

# Маленькие города

## ПРАВИЛА ИГРЫ

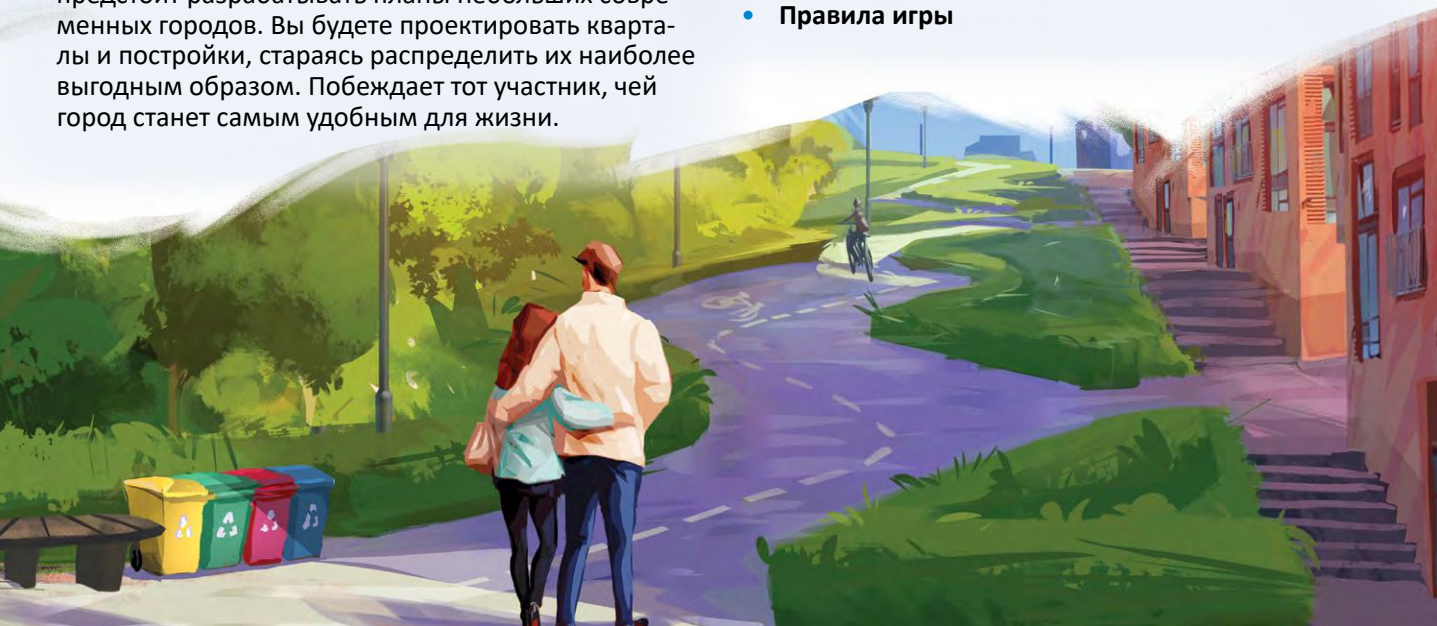
### СОЗДАЙ СОБСТВЕННЫЙ ГОРОД МЕЧТЫ

В XXI веке люди устали жить в больших городах. Шум, торопливый ритм жизни и безликие многоэтажки заставили искать альтернативу. Тихое место, домики среди парков, удобная инфраструктура, возможность заниматься любимым делом удалённо — вы знаете, как должен выглядеть идеальный город будущего. Но сначала его нужно построить, а для этого понадобится хороший план.

В «Маленьких городах» вам и другим игрокам предстоит разрабатывать планы небольших современных городов. Вы будете проектировать кварталы и постройки, стараясь распределить их наиболее выгодным образом. Побеждает тот участник, чей город станет самым удобным для жизни.

### СОСТАВ ИГРЫ

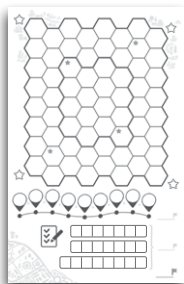
- 100-страничный блокнот
- 10 карт личных целей
- 10 карт дополнительных целей
- 4 карты бонусов
- 5 памяток
- 5 маркеров разных цветов (красный, жёлтый, коричневый, зелёный, синий)
- 2 кубика проектов (белый и чёрный)
- Правила игры



## ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

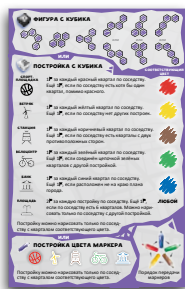
**План города** — это лист блокнота, на котором вы будете рисовать кварталы и постройки. Внизу листа вы будете отмечать очки за постройки, прогресс выполнения целей и итоговый счёт.

**Примечание:** дополнительные листы блокнота доступны для печати на сайте [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).



**Маркер** в вашей руке определяет, какого цвета кварталы (закрашенные гексы и постройки) вы можете нарисовать в текущем раунде. В ходе игры вы будете передавать маркеры по кругу.

**Кубики проектов** определяют, какие постройки и фигуры (формы кварталов) все игроки могут нарисовать в текущем раунде. Белый кубик отвечает за постройки, чёрный — за фигуры.



На **памятке** указаны все значения кубиков, порядок передачи маркеров, варианты действий, а также правила начисления очков за постройки.



Перед началом партии каждый игрок получает **2 карты личных целей**, которые по цвету совпадают с цветом его стартового маркера. Личные цели игроков отличаются только цветами, за которые начисляются очки. Подробнее о целях читайте на стр. 8.

Перед началом игры в центр стола выкладывается 1 случайная **карта дополнительной цели**. Это общая цель для всех игроков.



Перед началом игры в центр стола выкладывается 1 случайная **карта бонуса**. Она показывает, какой бонус получит игрок, когда нарисует постройку на гексе с символом ★. Этим бонусом могут пользоваться все игроки. Подробнее о бонусах читайте на стр. 5.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**1)** Раздайте каждому игроку следующие компоненты:



*лист блокнота с планом города*



*случайный маркер*



*памятка*

**2)** Игроки занимают места за столом в соответствии со схемой передачи маркеров (см. ниже). Если игроков меньше пяти, оставшиеся маркеры всё равно кладутся на стол между игроками в указанном порядке (как если бы участвовали все 5 игроков).



**Пример:** у Миши синий маркер, у Кати — красный, у Жени — коричневый. Игроки садятся, как показано на схеме. Больше участников в партии нет, поэтому жёлтый и зелёный маркеры кладутся между игроками.



**3)** В центр стола положите оба кубика.

**4)** Определите цели и бонусы, которые будут участвовать в игре. Раздайте каждому игроку 2 карты целей, совпадающие по цвету с его стартовым маркером. Также в центр стола положите 1 случайную карту дополнительной цели и 1 случайную карту бонуса. Эти 2 карты являются общими для всех игроков. Все карты кладутся лицевой стороной вверх. Неиспользованные карты уберите в коробку.

### УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Цели и бонусы добавляют игре глубины, но для неопытных игроков могут оказаться слишком сложными. Мы рекомендуем осваивать игру постепенно.

**В первой партии:** не используйте цели и бонусы.

**Во второй партии:** используйте личные цели и бонус.

**В третьей партии и далее:** используйте личные цели, дополнительную цель и бонус.

### ХОД ИГРЫ

Игра состоит из серии раундов.

### НАЧАЛО РАУНДА

В начале каждого раунда любой игрок бросает 2 кубика проектов. После этого в соответствии с результатом броска каждый игрок **должен** выполнить **одно из трёх доступных действий**.

**Обратите внимание:** в очень редких ситуациях, когда все 3 действия недоступны (невозможно нарисовать фигуры и постройки), игрок не выполняет действий.

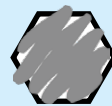
### КВАРТАЛЫ И ПУСТЫЕ ГЕКСЫ

На вашем плане города могут быть либо пустые гексы, либо кварталы (занятые гексы). Пустой гекс не закрашен, и на нём нет изображения постройки. Занять гекс можно двумя способами: либо закрасить его целиком в цвет квартала, либо нарисовать на нём постройку.

**ВАЖНО:** постройка считается кварталом того цвета, которым она нарисована.



пустой гекс



квартал (закрашенный гекс)



квартал (постройка)

Закрашенные гексы бывают следующих типов:



жилой квартал



фермерский квартал



промышленный квартал



парковый квартал



коммерческий квартал

Постройки (📍) бывают следующих типов:



спорт-площадка



ветряк



станция



VELOЦЕНТР

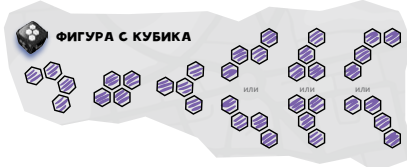


банк



площадь

## ДЕЙСТВИЕ 1: ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЧЁРНЫЙ КУБИК – НАРИСОВАТЬ ФИГУРУ



Результат броска чёрного кубика определяет доступную в этом раунде фигуру (форму кварталов). Каждо-

му выпавшему значению соответствует фигура из четырёх гексов. Выбрав это действие, игрок закрашивает своим текущим маркером 4 пустых гекса в соответствии с выпавшей фигурой.

- Фигуру можно вращать и зеркально отражать, но нельзя изменять её форму или рисовать только часть фигуры.
- Новая фигура не обязана касаться уже нарисованных кварталов.
- Если на вашем плане города нет места, где можно расположить фигуру целиком, вы не можете выполнить это действие.



**Пример:** на чёрном кубике выпала фигура . У Кати красный маркер, и она может расположить фигуру на плане различными способами (показано на иллюстрации красными точками).



**Пример:** на первой и второй иллюстрации фигура (показана красными точками) нарисована неправильно, потому что её часть закрашивает занятые гексы. На третьей иллюстрации нарисована фигура другой формы — так тоже нельзя.



## ДЕЙСТВИЕ 2: ИСПОЛЬЗОВАТЬ БЕЛЫЙ КУБИК – НАРИСОВАТЬ ПОСТРОЙКУ



Результат броска белого кубика определяет доступную в этом раунде постройку. Выбрав это действие, игрок рисует своим текущим маркером на пустом гексе выпавшую

постройку (соблюдая правила размещения построек, см. ниже).

Подробнее о постройках читайте на стр. 7.

### ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ПОСТРОЕК

- Постройки рисуются только на пустых гексах.
- Новую постройку (кроме площади) можно нарисовать только по соседству с кварталом соответствующего цвета (спортплощадку с красным кварталом, ветряк с жёлтым, станцию с коричневым и т. д.). Полный список соответствий построек и цветов указан на памятке. Если на плане нет квартала нужного цвета или нет соседних с таким кварталом пустых гексов, вы не можете выполнить это действие.
- Площадь можно нарисовать только по соседству с другой постройкой.

## ДЕЙСТВИЕ 3: НЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КУБИКИ – НАРИСОВАТЬ ПОСТРОЙКУ

### ПОСТРОЙКА ЦВЕТА МАРКЕРА



Постройку можно нарисовать только по соседству с кварталом соответствующего цвета.

Независимо от выпавших на кубиках значений игрок всегда может нарисовать **базовую постройку**, которая со-

ответствует цвету его текущего маркера.

Выбрав это действие, игрок рисует своим текущим маркером на пустом гексе ту постройку, базовый цвет которой соответствует цвету этого маркера. Для удобства поиска соответствий смотрите на памятку. Правила размещения постройки должны быть соблюдены.



**Пример:** базовая постройка зелёного цвета — велоцентр. Если у игрока в руке зелёный маркер, он может нарисовать велоцентр.

**Обратите внимание:** с помощью этого действия нельзя нарисовать площадь, поскольку ей не соответствует ни один базовый цвет.

**ФИГУРА С КУБИКА**

ИЛИ

**ПОСТРОЙКА С КУБИКА**

<p><b>СПОРТ-ПЛОЩАДКА</b></p> <p>1F за каждый красный квартал по соседству. Ещё 1F, если по соседству есть хотя бы один квартал, помимо красного.</p>	<p><b>ВЕТРЯК</b></p> <p>1F за каждый жёлтый квартал по соседству. Ещё 1F, если по соседству нет других построек.</p>	<p><b>СТАНЦИЯ</b></p> <p>1F за каждый коричневый квартал по соседству. Ещё 1F, если по соседству есть кварталы с двух противоположных сторон.</p>	<p><b>ВЕЛОЦЕНТР</b></p> <p>1F за каждый зелёный квартал по соседству. Ещё 1F, если соединён цепочкой зелёных кварталов с другой постройкой.</p>	<p><b>БАНК</b></p> <p>1F за каждый синий квартал по соседству. Ещё 1F, если расположен не на краю плана города.</p>	<p><b>ПЛОЩАДЬ</b></p> <p>2F за каждую постройку по соседству. Ещё 1F, если по соседству есть 6 кварталов. Можно нарисовать только по соседству с другой постройкой.</p>	<p><b>ЛЮБОЙ</b></p>
--	--	---	---	---	---	---------------------

Постройку можно нарисовать только по соседству с кварталом соответствующего цвета.

ИЛИ

**ПОСТРОЙКА ЦВЕТА МАРКЕРА**

Постройку можно нарисовать только по соседству с кварталом соответствующего цвета.

Порядок передачи маркеров

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА ПОСТРОЙКИ

Если игрок, выполнив действие, **нарисовал постройку**, она **немедленно** приносит ему победные очки (F) в зависимости от кварталов и построек на соседних гексах. Подробные правила начисления очков за каждый тип построек изложены на стр. 7, а краткие описаны на планшетах-памятках. Нарисовав постройку, запишите очки за неё в самый левый из пустых кружков на ленте построек на вашем листе блокнота (см. иллюстрацию ниже).



Если в дальнейшем вы закрасите новые гексы вокруг постройки, они не принесут/не отнимут дополнительных очков.

## БОНУСЫ



На плане города есть 4 гекса, которые отмечены символом ★, — это бонусы. Когда игрок рисует постройку на пустом гексе с символом ★, он обводит контур одной звезды на краю своего плана города. В любой момент игрок может зачеркнуть свою обведённую звезду, чтобы использовать эффект карты бонуса, которая выложена в центре стола.



**Исключение:** карта «Плотный грунт». Бонусные очки за неё добавляются в тот момент, когда игрок рисует постройку на гексе с символом ★.

**Пример:** у Жени синий маркер, а с прошлого раунда у неё есть обведённая звезда. В игре используется бонус «Финансирование», позволяющий в один ход нарисовать и фигуру, и постройку. Женя зачёркивает звезду и рисует синюю фигуру (согласно результату на кубике) и синий банк (потому что у неё синий маркер).



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце того раунда, в котором любой игрок объявит, что нарисовал девятую постройку (заполнил все доступные кружки на ленте построек на своём листе блокнота). После этого игроки складывают свои победные очки (P) за постройки и подсчитывают очки за цели (см. стр. 8), а затем получают общую сумму. Игрок, набравший больше всего победных очков, побеждает.

В случае ничьей побеждает тот претендент, который нарисовал на своём плане города меньше построек. Если таковых несколько, то выигрывает тот из них, чья последняя постройка приносит больше очков. В случае если ничья сохраняется, все претенденты объявляются победителями.

## КОНЕЦ РАУНДА

Игроки передают маркеры по кругу по часовой стрелке (маркер передаётся либо соседнему игроку, либо на пустое место игрока, занимаемое маркером, в зависимости от стартовой рассадки) и берут полученные маркеры. Кроме того, игроки должны озвучить, сколько у кого построек.

**Пример передачи маркеров:**



# СПРАВОЧНИК ПО ПОСТРОЙКАМ

## СПОРТПЛОЩАДКА



**Базовый цвет:** **красный**, жилой квартал.

Приносит 1₽ за каждый красный квартал по соседству (включая постройки красного цвета) и дополнительно 1₽, если по соседству есть хотя бы один гекс с любым кварталом, помимо красного.

**Пример:** спортплощадка приносит 4₽ за красные кварталы по соседству (включая красный ветряк) и ещё 1₽, потому что по соседству есть гекс с синим кварталом (банк). Всего 5₽.



## ВЕТРЯК



**Базовый цвет:** **жёлтый**, фермерский квартал.

Приносит 1₽ за каждый жёлтый квартал по соседству (включая постройки жёлтого цвета) и дополнительно 1₽, если по соседству нет других построек.

**Пример:** ветряк приносит 3₽ за жёлтые кварталы по соседству и ещё 1₽, потому что по соседству нет других построек. Всего 4₽.



## СТАНЦИЯ



**Базовый цвет:** **коричневый**, промышленный квартал.

Приносит 1₽ за каждый коричневый квартал по соседству (включая постройки коричневого цвета) и дополнительно 1₽, если по соседству есть кварталы любых типов с двух противоположных сторон.

**Пример:** станция приносит 3₽ за коричневые кварталы по соседству и ещё 1₽, потому что с двух противоположных сторон от станции есть соседние кварталы. Несмотря на то, что условие выполняется дважды, игрок получает только 1₽. Всего 4₽.



## ВЕЛОЦЕНТР



**Базовый цвет:** **зелёный**, парковый квартал.

Приносит 1₽ за каждый зелёный квартал по соседству (включая постройки зелёного цвета) и дополнительно 1₽, если соединён цепочкой зелёных кварталов с другой постройкой. Цепочка должна содержать минимум 1 квартал.

**Пример:** велоцентр приносит 2₽ за зелёные кварталы по соседству и ещё 1₽, потому что соединён со спортплощадкой при помощи цепочки из двух парковых кварталов. Всего 3₽.



## БАНК



**Базовый цвет:** **синий**, коммерческий квартал.

Приносит 1₽ за каждый синий квартал по соседству (включая постройки синего цвета) и дополнительно 1₽, если банк не занимает крайний гекс плана города.

**Пример:** банк приносит 2₽ за синие кварталы по соседству (включая синюю площадь). Дополнительно 1₽ игрок не получает, так как банк занимает крайний гекс плана города. Всего 2₽.



## ПЛОЩАДЬ



**Базовый цвет:** нет.

Приносит 2₽ за каждую постройку по соседству и дополнительно 1₽, если на всех 6 соседних гексах нарисованы кварталы (т. е. нет пустых гексов и площадь не занимает крайний гекс плана города).

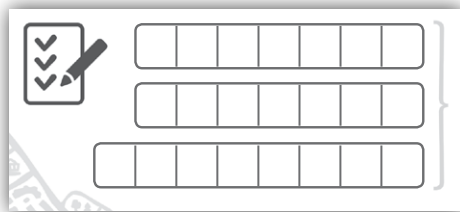
**Пример:** площадь приносит 2₽ за синий банк и 2₽ за красную станцию по соседству. Рядом с площадью всего 5 соседних кварталов, поэтому она не приносит дополнительное 1₽. Всего 4₽.



## ЦЕЛИ

Выполнение целей позволяет игрокам получить дополнительные победные очки.

Подсчёт очков за карты целей происходит в конце игры: чем больше ваших гексов удовлетворяет условию, тем больше победных очков вы получаете.



На каждой карте цели есть таблица, согласно которой начисляются победные очки (F). Подсчитайте количество ваших гексов, удовлетворяющих условию, и отметьте в таблице количество победных очков, которое ему соответствует. Для удобства вы можете отмечать свой прогресс по целям в процессе игры.

## ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Во время подготовки каждый игрок получает набор из двух личных целей, которые по цвету совпадают с цветом его стартового маркера. Только владелец карты личной цели может получить за неё победные очки. Принцип начисления победных очков у наборов одинаковый, они отличаются только цветом.

## СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Получите F в зависимости от количества ваших полностью окружённых кварталов стартового цвета (определяется маркером, с которым вы начали игру). Квартал считается окружённым, если на всех 6 соседних с ним гексах нарисованы кварталы (т. е. нет пустых гексов и квартал не занимает крайний гекс плана города).



**Пример:** на иллюстрации окружены 3 фермерских квартала — они принесут игроку победные очки в конце игры.

## УНИФИКАЦИЯ

Получите F в зависимости от количества ваших построек, на соседних гексах с которыми есть кварталы двух указанных цветов.



**Пример:** на соседних гексах со станцией и спортплощадкой нарисованы промышленный и жилой кварталы — их игрок учтёт про подсчёте победных очков за цель. Банк не учитывается при подсчёте, так как не находится по соседству с жилым кварталом.





## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЦЕЛИ

Во время подготовки в центр стола выкладывается 1 случайная карта дополнительной цели. Каждый игрок сможет получить победные очки за эту цель в соответствии с тем, как он выполнил её условия.

### ГОРОДСКИЕ МАРШРУТЫ

Получите **🏠** в зависимости от количества ваших построек, которые соединены с краем плана города цепочкой кварталов своего цвета.

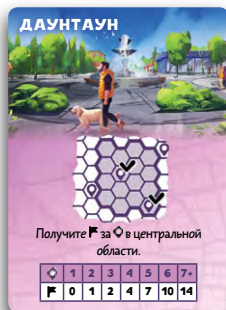


*Пример: зелёный ветряк соединён с краем плана города цепочкой парковых кварталов. Он учитывается при подсчёте очков за цель.*



### ДАУНТАУН

Получите **🏠** в зависимости от количества ваших построек внутри центральной области (выделено цветом).



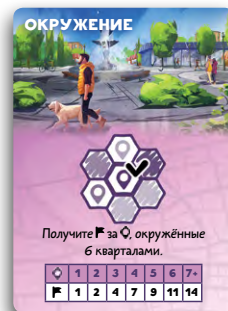
### ОКРАИНЫ

Получите **🏠** в зависимости от количества ваших построек вне центральной области (выделено цветом).



## ОКРУЖЕНИЕ

Получите **🏠** в зависимости от количества ваших окружённых построек. Постройка считается окружённой, если на всех 6 соседних с ней гексах нарисованы кварталы (т. е. нет пустых гексов и постройка не занимает крайний гекс плана города).



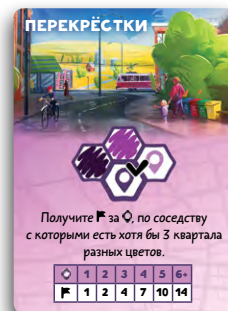
## ПЕРЕКРЁСТКИ

Получите **🏠** в зависимости от количества ваших построек, по соседству с которыми есть 3 или более кварталов **разных** цветов.



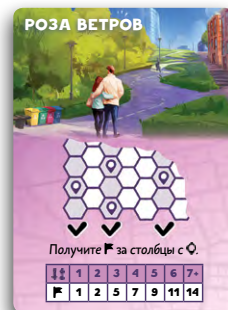
*Пример: на иллюстрации изображён велоцентр, рядом с которым есть жёлтый квартал, зелёный квартал, зелёный*

*квартал и красный ветряк. Велоцентр учитывается при подсчёте очков за эту цель. Ветряк же не учитывается, так как по соседству с ним жёлтый квартал, зелёный квартал и зелёный велоцентр — всего 2 разных цвета.*



## РОЗА ВЕТРОВ

Получите **🏠** в зависимости от количества столбцов на плане города, в которых есть хотя бы одна ваша постройка.



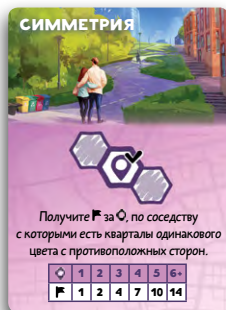
## СИММЕТРИЯ

Получите **Ф** в зависимости от количества построек, по соседству с которыми есть кварталы одинакового цвета с двух противоположных сторон.



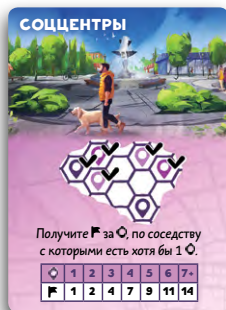
**Пример:** на иллюстрации изображён велоцентр, с противоположных сторон от которого есть

жёлтый квартал и жёлтая станция. Этот велоцентр учитывается при подсчёте очков за эту цель. Также с двух противоположных сторон от него есть два синих квартала. Но несмотря на это, велоцентр учитывается при подсчёте только один раз.



## СОЦЕНТРЫ

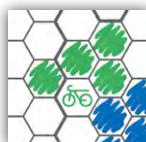
Получите **Ф** в зависимости от количества ваших построек, по соседству с которыми есть хотя бы 1 постройка.



**Пример:** на соседних гексах со спортплощадкой (6) нет других построек. Она не учитывается при подсчёте очков за цель. На соседних гексах с постройками 1–5 есть другие постройки, поэтому они учитываются при подсчёте очков за цель.

## ТРЕУГОЛЬНИК

Найдите на плане самый большой заполненный треугольник, целиком состоящий из кварталов. Получите **Ф** в зависимости от количества кварталов, составляющих сторону этого треугольника.



**Пример:** на иллюстрации изображён треугольник со стороной 3. Если это самый большой треугольник из кварталов на плане в конце игры, игрок получит за него 2**Ф**.

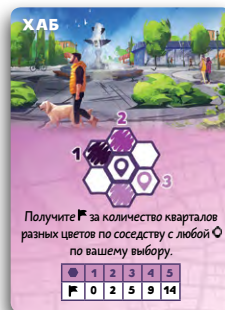


## ХАБ

Выберите постройку. Получите **Ф** в зависимости от количества кварталов разных цветов, расположенных по соседству с этой постройкой.



**Пример:** игрок выбрал красную спортплощадку. Рядом с ней есть синий квартал, красный квартал, зелёная спортплощадка, коричневый квартал и коричневый банк. Всего разных цветов 4, поэтому игрок получает 9 очков.



## ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Вы можете проектировать город мечты и в одиночку.

Выберите стартовый маркер и возьмите 2 карты личных целей того же цвета по обычным правилам. Выберите или определите случайно карту дополнительной цели и карту бонуса.

Маркеры, как и в игре для 2–5 игроков, двигаются по кругу в соответствии со схемой на памятке.

Каждый раз, когда вы выбираете действие «использовать чёрный кубик» и рисуете фигуру, обводите крайний левый необведённый пустой кружок на ленте построек на своём листе блокнота, пропуская кружки с уже вписанными очками за постройку. Если у вас не осталось необведённых пустых кружков на ленте построек, вы больше не можете использовать чёрный кубик. Таким образом, за игру вы можете нарисовать не более 9 фигур.



Обведённые кружки не изменяют правила размещения построек и получения победных очков за них. Победные очки за постройки можно вписывать в уже обведённые кружки.

В конце игры сравните ваш итоговый счёт с таблицей результатов на стр. 12 и узнайте, что скажут о вашем городе его будущие жители.

Остальные правила остаются без изменений.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Евгений Петров

**Развитие игры:** Павел Ильин

**Иллюстрация на коробке:** uildrim

**Иллюстрации на картах:** Олег Юрков,  
Егор Поскряков

**Дизайн, инфографика, дополнительные иллюстрации и обработка иллюстраций:** uildrim

**Дизайн и вёрстка:** Ксения Таргулян

**Игру тестировали:** Илья Дроздов, Александр Ильин, Юлия Колесникова, Елена Ворноскова, Анастасия Петрова, Аркадий Ящук, Александр Сташевский, Валерия Сташевская, Роман Мухамедиев, Степан Турбин, Егор Ковалёв и другие

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

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:**  
Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Заместитель главного редактора:** Анастасия Егорова

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Корректор:** Ольга Португалова

**Дополнительная вычитка:** Александр Кожевников

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

**Креативный директор:** Николай Пегасов

**Международное продвижение:** Юлия Клокова и Павел Сафонов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2021 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



## ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА

<b>76+</b>	«Лучшее место на свете!»
<b>71-75</b>	«Дома хорошо, даже в отпуск никуда не хочется».
<b>66-70</b>	«Здесь комфортнее, чем в столице, и воздух свежий».
<b>56-65</b>	«Открытки с видами нашего города очень популярны у туристов».
<b>46-55</b>	«Всё есть, а сходить некуда».
<b>36-45</b>	«Муравейник с вечными пробками».
<b>26-35</b>	«Медвежий угол, каких поискать».
<b>0-25</b>	«Ха-ха, я здесь живу!»

## ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ ТВОРЧЕСТВА

Вы можете рисовать постройки не в точности, как они нарисованы на кубике и памятке, а так, как удобнее. Главное — сами не запутайтесь.

Делитесь творчеством и выкладывайте получившиеся города с вашими постройками в соцсети с хэштегом [#маленькиегорода](#).

