

Город Счастья

ПРАВИЛА ИГРЫ

РЕЖИМ ДЛЯ СЕМЬИ

Компоненты:

- 30 монет (20 x  и 10 x )
- 140 карт:

- 1 памятка ДОХОДА



- 66 зданий
(с рубашками 3 видов)



ЛИЦО
рубашка

- 5 счастливых рынков





- 12 жилых зданий

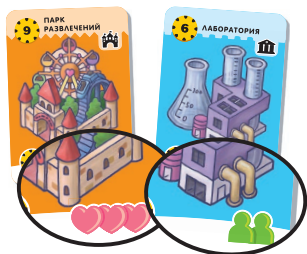


- 56 особых зданий
(18 для семейного режима
и 38 для экспертного
режима игры)



Цель игры:

Заработайте больше всех очков (счастья), построив самый счастливый город. Счастье города вычисляется умножением числа жителей  на количество сердечек  на ваших картах.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

1

Самый счастливый игрок берёт **памятку дохода**. Он будет первым игроком в течение всей игры.



2

Сложите монеты на столе. Это резерв монет.



ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЗОНА

5

Из стопки для **семейного** режима вытяните и выложите в ряд карты **особых зданий**. Положите **на 2 карты больше, чем количество игроков** (например, 5 карт для 3 игроков). Оставшиеся карты **особых зданий** уберите в коробку.

УСЛОВИЯ



6

Каждый игрок кладёт перед собой:

- 2 монеты
- карту **счастливого рынка** белой стороной вверх. Это первая карта вашего города. Оставшиеся карты **счастливого рынка** (если есть) уберите в коробку.



3

Сформируйте центральную зону:

Перемешайте каждую стопку **зданий** (карты с рубашками 3 цветов) по отдельности и положите их рубашками вверх в центр стола. Стоимость карт в каждой стопке указана на рубашке (например, в первой стопке карты стоимостью от 1 до 3 монет).



4

Рядом в 3 стопки (по типам здания) разложите карты **жилых зданий**. В каждой стопке должно быть **на 1 карту меньше, чем количество игроков** (например, по 2 карты каждого типа для 3 игроков).

стопки сброса



счастливая фишка




Памятка для разного количества игроков:

- **Жилые здания:** в каждой стопке на 1 карту меньше, чем количество игроков.
- **Особые здания:** на 2 карты больше, чем количество игроков.

3

Ход игры:

А. ФАЗА СБОРА ДОХОДОВ

Все игроки **одновременно** получают деньги из запаса: возьмите столько монет, сколько в сумме указано внизу карт вашего города  (например, в первом раунде все получают 1 монету благодаря карте **счастливого рынка**).

Б. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ:

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок выполняет по очереди следующие действия:

- 1 Игрок по желанию **МОЖЕТ** сбросить **ОДНУ** открытую карту **зданий** в центральной зоне (в первом раунде все карты пока закрыты). Карты сбрасываются лицом вниз напротив своей стопки. Игрокам не разрешается просматривать стопки сброса.
- 2 Игрок **ДОЛЖЕН** убедиться, что в центральной зоне открыто 3 карты. Для этого нужно открывать и выкладывать карты **зданий** – **по одной** – напротив своих стопок. Игрок выбирает стопки по своему усмотрению.

Внимание! Если в стопке закончились карты, перемешайте соответствующую стопку сброса и используйте её в качестве новой стопки.



- 3 Игрок ДОЛЖЕН выбрать 1 из 3 следующих вариантов действий :

- купить 1 из 3 открытых карт в центральной зоне.
- купить 1 карту **жилого здания**.
- ничего не покупать, а взять вместо этого 1 монету из резерва.



Чтобы купить карту, игрок должен сбросить в резерв столько монет, сколько указано сверху карты. После этого игрок выкладывает карту перед собой в ряд слева направо так, чтобы в результате образовалось 2 ряда по 5 карт в каждом.

Внимание: игрок не может приобретать одинаковые здания.

- 4 Игрок также МОЖЕТ, в случае, если он выполнил условия, указанные на карте **особого здания**, взять эту карту и выложить её в свой город стороной с названием здания вверх.

- Условия указаны сверху карты **особого здания**: игрок должен иметь в своём городе карты указанного цвета в указанном количестве. Условия могут быть выполнены в текущем раунде либо в одном из предыдущих.
- Игрок может взять только одну карту **особого здания** за всю игру.
- Доход, указанный внизу карты, засчитывается в каждом последующем раунде. Жители и/или сердечки считаются в конце игры.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЗОНА



3 Саша покупает **МУЗЕЙ** за 4 монеты.

4 Теперь она выполнила условия карты **КИНОСТУДИЯ** и может взять её, если хочет.

КОНЕЦ ИГРЫ:

Когда один из игроков выкладывает в свой город 10-ю карту (включая **особое здание**), раунд продолжается до тех пор, пока игрок справа от первого игрока не выполнит все свои действия. После этого игра заканчивается.

Внимание: игроки не могут выкладывать в свой город 11-ю карту, даже если это **особое здание**.

Каждый игрок считает, насколько счастлив его город: сосчитайте, сколько жителей  и сердечек  в вашем городе (не забудьте вычесть по 1 за каждого зачёркнутого жителя или сердечко), и перемножьте эти два числа. Побеждает игрок с наибольшим результатом. При ничьей побеждает тот из лидеров, у кого осталось больше денег (счастье не в деньгах, но они иногда помогают)!



5  X (9-1)  = 40 ОЧКОВ

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

- ➔ Используйте памятку на обороте правил.
- ➔ Постарайтесь копить деньги, особенно в начале игры, чтобы отсутствие дохода не было препятствием для развития города.
- ➔ Распределение **зданий** каждого цвета в трёх стопках указано на рубашке карт: по 2 карты на этаж.
- ➔ На зелёных картах обычно больше всего жителей, а на оранжевых — сердечек.
- ➔ Вариант для юных участников: вы можете складывать число жителей и сердечек (вместо того, чтобы их перемножать).

РЕЖИМ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

Опытные игроки могут усложнить игру. Для этого во время подготовки к игре измените 2 пункта:

- Используйте карты **особых зданий для экспертного режима** (красные) вместо карт **особых зданий для семейного режима** (розовых).
- Играйте с цветной стороной карт **счастливого рынка**: после того, как вы выложили карты **особых зданий**, положите карты **счастливого рынка** в центре стола цветной стороной вверх. Последний игрок (справа от первого игрока) выбирает себе карту **счастливого рынка**, затем карту выбирает каждый игрок против часовой стрелки. Последним карту берёт первый игрок, который начинает игру по обычным правилам.



Эти карты **счастливого рынка** могут служить для выполнения условий на картах **особых зданий**.



Особые
здания для
экспертного
режима



Есть вопросы об эффeктах особых зданий?
Смотрите ответы в нашей официальной рубрике FAQ:
<https://lifestyleld.ru/games/gorod-schastyia/>

Авторы игры: Тошики и Аиру Сато | **Иллюстратор:** Макото Таками
Редактор проекта и перевод: Мария Кравченко | **Художественный руководитель:**
Анастасия Дурова | **Корректор:** Анастасия Ермакова
Вёрстка: Анна Медведева | **Технолог:** Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных
настольных игр для
взрослых и детей на сайте
компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru/




Издано по лицензии
COCKTAILGAMES. © 2020
Все права защищены.
www.cocktailgames.com

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте <http://lifestyleld.ru/authors/>

ПАМЯТКА ИГРЫ

ПОДГОТОВКА:

- **Жилые здания:** в каждой стопке на 1 карту меньше, чем количество игроков.
- **Особые здания:** на 2 карты больше, чем количество игроков.
- Каждому игроку: 1 карта счастливого рынка и 2 монеты. 




ХОД ИГРЫ:

А: ФАЗА СБОРА ДОХОДОВ

Все игроки одновременно получают сумму своих 

Б. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В свой ход каждый игрок выполняет следующие действия:

- 1 (необязательно) сбросить 1 карту в центральной зоне
- 2 добавить карты в центральную зону до 3 открытых карт
- 3
 - либо купить 1 здание в центральной зоне 
 - либо купить 1 жилое здание 
 - либо ничего не покупать и получить 1 монету 
- 4 (необязательно) взять 1 особое здание (максимум 1 здание на игрока)

КОНЕЦ ИГРЫ:

Когда один из игроков выкладывает 10-ю карту в свой город, раунд доигрывается до конца. Игроки не могут иметь более 10 карт в своём городе.

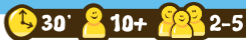
Запомните: в одном городе не может быть двух одинаковых зданий.

$$\text{СЧАСТЬЕ} = \text{человек} \times \text{сердце}$$

Город СЧАСТЬЯ ГРОЗИЛЛА ПРАВИЛА ИГРЫ

Обратите внимание:
мелкий шрифт.
Для прочтения правил
может понадобиться
взрослый игрок.

Дополнение к игре «Город счастья» Аиру и Тошики Сато,
иллюстрации – Макото Таками



ОПИСАНИЕ:

С дополнением «Грозилла» вашей целью будет создание более счастливого города, чем у ваших соперников, вот только 5 монстров внесут в ваши планы... некоторые коррективы!

Данное дополнение подходит для обоих режимов: **для семьи** и **для экспертов**.

Правила базовой версии игры остаются неизменными, ниже приведены правила, которые добавляются в игру.

КОМПОНЕНТЫ:

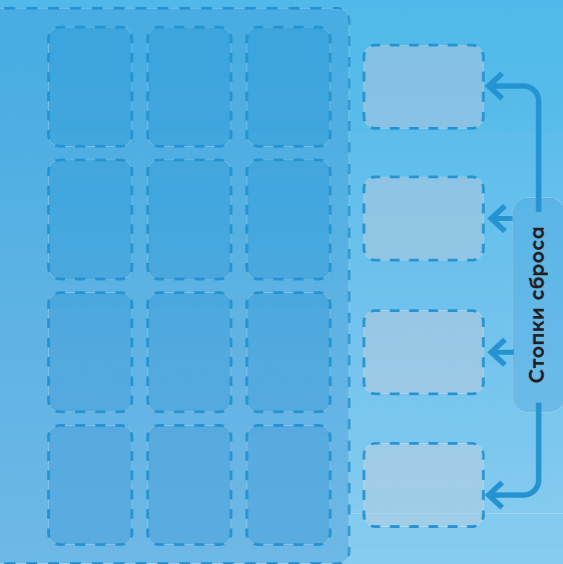
- 20 разноцветных карт
- 5 карт монстров (КОТЗИЛЛА, ГРОЗИЛЛА, ЧИРИКЗИЛЛА, СПРУТЗИЛЛА, КОРГИЗИЛЛА)
- 5 фигурок монстров
- 15 жетонов **СТОП-ЗИЛЛА**
- правила игры



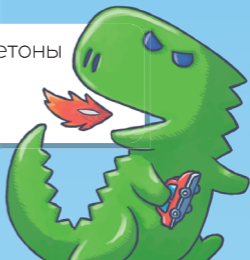


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

- Перемешайте разноцветные карты с картами монстров и положите их рубашкой вверх в виде четвёртой стопки зданий под тремя стопками из базовой игры.



- Положите фигурки и жетоны рядом с этой стопкой.



ХОД ИГРЫ:

Б. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ:

Теперь у игроков есть выбор между четырьмя стопками в **ЦЕНТРАЛЬНОЙ ЗОНЕ**, каждая из которых используется одинаково, за одним исключением: если 4-я стопка закончится, новая стопка на её месте не формируется.

Как только игрок открывает карту **монстра**:

- Он кладёт её, а также соответствующую карте фигурку монстра, **перед** своим городом (не на одно из 10 мест внутри города).
- Игрок должен применять эффект, указанный на этой карте, до тех пор, пока карта находится у него.
- Далее игрок продолжает свой ход: открывает следующую карту и т. д.



*Саша решает
рискнуть
и открывает карту
из 4-й стопки:
ой, на город напал
Грозилла!*

- 3** а. Если игрок покупает **третью карту здания одного цвета** в свой город, он тут же берёт жетон **СТОП-ЗИЛЛА** такого же цвета, если таковые остались, и кладёт его рядом со своим запасом монет. Если у игрока в городе становится **6 зданий одного цвета**, он берёт ещё один жетон **СТОП-ЗИЛЛА** этого цвета (если таковые ещё остались).
- б.** Если купленное игроком здание **того же цвета, что и монстр перед** его городом, этот монстр перемещается и выкладывается **перед** городом его соседа слева (и карта, и фигурка).



ЖЕТОНЫ СТОП-ЗИЛЛА:

Жетоны **СТОП-ЗИЛЛА** можно использовать двумя способами (в обоих случаях жетон после использования убирается в коробку, а не возвращается в общий резерв):

- Если игрок получает монстра того же цвета, что и жетон **СТОП-ЗИЛЛА** в его запасе (из стопки или от соседа справа), этот монстр должен сразу же переместиться к соседу этого игрока слева.
- Жетон **СТОП-ЗИЛЛА** можно потратить на покупку карты: его стоимость – 2 монеты.



- а.** Саша покупает **ИГЛУ**, третью зелёную карту, поэтому берёт зелёный жетон стоп-зилла.
- б.** Поскольку эта карта совпадает с цветом её монстра, Грозилла отправляется к её соседу слева. Двое следующих игроков используют свои зелёные жетоны стоп-зилла, поэтому Грозилла оказывается у города четвёртого игрока.

РАЗРУШЕНИЕ:

Будьте осторожны, если **перед** городом игрока уже есть один **монстр**, и этот игрок получает второго монстра (из стопки или от соседа справа), игра временно останавливается. Монстр, появившийся у города первым, **мгновенно** разрушает одно из зданий в городе по выбору владельца города: карта **монстра** и соответствующая фигурка выкладываются поверх разрушенного здания, у этого здания больше нет названия, эффекта или цвета и на это место в городе больше нельзя выложить новое здание). Эффект монстра при этом продолжает действовать до конца игры.

- 1** Ой-ой! У Саши уже есть один монстр, и она вытянула ещё одного из стопки – Котзиллу. Чирикзилла должен разрушить одно из зданий в её городе.
- 2** Саша решает разрушить **КОТТЕДЖ**, а затем продолжает свой ход.

1



2



РАЗНОЦВЕТНЫЕ КАРТЫ:

Карты в 4-й стопке окрашены в несколько цветов. Все цвета считаются при подсчёте, кроме случая, когда игрок приобретает **особое здание**: в этом случае **разноцветная** карта временно считается картой одного из обозначенных на ней цветов по вашему выбору (как любая другая одноцветная карта).



Покупка **СКЕЙТ-ПАРКА** позволяет вам взять голубой и оранжевый жетоны стоп-зилла, а также особое здание **ПАРФЕНОН**, но не позволяет взять **ЯПОНСКИЙ САД КАМНЕЙ**.

КОНЕЦ ИГРЫ

- Разрушенное монстром здание считается одним из 10 зданий в городе.
- При подсчёте очков не забудьте об эффектах Чирикзиллы и Котзиллы (монстры могут быть как перед городом, так и на одном из разрушенных зданий).



Некоторые особенности зданий для экспертного режима:

- Жетоны **стоп-зилла** не учитываются при подсчёте дохода (Версальский дворец, Зал игровых автоматов).
- На **разноцветных** картах считаются все цвета, в том числе для ваших соперников (Стоунхендж, Мачу-Пикчу и т. д.), а также при получении скидок (Вокзал, Аэропорт и Пристань).
- Разрушенное здание и карта **монстра** поверх него считаются как одна карта (Магазин розыгрышей, Статуя острова Пасхи).

- **БИЛЬЯРД:** разноцветная карта считается одним цветом по выбору игрока.
- **ЗАМОК:** покупки за жетоны **СТОП-ЗИЛЛА** (2 монеты) считаются.
- **КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ:** не имеет эффректа, если предыдущее здание разрушено.
- **МАГАЗИН ХОТ-ДОГОВ:** не относится к 4-й стопке (0-9).
- **СТАТУЯ СВОБОДЫ:** если последняя карта – карта **монстра**, заменяется здание, которое находится перед этим монстром.

Редактор проекта и перевод:
Мария Кравченко
Корректор:
Маргарита Наташина

Руководитель редакции:
Анастасия Дурова
Вёрстка: Светлана Трофимова
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.LifeStyleLtd.ru/authors/



Издано по лицензии
COCKTAILGAMES. © 2023
Все права защищены.
www.cocktailgames.com

