

крошечные  
города

# TINY TOWNS

## УМЕЛЬЦЫ

**ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ «КРОШЕЧНЫЕ ГОРОДА» ОТ ПИТЕРА МАКФЕРСОНА И ДЖОША ВУДА. ДЛЯ 1-6 ИГРОКОВ СТАРШЕ 10 ЛЕТ.**

*Молва о крошечных городах разлетелась далеко за пределы вашего леса. Все больше умельцев приезжают посмотреть на чудеса строительства и предлагают свои идеи по дальнейшему благоустройству. Дайте им приют и работу, а взамен талантливые зверушки помогут перестроить здания, приумножить ресурсы или внедрить архитектурные новшества. Кажется, крошечные города скоро перестанут быть такими крошечными!*

### КОМПОНЕНТЫ

- Правила
- 6 планшетов гостиниц
- 20 деревянных фишек умельцев
- 18 карт зданий
- 5 карт монументов
- 7 карт навыков



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте каждому игроку по планшету гостиницы.
2. Раздайте каждому игроку по 3 фишки умельцев (любых животных).
3. Каждый игрок размещает фишки умельцев на угловых клетках своего планшета игрока.
4. Разделите новые карты зданий и монументов по символам на рубашке и замешайте их в соответствующие базовые колоды.
5. Разделите карты навыков на две колоды: стоимостью 1 и 2+ (указано на рубашке). Перемешайте колоды по отдельности в закрытую. Возьмите по 1 карте из каждой колоды и выложите лицом вверх в центр стола, чтобы все игроки могли их рассмотреть.

**Обратите внимание:** карта «Предпринимательская жилка» используется только при игре с дополнением «Звон монет».

6. Уберите оставшиеся карты навыков в коробку — в этой игре они больше не понадобятся.
7. Затем подготовьтесь к игре по обычным правилам.

## ОБ ИГРЕ

В дополнении «Умельцы» вы найдете карты навыков умельцев, которые помогут набрать больше победных очков. Однако, чтобы вы могли воспользоваться этими навыками, умельцы должны работать в зданиях вашего города.

## РАЗМЕЩЕНИЕ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ УМЕЛЬЦЕВ

В конце раунда умелец не может находиться на одной клетке с кубом ресурсов. Если игрок в течение раунда размещает ресурс на клетку с умельцем, может произойти следующее:

1. Игрок **не использует этот куб ресурсов** для строительства здания в этом раунде. Если в конце раунда куб ресурсов и умелец находятся на одной клетке, передвиньте умельца на соседнюю пустую клетку планшета по горизонтали или вертикали. Если такой клетки нет, переместите его на планшет гостиницы.
2. Игрок **использует этот куб ресурсов** в этом же раунде и **строит здание не на клетке с умельцем**. Ресурс убирается при строительстве, а умелец остается на месте.
3. Игрок **использует этот куб ресурсов** в этом же раунде и **строит здание на клетке с умельцем**. Умелец остается на клетке с построенным зданием. Теперь он работает в этом здании, и игрок может переместить его на планшет гостиницы, чтобы использовать навык.

Таким образом, игрокам выгодно разместить или передвинуть умельца на клетку, где будет размещен последний ресурс и где будет построено здание.

После конца каждого раунда проходит уборка в гостинице. Умельцы освобождают номера и отправляются в город на поиски работы. Каждый игрок размещает всех умельцев с планшета гостиницы по одному на любые пустые клетки планшета игрока. Если умельцев больше, чем пустых клеток, игроки размещают столько, сколько смогут, а оставшихся умельцев возвращают на планшет гостиницы.



## ПРИМЕЧАНИЯ

- Умельца можно разместить или передвинуть только на пустую клетку планшета игрока.
- Несколько умельцев не могут находиться на одной клетке.
- Умельцы могут работать в монументах.
- Если в конце раунда нужно передвинуть несколько умельцев, игрок сам решает, в каком порядке это сделать.
- Умельцы могут работать только в зданиях и монументах, построенных за ресурсы на планшете игрока. Если здание строится или размещается на клетке с умельцем по эффектам зданий, монументов или навыков, передвиньте умельца с клетки с таким зданием на соседнюю пустую клетку или, если это невозможно, в гостиницу.
- Если умелец работает в здании, на которое можно поместить ресурсы (например, на **Складе**), то при помещении ресурсов двигать фишку умельца с этой клетки не нужно.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ НАВЫКОВ

На каждой карте навыка указана стоимость — от 1 до 3 умельцев. Чтобы использовать карту навыка, переместите указанное число умельцев с клеток со зданиями на планшет гостиницы и примените эффект карты.

Навыки можно использовать в любой момент раунда после размещения ресурса, объявленного главным строителем, и применения всех связанных с этим эффектов, если иное не указано на карте навыка.

Игрок может использовать несколько навыков или один навык несколько раз за ход, если у него достаточно умельцев, работающих в зданиях. Однако нельзя использовать несколько навыков или один навык несколько раз для строительства одного здания. Игрок должен применить все эффекты одной карты навыка до того, как использовать следующую.

## В ПОИСКАХ РАБОТЫ

Клетка, на которой есть умелец, но нет здания или ресурса, считается пустой. На ней можно построить здание или разместить куб ресурсов, в том числе по эффектам карт зданий и навыков.

## ПРИМЕРЫ РАЗМЕЩЕНИЯ УМЕЛЬЦЕВ



Лера хочет построить **Коттедж** на клетке с умельцем.



Главный строитель объявляет тип ресурса. Это пшеница. Теперь Лера может построить **Коттедж**.



Вуаля! Она строит **Коттедж** на клетке с умельцем. Теперь он работает в этом здании, а Лера может переместить его в гостиницу, чтобы использовать карту навыка.



Сейчас Лере выгоднее построить **Коттедж** не на клетке с умельцем.



Она помещает на нее последний необходимый для строительства ресурс (стекло).



Лера строит **Коттедж** на соседней с умельцем клетке. Умелец не передвигается, так как к концу раунда на его клетке не осталось куба ресурса.

## ХОД ИГРЫ

1. Главный строитель объявляет тип ресурса.
2. Каждый игрок ДОЛЖЕН взять куб ресурса этого типа и разместить его на любой пустой клетке своего планшета (на этой клетке может быть умелец). После этого игроки могут в любой момент использовать карты навыков.
3. Игроки могут построить любые здания, для которых у них есть необходимые ресурсы. Ресурсы должны быть расположены согласно схемам на картах зданий.
4. После того как все игроки закончили размещение ресурсов, строительство зданий и использование навыков, наступает конец раунда.
5. Если после конца раунда куб ресурсов и умелец находятся на одной клетке, передвиньте умельца на соседнюю пустую клетку планшета. Если такой клетки нет, переместите его в гостиницу.
6. Уборка в гостинице: если возможно, разместите всех умельцев с планшета гостиницы на пустых клетках вашего планшета.
7. Начинается новый раунд. Молот главного строителя переходит к игроку слева.


## КОНЕЦ ИГРЫ

Подсчет очков проходит по базовым правилам «Крошечных городов». Клетки, на которых есть умельцы, но нет зданий, считаются пустыми.

## ПРАВИЛО РАТУШИ

При игре с этим дополнением можно использовать правило ратуши.

## ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Чтобы сыграть в одиночном режиме, уберите из игры **Башню жадности** , в дополнение к картам, перечисленным в базовой игре.



## СЕЗОННЫЕ РАБОТЫ

Этот режим подходит только для опытных игроков в «Крошечные города». Сезонные умельцы не обладают навыками, но помогают размещать ресурсы. Этот режим можно совместить с базовыми правилами, правилом ратуши и одиночным режимом.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте каждому игроку по 3 фишки умельцев и по 1 планшету гостиницы. Каждый игрок размещает умельцев на любых пустых клетках своего планшета игрока по одному на клетку.

## ХОД ИГРЫ

Кубы объявленного типа ресурсов нужно размещать только на клетки с умельцами. Строительство зданий проходит по базовым правилам.

**Обратите внимание:** ресурсы, объявленные другими игроками, можно помещать на здания, которые это позволяют (например, **Склад**, **Место уединения**, **Кузница**).

Каждый раунд, когда все игроки разместили кубы ресурсов на клетках с умельцами, они перемещают всех умельцев, которые находятся на одной клетке с ресурсом, на планшет гостиницы. После того как все игроки завершили строительство зданий, они должны разместить всех умельцев с планшета гостиницы на пустых клетках своих планшетов игроков, если это возможно. Нельзя разместить несколько умельцев на одной клетке. Если умельцев больше, чем пустых клеток, игроки размещают столько, сколько смогут, а оставшихся умельцев возвращают на планшет гостиницы.

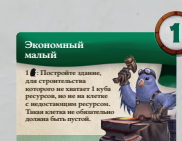
Если игрок не хочет размещать объявленный ресурс на клетке с умельцем, он может убрать этого умельца из игры и разместить куб ресурсов на любую пустую клетку. Убранная из игры фишка умельца отправляется в коробку и больше не используется. Нельзя убрать из игры последнего оставшегося умельца.

Ресурсы, полученные по эффектам карт зданий (например, **Склада** или **Северного семафора**), тоже обязательно размещать на клетках с умельцами. Если вы должны разместить ресурс, а пустой клетки с умельцем больше нет, вы не можете разместить этот ресурс.

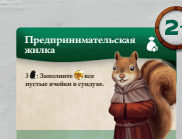
## ПОДРОБНЕЕ О КАРТАХ НАВЫКОВ



**Заспавший малый.**  
Размещенный ресурс не считается объявленным главным строителем и к нему нельзя применить соответствующие эффекты. Этот ресурс можно разместить на пустой клетке, где есть умелец. Если в конце раунда ресурс и умелец будут находиться на одной клетке, передвиньте умельца по обычным правилам.



**Экономный малый.**  
Нельзя построить здание на клетке, на которой не было куба ресурсов.



**Предпринимательская жилка.** Используется только при игре с дополнением «Звон монет».




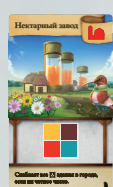
**Привередливый малый.**  
Если вы не размещаете ресурс, вы не можете использовать эффекты, связанные с объявлением другим игроком типа ресурсов. При игре с правилом ратуши эта карта позволяет не размещать ресурс по указанию мэра. В одиночном режиме карта позволяет не размещать ресурс с одной из трех раскрытых карт на выбор. Уберите выбранную карту под низ колоды.




**Сила изобретений.**  
При постройке здания можете использовать ресурсы любых типов, но все используемые ресурсы должны быть разных типов (цветов) и располагаться согласно схеме на карте здания.

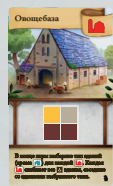
## ПОДРОБНЕЕ О ЗДАНИЯХ

- Соседний — смежный по горизонтали и вертикали (не по диагонали).
- Группа смежных зданий — здания одного типа, расположенные на соседних клетках. 1 здание тоже может считаться группой.
- Если ресурс размещается на здании, в котором работает умелец, он не передвигается в конце раунда.
- Если здание полностью построено по эффекту карты на клетке с умельцем, передвиньте его в конце раунда — он не может работать в здании, построенном по эффекту карты. Эффекты, позволяющие заменить здание, построить его за меньшее количество или другие типы ресурсов, не вызывают передвижение умельцев с клетки с таким зданием.
-  считается зданием уникального типа при подсчете очков за Аптеку, Пивоварню, Лавку сапожника, Овощебазу и Инфоцентр.




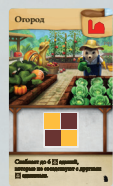
### Нектарный завод

Если в вашем городе нечетное число  зданий, Нектарный завод их не снабжает.





### Овощебаза

Для каждой Овощебазы можно выбрать свой тип зданий. Каждая Овощебаза снабжает все  здания, соседние со зданиями выбранного типа.




### Огород

Не снабжает  здания, соседние с другими  зданиями.



### Пивоварня

Пивоварня принесет победные очки, если будет соседствовать минимум с 3 зданиями разных типов. При соседстве с другой Пивоварней, Пивоварня считается зданием уникального типа при подсчете очков за каждую из них. Даже если вы построите больше 5 Пивоварен, соседних с 3 зданиями уникальных типов, итоговый счет будет равен 18 .







### Кузница

Чтобы использовать ресурс на Кузнице для строительства здания, куб ресурса должен быть нужного типа и находиться на нужном месте в схеме здания. Нельзя построить здание, используя ресурсы только из Кузниц. Хотя бы один куб ресурсов должен находиться на клетке планшета игрока. Построенное здание не может быть размещено на той же клетке, что и Кузница.



### Башня жадности

Все последующие  перемещаются на первый  вне зависимости от того, где были расположены ресурсы для их строительства. У вас может быть только 1 Башня жадности. Если в конце игры у вас самая высокая Башня жадности, она приносит 0 . Если претендентов на самую высокую башню несколько, все они получают по 0 .




### Главпочтамт

Ресурс, полученный по эффекту Главпочтамта, нельзя заменить еще раз с помощью другого Главпочтамта. Эффект здания применяется только к ресурсу, объявленному главным строителем.




### Литейный завод

Клетки, на которых есть умельцы, но нет зданий, считаются пустыми. Вы можете построить на такой клетке  с помощью эффекта Литейного завода, но в конце раунда вы должны передвинуть умельца. Он не может работать в здании, построенном с помощью эффекта карты.



### Цитадель

Клетки, на которых есть умельцы, но нет зданий, считаются пустыми. Вы можете построить на такой клетке здание с помощью эффекта Цитадели, но в конце раунда вы должны передвинуть умельца. Эффекты нескольких Цитаделей могут сработать «по цепочке», если вы построите здание между двумя Цитаделями или построите здание по эффекту Цитадели рядом с другой Цитаделью. Уберите с поля ресурсы, необходимые для постройки, и примените эффекты здания перед тем, как применить эффект Цитадели. По эффекту Цитадели нельзя построить .

## НАД ДОПОЛНЕНИЕМ РАБОТАЛИ



#### Авторы:

Питер Макферсон, Джош Вуд

#### Руководитель проекта:

Николас Бонжу

#### Производство:

Дэвид Лепор

#### Разработка:

Джош Вуд

#### Графический дизайн:

Бриджит Инделикато

#### Автор правил:

Андре Шотар

#### Редакторы:

Андре Шотар, Питер Макферсон, Джош Вуд

#### Дизайн-студия:

Gong Studios

#### Дополнение тестировали:

Франциско Агуайо, Хидеаки Асто, Иван Коронадо, Скот Итон, Малкольм Юстис, Джеррод Гарсия, Триш Гэвин, Джон Гуденаф, Дин Ховард, Квентин Хадспет, Майкл Джаслрут, Джейсон Джуэтт, Нил Кимбалл, Марк Миник, Индиана Нэш, Владимир Орельяна, Рэйчел Рейли, Лукас Роби, Кевин Рут, Кристен Рут, Джеймс Салауэй, Тейлор Шусс, Торин Татге, Джей Валес.

#### Особая благодарность Даниэлю Солису за идею карты «Место уединения».

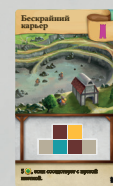
Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 Alderac Entertainment Group. All rights reserved.


© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры.

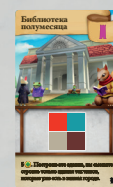
Все права защищены.

## ПОДРОБНЕЕ О МОНУМЕНТАХ



### Бескрайний карьер

При подсчете очков за этот монумент клетки с умельцами, но без зданий, считаются пустыми. Приносит 5 , если соседствует с пустой клеткой в конце игры (после того, как с поля убрали оставшиеся кубы ресурсов).



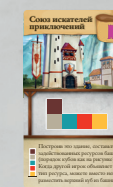
### Библиотека полумесяца

Здание нового типа нельзя построить в том числе и по эффекту карт зданий или навыков.



### Северный семафор

Ресурс можно разместить на клетке с умельцем, если на ней нет ни ресурса, ни здания. Если в конце раунда размещенный ресурс и умелец находятся на одной клетке, передвиньте умельца по обычным правилам.



### Союз искателей приключений

Разместите получившуюся башню из ресурсов рядом со своим планшетом игрока.