

ПРАВИЛА ГРИ



МЕГАПОЛІС

ЯК СТАТИ МІЛЬЙОНЕРОМ

«МЕГАПОЛІС. ЯК СТАТИ МІЛЬЙОНЕРОМ»

Як стати мільйонером у сфері будівництва сучасного міста? Для цього Вам необхідно буде разом із мерією визначити загальну стратегію забудови міста відповідно до потреб його жителів і перевершити своїх опонентів, посилаючи будівельників для зведення різних будівель у Мегалісі. Однак, зважено підходьте до розміщення будівель, адже саме від плану забудови залежить отримання максимального прибутку.

Гра розрахована для 1 - 4 гравців; Вік 8+; Час партії від 20 - 60 хвилин.

КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ



1 планшет мерії

Трек Ринку



1 маркер першого гравця



8 жетонів +50

Тайли – всього 122шт:



Завод
22 шт



Розважальний центр
24 шт



Порт
18 шт



Магазин
20 шт



Буднок
18 шт
(по 6 шт трьох видів)



Парк
20 шт



4 персональних планшети забудови для гравців



23 картки цілей



4 фішки гравців

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Перед початком гри розмістіть в центрі столу планшет мерії.
2. Кожен гравець бере один персональний планшет (план забудови) та фішку обраного кольору й ставить її на розподіл 10 на треку грошей, що зображений на планшеті мерії.
3. Виберіть потрібні тайли будівель, залежно від кількості гравців, решту тайлів відкладіть у коробку.

Для 1 гравця потрібно:

Парк - 6 шт
Завод - 8 шт
Порт - 7 шт
Магазин - 6 шт
Розважальний центр - 7 шт
Будинок - 8 шт (по 4 шт 2 видів)

Для 3 гравців потрібно:

Парк - 15 шт
Завод - 16 шт
Порт - 13 шт
Магазин - 15 шт
Розважальний центр - 18 шт
Будинок - 15 шт (по 5 штук 3 видів)

Для 2 гравців потрібно:

Парк - 11 шт
Завод - 11 шт
Порт - 9 шт
Магазин - 10 шт
Розважальний центр - 12 шт
Будинок - 12 шт. (по 6 шт 2 видів)

Для 4 гравців:

Парк - 20 шт
Завод - 22 шт
Порт - 18 шт
Магазин - 20 шт.
Розважальний центр - 24 шт.
Будинок - 18 шт (по 6 шт 3 видів)

4. Переверніть усі тайли сорочкою догори та розмістіть їх поруч із планшетом мерії, таким чином ви створили запас. Залиште трохи місця для відбою.
Викладіть із запасу по одному тайлу на кожен клітинку на планшеті мерії на треку ринку сорочкою донизу.

5. Наймолодший гравець, отримує маркер першого гравця.

Умови гри для одного гравця вказані в кінці правил.

МЕТА ГРИ

Набрати якомога більше грошей. Гроші можна заробити виклавши тайли будівель на персональному планшеті забудови, що приносять прибуток, залежно від свого розміщення, щодо інших будівель.

ІГРОВИЙ РАУНД

Партія у грі триває 16 раундів. Починає - перший гравець, який повністю виконує всі необхідні дії, потім ходить наступний гравець за годинниковою стрілкою.

У свій хід кожен гравець робить 5 послідовних дій:

1. Купує будівлю
2. Будує будівлю у своєму місті (на персональному планшеті забудови).
3. Отримує гроші за будівництво.
4. Скидає будівлі з треку ринку.
5. Поповнює кількість будівель на треку ринку.

Після закінчення 16 раундів, на планшеті кожного гравця повинно бути по 16 тайлів будівель.

1. Купівля будівлі.

Гравець вибирає 1 із доступних 5 тайлів на планшеті мерії. Після цього він повинен сплатити ціну за його споруду, переміщуючи свою фішку на треку грошей назад на відповідну кількість клітинок. Ціна за будівництво вказана поруч із клітинкою на треку ринку (0,1,2,4,6). Гравець, також, може замінити всі будівлі на треку ринку. Для цього він сплачує 3 монети (переміщує свою фішку на треку грошей на три клітинки назад). Потім гравець скидає всі тайли будівель у відбій та викладає 5 нових тайлів із запасу на треку ринку.

2. Спорудження Будівлі

Планшет забудови гравця складається з 16 клітинок, об'єднаних у 4 групи по районах. Будівлі на межі району вважаються сусідніми з будівлями інших районів.

Райони ніяк не впливають на правила розміщення і потрібні тільки для активації деяких властивостей будівель (магазинів) та плану забудови (модуль "Планова забудова"). Для будівництва гравець бере куплений тайл і розміщує його на одну із вільних клітинок за правилами.

ПРАВИЛА РОЗМІЩЕННЯ:

Перший свій тайл будівлі гравець може розмістити на будь-яку клітинку на персональному планшеті забудови. Наступні тайли будівель повинні розміщуватися на порожні клітинки міжючи з раніше побудованими будівлями по горизонталі або вертикалі. Дотик по діагоналі не рахується!

3. Отримання грошей.

Гравець активує властивість побудованої будівлі й отримує гроші, залежно від типу будинку та місця його розміщення на планшеті забудови, переміщуючи свій маркер на треку грошей. Властивості будівель вказані в нижній частині персональних планшетів.

Якщо гравець перетинає позначку 50, він бере спеціальний жетон "50", і починає рух фішкою по треку грошей заново. Якщо гравець перетинає позначку 1, він втрачає гроші і повинен повернути один жетон "50" назад в запас.

4. Скидання будівлі.

Спершу гравець зсовує всі тайли, що залишилися на треку ринку, вверх по клітинках, заповнюючи всі порожні місця (якщо це необхідно), а потім вибирає з них один тайл будівлі ринку і скидає його у відбій. Додатково необхідно сплатити ціну зазначену поруч із клітинкою зі скинутим тайлом, перемістивши фішку назад на треку грошей.

5. Поповнити ряд будівель

Гравець зсовує всі будівлі, що залишилися, вверх по клітинках, заповнюючи всі порожні місця (якщо це необхідно), а потім розкриває новий тайл будівель, по одному за раз і викладає їх на порожні клітинки на планшеті мерії, зверху вниз.

Якщо гравцеві необхідно викласти тайл будівлі на планшеті мерії, а тайлів у запасі немає, перетасуйте відбій і сформуєте новий запас.

Потім хід переходить наступному гравцеві, який знову виконує 5 дій.

Вся партія триває доти, доки у всіх гравців не буде порожніх клітинок на планшеті забудови. Після цього, починаючи з першого гравця, всі гравці по черзі роблять активацію властивостей будівлі «парк» (якщо вона у них є) на планшеті забудови і отримують за них гроші.

Гравець, якому вдалося набрати найбільше грошей на треку, стає першим мільйонером нового міста.

В разі нічиєї, перемагає гравець із більшою кількістю побудованих парків, якщо нічия залишається, то порівняння проводиться за кількістю будівель. Якщо знову нічия, то гравці ділять перемогу.

БУДІВЛІ У ГРІ ТА ЇХ ВЛАСТИВОСТІ.

У кожного типу будівлі свій спосіб отримання монет, який залежить від різних умов, таких як: його розміщення, місце розташування, а також сусідство з іншими будівлями.

Сусідніми вважаються будівлі, що дотикаються з тайлами по горизонталі або вертикалі.

Дотик по діагоналі не рахується сусіднім!



БУДИНОК

У грі є три типи будинків, що відрізняються за кольором.

Коли будинок розміщується на планшеті забудови, він відразу ж приносить 2 монети, ще по 2 монети за кожен будинок відповідного типу, що вже побудований на планшеті.



ПАРК

Кожен парк приносить монети, залежно від кількості сусідніх з ним будинків.

1 будинок - 3 монети

2 будинки - 6 монет

3 будинки - 10 монет

4 будинки - 15 монет.

Примітка: активація парку і отримання за нього монет відбувається в кінці гри.



ЗАВОД

Завод приносить монети, залежно від кількості будівель заводів, що знаходяться на лінії, (не обов'язково сусідніх), де він будується. При підрахунку, враховуються всі будівлі заводів на лінії, навіть ті, що тільки було побудовано. Кожна лінія (горизонтальна й вертикальна) рахується окремо.

1 будівля на лінії - 0 монет

2 будівлі на лінії - 6 монет

3 будівлі на лінії - 11 монет

4 будівлі на лінії - 17 монет



МАГАЗИН

При будівництві магазину, гравець отримує монети за будівлю магазинів, залежно від кількості районів, в яких він побудований.

Кожен район може принести монети за магазин лише один раз. Повторна споруда магазину в одному і тому ж районі не приносить монет.

- 1 район - 1 монета
- 2 райони - 4 монет
- 3 райони - 8 монет
- 4 райони - 13 монет



ПОРТ

Порт приносить монети за кожний сусідній магазин або завод. Причому, Порт - це єдина будівля, яка активується, також, при будівництві заводу або магазину по сусідству з уже розміщеним портом.

При новій споруді:
магазин - 3 монети.
завод - 5 монет

Порт уже побудований:
магазин - 2 монети
завод - 4 монети



РОЗВАЖАЛЬНИЙ ЦЕНТР

Розважальний центр приносить монети за кількість будівель розташованих по сусідству один із одним, включно щойно побудованих.

- 1 будівля - 1 монета
- 2 будівлі - 4 монети
- 3 будівлі - 7 монет
- 4 будівлі - 11 монет
- 5 будівель - 17 монет

Якщо група будівель Розважальний центр складається з п'яти будівель, кожний наступний Розважальний центр, наявний по сусідству не приносить монет.

Пояснення для підрахунку грошей для кожного типу будівель є на персональних планшетах гравців.

ВЕРСІЯ ДЛЯ ОДНОГО ГРАВЦЯ.

СОЛО МОДУЛЬ: «МІЛЬЙОНЕР З ПРИМУСУ»

В цьому варіанті гравець виступає проти гри, намагаючись стати першим мільйонером і заробити якомога більше грошей, звівши комфортне і прибуткове місто.

Вся партія проходить за тими ж правилами, що й базова гра, однак, при підготовкці необхідно вибрати тайли будівель для соло гри за списком вказаним нижче:

Перелік тайлів:

- Парк - 6 шт
- Завод - 8 шт
- Будинок - 8 шт. (по 4шт 2 видів)
- Порт - 7 шт
- Магазин - 6 шт.
- Розважальний центр - 7 шт.

В соло гри використовується один комплект планшета забудови та 1 фішка на треку грошей, також в даному варіанті не використовується маркер першого гравця.

Враховуючи, що гравець грає один, йому немає необхідності передавати хід, тому він завжди є активним гравцем.

Зміни в ігровому процесі. В кінці кожного ходу, гравцеві потрібно скинути тайл будівлі, що розміщений на клітинці ринку з цифрою 0, зсунути всі будівлі вгору по клітинках, заповнюючи всі порожні і розкрити новий тайл будівлі, виклавши його на нижню порожню клітинку.

По закінченню партії гравцеві необхідно набрати якомога більше грошей на треку, а потім звіритися з таблицею, щоб дізнатися свій результат:

40 монет - бідняк (потрібно більше завзяття)

60 монет - середній клас (щось виходить, але до мільйона ще далеко)

80 монет - багатий (мільйон майже в руках, залишилося зовсім трошки)

100 монет - мільйонер (це реально круто ти заробив свій перший мільйон)

145 монет - мультимільйонер (пора йти вчити Джеффа Безоса, як потрібно робити гроші)

СПИСОК КАРТОК ЦІЛЕЙ:

В кінці гри побудовано 5 розважальних центрів - **10 монет**

В кінці гри побудовано 4 порти - **12 монет**

В кінці гри побудовано 5 заводів - **10 монет**

В кінці гри побудовано 4 магазини - **7 монет**

В кінці гри побудовано 5 парків - **10 монет**

В кінці гри побудовано 5 будинків - **10 монет**

За кожен комплект із 3 х типів будинків - **12 монет** (кожні три різні будинки на вашому планшеті забудови приносять 12 монет)

За кожен магазин, розташований в кутку планшета забудови - **4 монети**

За кожен окремий розважальний центр - **4 монети** (кожен тайл розважального центру, що по горизонталі і вертикалі не межує з іншими тайлами розважальних центрів)

За кожен порт із 2 магазинами по сусідству - **5 монет** (кожен порт, поруч з яким по горизонталі або вертикалі знаходиться 2 магазини)

За кожна лінію з 2 заводами - **4 монети** (рахуються окремо горизонтальні та вертикальні лінії)

За кожен район без парку - **4 монети**

За кожен район без будинку - **4 монети**

За кожен район із різними будівлями - **4 монети** (кожен район в якому всі 4 будівлі будуть різними за типом)

Якщо в кінці гри парки принесли 32 монети і більше - **12 монет** (якщо при підрахунку монет за парки вам вдалося набрати 32 або більше монет, отримуєте додатково 12 монет)

Якщо після 16 раундів у вас 95 Монет - **10 монет** (якщо перед підрахунком за парки у вас на треку грошей 95 монет або більше)

За кожна лінію з різними будівлями - **4 монети** (рачується окремо кожна горизонтальна лінія, на якій всі 4 будівлі будуть різними за типом)

За кожна лінію по вертикалі з різними будівлями - **4 монети** (рачується окремо кожна вертикальна лінія, на якій всі 4 будівлі будуть різними за типом)

Якщо в кінці партії у вас немає парків - **8 монет**

Якщо в кінці партії у вас немає заводів - **8 монет**

Якщо в кінці партії у вас немає розважальних центрів - **12 монет**

Якщо в кінці партії у вас немає портів - **12 монет**

Якщо в кінці партії у вас немає магазинів - **10 монет**

