



## Правила дополнений

Новый дизайн обычного поля ..... стр. 4



Охота за пасхальными яйцами... стр. 6



Фургон с мороженым ..... стр. 8



Хэллоуин ..... стр. 10



Рождественские огоньки ..... стр. 12



Судный день ..... стр. 14



НЛО в Розуэлле ..... стр. 16



Зомби-эпидемия ..... стр. 18



Кря!..... стр. 22



Американская мечта..... стр. 24



Карточки  $9 \frac{3}{4}$  ..... стр. 27

Вариант для опытных игроков..... стр. 28

Обратите внимание: мелкий шрифт.  
Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

Каждая карточка пронумерована от 111 до 165 в левом нижнем углу. Эти номера никак не связаны с игровым процессом.

# Описание компонентов игры

Компоненты дополнений



**54 дополнительных поля**  
(по 9 полей для каждого игрока)



**3 карточки 9 3/4**



**40 дополнительных карточек  
планов застройки В**  
(по 5 карточек для каждого  
дополнения)



**9 карточек планов  
застройки А, Б и В  
для дополнения  
«Американская мечта»**



**3 карточки зомби**



**1 диплом**  
(сверяйтесь с ним после  
каждой партии)



**6 обычных полей в уникальном дизайне**



**6 открыток**

# «Бумажные кварталы. Коллекционное издание»

«Бумажные кварталы. Коллекционное издание» — обновлённое издание «Бумажных кварталов». Мы доработали и улучшили игру и все её дополнения, чтобы в неё было ещё интереснее играть, как начинающим, так и уже знакомым с ней игрокам.

Особенности коллекционного издания «Бумажных кварталов»:

- новый дизайн обычного поля от известных художников;
- обновлены правила игры;
- переосмыслен игровой баланс;
- добавлены новые карточки планов застройки для экспертного варианта и каждого дополнения игры;
- добавлено абсолютно новое поле «НЛО в Розуэлле».

Когда Бенуа Тюрпен придумал «Бумажные кварталы», никто не догадывался, что игру ждёт такой успех... Через 5 лет после начала продаж игры сотни тысяч из вас уже играли в неё. Благодаря вам эта игра стала одной из самых успешных в жанре «roll & write» (только без «roll») (прим.: «roll & write» — «брось кубик и запиши значение») и теперь уже — «классикой» современных настольных игр. Спасибо!

## Команда разработчиков

### ★ 2018 год — когда всё началось

• «Бумажные кварталы»  
Первая версия оригинальной игры была издана в феврале.

- Обновлённый набор для обычного поля и поле «Лакомства»

В 2023 году полностью переработанное поле «Лакомства» стало проектируемым полем и было добавлено в новое издание игры.

### ★ 2019 год — дополнения

В некоторых странах дополнения выпускались отдельно от базовой игры.

- Появились дополнения «Охота за пасхальными яйцами», «Судный день» и новый одиночный вариант игры
- Алекс Аллар присоединился к команде разработчиков и предложил свой одиночный вариант игры, который стал неотъемлемой частью нового издания «Бумажных кварталов».

Появились дополнения:

- «Фургон с мороженым»
- «Зомби-эпидемия»
- «Хэллоин»
- «Рождественские огоньки»

### ★ 2020 год — новая игра и другие дополнения

- «Добро пожаловать в Новый Лас-Вегас» (прим.: английское название «Welcome to New Las Vegas»)

Эта отдельная игра представляет собой более сложную версию «Бумажных кварталов» и рассчитана на самых опытных игроков.

- Появилось дополнение «Кря!»  
Это дополнение можно было только скачать.

- Дополнение с карточками 9 ¾  
Прочтите о них на странице 27!

- Дополнение «La Petite Mort»  
Было выпущено только во Франции. Это дополнение основано на одноимённой вселенной по комиксу Дэви Мурье. В 2023 году оно преобразилось в дополнение «Американская мечта» и было добавлено в коллекционное издание игры.

### ★ 2021 год — год Луны

- «Добро пожаловать на Луну!»  
Эта отдельная игра создана на основе «Бумажных кварталов». В ней 8 разных игровых полей, на которых разворачивается сюжет с высадкой человека на Луну и строительством колонии. Идея «Бумажных кварталов» приобрела космические масштабы!

### ★ 2022 год — перерыв?

Нет. Мы готовились к 2023!

### ★ 2023 год — коллекционное издание

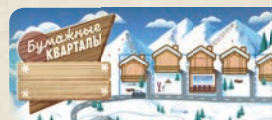
- Дополнение «НЛО в Розуэлле»  
Абсолютно новое эксклюзивное дополнение, созданное для коллекционного издания игры.

- «Бумажные кварталы. Коллекционное издание»  
Вот и она! Игра в полном издании, со всеми обновлёнными дополнениями и несколькими эксклюзивными компонентами.

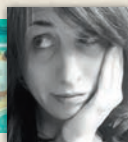
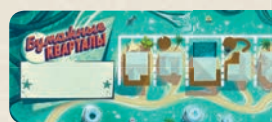
# Новый дизайн обычного поля

Мы дали полную свободу действий шести всемирно известным иллюстраторам, чтобы переосмыслить обычное поле, нарисованное **Анн Айдсик**. Горнолыжный или пляжный курорты, глухие болота и жуткие существа из старых чёрно-белых фильмов, подводный мегаполис или городок на Диком Западе, летний лагерь... Каждое поле пропитано самобытной атмосферой, сохраняющей при этом привычный игровой процесс.

**Правила не изменились.** Так что для одной и той же партии каждый игрок может выбрать любое поле по желанию.



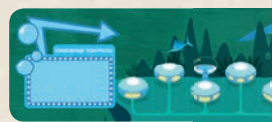
Кристин Алькуфф — французский иллюстратор. Любопытная и разносторонняя, Кристин также занимается разработкой настольных игр. Она оформляла детские книги, а также множество настольных игр, таких как «Королевские хроники», «Ёкай».



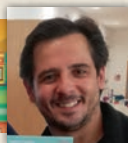
Мод Шалмель — французский иллюстратор. Мечтательная от природы. Живопись всегда была её страстью. Она оформляет настольные игры и комиксы. Мод создавала иллюстрации, например, для этих игр: «Шаманы», «Сплито», «Сиггил».



Венсан Дютре — французский иллюстратор, живущий в Южной Корее. Он рисует в традиционном стиле, на бумаге, используя карандаши, кисти и краски, но с современным подходом. Среди его работ настольные игры «Робинзон Крузо: Приключения на таинственном острове», «Ольтре».



Райан Голдсберри живёт в Калифорнии. У него пять детей. Выросший в 80-х, он любит смотреть кино и слушать рок-н-ролл. Он оформлял такие настольные игры, как «Взломщики», «Беглец» (прим.: английское название «Fugitive»).



Веберсон Сантьяго — бразильский иллюстратор и учитель. Он создаёт иллюстрации для прессы, книг и настольных игр. Среди его работ эти игры: «Красная таверна», «Ведьмин круг».



Бет Собел живёт в США с мужем и двумя кошками. Она любит играть в карты и гулять на природе. Её иллюстрации можно увидеть в таких играх, как «Крылья», «Каскадия», «Котики».

# Перед началом игры

У каждого дополнения свои правила. Играйте по базовым правилам для обычного поля (см. буклет базовых правил коллекционного издания «Бумажных кварталов») с описанными ниже изменениями.

Все дополнения совместимы с экспертным, одиночным и вариантом для опытных игроков. Исключение: дополнение «Американская мечта» не совместимо с экспертным вариантом.

## ★ КАРТОЧКИ ПЛАНОВ ИЗ ДОПОЛНЕНИЙ

В каждом дополнении по 5 карточек планов, все с буквой В.

Во время подготовки к партии вы должны выбрать:

- 1 карточку плана А (для базового или экспертного варианта игры);
- 1 карточку плана Б (для базового или экспертного варианта игры);
- 1 карточку плана В, относящуюся к дополнению, с которым вы играете.

Заметьте: у дополнения «Американская мечта» 9 уникальных карточек планов А, Б и В.

## КРАТКИЙ ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЙ

Карточки 9 ¾ (см. стр. 27): мы советуем играть с ними с первой партии. Они просты для понимания и немного упрощают игру. Но если вам нравится самый обычный вариант «Бумажных кварталов», не используйте карточки 9 ¾.

«Американская мечта» (стр. 24): это дополнение меняет игровой процесс сильнее других, при этом упрощая его. Так что если вы уже знакомы с «Бумажными кварталами» и хотите поиграть в неё с новичками, советуем начать именно с этого дополнения.

9 дополнений, разделённых по уровням сложности:

### ПРОСТОЙ УРОВЕНЬ ☆

«Охота за пасхальными яйцами» (стр. 6)  
«Рождественские огоньки» (стр. 12)  
«Американская мечта» (стр. 24)

### СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ ☆ ☆

«Судный день» (стр. 14)  
«НЛО в Розуэлле» (стр. 16)  
«Кря!» (стр. 22)

### СЛОЖНЫЙ УРОВЕНЬ ☆ ☆ ☆

«Фургон с мороженым» (стр. 8)  
«Хэллоуин» (стр. 10)  
«Зомби-эпидемия» (стр. 18)

9 дополнений, разделённых по темам:

### 4 СЕЗОНА

«Охота за пасхальными яйцами» ☆ (стр. 6)  
«Фургон с мороженым» ☆ ☆ ☆ (стр. 8)  
«Хэллоуин» ☆ ☆ ☆ (стр. 10)  
«Рождественские огоньки» ☆ (стр. 12)

### КАТАСТРОФЫ

«Судный день» ☆ ☆ (стр. 14)  
«НЛО в Розуэлле» ☆ ☆ (стр. 16)  
«Зомби-эпидемия» ☆ ☆ ☆ (стр. 18)

### ДЛЯ ХОРОШЕГО НАСТРОЕНИЯ

«Кря!» ☆ ☆ (стр. 22)  
«Американская мечта» ☆ (стр. 24)

# Охота за пасхальными яйцами

Пришла весна. Пасхальный кролик спрятал в окрестностях города яйца всех цветов. Радостные дети и взрослые отправляются на их поиски. Сезон охоты за пасхальными яйцами объявляется открытым. Постарайтесь собрать как можно больше!

## ★ ХОД ИГРЫ

**Строительство дома:** во время строительства домов вы можете собирать яйца, которые принесут вам дополнительные очки в конце партии. Чтобы взять яйцо из дома, вы должны обвести это яйцо, вписывая в дома с яйцами номера 0, 6, 8, 9, 10 и 16:

- цифрами 6, 9 и 16 вы можете собрать 1 яйцо;
- цифрами 0, 8 и 10 вы можете собрать 1 или 2 яйца.

Обратите внимание: вы можете вписать в дом с 2 яйцами номера 6, 9 или 16, но в этом случае получите только 1 яйцо из 2.



**Эффект «Дополнительные рабочие»:** этот эффект может быть очень полезен для получения нужного номера и сбора яиц. С помощью этого эффекта вы также можете получить «0» или «16» (см. буклет базовых правил коллекционного издания «Бумажных кварталов», стр. 9).



**Эффект «Строение»:** этот эффект тоже поможет вам собрать яйца, позволяя вписывать в дома больше нужных номеров.

## ★ КОНЕЦ ПАРТИИ

Вы получите очки в зависимости от количества собранных яиц:

Количество яиц	Очки
6-9	5
10-13	10
14-17	20
18 и больше	35

Пример: если вы собрали 15 яиц, получите 20 очков.



## ★ ПЛАНЫ ЗАСТРОЙКИ В



Постройте 2 завершённых жилых группы из 3 домов. В каждой группе должны быть собраны как минимум 3 яйца.



Постройте 1 завершённую жилую группу из 2 домов, 1 завершённую группу из 3 домов и 1 завершённую группу из 4 домов. Ни в одной из них не должно быть собранных яиц.



Соберите все оранжевые и все розовые яйца.



Соберите по 3 яйца разных цветов на каждой улице.



Соберите все яйца на нижней улице.

## ★ ОДИНОЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ



Подсчитайте очки конкурента (уровень сложности 1 и выше): в конце партии проверьте, сколько яиц собрал конкурент с помощью карточек с номерами 6, 8, 9 и 10, которые вы ему отдали. Каждая карточка с «6» и с «9» приносит ему 1 яйцо. Каждая карточка с «8» и с «10» приносит ему 2 яйца.

Также как и вы, конкурент получает очки в зависимости от количества собранных яиц.

*Пример: конкурент собрал 12 яиц и получает 10 очков. Впишите их в нижнюю часть окошка в колонке яиц, под своими очками.*

	2	
	+ 1	
	+ 1	
	+ 2	
	+ 2	
	+ 2	
	+ 1	
	+ 1	
<b>6</b>	<b>12</b>	

6 → 5	
10 → 10	
14 → 20	
18 → 35	
<b>20</b>	
<b>10</b>	

## Фургон с мороженым

Лето! Мороженщики разъезжают на своих фургонах по улицам и предлагают жителям холодное лакомство. Постарайтесь продать как можно больше мороженого на каждой улице.

### ★ ХОД ИГРЫ

В начале каждой улицы изображён фургон с мороженым 🍦, который развозит мороженое по городу. В конце каждой улицы — бонус за маршрут 🍦. Напротив некоторых домов изображены рожки с мороженым 🍦 (1, 2 или 3 шарика) — это количество желающих купить мороженое.

**Строительство дома:** каждый раз когда вы строите дом, фургон с мороженым на этой улице тут же подъезжает к этому дому. Чтобы отслеживать путь фургона, нарисуйте стрелку от него к дому, который вы только что построили. Если напротив этого дома изображён рожок с мороженым, обведите его. Потом закрасьте все остальные рожки, мимо которых фургон проехал без остановок.

Фурунги не могут ехать назад. Когда вы строите дом, мимо которого фургон уже проехал, ничего не происходит.

Заметьте, что фурунги на верхней и нижней улицах едут слева направо →, а фургон на средней улице едет справа налево ←.

*Пример: вы вписываете «3» в дом, и фургон подъезжает к этому дому. Вы должны закрасить рожок слева от дома 3, потому что фургон проехал мимо этого рожка.*

*Позже вы вписываете «8» в дом, и фургон подъезжает к нему. Обведите рожок напротив этого дома и закрасьте рожок напротив предыдущего дома.*

*Если потом вы впишете «6» в дом с закрасенным рожком, ничего не произойдёт, так как фургон уже проехал мимо него.*



**Эффект «Строение»:** так как этот эффект позволяет вам построить дополнительный дом в свой ход, за счёт него фургон может переместиться ещё раз, и вы можете обвести ещё один рожок.

**Бонус за маршрут:** когда вы обводите или закрашиваете последний рожок на одной из улиц, фургон заканчивает свой маршрут на ней. В конце раунда обведите бонус за маршрут на этой улице. Игроки, чьи фурунги закончили свой маршрут на той же улице в этом же раунде,



тоже получают такой бонус (и обходят его). Остальные игроки **должны закрасить этот бонус на своих полях**. Они больше не смогут получить его в этой партии.

### ★ КОНЕЦ ПАРТИИ

Подсчитайте очки, полученные за проданные рожки с мороженым на каждой улице. Каждый обведённый рожок приносит **1 очко** за каждый шарик в нём (рожок с 3 шариками принесёт 3 очка). Если вы обвели бонус за маршрут, то каждый обведённый рожок на улице с этим бонусом принесёт вам **1 дополнительное очко**.



### ★ ПЛАНЫ ЗАСТРОЙКИ В



Постройте 3 завершённых жилых группы из 3 домов. В каждой группе должны быть обведены как минимум 2 рожка с мороженым.



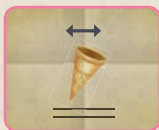
Постройте 2 завершённых жилых группы из 3 домов. **Ни в одной из них не должно быть обведённых рожков.**



Постройте 3 завершённых жилых группы из 1 дома. В каждой группе должен быть построен 1 бассейн и обведён 1 рожок.



Обведите как минимум 5 рожков с 3 шариками в каждом.



Обведите все рожки на одной любой улице.

### ★ ОДИНОЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ



Когда вы берёте из колоды карточку «План выполнен», независимо от того, выполняет в этом случае конкурент план застройки или нет, сразу же закрасьте **1 необведённый бонус за маршрут по своему выбору**.

Подсчитайте очки конкурента (уровень сложности 1 и выше): в конце партии конкурент получает **1 очко** за каждую карточку, которую вы ему отдали. Все эти карточки, **кроме** карточек забора, считаются мороженым. Также конкурент получает **10 дополнительных очков** за каждый закрасшенный бонус за маршрут.



# Хэллоуин

Вместе с осенью пришёл Хэллоуин. Дети и взрослые, наряженные в жутковатые костюмы, ходят от дома к дому и выпрашивают конфеты. Тех, кто покусится на угощение, ждёт какая-нибудь гадость. А что бы выбрали вы: сладость или гадость?



## ★ ХОД ИГРЫ

**Строительство дома:** каждый раз когда вы строите дом с привидением и конфетой, обведите один из этих символов. Когда вы обводите привидение или конфету, можете получить бонусы разных уровней.



**Эффект «Строение»:** когда вы строите дом, применяя этот эффект, и у этого дома есть символы привидения и конфеты, обведите один из них.

**Уровни бонусов:** в верхней части вашего поля изображены бонусы за привидения и конфеты трёх уровней. В конце раунда вы можете получить 1 или 2 уровня бонусов:

- 1 уровень бонуса за привидения **ИЛИ**
- 1 уровень бонуса за конфеты **ИЛИ**
- 1 уровень бонуса за привидения **И** 1 уровень бонуса за конфеты.

Когда вы получаете бонус определённого уровня, обведите его.



Несколько игроков могут получить бонус одного и того же уровня в одном и том же раунде. Затем все, кто не смог его получить, закраши-

вают бонус этого уровня у себя на полях, в этой партии он им уже не доступен.

Если вы обвели **ровно 4, 6 или 9 привидений или конфет** — можете получить бонус этого или любого предыдущего уровня. Однако, если вы не обвели нужное количество привидений или конфет, **вы не получаете никаких бонусов**. За всю партию вам доступен лишь 1 бонус привидений и 1 бонус конфет.

*Пример: к концу раунда у Ани на поле 9 обведённых привидений. Она получает бонус 3-го уровня. У Лёши 4 обведённых привидения. Он решает не получать этот бонус, чтобы попытаться обвести 6 привидений позже и получить бонус за них. Боря смог обвести 8 привидений, но он не получает никакой бонус, потому что у него должно быть конкретное количество привидений: 4, 6 или 9. Лёша и Боря закрашивают на своих полях бонус за 9 привидений, который уже получила Аня.*

*Через некоторое время Лёша обводит 6 привидений и получает бонус за них. Боря закрашивает этот бонус на своём поле.*

*Позже, когда Боря обводит 9 привидений, он получает только бонус за 4 привидения, так как бонусы «6» и «9» уже недоступны.*



**Бонусы привидений:** для каждого уровня бонуса вы можете выбрать один из двух эффектов, который нужно применить сразу после получения бонуса.

**Бонус бассейна:** обведите 1 любой бассейн, независимо от того, построен дом с ним или нет, и закрасьте 1 окошко в колонке бассейнов.

**Бонус сквера:** закрасьте 1 окошко сквера на любой улице.

**Бонус строения:** примените 1 эффект «Строение», но не закрашивайте окошко в колонке строений. Этот бонус за привидения позволяет вам получить бонус за конфеты в текущем раунде, если вы обвели 4, 6 или 9 конфет.

**Бонус за 4 привидения:** 1 бонус бассейна **ИЛИ** 1 бонус сквера

**Бонус за 6 привидений:** 2 бонуса бассейна **ИЛИ** 1 бонус строения

**Бонус за 9 привидений:** 3 бонуса сквера **ИЛИ** 2 бонуса строения

**Бонусы конфет:** каждый уровень бонуса принесёт дополнительные очки в конце партии.

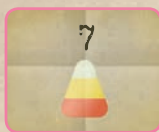


### ★ КОНЕЦ ПАРТИИ

Если вы заработали очки за конфеты — добавьте их к остальным своим очкам.



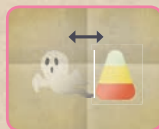
### ★ ПЛАНЫ ЗАСТРОЙКИ В



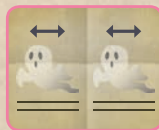
Обведите как минимум 7 конфет.



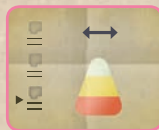
Обведите как минимум 4 привидения и 4 конфеты.



Постройте все 13 домов с привидениями и конфетами.



Обведите все привидения на двух любых улицах.



Обведите все конфеты на нижней улице.

### ★ ОДИНОЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ



Когда вы берёте из колоды карточку «План выполнен», независимо от того, выполняет в этом случае конкурент план застройки или нет, сразу же закрасьте 1 уровень привидений и 1 уровень конфет, если вы не успели их обвести.

- Для карточки «План выполнен» А: закрасьте 1-й уровень привидений **И** 1-й уровень конфет.
- Для карточки «План выполнен» Б: закрасьте 2-й уровень привидений **И** 2-й уровень конфет.
- Для карточки «План выполнен» В: закрасьте 3-й уровень привидений **И** 3-й уровень конфет.

Подсчитайте очки конкурента (уровень сложности 1 и выше): в конце партии конкурент получает 4 очка за каждый закрашенный уровень привидений и конфет. Максимум — 12 очков (за конфеты), как указано в верхнем правом углу поля.

# Рождественские огоньки

Приближается долгожданный праздничный сезон. Жители города устали от работы и домашних хлопот и с нетерпением ждут Рождества. Самое время украсить улицы разноцветными гирляндами!

## ★ ХОД ИГРЫ

**Строительство дома:** украшайте дома яркими гирляндами, вписывая в них **последовательные** номера. Номера считаются **последовательными**, если идут строго по порядку слева направо. Каждый раз когда вы строите дом, если при этом вы создаёте **последовательность**, **соедините** построенный дом с предыдущим домом гирляндой (нарисуйте дугу).



Последовательность создаётся из номеров, следующих друг за другом. Считаются, как номера, следующие по возрастанию, так и номера, следующие по убыванию. Например, рядом с домом 6 нужно вписать справа 7. Или рядом с домом 12 нужно вписать слева 11.



**Эффект «Строение»:** номер строения считается **последовательным**, если он вписан в дом, находящийся слева или справа от дома, к которому он относится. Так что после создания строения, вы должны сразу соединить его гирляндой с домом, к которому оно относится.

*Пример: вы применяете эффект «Строение» и вписываете номер 7 с. 1 в дом справа от дома 7. Потом соедините дом 7 с. 1 с домами 7 и 8 гирляндами.*



## ★ КОНЕЦ ПАРТИИ

Самая длинная гирлянда на каждой улице принесёт вам по 1 очку за каждый соединённый ею дом. У вас может быть несколько гирлянд на одной и той же улице, но лишь самая длинная гирлянда на каждой улице принесёт очки.

*Пример: гирлянда «7 с. 1–7 с. 2–8–9» — самая длинная на этой улице (5 домов). Она принесёт вам 5 очков.*

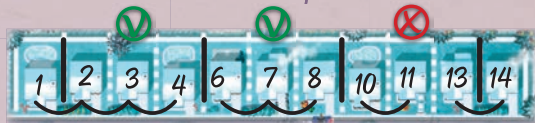


## ★ ПЛАНЫ ЗАСТРОЙКИ В

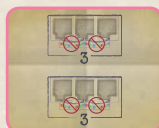


Постройте 3 завершённых жилых группы из 3 домов. Все дома в каждой группе должны быть соединены одной гирляндой.

*Пример: в левой и центральной жилых группах — по 3 дома, соединённых гирляндами. Однако в правой группе соединены гирляндой только 2 дома из 3. В этом случае вы не выполняете план застройки.*



Постройте 1 завершённую жилую группу из 4 домов и 1 завершённую группу из 5 домов. Все дома в каждой группе должны быть соединены одной гирляндой.

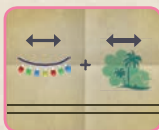


Постройте 2 завершённых жилых группы из 3 домов. Средний дом в обеих группах не должен быть соединён гирляндой с соседними домами.

*Пример: в левой и центральной жилых группах дома 4 и 8 не соединены гирляндой с соседними, а в правой группе дом 13 соединён с домом 12 гирляндой. Но вам достаточно, чтобы дома не соединялись в 2 жилых группах. Так что в этом случае вы выполняете план застройки.*



Соедините все дома на нижней улице одной гирляндой.



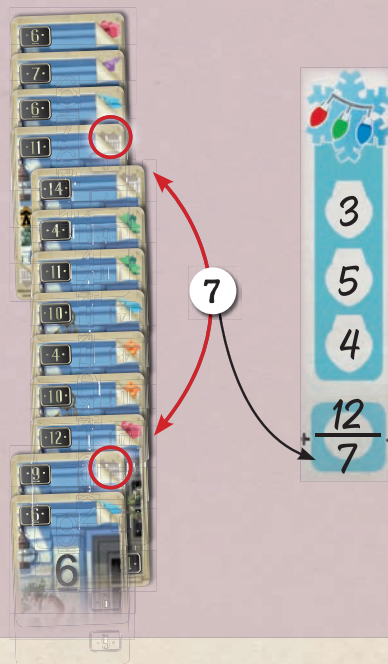
Соедините все дома одной гирляндой и закрасьте все окошки скверов на одной и той же улице.

## ★ ОДИНОЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ



Подсчитайте очки конкурента (уровень сложности 1 и выше): в конце партии посчитайте карточки в стопке конкурента, лежащие между самой верхней и самой нижней карточками забора. Конкурент получает по 1 очку за каждую из этих карточек.

*Пример:*





# Судный день

Всего минута до полуночи на Часах Судного дня. Кто опять нажал кнопку? Хотя... это уже не важно. Сейчас нужно думать совсем о другом. Вы подготовили бункеры, о которых мы просили?

## ★ ХОД ИГРЫ

**Строительство дома:** рядом с некоторыми домами изображены бункеры, которые вам нужно построить. В конце партии вы получите дополнительные очки в зависимости от того, сколько человек эти бункеры смогут вместить. Когда вы строите дом с бункером, также впишите номер и в бункер рядом с ним. Номер показывает вместимость бункера.



**Эффект «Строение»:** когда вы применяете этот эффект и вписываете номер с «с.» в дом с бункером, впишите такой же номер без «с.» в бункер.



## ★ КОНЕЦ ПАРТИИ

**Вместимость бункеров:** подсчитайте общую вместимость бункеров на каждой улице и впишите полученные числа в окошки справа от каждой улицы. Сравните эти числа с результатами других игроков. За каждую улицу, на которой общая вместимость бункеров игрока выше, чем у других игроков, он получает очки (их количество смотрите далее). Если таких игроков несколько, все они получают очки.

Верхняя улица: игрок получает 8 очков.

Средняя улица: игрок получает 10 очков.

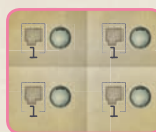
Нижняя улица: игрок получает 11 очков.



**Бонус оптимиста:** вы получите дополнительные очки, если сильнее других верите, что ядерной войны не будет. Подсчитайте общую вместимость бункеров на всех трёх улицах своего квартала. Впишите это число в окошко в виде цветка в нижней части своего поля. Сравните его с числами в цветах других игроков. Игрок с наименьшим значением получает 9 очков. Если таких игроков несколько — все они получают по 9 очков.



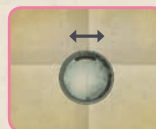
## ★ ПЛАНЫ ЗАСТРОЙКИ В



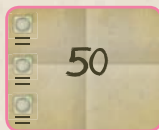
Постройте 4 завершённых жилых группы из 1 дома. В каждой группе должен быть 1 бункер.



Постройте 3 завершённых жилых группы из 3 домов. В каждой группе должен быть **только** 1 бункер.



Постройте все бункеры.



Общая вместимость ваших бункеров — 50 и больше.



Общая вместимость ваших бункеров на 2 любых улицах — по 30 и больше на каждой.

### ★ ОДИНОЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ



**Подготовка:** разделите пополам горизонтальной линией:



каждый бункер;



окошки общей вместимости в правой части каждой улицы;

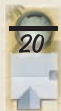


окошко в виде цветка.

Пишите цифры вместимости своих бункеров над этой линией, а вместимость бункеров конкурента — под ней.

В начале партии конкурент уже построил первый бункер на каждой улице с вместимостью, указанной ниже.

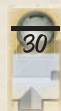
Верхняя улица: 20



Средняя улица: 30



Нижняя улица: 30



**Во время партии:** когда вы берёте из колоды карточку «План выполнен», независимо от того, выполняет ли в этом случае конкурент план застройки или нет, он тут же строит бункер на одной из улиц.

Для карточки «План выполнен» А: на верхней улице.

Для карточки «План выполнен» Б: на средней улице.

Для карточки «План выполнен» В: на нижней улице.

Чтобы конкурент построил бункер, посмотрите на последние 3 карточки строительства с номерами домов, которые вы ему отдали, и впишите в бункер **наибольший** из них.

*Пример:* вы берёте из колоды карточку «План выполнен» А. Сначала разыграйте её по базовым правилам (см. буклет базовых правил коллекционного издания «Бумажных кварталов», стр. 15). Затем впишите «11» (под горизонтальной линией) в бункер на верхней улице. Потому что «11» — наибольший из номеров на последних трёх карточках, которые вы отдали конкуренту. При этом не важно, вписали вы уже какой-то номер (над горизонтальной линией) в этот бункер и дом рядом с ним или нет.



**Экспертный вариант игры:** когда вы организуете проезд, конкурент сразу же строит бункер. На той же улице, где вы организовали проезд, впишите «10» под горизонтальной линией в окошко свободного бункера. Так конкурент увеличивает общую вместимость своих бункеров на 10 за каждый ваш проезд. Но сами проезды позволяют вам разделять улицы и чаще вписывать в дома (и в свои бункеры) номера больше 10 (а лучше 17!). Это поможет вам обогнать конкурента по общей вместимости бункеров.

Конечно, вы можете вписывать в дома и номера меньше 10, но в этом случае вам сложнее будет обогнать конкурента.

**Конец партии:** сравните свои бункеры с бункерами конкурента (уровень сложности 1 и выше) и подсчитайте ваши очки по обычным правилам этого дополнения.

8

A

117

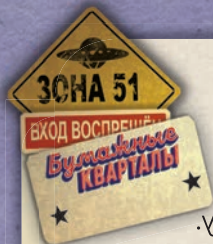
101

A

18

20





# НЛО в Розуэлле

!Йэдоп бшпгпж в рэатпрдэна явотот н оипмэЕ бн ппидпнрп яМ !птрүЕ»  
.үжпот с зьв тоьвандэ эн пкряивнрп эиннбэртс хп ятзүп ,яныпэтэмннв этэдүд оН  
«..ямьпгпф эяншбэртс трртотмэ мэнавтэяповодү с эжд н эфож йандопох тояп пдоп нтЕ

«Ой! Я забыл, что ты уже принял человеческий облик, и с тобой нужно говорить наоборот. В любом случае... слава зургам!»

Вы — зург, пришелец, прилетевший на Землю и принявший человеческий облик. Ваша задача — построить дома, внедряя зургов в жилые группы.

## ★ ВЫБОР ЦЕЛИ

После подготовки к партии по базовым правилам, выберите одну из четырёх целей в нижней левой части своего поля и обведите её так, чтобы другие игроки не видели. Как только все игроки сделали выбор, покажите друг другу свои цели.



Каждая из целей — внедрение зургов в несколько жилых групп. Например, верхняя цель — внедрить зургов в 3 или 4 жилых группы, а нижняя — внедрить их в 9 и больше жилых групп. В конце партии вы получите дополнительные очки, в зависимости от своей цели.

## ★ ХОД ИГРЫ

Стройте дома с номерами, как делают обычные люди.

**Применение эффекта.** Если вы построили дом, над которым зависла летающая тарелка, можете сделать одно из двух:

- применить эффект этой комбинации по обычным человеческим правилам (включая вариант не применять этот эффект. Да, люди странные...);

## ИЛИ

- внедрить зурга в жилую группу: обвести летающую тарелку над этим домом (но уже не применять эффект).

**Жилые группы с зургами:** когда вы завершите жилую группу с одним зургом, закрасьте кабину обведённой летающей тарелки в этой группе. Не забывайте о людских правилах, эта жилая группа должна соответствовать указанным ниже требованиям:



- в ней построены все дома;
- эти дома находятся между 2 заборами;
- количество этих домов: от 1 до 6.

Помните, что в дополнении «НЛО в Розуэлле» важны только **жилые группы с зургами**. В жилой группе может быть несколько зургов, но это не обязательно.

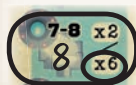




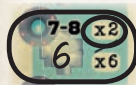
## ★ КОНЕЦ ПАРТИИ

Впишите в окошко выбранной цели количество своих завершённых жилых групп, в которые вы внедрили зургов.

Цель достигнута, если вы внедрили зургов в указанное над окошком количество завершённых жилых групп. Получите **большее число очков за каждую такую группу** (4, 5, 6 или 7 очков).



Цель провалена, если вы внедрили зургов в меньшее или большее количество завершённых жилых групп, чем указано над окошком. Вы получаете **лишь 2 очка за каждую такую группу**.



## ★ ПЛАНЫ ЗАСТРОЙКИ В



Постройте 2 завершённых жилых группы из 4 домов. В каждую группу должен быть внедрён как минимум 1 зург.



Постройте 1 завершённую жилую группу из 3 домов и 1 завершённую группу из 4 домов. В каждую группу должны быть внедрены как минимум 2 зурга.



Постройте 2 завершённых жилых группы из 5 домов. Ни в одну из них не должны быть внедрены зурги.



Внедрите всех зургов в жилые группы на одной любой улице. В одну и ту же группу могут быть внедрены несколько зургов.



Внедрите как минимум 2 зургов в каждую из трёх вертикальных колонок домов.

## ★ ОДИНОЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ



При игре на уровне сложности 1 и выше: в квартал конкурента внедрили зурги. Положите первую карточку в стопку конкурента стороной с эффектом вверх. Кладите туда таким же образом каждую карточку, следующую за карточкой забора.



Эффект каждой такой карточки не применяется, а сама карточка считается **домом с зургом**. Например, карточки бассейна и забора в стопке конкурента считаются не бассейном и забором, а домами с зургами.

### Конец партии

**Очки за цели:** каждая карточка, лежащая в стопке конкурента стороной с эффектом вверх, приносит ему 5 очков.

**Очки за жилые группы:** каждая карточка, лежащая в стопке конкурента стороной с эффектом вверх, считается 1 домом. Эффекты этих карточек не применяются, а также эти карточки не идут в счёт остальных очков (скверы, бассейны, дополнительные рабочие, заборы).

# Зомби-эпидемия

«Здравствуйте, служба 911, что у вас случилось?»

«Алло! Алло! Они здесь! Я слышу, как они ломаются в дверь! ХРЯСЬ! Быстрее! Пришлите военных! БАХ! Какой ужас! Их так много! БАХ! БАХ! БАХ! А-А-А! Н-Е-Е-Т! ТОП-ТОП-ТОП! Ту-у-у-т... ту-у-у-т... ту-у-у-т...»

## ★ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

3 карточки зомби



## ★ ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Зомби-эпидемия — это серьёзно. Вам придётся играть с двумя колодами карточек строительства вместо трёх, так что каждый раунд вы будете выбирать из двух комбинаций.

- Перетасуйте колоду строительства, возьмите с её верха 30 карточек и разделите их на 3 стопки по 10 карточек в каждой. Добавьте в каждую стопку по 1 случайной карточке зомби, перетасуйте все 3 стопки по отдельности и положите их друг на друга на столе стороной с номером вверх. Это первая колода.
- Остальные карточки строительства соберите во вторую колоду и положите её на стол, рядом с первой, стороной с номером вверх.

Первая колода



Вторая колода



## ★ ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

В квартале каждого игрока собрались 6 полчищ зомби, угрожающих городу: по 1 полчищу с обеих сторон каждой улицы.

Когда вы берёте из колоды карточку зомби — полчища передвигаются. Вы можете замедлить их с помощью пуль, которые можно получить, применив эффект карточки агента.

Заметьте, что многие дома уже забаррикадированы, но некоторые ещё нет. Чтобы зомби не проникли в незащищённые дома, вы можете их забаррикадировать, воспользовавшись эффектом карточки забора.

Ну что, готовы бороться за выживание?

## ★ ХОД ИГРЫ

Откройте по 1 верхней карточке строительства из каждой колоды. Если вам попала карточка зомби — сразу же примените её эффект, потом уберите её в коробку игры и продолжайте партию как обычно.

Когда вы откроете последнюю карточку из первой колоды — партия заканчивается (см. «Конец партии» на стр. 20). Не перемешивайте карточки.

Карточки зомби показывают, какие полчища передвигаются:

➡ 3 полчища на левой стороне улиц двигаются вправо.

⬅ 3 полчища на правой стороне улиц двигаются влево.

➡⬅ двигаются все 6 полчищ.

Двигайте полчища в таком порядке:

1. Верхняя улица
2. Средняя улица
3. Нижняя улица

Чтобы отобразить движение полчища, нарисуйте стрелку на улице поверх жёлтой стрелки.



Пули: ваши пули изображены в верхней части вашего поля. В начале партии одну обведённую пулю уже можно потратить.

~~☒~~ Зачеркните одну обведённую пулю и выберите полчище: вместо стрелки движения нарисуйте крест в начале жёлтой стрелки на пути этого полчища.

Вы можете потратить несколько пуль, чтобы замедлить несколько полчищ (1 пуля на 1 полчище).



Пример: вы берёте первую карточку зомби из стопки. Катя и Дима замедляют одно полчище. После появления второй карточки зомби Катя снова замедляет полчище, а Дима позволяет ему продвинуться.

Катя

Дима



Баррикады: когда вы рисуете стрелку движения полчища — проверьте, забаррикадирован ли дом, к которому подошло полчище, или нет. Если он забаррикадирован — ничего не происходит. Если же он не забаррикадирован — зомби вламываются в этот дом. Если у дома есть номер — сотрите его и нарисуйте вместо него «X» (или любой другой удобный вам символ, чтобы помечать такие дома), потом поставьте заборы с обеих сторон от этого дома. Он захвачен до конца партии.



## СООБЩЕНИЕ ОТ РАЗГНЕВАННЫХ ЖИТЕЛЕЙ

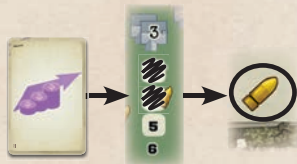
Мы шокированы цинизмом строителей и безразличием городского Совета. Вместо домов можно было бы построить больше заборов и повысить таким образом безопасность жилых групп. Возмутительно, что никому нет дела до наших проблем!



**Эффект «Забор/Баррикада»:** если вы вписываете номер из комбинации с этим эффектом в дом без баррикады, можете построить баррикаду вместо забора. Для этого нарисуйте баррикаду в виде зигзага перед домом, в который вы только что вписали номер.



**Эффект «Агент-Пуля»:** когда вы закрашиваете окошко жилой группы с пулей — обведите пулю в верхней части своего поля.



### Уточнения

Если зомби захватили дом в жилой группе, эту группу нельзя использовать для выполнения плана застройки, а также она не приносит очков в конце партии.

Захваченный зомби дом может разделить жилую группу. Если вы уже использовали эту группу для выполнения плана застройки, группы, образованные за счёт такого разделения, нельзя использовать для выполнения другого плана застройки. Уже выполненный план остаётся выполненным, вы не теряете полученные за него очки.

Если зомби захватывают дом с построенным бассейном, вы не теряете очки, полученные за этот бассейн.

Если зомби захватывают строение (дом с номером с. 1, с. 2 и т. д.), вам не возвращаются потерянные из-за этого строения очки.

«Х» не считается номером и не прерывает последовательность нумерации домов.

Пример: вы построили дом с номером 5 и сразу же добавили слева от него строение. Получилась последовательность «5 с. 1—5». Но потом дом номер 5 захватили зомби: «5 с. 1—Х». Несмотря на это, вы можете продолжить последовательность: «5 с. 1—Х—5» или (применив эффект «Строение») «5 с. 1—Х—5 с. 2».

### Экспертный вариант игры: проезд

Если полчище доходит до проезда, ничего не происходит.

### ★ КОНЕЦ ПАРТИИ

При игре с дополнением «Зомби-эпидемия» к трём базовым условиям окончания партии добавляется четвёртое, связанное с карточками строительства.

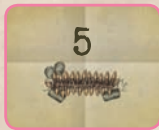
Итак, партия заканчивается после завершения текущего раунда, если выполнено хотя бы одно из этих условий:

- один из игроков выполнил все 3 плана застройки (А, Б и В);
- один из игроков построил все дома на трёх улицах своего квартала;
- один из игроков закрасил третье окошко отказа в строительстве на своём поле;
- вы открыли последнюю карточку строительства первой колоды (вы продержались до прибытия военных).

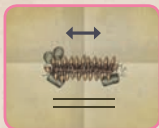
### ★ ПЛАНЫ ЗАСТРОЙКИ В



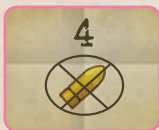
Постройте 2 завершённых жилых группы из 3 домов. В каждой группе должна быть построена как минимум 1 баррикада.



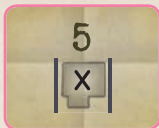
Постройте 5 баррикад.



Защитите баррикадами все дома на одной любой улице.



Потратьте 4 пули, чтобы замедлить полчища.



Как минимум 5 ваших домов захватили зомби.

### ★ ОДИНОЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ



**Подготовка:** перетасуйте колоду строительства, возьмите из неё 60 карточек, а остальные уберите в коробку игры. Разделите 60 карточек на 3 стопки по 20 карточек в каждой стороной с эффектом вверх.

Любым способом выберите первую, вторую и третью стопки и добавьте карточки, не глядя на них, в эти стопки.  
**Первая стопка:** 1 карточка зомби.

**Вторая стопка:** 1 карточка зомби и 1 карточка «План выполнен».

**Третья стопка:** 1 карточка зомби и 2 карточки «План выполнен».



Положите эти стопки друг на друга стороной с эффектом вверх в таком порядке: третья стопка в самом низу, на ней вторая стопка, а сверху первая стопка.

В каждом раунде берите из получившейся колоды **только 2 карточки**. Разыграйте одну карточку как номер, а вторую как эффект, потом отдайте одну из этих карточек конкуренту, а вторую положите в свою стопку сброса.

Когда вы **берёте из колоды** карточку зомби, примените её эффект на своём поле. Потом уберите эту карточку в коробку игры и возьмите из колоды новую карточку строительства, чтобы вы могли разыграть 2 карточки в раунде.

**Дополнительные условия для конкурента уровня сложности 1 и выше:** когда вы берёте из колоды карточку зомби, возьмите 2 верхние карточки из стопки конкурента и верните их в коробку игры, а на их место положите карточку зомби. Потом примените эффект карточки зомби на своём поле.



При подсчёте очков конкурента **в конце партии** каждая **карточка зомби** в его стопке считается карточкой забора.

Также при подсчёте очков **за карточки забора**, каждая карточка зомби считается карточкой забора.

При подсчёте очков конкурента **за жилые группы**, считайте каждую карточку зомби карточкой забора, разделяющей жилые группы.

# Кря!

Вот это история! Две утиных семьи заблудились на улицах города! Бедняги! Будьте добры, помогите милым утятам найти своих мам.

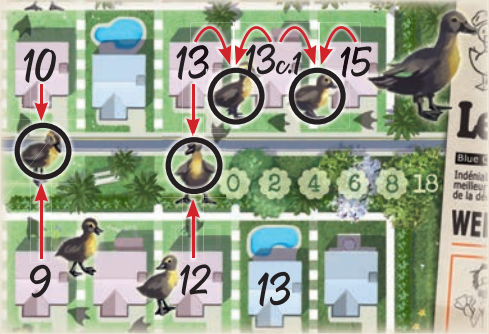
## ★ ХОД ИГРЫ

Чтобы найти заблудившегося утёнка, попросите помощи у жителей соседних домов.

**Строительство дома:** как только вы строите по 1 дому с обеих сторон от утёнка (по горизонтали или вертикали) — обведите этого утёнка.

**Эффект «Забор»:** вы можете ставить забор на том месте, где стоит утёнок. Только постарайтесь не поранить его.

**Эффект «Строение»:** когда вы применяете этот эффект и вписываете номер в дом, вам будет проще обвести утят. Потому что, как правило, чем больше домов вы строите, тем больше утят обводите.



**Очки за утят:** во время партии вы активируете 3 фазы получения очков. Очки за каждую фазу начисляются в конце раунда, в котором эта фаза была активирована. Несколько фаз могут акти-

вироваться в одном раунде, так что вы можете получить очки за них в этом же раунде. В итоге, за утёнка каждого цвета вы получите очки дважды.

Утёнок приносит очки, если он обведён и соединён со своей мамой через непрерывную линию из других утят и построенных домов.

### 3 фазы получения очков (по цвету утят)



**Жёлтые утята.** Игрок, который первым обведёт всех жёлтых утят, активирует фазу получения очков. В конце раунда каждый игрок получает 1 очко за каждого обведённого жёлтого утёнка, который соединён со своей мамой.



**Чёрные утята.** Игрок, который первым обведёт всех чёрных утят, активирует фазу получения очков. В конце раунда каждый игрок получает 1 очко за каждого обведённого чёрного утёнка, который соединён со своей мамой.



**Жёлтые И чёрные утята.** Игрок, который первым обведёт всех жёлтых И чёрных утят, активирует фазу получения очков. В конце раунда каждый игрок получает 1 очко за каждого обведённого жёлтого утёнка И 1 очко за каждого обведённого чёрного утёнка, который соединён со своей мамой.

## ★ КОНЕЦ ПАРТИИ

Если одна или несколько фаз не активировались, каждый игрок проводит для себя каждую из этих фаз и получает за неё очки, как описано выше, перед финальным подсчётом очков.

## ★ ПЛАНЫ ЗАСТРОЙКИ В



Постройте 2 завершённых жилых группы из 3 домов. В каждой группе должен быть построен как минимум 1 бассейн и должен быть минимум 1 обведённый утёнок, полностью находящийся внутри жилой группы.



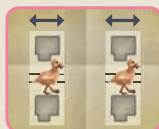
Обведите 5 жёлтых и 5 чёрных утят.



Обведите всех утят на 2 любых улицах.



Обведите 2 жёлтых утят на нижней улице и 2 чёрных утят на верхней улице.



Обведите 2 жёлтых и 3 чёрных утят, находящихся между улицами.

## ★ ОДИНОЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ



Если вы активируете фазу получения очков, она наступает в конце текущего раунда. Но если конкурент активирует фазу получения очков, она наступает сразу же.

Когда вы берёте из колоды карточку «План выполнен», независимо от того, выполняет в этом случае конкурент план застройки или нет, вы должны проверить, активирует ли он фазу получения очков:

- для карточки «План выполнен» А конкурент активирует фазу получения очков за жёлтых утят, если только вы не активировали её раньше;
- для карточки «План выполнен» Б конкурент активирует фазу получения очков за чёрных утят, если только вы не активировали её раньше;
- для карточек «План выполнен» А и Б, когда вы берёте из колоды карточку А или Б и при этом одну из них вы уже взяли раньше, конкурент активирует фазу получения очков и за жёлтых, и за чёрных утят, если только вы не активировали её раньше.

Если вы берёте из колоды карточку «План выполнен» В — фаза получения очков не активируется.

За каждую фазу получайте очки как обычно по правилам этого дополнения.

Подсчитайте очки конкурента (уровень сложности 1 и выше): независимо от фазы, подсчёт очков всегда одинаковый. В каждой фазе конкурент получает 1 очко за каждые две карточки строительства, которые вы отдали ему с начала партии.

# Американская мечта

В чём её смысл? Работай усердно, построй карьеру, создай семью, чтобы было с кем разделить свой успех. Это примерно то же самое, что наслаждаться яблочным пирогом за просмотром бейсбольного матча. И уж поверьте мне, тот, кто придумал американскую мечту, отлично знал, чего хотел.

## ★ ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Используйте только карточки планов застройки для дополнения «Американская мечта». Выберите из них по 1 карточке каждого плана **А, Б и В**.

## ★ ХОД ИГРЫ

На поле этого дополнения 5 улиц. Стройте дома на каждой из них по обычным правилам.

Каждый дом рассчитан на семью определённого типа. Стройте дома и помогайте семьям размещаться в них.

В этом дополнении эффекты на карточках строительства работают иначе. Например, вы не можете применить эффект «Дополнительные рабочие», чтобы изменить номер дома. Здесь каждый эффект относится к определённому типу семьи и дома.



Как обычно, в каждом раунде выберите комбинацию из 2 карточек, а потом выполните описанные ниже действия по порядку.

1. **Постройте дом:** впишите в него номер, чтобы разместить семью.
2. **Примените эффект:** проверьте, совпадает ли эффект карточки с только что построенным домом.
  - **Идеальный дом:** если эффект совпадает с домом — значит, у этой семьи идеальный дом. Обведите его.



- **Обычный дом:** если эффект не совпадает с домом — значит, у этой семьи обычный дом. Ничего больше не происходит. Но такой дом принесёт меньше очков.





## Бонусы за улицу и колонку

Дома формируют горизонтальные улицы и вертикальные колонки. Чтобы завершить улицу или колонку, постройте все дома на этой улице или в этой колонке. Не важно, идеальные это дома или обычные (обведены они или нет).

- **Бонус за улицу:** первый игрок, построивший все дома на одной из улиц, в конце раунда обводит бонус 10 очков справа от этой улицы.
- **Бонус за колонку:** первый игрок, построивший все дома в одной из колонок, в конце раунда обводит бонус 2x под этой колонкой.



Все игроки, кто смог обвести один и тот же бонус в конце одного и того же раунда, получат за него очки. Все остальные игроки должны закрасить этот бонус на своих полях, так как уже не смогут получить за него очки в этой партии.

## ★ КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается после завершения текущего раунда, если выполнено хотя бы одно из базовых условий её окончания (но с учётом того, что на поле этого дополнения 5 улиц, а не 3):

- один из игроков выполнил все 3 плана застройки (А, Б и В);
- один из игроков построил все дома на пяти улицах своего квартала;
- один из игроков закрасил третье окошко отказа в строительстве на своём поле.

**Колонки:** каждая законченная колонка (в которой построены все дома) приносит 1 очко за каждый обычный дом и 3 очка за каждый идеальный (обведённый) дом в ней. Удвойте эти очки, если смогли обвести бонус 2x под этой колонкой.

**Важно:** незаконченные колонки не приносят очков!

**Улицы:** получите по 10 очков за каждую улицу, справа от которой у вас обведён соответствующий бонус.

Чтобы подсчитать итоговую сумму своих очков, сложите очки за:

- выполненные планы застройки;
- законченные колонки;
- бонусы 10 очков за улицы.

Отнимите от получившегося числа очки за отказы в строительстве.

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. В случае ничьей игроки делят победу.

## ★ ПЛАНЫ ЗАСТРОЙКИ



### ПЛАНЫ А



Все ваши зелёные дома идеальные.

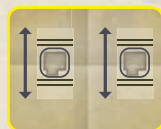


Все ваши красные дома идеальные.



Вы построили все синие и оранжевые дома (независимо от того, идеальные они или обычные).

## ПЛАНЫ Б



Вы закончили 2 колонки. Все дома в этих колонках идеальные.

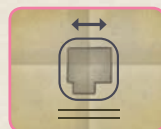


Вы закончили 4 колонки. Дома в этих колонках могут быть как идеальными, так и обычными.

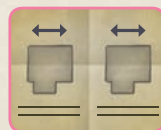


Вы закончили 3 соседних колонки. Дома в этих колонках могут быть как идеальными, так и обычными.

## ПЛАНЫ В



Вы полностью застроили одну из улиц идеальными домами.



Вы полностью застроили две улицы. Дома на этих улицах могут быть как идеальными, так и обычными.



В вашем квартале 9 идеальных соседних домов, формирующих квадрат 3x3.

## ★ ОДИНОЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ



Когда вы берёте из колоды карточку «План выполнен», независимо от того, выполняет в этом случае конкурент план застройки или нет, вы должны сразу же закрасить перечисленные ниже бонусы, которые уже не сможете получить в этой партии.

Выберите и закрасьте 1 бонус за улицу (10 очков) и 2 бонуса за колонку (2х), которые вы ещё не обвели.

Подсчитайте очки конкурента (уровень сложности 1 и выше): в конце партии, в дополнение к выполненным планам застройки, конкурент также получает очки за колонки и улицы.

**Колонки:** каждая карточка, которую вы отдали конкуренту, приносит ему очки. За карточку каждого типа подсчитайте и запишите очки конкурента. Очки, которые он получает за карточку каждого типа, изображены на карточке конкурента. На примере Сергея (конкурента с уровнем сложности 1): каждая карточка сквера, бассейна, дополнительных рабочих и забора приносит ему 1 очко, а каждая карточка строения и агента — 2 очка.

**Улицы:** конкурент получает 10 очков за каждый закрасенный бонус за улицу.

9 3/4

## Карточки 9 3/4

9 3/4

У этих карточек своя история! В интервью журналу «People» 17 февраля 2020 года актёр Дэниел Рэдклифф, известный своей ролью Гарри Поттера, признался:

«Не так давно я играл в увлекательную настольную игру «Бумажные кварталы», в которой нужно застраивать небольшой город. Правда, я не очень опытный игрок и выигрываю редко.»

Мы с радостью узнали из этого интервью, что Дэниелу Рэдклиффу понравилось играть в «Бумажные кварталы». В ответ мы решили отдать дань уважения Дэниелу и добавить в игру карточки, связанные с темой Гарри Поттера. И мы даже смогли отправить ему специальное издание игры, которое, кроме прочего, включало 3 таких карточки. И теперь мы добавляем эти карточки в это коллекционное издание игры.



Просто добавьте карточки 9 3/4 в колоду строительства и играйте как обычно.

Во время партии вы можете вписывать номер дома 9 3/4 между домами 9 и 10, а также между любыми другими домами, номер одного из которых равен 9 или меньше, а второго — больше 9 (например, между домами 7 и 11).



**Эффект «Дополнительные рабочие»:** применив этот эффект, вы можете изменить номер 9 3/4 и получить 7 3/4, 8 3/4, 10 3/4 или 11 3/4.



**Эффект «Строение»:** применив этот эффект, вы можете вписать в дом номер 9 3/4 с. 1.

**«Охота за пасхальными яйцами»:** как и номер 9, номер 9 3/4 позволяет собрать 1 пасхальное яйцо.

**«Рождественские огоньки»:** 9–9 3/4–10 — эти дома считаются последовательными и соединяются гирляндой. То же самое относится и к такой последовательности: 8–9 3/4–10.

**«Судный день»:** когда вы вписываете номер 9 3/4 в дом с бункером, впишите в бункер «9», потому что вместимость бункера должна быть целым числом.



# Вариант для опытных игроков

Этот вариант повышает взаимодействие между игроками, и в него можно играть на любом поле, а также по правилам экспертного варианта игры. Однако он не совместим с одиночным вариантом игры, так как в нём используется тот же принцип.

## ★ ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Сложите все карточки строительства в одну колоду стороной с эффектом вверх. Начиная с владельца игры и далее по часовой стрелке, каждый игрок берёт из колоды по 1 карточке и оставляет эту карточку себе, не показывая номер остальным игрокам.

## ★ ХОД ИГРЫ

- 1 В начале каждого раунда, начиная с владельца игры и далее по часовой стрелке, каждый игрок берёт из колоды ещё по 2 карточки. Когда карточки в колоде закончатся — перетасуйте стопку сброса, чтобы составить новую колоду строительства.
- 2 Выберите 2 карточки из 3 у вас в руке.
- 3 Разыграйте одну из них, с номером, чтобы построить дом.
- 4 Разыграйте вторую карточку, с эффектом, чтобы применить его (это не обязательное действие). Положите обе разыгранные карточки в стопку сброса рядом с колодой строительства. Затем отдайте последнюю оставшуюся у вас в руке карточку сопернику слева, не показывая никому её номер, и возьмите у соперника справа его последнюю карточку.
- 5 Вы можете выполнить план застройки по обычным правилам.



Издатель:  
Blue Cocker Games  
www.bluecocker.com  
© BLUE COCKER 2024  
Все права защищены.



## ★ ВАРИАНТ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ С ДОПОЛНЕНИЕМ «ЗОМБИ-ЭПИДЕМИЯ»

Подготовка к партии: раздайте по 1 карточке строительства каждому игроку. Затем составьте колоду строительства, учитывая это условие: 10 карточек на 1 игрока и всего 1 карточка зомби. При игре шестером используйте все карточки строительства. Положите лишние карточки строительства в стопку сброса и отложите в сторону остальные карточки зомби лицом вниз.

Пример: при игре вчетвером составьте колоду из 40 карточек строительства и 1 карточки зомби. Перемешайте карточки в колоде перед началом партии.

Во время партии: в каждом раунде каждый игрок по часовой стрелке берёт по 1 карточке из колоды строительства, чтобы в руке у него было всего 2 карточки. Игрок разыгрывает одну из них как номер, а другую как эффект. Затем он должен положить любую из этих карточек в стопку сброса, а вторую отдать сопернику слева.

Когда вы берёте из колоды строительства карточку зомби, все игроки должны сразу применить её эффект на своих полях. Затем уберите эту карточку зомби в коробку игры и возьмите новую карточку из колоды. У вас в руке должно быть 2 карточки.

Когда карточки в колоде строительства закончатся — перетасуйте стопку сброса и составьте новую колоду строительства, учитывая то же условие: 10 карточек на 1 игрока и всего 1 карточка зомби. Карточку зомби возьмите из отложенных при подготовке к партии.

Когда карточки в колоде строительства закончатся в третий раз — партия тоже заканчивается.