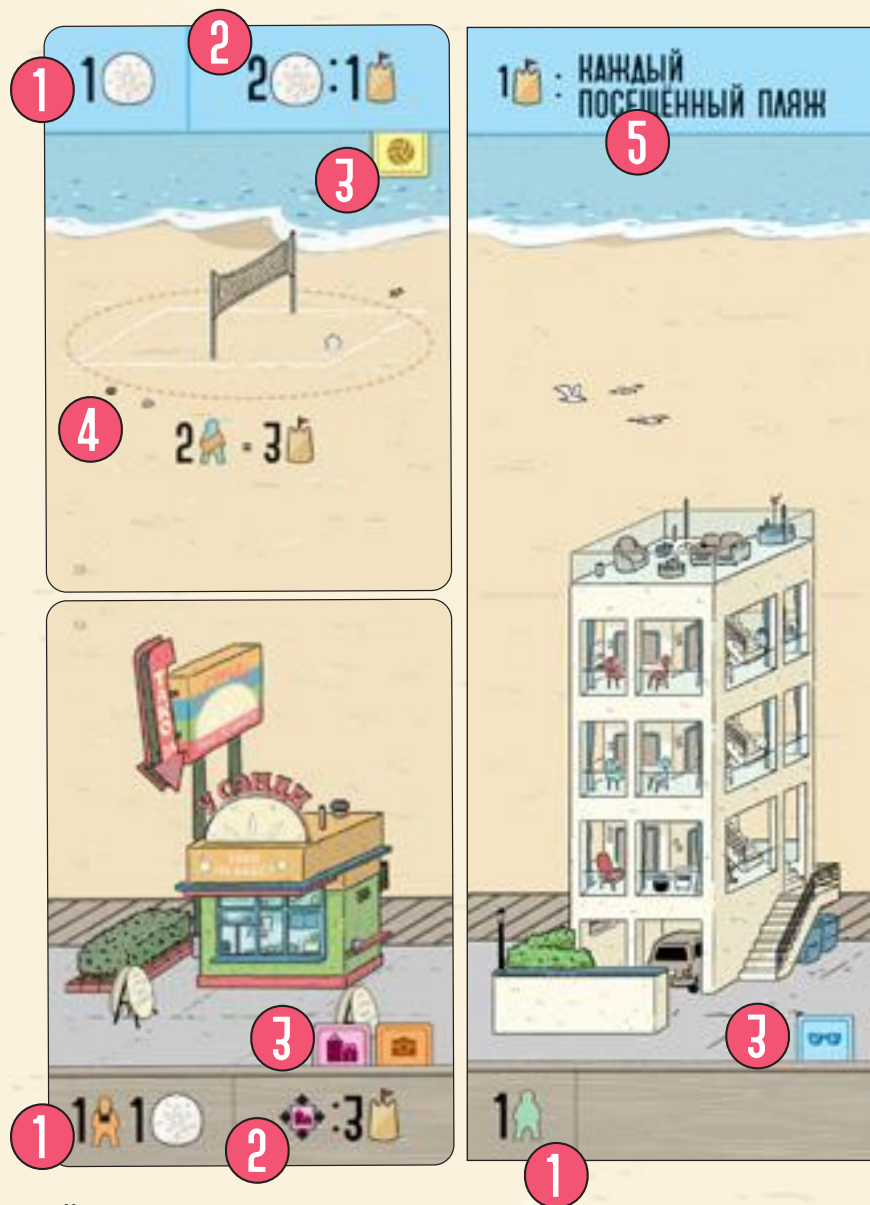
1. Пляжные карты должны быть размещены в **верхнем ряду** вашего города, а уличные – в **нижнем**.
2. Каждая карта постройки должна примыкать хотя бы одной стороной к другой карте или к вашему тайлу первой постройки. Постройки, расположенные по диагонали друг к другу, не считаются соседними, также нельзя размещать новые постройки поверх других.

Некоторые действия за песчаные доллары позволяют вам выбрать и разместить 2 карты построек. Карты можно размещать в любом порядке, главное, чтобы были выполнены 2 правила размещения.

Некоторые действия за песчаные доллары дают возможность поменять 2 ваших постройки местами. Это должно быть сделано *после* размещения выбранных в этом ходу карт и с учётом 2 правил размещения. Если на карте, которую вы хотите поменять местами с другой, есть люди или жетоны следов, они перемещаются *вместе* с этой картой.

Описание карт построек

Каждая карта постройки — либо **пляжная**, либо **уличная**, какая — можно понять по изображению на карте и расположению символов на ней.



1. ДЕЙСТВИЯ ЗА РАЗМЕЩЕНИЕ

Эти действия выполняются сразу же после размещения карты. Например, вы можете получить песчаные доллары и фигурки людей или передвинуть людей, уже размещённых в вашем городе.

2. СПОСОБЫ ПОЛУЧЕНИЯ ОЧКОВ

Эти символы сообщают, что нужно сделать, чтобы получить очки в конце игры. И хотя есть несколько способов получить очки (подробное описание см. на страницах 8 и 9), чаще всего на картах можно встретить два из них:

5



Соседство приносит очки за символы мест, которые есть на соседних картах построек. Вы получаете очки за соседство только один раз, даже если несколько соседних карт подходят по критериям.



Цепочка приносит очки за группу из одинаковых символов мест указанного типа (включая символ на карте с цепочкой). Цепочка приносит очки, только если в группе есть минимальное необходимое количество символов мест. Некоторые цепочки приносят только очки, указанные на карте, другие приносят очки за каждый символ места, и вы получите больше очков, если количество символов в цепочке превышает необходимый минимум.

3. СИМВОЛЫ МЕСТ

Эти символы указывают на тип карты. Они используются для получения очков с помощью ваших ВИПов и для подсчёта очков в конце игры. Есть следующие типы мест:



Местные заведения: Здесь живут или часто собираются местные жители. Конечно, туристам сюда тоже можно — если они знают об этих местах.



Туристические точки: Популярные туристические места. Иногда это известные достопримечательности и рестораны, рекомендуемые всеми путеводителями, а иногда — ловушки для туристов, в которые местные никогда не ходят.



Магазины: Здесь ваши посетители тратят деньги на сувениры, снаряжение или еду. В общем, это места для шопинга.



Спорт: Здесь ваши посетители могут привести себя в форму, заняться сёрфингом или поиграть в спортивные игры. Иногда этот символ обозначает места, где можно купить спортивное снаряжение.



Природа: Здесь можно увидеть природные красоты вашего города или просто полюбоваться красивыми растениями или пальмами неподалёку.



Волны: Здесь можно поплавать, заняться сёрфингом или насладиться видом океана. В таких местах бывают гигантские волны, от которых тащатся сёрферы.

4. КОЛЬЦА АКТИВНОСТИ

Чтобы получить очки за карту постройки с кольцом активности в конце игры, вы должны заполнить кольцо активности указанными на карте людьми. Символ на карте обозначает точное количество людей, которое может поместиться внутрь, и их тип (турист, местный или ВИП). Все люди, находящиеся на карте, но вне кольца активности, считаются неразмещёнными.


5. ОЧКИ ЗА ЖЕТОНЫ СЛЕДОВ

На каждом тайле первой постройки указана ваша личная цель, приносящая в конце игры очки за жетоны следов в вашем городе. Когда ваш ВИП оказывается на карте постройки с нужным(и) свойством(ами), положите на эту карту (включая тайл первой постройки) жетон следов. В конце игры каждая карта (и тайл первой постройки) с жетоном следов приносит очки согласно вашей личной цели.

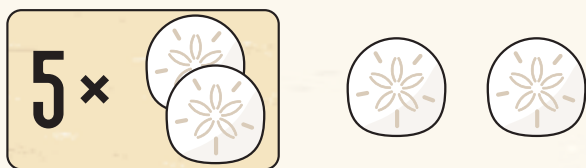
2. РАЗЫГРАЙТЕ ДЕЙСТВИЯ ЗА РАЗМЕЩЕНИЕ

Действие за размещение на карте постройки обозначается символом в левом углу карты. Оно может принести песчаные доллары, добавить в город новых людей или позволить переместить людей, размещённых в городе в этом или в предыдущих ходах. Действия за размещение есть не на всех, но на большинстве карт построек.


ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ И ФИГУРОК

2  Этот символ говорит о том, что нужно взять определённое число песчаных долларов из запаса. В примере слева необходимо взять два. Песчаные доллары могут лежать где угодно перед игроком, но они — не часть города; они — валюта, которую в будущем можно потратить на действие за песчаные доллары или использовать для получения очков в конце игры.

Заканчиваются песчаные доллары? В зависимости от вашей стратегии, вам может понадобиться большой запас песчаных долларов. Если у вас заканчиваются деревянные жетоны, можете использовать множитель песчаных долларов. Если у вас на руках 5 песчаных долларов, верните в банк 4 из них и положите оставшийся жетон на множитель, чтобы обозначить, что их у вас 5. Вы можете добавлять жетоны на множитель, чтобы обозначить таким образом наличие 10 или даже 15 песчаных долларов.



12 песчаных долларов

2  Этот символ обозначает тип и количество людей, которых вы должны разместить на этой карте. Это обязательное действие. В примере слева вы должны взять двоих местных из запаса и разместить их на этой карте.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЛЮДЕЙ

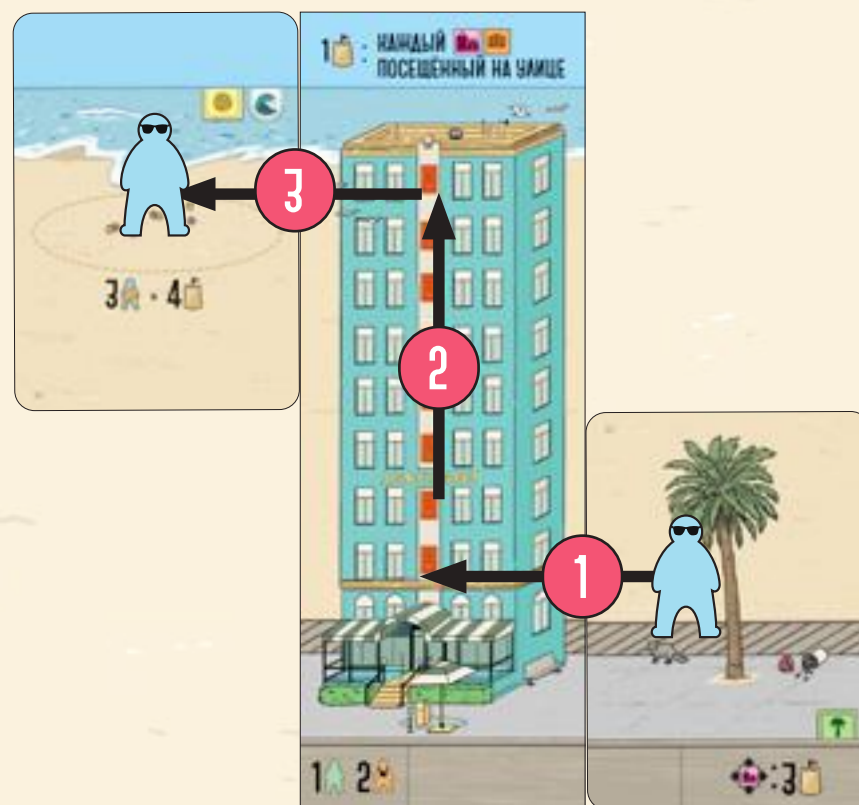


Этот символ обозначает тип и число людей, а также количество шагов, на которое их можно передвинуть. Это необязательное действие. В примере слева вы можете передвинуть до 4 разных туристов, до двух шагов каждого. Люди передвигаются независимо друг от друга; им не обязательно начинать или заканчивать движение на одной и той же карте. Вы не можете передвигать одного и того же человека дважды.



Разноцветный символ позволяет вам передвинуть любого человека в вашем городе: местного, туриста или даже ВИПа. Однако с помощью этого символа нельзя передвинуть гурмана.

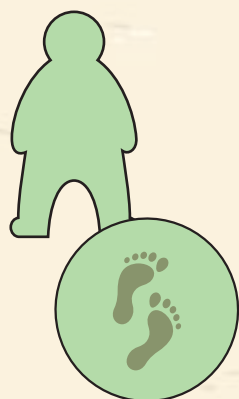
Когда вы передвигаете людей, вы можете перемещать их только вверх, вниз, вправо и влево, по диагонали ходить нельзя. Каждая карта считается одним шагом, а карта первой постройки — двумя (на ней есть пляж и улица). Люди не могут передвигаться на пустые места — только на уже размещённые карты. Кольца активности не являются отдельным местом на карте; если человек стоит на карте, то его можно поместить в кольцо активности или забрать оттуда в любой момент.



ВИПЫ И ЖЕТОНЫ СЛЕДОВ

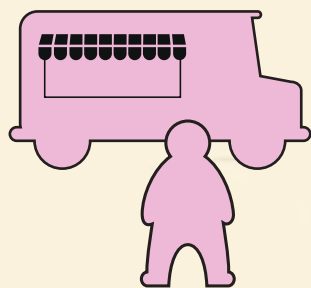
Если вы передвинули ВИПа, можете положить в свой город жетон следов. Посмотрите на свой тайл первой постройки, на нём указано, карты какого типа хочет посетить ваш ВИП (указанные символы мест или пляжи). Если вы передвигаете ВИПа через или на карту постройки этого типа, положите на неё жетон следов. Учтите, что жетон следов принесёт вам очки за каждый нужный символ места на карте постройки, но на каждой карте может лежать только один жетон следов, даже если ВИП посетил это место несколько раз.

Если ваш ВИП хочет посетить символ места, который изображён и на самом вашем тайле первой постройки, положите на него жетон следов в начале игры.



ГУРМАН И ВАГОНЧИК С ЕДОЙ

Есть ещё один способ получать песчаные доллары и передвигать людей в свой ход. Под игровым полем находятся две деревянные фигурки: **вагончик с едой** и **гурман**. Если вы в свой ход выбрали карту постройки, которая находится над одной из этих фигурок, получите бонус. Если вы выполняете действие за песчаные доллары, бонус вы не получаете.



Бонусы:

Вагончик с едой: Вагончик с едой увеличивает ценность карты постройки. Возьмите один песчаный доллар из запаса.

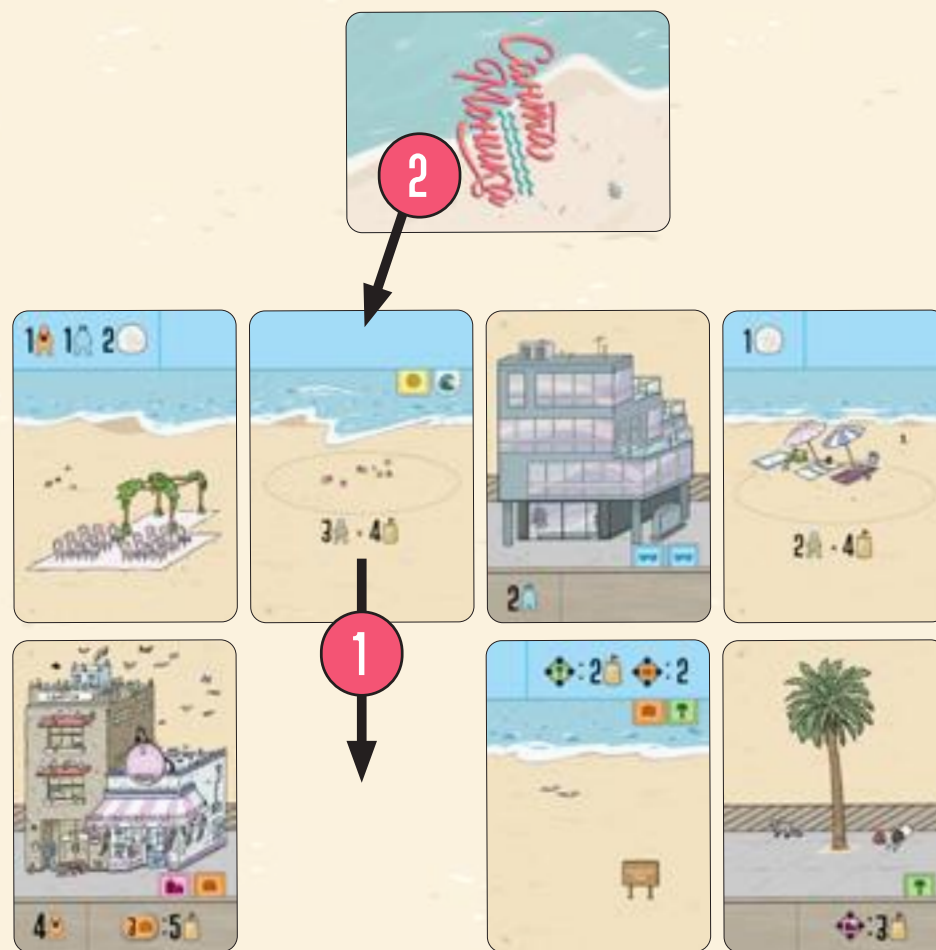
Гурман: Гурман позволяет вам передвинуть одного человека в вашем городе (местного, туриста или ВИПа) на один шаг.

Гурман и вагончик с едой: Когда гурман набредает на вагончик с едой, для вас наступает удачный день! Возьмите один песчаный доллар и передвиньте одного человека, или вместо этого можете удвоить одно из действий выше: возьмите 2 доллара, передвиньте 2 людей на 1 шаг или передвиньте 1 человека на 2 шага.

Когда вы получаете бонус за гурмана или вагончик с едой, соответствующая фигурка сдвигается на один шаг вправо. Движение фигурок закольцовано: если фигурка находится под самой правой картой поля и должна сделать шаг, положите её под самую левую карту игрового поля. Если под картой, которую вы взяли, были и гурман, и вагончик с едой одновременно, то вместо одного шага вправо для обеих фигурок, передвиньте на два шага вправо только вагончик с едой.

3. ОБНОВИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Если в ближнем ряду есть пустые места, заполните их, сдвинув вниз расположенные над ними карты из дальнего ряда. Затем выложите новые карты из колоды карт построек на все пустые места, начиная с карт ближнего ряда. После этого следующий игрок может начинать свой ход.



Конец игры

Как только один из игроков размещает свою 14-ю карту постройки (без учёта тайла первой постройки), текущий раунд игры объявляется последним. Продолжайте раунд до тех пор, пока последний игрок не закончит свой ход, после чего игра завершается.

После этого игроки совершают «последнее передвижение» всех своих людей. Каждого туриста и ВИПа можно передвинуть на 1 шаг, а каждого местного можно передвинуть на 3 шага или меньше. Когда все игроки закончили передвижения, подсчитайте очки и определите победителя.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА КАРТЫ

Некоторые карты позволяют получить очки за символы мест и прочие символы на ваших картах построек (с помощью соседства или цепочек), другие – приносят очки за непотраченные песчаные доллары.

СОСЕДСТВО



Знак соседства состоит из двух частей: из количества очков и изображённого символа места. Если рядом с этой картой есть хотя бы одна другая карта с изображённым сим-

волом, вы получаете указанное количество очков. Если изображённый символ места есть на самой карте со знаком соседства, при подсчёте он не учитывается.

В примере выше вы получите 2 очка, если из соседних с этой карт хотя бы на одной будет символ туристической точки. Очки за соседство не умножаются: даже если рядом лежат две карты с указанным символом места, очки считаются только за одну из них.



Помимо символов мест знак соседства может изображать и другие символы. Например, человека или песчаный доллар.

В каждом из этих случаев изображённый символ должен присутствовать на соседней карте в поле с действиями за размещение (т.е. учитывается символ на самой карте, а не фигурки и жетоны в вашем городе или запасе).

ЦЕПОЧКА



Как и знак соседства, знак цепочки состоит из символа места (с числом) и количества очков, которые можно получить

за эту цепочку. Если эта карта находится в цепочке из указанных символов, и количество этих символов больше или равно числу слева, то вы получаете эти очки.

Цепочки не обязаны быть прямыми линиями. Они могут ветвиться по городу как угодно, главное — чтобы каждая карта в цепочке находилась рядом *хотя бы с одной* другой картой с тем же символом.

ЦЕПОЧКА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



Иногда цепочки приносят очки за свой размер. В таком случае вы получите по 1 очку за каждый символ в цепочке.

В примере выше, чтобы принести очки, карта должна быть в цепочке хотя бы из 5 символов природы. Вы получите по 1 очку за каждый символ, всего 5 очков. Если в цепочке 7 символов природы, то вы получите 7 очков. Если же в цепочке 4 символа природы или меньше, то минимальное условие не выполнено, и вы получите 0 очков за эту карту.

НЕПОТРАЧЕННЫЕ ПЕСЧАНЫЕ ДОЛЛАРЫ



Карты, на которых есть этот символ, принесут вам в конце игры очки за непотраченные песчаные доллары.

В данном случае вы получите 1 очко за каждые 2 оставшихся у вас песчаных доллара. Свойства таких карт суммируются: вы получаете очки за ваши оставшиеся песчаные доллары с каждой такой карты. Например, если у вас осталось 4 песчаных доллара и есть одна карта с 2:1 и одна карта с 1:1, то вы получите 2 очка за 2:1 и 4 очка за 1:1, всего 6 очков.

ПРОЧЕЕ

Санта-Моника — яркий, полный жизни город, и некоторые карты построек не так легко уложить в рамки общих правил. Если вы не нашли ответ на свой вопрос в основных правилах, см. раздел «Пояснения к символам» на странице 10.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА КОЛЬЦА АКТИВНОСТИ



Под каждым кольцом активности указано количество людей и очков. Если в конце игры кольцо содержит точное количество указанных людей, вы получите указанные очки. В кольце может быть только указанное количество людей указанного типа, не больше.

В примере слева 1 турист в кольце активности принесёт вам 3 очка. Если символ разноцветный, то в кольце активности можно разместить местного, туриста или ВИПа.



В игре есть две карты с символом «Любое количество людей любого типа».

Например, на карте слева нужно разместить хотя бы 1 человека для получения 3 очков. Вы можете разместить в этом кольце активности ещё сколько угодно других людей любого типа. Но за них вы не получите дополнительные очки.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА ЖЕТОНЫ СЛЕДОВ



Ваш тайл первой постройки даёт вам возможность получить очки за жетоны следов. Для каждой карты с жетоном следов посчитайте количество символов, подходящих под условие, указанное на вашем тайле первой постройки. Вы получаете по одному очку за каждый такой символ.

Например, в данном случае, если вы положили жетон следов на карту с 2 символами местного заведения, вы получите 2 очка за этот жетон, а не одно.

В случае, если вы должны получить очки за посещённые пляжи, вы получаете по одному очку за каждый жетон следов, лежащий на пляжной карте.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА ЦЕЛИ

Тайл целей выбирается во время подготовки к игре, так что вы будете знать цели в течение всей игры. На каждом тайле целей есть следующее:

1. Бонус за волны
2. Бонус за группы
3. Штраф за людей, которые к концу игры остались вне колец активности

Подробнее об этом см. раздел «Цели» на странице 11.

ПОДСЧЁТ СУММЫ

Возьмите блокнот и запишите очки всех игроков, пройдясь по каждому пункту. Затем просуммируйте очки каждого игрока. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством песчаных долларов. Если ничья сохранилась, то побеждает игрок с самой большой цепочкой символов. Если и после этого сохранилась ничья, побеждает игрок, который первым напишет «Я ПОБЕДИЛ» на песке.

Руководство по действиям и символам

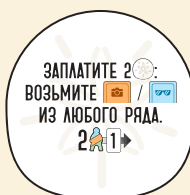
ДЕЙСТВИЯ ЗА ПЕСЧАНЫЕ ДОЛЛАРЫ



Чтобы выполнить это действие, заплатите 4 песчаных доллара в запас. Возьмите 2 карты построек из ближнего ряда и разместите их у себя в городе. Вы также можете передвинуть 1 любого человека на 1 шаг.



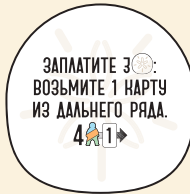
Чтобы выполнить это действие, заплатите 4 песчаных доллара в запас. Возьмите 1 карту постройки из ближнего ряда и карту из дальнего ряда над ней и разместите их у себя в городе. Вы также можете передвинуть 1 любого человека на 1 шаг.



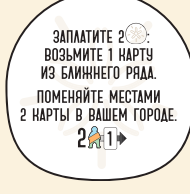
Чтобы выполнить это действие, заплатите 2 песчаных доллара в запас. Возьмите 1 карту постройки с символом местного заведения или туристической точки из любого ряда игрового поля. Затем можете передвинуть до 2 любых людей на 1 шаг каждого.



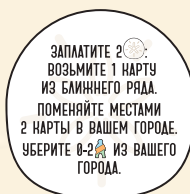
Чтобы выполнить это действие, заплатите 2 песчаных доллара в запас. Возьмите 1 карту постройки с символом магазина, природы или спорта из любого ряда игрового поля. Затем можете передвинуть до 2 любых людей на 1 шаг каждого.



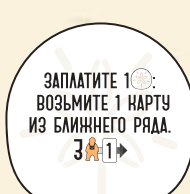
Чтобы выполнить это действие, заплатите 3 песчаных доллара в запас. Возьмите 1 карту постройки из дальнего ряда игрового поля. Затем можете передвинуть до 4 любых людей на 1 шаг каждого.



Чтобы выполнить это действие, заплатите 2 песчаных доллара в запас. Возьмите 1 карту постройки из ближнего ряда игрового поля. Затем можете поменять местами две любые карты построек в вашем городе. После этого можете передвинуть до 2 любых людей на 1 шаг каждого.



Чтобы выполнить это действие, заплатите 2 песчаных доллара в запас. Возьмите 1 карту постройки из ближнего ряда игрового поля. После этого можете поменять местами две карты построек в вашем городе. Наконец, можете вернуть до 2 любых людей из вашего города обратно в запас.



Чтобы выполнить это действие, заплатите 1 песчаный доллар в запас. Возьмите 1 карту постройки из ближнего ряда игрового поля. Затем можете передвинуть до 3 туристов на 1 шаг каждого.

ПОЯСНЕНИЯ К СИМВОЛАМ



Сдвоенный знак соседства означает, что эта карта должна быть соседней с двумя или больше изображёнными символами места. Иначе вы получите за эту карту 0 очков.



Если ни на одной соседней карте НЕТ кольца активности, получите 2 очка.



Получите 3 очка, если по соседству есть хотя бы одна карта, которая приносит песчаные доллары за размещение.



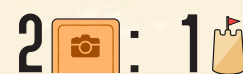
Эта карта должна быть соседней со всеми четырьмя изображёнными символами, чтобы вы получили за неё очки. Если соседние от одного до трёх символов, вы получите 0 очков.



Эта карта приносит отрицательные очки, если находится по соседству хотя бы с одной картой постройки, которая приносит людей за размещение.



Если знаки соседства расположены рядом, это значит, что вы можете получить очки за один любой символ или за оба сразу. В этом примере карта приносит 2 очка за соседство с символом природы и/или 2 очка за соседство с символом туристической точки.



Получите 1 очко за каждые 2 туристические точки в вашем городе, где бы они ни были.



Вы сами выбираете один из двух способов подсчёта очков. Получите 3 очка за соседство с одним символом волны. Получите 5 очков за соседство с двумя или больше.

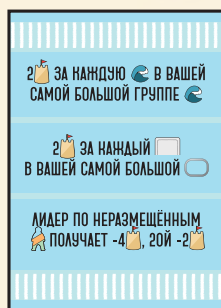
ПЕРЕДВИНЬТЕ СЮДА ДО 3 🚶

Вы можете передвинуть до 3 любых людей на эту карту, вне зависимости от их расстояния до неё.



Эта карта – конец вашего пляжа, она должна быть самой левой пляжной картой в вашем городе. Считайте это третьим правилом размещения до конца игры, если разместили эту карту в своём городе. Также эту карту нельзя поменять местами ни с какой другой картой постройки.

ЦЕЛИ

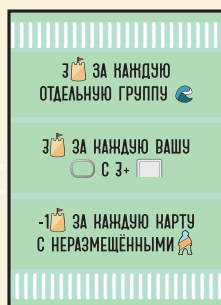


2 🏠 за каждую 🌊 в вашей самой большой группе 🌊. Найдите вашу самую большую группу из символов 🌊. Вы получаете 2 очка за каждую 🌊 в ней. Группа 🌊 — это группа из 1 или больше непрерывно связанных символов 🌊. Если у вас есть 2 группы одинакового размера, вы получаете очки только за одну из них.

2 🏠 за символ места в вашей самой большой 🏠. Найдите свою самую большую цепочку любых

символов, кроме волн, и получите 2 очка за каждый символ в ней. Если у вас несколько цепочек, наибольших по размеру, вы получаете очки только за одну. Цепочка — это любая группа одинаковых непрерывно связанных символов мест. **Чтобы получить эти очки, не обязательно иметь карту с символом 🏠.**

Лидер по неразмещённым 👤 получает -4 🏠, 2ой -2 🏠. Неразмещённые люди — это люди, которые к концу игры находятся вне колец активности. Посчитайте, у кого из игроков наибольшее количество таких людей в городе. Этот игрок теряет 4 🏠, а игрок на втором месте теряет 2 🏠. Если хотя бы у двух игроков ничья за лидерство по неразмещённым людям, каждый из них теряет 4 🏠, а второго места нет. Если у вас в городе нет неразмещённых людей, вы не можете потерять очки из-за этой цели.



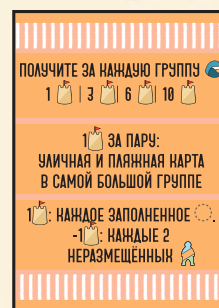
3 🏠 за каждую отдельную группу 🌊. Для достижения этой цели ваша задача – распределить волны максимально далеко друг от друга, размещая между ними другие постройки. Группа 🌊 — это группа из 1 или больше непрерывно связанных символов 🌊.

3 🏠 за каждую вашу цепочку из 3 или больше символов мест. За каждую цепочку из 3 или больше любых одинаковых символов, кроме волн, получите

3 очка. Если у вас соединены 6 или больше символов мест, они считаются одной цепочкой (очки не удваиваются). Как и в случае с волнами, чтобы получить максимум очков за эту цель, распределяйте одинаковые символы мест подальше друг от друга.

Чтобы получить эти очки, не обязательно иметь карту с символом 🏠.

-1 🏠 за каждую карту с неразмещёнными 👤. Любая карта, которая содержит одного или больше людей вне колец активности, приносит -1 очко. Не важно, сколько людей находится на карте, поэтому старайтесь собрать ваших неразмещённых людей в одном месте.



Получите за каждую группу 🌊 1|3|6|10. Группа 🌊 — это группа из 1 или больше непрерывно связанных символов 🌊. Посчитайте количество 🌊 в группе 🌊 и получите соответствующие 🏠. Каждая группа из 1 символа волны приносит 1 очко. Каждая группа из 2 символов волн приносит 3 очка. Каждая группа из 3 символов волн приносит 6 очков. Каждая группа из 4 символов волн приносит 10 очков.

1 🏠 за каждую пару из уличной и пляжной карты в вашей самой большой группе. Найдите в вашем городе колонки с уличной и пляжной картами одновременно (включая ваш тайл первой постройки). Определите самую большую группу из непрерывно связанных пар пляжная/уличная карта и получите по 1 очку за каждую пару.

1 🏠 за каждое заполненное кольцо активности. -1 🏠 за каждых 2 неразмещённых 👤. Заполненное кольцо активности — это кольцо, количество людей в котором в точности совпадает с указанным на карте. Получите по 1 очку за каждое такое кольцо. Посчитайте, сколько в вашем городе неразмещённых людей, и за каждых 2 отнимите 1 очко. Люди, которые размещены в кольце активности, но не «заполнили» кольцо, не считаются неразмещёнными. В игре есть 2 кольца активности с символом «Любое количество людей любого типа», они считаются заполненными, если внутри есть хотя бы 1 человек.

ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Если я выполняю действие за песчаные доллары, которое позволяет мне передвинуть людей (или если я активирую гурмана), могу ли я передвинуть людей, размещённых в этом ходу?

Да. Вы завершаете размещение и получаете все бонусы, прежде чем передвигать кого-либо. Вы можете передвинуть людей, которых разместили в своём городе в этом ходу.

Где ВИПы начинают игру?

ВИПы начинают игру на нижней половине вашего тайла первой постройки.

На моём тайле первой постройки написано, что я получаю очки за посещённые символы спорта и символы природы.

Я получаю 1 или 2 очка, если мой ВИП приходит на карту с обоими символами?

2 очка! 1 очко за каждый символ.

Создатели

Дизайн игры: Джош Вуд

Иллюстрации: Джереми Нгуен, Джош Вуд

Руководитель проекта: Николас Бонджу

Производство: Дэйв Лепор

Разработка: Скот Итон, Джон Гудинаф

Арт-директор: Джош Вуд

Графический дизайн: Бриджет Инделикато

Правила: Скот Итон, Джон Гудинаф

Редактура: Андре Шотар

Тестировщики игры:

Нил Бомгартнер, Дэйн Бьоркман, Нэнси Бьоркман, Джон Бордерс, Крис Баскёрк, Мэтт Шампань, Андре Шотар, Тимоти Даггетт, Кристина Итон, Аль Гонзалес, Эй Джей Харрис, Брайан Хенк, Мара Кеньон, Нил Кимбол, Джон Перри, Рич Пизанн, Тэйлор Шусс, Джон Тилл, Эндрю Войт, Дастин Вайнбреннер, Итан Йорк, Геррод Гарсия, Джейсон Джуитт, Майкл Джаслрут, Нидаеки Асто, Иван Коронадо, Франсиско Агуайо, ДжейВалес, Джесси Марк, Джайе Р, Шейни Г., Мэтт Бэйнтге, Та-ТеВу, Самир Шах, Роберт Нефф, Дастин Добсон.

Особая благодарность городам Санта-Моника и Венеция, штат Калифорния, чьи прекрасные пляжи вдохновили многих художников и вдохновят ещё множество других.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ



Руководитель проекта: Александр Дробышев

Редактура: Константин Судариков

Перевод: Элина Ченцова

Вёрстка: OWL Agency

Особая благодарность Николаю Егорову за помощь с адаптацией некоторых названий на картах на русский язык.

Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoogames.ru



2020 Alderac Entertainment Group.

Игра «Санта-Моника» и все её элементы являются объектами авторского права.

2505 Антхэм Вилладж Драйв Сьют Е-521
Хендерсон, НВ 89052 США

Все права защищены. Произведено в Китае.

Посетите наш веб-сайт на www.alderac.com/santa-monica
Вопросы? Пишите на Email: CustomerService@alderac.com



Джош Вуд — геймдизайнер игры Cat Lady и разработчик игр в Alderac Entertainment Group (AEG), участвовавший в создании нескольких игр, включая «Экос: Первый континент» и «Крошечные города». Проживает в Лос-Анджелесе, Калифорния. Он любит создавать игры и видется с людьми на конвентах и игровых мероприятиях.

Я хотел бы выразить благодарность моей семье, моим друзьям и моей девушке, Кэтлин Скотт. Спасибо всем игрокам CatLady и всем классным людям, которых я встретил в этой индустрии. Спасибо всем тем, кто верил в Санта-Монику: Джону Зинсеру, Джону Клэйру, Дэрилу Эндрюсу и Андре Шотару.

И, наконец, огромное спасибо моему другу Джереми Нгуену, который днями сидел рядом и рисовал иллюстрации к этой игре, пока мы вдвоём придумывали забавные названия магазинов и других местечек для игры.

