

## Правила настольной игры «Роскошь: Города» (Cities of Splendor)

Автор игры: Марк Андре

Перевод на русский язык: Юлия Клокова, ООО «Игровед» ©

4 самостоятельных дополнения к игре «Роскошь» для 2-4 участников от 10 лет

Продолжительность игры: около 30 мин.

«Роскошь: Города» содержит 4 дополнения («Города», «Башни», «Фабрики» и «Восток»), которые вы можете по отдельности комбинировать с базовой версией игры.

### Жетон первого игрока



Положите этот жетон перед первым игроком, чтобы всегда помнить, что участник справа от него будет совершать последний ход в конце игры.



### ДОПОЛНЕНИЕ №1: ГОРОДА

*Брюгге, Лион, Лиссабон, Севилья, Венеция, Флоренция, Пиза — каждый город претендует на статус центра высочайшего ювелирного искусства, и, поверьте, скупиться не будет никто. Но сможете ли вы соответствовать таким экстравагантным требованиям?*

***Мы рекомендуем начать с этого дополнения.***

***Оно меняет условие победы и увеличивает конкуренцию между игроками.***

### Компоненты



7 двусторонних тайлов Города

### Подготовка к игре

При игре с этим дополнением уберите тайлы Вельмож в коробку — они вам не понадобятся.

Перемешайте тайлы Города и выложите 3 из них любой стороной вверх (вне зависимости от количества игроков). Остальные тайлы Города вам не понадобятся, уберите их в коробку.

### Дополнительные правила

В конце своего хода игрок автоматически забирает себе тайл города, если выполняются обозначенные на нём условия:

У игрока есть как минимум столько очков престижа, сколько указано в правом верхнем углу тайла Города.



У игрока есть обозначенное на тайле Города количество бонусов определённых цветов.

## Примеры



У вас должно быть как минимум 13 очков престижа, 4 красных бонуса и 3 чёрных бонуса, чтобы получить этот тайл.



У вас должно быть как минимум 15 очков престижа и 5 бонусов одинакового цвета (например, 5 синих бонусов), чтобы получить этот тайл.



У вас должно быть как минимум 14 очков престижа, 4 зелёных бонуса и 4 бонуса одинакового (но не зелёного!) цвета (например, 4 чёрных), чтобы получить этот тайл.

**Примечание:** Если к концу хода игрока выполняются условия, обозначенные на нескольких тайлах Городов, он может выбрать и взять **только один** из них. Выбранный тайл Города остаётся лежать перед игроком до конца игры.

Как только один из игроков берёт тайл Города, завершите раунд следующим образом: игроки, не делавшие ходов в этом раунде, делают по одному последнему ходу. Затем, если только один игрок взял тайл Города, он объявляется победителем. Если несколько игроков взяли по тайлу Города, то побеждает тот из них, кто набрал наибольшее количество очков престижа.

## ДОПОЛНЕНИЕ №2: БАШНИ

*Большие города основывают торговые колонии, а напряжение и ставки тем временем растут. Каждая гильдия стремится защитить своё состояние от посягательств и облегчить завоевание новых территорий, выстраивая башни.*

***Это дополнение добавляет взаимодействия между игроками и немного удлиняет игру. Вам предстоит найти баланс между замедлением ваших противников и ускорением собственного прогресса***

### Компоненты



12 башен (по 3 каждого из 4 цветов)

### Подготовка к игре

Каждый игрок берёт 3 башни одного цвета и ставит их перед собой.

## Дополнительные правила

**Каждый раз**, когда игрок покупает карту Развития (со стола или забронированную ранее), он **должен** совершить одно из двух действий (**до того**, как на освободившееся после покупки место будет выложена новая карта Развития):

- **выставить** или **передвинуть** одну из **своих** башен на доступную для покупки карту Развития на столе. Игрок **не может** поставить свою башню на карту, на которой уже стоит башня **другого** игрока. Игрок **может** поставить свою башню на карту, на которой уже стоит одна или две **его** башни.

ИЛИ

- **убрать** одну **башню другого игрока** с карты Развития и отдать её владельцу.

## Способы использования башен

1. **Бронирование**: если на карте Развития стоит башня, то только владелец этой башни может купить или забронировать эту карту. После покупки или бронирования карты Развития игрок забирает все башни на этой карте в свой запас.

2. **Захват**: если на карте Развития стоят все 3 башни игрока, он может купить эту карту после совершения своего основного действия (взять жетоны / купить или забронировать 1 карту Развития). За неё нужно заплатить, затем забрать карту со своими башнями и поставить свою или убрать чужую башню **до того**, как вы выложите новые карты Развития на освободившиеся после покупок места.

**Примечание**: Захват совершается до визита Вельможи и до проверки количества жетонов.

## Пример хода

Шаг 1:



Игрок с красными башнями покупает новую карту (a). Затем он ставит свою башню к двум другим своим башням на карте (b).

Шаг 2:



На освободившееся после покупки место выкладывается новая карта Развития (c).

**Шаг 3:**

Затем игрок решает захватить карту, на которой стоят все три его башни. Он покупает эту карту (**d**), забирает три башни в свой запас, а затем выставляет свою башню (**e**) на карту, выложенную в шаге 2.

**Шаг 4:**

На освободившееся после захвата место выкладывается новая карта Развития (**f**).

### **ДОПОЛНЕНИЕ №3: ФАКТОРИИ**

*После открытия морских путей в Индию каждая ювелирная гильдия стремится основать свои фабрики. Но какая же из них быстрее и лучше остальных адаптируется к новым правилам международной торговли?*

***Это дополнение немного сокращает игру, давая игрокам дополнительные возможности.***

***Внимательно следите за соперниками — возможно, они в шаге от победы?***

### **Компоненты**



- 1 игровое поле «Путь на Восток»
- 20 жетонов гербовых щитов (по 5 каждого из 4 цветов)

### **Подготовка к игре**

Положите игровое поле так, чтобы всем игрокам было удобно дотянуться до него. Каждый игрок берёт 5 жетонов гербовых щитов одного цвета.



## Дополнительные правила

В конце своего хода (сразу после визита Вельможи, если он должен состояться), если выполняется одно из условий факторий, игрок кладёт свой жетон гербового щита на соответствующее место над этим условием. Теперь игрок может пользоваться соответствующим бонусным свойством до конца игры.

## Бонусные свойства

### Условие и свойство

### Описание



**Условие:** У вас должно быть 3 красных и 1 белый бонус.

**Свойство:** После покупки карты Развития возьмите 1 жетон драгоценного камня.

*Жетон не берётся в ход, в который вы выкладываете свой жетон гербового щита. Жетон берётся до того, как будет выложена новая карта Развития на освободившееся после покупки место. Можно взять жетон из тех, которые вы только что потратили на покупку карты Развития.*



**Условие:** У вас должно быть 2 белых бонуса.

**Свойство:** Когда вы берёте 2 жетона драгоценных камней одинакового цвета, дополнительно возьмите 1 жетон **другого** цвета.

*При этом сохраняется правило из базовой версии игры: 2 одинаковых жетона можно взять, только если в стопке есть как минимум 4 доступных жетона этого цвета.*



**Условие:** У вас должно быть 3 синих и 1 чёрный бонус.

**Свойство:** Каждый жетон золота в вашем распоряжении теперь может выступать в качестве 2 жетонов драгоценных камней **одинакового** цвета.

*Это свойство пригодится вам при покупке карт. Каждый из*



ваших жетонов золота считается как один в пределах лимита в 10 жетонов, которые можно иметь к концу хода.



**Условие:** У вас должно быть 5 зелёных бонусов и 1 тайл Вельможи.

**Свойство:** Даёт 5 очков престижа.

Активация этого свойства может привести к окончанию игры (так же, как визит Вельможи или покупка карты Развития). Это свойство срабатывает только один раз, даже если у вас есть несколько тайлов Вельмож.



**Условие:** У вас должно быть 3 чёрных бонуса.

**Свойство:** Даёт по 1 очку престижа за **каждый из ваших** жетонов гербовых щитов, лежащих на игровом поле «Путь на Восток».

Активация этого свойства может привести к окончанию игры (так же, как визит Вельможи, покупка карты Развития или активация предыдущего свойства).

## Пример

У игрока с красными жетонами гербовых щитов 15 очков престижа:

- 3 за посетившего его Вельможу;
- 5 за карты Развития перед ним;
- 5 за предпоследнее свойство;
- 2 за последнее свойство (2 красных жетона гербовых щитов над предпоследним и последним свойствами).



## ДОПОЛНЕНИЕ №4: ВОСТОК

*Восток открывает свои богатства всем желающим, и сильные мира сего всё больше интересуются такой экзотикой. Сможете ли вы перестроить свою империю под изменчивые запросы своего потребителя?*

**Карты этого дополнения выводят вельмож на первый план в вашей стратегии. Найдите лучший способ удостоиться их визитов как можно быстрее, резервируйте вельмож и извлекайте пользу из ваших карт даже после того, как сбросите их.**

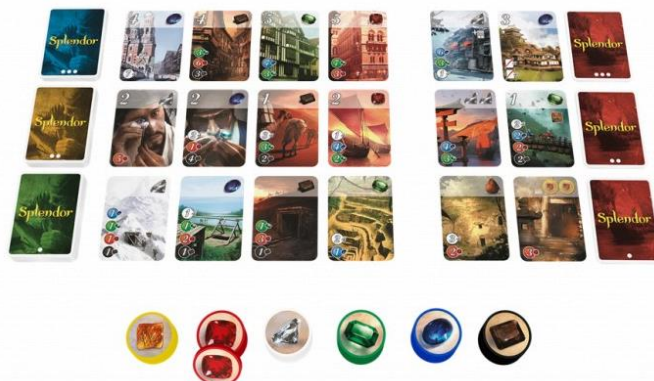
## Компоненты



30 карт Развития Востока  
(по 10 карт каждого  
из 3 уровней)

## Подготовка к игре

Перемешайте карты каждого уровня отдельно, затем откройте по 2 карты каждого уровня и положите их справа от карт Развития базовой версии. Оставшиеся 8 карт каждой стопки положите в ряды соответствующих уровней справа от открытых карт Развития Востока.



## Дополнительные правила

Выкладывайте карту Развития на освободившееся после покупки или бронирования место из соответствующей стопки. Таким образом, во время игры будет открыто по 6 карт каждого уровня: 4 карты Развития из базовой версии и 2 карты Развития Востока (до тех пор, пока в какой-либо из стопок не закончатся карты — в этом случае эти места останутся пустыми до конца игры).

## Бонусы карт Развития Востока



### Уровень 1



Эта карта даёт **2 жетона золота** (не берите жетоны из общего запаса, этот бонус не засчитывается в лимит 10 жетонов), которые можно потратить за один раз. Каждый из этих золотых жетонов может выступить в качестве жетона драгоценного камня любого цвета. Даже если вы используете только один бонус при покупке, второй сгорает. После использования бонусов сбросьте эту карту в коробку.



Как только вы приобрели эту карту, немедленно положите её к другой своей ранее приобретённой карте Развития. Вместе они образуют пару: эта карта даст вам такой же бонус, как и та, рядом с которой она лежит. Вы не можете купить эту карту, если у вас нет хотя бы одной купленной карты с бонусом драгоценного камня.

**Примечание:** образовать пару карт нужно до того, как на освободившееся место будет выложена новая карта Развития.





## Уровень 2



Как только вы приобрели эту карту, немедленно положите её к другой своей ранее приобретённой карте Развития (см. бонус выше). **Затем** выберите **одну из доступных** карт Развития 1 уровня (из базовой версии или из дополнения) и выложите её перед собой **бесплатно**.



Эта карта даёт **2 бонуса** указанного цвета. Эти бонусы засчитываются при покупке новых карт Развития, проверке визитов Вельможи, а также при сбросе карт (см. карты Развития Востока 3 уровня).



**Зарезервировать Вельможу.** Выберите 1 тайл Вельможи из доступных и положите его лицевой стороной вниз перед собой. Теперь этот Вельможа может нанести визит только вам (если вы соберёте необходимое для этого число бонусов).

*Жетон золота за резерв Вельможи вы не получаете. Вы можете зарезервировать любое количество тайлов Вельмож (оно должно соответствовать количеству приобретённых карт Развития этого вида).*



## Уровень 3



Выберите **одну из доступных** карт Развития 2 уровня (из базовой версии или из дополнения) и выложите её перед собой **бесплатно**.



Для покупки карты с таким бонусом сбросьте в коробку 2 выложенные перед собой карты с бонусами указанного цвета.

*Зарезервированные карты сбросить нельзя. Если среди ваших карт Развития с бонусами требуемого цвета есть карта (карты) с символом мешка, вы обязаны сбросить её (их) в первую очередь.*

