



ПАРЯЩИЙ ГОРОД

АДАМ УАЙЗ • ГЭВАН БРАУН • СЕБАСТЬЕН ПОШОН

ПРАВИЛА ИГРЫ



ОБ ИГРЕ

Добро пожаловать в величественный город, парящий в облаках и посвящённый искусству, науке и красоте! Вы — гениальные новаторы своего времени, и вам предстоит застроить город, однако лишь один запомнится потомкам как величайший мастер.

Покажите, чего вы достойны, — выигрывайте торги за участки под строительство, заручайтесь поддержкой жителей города и меценатов и возведите настоящий шедевр!

См. видеоправила от канала Carton Space: crowdgames.ru/collection/pariaschii-gorod



2—4 30—75 От 14 лет

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Адам Уайз, Гэван Браун, Себастьян Пошон.

Развитие игры: Пол Саксберг.

Ведущий иллюстратор: Эндрю Босли.

Иллюстраторы: Дамьен Маммолити, Джеймс Ван Никерк.

Графический дизайн: Джеймс Ван Никерк, Гэван Браун, Ги Ландграф, Лейн Хьюбер, Эндрю Уолл.

Редактура правил: Адам Уайз, Пол Саксберг, Ги Ландграф, Робин Гордон.

Дизайн фигурок: Джеймс Ван Никерк.

Прототипы фигурок: Гэбриел Мартин (Tray Forge), Эриберто Валле.

Дизайн органайзера: Гэбриел Мартин (Tray Forge).



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Редактор: Анастасия Гребенникова.

Переводчик: Алла Зайцева.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Михаил Кузнецов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru.

Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



СОСТАВ ИГРЫ



Центральная платформа и 4 внешние платформы (и 5 трёхмерных оснований для них)



Игровое поле



4 двусторонних планшета игроков



4 жетона меценатов (лицевые стороны)



2 жетона награды и 2 универсальных жетона



Большой и малый ключи от города



16 жетонов покровительства меценатов (по 4 с каждой буквой)



40 жетонов районов (по 10 каждого цвета)



Мешочек



4 карты личных целей



5 карт панорам



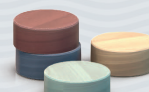
20 карт шедевров



Карта контроля платформы



Памятка



4 множителя очков



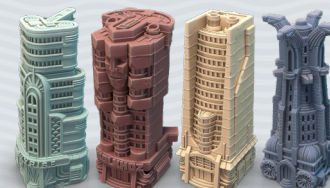
4 дирижабли (для подсчёта очков престижа)



16 низких зданий (по 4 каждого цвета)



20 средних зданий (по 5 каждого цвета)



12 высоких зданий (по 3 каждого цвета)



4 шедевра (по 1 каждого цвета)

На дальнейших иллюстрациях изображены здания и шедевры из обычного (а не коллекционного) издания игры.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

- 1 Положите **игровое поле** в центр стола. По краям поля изображена шкала престижа (шкала победных очков).
- 2 Возьмите столько случайных **внешних платформ**, сколько игроков (👤) участвует в партии. Разложите их на поле в любом порядке, как показано на примере справа (углублениями к центру поля).
- 3 Поместите **центральную платформу** так, чтобы её мосты попали в соответствующие углубления внешних платформ.
- 4 В зависимости от количества игроков уберите в коробку следующие жетоны:
4 игрока (👤👤👤👤): ничего не убирайте.
3 игрока (👤👤👤): уберите 1 универсальный жетон, 1 жетон награды и по 3 жетона районов каждого цвета.



2 игрока (👤👤): уберите по 2 жетона покровительства меценатов с каждой буквой и по 5 жетонов районов каждого цвета.



- 5 Поместите в мешочек оставшиеся **универсальные жетоны, жетоны районов, награды и покровительства меценатов**. Перемешайте их.

- 6 По одному берите из мешочка случайные жетоны и выкладывайте их поочерёдно в районы (цветные участки) на платформах.

Начните выкладывать жетоны с угла любой платформы и двигайтесь по часовой стрелке, пока не выложите в каждый район по одному жетону, — так распределение будет случайным.

- 7 Перемешайте 20 **карт шедевров** и положите **лицевой стороной вниз** перед каждым игроком по 3 карты шедевра (по 5 карт при игре вдвоём). Оставшиеся карты шедевров уберите в коробку, не глядя на их лицевые стороны.

- 8 Перемешайте 4 **карты личных целей**. Каждый игрок берёт по 1 случайной карте личной цели и кладёт перед собой **лицевой стороной вниз**. Оставшиеся карты личных целей (если есть) уберите в коробку, не глядя на их лицевые стороны.

- 9 Положите **карту контроля платформы** лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.

- 10 Перемешайте 5 **карт панорам**, возьмите 2 случайные и положите их лицевой стороной вверх рядом с картой контроля платформы. Оставшиеся карты панорам уберите в коробку.

- 11 Перемешайте 4 **жетона меценатов** и поместите их **лицевой стороной вниз** (значениями вниз) в случайном порядке в ячейки меценатов (A, B, C и D) на игровом поле.

- 12 Положите **большой ключ от города** рядом с игровым полем.

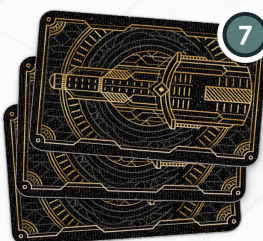
- 13 В партии **втроем (👤👤👤)** или **вчетвером (👤👤👤👤)** дополнительно положите **малый ключ от города** рядом с игровым полем.



Это партия для 3 игроков, поэтому на поле только 3 внешние платформы.



ПОДГОТОВКА



ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- Каждый игрок выполняет следующие действия:
- 14 Выбирает любой **планшет игрока** (он определит цвет участника на эту партию) вместе со стороной и кладёт перед собой изображением новатора вверх (см. описание персонажей на с. 10—11).
 - 15 Берёт 1 **дирижабль** и 1 **множитель очков** своего цвета и помещает дирижабль на деление «0» шкалы престижа. Множитель можно использовать при подсчёте очков (см. «Конец 2-й эпохи», с. 9).
 - 16 Берёт 12 **зданий** и 1 **шедевр** своего цвета. Если играете вдвоём (2), возьмите по 2 шедевры: каждый игрок берёт любую фигурку шедевры, не участвующую в партии, и множитель очков того же цвета (чтобы отметить карту шедевры, связанную с шедевры этого цвета).

- 17 На основании каждого здания указан номер — это величина ставки на аукционе. У некоторых зданий ниже номера есть точка. Каждый игрок кладёт свой шедевр и все здания с точкой **слева** от своего планшета — эти компоненты можно использовать только во 2-й эпохе.



Вместе с планшетом каждый игрок получает набор уникальных зданий. В последующих партиях выбирайте разные планшеты и пробуйте другие варианты раскладки вокруг поля.

Если вы играете впервые, советуем посмотреть свои карты шедевры позднее — в конце 1-й эпохи. Так вы сможете осваивать игру, не отвлекаясь на дополнительные правила раньше времени.



ПОДГОТОВКА К ПЕРВОМУ АУКЦИОНУ

- 20 Любым способом выберите игрока, который начнёт первый аукцион.



КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — набрать к концу партии больше всего очков престижа. Участники получают очки престижа в конце каждой из двух эпох, а также сразу же, как только построят свой шедевр.

ЭПОХИ

Партия длится 2 эпохи. В каждой эпохе участники проводят серию аукционов и победитель каждого аукциона строит своё сооружение. В 1-й эпохе можно строить только здания без точки.

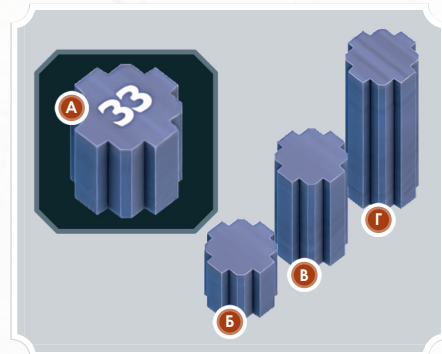
- 1-я эпоха завершится, когда **один из игроков** построит все свои здания для 1-й эпохи (без точки).
- 2-я эпоха завершится, когда **все игроки** построят все свои здания и шедевры.

ЗДАНИЯ И СТАВКИ

У каждого **здания** на основании указан номер — это величина ставки **А**. Если здание стоит номером вверх (неважно, рядом с планшетом игрока или на платформе) — это **ставка**.

Ставки, которые участник ещё не сделал, стоят справа от его планшета — это **доступные ставки**. Игрок всегда держит их номерами вверх в порядке возрастания чисел. Все участники должны видеть, какие номера у него остались.

Когда игрок объявляется победителем аукциона, он переворачивает свою победную ставку номером вниз — теперь это построенное здание. С этого момента учитывайте только высоту здания, а не его номер. Здания бывают низкие **Б**, средние **В** и высокие **Г**.



ПЛАТФОРМЫ

На игровом поле всего может быть 5 парящих платформ: 1 центральная **А** и 4 внешние **Е** вокруг неё.



В конце каждой эпохи игрок, у которого на платформе больше всего высоких зданий (шедевры не учитываются), **контролирует** эту платформу и получает 5 очков престижа. Проверьте, кто контролирует каждую из платформ (см. «Очки за контроль платформ», с. 9).

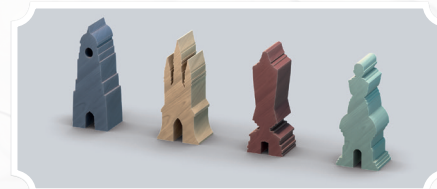


ШЕДЕВРЫ

Во 2-й эпохе каждый игрок сможет построить свой шедевр. В конце 1-й эпохи участник выберет одну из 3 карт шедевров, полученных при подготовке к игре, а 2 другие уберёт в коробку. Построив свой шедевр, игрок **немедленно** применяет свойство, указанное на выбранной карте.

У шедевров на основании нет номеров — если игрок поместил шедевр на платформу, он сразу же выигрывает аукцион.

И шедевры, и здания — это **сооружения**, но шедевры не считаются **зданиями**. У шедевров нет высоты (они не низкие, не средние и не высокие, если не сказано другое) и они **не учитываются** при подсчёте очков за контроль платформ. Аукцион нельзя начать с шедевра (исключения: если у вас нет других доступных ставок и/или у вас есть карта шедевра «Новый Капитолий»).



КАРТЫ ШЕДЕВРОВ



На каждой карте шедевра указан её порядковый номер **Ж** и свойство **З**. Игрок **немедленно** применяет свойство карты, как только построил свой шедевр.

Участник, у которого карта шедевра с меньшим порядковым номером, делает первую ставку в аукционе в следующих случаях:

- В начале 2-й эпохи.
- Когда любой игрок построил своё последнее сооружение во 2-й эпохе (см. «Определите, кто начинает аукцион», с. 8).

При игре вдвоём (когда у каждого по 2 шедевра) участники складывают порядковые номера **Ж** обеих своих выбранных карт и аукцион начинает игрок

с меньшей суммой. При ничьей первым ставку делает тот, у кого карта шедевра с меньшим порядковым номером.

РАЙОНЫ

Районы — это цветные участки на платформах, где игроки делают ставки и строят сооружения. В каждом районе можно сделать только одну ставку и построить только одно сооружение.

При подготовке к игре вы поместили по одному случайному жетону в каждый район.

Всего в игре 4 цвета районов, и в каждом из них живёт определённая фракция горожан:

- в **жёлтых** **И** — философы;
- в **зелёных** **К** — биологи;
- в **белых** **Л** — художники;
- в **коричневых** **М** — изобретатели.



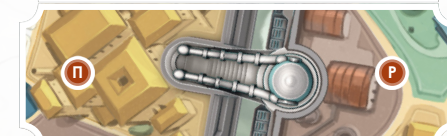
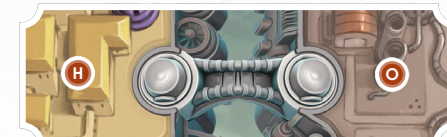
СВОБОДНЫЕ РАЙОНЫ

Свободный район — это район, в котором нет ставки или сооружения. На примере выше **районы И и К — свободные**.

СОСЕДСТВУЮЩИЕ РАЙОНЫ

Два района соседствуют друг с другом, если у них есть общая граница. Если районы соединены лишь дирижаблем или озером, они не соседствуют друг с другом. На примере выше **район И соседствует с районами К и М, но не соседствует с районом Л**.

Районы, соединённые мостом, также соседствуют друг с другом. На примерах ниже районы **Н и О** соседствуют, как и районы **П и Р**.



ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ

При подготовке к игре участники берут по одной карте личной цели.

В конце игры, если участник достиг указанной на карте цели, он получает 10 очков престижа.



Синий игрок достиг личной цели — построил сооружения не менее чем в 4 районах изобретателей (коричневых).

КАРТЫ ПАНОРАМ

Карты панорам приносят очки престижа за сооружения рядом с определёнными элементами на платформах.

За карты панорам игроки получают очки в конце каждой эпохи. При этом участник получает очки за **каждый** случай, когда выполнил условие карты.



Синий игрок выполнил условие карты панорамы «Дирижабли» только один раз.

ЖЕТОНЫ НА ПЛАТФОРМАХ

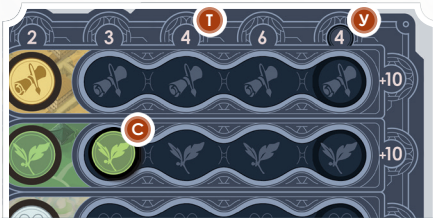
Каждый раз, построив сооружение в районе с жетоном (с универсальным жетоном, жетоном района, награды или покровительства мецената), игрок немедленно забирает этот жетон и помещает на свой планшет.

ЖЕТОНЫ РАЙОНОВ



Жетоны районов бывают 4 цветов, и каждый из них соответствует одной из фракций горожан (см. «Районы», с. 6).

Когда игрок забирает с платформы жетон района, он помещает его в **крайнюю левую** свободную ячейку соответствующей шкалы на своём планшете **С**. Это повышает очки престижа **Т** за каждое его сооружение в районах такого цвета (см. «Очки за сооружения» в разделе «Конец 2-й эпохи», с. 9).

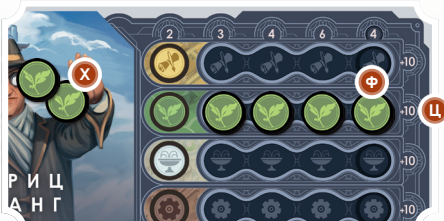


Однако если к концу партии у вас будет **ровно 4 жетона** одного цвета **У**, это принесёт **меньше** очков, чем если бы было 3 жетона.

В начале игры у всех участников уже есть по 1 жетону района каждого цвета — они напечатаны на планшете (в колонке с 2 очками престижа). Забрав первый жетон каждого из 4 цветов, игрок поместит его на соответствующую шкалу в колонку с 3 очками.

ВЫШЕ К ЗВЁЗДАМ!

Если игрок забрал жетон района (или универсальный жетон), для которого уже нет места на шкале **Ф**, он помещает его на изображение новатора **Х** на своём планшете — каждый такой жетон принесёт ему 10 очков престижа в конце игры **Ц**!



ЖЕТОНЫ ПОКРОВИТЕЛЬСТВА МЕЦЕНАТОВ



Жетоны покровительства меценатов — это чёрные жетоны с буквами А, В, С и D. Игрок, забравший такой жетон, выполнил заказ одного из 4 знаменитых меценатов (изображены на игровом поле) и получил его покровительство.



Забрав жетон покровительства мецената, игрок помещает его на изображение новатора на своём планшете.



Буква на жетоне обозначает, к какому из 4 меценатов относится этот жетон.

МЕЦЕНАТЫ



При подготовке к игре вы распределили случайные жетоны меценатов по соответствующим ячейкам на поле. На протяжении партии каждый такой жетон связан с одним из 4 меценатов. На лицевой стороне жетона мецената указано, сколько очков престижа принесёт каждый жетон покровительства с соответствующей буквой.

Если у вас есть жетон покровительства мецената, вы можете в любое время смотреть значение соответствующего жетона мецената, не показывая соперникам.



Пример. Вы забрали жетон покровительства мецената с буквой В. Посмотрите на лицевую сторону жетона мецената В, не показывая другим игрокам. Теперь вы знаете, что каждый жетон В в конце партии принесёт 4 очка престижа, но не обязаны сообщать об этом соперникам.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ

Универсальный жетон считается жетоном района любого цвета. Забрав такой жетон, игрок помещает его в ячейку любой шкалы на своём планшете — теперь это жетон соответствующего цвета. До конца партии такой жетон нельзя перемещать на другую шкалу.

Такой жетон можно поместить на новатора, если заполнена любая шкала (см. «Выше к звёздам!» ранее).

ЖЕТОНЫ НАГРАДЫ

Забрав жетон награды, игрок помещает его на изображение новатора на своём планшете. В конце 2-й эпохи жетон награды принесёт своему владельцу по 1 очку престижа за каждый компонент на его новаторе — за жетоны районов, покровительства меценатов, сами жетоны награды и ключи от города (см. «Очки за жетоны» в разделе «Конец 2-й эпохи», с. 9).



АУКЦИОН

Партия состоит из серии аукционов, в которых игроки по очереди (по часовой стрелке) выбирают — **перебить последнюю ставку** или **спасовать**. Когда все игроки спасовали (никто не хочет или не может перебить последнюю ставку), аукцион завершается. Участник, сделавший последнюю ставку, выигрывает аукцион и строит сооружение.

Свою ставку нельзя перебить. Если снова наступает ваш ход, а ваша ставка по-прежнему самая высокая — значит, все соперники спасовали, а вы победили в этом аукционе.

Чтобы провести аукцион, пройдите по порядку следующие этапы:

1 ОПРЕДЕЛИТЕ, КТО НАЧИНАЕТ АУКЦИОН

Аукцион всегда начинает **победитель последнего аукциона**, за исключением следующих случаев:

- **Начало 1-й эпохи.** Первый аукцион начинает участник, которого выбрали при подготовке к игре.
- **Начало 2-й эпохи.** Первый аукцион начинает участник с меньшим порядковым номером на карте шедевра.
- **Любой игрок построил своё последнее сооружение во 2-й эпохе.** Следующий аукцион начинает участник с меньшим порядковым номером на карте шедевра среди оставшихся.

2 СДЕЛАЙТЕ НАЧАЛЬНУЮ СТАВКУ

Игрок, который начинает аукцион, делает ставку — выбирает своё сооружение справа от планшета и ставит его номером вверх в свободный район. Такой район должен:

- находиться на центральной платформе **А**
- ИЛИ**
- соседствовать с районом на любой платформе, где уже построено сооружение **любого игрока Б**.

Ставки, которые игроки поместили в районы, остаются там номерами вверх до окончания аукциона.

Аукцион нельзя начать с шедевра (исключения: если у вас нет других доступных ставок и/или есть карта шедевра «Новый Капитолий»).

3 ПРОДОЛЖИТЕ АУКЦИОН

Каждый раз, сделав ставку, игрок передаёт право хода следующему участнику по часовой стрелке. В свой ход игрок выполняет одно из 3 действий на выбор:

- **Перебить ставку.** Сделайте более высокую ставку в любом свободном районе по соседству с последней ставкой (можно через мост).
- **Спасовать.** Скажите «пас». Если вы спасовали, то больше не участвуете в этом аукционе.
- **Построить шедевр (только во 2-й эпохе).** Постройте свой шедевр в любом свободном районе по соседству с последней ставкой.

4 ЗАВЕРШИТЕ АУКЦИОН

Аукцион завершается в одном из следующих случаев:

- Спасовали все игроки, кроме того, кто сделал последнюю ставку.
- По соседству с районом, где сделали последнюю ставку, нет свободных районов.
- Любой игрок сделал ставку своим шедевром (свойство некоторых карт шедевров позволяет проигнорировать это правило и перебить такую ставку).

Владелец последней ставки побеждает в аукционе. **После завершения аукциона пройдите по порядку следующие этапы:**

1. Победитель аукциона переворачивает победную ставку номером вниз — теперь это построенное сооружение **В**. Шедевр сразу строите основанием вниз.
2. Верните все проигравшие ставки их владельцам **Г**. Игроки ставят их справа от своих планшетов (и могут использовать в будущих аукционах).
3. Победитель аукциона забирает жетон (если есть) из района, в котором только что построил сооружение **А** (см. «Жетоны на платформах», с. 7).
4. Если победитель аукциона построил шедевр, он немедленно применяет свойство своей карты шедевра.

После этого начните следующий аукцион. Проводите аукционы (снова с 1 по 4 этап), пока не наступит конец эпохи (см. «Эпохи и подсчёт очков», с. 9).



В этом примере такой порядок хода игроков: Красный, Бирюзовый, Жёлтый, Синий. Красный игрок начинает аукцион и ставит здание с номером 24 основанием вверх в район по соседству с районом, где уже есть сооружение (бирюзовое). Бирюзовый игрок пасует. Жёлтый ставит 32, перебивая ставку Красного. Синий ставит 64, а Красный перебивает её ставкой 72. Бирюзовый пропускает ход, поскольку уже спасовал. Жёлтый пасует, а Синий повышает до 91. Красный наконец пасует. Все, кроме Синего игрока, спасовали, поэтому участники завершают аукцион, как описано в этапе 4.



Синий игрок победил в аукционе, поэтому переворачивает свою ставку номером вниз — строит здание. Он забирает белый жетон района и помещает на свой планшет. Проигравшие ставки возвращаются владельцам.

КОНЕЦ 1-Й ЭПОХИ

Как только **любой игрок** построил своё последнее здание для 1-й эпохи (без точки), эта эпоха завершается. Пройдите по порядку следующие этапы:

1 ОЧКИ ЗА КОНТРОЛЬ ПЛАТФОРМ

Игроки, контролирующие платформы, получают по 5 очков престижа. Определите, кто контролирует каждую из платформ (отдельно учтите центральную):

- Платформу контролирует игрок, у которого на ней больше всего **высоких** зданий.
- При ничьей (или если на этой платформе нет высоких зданий) платформу контролирует претендент, у которого на ней больше **средних** зданий.
- Если ничья сохраняется, платформу контролирует претендент, у которого на ней больше **низких** зданий.
- Если по-прежнему ничья, все претенденты контролируют эту платформу и получают по 5 очков престижа.



Красный игрок получает 5 очков престижа за контроль платформы — только он построил на ней высокое (В) здание.



У Красного и Синего игроков одинаковое количество высоких (В) и средних (С) зданий, поэтому они оба получают по 5 очков престижа.

2 ОЧКИ ЗА КАРТЫ ПАНОРАМ

Каждый игрок, если выполнил условия на картах панорам (Е), получает указанные на них очки престижа (Ж) (за одну карту можно получить очки несколько раз).

Одно сооружение может соответствовать условиям обеих карт панорам, и с его помощью можно несколько раз выполнить условие одной и той же карты.



Жёлтый игрок дважды выполнил условие карты «Дирижабли» и получает 6 очков престижа. Кроме того, он получает 2 очка престижа за карту «Мельницы».

3 ВЫБЕРИТЕ КАРТЫ ШЕДЕВРОВ

Каждый игрок выбирает одну из 3 своих карт шедевров и одновременно с соперниками раскрывает её.

В партиях вдвоём каждый участник выбирает ещё одну карту шедевра, раскрывает её и кладёт на неё множитель очков того же цвета, что и вторая его фигурка шедевра.

Оставшиеся карты шедевров уберите в коробку. Игрок с меньшим порядковым номером (3) на карте шедевра начнёт первый аукцион во 2-й эпохе.

4 ВОЗЬМИТЕ СООРУЖЕНИЯ ДЛЯ 2-Й ЭПОХИ

Каждый игрок перекладывает компоненты, лежащие слева от своего планшета, на правую сторону: свой шедевр (2 шедевра в партии вдвоём) и 5 зданий для 2-й эпохи (с точкой), затем располагает все свои здания в порядке возрастания номеров.

2-Я ЭПОХА: ПОСЛЕДНЕЕ СООРУЖЕНИЕ

Когда во 2-й эпохе любой игрок построит своё последнее сооружение,

следующий аукцион начнёт участник с меньшим порядковым номером на карте шедевра среди оставшихся.

Игрок, первым построивший все свои сооружения во 2-й эпохе, кладёт **большой ключ от города** на изображение новатора на своём планшете — в конце игры этот ключ принесёт 10 очков престижа.

В игре вдвоём (2) или вчетвером (4) участник, вторым построивший все свои сооружения во 2-й эпохе, кладёт **малый ключ от города** на изображение новатора на своём планшете — в конце игры этот ключ принесёт 4 очка престижа.

КОНЕЦ 2-Й ЭПОХИ

Как только **все** игроки построили свои последние сооружения, 2-я эпоха завершается. Участники получают очки, как описано ниже:

1 ОЧКИ ЗА КОНТРОЛЬ ПЛАТФОРМ

Игроки получают очки за контроль платформ по тем же правилам, что и в конце 1-й эпохи (см. выше).

У шедевров нет высоты (исключение: шедевр с картой «Мастерская»), поэтому они **не учитываются** при подсчёте очков за контроль платформ.

2 ОЧКИ ЗА КАРТЫ ПАНОРАМ

Игроки получают очки за карты панорам по тем же правилам, что и в конце 1-й эпохи (см. выше).

Шедевры **учитываются** для условий карт панорам (если подходят).

3 ОЧКИ ЗА ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Все участники раскрывают свои карты личных целей. Если игрок достиг личной цели, он получает очки престижа, указанные на карте.

4 ОЧКИ ЗА ЖЕТОНЫ

Жетоны покровительства меценатов. Переверните на игровом поле все жетоны меценатов значением вверх. За каждый свой жетон покровительства мецената игрок получает столько очков престижа, сколько указано на соответствующем жетоне мецената (см. «Жетоны покровительства меценатов», с. 7).

Жетоны районов. Игроки получают по 10 очков престижа за каждый жетон района и универсальный жетон на изображении своего новатора (а не на шкале планшета) (см. «Выше к звёздам!», с. 7).

Ключи от города. Большой ключ приносит владельцу 10 очков престижа, а малый — 4 очка.

Жетоны награды. Каждый жетон награды приносит своему владельцу по 1 очку престижа за **каждый** компонент на его новаторе — жетон района, универсальный жетон, жетон покровительства мецената, сам жетон награды и ключ от города.

5 ОЧКИ ЗА СООРУЖЕНИЯ

Игроки одновременно считают, сколько у них сооружений в районах философов (жёлтых). За каждое такое сооружение участник получает столько очков престижа, сколько указано над ячейкой с крайним правым жетоном на жёлтой шкале (☺) на его планшете. Для удобства подсчёта убирайте с игрового поля сооружения, за которые получили очки.

Обратите внимание, что, если игрок не поместил ни одного жетона на эту шкалу, каждое сооружение в соответствующем районе всё равно принесёт 2 очка престижа (И).



Таким же способом посчитайте очки за сооружения в районах других цветов — в зелёных (К), белых (Л) и коричневых (М).

На примере выше Синий игрок, забрав универсальный жетон (?), поместил его на шкалу изобретателей (коричневую).

Синий игрок получает 6 очков престижа (Л) за каждое своё сооружение в районах художников (Н).

Примечание. Если игрок набрал больше 99 очков, он кладёт множитель своего цвета на деление «0», отмечая, что у него уже есть 100 очков. Затем продолжает начислять очки как обычно, с помощью дирижабля.

КОНЕЦ ИГРЫ

После подсчёта очков в конце 2-й эпохи **побеждает игрок, набравший больше всего очков престижа**. В случае ничьей побеждает претендент, который раньше построил своё последнее сооружение.



ФРИЦ ЛАНГ

(5.12.1890 — 2.08.1976 гг.)

Знаменитый режиссёр, сценарист и основоположник нескольких новых жанров кино. Многие его работы — признанные шедевры визуальной композиции, способные долго держать зрителей в напряжении.

Фриц Ланг — один из представителей немецкой школы экспрессионизма. Наиболее известные его фильмы — **«Метрополис»** и **«М»**. У Ланга была репутация жёсткого режиссёра, с которым очень непросто сработаться, а его монокль только подчёркивал этот образ.

При нацистском режиме в Германии был запрещён к показу фильм **«Завещание доктора Мабузе»**. Опасаясь преследований из-за своего частично еврейского происхождения, Ланг бежал в Париж, а позднее в США.

Считается, что Фриц Ланг создал и развил множество жанров кино, в том числе нуар, развлекательный военный жанр, а также фильмы о серийных убийцах. В последних он часто поднимал темы психологического конфликта, паранойи, предопределённости судьбы и неоднозначности морального выбора.

Представляет стиль: немецкий экспрессионизм, неоготика.

Строительный материал: сланец.



ВЕРА МУХИНА

(1.07.1889 — 6.10.1953 гг.)

Выдающийся советский скульптор и художница с мировым именем. Её руке принадлежат величайшие произведения советского искусства. Она была яркой представительницей социалистического реализма — и по стилю, и по идеологии.

Мухина занималась живописью и скульптурой в России, Франции и Италии. Перед началом Первой мировой войны она вернулась в Россию. В последующие годы советские скульпторы часто получали государственные заказы на городские памятники. Тогда же Мухина стала одним из признанных мастеров.

Самое известное её творение — огромная скульптура **«Рабочий и колхозница»**. Скульптура создавалась для Всемирной выставки 1937 года в Париже, но позже её перевезли в Москву. Этот шедевр славился не только масштабом, но и великолепным исполнением. Композиция из нержавеющей стали — первая в мире сварная скульптура. Среди других известных работ Мухиной — **«Наука»**, парные скульптуры **«Хлеб»** и **«Плодородие»**, **«Земля»** и **«Вода»**, а также памятники Петру Чайковскому и Максиму Горькому.

Представляет стиль: брутализм и социалистический реализм.

Строительный материал: кирпич.



ТАМАРА ЛЕМПИЦКАЯ

(16.05.1898 — 18.03.1980 гг.)

Художница польского происхождения, чья творческая карьера проходила во Франции и США. Наибольшую славу ей принесли изящные портреты аристократов и богачей в стиле ар-деко, а также сильно стилизованные картины с обнажённой натурой.

Стиль Тамары — это смесь позднего кубизма и утончённого неоклассицизма. В период между Мировыми войнами она активно участвовала в художественной и общественной жизни Парижа. В 1929 году она написала одну из самых известных своих работ — **«Автопортрет в зелёном Бугатти»**. На картине Лемпицкая изобразила себя в кожаных перчатках и шлеме, закутанную в серый шарф и за рулём гоночного автомобиля. Здесь она предстаёт отстранённой красавицей — независимой, богатой и недоступной.

Так о своём стиле говорила сама Лемпицкая: «Я первая женщина, которая писала понятные всем сюжеты, и в этом был мой секрет. Среди сотен картин мои всегда узнавали. Галереи выставляли мои полотна в лучших залах, ведь они привлекали взгляды. Мои работы аккуратны. И закончены».

Представляет стиль: ар-деко.

Строительный материал: окисленная медь.



АНТониО САНТ-ЭЛИА

(30.04.1888 — 10.10.1916 гг.)

Итальянский архитектор и ключевой представитель художественного течения, известного как футуризм. Своими смелыми эскизами городов будущего Сант-Элиа оказал огромное влияние на современную архитектуру.

В своей знаменитой серии проектных рисунков **«Новый город» (Città Nuova)** Сант-Элиа изобразил монолитные небоскрёбы с террасами, мостами и подвесными дорожками, предвосхищая образ современной архитектуры и технологий. Он представлял, что города будущего будут сложной механизированной системой с широко развитой транспортной сетью.

В 1915 году Италия вступила в Первую мировую войну и Сант-Элиа записался в итальянскую армию. Его многообещающая жизнь трагически оборвалась в 1916 году — он погиб в Восьмой битве при Изонцо.

Хотя большинство проектов Антонио так и не воплотилось в жизнь, его футуристические идеи повлияли на многих художников и архитекторов. Его работы послужили вдохновением для внешнего вида построек в фильмах **«Бегущий по лезвию»** и **«Дюна»**, а также в серии видеоигр **Halo**.

Представляет стиль: футуризм.

Строительный материал: песчаник.



ЧАРЛЬЗ КЛАУДЕР

(9.02.1872 — 30.10.1938 гг.)

Американский архитектор, разработавший облик множества знаковых образовательных учреждений — стиль коллегияльной готики и неоготики.

Клаудер начал карьеру в 15 лет. Прежде чем воплотить свои знаменитые проекты в жизнь, он упорно трудился более 30 лет и даже открыл собственное архитектурное бюро. Его стиль сочетал традиционную готику, абстрактный ар-деко и современные архитектурные приёмы. Его главное творение — **Собор учения (Cathedral of Learning)** в университете Питтсбурга — в своё время было самым высоким университетским зданием в мире.

Каждый свой проект Клаудер воспринимал как неповторимый гобелен, сотканный из множества уникальных элементов. Он опирался на многолетний опыт проектирования жилых домов, церквей и банковских зданий, чтобы оформлять даже обычные помещения университетов. Благодаря вниманию к мелочам его идеи и влияние по сей день прослеживаются в десятках университетских кампусов.

Представляет стиль: немецкий экспрессионизм, неоготика.

Строительный материал: сланец.



ЛИНА БО БАРДИ

(5.12.1914 — 20.03.1992 гг.)

Бразильский архитектор, твёрдо верившая, что архитектура напрямую влияет на формирование и процветание культуры. В своих работах она сочетала итальянский рационализм, американский модернизм и архитектурные особенности Бразилии, создавая удивительные, но практичные здания.

Бо Барди была настоящей женщиной эпохи Возрождения — постоянно училась, писала, рисовала, читала лекции и работала над изобретениями. Она проектировала не только здания, но и мебель, создавала ювелирные украшения, костюмы, театральные декорации и даже искала новые способы творить искусство. Открытая всему новому, она сочетала непривычные строительные материалы и смогла превратить многие старые здания в фантастические произведения архитектуры.

В знак любви к своей стране Лина использовала местные стройматериалы и привлекала бразильских мастеров. Она старалась сохранить историческое прошлое страны и отдавала приоритет общественной доступности. Её лучшие творения обогатили и продвинули бразильскую культуру, благодаря чему она и стала одной из самых успешных женщин-архитекторов XX века.

Представляет стиль: брутализм и социалистический реализм.

Строительный материал: кирпич.



ПОЛ УИЛЬЯМС

(18.02.1894 — 23.01.1980 гг.)

Работы этого архитектора отличает стиль тюдоровского возрождения, французского шато, регентства, французской сельской и средиземноморской архитектуры. Голливуд воспроизводил его самобытный стиль как на экранах, так и в жизни.

Как искусный чертёжник, Уильямс мог рисовать перевернутые эскизы, чтобы работать напротив клиентов со светлой кожей, которым было некомфортно сидеть рядом с темнокожим. Он обходил строительные площадки, сложив руки за спиной, поскольку был уверен, что никто не захочет пожать ему руку.

Иронично, но сам Уильямс не смог бы проживать в особняках, которые спроектировал, — всё из-за цвета своей кожи. Тем не менее знаменитостям нравились его роскошные изогнутые лестницы и удивительный талант создавать уют в просторных помещениях. Уильямс строил дома для известных людей, и впоследствии его стиль стал символом роскоши и очарования Южной Калифорнии.

Популярность и успех Уильямса помогли осуществить его заветную мечту — каждое построенное им здание вдохновило последователей, и они продолжили его дело.

Представляет стиль: ар-деко.

Строительный материал: окисленная медь.



МАРИО КЪЯТТОНЕ

(11.11.1891 — 21.08.1957 гг.)

Швейцарский архитектор, чьё художественное видение положило начало движению футуризма. Кьяттоне смело экспериментировал, сочетая невероятные идеи и практичность, чтобы создать что-то совершенно новое.

В 1912—1914 годах в мастерской, унаследованной от отца, Кьяттоне и его коллега Антонио Сант-Элиа вместе создавали концепцию городов будущего. По их представлению, в таких городах царили новые технологии, заменяющие всё устаревшее и непрактичное. Появившиеся футуристы приветствовали их идеи и концепции, однако сам Кьяттоне позже усомнился в риторике движения. После Первой мировой войны он столкнулся с тем, что футуристические проекты трудно продать традиционно настроенным заказчикам, и полностью отказался от своих новшеств.

Вернувшись к классической архитектуре, Кьяттоне наконец снискал славу и с тех пор проектировал строгие практичные здания с учётом территориальных особенностей. Тем не менее его новаторские архитектурные идеи произвели неизгладимое впечатление на Сант-Элиа, который продолжил дело футуризма.

Представляет стиль: футуризм.

Строительный материал: песок.

ПРИМЕЧАНИЯ К КАРТАМ

КАРТЫ ШЕДЕВРОВ

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

- Построив шедевр, игрок **немедленно** применяет свойство, указанное на своей карте шедевра (исключения: у карт «Молот» и «Мастерская» есть постоянные свойства).
- Только владелец шедевра получает за него очки престижа (если не сказано другое).

УТОЧНЕНИЯ ПО КАРТАМ

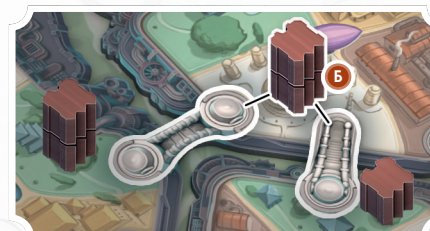
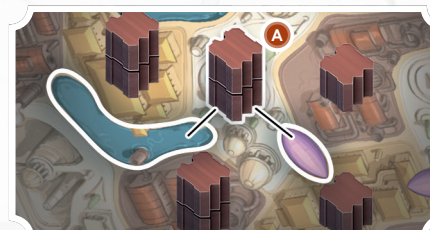
1. **Молот.** Если соперник сделал ставку шедевром, вы можете перебить её этим шедевром. Пока вы не построили «Молот», аукционы не завершаются немедленно после ставки шедевром. Когда вы построите «Молот», в соседствующих районах соперники не смогут делать ставки высокими зданиями (в том числе шедевром «Мастерская»). Последнее правило можно игнорировать в редких случаях, если единственные свободные районы на всех платформах остались по соседству с этим шедевром.
2. **Новый Капитолий.** Можно использовать в качестве начальной ставки в любом свободном районе (даже если он не на центральной платформе и не соседствует с районом, где есть сооружение).
3. **Дворец.** Получите по 2 очка престижа за каждую ставку (свою и других игроков), которую сделали в этом аукционе.
4. **Атлантида.** Построив этот шедевр, посчитайте, сколько озёр на всех платформах соседствуют хотя бы с одним вашим сооружением. Если таких озёр хотя бы 3, получите 8 очков престижа.
5. **Маяк для цеппелинов.** Построив этот шедевр, посчитайте, сколько дирижаблей на всех платформах соседствуют хотя бы с одним вашим сооружением. Если таких дирижаблей хотя бы 4, получите 8 очков престижа.
6. **«Образ города» Линча.** Эти сооружения могут принадлежать любому игроку.
7. **Точка обзора.** Подсчитайте свободные районы после того, как игроки заберут проигравшие ставки.
8. **Честолюбие Кана.** Ваша карта личной цели останется открытой до конца партии и принесёт очки в конце 2-й эпохи как обычно.
9. **Сады Джекобс.** Это свойство может принести максимально 16 очков престижа. Считается, что у универсального жетона тот же цвет, что и у шкалы, на которой он находится.
10. **Интеллигенция.** Немедленно получите очки престижа за карты пано-

рам, но только на платформе, где построили этот шедевр. В конце 2-й эпохи все игроки получают очки за карты панорам по обычным правилам. Карта панорамы «Мосты» принесёт очки только за те мосты, часть которых находится на платформе с этим шедевром.

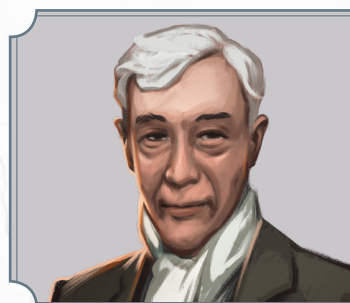
11. **Парки Олмстеда.** Построив этот шедевр, вы получаете очки за сооружения на центральной платформе, даже если построили шедевр на другой платформе.
12. **Символизм Мунка.** Это свойство может принести максимально 12 очков престижа — если у вас есть хотя бы по одному жетону покровительства мецената с каждой буквой (A, B, C и D).
13. **Высотки Салливана.** Учитывайте только платформу, на которой построили этот шедевр. Высокие здания могут принадлежать любым игрокам. Шедевр «Мастерская» считается высоким зданием.
14. **Мастерская.** Этот шедевр **всегда** считается высоким зданием, в том числе когда игрок применяет свойство этой карты и определяет контроль платформ в конце 2-й эпохи.
15. **Осколок.** Это свойство не учитывает жетоны покровительства меценатов, которые вы соберёте уже после строительства этого шедевра. В конце 2-й эпохи все жетоны покровительства меценатов принесут очки по обычным правилам.
16. **Ла-Бока.** Это свойство может принести максимально 12 очков престижа — если на платформе с этим шедевром у вас хотя бы по одному сооружению в районах каждого цвета (в жёлтом, зелёном, коричневом и белом).
17. **Конструкция Ле Барона.** Вы не получаете очки престижа, если у вас остались хотя бы 3 доступные ставки.
18. **Хранилище.** Построив этот шедевр, вы можете получить сразу 2 жетона районов. Из-за этого в одном из свободных районов не будет жетона. Любой игрок может сделать ставку в таком районе, но не получит жетон района, если построит там сооружение.
19. **Вершина.** Только вы, построив этот шедевр, получаете очки престижа за контроль платформ. В конце 2-й эпохи все игроки получают очки за контроль платформ по обычным правилам.
20. **Наследие Нимейера.** Цепочка — это ваши сооружения, построенные в соседствующих районах. Каждый район можно учесть только один раз, поскольку цепочка не может пересекать саму себя. Этот шедевр не обязан быть частью цепочки.

КАРТЫ ПАНОРАМ

- Одно сооружение может одновременно соответствовать условиям обеих карт панорам. На примере справа здание **A** подходит для условия и карты «Озёра», и карты «Дирижаблы».
- Одно сооружение может несколько раз соответствовать условию одной и той же карты панорамы. На примере справа здание **B** позволяет дважды выполнить условие карты «Мосты».
- **Цепочки сооружений.** Все 3 (или более) сооружения в цепочке должны находиться на одной платформе. Каждый игрок получает очки только за одну цепочку на каждой из платформ.



МЕЦЕНАТЫ



ЖОРЖ БРАК (13.05.1882 — 31.08.1963 гг.)

Знаменитый французский художник, чертёжник, гравёр и скульптор XX века. Наряду с Пабло Пикассо был одним из первых меценатов европейского кинематографа. В конце 1800-х годов, когда Брак посетил первые в мире кинопоказы, он тут же стал поклонником зарождающейся формы искусства.



ЛЕЛИЯ УОКЕР (6.06.1885 — 17.08.1931 гг.)

Лелия Уокер — дочь первой женщины-миллионера в США, самостоятельно заработавшей своё состояние. Лелия была одной из самых влиятельных фигур на культурной сцене в эпоху Гарлемского ренессанса (1920-е—1930-е годы в США). Она успешно вела бизнес и собирала предметы искусства. После смерти матери Лелия Уокер растратила наследство, устраивая роскошные светские вечеринки, и собирала вокруг себя художников, музыкантов и писателей.



ПОЛЬ ДЮРАН-РЮЭЛЬ (31.10.1831 — 5.02.1922 гг.)

Поля Дюран-Рюэля считают самым успешным галеристом XIX века. Он работал со многими художниками и первым начал вкладываться в их развитие. Международным признанием импрессионизм во многом обязан именно Полю. Он первым обратил внимание на талант Дега, Моне, Писсарро и Ренуара и начал скупать их работы, пока другие художественные сообщества высмеивали их манеру.



ГЕРТРУДА СТАЙН (3.02.1874 — 27.07.1946 гг.)

Американская романистка, поэтесса, драматург и коллекционер произведений искусства. Её парижский салон был местом собраний талантливых людей, сыгравших немалую роль в формировании модернизма в живописи. Так она окружила себя сообществом, разделяющим её творчество и нестандартный образ жизни. В начале 1900-х годов Гертруда финансово поддерживала Пабло Пикассо, который в то время ещё не достиг мировой славы.