

# Правила настольной игры «Метрополис» (Metropolis)

Автор: Sébastien Pauchon

Игра для 2-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

## Две Игры в Одной

В этой книге правил вы найдёте правила к двум версиям игры «Метрополис»: *Семейной* и *Экспертной*. Эти две версии, по сути, представляют собой две совершенно разные игры.

*Семейная* версия позволяет начинающим игрокам познать основы размещения зданий, тогда как в *Экспертной* версии вам придётся принимать сложное и взвешенное решение перед началом каждого строительства. Естественно, опытным игрокам лучше сразу же начать играть в *Экспертную* версию.

В первой половине этой книги правил содержатся правила для *Семейной* версии игры, а во второй половине – для *Экспертной*.

## Состав Игры

- 1 поле города Метрополис
- по 13 зданий каждого цвета (синий, красный, белый, серый) со значениями от 1 до 13
- 1 листок с краткой информацией по игре «Добро пожаловать/Скрытые Цели»
- эти правила



9 жетонов  
«Модный  
Район»



9 жетонов  
«Метро»



9 жетонов  
«Место  
Раскопок»



1 карта  
«Метро»



1 карта  
«Место  
Раскопок»

### СЕМЕЙНАЯ



4 цели  
«Область»



1 лист краткой  
справки

### ЭКСПЕРТНАЯ



5 жетонов  
«Небоскрёбов»



5 целей  
«Район»



5 целей  
«Область»



1 лист краткой  
справки

## Однажды ...

*Жители прекрасного Метрополиса сильно взволнованы! Талантливые проектировщики и архитекторы соревнуются друг с другом, создавая роскошные, элегантные здания из стекла и металла, которые возвышаются над землёй вопреки закону притяжения. Кто*

*сможет поразить жителей города своим непревзойдённым стилем и оставит неизгладимый след в истории города? Ответ на этот вопрос зависит от Вас!*

## Цель Игры

Игроки выступают в роли городских архитекторов, старающихся добиться известности. В процессе игры они будут пытаться разместить свои здания в лучших районах города. Как только один из игроков построит все свои здания, игра закончится. Игрок, набравший больше всех очков престижа, станет победителем.

## Подготовка к Игре

**Обратите внимание:** Описанные ниже правила предназначены для игры вчетвером. Поправки, касающиеся количества участвующих в игре игроков, вы найдёте в конце этой книги правил. Перед своей первой игрой, пожалуйста, прочтите раздел «Добро пожаловать», находящийся на одной из сторон листа с краткой информацией по игре, а также в конце этой книги правил.

- Поместите игровое поле в центр стола. Перед первой игрой разложите жетоны районов как показано на листе с краткой информацией по игре в разделе «Добро пожаловать». В последующих играх вы можете раскладывать эти жетоны случайным образом. Положите 7 жетонов на центральный округ и по 5 жетонов на каждый округ на периферии. Не кладите жетоны в тупики (то есть, районы, окружённые водой и имеющие только один выход). Поместите карты «Метро» и «Место Раскопок» рядом с полем.
- Перемешайте 4 карты «Область» для Семейной версии игры. Каждый игрок получает 1 карту, смотрит на неё втайне от соперников, и кладёт рядом с собой на стол лицом вниз. **Обратите внимание:** Карты «Область» описаны в разделе «Скрытые цели» на одной из сторон листа с информацией по игре, а также в конце этой книги правил.
- Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт 13 зданий этого цвета. Самый старший игрок начинает игру.

## Игровой Процесс

Игра состоит из нескольких **ходов**. Каждый ход представляет собой **конкурс** на самое красивое здание, проводимый администрацией Метрополиса, в конце которого будет построено **одно единственное здание**. Игра длится до тех пор, **пока один из игроков не построит своё последнее здание**.

## Конкурс

Первый игрок выбирает одно из своих зданий (любого значения) и ставит его в один из районов, в котором **ещё нет ни одного здания**. Здание необходимо разместить так, чтобы все игроки могли видеть нарисованную на нём цифру. Игроки должны либо **Превзойти** предыдущего игрока в постройке здания, либо **Спасовать**. Ход, при этом, передается по часовой стрелке.

### 1) Превзойти

Чтобы превзойти предыдущего игрока, действующий игрок должен поместить одно из своих зданий (**с более высоким значением, чем помещённое до этого на поле здание противника**) на **соседний район**. Выбранный район должен быть **пустым** (без зданий). Районы, расположенные на разных берегах **реки**, считаются соседними, только если **между ними есть мост**. Районы, находящиеся по разные стороны **озера**, не являются соседними.

## 2) Спасовать

Игрок, который решил спасовать, уже не сможет предложить ни один проект здания во время этого конкурса. Он просто пропускает ход. Здания, уже помещённые им на поле, остаются стоять до конца текущего конкурса. **Обратите внимание:** Игрок, у которого не осталось зданий (или нет здания большего значения), обязан спасовать.



**Пример:** Синий игрок начинает ход со здания со значением 3. Серый игрок превосходит его в строительстве, поставив здание со значением 7. Красный игрок может превзойти предыдущего игрока, только поместив здание в район, на котором лежит жетон «Модный Район». Он решает сделать это при помощи здания со значением 9. Белый игрок, который хочет получить жетон «Метро», ставит здание со значением 10. Теперь Синий игрок должен построить как минимум здание со значением 11, но он решает, что эта стоимость для него слишком высока и пасует. То же самое делает Серый игрок. Красный игрок, карта «Область» которого является картой Моста (бонус за расположение здания в районе рядом с мостом), готов пожертвовать своим зданием со значением 11. Белый игрок пасует. Красный – единственный оставшийся игрок, поэтому он побеждает в конкурсе...

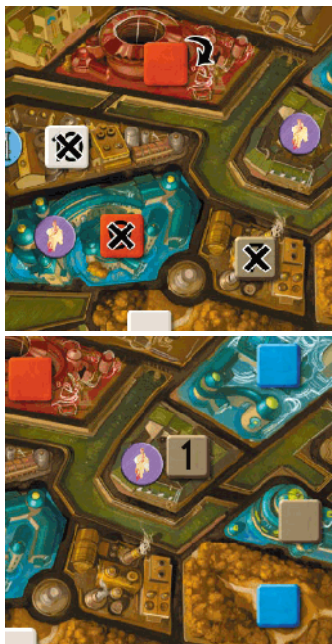
## Конец Конкурса

Конкурс может завершиться в трёх случаях:

- 1) Все игроки кроме одного спасовали,
- 2) Никто больше не может поместить на поле здание (так как рядом с последним поставленным на поле зданием нет пустых районов),
- 3) Никто не может превзойти последнее здание (так как игрок поставил здание с самым большим значением).

В любом из перечисленных выше случаев, игрок, который последним поставил своё здание, побеждает в конкурсе и строит это здание, перевернув его стороной без цифрового значения вверх. Игрок не сможет использовать это здание в конкурсах до конца игры. Если в районе, в котором было построено здание, находится какой-либо жетон, владелец здания забирает его и кладёт перед собой.

Все игроки забирают свои здания, участвовавшие в конкурсе (стоящие цифровыми значениями вверх). Игрок, который победил в конкурсе, становится первым игроком на следующем ходу.



**Пример (продолжение):** Красный игрок переворачивает своё здание и оставляет его на месте. Все остальные здания, участвующие в конкурсе, убираются с поля. Красный игрок должен начать новый конкурс, поместив новое здание в один из пустых районов в любом месте поля.

**Пример:** Серый игрок начинает новый ход. Он может забрать этот район, почти не понеся потерь, так как ни один игрок не сможет его превзойти (рядом с этим районом нет пустых районов). Серый игрок ставит здание со значением 1 и побеждает в конкурсе. Он переворачивает здание стороной без цифрового значения вверх, забирает жетон «Модный Район» и начинает новый ход...

## Жетоны

Игрок, который построил здание в районе, на котором лежит какой-либо жетон, забирает его. Собранные жетоны могут принести **в конце игры** победные очки или отнять их.



**Модный Район:** Такие жетоны отмечают расположение модных районов. Архитекторы, которые строят здания в таких районах, получают много очков престижа.



**Метро:** Такие жетоны отмечают расположение станций метро. Эти районы посещает огромное количество жителей Метрополиса. В процессе игры игрок, который собрал больше всех жетонов Метро, получает карту «Метро» (смотрите ниже).



**Место Раскопок:** Такие жетоны отмечают районы древних руин. Их городские планировщики не любят, так как они замедляют строительство и тем самым портят репутацию. Игрок, последним получивший такой жетон, получает карту «Место Раскопок» (смотрите ниже). В конце игры эта карта отнимает у игрока очки престижа.

## Специальные Карты

Специальные карты (карта «Метро» и карта «Место Раскопок») могут появиться (или перейти из рук в руки) в любой момент игры.



**Метро:** Эта карта появляется в игре, **как только один из игроков получает жетон «Метро»**. Такой игрок берёт эту карту и держит её перед собой до тех пор, пока другой игрок не наберёт **больше жетонов «Метро»**. В этом случае карта передаётся этому игроку. Таким образом, эта карта может поменять владельца несколько раз за игру.

**Обратите внимание:** Если у двух или более игроков одинаковое количество жетонов, карта не меняет владельца.



**Место Раскопок:** Эта карта появляется в игре, как только один из игроков получает жетон «Место Раскопок». Этот игрок берёт эту карту и держит её перед собой до тех пор, пока другой игрок не получит жетон «Место Раскопок». В этом случае карта передаётся этому игроку. Таким образом, эта карта может менять владельца несколько раз за игру.

### Важный Совет

Чтобы победить в игре, следуйте нескольким советам, написанным ниже:

- Постарайтесь не сразу построить все свои самые ценные здания, иначе затем вам будет сложно превзойти других игроков в последующих конкурсах!
- Если вы видите одиночный район (например, рядом с тупиком), у вас есть отличная возможность выиграть конкурс даже с самым низким по значению зданием: вы приблизите конец игры и в то же время помешаете противникам занять важный район.
- Постарайтесь понять, какие карты находятся у противников! Эта информация поможет вам во время конкурсов.

### Конец Игры

Игра заканчивается, как только один из игроков построит своё последнее здание. Затем игроки открывают свои скрытые карты и подсчитывают очки:

- За каждый свой жетон «Модный Район» игрок получает **3 очка престижа**,
- За каждый свой жетон «Метро» игрок получает **1 очко престижа**,
- Владелец карты «Метро» получает **3 очка престижа**,
- За каждый свой жетон «Место Раскопок» игрок теряет **1 очко престижа**,
- Владелец карты «Место Раскопок» теряет **2 очка престижа**,
- За каждое здание, которое игрок построил рядом с объектом, тип которого указан на его карте «Область», он получает указанное на карте количество очков.

**Игрок, набравший больше всех очков престижа, становится победителем.** В случае ничьи претендующие на победу игроки сравнивают количество построенных ими зданий. Игрок, построивший больше зданий, побеждает в игре. В случае дальнейшей ничьи в игре оказывается несколько победителей.

### Экспертная Версия Игры

Игровой процесс Экспертной Версии игры схож с игровым процессом Семейной версии. Но игроки должны брать в расчёт дополнительные цели, которые в конце игры принесут им дополнительные очки.



**Небоскрёб:** В этой версии игры учитывается **высота зданий**. У каждого игрока есть 5 маленьких зданий (1-5), 4 средних (6-9) и 4 больших (10-13). В конце игры жетон «Небоскрёб» достаётся каждому игроку, которому удалось построить самое высокое здания **в округе** (рассматриваются все 5 округов).



**Цели:** В этой версии игры каждый игрок получает 2 скрытые цели: «Район» и «Область». В отличие от целей «Область» Семейной версии, цели Экспертной версии требуют от игроков построить сразу несколько зданий в определённых местах. Эти цели описаны на листах с краткой информацией по игре в разделе «Скрытые Цели», а также в конце этой книги правил.

## Подготовка к Игре

Подготовка к игре идентична подготовке к Семейной версии, кроме раздачи игрокам 4-х карт «Область». Вместо этого перемешайте 5 карт «Область». Каждый игрок берёт одну карту, смотрит на неё втайне от других игроков и кладёт лицом вниз на стол рядом с собой. Уберите оставшуюся карту «Область» в коробку с игрой, **не смотря на её лицевую сторону**. То же самое проделайте с картами цели «Район».

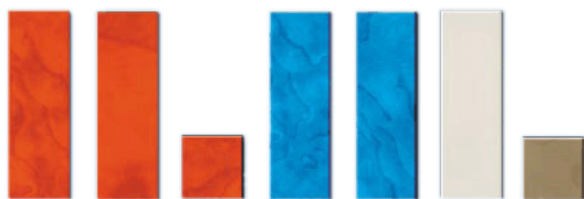
## Конец Игры

Игра заканчивается, как только один из игроков строит своё **последнее здание**. Затем игроки открывают оставшиеся карты и подсчитывают очки:

- В каждом округе игрок, который построил **самое высокое здание** (по высоте, не по значению), получает жетон «Небоскрёб», приносящий **5 очков престижа**. В случае ничьи учитывается размер их вторых по высоте зданий (или, если необходимо, их третьих зданий и т.д.). Если ничью разрешить не удаётся, оба игрока получают по 5 очков престижа.



*Пример: В этом случае Синий игрок построил самое высокое здание и получает жетон «Небоскрёб».*



*Пример: В этом случае Красный игрок получает жетон «Небоскрёб». И у Синего, и у Красного игрока самые высокие здания, но у Красного игрока есть ещё и маленькое здание.*

- За каждый свой жетон «Модный Район» игрок получает **3 очка престижа**.
- За каждый свой жетон «Метро» игрок получает **1 очко престижа**.
- Владелец карты «Метро» получает **3 очка престижа**.
- За каждый свой жетон «Место Раскопок» игрок теряет **1 очко престижа**.
- Владелец карты «Место Раскопок» теряет **2 очка престижа**.
- За каждое здание, которое игрок построил в районе, тип которого указан на его **карте «Район»**, он получает **2 очка престижа**.
- За каждую группу зданий, удовлетворяющую требованиям **карты «Область»**, игрок получает число очков, указанное на этой карте. **Обратите внимание:** Каждое здание может быть использовано только для достижения условий одной карты «Область». Но одно и то же здание может быть использовано и для достижения условий карты «Область», и для карты «Район».

Игрок, набравший больше всех очков престижа, становится победителем. В случае ничьи претендующие на победу игроки сравнивают количество построенных ими зданий. Игрок, построивший больше зданий, побеждает в игре. При дальнейшей ничье в игре оказывается несколько победителей.

## Игра Вдвоём и Втроём

Игровой процесс проходит также как при игре вчетвером, но игровая зона меньше и используется меньше жетонов районов:

- При игре втроём не используется один из округов периферии. Игроки не могут строить здания в этом округе. Уберите из игры 2 жетона «Метро», а также 2 жетона «Место Раскопок» и 1 жетон «Модный Район». Поместите оставшиеся жетоны на поле (7 жетонов на центральный округ и по 5 жетонов на каждый округ периферии).
- При игре вдвоём не используются 2 **находящихся рядом** округа периферии. Уберите из игры 3 жетона «Метро», а также 3 жетона «Место Раскопок» и 4 жетона «Модный Район». Поместите оставшиеся жетоны на поле (7 жетонов на центральный округ и по 5 жетонов на каждый округ периферии). Более того, при игре в *Семейную* версию, уберите карту «Область» **Границы** (читайте ниже).

### Добро Пожаловать



Добро пожаловать в прекрасный город **Метрополис**! Позвольте мне быть вашим гидом во время этой короткой прогулки. Я уверен, мне удастся вас удивить...

Наш город состоит из 5-ти округов: Центральный, Северный, Южный, Западный и Восточный. Эти округа разделены рекой (А), в каждом из них есть живописные районы, придающие Метрополису его шарм. Обратите внимание на процветающую промышленность (Б), очаровательные парки (В), стильные жилые здания (Г), шикарные торговые центры (Д) и престижные административные центры (Е).

Не пропустите бесчисленные статуи (Ж), украшающие районы, и обязательно найдите немножко свободного времени, чтобы задержаться около наших озёр (З). Вот и подошёл к концу наш маленький тур. Надеюсь, вы сможете насладиться закатом на одном из этих великолепных мостов (И). И не забудьте свой путеводитель!

## Скрытые Цели Семейная Версия



**Мосты:** в конце игры игрок получает 3 очка престижа за каждое своё здание, находящееся рядом с мостом.

**Обратите внимание:** размещение здания в районе, примыкающем к нескольким мостам, всё равно приносит игроку только 3 очка.



**Статуи:** в конце игры игрок получает 3 очка престижа за каждое своё здание, находящееся рядом со статуей.

**Обратите внимание:** размещение здания в районе рядом с несколькими статуями всё равно приносит игроку только 3 очка престижа.



**Озёра:** в конце игры игрок получает 3 очка престижа за каждое своё здание, находящееся рядом с озером.

**Обратите внимание:** размещение здания в районе рядом с несколькими озёрами всё равно приносит игроку только 3 очка престижа.



**Границы:** в конце игры игрок получает 4 очка престижа за каждое своё здание, находящееся рядом с границей Метрополиса.

**Обратите внимание:** эта карта не используется при игре вдвоём.

## Скрытые Цели Экспертная Версия Карты Цели «Район»

В конце игры игрок получает 2 очка престижа за каждое здание, построенное в указанном на карте цели типе района.



Торговый Центр



Административный  
Район



Промышленный  
Район



Парк



Жилой Район



### Карты Цели «Область»



**Мосты:** в конце игры игрок получает 4 очка престижа за каждую группу из 2-х зданий, построенных по обеим сторонам моста.

**Обратите внимание:** каждое здание должно быть использовано для достижения цели «Область» только один раз! То есть здание, находящееся рядом с двумя мостами, приносит очки только один раз.



**Статуи:** в конце игры игрок получает 7 очков престижа за каждую группу из 3-х зданий, построенных вокруг одной статуи.

**Обратите внимание:** каждое здание должно быть использовано для достижения цели «Область» только один раз! То есть здание, находящееся между двумя статуями, приносит очки только один раз.



**Озёра:** в конце игры игрок получает 5 очков престижа за каждую группу хотя бы из 3-х зданий, построенных вокруг одного озера.

**Обратите внимание:** каждое здание должно быть использовано для достижения цели «Область» только один раз! То есть здание, находящееся между двумя озёрами, приносит очки только один раз.



**Округа:** в конце игры игрок получает 4 очка престижа за каждый округ, в котором построены хотя бы 3 его здания.

**Обратите внимание:** если игрок построил более 3-х зданий в одном округе, он всё равно получает только 4 очка.



**Цепочки:** в конце игры игрок получает 4 очка престижа за цепочку, состоящую хотя бы из 3-х зданий.

**Обратите внимание:** каждое здание должно быть использовано для достижения цели «Область» только один раз! То есть одно здание нельзя использовать для получения очков в двух цепочках.