

ПРАВИЛА ИГРЫ

АРХИТЕКТОРЫ!

АМИТИС

Царь Вавилона захотел подарить своей супруге, царице Амитис, прекрасный город с великолепными садами. Он приказывает вам, его лучшим архитекторам, воплотить этот проект в жизнь!

В свой ход вы выбираете одну из построек на планшете, поставив своего архитектора на доступную стопку тайлов, а затем размещаете полученный тайл в своём городе и применяете его эффект. Расположив постройки в своём городе в соответствии с вашими проектами, вы зарабатываете победные очки. А если вы будете грамотно распоряжаться своими архитекторами, то сможете снискать благосклонность царя и получить награду.

Игрок, набравший наибольшее количество очков за время строительства, будет назван лучшим архитектором Вавилона!

СОСТАВ

Условие получения
благосклонности



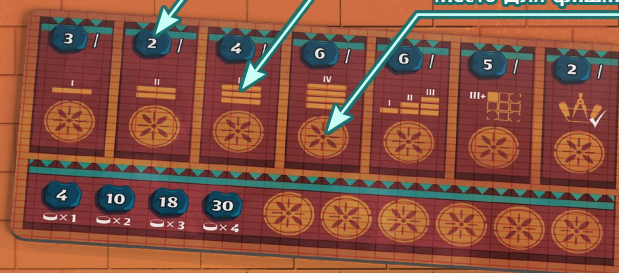
Планшет построек

Места для стопок
тайлов построек

Победные очки

Условие получения
победных очков

Место для фишки



Планшет благосклонности царя



Планшет подсчёта очков (ПО)





2 планшета игрока



12 карт построек (по 6 для каждого игрока)



20 карт проектов



8 фигурок архитекторов (по 4 для каждого игрока)



14 фишек (по 7 для каждого игрока)



Карта первого игрока



48 тайлов построек

Тип постройки

Цвет тайла

- - зелёный
- ▲ - оранжевый
- - розовый
- ★ - синий

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите между игроками планшет построек **А**, планшет благосклонности царя **Б**, и планшет подсчёта очков **В**.

На каждую из 9 ячеек планшета построек положите лицом вверх стопку из 5 тайлов построек, выбранных случайным образом **Г**. Верните 3 оставшихся тайла в коробку, не подсматривая их.

Перемешайте карты проектов и положите стопкой лицом вниз как показано на рисунке **Д**. Возьмите 3 верхние карты проектов из стопки и положите рядом лицом вверх **Е**.

Каждый игрок берёт планшет игрока **Ж**. Затем каждый игрок кладёт по одной фишке на деление 0 на планшете подсчёта очков **З** и деление +0 в области базового значения ПО на своём планшете **И**. Каждый игрок размещает рядом со своим планшетом 4 фигурки архитекторов и оставшиеся 5 фишек, формируя запас **К**.

Каждый игрок берёт 2 случайных карты проектов из стопки и кладёт их лицом вверх рядом с собой **Л**.

Каждый игрок кладёт 6 карт построек с рамкой своего цвета рядом с собой **М**. Каждую карту можно расположить стороной А или Б вне зависимости от остальных карт, при условии, что у обоих игроков карты расположены одинаковой стороной вверх. Для вашей первой игры рекомендуем выбрать сторону А для всех карт.

Случайным образом выберите того, кто начнёт игру, и положите перед ним карту первого игрока **Н**.

Да начнётся строительство!



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока.

В свой ход вы должны выполнить 4 действия.

1. Заберите своих архитекторов с планшета построек (при определённых условиях).
2. Выберите тайл постройки.
3. Разместите выбранный тайл на своём планшете игрока.
4. Получите благосклонность царя (при определённых условиях).

Теперь ход переходит к следующему игроку. Ходите по очереди, пока не наступит конец игры (см. «Конец игры» на стр. 7).

1. ЗАБЕРИТЕ СВОИХ АРХИТЕКТОРОВ С ПЛАНШЕТА ПОСТРОЕК (ПРИ ОПРЕДЕЛЁННЫХ УСЛОВИЯХ)

В начале своего хода заберите все фигурки своих архитекторов с планшета построек и верните их в свой запас, если выполнено хотя бы одно из двух условий, описанных ниже.

- Вы выставили на игровом поле 3 своих архитекторов в ряд, ортогонально или диагонально.*
- Все ваши архитекторы выставлены на планшет построек.

3. РАЗМЕСТИТЕ ВЫБРАННЫЙ ТАЙЛ НА СВОЁМ ПЛАНШЕТЕ ИГРОКА

Разместите выбранный тайл на любой ячейке на своём планшете игрока. Вы можете разместить тайл на пустой ячейке, накрыть уже размещённый тайл.

Вы не обязаны размещать новый тайл рядом с ранее выложенными. Также вы можете разместить новый тайл постройки поверх любого другого тайла.

Разместив тайл на планшете, примените его эффект. Каждая постройка имеет свой уникальный эффект (все эффекты описаны в конце правил).

Применяя эффекты, учитывайте только видимые тайлы (накрытые тайлы не учитываются, за исключением эффекта тайла сада).

2. ВЫБЕРИТЕ ТАЙЛ ПОСТРОЙКИ

Выберите одну из доступных стопок тайлов на планшете построек. Доступной является стопка, в которой есть хотя бы 1 тайл и на ней нет архитектора. Возьмите верхний тайл из этой стопки в руку. Затем поставьте своего архитектора из запаса на эту стопку.



Разместив тайл постройки и применив его эффект, вы сразу получаете победные очки (ПО) – передвиньте свою фишку на планшете подсчёта очков на необходимое количество делений.

Каждый раз, когда ваша фишка проходит полный круг на планшете подсчёта очков, перемещайте фишку базового значения ПО на своём планшете игрока на одно деление.



Пример. Марина размещает тайл резиденции на своём планшете. Согласно эффекту этой постройки, игрок должен получить по 1 ПО за каждый тип постройки, видимый на его планшете. На планшете Марины есть стена, театр, рынок и резиденция. Она немедленно получает 4 ПО и продвигает свою фишку на 4 деления вперёд на планшете подсчёта очков.



4. ПОЛУЧИТЕ БЛАГОСКЛОННОСТЬ ЦАРЯ (ПРИ ОПРЕДЕЛЁННЫХ УСЛОВИЯХ)

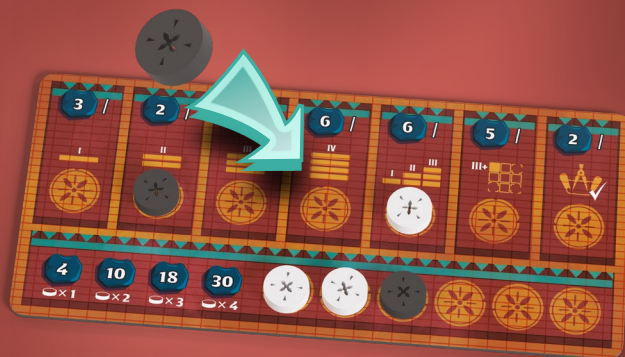


Если, выставив архитектора на планшет построек, вы завершили ряд из 3 фигурок* (ортогонально или диагонально), вы получаете благосклонность царя.

Поместите одну свою фишку из запаса на любое свободное место на планшете благосклонности царя, чтобы получить дополнительные ПО в конце игры.

В каждой ячейке планшета благосклонности царя может стоять только одна фишка. После того как фишка размещена, её нельзя убрать или передвинуть. Только игрок, выставивший эту фишку, претендует на ПО за эту ячейку.

Подробное описание всех условий получения дополнительных ПО за благосклонность описаны в конце правил.



Пример. Разместив своего архитектора, Марина закончила диагональ из 3 фигурок. Она может разместить одну фишку из запаса на свободном месте на планшете благосклонности. Она выбирает 4-ю колонку. Теперь каждая стопка из 4 тайлов на её планшете принесёт ей 6 очков в конце игры.

ПРОЕКТЫ

Карты проектов – это цели, выполнение которых принесёт ПО в конце игры. На этих картах схематично изображено расположение определённых построек относительно друг друга.

Если вам удастся расположить постройки на своём планшете игрока в соответствии с картой проекта, покажите карту проекта сопернику, чтобы он проверил правильность выполнения её условия. Если проект выполнен верно, положите карту проекта лицом вниз рядом со своим планшетом игрока в стопку выполненных проектов. В ином случае верните карту проекта на её прежнее место – вы всё ещё можете попробовать выполнить этот проект.

Карту проекта можно поворачивать любым образом. Проверая, выполнен ли проект, учитывайте только видимые тайлы построек на планшете.



Выполнив проект, не продвигайте фишку на планшете подсчёта очков сразу – вы получите ПО за проекты в конце игры.

Нельзя использовать зеркальное расположение тайлов построек для выполнения проекта.



В начале игры у вас есть только 2 карты проектов. Чтобы получить больше карт проектов, размещайте тайлы дворца в своём городе (см. сс. 7-8 «ПОСТРОЙКИ»).



Карты проектов в середине стола не доступны для выполнения до тех пор, пока вы не возьмёте их себе с помощью эффекта тайла дворца.

Примечание. Вы можете выполнить несколько проектов за один ход. Возможно даже получить и выполнить проект в один и тот же ход.

Пример. На одном из проектов Марины изображён квадрат, состоящий из двух оранжевых треугольников и двух синих звёзд. На планшете Марины видимые тайлы образуют такой же квадрат. Марина показывает сопернику свою карту проекта. Затем она переворачивает карту лицевой стороной вниз и кладёт её рядом со своим планшетом. Этот выполненный проект принесёт ей 10 ПО в конце игры.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра подходит к концу, когда заканчиваются тайлы в двух стопках на планшете построек.



Если последний тайл из второй опустевшей стопки взял первый игрок, соперник делает ещё один ход, после чего игра заканчивается. В ином случае игра завершается сразу в конце хода игрока, взявшего последний тайл.

Игроки подсчитывают ПО.

Чтобы определить итоговый результат суммируйте:

- ПО, полученные во время игры, отмеченные на планшете подсчёта очков;
- ПО за все выполненные проекты;
- ПО за благосклонность царя, если выполнены условия её получения.

Игрок, набравший больше победных очков, становится лучшим архитектором Вавилона. В случае ничьей царь признаёт заслуги обоих архитекторов, и оба игрока объявляются победителями.



Примечание. невыполненные проекты не приносят и не отнимают ПО.

ЭФФЕКТЫ

ПОСТРОЙКИ

Сторона А



САД. Посчитайте количество тайлов в стопке, на которую вы только что положили сад (включая и сам тайл сада). Получите 1 ПО за каждую стопку на вашем планшете, содержащую точно такое же количество тайлов (включая эту стопку).



РЫНОК. Посчитайте количество видимых на вашем планшете игрока тайлов того же цвета, что и этот тайл рынка (включая этот тайл). Получите 2 ПО каждый из этих тайлов.



СТЕНА. Получите 2 ПО за каждый видимый тайл стены, расположенный по краям вашего планшета игрока (включая этот тайл, если он находится с краем).



ДВОРЕЦ. Возьмите одну из 3 открытых карт проектов (затем откройте новую карту взамен той, что вы забрали) или возьмите одну карту с верха стопки карт проектов. Затем получите 1 ПО за каждый тайл дворца (любого цвета), видимый на вашем планшете игрока (включая этот тайл).



РЕЗИДЕНЦИЯ. Получите по 1 ПО за каждый тип здания, видимый на вашем планшете игрока (включая резиденцию).



ТЕАТР. Получите по 1 ПО за каждого архитектора (как вашего, так и соперника), находящегося на планшете построек в тот момент, когда вы размещали этот тайл.

ЭФФЕКТЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ПОСТРОЙКИ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Сторона Б



САД. Посчитайте количество тайлов в стопке, на которую вы только что положили сад (включая сам тайл сада). Получите 2 ПО за каждый из этих тайлов.



РЫНОК. Посчитайте количество видимых тайлов на вашем планшете игрока, не совпадающих по цвету с этим тайлом рынка (даже если их цвета совпадают друг с другом). Получите 1 ПО за каждый из этих тайлов.



СТЕНА. Посчитайте количество видимых тайлов стены, расположенных по углам вашего планшета игрока (включая этот тайл, если он расположен в углу). За 1, 2, 3 или 4 тайла получите 1, 4, 8 или 10 ПО соответственно.



ДВОРЕЦ. Выполните только одно из следующих действий:

- **ВЗЯТЬ КАРТУ.** Возьмите одну из 3 открытых карт проектов (затем откройте новую карту взамен той, что вы забрали) или возьмите одну карту с верха стопки карт проектов.
- **ПОЛУЧИТЬ ПО.** Посчитайте общее количество карт выполненных проектов (ваших и соперника) и получите 1 ПО за каждую из этих карт.



РЕЗИДЕНЦИЯ. Получите 2 ПО за каждый видимый тайл рынка и тайл резиденции на вашем планшете игрока (включая этот тайл).



ТЕАТР. Получите 2 ПО за каждого вашего архитектора, находящегося на планшете построек в тот момент, когда вы размещали этот тайл.

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

I

Получите 3 ПО за каждую стопку тайлов на вашем планшете игрока, состоящую ровно из 1 тайла.

II

Получите 2 ПО за каждую стопку тайлов на вашем планшете игрока, состоящую ровно из 2 тайлов.

III

Получите 4 ПО за каждую стопку тайлов на вашем планшете игрока, состоящую ровно из 3 тайлов.

IV

Получите 6 ПО за каждую стопку тайлов на вашем планшете игрока, состоящую ровно из 4 тайлов.

Получите 6 ПО за каждый ряд или колонку на вашем планшете игрока, которая образует лесенку, то есть состоит из стопок тайлов высотой строго в 1, 2 и 3 тайла соответственно (возможен обратный порядок)*. Диагонали в данном случае не учитываются.



III+



Получите 5 очков за каждую стопку высотой как минимум 3 тайла, расположенную в угловой ячейке вашего планшета игрока.



Получите дополнительно 2 ПО за каждую вашу выполненную карту проекта.



НИЖНИЙ РЯД Получите 4, 10, 18 или 30 ПО если вы расположили 1, 2, 3 или 4 свои фишки в этой части планшета благосклонности.

ПЛАНШЕТ ПОСТРОЕК



Получите благосклонность царя, выстроив в ряд (ортогонально или диагонально) 3 фигурки своих архитекторов.