

# Мой ГОРОД



Воплоти свою  
мечту!



Игра Райнера Книциа для 2-4 игроков,  
возрастом от 10 лет.

## Правила игры

### ОПИСАНИЕ

После долгого путешествия вы, наконец, прибыли на новые земли. Не теряя времени, вы сразу же начинаете строить и развивать свой город.

«Мой город» – это игра с режимом «наследие». Это означает, что игра будет развиваться по мере того, как вы в нее играете. Ваши индивидуальные игровые поля будут изменяться в каждом эпизоде игры. Каждый три эпизода объединяются в отдельную главу. Для каждой главы есть запечатанный конверт, содержащий новые правила и разнообразные компоненты, которые будут постепенно включены в игру. В 24-х увлекательных эпизодах вы увидите развитие и подъем вашего города от его основания до эпохи индустриализации.

Кроме того, на обратной стороне игровых полей вы найдете версию, в которую можно играть многократно. Правила для нее находятся на страницах 6 и 7.

## СОСТАВ ИГРЫ

4 двусторонних игровых поля



8 конвертов  
с компонентами



4 фишки для  
подсчета очков



24 карточки построек



96 игровых фишек (четыре набора из восьми зданий  
в трех цветах)



*Во время игры вам понадобятся пишущие принадлежности – карандаши или шариковые ручки.  
В процессе игры вы будете делать ими пометки на ваших игровых полях.*

Лучше всего играть в «Мой город» одним и тем же составом игроков и пройти все главы вместе.

Если вы захотите продолжить игру с другим составом игроков, новые игроки должны будут продолжить с того места, где остановились их предшественники.

После каждого эпизода записывайте, где вы остановились. Таким образом продолжить игру после перерыва будет проще.

Каждый из 24-х эпизодов может быть разыгран самостоятельно. Однако, обращаем ваше внимание на то, что каждые три эпизода игры объединены в тематическую главу. Прохождение каждой главы занимает около 90 минут, и лучше всего проходить за раз одну главу целиком.

**Важно:** не поддавайтесь любопытству и не открывайте запечатанные конверты, пока не дойдете до соответствующей главы!

## РЕЖИМ «НАСЛЕДИЕ»

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Прежде чем начать первый эпизод, осторожно отделите картонные элементы из листов вырубного картона.

- Каждый игрок получает **одно игровое поле** и помещает его перед собой **лицевой стороной вверх**. Лицевая сторона помечена символом животного в левом верхнем углу.



Это персональные игровые поля для каждого игрока на все 24 эпизода. Вначале все игровые поля идентичны. По ходу игры каждый игрок будет преобразовать свое игровое поле. Игроки будут приклеивать наклейки, получать новые игровые зоны и делать отметки на полях. Не волнуйтесь: именно так и должна проходить игра. В конце концов, это ваше поле. В самом начале дайте вашему городу название. Напишите его в верхнем углу, рядом с символом животного.

- **10** Каждый игрок получает одну **фишку для подсчета очков** и размещает ее на значении **10** на своем поле, на шкале подсчета очков. Эта фишка используется для обозначения ваших текущих очков во время и в конце эпизода.

- Каждый игрок получает **24 игровые фишки** (далее называемые «зданиями»), с изображением животного этого игрока на обратной стороне. Так же как и игровые поля, набор зданий для каждого игрока идентичен. Поместите свои здания лицевой стороной вверх рядом с игровым полем (символом животного вниз). Существует три типа зданий: жилые (желтые), общественные (красные) и промышленные (синие).

- Перетасуйте **24 карточки построек** и положите их колоду лицевой стороной вниз в середине стола. Для каждого здания существует соответствующая карточка постройки. В каждом эпизоде вы будете строить свои здания в последовательности, показанной на карточках построек, по мере их открытия.

### ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Есть несколько правил, которые – за некоторыми исключениями – применимы ко всем 24-м эпизодам:

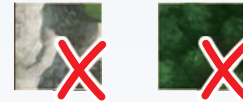
*Эпизод состоит из нескольких раундов. В каждом раунде вы будете открывать **верхнюю карточку постройки** – класть ее лицевой стороной вверх в стопку сброса, рядом с колодой. Затем игроки берут свои здания, соответствующие зданию изображенному на карточке построек и тут же размещают их на своем игровом поле. Откладывать размещение на потом или ждать, пока остальные игроки поставят свои здания нельзя. Все игроки размещают свои здания одновременно.*

*В конце каждого эпизода вы получаете очки за свои здания и отмечаете их на своей шкале подсчета очков. Игрок, набравший больше всех очков в эпизоде, может закрасить 2 символа прогресса, а игрок, занявший второе место, 1 символ прогресса. Символы прогресса изображены в виде кругов в два ряда на верхнем краю игрового поля.*

*Игрок, который закрасил наибольшее количество символов прогресса после 24 эпизодов, становится абсолютным победителем.*

### ПРАВИЛА ПОСТРОЙКИ

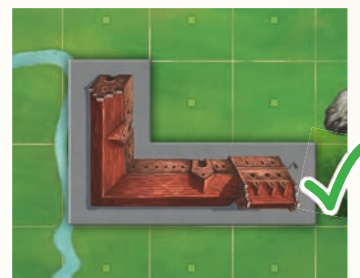
- Здания могут быть построены только на светло-зеленых клетках.
- Они не могут быть построены в горах (серые клетки слева) или в лесу (темно-зеленые клетки справа).



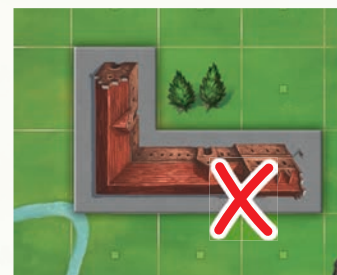
- На светло-зеленых клетках с изображенными на них **камнями** или **деревьями** строить можно. Однако лучше всего избегать строительства на светло-зеленых клетках с деревьями, если это возможно, так как в конце каждого эпизода видимые (не застроенные) **деревья принесут вам дополнительные очки**. Клетки же с камнями, наоборот, лучше стараться застраивать, поскольку в конце эпизода **за незастроенные клетки с камнями очки будут вычитаться**.
- **Нельзя строить здание на реке** так, чтобы оно стояло сразу на обоих ее берегах и полностью перекрывало реку.



- Тем не менее, вы **можете** разместить здание **вдоль реки**, даже если это означает, что река становится частично закрытой.



- **Первое здание**, которое вы разместите на игровом поле, должно быть **расположено вдоль реки**. При этом недостаточно, чтобы здание соприкасалось с рекой только углом.



- Все остальные здания должны быть расположены так, чтобы они **соприкасались хотя бы одной стороной с другим зданием (были смежными)**. Опять же, **соприкосновения только углами недостаточно**.



- Здания считаются смежными, даже если между ними протекает река.



- Здания **не могут** быть размещены **поверх уже построенных зданий**.
- Как только **здание** размещено на поле, оно **не может быть перемещено**.
- **Пас:** если игрок не может или не хочет строить здание, он может спасовать. Он объявляет об этом вслух и кладет здание лицом вниз перед собой. Затем он должен переместить фишку очков **на один шаг назад** на шкале подсчета очков.

**Важно:** если фишка подсчета очков уже находится на нуле, пасовать игрок не может. В случае, если игрок не может или не хочет строить здание, он должен завершить свое участие в эпизоде. После этого ему не разрешается размещать больше никаких зданий в этом эпизоде.

- **Завершение участия в эпизоде:** после открытия карточки постройки каждый игрок всегда может решить, хочет ли он завершить свое участие в этом эпизоде. Он объявляет об этом вслух и переворачивает непостроенное здание. **В таком случае игрок не теряет очков.** Игрок теряет 1 очко только в том случае, если он пасует, но остается в эпизоде.

## КОНЕЦ ЭПИЗОДА

Эпизод заканчивается, когда **все** игроки закончили свое участие в нем. Если этого не происходит, эпизод заканчивается после того, как все карточки построек были открыты.

### Подсчет очков:

В конце эпизода очки каждого игрока подсчитываются и отмечаются на шкале подсчета очков.

- ▶ За каждое видимое **дерево** на светло-зеленых клетках игрового поля игрок **получает 1 очко**.
- ▶ За каждый видимый **камень** на светло-зеленых клетках на игровом поле игрок **теряет 1 очко**.
- ▶ За каждую **видимую пустую светло-зеленую клетку** на игровом поле игрок **теряет 1 очко**.

***Примечание:** В начале игры есть только клетки с двумя деревьями и двумя камнями. Что даст или отнимет 2 очка, если они останутся видимыми. Позже добавятся одиночные деревья, которые приносят 1 очко.*

**50** Когда фишка подсчета очков достигает значения **50** во время получения наград за эпизод (см. ниже), игроку разрешается тут же закрасить один символ прогресса. Далее фишка подсчета очков остается на месте, даже если необходимо добавить или вычесть очки.

**0** Если случается, что фишка подсчета очков опускается **ниже 0**, эти отрицательные очки не пропадают. Их необходимо будет вычесть из заработанных положительных очков в следующем эпизоде.

### Награды за эпизод:

После подсчета очков игроки получают награды за эпизод. **Победителям разрешается закрасить дополнительные символы прогресса на своих полях.**

#### Награды за эпизод с 3-4 игроками:

Тот, кто набрал **наибольшее количество очков** на шкале подсчета очков, может закрасить **2 символа прогресса**. Тот, кто набрал **второе по величине количество очков** на шкале подсчета очков, может закрасить **1 символ прогресса**.

#### Награды за эпизод с двумя игроками:

Тот, кто набрал **наибольшее количество очков** на шкале подсчета очков, может закрасить **2 символа прогресса**. Тот, кто набрал **второе по величине количество очков** на шкале подсчета очков, **не может закрашивать какие-либо символы прогресса**.

**Важно:** при игре вдвоем только игрок занявший первое место по количеству очков закрашивает символы прогресса (это касается и наград за **бонусы**).

**Дополнительно** все игроки (не важно кто какое место занял) получают **различные наклейки**, которые навсегда приклеиваются на их игровые поля.

Эти наклейки можно найти в запечатанных конвертах вместе с другими игровыми компонентами. Внутри них вы также найдете **таблицу**, показывающую, что получает каждый игрок.

**Важно:** если двое или более игроков набрали **одинаковое количество очков** в конце эпизода, то игрок, у которого **меньше всего пустых светло-зеленых клеток** в верхнем ряду игрового поля, получит первое место. Если результат в первом ряду оказывается равным, то точно таким же образом проверяется второй ряд и т. д.

**Примечание:** символы прогресса закрашиваются слева направо. Начинайте с верхнего ряда, а когда он заполнится, продолжайте заполнять ряд под ним, начиная с самого левого символа. Таким образом, каждый игрок может легко увидеть, кто и сколько символов прогресса получил.

**Пример:** перед подсчетом очков у Кости 8 очков. Поскольку он дважды спасовал, ему пришлось отодвинуть фишку для подсчета очков на 2 шага назад во время этого эпизода ( $10 - 2 = 8$ ).

За свои 8 деревьев он получает 8 очков.

За свои 2 камня он вычитает 2 очка.

Кроме того, он должен вычесть 8 очков за восемь пустых светло-зеленых клеток.

Костя заканчивает свой первый эпизод с 6 очками.



После этого игровое поле очищается, и фишка очков снова помещается на 10. В следующем эпизоде все игроки начинают перестраивать свой город, как описано в листе правил запечатанного конверта.

## ЗАПЕЧАТАННЫЕ КОНВЕРТЫ

**Восемь запечатанных конвертов** – это одна из главных особенностей игры. Внутри каждого конверта вы найдете **лист правил**, содержащий несколько новых правил для каждой группы из трех эпизодов (составляющих главу). Кроме того, вы найдете **таблицу**, в которой указано как вы можете получить или потерять очки. Некоторые очки вы сможете получить **сразу же во время эпизода**, но **большинство** (а позже и другие награды) вы получаете **в конце эпизода**.

**Пример из таблицы для эпизода 1:**

	Очки
Мгновенно: нестроенное здание	-1
В конце: дерево	+1
В конце: камень	-1
В конце: пустая светло-зеленая клетка	-1

В правой части таблицы вы увидите **награды за соответствующий эпизод**. Здесь указано, какой игрок может закрасить символы прогресса в конце эпизода. Также указывается, какие игроки получают определенные наклейки (которые также находятся внутри конверта). Некоторые наклейки приклеиваются в начале эпизода, но большинство – в конце.

**Пример из таблицы для эпизода 1**

Первый:					
Второй:					
Остальные:					

Чтобы приклеить наклейки на игровое поле в конце эпизода, вам сначала нужно будет убрать все здания с него.

Если не указано иного, вы должны приклеить наклейки **на пустые светло-зеленые клетки с маленькими квадратиками по центру**.



В некоторых конвертах, помимо наклеек, вы найдете и **другие компоненты**, которые будут использоваться в игре.

## ПЕРВАЯ ГЛАВА

Теперь, когда вы знаете все важные правила, вы можете начать свое приключение.

Вы уже знаете, что для каждой главы есть один запечатанный конверт. Теперь вы можете открыть первый конверт: **Глава 1: Новые Земли — эпизоды с 1 по 3**.



Этот конверт содержит один лист правил, одну таблицу и один небольшой лист наклеек. Положите таблицу так, чтобы все игроки могли легко ее видеть, и держите лист наклеек в общей доступности. Если есть наклейки или другие материалы, которые вы не использовали в конце эпизода, храните их в коробке. Прочтите лист правил для главы 1, а затем вложите его в эти правила игры. Теперь вы можете начать свой первый эпизод.

# Мой ГОРОД

## ОБЫЧНАЯ ИГРА

Вы сыграли все 24 эпизода? Если это так, то вы насладились уникальным игровым опытом. Вы руководили развитием вашего собственного города и были свидетелями его увлекательной истории в восьми главах.

Но на этом игра не окончена! Если вы хотите продолжать строить свой город, соревнуясь с другими игроками, вы можете перевернуть ваши игровые поля на другую сторону, и продолжить играть снова и снова. Эта сторона будет похожа на эпизод 10 игры режима «наследие».

В этой версии все игровые поля идентичны. Воспользуйтесь этой стороной также, если хотите сыграть с друзьями, которые не играют в режиме «наследие». Однако кто-то из вас должен сыграть хотя бы эпизоды с первого по пятый перед этим!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок получает игровое поле и помещает его перед собой показанной здесь стороной вверх.



- **10** Каждый игрок получает одну фишку для подсчета очков и помещает ее на значение 10 шкалы подсчета очков. Эта фишка нужна для обозначения ваших очков во время и в конце игры.
- Каждый игрок получает набор из 27 зданий с изображением животного этого игрока на обратной стороне.
- Положите все свои здания лицевой стороной вверх рядом с игровым полем (символами животных вниз). Существует три типа обычных зданий: восемь жилых зданий (желтые), восемь общественных зданий (красные) и восемь промышленных зданий (синие). Кроме того, у каждого игрока есть три церкви (фиолетовые крыши).

**Важно:** если вы уже завершили игру в режиме «наследие», у вас будут дополнительные задания с вашими символами животных. Они не используются в обычной игре. То же касается и карточек построек. Отсортируйте и уберите их в коробку. Также игнорируйте наклейки, присутствующие на некоторых зданиях. Вы не можете играть в обычную игру, если не завершили хотя бы две главы режима «наследие».

- Перемешайте 28 карточек построек и положите их колоду лицевой стороной вниз в середине стола. Для каждого здания есть соответствующая карточка постройки. Вы будете строить свои здания в последовательности, показанной на карточках построек, по мере их открытия.

*Примечание:* В дополнение к 24 карточкам с обычными зданиями (по 8 в каждом из трех цветов) и 3 карточками с церквями, в колоде есть 1 блокирующая карточка.

## ХОД ИГРЫ

Каждая игра состоит из нескольких раундов. В каждом раунде вы будете открывать верхнюю карточку постройки и класть ее лицевой стороной вверх в стопку сброса, рядом с колодой карточек. Каждый игрок берет здание, соответствующее тому, что изображено на карточке постройки, и тут же размещает его на своем игровом поле. Откладывать размещение на потом или ждать пока остальные игроки поставят свои здания нельзя. Все игроки размещают свои здания одновременно.

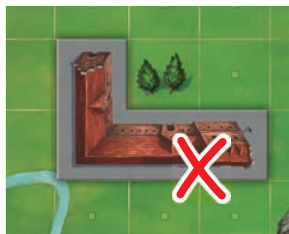
В конце игры вы получаете очки за свои здания, которые вы отмечаете фишкой для подсчета очков на своей шкале подсчета очков.

## ПРАВИЛА ПОСТРОЙКИ

- Здания могут быть построены только на светло-зеленых клетках.
- Здания не могут быть построены в горах или в лесу.
- На светло-зеленых клетках с изображенными на них деревьями или камнями строить можно. Однако лучше всего избегать строительства на светло-зеленых клетках с деревьями, если это возможно, так как в конце игры видимые (не застроенные) деревья принесут вам дополнительные очки. Клетки с камнями, наоборот, лучше стараться застраивать, поскольку в конце игры за незастроенные клетки с камнями очки будут вычитаться.
- Нельзя строить здание на реке так, чтобы оно стояло сразу на обеих ее берегах и полностью перекрывало реку.
- Тем не менее, вы можете разместить здание вдоль реки, даже если это означает, что река становится частично закрытой.



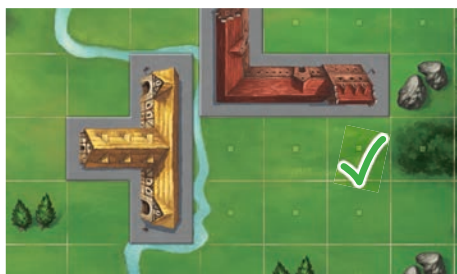
- **Первое здание**, которое вы разместите на игровом поле, должно быть расположено вдоль реки. При этом недостаточно, чтобы здание соприкасалось с рекой только углом.



- Все остальные здания должны быть расположены так, чтобы они соприкасались хотя бы одной стороной с другим зданием (были смежными). Опять же, соприкосновения только углами недостаточно.



- Здания считаются смежными, даже если между ними протекает река.



- Здания не могут быть размещены поверх уже построенных зданий.
- Как только здание размещено на поле, оно не может быть перемещено.
- Постарайтесь построить как можно больше смежных зданий одного цвета. Во время подсчета очков вы получите дополнительные очки за каждый из трех цветов. Для каждого цвета вы сложите количество зданий, составляющих самую большую смежную группу этого цвета, и получите это количество очков.
- **Пас:** если игрок не может или не хочет строить здание, он может спасовать. Он объявляет об этом вслух и кладет здание лицом вниз перед собой. Затем он должен переместить фишку очков на один шаг назад на шкале подсчета очков.

**Важно:** если фишка подсчета очков уже находится на нуле, пасовать игрок не может. В этом случае, если игрок не может или не хочет строить здание, он должен завершить свое участие в игре. После этого ему не разрешается размещать больше никаких зданий в этой игре.

- **Завершение участия в игре:** после открытия карточки постройки каждый игрок всегда может решить, хочет ли он завершить свое участие в этой игре. Он объявляет об этом вслух и переворачивает непостроенное здание. В таком случае игрок не теряет 1 очко. Игрок теряет

1 очко только в том случае, если он пасует, но остается в игре.

- Каждая церковь принесет 3 дополнительных очка, если вам удастся построить вдоль любых трех ее сторон здания трех разных цветов.
- Церкви должны быть построены! Если игрок не может построить церковь, показанную на открытой карточке постройки, то игрок должен завершить свое участие в игре и больше не может строить никаких зданий.



Если была открыта блокирующая карточка, то немедленно открывается еще одна карточка из колоды. Здание, показанное на этой карточке, нельзя построить, даже если это церковь. Обе эти карточки помещаются в стопку сброса (блокирующая карточка сверху). Каждый игрок переворачивает «заблокированное» здание лицом вниз. Игроки не теряют за это очки. Затем открывается следующая карточка постройки, и игра возобновляется в обычном режиме.

- Поверх колодцев можно строить здания, также как и поверх деревьев или камней. Однако в конце игры вы получите 4 дополнительных очка, если вам удастся разместить 4 здания рядом с колодцем, по одному с каждой стороны.
- Первый, кто построит здания на обеих золотых жилах, объявляет об этом вслух и сразу же получает 3 очка. Если несколько игроков сделают это в том же раунде, каждый из них получит по 3 очка.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда все игроки завершили свое участие в игре. Если этого не происходит, игра завершится после того, как все карточки построек были открыты.

После этого подсчитываются очки каждого игрока и отмечаются на шкале подсчета очков:

- ▶ За каждую видимую клетку с 2 деревьями: +2 очка
- ▶ За каждую видимую клетку с 2 камнями: -2 очка
- ▶ За каждый цвет: очки = количеству зданий в самой большой смежной группе этого цвета
- ▶ За каждые 3 разные цвета рядом с церковью: +3 очка
- ▶ За 4 здания рядом с колодцем: +4 очка
- ▶ За каждую видимую пустую светло-зеленую клетку: -1 очко

**Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем.**

Если двое или более игроков набрали одинаковое количество очков, то игрок, у которого меньше всего пустых светло-зеленых клеток в верхнем ряду игрового поля, становится победителем. Если результат в первом ряду оказывается равным, то проверяется второй ряд и т. д.

Автор и издатель благодарят всех, кто принимал участие в тестах игры, вычитывал правила и создавал игру, особенно Иэна Адамса, Джоанну Адамс, Себастьяна Блейсдейла, Руди Гебхардта, Себастьяна Гигера, Франци Гюнцингера, Флориана Ионеску, Саймона Кейна, Доретту Питерс, Врони Сигла, Энди Стамера, Доминика Волланда, Стефана Вилкофера и Филиппа Винтера.



Автор игры: Райнер Книциа, 1957 года рождения, живет в Мюнхене, Германия. Доктор математических наук, издал множество игр в Германии и за ее пределами. Помимо четырехкратного выигрыша Deutscher Spielepreis (немецкой игровой премии), одним из его величайших достижений была победа в немецкой Spiel des Jahres 2008 (Игра года 2008) с его игрой Keltis, изданной компанией Kosmos. Автор специализируется на играх с простыми правилами, предоставляющими игрокам обширное поле для принятия самостоятельных решений. «Мой город» дает игрокам поразительно большой простор для совершения ходов и реализации задуманных планов.

Редактор: Вольфганг Людтке  
Помощник редактора: Петер Нойгебауэр  
Техническая разработка продукта: Моника Шаль  
Иллюстрации: Михаэль Менцель  
Графика: Микаэла Кинле  
3d-изображения: Fiore GmbH

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG



Арт. 8836

