

# АКРОПОЛІС.



## ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

Станьте одним із найталановитіших архітекторів Давньої Греції та побудуйте найпрекрасніше місто Середземномор'я.

Споруджуйте будинки, храми, ринки, казарми та вирощуйте сади. Розбудовуйте місто не тільки в ширину, а й у висоту! Його престиж ростиме завдяки грамотному плануванню та вдалому розміщенню площ — усе за чіткими правилами.

Камінь — цінний ресурс, тож не нехуйте ним. Вам знадобиться чимало кар'єрів, щоб розбудувати своє місто аж до небес!





61 плитка кварталів



4 початкові плитки кварталів



4 пам'ятки гравця



1 блокнот для підрахунку очок



1 фішка головного архітектора



40 кубиків каменю

## ПІДГОТОВКА

- Відсортуйте плитки кварталів згідно зі вказаною на зворотах кількістю гравців.



2 гравці

Σ+

3 гравці

Σ+ / Σ+

4 гравці

Σ+ / Σ+ / 4

- Складіть 11 стосів із однаковою кількістю плиток, повернутих долілиць ① (див. схему праворуч).

2 гравці:  
3 плитки / стос 

3 гравці:  
4 плитки / стос 

4 гравці:  
5 плиток / стос 

**Примітка.** Якщо граєте вдвох чи втроєх, ви можете зробити гру довшою. Для цього складіть із плиток кварталів 19 (для гри вдвох) або 14 (для гри втроєх) стосів.



- Розкладіть решту плиток кварталів горілиць у ряд у центрі столу ②. Цей ряд буде «Будівельним майданчиком».
- Кожен гравець виступає в ролі архітектора та розміщує початкову плитку кварталів перед собою ③.
- Гравець, який останнім їв оливки, отримує фішку головного архітектора ④.
- Гравці по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого, беруть вказану нижче кількість кубиків каменю ⑤:

1-й гравець



2-й гравець



3-й гравець



4-й гравець



- Покладіть кубики каменю, що залишилися, неподалік від центру столу ⑥.



*Приклад підготовки для чотирьох гравців.*

**Порада.** На початку кожного раунду на будівельному майданчику має бути на 2 плитки кварталів більше, ніж гравців. На малюнку вгорі викладено 6 плиток кварталів для гри вчотирьох.



Гра проходить за годинниковою стрілкою. Починається все з головного архітектора. Гравці ходять, поки на будівельному майданчику не залишиться одна плитка кварталів (див. Поповнення будівельного майданчика, с. 7).

**Важливо!** Не розігруйте останню плитку кварталів на будівельному майданчику.

## ХІД ГРАВЦЯ

Починаючи з головного архітектора, гравці у свій хід виконують дві дії:

- Беруть плитку кварталів.
- Розміщують плитку кварталів у своєму місті.

## ВИБІР ПЛИТКИ КВАРТАЛІВ

У свій хід гравець вибирає плитку кварталів і переносить на територію свого міста.

Гравець платить 1 кубик каменю в загальний запас за кожену плитку, розміщену в ряду перед вибраною ним.

Перша плитка в ряду безплатна.

**Примітка.** Якщо у гравця закінчилися кубики каменю, він повинен узяти першу плитку кварталів із будівельного майданчика.



*Костя вибрав 4-ту плитку кварталів у ряду, тому сплачує в загальний запас 3 кубики каменю.*



## РОЗМІЩЕННЯ ПЛИТКИ В МІСТІ

Гравець повинен розмістити плитку кварталів у своєму місті, обравши перший або вищий рівень.

На першому рівні плитка кварталів має прилягати хоча б однією стороною до іншої плитки.

На вищому рівні плитка кварталів розміщується над трьома кварталами (не можна розміщувати над порожнім простором) щонайменше двох різних плиток.

Одна плитка кварталів складається із трьох кварталів. У грі є три типи кварталів:

- **Кар'єри**, де видобувають камінь.
- **Площі**, які збільшують цінність районів.
- **Райони**, які приносять переможні очки (ПО), якщо вони правильно розміщені.



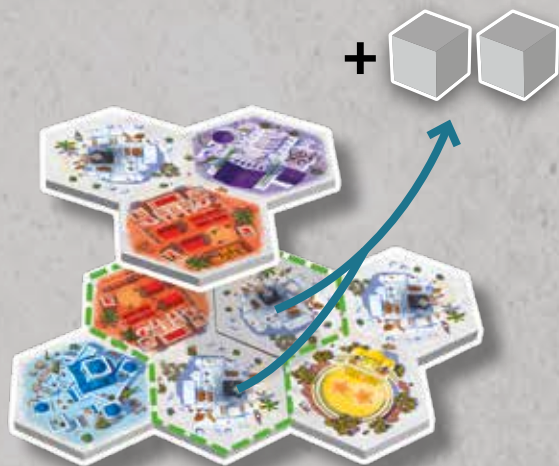
**Примітка.** Квартал, закритий іншою плиткою, не є частиною вашого міста.

**Порада.** Кількість кварталів кожного типу у грі для двох, трьох або чотирьох гравців вказано в пам'ятці гравця.



### Кар'єри

Кар'єри не приносять ПО наприкінці гри, але саме в кар'єрах можна видобувати камінь. Коли гравець **закриває кар'єр** кварталом, він бере 1 камінь із загального запасу.



*Костя розміщує плитку на другому рівні, закриваючи 2 кар'єри. Він одразу бере 2 кубики каменю із загального запасу.*

### Площі

Площі збільшують кількість ПО, які ви отримуєте за райони одного типу наприкінці гри. Множниками ПО є зірки. Якщо у вас декілька площ одного типу, то зображені на них зірки додаються.

Площі не обов'язково мають межувати з районами того ж типу.



**Примітка.** Ви розпочинаєте гру з житловою площею на початковій плитці кварталів.



## Райони

Існує 5 різних типів районів.

Район **можна розмістити як завгодно**, але для отримання ПО треба виконати **дві умови**:

- слідувати вимозі цього типу районів;
- мати щонайменше одну площу такого ж кольору у вашому місті (див. Площі, с. 5).

### УМОВИ РОЗМІЩЕННЯ ДЛЯ РАЙОНІВ



#### Будинки

Мешканці вашого міста селяться в одному великому житловому масиві. Ви отримаєте ПО лише за будинки, які межують із іншими будинками й утворюють ваш найбільший житловий масив.



#### Ринки

Крамарі не люблять конкуренції, тому хочуть бути якнайдалі від інших торговців. Ринок принесе ПО, якщо не прилягає до іншого ринку.



#### Казарми

Солдати охороняють кордони вашого міста, тому казарми розміщуються на його околицях.



#### Храми

Священники залучають послідовників із сусідніх районів. Храми потрібно оточувати з усіх боків.



#### Сади

Сади є окрасою вашого міста. Для їх розміщення немає особливих умов.

### ЦІННІСТЬ РАЙОНІВ

Район, розміщений на вищому рівні міста, **приносить більше ПО**.

Цінність району визначається висотою його розміщення: район на першому рівні принесе 1 ПО, на другому — 2 ПО, на третьому — 3 ПО тощо (див. Підрахунок ПО, с. 7).

**Важливо!** На відміну від районів, площі, розміщені на вищих рівнях, **не приносять додаткових ПО**.



## ПОПОВНЕННЯ БУДІВЕЛЬНОГО МАЙДАНЧИКА

Коли на будівельному майданчику залишається **одна плитка кварталів**, відбуваються такі дії:

- Плитку кварталів, що залишилася, кладуть на перше місце. Один стос плиток кварталів розкладають горілиць у ряд, таким робом поповнюючи будівельний майданчик.
- Головний архітектор передає свою фішку гравцеві ліворуч. Новий головний архітектор починає наступний раунд. Гра закінчується, коли вичерпаються всі стоси плиток кварталів. Після цього починається підрахунок ПО.



**Важливо!** Не розігруйте останню плитку кварталів на будівельному майданчику.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли на будівельному майданчику залишається одна плитка кварталів, і всі стоси плиток вичерпалися.

### ПІДРАХУНОК ПО

Використовуючи блокнот для підрахунку очок, кожен гравець рахує ПО за райони у такий спосіб:

- підсумовуються **ПО за всі райони**, розміщені з дотриманням умов;
- підсумовується **кількість зірок** на відповідних площах;
- множаться отримані значення.

Ви також отримуєте 1 додаткове ПО за кожний кубик каменю у своєму запасі наприкінці гри.

Перемагає гравець, який набрав найбільше ПО.

У разі нічиєї за очками перемагає гравець із найбільшою кількістю кубиків каменю у своєму запасі.



*Костя рахує ПО за житлові квартали у своєму місті. У найбільшому житловому масиві Костя розмістив 5 із них на першому рівні та 2 — на другому.*

*Отже, Костя отримує 9 ПО:  $5 \times 1 + 2 \times 2 = 9$ .*

*На відповідних площах є 3 зірки, тому він отримує:  $3 \times 9 = 27$  ПО.*



**Порада:** Скористайтеся для підрахунку ПО калькулятором у застосунку «Gigamic Adds».



# ВАРІАНТИ ГРИ


Якщо хочете ускладнити гру, оберіть один із запропонованих варіантів.

Підготовка та перебіг гри залишаються незмінними. Кожен варіант додає додаткову умову розміщення районів кожного типу.


Якщо район розміщено згідно з додатковою умовою, ПО за нього подвоюються. Якщо ні, то ПО нараховуються за базовими правилами.

Додаткові умови не замінюють звичайних умов розміщення. Щоб отримати ПО, район треба розмістити згідно з базовими правилами. Крім того, в місті має бути щонайменше одна площа відповідного типу.


Ви можете поєднувати кілька варіантів в одній грі, але ми радимо спочатку зіграти в кожний варіант окремо.




**Будинки**  
Якщо за будинки ви отримали щонайменше 10 ПО, очки подвоюються.




**Ринки**  
Якщо квартал із ринком прилягає до площі відповідного типу, його ПО подвоюються.



**Казарми**  
Якщо у кварталі з казармами 3 або 4 сторони прилягають до порожнього простору, ПО за нього подвоюються.



**Храми**  
Якщо храм розміщений на другому рівні чи вище, його ПО подвоюються.



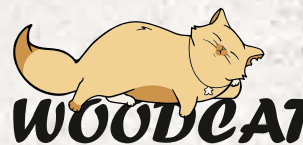
**Сади**  
Якщо сад прилягає до озера (повністю оточеного порожнього простору), його ПО подвоюються.

Велика подяка Benoit Turpin за те, що першим повірив у цю гру та давав цінні коментарі. Дякую Raoul за всі чудові ігри, а також Louison і Luce за підтримку та любов. Дякуємо Delphine за те, що повірили в цей проєкт і довели його до кінця. Окрема подяка MALT, а також Lola, Gaspard, Martin і Jocelyn за всі їхні тестування та відгуки.

**CE** Жодну частину цієї гри не можна відтворювати без попереднього письмового дозволу власника авторських прав WoodCat.  
**УВАГА!** Не підходить для дітей до 3-х років, наявні дрібні деталі.

**Автор гри:** Jules Messaud / **Ілюстрації:** Pauline Détraz  
**Керівництво локалізацією:** Некрасов Костянтин  
**Переклад:** Рега Данило  
**Візуальна адаптація:** Серова-Некрасова Валерія  
**Редактура:** Драч Максим, Ленська Наталя

Офіційний представник в Україні:  
ФОП Некрасов Костянтин Сергійович,  
00113, м. Київ, вул. Євгена Коновальця 32-г, квартира 192.  
Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com



WoodCatGames

WoodCatGames @woodcat.ukr @WoodCatGames t.me/woodcat\_pub

® & © Gigamic 2022



ZAL Les Garennes  
F 62930 WIMEREUX  
FRANCE  
www.gigamic.com