

Настольная игра
Клеменса Калицкого

ДОМИК



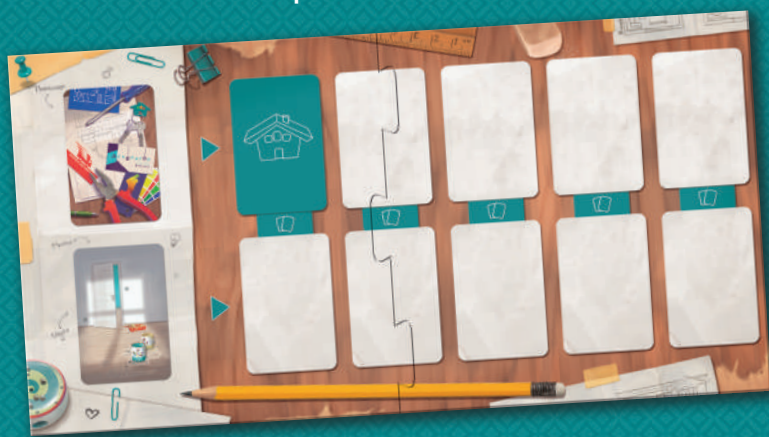
ПРАВИЛА ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Постройте дом своей мечты! Игра длится 12 раундов. В каждом из них вы достраиваете комнаты к своему дому и обставляете их всевозможной мебелью. Когда карт в стопках больше не остаётся, игра заканчивается. Игрок, у которого будет больше всех очков, побеждает!

СОСТАВ ИГРЫ

1 игровой планшет



11 жетонов обстановки



4 памятки

Очки за крышу:
+3 за завершенную крышу (4 карты)
+5 дополнительно, если 4 карты одного цвета
+1 дополнительно за каждое окно

Очки за удобство:
+3 за дом с ванной на каждом этаже
+3 за дом с ванной, кухней и спальней

1 жетон первого игрока



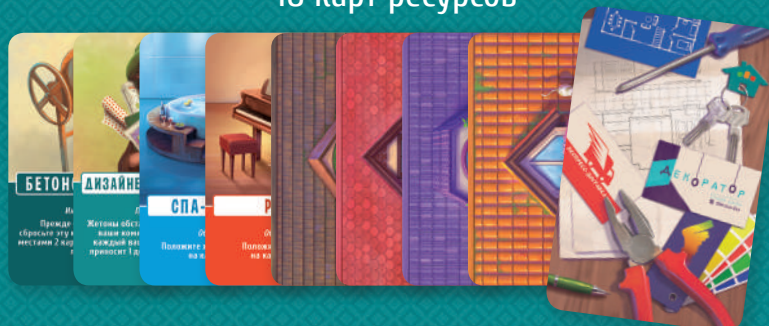
1 блокнот для подсчёта очков



60 карт комнат



48 карт ресурсов



4 планшета домов



рубашка

рубашка

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок получает планшет дома и памятку.
2. Положите игровой планшет на середину стола.
3. Перемешайте карты ресурсов и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз на ячейку **А**. Возьмите 4 карты ресурсов и положите их лицевой стороной вверх на 4 ячейки в верхнем ряду, как показано на иллюстрации (крайняя левая ячейка — это ячейка первого игрока, на неё карту не кладите).
4. Перемешайте карты комнат и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз на ячейку **Б**. Возьмите 5 карт комнат и положите их лицевой стороной вверх на 5 ячеек в нижнем ряду, как показано на иллюстрации.
5. Сложите жетоны обстановки возле игрового планшета.
6. Отдайте жетон первого игрока самому юному из вас.

Начинайте игру!

ЯЧЕЙКА ПЕРВОГО ИГРОКА
Она всегда должна быть свободной!



ХОД ИГРЫ

Игра длится 12 раундов. Каждый раунд начинает игрок с жетоном первого игрока, а дальше право хода передаётся по часовой стрелке.

В свой ход выберите столбец на игровом планшете и возьмите из него обе карты — комнату и ресурс. Если вы выбрали крайний левый столбец, возьмите 1 карту комнаты и жетон первого игрока. Комнату нужно сразу положить на планшет вашего дома, желательно — рядом с комнатами того же типа (см. «Как размещать комнаты» на стр. 6). Карты ресурсов подробнее описаны на стр. 5.

Если никто не выбрал крайний левый столбец, текущий первый игрок остаётся первым и на следующий раунд.

В конце раунда, когда все игроки сделают ход, сбросьте все оставшиеся карты с игрового планшета и выложите новые (4 ресурса в верхнем ряду, 5 комнат в нижнем).

Когда колоды опустеют, игра заканчивается и игроки подсчитывают очки. Побеждает тот, у кого больше очков.



КАРТЫ ОБЫЧНЫХ КОМНАТ: основные комнаты вашего дома. Их можно поместить на любую из 10 ячеек на двух верхних этажах.



КАРТЫ УНИКАЛЬНЫХ КОМНАТ: не такие важные комнаты, но их тоже можно обустроить в вашем доме (это же дом мечты, не так ли?). Как и обычные комнаты, их можно помещать на оба верхних этажа. Но внимательно прочитайте текст на карте — у уникальных комнат могут быть особые условия!



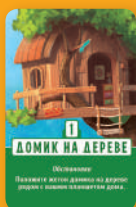
КАРТЫ ПОДВАЛА: их можно обустроить только на двух ячейках самого нижнего этажа вашего дома. Карты подвала отличаются тёмной окантовкой и тем, что их название и число очков написаны вверху карты.



Для разных типов ресурсов действуют разные правила:



КАРТЫ КРЫШ: складывайте их лицевой стороной вниз на ячейке для крыш вашего планшета дома. Положив карту крыши на ячейку, вы не сможете снова посмотреть на её лицевую сторону до конца игры. Есть 4 разных типа карт крыш.



КАРТЫ ОБСТАНОВКИ: взяв такую карту, положите соответствующий жетон обстановки на одну из ваших карт комнат. Тип комнаты должен соответствовать описанию на карте, и на ней не должно лежать других жетонов обстановки. Положив жетон, сбросьте карту обстановки. Если все ваши комнаты подходящего типа уже заняты жетонами обстановки или если у вас нет комнаты подходящего типа, вы не можете взять жетон и просто сбрасываете карту обстановки. Комната с обстановкой считается завершённой (см. «Как размещать комнаты» на стр. 6).



КАРТЫ ИНСТРУМЕНТОВ: кладите их лицевой стороной вверх рядом с планшетом дома. Текст на каждой карте объясняет, как её сыграть.



КАРТЫ ПОМОЩНИКОВ: кладите их лицевой стороной вверх рядом с планшетом дома. Помощников вы используете в конце игры при подсчёте очков — кроме дизайнера интерьеров, который поможет вам во время игры.



Чтобы было легче подсчитывать очки за карты помощников, советуем сделать две отдельные стопки сброса для комнат и ресурсов.

ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ В ИГРЕ НА 2-3 ИГРОКОВ

Если играют двое или трое, то в начале каждого раунда перед ходом первого игрока этот игрок выбирает столбец на игровом планшете и сбрасывает обе карты из этого столбца. При этом сбросить крайний левый столбец нельзя!

ПРИМЕЧАНИЕ: играя с маленькими детьми, вы можете не использовать правило сброса карт.

КАК РАЗМЕЩАТЬ КОМНАТЫ

Возьмите карту комнаты с игрового планшета и выложите на планшет вашего дома. Разместив карту комнаты, вы больше не можете её переместить, если только у вас нет инструмента или помощника, позволяющего это сделать.

Между комнатами на одном этаже могут оставаться свободные ячейки. Игроки не обязаны выкладывать карты слева направо или в каком бы то ни было порядке. Достаточно следовать этим правилам:

- А** Непосредственно под комнатой не должно быть свободной ячейки (исключение: ячейка для крыш — даже если она пуста, над ней можно строить комнату).
- Б** Карты подвала можно размещать только на ячейках подвала. Карты обычных и уникальных комнат размещайте только на втором и третьем этажах.
- В** Расширяя комнату, не превышайте её предельный размер, указанный на карте. (Больше о расширении комнат см. стр. 7.)



Если вы не можете выложить карту комнаты или просто не хотите выкладывать именно эту карту, положите её лицевой стороной вниз на свободную ячейку вашего планшета дома. Так вы создадите пустую комнату, которая приносит 0 очков в конце игры. Как и прочие комнаты, её нельзя строить над свободной ячейкой. Пустые комнаты можно размещать рядом друг с другом, но не расширять.

В

Предельный размер спальни — 2 карты. Третью карту спальни рядом с ними класть нельзя.



Комнаты можно расширять по горизонтали, чтобы получить больше очков. У каждой комнаты есть свой предельный размер (указан непосредственно на картах): , или . Комната, достигшая предельного размера, или комната с жетоном обстановки считается завершённой, и её нельзя расширять дальше. Нельзя класть рядом с завершённой комнатой карту того же типа. Если вам больше некуда её положить, положите её лицевой стороной вниз, как пустую комнату (приносит 0 очков).

ПРИМЕЧАНИЕ: комнаты, соседствующие по вертикали, находятся на разных этажах, а потому считаются разными комнатами и приносят очки по отдельности.

София взяла карту ванной с игрового планшета. Предельный размер ванной — 1 карта. Если София хочет выложить свою новую ванную на ячейку рядом с уже существующей ванной, ей придётся перевернуть карту и создать пустую комнату.



Василий взял карту кухни. У него только две ячейки, куда он может положить её: рядом с уже построенной гостиной (и тогда он не сможет дальше расширять эту гостиную) или рядом с кухней (но тогда придётся перевернуть карту, превратив комнату в пустую). Расширить кухню он не может: её предел — 2 карты, и имеющаяся у него кухня уже завершена.



Комната с жетоном обстановки считается завершённой. Расширять её дальше нельзя. Помните: выкладывая карту комнаты рядом с завершённой комнатой того же типа, вы обязаны её перевернуть как пустую (принесит 0 очков). Пустые комнаты можно размещать друг рядом с другом, но не расширять.



Василий решил положить жетон рояля в свою гостиную, которая пока состоит всего из 1 карты. Жетон рояля завершает комнату, и теперь её нельзя больше расширить. (Рояль — очень тонкий инструмент, нельзя устраивать стройку в комнате, где он стоит!)

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После 12-го раунда в доме каждого игрока будет 12 комнат. Подсчитайте ценность вашего дома в очках — для этого пригодится блокнот. И обязательно полюбуитесь всеми построенными в процессе игры домами!

При подсчёте очков не забудьте прибавить бонусы за курьера, мастера и кровельщика.

Вы получаете очки за:

- комнаты;
- крышу;
- обстановку;
- удобство дома.



ОЧКИ ЗА КОМНАТЫ

В большинстве комнат очки даются за количество карт, из которых состоит комната. Учитываются только карты, выложенные по горизонтали. Ценность комнаты в очках указана внизу карты (или сверху в случае карт подвала).

Спальня из двух карт приносит 4 очка.





1

4

9

Изображения внизу карт комнат указывают, сколько очков вы получаете за комнату из 1, 2 или 3 карт. Гостиная из одной карты принесёт 1 очко, гостиная из двух карт — 4 очка, а из трёх — все 9!



0

4

Гараж из одной карты приносит 0 очков, зато гараж из двух карт — 4 очка.

ОЧКИ ЗА ОБСТАНОВКУ

У каждого жетона обстановки своя ценность. Игрок, у которого есть дизайнер интерьеров, получает 1 дополнительное очко за каждый предмет обстановки (см. «Помощники» на стр. 12-13).



В доме Василия есть спальня из одной карты. В свой ход он берёт карту кошачьего домика и кладёт соответствующий жетон в эту спальню. Спальня завершена, Василий не может расширить её. В следующий ход он берёт карту кровати с балдахином, а её можно установить только в спальне. Если у Василия нет ещё одной спальни в доме, ему придётся сбросить карту кровати с балдахином, так как в комнате нельзя разместить более 1 жетона обстановки.



ОЧКИ ЗА УДОБСТВО ДОМА

Есть два способа получить очки за удобство дома:

- за дом, где есть по одной ванной на втором и третьем этажах, игрок получает 3 дополнительных очка.
- за дом, где есть ванная, кухня и спальня, игрок получает 3 дополнительных очка.

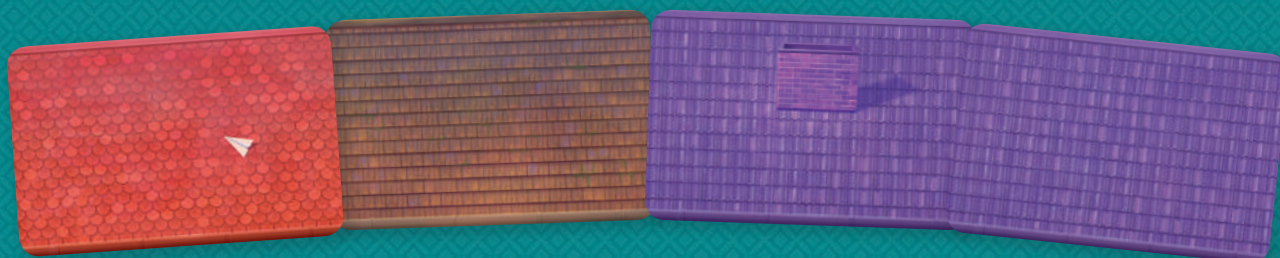
ОЧКИ ЗА КРЫШУ

Когда вы берёте карту крыши, то кладёте её лицевой стороной вниз на специальную ячейку для крыш на планшете дома. В ходе игры нельзя смотреть карты крыш на вашем планшете. В конце игры вы открываете свои карты крыш и выбираете 4 из них. Из этих четырёх вы построите крышу дома. Ценность крыши зависит от её цвета:

- Завершённая одноцветная крыша (4 карты одного цвета) приносит 8 очков.
- Завершённая разноцветная крыша (4 карты разных цветов) приносит 3 очка.
- Незавершённая крыша (менее 4 карт) не приносит очков.
- Лишние карты крыш, не выбранные вами для постройки, не приносят очков.



Карта крыши кладётся лицевой стороной вниз на ячейку планшета дома.



Разноцветная крыша: 3 очка



Одноцветная крыша: 8 очков

Кроме того, каждое окно в завершённой крыше приносит 1 дополнительное очко. В каждом наборе крыш есть только одна карта с окном.



Разноцветная крыша с 2 окнами: 5 очков
(3 очка за крышу + 1 очко за каждое окно)



Максимально возможное количество очков за крышу: 9 очков
(8 очков за одноцветную крышу + 1 очко за 1 окно)

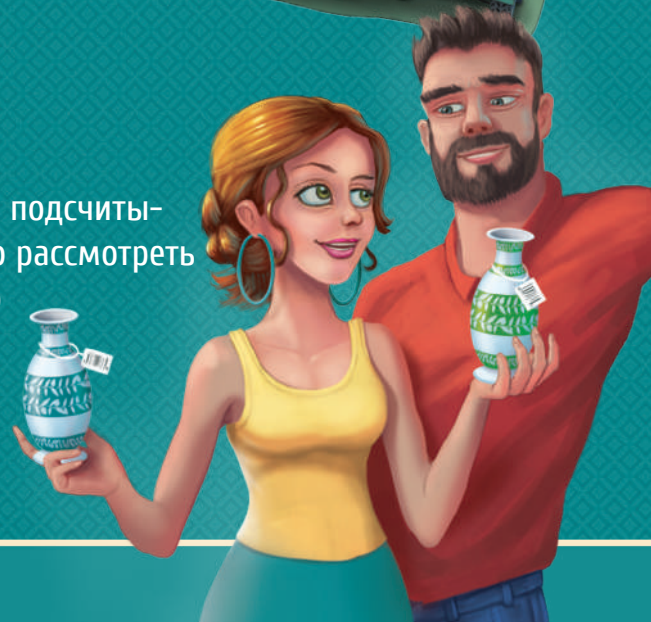
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ОЧКИ ЗА АВТОМОБИЛЬ

Перед началом игры договоритесь, будете ли вы использовать это правило. Игрок, который первым построит гараж из 2 карт в нижнем этаже дома, может взять жетон автомобиля и положить его в гараж. Жетон завершает эту комнату и приносит 1 победное очко. На жетон автомобиля распространяются все правила обстановки.



ПОБЕДА В ИГРЕ

Побеждает игрок, у которого больше очков. В случае ничьей претенденты подсчитывают, сколько детей изображено на картах их комнат (нужно внимательно рассмотреть каждую — иногда местоположение спрятавшегося ребёнка выдаёт только нога или рука!). Претендент, в доме которого больше детей, побеждает. Если и в этом случае сохраняется ничья, то претенденты делят победу.



ДЕТАЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ КАРТ РЕСУРСОВ

КАРТЫ РЕСУРСОВ

ОБСТАНОВКА



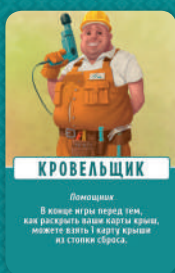
Взяв с игрового планшета карту обстановки, положите соответствующий жетон на одну из ваших карт комнат. Тип комнаты должен соответствовать описанию на карте, и на ней не должно лежать других жетонов обстановки. Положив жетон, сбросьте карту обстановки. Комната, в которой есть жетон обстановки, считается завершённой, и расширять её больше нельзя.

В одной комнате (комната в целом, вне зависимости от того, состоит она из одной или нескольких карт) не может быть более одного жетона обстановки. Нельзя помещать жетон обстановки в пустые комнаты (карты, лежащие лицевой стороной вниз).

Домик на дереве и скворечник — особые предметы обстановки. Взяв карту такого предмета, игрок кладёт соответствующий жетон рядом со своим планшетом дома. Можно иметь и домик на дереве, и скворечник одновременно.

ПОМОЩНИКИ

Помощники нужны только при подсчёте очков (исключение — дизайнер интерьеров, он помогает вам во время игры). Эта глава детально объясняет действие каждой карты помощника.



КРОВЕЛЬЩИК: в конце игры можете выбрать 1 карту крыши из сброса и добавить к своей стопке крыш.

ПРИМЕЧАНИЕ: услугами кровельщика нужно воспользоваться до того, как вы раскроете вашу стопку карт крыш.



КУРЬЕР: в конце игры можете выбрать 1 карту комнаты из сброса и обменять её на любую карту комнаты вашего дома (в том числе пустую). Если на карте был жетон обстановки, он отправляется в сброс и не приносит очков.



АРХИТЕКТОР: в конце игры вы получаете 1 дополнительное очко за удобство дома (дом с ванной на каждом этаже приносит 4 очка вместо 3; дом с ванной, кухней и спальней приносит 4 очка вместо 3). Вы также получаете 1 очко за каждую пустую комнату в вашем доме — опытный архитектор легко найдёт им применение.



МАСТЕР: в конце игры можете поменять местами две любые карты комнат в вашем доме. Обе карты по-прежнему подчиняются правилам для комнат (карты подвала кладутся только в подвал, нельзя расширить комнату выше её предела и т. п.).

Если вы перемещаете пустую комнату, она остаётся лежать лицевой стороной вниз и по-прежнему приносит 0 очков. Если на перемещённой карте лежит жетон обстановки, он перемещается вместе с картой.

Воспользовавшись услугами мастера, вы можете расширить комнату, в которой уже есть жетон обстановки, но превысить предельный размер комнаты всё равно нельзя. Если после перестановки в комнате оказалось более одного жетона обстановки, надо оставить только один из них (помните, что в комнате может быть только один жетон обстановки).

София использует карту мастера, чтобы поменять местами карту гостиной на втором этаже и карту детской на первом. Таким образом она расширяет гостиную.



ДИЗАЙНЕР ИНТЕРЬЕРОВ: в ходе игры, когда вы размещаете жетон обстановки в комнате, он не завершает её. Все комнаты, которые считались завершёнными из-за жетонов обстановки, теперь можно расширять (пока они не достигнут предельного размера). В одной комнате по-прежнему может быть только один жетон обстановки. Действие карты дизайнера интерьеров начинается сразу, как только вы её взяли.

В конце игры каждый жетон обстановки приносит 1 дополнительное очко.

ИНСТРУМЕНТЫ

Карты инструментов кладутся лицевой стороной вверх рядом с планшетом дома (кроме строительных лесов, которые кладутся на свободную ячейку самого планшета дома). Вы используете инструменты в свой ход, если не указано иное.

Используя карту инструмента, сбросьте её. Если вы взяли инструмент на последнем ходу, вы не успеете использовать его и он не принесёт вам никакой пользы.



ПЕРФОРАТОР: в свой ход перед тем, как выбрать столбец карт, можете сбросить перфоратор, чтобы обменять карту комнаты с вашего планшета дома на любую карту комнаты с игрового планшета. На этот обмен распространяются все правила размещения комнат. Пустую комнату обменять нельзя.



Меняем карту кабинета на третью карту гостиной.



ОТБОЙНЫЙ МОЛОТОК: в начале раунда перед тем, как первый игрок выберет столбец карт, можете сбросить отбойный молоток, чтобы сразу же взять 1 любую карту комнаты с игрового планшета и положить её на свободную ячейку вашего планшета дома. Карту ресурса, лежавшую на игровом планшете над взятой вами картой комнаты, сбросьте. Выбрав крайнюю левую карту комнаты, вы не становитесь первым игроком. После того как вы выложили взятую карту, игра продолжается с первого игрока по часовой стрелке. Вы свой ход в этом раунде пропускаете.



БЕТОНОМЕШАЛКА: в свой ход перед тем, как выбрать столбец карт, можете сбросить бетономешалку, чтобы поменять местами две карты комнат на игровом планшете.



Василий ходит вторым в этом раунде и выбирает из четырёх столбцов. Ему нужна карта гостиной и красная крыша с окном, но они в разных столбцах. Он использует бетономешалку, чтобы поменять местами гостиную и буфетную. Теперь, когда две нужные ему карты в одном столбце, он забирает их и кладёт на свой планшет дома.



СТРОИТЕЛЬНЫЕ ЛЕСА: выложите их на свободную ячейку вашего планшета дома, под которой нет свободной ячейки. Новую комнату можно размещать прямо над строительными лесами. До конца игры вы обязаны заменить строительные леса картой комнаты (можно и пустой). Ставить леса можно и до, и после того, как выкладываете карту комнаты.



Василий взял в свой ход пару карт: гостиную и строительные леса. Сперва он ставит леса на свободную ячейку в свой подвал, и это даёт ему возможность разместить третью карту гостиной и расширить комнату наверху. Василий помнит, что должен взять ещё одну карту подвала до конца игры, иначе ему придётся заменить строительные леса пустой комнатой!



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка игры: Клеменс Калицкий
Иллюстрации: Бартломей Кордовский
Редактура и вычитка: Молли Гловер и Стивен Кимболл
Вёрстка правил: Мацей Голдфарт и Лукаш С. Коваль

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdansk

www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl
© 2016 All rights reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Главный редактор: Александр Киселев
Переводчик: Александр Гагинский
Редакторы: Евгения Некрасова, Валентин Матюша
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова
Предпечатная подготовка: Иван Суховей
Креативный директор: Николай Пегасов
По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

КОМНАТЫ

- Детская: 2 очка
- Гостиная: 4 очка
- Ванная: 1 очко
- Гардероб: 1 очко
- Ванная: 1 очко
- Спальня: 1 очко
- Кухня: 1 очко
- Кладовая: 3 очка (рядом с кухней)
- Кухня: 1 очко
- Гараж: 0 очков
- Пустая комната: 0 очков

15 ОЧКОВ

ОБСТАНОВКА

- Рояль: 3 очка
- Кошачий домик: 1 очко

УДОБСТВО ДОМА

- Ванная на каждом этаже: 3 очка
- Ванная, кухня и спальня: 3 очка

КРЫША

- Завершённая разноцветная крыша: 3 очка
- Окно: 1 очко



ИТОГО: 29 ОЧКОВ