

СКАЗОЧНЫЙ КВАРТАЛ

Джейсон Слингерленд



**GIGA
GAMES**

**GRAND
GAMERS
GUILD**

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОРОД ГИЛДМОР!

Городской совет нанял вас, чтобы спроектировать самый необычный квартал в городе. Вы сможете выполнить свою работу, набирая проекты зданий с доски предложений. Отклоненные проекты отправляются на свалку. Когда спрос на такие здания вырастет, вы сможете вернуть их, чтобы получить больше всех очков. Но будьте начеку — другие строители могут вас опередить!

КОМПОНЕНТЫ

60 карт зданий

Победные очки

Храм
(используется
при игре виагером,
см. стр. 3)



Количество
карт в колоде

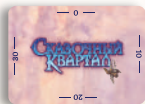


20 карт особых зданий



Фигурка
первого игрока

10 карт-счетчиков
для подсчета победных очков



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Уберите в коробку карты «Храм». Они используются только при игре впятером. Перемешайте основную колоду карт зданий (желтые флаги) без карт особых зданий (синие флаги). Раздайте каждому игроку по 2 карты.



Карты зданий



Карты особых зданий

Определите место под «свалку», туда вы будете складывать отклоненные проекты зданий.

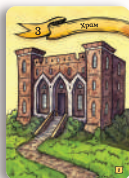
При игре вдвоем в начале игры положите на свалку 4 карты зданий. При игре втроем — 7 карт зданий.

При игре вчетвером — 5 карт зданий. Карты на свалке складываются стопками из одинаковых карт так, чтобы было видно количество карт в каждой стопке.

Возьмите 6 случайных карт особых зданий, а все остальные уберите в коробку. Не переворачивайте и не смотрите эти 6 карт, добавьте их в колоду и перемешайте ее.

Положите колоду так, чтобы до нее мог дотянуться каждый игрок, и оставьте место для сброса. Возьмите из колоды 5 карт и положите их в ряд лицом вверх. Это ваша доска предложений.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ 5 ИГРОКОВ



При игре впятером добавьте в колоду обычных зданий все карты «Храм» перед тем, как раздать игрокам по 2 карты. Начните игру с 8 картами на свалке. На доску предложений выкладываете по 6 карт каждый раунд.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ



Игрок 1



Игрок 2




Игрок 4



Игрок 3

ХОД ИГРЫ

Первым ходит самый сказочный игрок. Сказочность определяется по самым острым ушам, бороде, как у гнома, и так далее.

Для начала изучите карты на доске предложений. Эффект некоторых карт особых зданий срабатывает сразу же, на это указывает символ . Перед тем как вы начнете брать карты с доски предложений, выполните действия на особых картах зданий, затем уберите их в сброс.

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход активный игрок должен выполнить 1 из 3 доступных действий:





- **Взять карту** с доски предложений.
- **Разыграть карту особого здания**, чтобы выполнить ее эффект.
- **Разыграть карту (или карты) здания**, чтобы получить очки.

ВЗЯТЬ КАРТУ С ДОСКИ ПРЕДЛОЖЕНИЙ

Возьмите в руку одну карту с доски предложений. Количество карт в руке не ограничено.

РАЗЫГРАТЬ КАРТУ ОСОБОГО ЗДАНИЯ

Всего существует 3 типа карт особых зданий:

-  Карты, эффект которых срабатывает сразу, как только они попадают на доску предложений.
-   Карты, эффект которых срабатывает сразу, как только их берут в руку с доски предложений.
-  Карты, которые вы можете взять в руку и разыграть их эффект позже.

Карты особых зданий никогда не убираются на свалку. Если на карте особого здания не указано иного, то после использования она убирается в сброс. Оставшиеся на доске предложений карты особых зданий также убираются в сброс.

РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ ЗДАНИЙ

Разыграйте одну или более одинаковых карт зданий (для этого на свалке должна находиться хотя бы одна такая же карта). Если у вас в руке несколько одинаковых карт зданий, вы должны разыграть их все.

Для подсчета очков сложите значения всех разыгранных с руки карт и умножьте их на количество таких же карт зданий на свалке. Отметьте полученные очки при помощи карт-счетчиков.

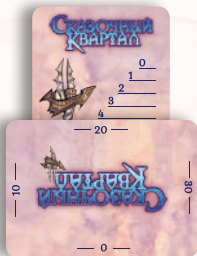
Пример: у Карла в руке 2 карты магазина волшебных



товаров со значением 4 ($4 \times 2 = 8$).

На свалке 3 карты магазина волшебных товаров: $8 \times 3 = 24$ очка.

Чтобы отметить необходимое количество очков при помощи карт-счетчиков, поверните карту с десятками нужной стороной вверх и положите ее на карту с единицами прямо под нужным числом. Число 24 отмечается вот так:



Подсчитав очки, уберите в сброс все карты, выложенные из руки, и все такие же карты на свалке.

Как только все игроки походили, раунд завершается. Уберите оставшиеся на доске предложений карты обычных зданий на свалку, а карты особых зданий положите в сброс. Выложите новый ряд карт доски предложений и передайте жетон первого игрока игроку слева. Начинается новый раунд.

ПРИМЕЧАНИЕ: при игре вдвоем игроки выполняют по 2 действия за раунд из 3 описанных выше, совершая по очереди по одному действию, а затем убирают оставшиеся карты на свалку.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Если в начале раунда в колоде недостаточно карт, чтобы выложить ряд доски предложений, каждый игрок в порядке очереди может разыграть карты, чтобы получить очки, и на этом игра завершается. Игрок, набравший больше всего очков, побеждает. В случае ничьей побеждает тот лидирующий игрок, у кого больше карт в руке. Если ничья сохраняется, побеждает тот из лидеров, у кого в руке самая большая сумма значений карт. Если ничья по-прежнему не разрешается, игроки делят победу.



БЛАГОДАРНОСТИ

Чтобы построить квартал, нужна целая толпа. Я благодарен многим людям за помощь в подготовке этого проекта.

Спасибо моей семье: Анжеле, Саймону, Франклину и Лене. Они два года страдали со мной из-за того, что работа не приносила радости, и убеждали меня бросить все и следовать за мечтой. Они подбадривали меня, когда я внял их советам. Нет поддержки лучше той, которую я получил и продолжаю получать от них.

Хочу поблагодарить Джейсона Слинггерленда, Коринн Робертс и Криса Киркмана. Они с радостью согласились помочь мне, когда я обратился к ним. Этот проект не просто сумма своих частей, и эти трое вложили в него гораздо больше, чем просто свои умения.

Спасибо Хизер Ньютон, она стала настоящим сюрпризом в этом приключении, теперь она мне как младшая сестра и второй мозг. Заходите на gmgl.d.win/ue36, чтобы принять участие в Тайной миссии Гильдии. Ум и знания Хэзер не поддаются описанию.

Спасибо Джанис Форрест за участие в конкурсе «Назови наш город». Она придумала название «Гилдмор». И спасибо Джейсону Корноэли за предложение назвать игру «Unreal Estate».

Хочу поблагодарить друзей, критиков, и критиков, которые стали друзьями и продвигали «Сказочный квартал», рассказывали об игре гораздо большему числу людей, чем смог бы я сам, и позволили нашему проекту развиваться.

Наконец, хочу поблагодарить поддержавших наш проект на Kickstarter. Каждый из вас подарил жизнь не только игре «Сказочный квартал», но и заложил основу для «Grand Gamers Guild». Надеемся, что вам нравится играть так же сильно, как нам нравится создавать игры.

Искренне ваш, Глава гильдии



Разработка игры: Джейсон Слинггерленд

Иллюстрации: Коринн Робертс

Графический дизайн: Крис Киркман

Издатель: Марк Спектер



РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES.

Переводчик: Дмитрий Водолаго

Редактор: Катерина Шевчук, Артем Ясинский

Дизайнер-верстальщик: Лена Шлюйкова

Руководитель проекта: Артем Ясинский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры.

Все права защищены.