



• Можно выбранные фигуры отражать зеркально (так, как указано в картах техники).

Если игроку необходимо повернуть одну из фигур на бок, он получает штрафные очки в соответствии с указанием в левом нижнем углу карты техники.

Игрок отмечает штрафные очки с карты на своём листе блокнота в специально отведенном месте в разделе «Сломанная техника». Игрок не может сломать технику, если у него не осталось свободных клеток в этом разделе блокнота.

• Нельзя нарисовать фигуру с одной карты техники дважды.

• Игрок может на свой выбор нарисовать только одну фигуру или не рисовать вообще ничего.

**Пример использования карты Техники**

Основное и зеркальное расположение фигуры можно использовать любой из них, без штрафа.

Зеркальный вариант выходит за границы - это запрещено. Фигуру повернули, - 3 очка в конце партии, запишите их в поле Сломанной техники.

После того как игрок закрасил до двух фигур, он может использовать одного строителя, закрасив один дополнительный квадрат в любом своём здании, но это необязательное действие.

Применив строителя, поставьте галочку в 1-ой из клеток соответствующего раздела своего листа блокнота. Каждый использованный строитель в конце партии отнимает 1 победное очко.

Когда все игроки выполнили все доступные действия, начинается новый раунд.

Штрафные очки за сломанную технику отмечаются в этих кружках

Использование строителя записывается в этом поле

Итоговые очки отнимаются в этих кружках

**В КОМПЛЕКТЕ:**  
Блокнот 96 листов, карты техники 39 шт., карты событий 16 шт., 6 карандашей, правила.

**ЦЕЛЬ:**  
Построить самый успешный город и получить больше очков, чем другие игроки.

**ПОДГОТОВКА:**

- Раздайте каждому игроку лист блокнота и карандаш.
- Перемешайте отдельно колоды карт техники и событий.
- Отсчитайте из колоды событий 10 карт, остальные верните обратно в коробку – в этой игре они не понадобятся. Рядом с колодой оставьте место для сброса.
- Положите колоду техники в центр стола. Рядом оставьте достаточно места для 3-х карт и сброса.

**ХОД ИГРЫ:**  
В начале раунда откройте 3 верхние карты техники и положите их возле колоды таким образом, чтобы всем участникам было видно.

**Важно:** играя в первый раз, не открывайте карту событий. Отправляйте в сброс по одной карте из этой колоды в конце каждого раунда, чтобы отслеживать их количество.

Откройте верхнюю карту событий и зачитайте дополнительное правило текущего раунда. Если правило, так или иначе, противоречит основным правилам, то текст с карты событий важнее.

Все игроки одновременно и независимо друг от друга выбирают значения с двух открытых карт техники. Каждый из них рисует контуры выбранных фигур и закрашивает их карандашом в любых зданиях своего города – это можно сделать, например, крестиками или штрихами.

**Правила рисования фигур:**

- Выбранные фигуры не могут перекрывать уже закрашенные клетки, а также выходить за пределы зданий.
- Можно рисовать новые фигуры так, чтобы они не примыкали к нарисованным ранее.
- Можно размещать выбранные фигуры в разных зданиях.

Карта Техники:

Название техники.

Фигура и зеркально отраженная фигура (без штрафных очков).

Штраф за сломанную технику. Фигуру можно повернуть набок.

Вид техники.

Открытые карты техники и карту событий отправьте в сброс и откройте новые.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОНЯТИЯ:**

**Достроенное здание:** здание, в котором закрасены все квадратики, считается достроенным. Достроенное здание приносит очки, указанные возле него. Недостроенное здание не приносит очков.

**Наборы зданий:** здания в городе разделены на 6 типов по 3 здания в каждом.

- Культурные
- Промышленные
- Развлекательные
- Правительственные
- Научные
- Экономические

Игрок, достроивший все 3 здания одного типа или 6 зданий разного типа (по одному из каждого набора), получает дополнительные очки. Все бонусы (их может быть несколько) суммируются.

**Районы:** город разделён на районы, в каждый из которых входит по три здания. Если игрок достроил все здания в районе, он получает дополнительные победные очки. Возле значка района в блокноте указаны бонусные очки, которые игрок получает достроив весь район.

**КОНЕЦ ИГРЫ:**  
Игра длится 10 раундов – по количеству сыгранных карт событий.

Как только игроки доиграли последний раунд, начинается подсчёт очков.

- Каждый игрок суммирует все победные очки за *достроенные здания* своего города;
- Добавляет очки за полностью *достроенные районы*;
- Добавляет очки за *наборы зданий*;

Из полученной суммы игроки *вычитают* по 1 очку за каждого использованного *строителя* и очки за *сломанную технику*.

Тот, кто набрал больше всех очков, считается победителем.

Если у вас закончился блокнот, скачать образец можно здесь:

Новый код сделают после дизайна блокнота

У вас возникла идея для настольной игры? Присылайте её на наш адрес: origami@ast.ru

Вы хотите узнать больше о наших играх? На следующей странице QR-код, там группа с интересной информацией, новинками, конкурсами.

Автор игры: Антон Медведев.  
Гейм-дизайнер: Илья Дроздов.