



Видео-  
правила



2-5 ИГРОКОВ  
ВОЗРАСТ 12+

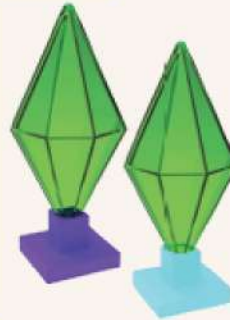


**ПРАВИЛА ИГРЫ**

## КОМПОНЕНТЫ



Части  
поля  
**x 3**



Фишки  
Пламбобов  
**x 5**



Карты  
Порядка Хода  
**x 5**



Кубик  
Взаимодействия  
**x 1**



Карты  
Заведений  
**x 6**



Карты  
Действий  
**x 115**



Планшеты  
Потребностей  
**x 5**



Карты  
Жизненных  
Целей  
**x 27**



Карты  
Домов  
**x 18**



Карты  
Легендарных  
персонажей  
**x 18**

## СТАРТОВАЯ РАСКЛАДКА



**1**  
Игровое поле

**2**  
Карты Заведений



**5**  
Колода карт  
Жизненных  
Целей

**3**  
Колода карт  
Действий и рынок  
карт Действий

**4**  
Колода карт  
и выложенные  
карты  
Легендарных  
персонажей

**6**  
Кубик  
Взаимодействия

## ПЕРЕЕЗД В НОВЫЙ РАЙОН!

- 1** Соберите игровое поле, как показано на иллюстрации выше.
- 2** Разместите карты **Заведений** на поле — по одной на каждую из шести ячеек. Вы можете выложить их стороной с любимой локацией вверх или случайным образом.
- 3** Перемешайте карты **Действий**, затем выложите 6 карт лицевой стороной вверх рядом с полем в виде двух рядов по три карты в каждом — это ваш **рынок карт Действий**. Из оставшихся карт Действий сформируйте колоду и положите её рядом, лицом вниз. Из неё вы будете добирать карты на освободившиеся места на рынке.
- 4** Перемешайте карты **Легендарных персонажей**, затем выложите 2 карты лицом вверх под рынком карт **Действий**. Из остальных карт сформируйте колоду и положите её рядом лицом вниз.
- 5** Перемешайте карты **Жизненных Целей** и сформируйте из них колоду. Положите её рядом с рынком карт **Действий**.
- 6** Поместите **кубик Взаимодействия** рядом с игровым полем.

## ЗАСЕЛЕНИЕ!



## ЗАВЕРШИТЕ ПОДГОТОВКУ К ИГРЕ ЗАСЕЛЕНИЕМ!

- 1 Каждый игрок берет планшет Потребностей, карту Порядка Хода и фишку Пламбоба одинакового цвета. Восполните все потребности на планшете, чтобы они стали зелёного цвета.
- 2 Каждый игрок берёт 2 карты Жизненных Целей и 2 карты Домов и выбирает по одной из них. Сбросьте вторую карту Жизненных Целей. А вторую карту Дома можете вернуть в коробку с игрой.
- 3 «Заселитесь», разместив вашу карту Дома рядом с границей поля, ближайшей к вам. Положите Пламбоб и выбранную карту Жизненной Цели на вашу карту Дома. Расположите планшет Потребностей под вашей картой Дома.
- 4 Игрок, который последним переезжал в реальной жизни, ходит первым. Вы также можете выбрать первого игрока любым удобным способом.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ И ПОЛУЧЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Цель игры – первым набрать 8 победных очков.

**1 ПРИМЕЧАНИЕ:** вы можете насладиться более продолжительной партией, если договоритесь играть до 10 победных очков.

Вы можете получить их 2 способами:

### 1 КАЖДАЯ ВЫПОЛНЕННАЯ ЖИЗНЕННАЯ ЦЕЛЬ — 3 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

В конце вашего хода ваша Жизненная Цель считается выполненной, если на собранных картах Действия и карте вашего Дома есть 3 СИМвола, совпадающие с СИМволами (одним из двух или обоими) на карте Жизненной Цели в любых комбинациях.

Соберите 3 таких СИМвола ...

... Например, таким образом!



### 2 ЛЕГЕНДАРНЫЕ ПЕРСОНАЖИ — 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО ЗА КАЖДОГО

Вы можете переместить Легендарного персонажа (если он **не находится** в гостях у кого-то из игроков) на вашу карту Дома, когда берёте карту Действия, на которой изображён СИМвол его/её интереса. Легендарные персонажи из Домов других игроков могут перейти на вашу карту Дома, когда выполняется действие «ЛЕГЕНДАРНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ПЕРЕХОДЯТ» (подробнее на странице 10).



### В ВАШ ХОД

Выберите **отправиться домой** или **путешествовать**, затем выполните шаги ниже. В любом случае в конце своего хода вы получаете очки (см. раздел **Подсчёт очков**), после чего ход переходит к игроку слева.

**❗ ПРИМЕЧАНИЕ:** в большинстве ходов вы будете путешествовать.

### ОТПРАВИТЬСЯ ДОМОЙ

Выберите «Отправиться домой», если вам нужно восполнить потребности или получить новую Жизненную Цель. Переместите свой Пламбоб на карту вашего Дома, затем:

#### 1 Восстановите две потребности

Выберите любые две свои потребности и восполните их, переводя из «НЕУДОВЛЕТВОРЁН» (красный) в «УДОВЛЕТВОРЁН» (зелёный).



#### 2 Возьмите одну карту Жизненной Цели, затем сбросьте одну.

Вы можете сбросить новую карту или ту, что уже была у вас.



**А**

Возьмите

**+1**



**Б**

Сбросьте

**-1**



## В ВАШ ХОД... ПРОДОЛЖЕНИЕ

### ПУТЕШЕСТВИЕ

В большинстве ходов вы будете путешествовать, перемещаясь в **Заведения** и получая новую карту **Действия**.

#### 1 Переход

Переместите ваш Пламбоб в Заведение, если значок потребности Заведения в положении «УДОВЛЕТВОРЁН» (зелёный) на вашем планшете.

- А** Эта потребность истощается, переведите её в «НЕУДОВЛЕТВОРЁН» (красный).
- Б** Возьмите карту Действия с рынка, на которой изображён хотя бы один СИМвол, совпадающий с Заведением, где вы находитесь. Разместите эту карту лицом вверх в правой части вашей карты Дома.

Некоторые карты Действий позволяют вам восполнить потребность, а у некоторых есть специальные действия, которые вы выполняете, когда берёте такую карту. Действие «Легендарные персонажи переходят» описано на странице 10.

**Восполните эту потребность!**

**Выполните это действие!**



Размещайте ваши карты Действий в стопку со сдвигом, чтобы вы могли видеть собранные СИМволы на всех картах!

**1 ПРИМЕЧАНИЕ:** вы можете перейти в любое Заведение и взять любую карту Действия, которая содержит СИМвол этого Заведения. При этом карта Действия не должна обязательно содержать СИМвол, подходящий вашей Жизненной Цели.

**💡 Подсказка:** карта Действия, которую вы берёте, должна иметь СИМвол, соответствующий Заведению, куда вы пришли. Вы можете выбрать любую карту, из тех, что соответствуют данному требованию. Выбирайте карты, СИМволы на которых соответствуют вашей Жизненной Цели или интересам Легендарных персонажей. Или карты с действиями, которые вы хотите выполнить.

ПУТЕШЕСТВИЕ... ПРОДОЛЖЕНИЕ



**2** Подружитесь с Легендарным персонажем

Переместите Легендарного персонажа (если он **не находится** в гостях у кого-то из игроков), чей СИМвол интереса совпадает с картой Действия, которую вы взяли в этот ход.

Вот это да... я заинтересована!



**3** Пообщайтесь

Если другой игрок находится с вами в одном Заведении, то вы должны пообщаться. Начиная с вас, каждый из вас бросает кубик Взаимодействия и выполняет выпавший результат:



Приятное общение



Восполните одну из ваших потребностей



Неловкое общение



Одна из ваших потребностей истощается

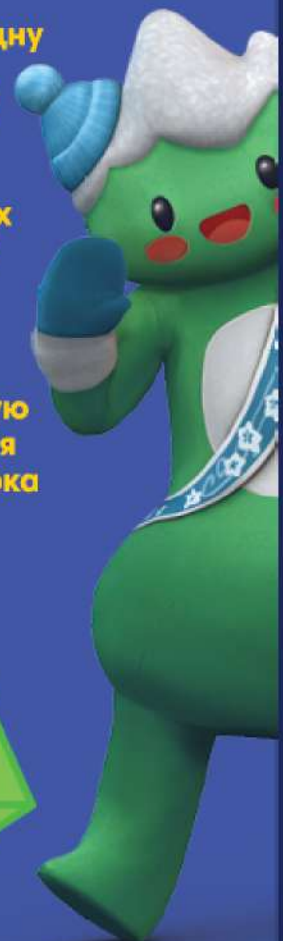


Узнали что-то новое



Возьмите одну случайную карту Действия у другого игрока

Сул-сул!



## НАЧИСЛЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ



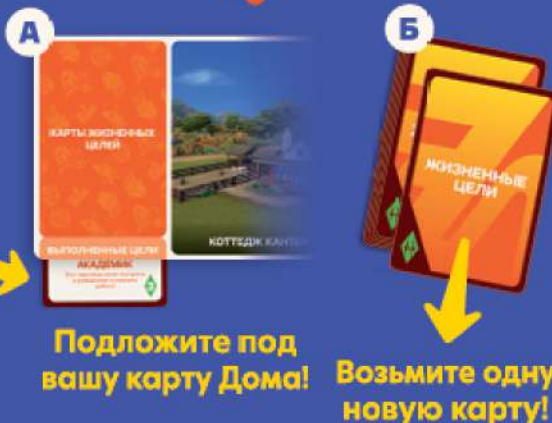
## ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА КАРТЫ ЖИЗНЕННЫХ ЦЕЛЕЙ

В конце своего хода проверьте, выполнили ли вы текущую Жизненную Цель.

Если выполнили, разместите эту карту под вашей картой Дома, чтобы были видны только название карты и победные очки.

Затем возьмите одну новую карту Жизненной Цели.

Не сбрасывайте ваши карты Действий. Они могут быть использованы для выполнения новых Жизненных Целей.



## ❗ ВАЖНО:

- Вы можете выполнить Жизненную Цель только в конце вашего хода и только одну за ход.
- Если у вас уже есть 3 СИМвола, совпадающие с новой картой Жизненной Цели, вам всё равно нужно подождать конца вашего следующего хода, чтобы её выполнить.



Последнее, что нужно сделать, — это проверить, набрали ли вы 8 или более очков. Если да, то вы немедленно побеждаете! Каждая выполненная карта Жизненных Целей приносит 3 победных очка, а Легендарные персонажи на вашей карте Дома приносят по 1 очку каждый.

Вы не можете победить в чужой ход, даже если у вас есть 8 победных очков.

## ХОД ИГРЫ

# ЛЕГЕНДАРНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ПЕРЕХОДЯТ

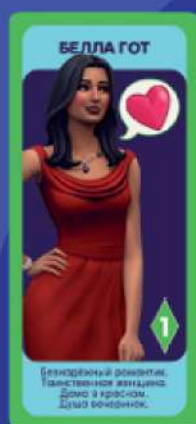


- ❗ **Примечание:** вы можете начать играть, не читая данный раздел. Вернитесь к нему, когда кто-то из игроков возьмёт карту с действием «Легендарные персонажи переходят!».

Когда кто-то из игроков берёт карту с действием «Легендарные персонажи переходят!», все Легендарные персонажи, находящиеся в Домах игроков, должны перейти в поисках другого игрока, способного их заинтересовать.

**Каждый** игрок передаёт **всех** персонажей из своего Дома игроку слева.

Вы можете оставить у себя Дома переданного вам Легендарного персонажа, если его/её интерес совпадает с СИМВОЛОМ на ваших картах Действий или на карте Дома. В противном случае передайте данного персонажа далее игроку слева. Продолжайте, пока все Легендарные персонажи не перестанут переходить. Некоторые игроки могут получить персонажей, которые были у них изначально.



Игрок 1



Игрок 2



Игрок 3



ДО

Игрок 1 берёт карту Жвачного Растения в свой ход, чем инициирует действие «Легендарные персонажи переходят!» Каждый игрок берёт своих Легендарных персонажей и передаёт их игроку слева от него:



## Белла Гот

У Игроков 2 и 3 нет ❤️, поэтому Белла проходит полный круг и возвращается к Игроку 1.

## Рори Оуклоу

У Игрока 3 нет 🐾, а у Игрока 1 есть данный СИМвол на новой карте Жвачного Растения, поэтому Игрок 1 получает Рори Оуклоу!

## Боб Панкейк

У Игрока 3 есть 🍳, поэтому он оставляет Боба Панкейка себе.



Игрок 1



Игрок 2



# ПОСЛЕ

Игрок 3



# the SIMS

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Автор Goliath. © 2025 Electronic Arts Inc. Все права защищены. Настольная игра «The Sims». Компания, уполномоченная на принятие претензий: ©2025 ТОО «ЛХСН». service@lhn.kz, 050010, Республика Казахстан, г. Алматы, Алмалинский район, ул. Ауэзова, д. 14а. Изготовитель: DSK PREMIUM SUPPLIES LTD. Адрес: No.4, Jianye Street, Xinwan, Humen, Dongguan, Guangdong, China.

Соответствует требованиям ТР ТС 008/2011 «О безопасности игрушек». Сделано в Китае. Срок службы: без ограничения. Дата изготовления: Сентябрь 2025. Осторожно, мелкие детали! Не предназначено для детей до 3 лет. Компоненты могут отличаться от изображенных. Материал: картон, пластик. Условия хранения: сухое проветриваемое помещение. Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

Авторы Goliath. © 2025 Electronic Arts Inc. Барлық құқықтар қорғалған. Sims үстел ойыны. Шағымдарды қабылдауға уәкілетті компания: ©2025 ЛХСН ЖШС-і. service@lhn.kz, 050010, Қазақстан Республикасы, Алматы қаласы, Алмалы ауданы, Әуезов көшесі, 14а. Өндіруші: DSK PREMIUM SUPPLIES LTD. Мекен-жайы: No.4, Jianye Street, Xinwan, Humen, Dongguan, Guangdong, China. ТР КС 008/2011 «Ойыншықтардың қауіпсіздігі туралы» талаптарына сәйкес келеді. Қытайда жасалған. Қызмет мерзімі: шексіз. Өндірілген күні: қыркүйек 2025. Абайлаңыз, ұсақ бөлшектер! 3 жасқа дейінгі балаларға арналмаған. Құрамдас бөліктер қорапшада көрсетілгеннен өзгеше болуы мүмкін. Құрамы: картон, пластик. Сақтау шарттары: құрғақ, салқын бөлме. Ойынның кез келген құрамдас бөліктерін авторлық құқық иелерінің рұқсатысыз көшіруге тыйым салынады.



Предупреждение!  
Не предназначено для детей  
младше 3 лет! Мелкие детали.  
Опасность закупорки  
дыхательных путей.

