

ШКЕРЕ МІСТО БЕРТВ



ПРАВИЛА ГРИ

Гра Медса Флое та Коре Торндел К'єр



20-40
хвилин



1-4
гравців



Від 10
років



ЛАСКАВО ПРОСИМО, МІСТОБУДІВНИКИ!

Спроектуйте найкращий міський квартал за допомогою інноваційного **шейкера кубиків**. Ви будете викладати різні плитку будівель, щоб розвинути своє процвітаюче місто. Гравець із найкращим проєктом переможе у грі!

ОГЛЯД ГРИ

Гра «Місто Шкереберть» триває 15 раундів. Під час кожного раунду **активний гравець** трусить шейкер кубиків і натискає на ручку, щоб розмістити 9 кубиків у формі квадрата 3 x 3 на столі. Далі цей гравець обирає один із кольорів будівель серед кубиків, що випали, і розташовує відповідні **плитки будівель** на своєму ігровому полі. Потім усі інші гравці одночасно вибирають собі колір будівель, окрім **того кольору**, який обрав **активний гравець**.

Наприкінці гри її учасники отримуватимуть переможні бали за розміщення комбінацій плиток і за виконання умов **плиток бонусних балів** біля країв ігрового поля. Гравець із найбільшою кількістю переможних балів здобуває перемогу!

Творці гри

Автори гри: Медс Флое та Коре Торндел К'єр

Керівник проєктів: Ніколас Бонгіу

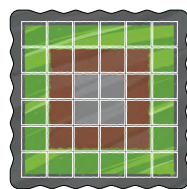
Виробництво: Девід Лепор і Едельхейд Зіммерман

Розробка: Кірк В. Бакендорф і Джош Вуд

Художнє оформлення: Джей Гернішин

Редактор правил: Ден Верет

КОМПОНЕНТИ ГРИ



4 ігрових поля



1 шейкер кубиків



1 доріжка раундів



1 маркер раунду



2 пам'ятки підрахунку балів



1 планшет для підрахунку балів

32 дерев'яні кубики



8 червоних кубиків домівок



7 блакитних кубиків магазинів



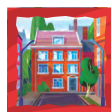
6 чорних кубиків підприємств



6 зелених кубиків парків



5 сірих кубиків доріг



40 плиток домівок



40 плиток магазинів



40 плиток підприємств



40 плиток парків



40 плиток доріг



28 плиток бонусних балів (набір із 7 для кожного гравця)



16 плиток будівельного варіанту гри (набір із 4 для кожного гравця)



1 правила гри



27 міні-плиток будівель

Гру тестували

Ельза Бек Андерсен, Оле Якобсен, Тея Кірстин Коустрап, Ерік Андерсон Санден, Джеспер К'єр, Крістіан Келдборг, Ларс Вагнер Гансен, Магнус Карлсон, Ден Галстед, Джеспер К'єрсгард Пітерсен, Пітер Лангк'єр Мюллер, Мортен Менсон, Каспер Лапп, Сігне Віттрап, Мейла Персон, Алехандро Комбала, Алан Кіркебі, Расмус Гервіг, Майкен Торндел К'єр, Беріт К'єр, Кріс Бек, Джо Слек, Кевін Данкельбергер, Крістіан Лейдж, Емілі Бойсен Бонд, Ренді Ромвіг Пісані, Йорген Гольм, Алан Йогансен; «the Pitch Project» — особлива подяка ведучим Сен-Фунг Лиму та Джео Корм'єру; спільнота «Virtual Playtesting»; «Spildesign» — група настільних ігор у фейсбуці; VikingCon, Копенгагенський фестиваль настільних ігор, кафе настільних ігор «Lystrup»; Джош Вуд, Джон Зінсер, Піт Макферсон, Ніл Кімбал, Марк Вуттон, Кірк В. Бакендорф, Джей Гернішин, Едельхейд Зіммерман, Аманда Вонг, Ешвін Кемет.

©2023 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Гендерсон, Невада 89052, США.
Shake That City й усі супутні марки є торговими марками, © і ©, де зазначено «Alderac Entertainment Group, Inc.» або «Медс Флое та Коре Торндел К'єр».
Усі права застережено. Надруковано в Китаї



СКЛАДАННЯ ШЕЙКЕРА КУБИКІВ

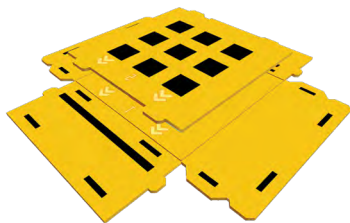


Ви можете подивитися відео, як скласти шейкер кубиків, на сайті alderac.com/shake-that-city (відео англійською мовою).

1. Відокремте всі деталі шейкера кубиків від картонного аркуша та вийміть частинки картону з отворів для кубиків.



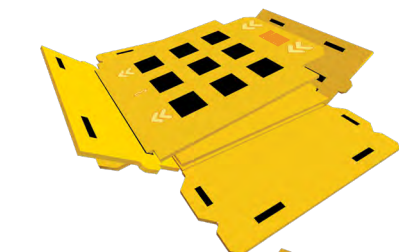
2. Помістіть деталь під номером 1 на стіл і зігніть чотири сторони догори від розрізів, а потім знову розрівняйте їх.



3. Покладіть деталь під номером 2 на основу так, щоб стрілки на ній вказували в тому ж напрямку, що й на основі.



4. Злегка загніть обидві сторони (як показано на ілюстрації), щоб вирівняти виступи з отворами (але поки що не повністю).



5. Поверніть стрілки ручки під номером 3 в тому ж напрямку, що й стрілки деталей під номерами 1 і 2, а потім просуньте її передній край в отвір до упору (як показано на ілюстрації).



6. Обережно просуньте інший край ручки у відповідний отвір.

7. Переконайтеся, що виступи деталі під номером 2 досі збігаються з отворами, а потім загніть сторони майже повністю вгору (як показано на ілюстрації).



8. Візьміть верхню деталь (із логотипом «Місто Шкереберть») і вставте виступи на ній в отвори на двох загнутих угору сторонах (як показано на ілюстрації). Переконайтеся, що прямокутний отвір у верхній частині міститься над деталлю під номером 3 та стрілками ручки.



9. Обережно складіть дві сторони, що залишилися, і переконайтеся, що всі виступи й отвори збігаються належним чином.



10. Помістіть дві гумові стяжки в отвори ручки, як показано на ілюстрації.



11. Потім оберніть обидві гумові стяжки **навколо сторін** усієї збірки, вставляючи їх у **чотири трикутні отвори**.



Це екологічне місто, тому ми використали 27 картонних частинок із отворів для кубиків як міні-плитки будівель. Зберігайте їх у пакеті в коробці. Якщо під час гри у вас закіняться звичайні плити будівель, ви зможете використати міні-плитки як запасні!

Виникли запитання?

publishing@rozum.com.ua

Локалізація українською мовою

Головний редактор: Михайло Клейменов

Редактор: Марія Отрошенко

Перекладач: Андрій Каплун

Коректор: Ірина Гнатюк

Дизайнер-верстальник: Катерина Шеремет

Видавничі процеси: Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран

Видавництво «ROZUM»



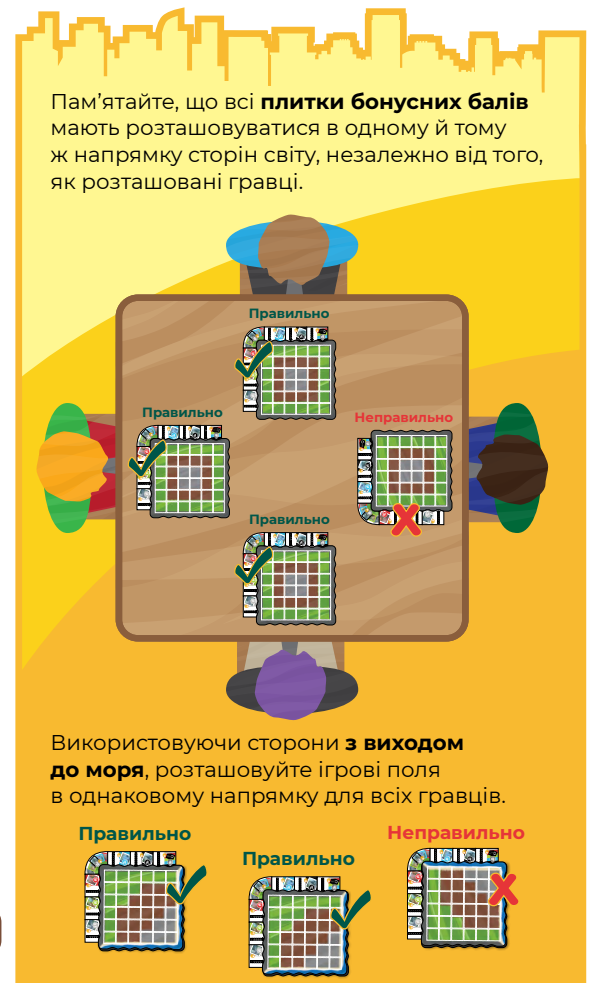
ROZUM

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Покладіть усі **32 дерев'яні кубики** до **шейкера кубиків** і розташуйте його в центрі столу.
2. Розташуйте **доріжку раундів** над шейкером кубиків і покладіть **маркер раунду** на позначку 1.
3. Розташуйте **плитки будівель** у зручному для всіх гравців місці.
4. Розташуйте **ігрове поле** перед кожним гравцем. Усі гравці мають грати на одній і тій самій стороні поля. (Для вашої першої гри використовуйте сторону **без виходу до моря**; підрахунок балів для сторони **з виходом до моря** можна переглянути на сторінці 8.)
5. Дайте кожному гравцеві набір із 7 різних **плиток бонусних балів**. (Набори плиток пронумеровані від 1 до 4 на жовтій стороні.) Кожен гравець розміщує свою кутову плитку в **північно-західному** куті свого **ігрового поля**.

Важливо, щоб усі гравці використовували однакові напрямки сторін світу на столі, незалежно від того, куди вони дивляться.

6. Останній, у кого щось у житті пішло шкереберть, стає першим **активним гравцем**. Цей гравець долілиць перемищує решту своїх **плиток бонусних балів**.
7. **Активний гравець** навмання розташовує 3 плитки вздовж північної сторони та 3 плитки вздовж західної сторони свого **ігрового поля**, а потім перевертає їх горілиць.
8. Усі інші гравці розташовують свої **плитки бонусних балів** уздовж північної та західної сторін своїх **ігрових полів** у тій самій послідовності, що й плитку першого **активного гравця**.
9. Розташуйте **пам'ятки підрахунку балів** у зручному для всіх гравців місці. Використовуйте наочні приклади на цих пам'ятках, коли навчатимете нових гравців підраховувати бали, оскільки вони часто звертатимуться до них під час гри.



Використовуючи сторони **з виходом до моря**, розташовуйте ігрові поля в однаковому напрямку для всіх гравців.

ПЕРЕБІГ ГРИ

1. **Перемішайте кубики** — активний гравець використовує шейкер кубиків, щоб розмістити на столі набір із 9 кубиків.
2. **Оберіть кольори будівель** — активний гравець обирає один колір будівель з-поміж кубиків. Решта гравців обирають будь-який інший колір будівель серед кубиків.
3. **Розташуйте плитки будівель** — усі гравці беруть плитки будівель вибраного ними кольору та розміщують їх на своєму ігровому полі так само, як розташовані кубики відповідного кольору на столі. *(Повторюючи форму, якою вони розташовані, та напрямок, у якому вони розташовані.)*
4. **Кінець раунду** — перемістіть маркер раунду на одну позначку вперед на доріжці раундів. Покладіть кубики назад до шейкера кубиків і передайте його наступному за годинниковою стрілкою гравцеві.

1. Перемішайте кубики

Активний гравець кладе всі кубики до шейкера через верхній отвір, а потім кладе шейкер на стіл і трусить його, щоб перемішати кубики. *(Не піднімайте шейкер зі столу, щоб потрусити його! Ви можете загубити кілька кубиків!)*

Після того як ви струснули шейкер, залиште його на столі та натисніть на ручку, доки не почувете, як кубики випадають знизу. Потім відпустіть ручку. Обережно підніміть шейкер кубиків зі столу та відкладіть його. Якщо у вас не вийшло отримати 9 кубиків у формі квадрата 3 x 3, покладіть усі кубики назад до шейкера та спробуйте ще раз.

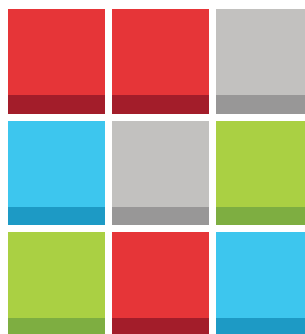
На початку кожного раунду **активний гравець** трусить кубики та розміщує їх за допомогою шейкера у формі квадрата 3 x 3 в центрі столу. Переконайтеся, що квадрат із кубиків розташований у тому ж напрямку, що й ігрові поля, а не під кутом.



2. Оберіть кольори будівель

Активний гравець обирає один колір будівель з-поміж кубиків, який **тільки він** може використати в цьому раунді. *(Примітка: ви вибираєте колір, а не самі кубики.)* Потім решта гравців одночасно вибирають **будь-який інший** колір будівель серед кубиків. Неактивні гравці можуть обирати один і той самий колір, якщо це не колір будівель, який обрав **активний гравець**.

*Щоби пришвидшити гру, щойно **активний гравець** обрав колір будівель, усі інші гравці можуть одночасно обрати свій.*



Приклад:
Якщо **активний гравець** обрав **блакитний** колір, інші двоє гравців можуть обрати **сірий**, а четвертий гравець — **зелений**.

3. Розташуйте плитки будівель

Кожен колір кубика відповідає плитці будівлі з рамкою такого самого кольору:



Сірі кубики — це **дороги**.



Зелені кубики — це **парки**.



Чорні кубики — це **підприємства**.



Сині кубики — це **магазини**.



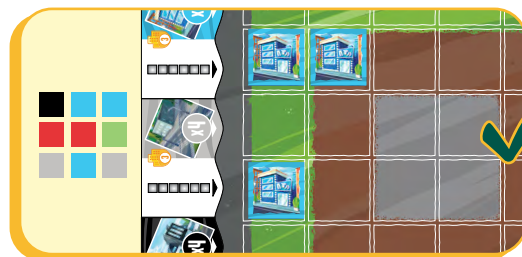
Червоні кубики — це **домівки**.



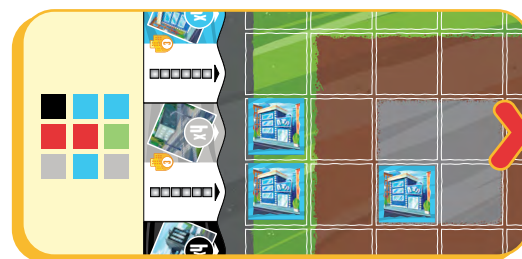
Коли ви обираєте колір будівель, ви берете таку ж кількість **пліток будівель** того самого кольору та розташовуєте їх на **ігровому полі**, враховуючи такі обмеження:

- Ви **маєте** розташовувати плитки лише на порожніх місцях на своєму ігровому полі.
- Ви **маєте** розмістити свої плитки, точно повторюючи форму того, як розташовані кубики, та напрямом, у якому вони розташовані. Ви **не можете** обертати чи будь-яким чином змінювати форму.
- Ви **маєте** розташувати на полі всі плитки вибраного кольору та форми. Якщо ви **не можете** вмістити всі плитки, ви маєте обрати інший колір будівель, плитки якого помістяться на ігровому полі. Ви **не можете** пропустити розташування плиток.
- Якщо серед кубиків немає жодного кольору будівель, плитки якого помістяться на вашому ігровому полі, ви не розташовуєте жодної плитки під час цього ходу.
- Після розташування плиток ви **не можете** їх пересувати, прибирати чи накривати іншими плитками.

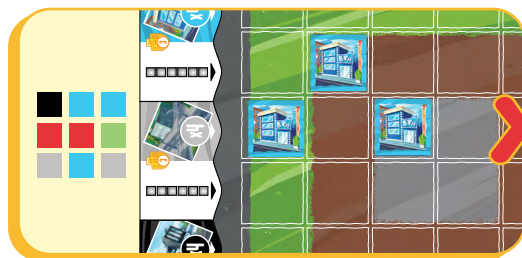
Приклад: Активний гравець обрав блакитний колір.



Правильно



Неправильно
(не можна обертати)



Неправильно
(не можна змінювати форму)

4. Кінець раунду

Коли всі гравці розташували свої плитки будівель, **активний гравець** переміщує **маркер раунду** на одну позначку вперед на **доріжці раундів**. Потім він кладе кубики з центру столу назад до **шейкера кубиків** і передає його наступному гравцеві за годинниковою стрілкою, який стане **активним гравцем** у наступному раунді.

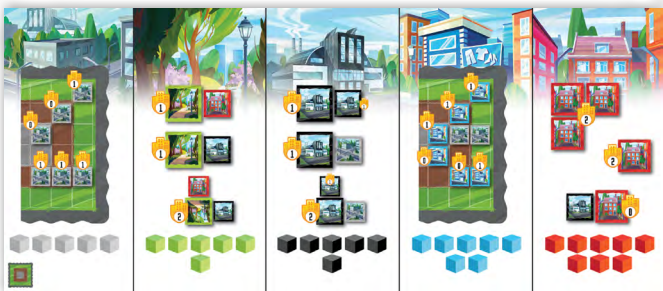
РАУНДИ 13, 14 І 15



Гра триває 15 раундів, які відстежуються на **доріжці раундів**. Перші 12 раундів проходять так, як описано вище.

Раунди 13, 14 і 15 проходять із невеликими змінами на етапі **вибору кольорів будівель**. Протягом останніх 3 раундів усі кольори будівель з-поміж тих, що є у квадраті кубиків, доступні для всіх гравців. Який би колір не вибрав **активний гравець**, він не блокується для інших гравців.

Пам'ятки підрахунку балів двосторонні. Вони містять нагадування щодо того, як правильно підраховувати бали. Одна сторона пам'ятки відповідає стороні **ігрового поля без виходу до моря**, а інша — **з виходом до моря**.



Також на пам'ятках підрахунку балів можна знайти загальну кількість **кубиків** кожного кольору в шейкері кубиків.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується на 15-му раунді, щойно всі гравці розташували на ігрових полях свої плитки будівель. Тепер ви можете підраховувати свої бали.

На звороті цих правил наведено дані про підрахунок балів для обох сторін ігрового поля. Ось кілька загальних моментів, про які слід пам'ятати:

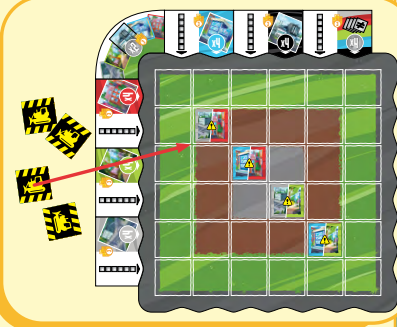
- **Дороги** мають вести з міста до материкового краю ігрового поля. (Примітка: сторона з виходом до моря має лише два материкових краї!)
- **Парки** допомагають прикрасити околиці поблизу домівок. На стороні без виходу до моря вони також приносять бали, якщо розташовані поряд із підприємствами. На стороні з виходом до моря вони приносять бали, якщо розташовані поряд із морським краєм поля.
- **Підприємства** найкраще працюють поряд із іншими підприємствами й повинні розташовуватися біля доріг для своєї діяльності.
- **Магазини** найкраще працюють у центрі міста (у сірих і коричневих зонах), але вони покладаються на дороги, щоб залучити торгівлю з інших міст.
- **Домівки** добре працюють самі по собі, але не приносять додаткових балів у густонаселених районах. Якщо домівка суміжна з підприємством, вона не приносить балів.

СІМЕЙНИЙ ВАРІАНТ ГРИ

Цей варіант гри чудово підходить для практики просторової уяви! Ігноруйте всі правила підрахунку балів для окремих плиток і отримуйте бали **лише** за **плитки бонусних балів** навколо сторін ігрового поля.

БУДІВЕЛЬНИЙ ВАРІАНТ ГРИ

Кожен гравець готує своє ігрове поле, як у звичайній грі. Далі кожен учасник гри бере набір із 4 різних **плиток будівельного варіанту гри**. (Набори плиток пронумеровані від 1 до 4 на жовтій стороні.) **Активний гравець** кладе свої плитки на стіл долілиць і перемішує їх. Потім він розташовує плитки по діагоналі на своєму ігровому полі та перевертає їх горілиць, як показано на ілюстрації. Решта гравців мають розташувати свої плитки на власних ігрових полях так само, дотримуючись такого ж напрямку. Гравці не можуть розташовувати плитки будівель на місцях із плитками будівельного варіанту гри, доки їх не буде прибрано.



Перша мета — прибрати всі плитки будівельного варіанту гри зі свого ігрового поля. Щоби прибрати ці плитки, створіть суміжну пару плиток будівель будь-де на ігровому полі, яка відповідає будь-якій парі, зображеній на плитках будівельного варіанту гри. Наприклад, якщо ви розташуєте **дорогу** так, щоб вона була суміжною з **домівкою**, ви можете прибрати плитку будівельного варіанту гри Дорога/Домівка.



Друга мета — отримати найбільшу кількість балів серед гравців, яким вдалося прибрати всі свої плитки будівельного варіанту гри. Тільки гравці, які досягли першої мети, можуть підраховувати свої бали. Якщо жодному гравцеві не вдалося прибрати всі плитки будівельного варіанту гри, переможця немає. Почніть гру спочатку та спробуйте знову!

(Ви можете грати в цей варіант як на стороні, що має вихід до моря, так і на стороні без виходу до моря.)

СОЛО-ГРА

Підготовка до гри. Підготуйте своє ігрове поле так, як описано в будівельному варіанті гри вище.

Оберіть колір будівель. Ви не можете вибрати колір, кубиків якого найбільше. У разі, якщо є два кольори з однаковою найбільшою кількістю кубиків, ви можете вибрати будь-який колір. Це обмеження скасовується в раундах 13, 14 і 15.

Перша мета — прибрати всі плитки будівельного варіанту гри зі свого ігрового поля так, як описано в будівельному варіанті гри вище.

Друга мета — отримати 55 або більше балів наприкінці гри, щоби здобути перемогу.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Гравці отримують бали за розміщення **плиток будівель** та їхні комбінації, а також за перевернуті ними **плитки бонусних балів**. Деталі підрахунку балів ви знайдете нижче. Перемагає той гравець, який отримав найбільшу кількість балів.

У разі **нічиєї** перемагає той гравець, який перевернув найбільшу кількість плиток бонусних балів. Якщо й у такому разі нічия зберігається, то перемагає гравець із найменшою кількістю порожніх місць на ігровому полі. Якщо й тут виходить нічия, то всі такі ігрові перемагають!



Плитки бонусних балів:

Коли ви виконаєте **одну з умов** на плитці бонусних балів, переверніть її, щоб отримати 3 бали. (Вам не потрібно виконувати обидві умови.)



Заповніть цей **ряд** 6 плитками **будь-якого типу**.



Заповніть цей **ряд** 6 плитками **будь-якого типу**.



Заповніть цей **ряд** 6 плитками **будь-якого типу**.



Заповніть цей **ряд** 6 плитками **будь-якого типу**.



Заповніть цей **ряд** 6 плитками **будь-якого типу**.



Заповніть цей **ряд** 6 плитками **будь-якого типу**.



Бонус різноманітності: розташуйте принаймні 2 плитки кожного типу у вашому місті, щоб отримати 3 бали.

Кутова плитка



Підрахунок балів на стороні без виходу до моря

Суміжними вважаються лише плитки, які торкаються одна одної сторонами; вони не вважаються суміжними, коли розташовані по діагоналі та доторкаються кутами.

Плитки доріг приносять 1 бал за кожну дорогу, яка веде до краю ігрового поля. Сполучення між дорогами повинні бути суміжними. Одинарна плитка дороги на краю ігрового поля також приносить 1 бал.

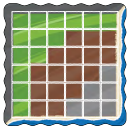
Плитки парків приносять до 2 балів кожна. Гравець отримує 1 бал, якщо така плитка суміжна з будь-якою кількістю підприємств, і 1 бал, якщо вона суміжна з будь-якою кількістю домівок.

Плитки підприємств приносять до 2 балів кожна. Гравець отримує 1 бал, якщо така плитка суміжна з будь-якою кількістю підприємств, і 1 бал, якщо вона суміжна з будь-якою кількістю доріг.

Плитки магазинів приносять бали, тільки якщо вони суміжні або з краєм ігрового поля, або ж із дорогами, які ведуть до нього. Кількість балів за плитки магазинів залежить від зони, в якій вони містяться.

Сіра зона: 3 бали
Коричнева зона: 2 бали
Зелена зона: 1 бал

Плитки домівок приносять 2 бали за кожну окрему домівку чи кожну групу суміжних домівок. Будь-яка домівка чи група домівок, що суміжна з підприємством, не приносить жодних балів.



Підрахунок балів на стороні з виходом до моря

Плитки доріг підраховують так само, як і раніше, але кожна дорога обов'язково повинна вести до материкового краю ігрового поля.

Плитки парків приносять до 2 балів кожна. Гравець отримує 1 бал, якщо така плитка суміжна з будь-якою кількістю домівок, і 1 бал, якщо вона суміжна з морським краєм поля.

Плитки підприємств підраховують так само, як і раніше.

Плитки магазинів підраховують так само, як і раніше, але на стороні з виходом до моря зони розташовані інакше. Магазины повинні бути сполучені з материковим краєм поля.

Плитки домівок підраховують так само, як і раніше, але гравець отримує додатковий бал, якщо домівка чи група домівок суміжна з морським краєм поля.