

ПАНТИКАПЕЙ ПРАВИЛА ИГРЫ

VII век до н. э. К берегам Тавриды причаливают величественные греческие триремы, наполненные вином и драгоценностями. На берег ступают переселенцы, среди которых и вы — молодые архитекторы из Милета, прибывшие для строительства будущей столицы Боспорского царства — города Пантикапея. Новый город только начинает зарождаться, и он ждёт вашего мастерства и таланта.

Вы оглядываете новые земли: жителям Пантикапея нужны дома, акведуки для орошения виноградников и засушливых земель, на возвышенностях самое место для сторожевых башен, а вершина горы Митридат идеальна для величественного храма Аполлона. Нанимайте рабочих и тратьте накопленные богатства, чтобы ускорить строительство города. Ведь только одного из вас ждёт слава главного градостроителя!

СОСТАВ ИГРЫ

65 тайлов местности



12 тайлов акведука



100 кубиков ресурсов
(по 20 кубиков 5 цветов)



20 маркеров игроков
(по 5 маркеров 4 цветов)



20 фишек рабочих
(по 5 фишек 4 цветов)



Планшет зданий



Планшет развития



4 планшета игроков



Жетон триремы



Жетон первого
игрока



Мешок для тайлов



Жетон раундов



30 жетонов монет



Блокнот
подсчёта очков



35 фишек зданий

7 жилых домов



7 виноделен



7 акведуков



7 крепостей



7 храмов



15 жетонов ресурсов
(5 с одним ресурсом и 10 с двумя ресурсами)



16 жетонов улучшения

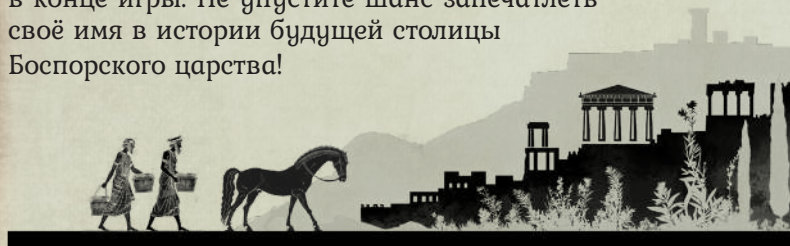




ЦЕЛЬ ИГРЫ



Вы играете за архитекторов, прибывших в Тавриду, чтобы построить новый город – Пантикапей. Вам предстоит застроить город разнообразными зданиями, используя ресурсы, добытые на новых землях. Имеющиеся богатства помогут вам быстрее развивать свой город. Чем больше зданий вы построите, тем больше победных очков получите в конце игры. Не упустите шанс запечатлеть своё имя в истории будущей столицы Боспорского царства!



ПЛАНШЕТ ИГРОКА

- 1 Ячейки для жетонов улучшения
- 2 Памятка действий игрока
- 3 Место для монет
- 4 Место для рабочих
- 5 Склад ресурсов



ХОД ИГРЫ



Игра длится 5 раундов. Начиная с первого игрока, участники в каждом раунде по очереди совершают ходы, пока каждый не сделает по 3 хода.

Ход делится на две фазы: **РАЗВЕДКА** и **РАЗВИТИЕ**.

1 РАЗВЕДКА

Выберите один из 3 тайлов местности, лежащих в направлении часовой стрелки после жетона триремы. Заберите данный тайл, на его место поместите жетон триремы.



Первый полученный тайл местности положите перед собой – с него начнётся строительство вашего города. Последующие полученные тайлы вы будете размещать в своём городе одним из двух возможных способов, описанных далее. Любой полученный тайл можно поворачивать.

Разместив выбранный тайл местности, положите на клетки ресурсов, если они есть на этом тайле, соответствующие ресурсы из общего запаса.



СПОСОБЫ РАЗМЕЩЕНИЯ ТАЙЛОВ МЕСТНОСТИ

1 Расширить город

Выложите тайл рядом с уже размещёнными вами тайлами, расширяя первый уровень города. Новые тайлы должны касаться ранее выложенных тайлов хотя бы одной стороной.



2 Увеличить высоту города

Поместите тайл на ранее выложенные тайлы, формируя новый уровень города. Тайлы на втором и более высоких уровнях не обязаны касаться других тайлов на том же уровне, но они должны полностью лежать на тайлах предыдущего уровня: под выложенным тайлом не должно быть пустого пространства. Можно выкладывать тайл на ресурсы и/или рабочих на поле. В этом случае ресурсы считаются собранными и помещаются на ваш склад, а рабочие возвращаются на своё место на планшете игрока. Вернувшихся рабочих можно тут же использовать повторно (см. «Выставление рабочих» на стр. 5). **Нельзя выкладывать тайл на построенные в городе здания.**



На тайлах местности есть 2 особых типа клеток.

Клетки ресурсов

Разместив тайл местности в своём городе, положите на его клетки ресурсов кубики соответствующего цвета из общего запаса. Вы сможете использовать эти ресурсы только после того, как они переместятся на ваш планшет, то есть будут собраны. На клетках ресурсов можно размещать здания и рабочих.

II РАЗВИТИЕ

Выполните одно из трёх действий. В ход можно выполнить **только одно** действие.

1 Построить здание

2 Продать ресурсы

3 Получить 2 монеты или 1 ресурс

1 Построить здание

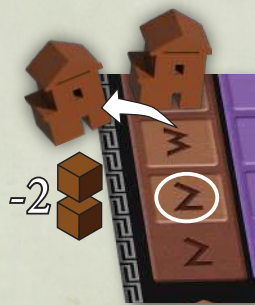
Для строительства здания выполните следующие шаги.

Оплатить строительство

Верните в общий запас столько ресурсов со своего планшета, сколько указано на ближайшем перед выбранным зданием значении на планшете зданий. Цвет ресурсов должен совпадать с цветом здания. Жетоны улучшений, получаемые игроком, могут изменить для него условия оплаты строительства зданий (см. «Жетоны улучшения» на стр. 6).

Получить здание

Возьмите нижнее здание в выбранном столбце, открывая новую стоимость строительства для последующих зданий.



Пример. Игрок сбрасывает 2 в общий запас и забирает жилой дом с планшета зданий. Таким образом он открывает цену для постройки следующего жилого здания – 3.



Клетки засухи

Данные клетки могут как отнимать, так и приносить победные очки (ПО). В конце игры каждая видимая клетка засухи в городе отнимает у вас 1 ПО. Клетки засухи, закрытые зданиями или рабочими, не отнимают ПО. А за клетки засухи, находящиеся возле акведуков, вы можете заработать ПО (см. «Подсчёт победных очков» на стр. 7). На клетках засухи можно размещать здания и рабочих.

Разместить здание

Разместите полученное здание на тайлах местности вашего города по описанным далее правилам.

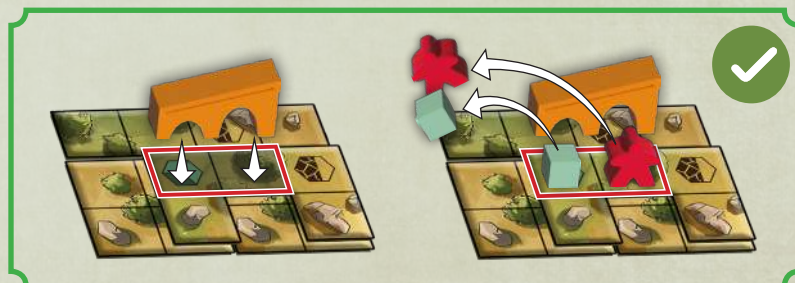
Правила размещения здания в городе

Здание выставляется на любые клетки тайлов, не занятые другими зданиями. Если на клетках, куда игрок хочет выставить здание, находятся ресурсы и/или рабочие, они отправляются на планшет игрока, а здание выставляется на освободившиеся клетки.

Если здание занимает 2 клетки, игрок **должен** выставить здание на тайлах местности одного уровня.

В свой ход игрок может построить **только одно** здание. Исключением является свойство **крепости** (см. «Свойства зданий» на стр. 6).

Здание, занимающее 2 клетки, нельзя размещать по диагонали.



Передвинуть маркер на планшете развития

Разместив здание, переместите свой маркер на одну ячейку вправо по ряду соответствующего цвета на планшете развития. Воспользуйтесь эффектом ячейки, на которую переместился ваш маркер: получите ресурсы, возьмите жетон улучшения или примените свойство здания (см. «Планшет развития» на стр. 6). При желании вы можете продолжить движение вперёд по этому ряду, оплатив каждый последующий шаг монетами. Для этого после основного продвижения маркера верните в общий запас определённое количество монет. Каждый следующий шаг стоит на 1 монету больше предыдущего: за 1-й шаг вы возвращаете в общий запас 1 монету, за 2-й шаг – 2 монеты, за 3-й шаг – 3 монеты. Нельзя сделать более 3 платных шагов. Продвигаться по ряду в обмен на монету можно **только при постройке здания**.



Продать ресурсы

А) Верните в общий запас со своего планшета от 3 до 5 разных ресурсов. Можно продавать только по 1 ресурсу каждого цвета.

Б) За каждый проданный ресурс получите по 1 монете.

В) Переместите свой маркер на планшете развития вправо на одну ячейку по рядам тех цветов, ресурсы которых вы продали, начиная с верхнего ряда.

Примените эффекты ячеек, на которые вы переместили маркеры. Получите соответствующие награды и ресурсы.

Нельзя дополнительно продвигаться по рядам за монеты при продаже ресурсов.

Нельзя продавать ресурсы, полученные за продвижение в этот ход.



Получить 2 монеты или 1 ресурс

Возьмите из общего запаса 2 монеты или 1 любой ресурс и поместите на свой планшет.

При продвижении нескольких своих маркеров (например, после продажи ресурсов) игрок использует эффекты ячеек по очереди, начиная с верхнего ряда. На одной ячейке может находиться несколько маркеров игроков.

Выставление рабочих

Рабочие, которые находятся на вашем планшете, доступны для размещения в городе. В начале игры вам доступен 1 рабочий. Стройте жилые дома и продавайте, чтобы продвигаться по соответствующему ряду на планшете развития и получать новых рабочих. В любой момент своего хода игрок может разместить в своём городе одного или нескольких рабочих, чтобы забрать ресурс с тайла местности на свой планшет. Рабочий остаётся на тайле местности до конца раунда или пока он не будет накрыт зданием или новым тайлом местности. По желанию игрок может поставить рабочего на пустую клетку местности или закрыть им клетку засухи. На одной клетке тайла местности может находиться не более 1 рабочего.

Получение ресурсов

Ресурсы можно получить несколькими способами.

Разместить рабочего на клетке ресурса и забрать ресурс.

Накрыть клетки ресурсов тайлом следующего уровня, соблюдая правила размещения тайлов, и забрать накрытые ресурсы.

Построить здание на клетке с ресурсом и забрать накрытый ресурс.

В фазу «РАЗВИТИЕ» выполнить действие «Получить 2 монеты или 1 ресурс» и взять 1 ресурс из общего запаса.

Получить ресурс, когда маркер игрока перемещается на ячейку с жетоном ресурса на планшете развития.

В течение раунда на планшете игрока может находиться неограниченное количество ресурсов.



ПЛАНШЕТ РАЗВИТИЯ



Продвигая маркер по рядам планшета развития, игрок может воспользоваться особым эффектом ячейки, на которую переместился его маркер. Ячейки делятся на 4 типа.

Ресурсы

Свойства зданий

Жетоны улучшения

Ячейки победных очков (см. «Подсчёт победных очков» на стр. 7)

Ресурсы

Когда маркер игрока останавливается на ячейке с жетоном ресурса, игрок берёт из общего запаса указанные ресурсы и отправляет на свой планшет. Жетон ресурса остаётся лежать на планшете.



Свойства зданий

У каждого здания есть свои особенности. Когда маркер игрока останавливается на ячейке со свойством здания, игрок **может, но не обязан**, применить свойство здания.



Игрок получает рабочего из личного запаса на свой планшет. Игрок может разместить этого рабочего в своём городе в этот же ход.



Игрок может переместить любое построенное здание на любые подходящие для строительства клетки. Таким образом игрок может забрать ресурсы и/или рабочих. С помощью этого свойства нельзя поменять здания местами.



Игрок может бесплатно построить любое здание, **кроме крепости**. За это строительство игрок не продвигается в ряду этого здания на планшете развития.



Игрок получает тайл акведука той формы, которая соответствует изображению на ячейке. Игрок помещает на клетку ресурса этого тайла любой ресурс из общего запаса на свой выбор.



Игрок достаёт один случайный тайл из мешка и размещает его в своём городе по обычным правилам.



Игрок может продвинуться на одну ячейку вперёд в **любом другом ряду** на планшете развития и воспользоваться её свойством. Затем, при желании и если возможно, игрок может продолжить перемещение в ряду храма.

Если маркер игрока достиг конца ряда на планшете развития, он больше не может двигаться в этом ряду.

Жетоны улучшения

Когда маркер игрока доходит до ячейки с жетоном улучшения, игрок забирает верхний жетон из стопки и размещает его на своём планшете в одной из ячеек. Эффект жетона улучшения начинает действовать сразу после получения. Эффекты жетонов можно совмещать друг с другом.



При строительстве игрок может заменить 1 ресурс любым другим. В ходе игры игрок может получить 2 жетона этого типа, таким образом при строительстве можно заменить до 2 ресурсов.

Если у игрока есть все ресурсы нужного цвета, он обязан заплатить ими без использования улучшения.



При строительстве игрок может потратить на 1 ресурс меньше.



Один раз в ход, когда игрок должен заплатить монеты за продвижение на планшете развития, он тратит на 1 монету меньше.



КОНЕЦ РАУНДА



Раунд заканчивается, как только каждый игрок сделает по 3 хода. Оставшиеся тайлы местности отправляются в сброс рядом с планшетом развития.

Каждый игрок получает по 1 монете за каждую ячейку коричневого ряда на планшете развития, которую прошёл или на которой остановился маркер игрока. Все рабочие, выставленные на тайлы местности, возвращаются на планшеты игроков.

Если у игрока на его планшете находится больше 5 ресурсов, он должен сбросить любые лишние ресурсы в общий запас. При этом количество монет, которые игрок может сохранить на своём планшете в конце раунда, не ограничено.



ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ



Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. Первый игрок выкладывает тайлы местности из мешка, начиная с жетона триремы, так же, как при подготовке к игре.

Переместите жетон раундов на планшете зданий на одно деление вверх на счётчике раундов.

Если тайлов местности не хватает для того, чтобы замкнуть круг, выложите столько тайлов, сколько возможно. Все сброшенные ранее во время игры тайлы местности верните в мешок, перемешайте их и выложите недостающие тайлы.



КОНЕЦ ИГРЫ



Игра длится 5 раундов. Если в конце 5 раунда у игрока на его планшете остались свободные рабочие, он может выставить их в свой город на незанятые клетки возле зданий для получения победных очков, накрыть ими клетки засухи или забрать оставшиеся ресурсы. Игроки получают монеты за пройденные ячейки  и сбрасывают ресурсы до 5.

ПОДЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Воспользуйтесь блокнотом для подсчёта победных очков, чтобы записать результаты каждого игрока и определить победителя.

 Здания приносят столько победных очков, сколько указано на ячейке, которую прошёл или на которой остановился маркер игрока в соответствующем ряду. Для любого здания **соседними** считаются клетки, здания и рабочие, примыкающие к этому зданию ортогонально и диагонально.



Игрок получит ПО за каждого рабочего на соседних с жилым домом клетках. Один рабочий может приносить ПО нескольким жилым домам одновременно.



Игрок получит ПО за пустые соседние с винодельней клетки, в том числе за клетки засухи и клетки, занятые рабочими и ресурсами. Одна клетка может приносить ПО нескольким винодельням одновременно. Винодельня принесёт 1 ПО за каждые 3, 2 или 1 соседнюю клетку, в зависимости от ячейки, которую прошёл или на которой остановился маркер игрока.



Игрок получит ПО за каждый уровень тайлов местности, на котором стоит крепость.



Игрок получит ПО за каждую видимую клетку засухи, соседнюю с акведуком. Одна клетка засухи может приносить ПО нескольким акведукам одновременно. Клетка засухи не приносит ПО, если закрыта рабочим или зданием.



Игрок получит ПО за каждое здание другого типа, соседствующее с храмом. Храм не получает ПО за другой храм. Одно здание может приносить ПО нескольким храмам одновременно.

 Каждые 2 монеты приносят игроку 1 ПО.

 Каждый один ресурс приносит игроку 1 ПО.

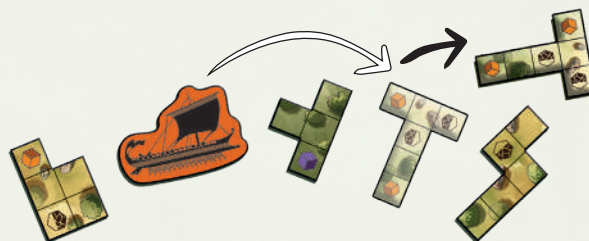
 Отнимите 1 ПО за каждую видимую клетку засухи в вашем городе. Если клетка засухи находится рядом с акведуком и игрок продвинулся в оранжевом ряду или клетка засухи закрыта рабочим, ПО за неё не отнимается.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Побеждает игрок, набравший больше всех ПО. В случае ничьей побеждает претендент, построивший больше всех зданий. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, получивший больше всего монет. Если ничья вновь сохраняется, то побеждают все претенденты.

ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА

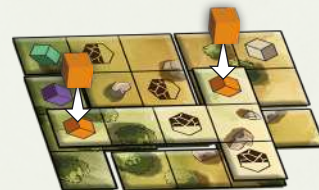
Во время фазы «Разведка» Дима выбирает один из 3 тайлов после триремы. После того как Дима забрал выбранный тайл, он перемещает жетон триремы на его место.



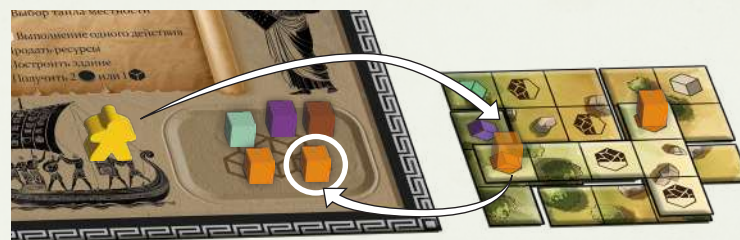
Дима решает увеличить высоту своего города. Он выкладывает тайл таким образом, чтобы он накрывал  и . Накрытые  и  тут же отправляются на планшет Димы.



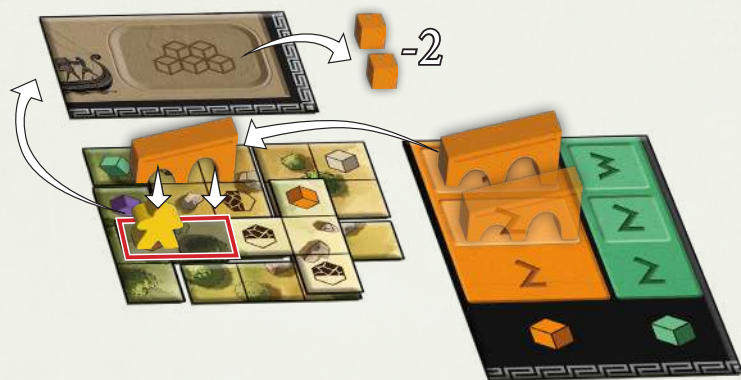
После того как Дима разместил тайл в своем городе, он берёт из общего запаса 2  и кладёт на соответствующие клетки на этом тайле.



Во время фазы «Развитие» Дима хочет построить акведук, который стоит 2 . У Димы уже есть один  на складе. Второй  он забирает с тайла с помощью .



Дима отправляет 2  в общий запас и берёт с планшета зданий первый доступный акведук, открывая стоимость строительства следующего акведука. Акведук дает  за  ортогонально и диагонально, поэтому Дима размещает акведук рядом с  и возвращает  на свой планшет.



После того как Дима построил акведук, он двигает свой маркер в соответствующем ряду на планшете развития. Теперь  вокруг акведука приносят по 1 ПО. Дима тратит 1 монету и двигает свой маркер ещё на одну ячейку вправо. Он получает тайл акведука  и размещает его в своём городе. На клетку ресурса он выкладывает . Дима тратит ещё 2 монеты и продвигается на следующую ячейку. Он получает жетон улучшения  и размещает его на своем планшете. Теперь при строительстве Дима может заменить один ресурс любым другим. У Димы больше нет монет, поэтому он завершает свой ход.



В следующий свой ход, взяв тайл местности и разместив его в своём городе, Дима решает продать ресурсы. У него на планшете есть 2 , 1 , 1 .

Дима не может продать два одинаковых ресурса, поэтому он отправляет в общий запас 1 , 1 , 1  и получает 3 монеты. Также Дима должен продвинуться по рядам на планшете развития.



Сначала он двигает свой маркер по коричневому ряду и получает ещё одного  в свой запас . Далее Дима продвигается по белому ряду и теперь он может построить любое здание, кроме крепости. Он выбирает винодельню и размещает её в своём городе. Эффект  не позволяет продвигаться по ряду построенного здания . Далее Дима двигается по зелёному ряду. Свойство  позволяет продвинуться в любом другом ряду . Дима выбирает фиолетовый ряд, продвигает свой маркер на ячейку с ресурсами и получает  и  из общего запаса на свой склад .

К концу раунда у Димы остается 6 ресурсов, поэтому он сбрасывает , чтобы не превышать лимит в 5 ресурсов. Затем Дима смотрит, сколько  на планшете развития он прошёл. Дима прошёл , поэтому он получает 2 монеты из общего запаса. Наконец он возвращает на свой планшет выставленных ранее .

АВТОР БЛАГОДАРИТ

Анастасию Петрову
Аркадия Ящука
Артема Сотскова
Александра Сташевского

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Директор направления: Дмитрий Павлов
Менеджер проекта: Полина Потёмкина
Редактор: Наталья Акимова
Дизайн и вёрстка: Екатерина Болдина

Редакция выражает благодарность Владимиру Максимову