

# Город СЧАСТЬЯ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### РЕЖИМ ДЛЯ СЕМЬИ

#### Компоненты:

- 30 монет (20 x  и 10 x )
- 140 карт:

- 1 памятка ДОХОДА



- 66 зданий  
(с рубашками 3 видов)



- 5 счастливых рынков





- 12 жилых зданий



- 56 особых зданий  
(18 для семейного режима  
и 38 для экспертного  
режима игры)



#### Цель игры:

Заработайте больше всех очков (счастья), построив самый счастливый город. Счастье города вычисляется умножением числа жителей  на количество сердечек  на ваших картах.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

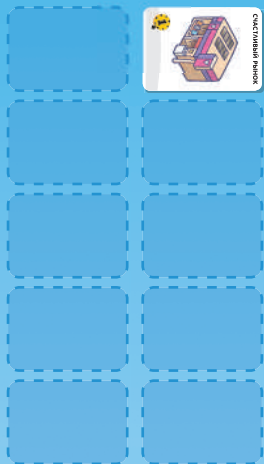
1

Самый счастливый игрок берёт **памятку дохода**. Он будет первым игроком в течение всей игры.



2

Сложите монеты на столе. Это резерв монет.



5

Из стопки для **семейного** режима вытяните и выложите в ряд карты **особых зданий**. Положите **на 2 карты больше, чем количество игроков** (например, 5 карт для 3 игроков). Оставшиеся карты **особых зданий** уберите в коробку.

УСЛОВИЯ



6

Каждый игрок кладёт перед собой:

- 2 монеты
- карту **счастливого рынка** белой стороной вверх. Это первая карта вашего города. Оставшиеся карты **счастливого рынка** (если есть) уберите в коробку.



3

Сформируйте центральную зону:

Перемешайте каждую стопку **зданий** (карты с рубашками 3 цветов) по отдельности и положите их рубашками вверх в центр стола. Стоимость карт в каждой стопке указана на рубашке (например, в первой стопке карты стоимостью от 1 до 3 монет).



4

Рядом в 3 стопки (по типам здания) разложите карты **жилых зданий**. В каждой стопке должно быть **на 1 карту меньше, чем количество игроков** (например, по 2 карты каждого типа для 3 игроков).

стопки сброса



**Памятка для разного количества игроков:**

- **Жилые здания:** в каждой стопке на 1 карту меньше, чем количество игроков.
- **Особые здания:** на 2 карты больше, чем количество игроков.

3

## ХОД ИГРЫ:

### А. ФАЗА СБОРА ДОХОДОВ 🌻:

Все игроки **одновременно** получают деньги из запаса: возьмите столько монет, сколько в сумме указано внизу карт вашего города 🌻 (например, в первом раунде все получают 1 монету благодаря карте **счастливого рынка**).

### Б. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ:

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок выполняет по очереди следующие действия:

- 1 Игрок по желанию **МОЖЕТ** сбросить **ОДНУ** открытую карту **зданий** в центральной зоне (в первом раунде все карты пока закрыты). Карты сбрасываются лицом вниз напротив своей стопки. Игрокам не разрешается просматривать стопки сброса.
- 2 Игрок **ДОЛЖЕН** убедиться, что в центральной зоне открыто 3 карты. Для этого нужно открывать и выкладывать карты **зданий** – по одной – напротив своих стопок. Игрок выбирает стопки по своему усмотрению.



- 3 Игрок ДОЛЖЕН выбрать 1 из 3 следующих вариантов действий :

- купить 1 из 3 открытых карт в центральной зоне.
- купить 1 карту **жилого здания**.
- ничего не покупать, а взять вместо этого 1 монету из резерва.



Чтобы купить карту, игрок должен сбросить в резерв столько монет, сколько указано сверху карты. После этого игрок выкладывает карту перед собой в ряд слева направо так, чтобы в результате образовалось 2 ряда по 5 карт в каждом.

**Внимание:** игрок не может приобретать одинаковые здания.

- 4 Игрок также МОЖЕТ, в случае, если он выполнил *условия*, указанные на карте **особого здания**, взять эту карту и выложить её в свой город стороной с названием здания вверх.

- *Условия* указаны сверху карты **особого здания**: игрок должен иметь в своём городе карты указанного цвета в указанном количестве. *Условия* могут быть выполнены в текущем раунде либо в одном из предыдущих.
- Игрок может взять только одну карту **особого здания** за всю игру.
- Доход, указанный внизу карты, засчитывается в каждом последующем раунде. Жители и/или сердечки считаются в конце игры.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЗОНА



3 Саша покупает **МУЗЕЙ** за 4 монеты.

4 Теперь она выполнила условия карты **КИНОСТУДИЯ** и может взять её, если хочет.

## КОНЕЦ ИГРЫ:

Когда один из игроков выкладывает в свой город 10-ю карту (включая **особое здание**), раунд продолжается до тех пор, пока игрок справа от первого игрока не выполнит все свои действия. После этого игра заканчивается.

**Внимание:** игроки не могут выкладывать в свой город 11-ю карту, даже если это **особое здание**.

Каждый игрок считает, насколько счастлив его город: сосчитайте, сколько жителей  и сердечек  в вашем городе (не забудьте вычесть по 1 за каждого зачёркнутого жителя или сердечко), и перемножьте эти два числа. Побеждает игрок с наибольшим результатом. При ничьей побеждает тот из лидеров, у кого осталось больше денег (счастье не в деньгах, но они иногда помогают)!



5  X (9-1)  = 40 ОЧКОВ

## ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

- ➔ Используйте памятку на обороте правил.
- ➔ Постарайтесь копить деньги, особенно в начале игры, чтобы отсутствие дохода не было препятствием для развития города.
- ➔ Распределение **зданий** каждого цвета в трёх стопках указано на рубашке карт: по 2 карты на этаж.
- ➔ На зелёных картах обычно больше всего жителей, а на оранжевых — сердечек.
- ➔ Вариант для юных участников: вы можете складывать число жителей и сердечек (вместо того, чтобы их перемножать).

# РЕЖИМ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

Опытные игроки могут усложнить игру. Для этого во время подготовки к игре измените 2 пункта:

- Используйте карты **особых зданий для экспертного режима** (красные) вместо карт **особых зданий для семейного режима** (розовых).
- Играйте с цветной стороной карт **счастливого рынка**: после того, как вы выложили карты **особых зданий**, положите карты **счастливого рынка** в центре стола цветной стороной вверх. Последний игрок (справа от первого игрока) выбирает себе карту **счастливого рынка**, затем карту выбирает каждый игрок против часовой стрелки. Последним карту берёт первый игрок, который начинает игру по обычным правилам.



Эти карты **счастливого рынка** могут служить для выполнения условий на картах **особых зданий**.



Особые здания для экспертного режима



Есть вопросы об эффектах особых зданий? Смотрите ответы в нашей официальной рубрике FAQ: <https://lifestyleld.ru/games/gorod-schastya/>

**Авторы игры:** Тошики и Аиру Сато | **Иллюстратор:** Макото Таками  
**Редактор проекта и перевод:** Мария Кравченко | **Художественный руководитель:**  
Анастасия Дурова | **Корректор:** Анастасия Ермакова  
**Вёрстка:** Анна Медведева | **Технолог:** Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru!](http://www.LifeStyleLtd.ru!)





Издано по лицензии COCKTAILGAMES. © 2020  
Все права защищены.  
[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте <http://lifestyleld.ru/authors/>

# ПАМЯТКА ИГРЫ

## ПОДГОТОВКА:

- **Жилые здания:** в каждой стопке на 1 карту меньше, чем количество игроков.
- **Особые здания:** на 2 карты больше, чем количество игроков.
- Каждому игроку: 1 карта счастливого рынка и 2 монеты.  








## ХОД ИГРЫ:

### А: ФАЗА СБОРА ДОХОДОВ

Все игроки одновременно получают сумму своих 

### Б. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В свой ход каждый игрок выполняет следующие действия:

- 1 (необязательно) сбросить 1 карту в центральной зоне
- 2 добавить карты в центральную зону до 3 открытых карт
- 3
  - либо купить 1 здание в центральной зоне   
  - либо купить 1 жилое здание   
  - либо ничего не покупать и получить 1 монету 
- 4 (необязательно) взять 1 особое здание (максимум 1 здание на игрока)

## КОНЕЦ ИГРЫ:

Когда один из игроков выкладывает 10-ю карту в свой город, раунд доигрывается до конца. Игроки не могут иметь более 10 карт в своём городе.

Запомните: в одном городе не может быть двух одинаковых зданий.

$$\text{СЧАСТЬЕ} = \text{человек} \times \text{сердце}$$