

Настольная игра
Клеменса Калицкого

ДОМИК СОЛНЕЧНАЯ 156

ДОПОЛНЕНИЕ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

«Домик: Солнечная 156» — это дополнение для игры «Домик», добавляющее возможность для игры с 5 и 6 участниками, а также новые карты комнат и ресурсов. Кроме того, вы найдёте здесь два новых игровых модуля: «Строительные чертежи» и «Друзья и семья». В игре вы можете использовать эти модули в любой комбинации и с любым количеством участников. Перед подготовкой к игре выберите модули, которые вы хотите использовать.

Если вы хотите испытать себя, то в этом буклете вы найдёте вариант игры для одного игрока, в котором вам нужно создать домик своей мечты (см. «Правила для одного игрока», стр. 10–11).

СОСТАВ ИГРЫ

1 дополнительный игровой планшет



12 карт строительных чертежей



5 жетонов обстановки



2 планшета домов



1 блокнот для подсчёта очков



12 карт друзей



24 карты комнат



рубашка

24 карты ресурсов



рубашка

ПРАВИЛА ДЛЯ 5-6 ИГРОКОВ

Партия в «Домик» с 5–6 участниками проходит так же, как и партия с 4 участниками, за исключением небольших изменений в подготовке к игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если в вашей партии участвуют 5 игроков, добавьте в колоды карт комнат и ресурсов из базовой игры только карты с пометкой **5+**. Если в вашей партии участвуют 6 игроков, добавьте в соответствующие колоды из базовой игры карты с пометками **5+** и **6**.

Затем положите дополнительный игровой планшет рядом с игровым планшетом из базовой игры, как показано на рисунке ниже. На одной стороне дополнительного планшета изображены 2 ячейки (для игры впятером), а на другой — 4 ячейки (для игры вшестером). Количество игроков, для которого предназначена каждая сторона этого планшета, указано в его правом нижнем углу.

После этого положите жетоны обстановки из дополнения рядом с жетонами обстановки из базовой игры.



Сторона для 5 игроков

Сторона для 6 игроков



Остальные правила не меняются. Игра всё так же длится 12 раундов. В свой ход каждый игрок выбирает столбец на игровом планшете и берёт из него обе карты. Затем он кладёт эти карты в зависимости от их типа либо на ячейки своего планшета дома, либо рядом с ним.

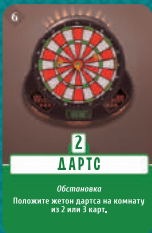
На следующей странице вы найдёте описание новых карт комнат и ресурсов.





КАРТЫ КОМНАТ

СПОРТЗАЛ: вы можете разместить спортзал на любом этаже своего дома: в подвале, на втором или на третьем этаже.



КАРТЫ ОБСТАНОВКИ

ДАРТС: вы можете положить жетон дартса на комнату, состоящую из 2 или 3 карт (в том числе и на гараж из 2 карт).

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: если вы положите карту обычной комнаты рядом с картой уникальной комнаты, у вас не получится комната из 2 карт. Например, вы не можете положить жетон дартса на единственную карту кухни, которая примыкает к кладовой.



КАРТЫ ПОМОЩНИКОВ

ИНЖЕНЕР: инженер позволяет вам расширять комнаты по вертикали. В конце игры перед подсчётом очков выберите, какие из ваших примыкающих по вертикали карт станут частью одной и той же комнаты. Таким образом можно расширить сразу несколько комнат. С помощью инженера вы можете составить гостиную из 3 карт, 2 из которых расположены вертикально по отношению друг к другу, а также получить дополнительные очки за вертикальное примыкание карты уникальной комнаты (например, кладовой или гардероба) к комнате, указанной в её тексте.

В результате применения свойства инженера может получиться так, что в одной комнате окажутся 2 жетона обстановки. В этом случае вы получаете очки за оба жетона и вам не нужно сбрасывать ни один из них.

При помощи инженера Зоя решает расширить свою гостиную, состоящую из 1 карты, объединив её с вертикально примыкающей к ней гостиной из 2 карт, расположенной этажом выше. Таким образом, она получит за эту комнату 9 очков (вместо 5 очков, которые она получила бы за 2 отдельные гостиной).



Если при помощи инженера вы расширите гостиную из 2 карт, примыкающую по вертикали к другой гостиной из 2 карт, то получите 10 очков (9+1) вместо 8 (4+4).

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы играете с модулем «**Строительные чертежи**» и у вас есть карта «Гостиные из 1 или 2 карт на втором и третьем этажах», то, если вы решите объединить эти 2 гостиные с помощью инженера, получится одна большая гостиная, из-за чего условие строительного чертежа выполнено не будет.



ВОДОПРОВОДЧИК: в конце игры за каждую ванную на вашем планшете дома вы получите 2 очка вместо 1. Кроме того, за каждую пару примыкающих по вертикали ванн вы получите 2 дополнительных очка (таким образом, 2 примыкающие по вертикали ванны принесут в итоге 6 очков). На вашем планшете дома может быть больше одной пары примыкающих по вертикали ванн.

2 ОЧКА



6 ОЧКОВ



КАРТЫ ИНСТРУМЕНТОВ

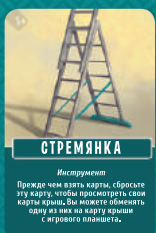
ЭКСКАВАТОР: в свой ход перед тем, как выбрать столбец карт, можете сбросить экскаватор, чтобы заменить все карты на игровом планшете. Возьмите все карты комнат и ресурсов с игрового планшета и замешайте их в соответствующие колоды. Затем выложите на игровой планшет новые карты.

Перед тем как убирать карты с игрового планшета, подсчитайте, сколько карт комнат и ресурсов на нём лежит, и проверьте, есть ли карта комнаты под ячейкой первого игрока. Этот момент очень важен, поскольку вы должны **заменить** все карты на игровом планшете, а **не заполнить** заново каждый ряд. Вы можете использовать экскаватор, даже если ходите последним в раунде. В этом случае вы замените всего 2 столбца карт.



ЯЩИК ДЛЯ ИНСТРУМЕНТОВ: в ходе игры каждый раз, когда вы используете карту инструмента, кладите её под ящик для инструментов, вместо того чтобы сбрасывать (или заменять, как в случае со строительными лесами). В конце игры ящик для инструментов приносит 1 очко за каждую карту инструмента, лежащую рядом с вашим планшетом дома (включая сам ящик для инструментов, любые карты под ним и все ваши карты инструментов, которые вы не использовали).

ПРИМЕЧАНИЕ: в блокноте для подсчёта очков нет отдельной графы для очков за ящик для инструментов, поэтому записывайте эти очки в графу «Обстановка».



СТРЕМЯНКА: в свой ход перед тем, как выбрать столбец карт, можете сбросить стремянку, чтобы просмотреть свои карты крыши и обменять одну из них на любую карту крыши с игрового планшета по своему выбору. Просмотрев свои карты крыши, можете не менять ни одну из них, но вы всё равно должны сбросить стремянку.

МОДУЛЬ 1: СТРОИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЕЖИ

Этот модуль состоит из 12 карт строительных чертежей, которые предоставляют игрокам дополнительные способы получения очков за удобство. Половина этих карт приносит по 3 очка, а другая — по 5.

Карты, приносящие по 3 очка



рубашка

Карты, приносящие по 5 очков



рубашка

Во время подготовки к игре раздайте всем участникам по одной карте, приносящей 3 очка, и по одной карте, приносящей 5 очков. Каждый игрок смотрит на полученные карты, не показывая их остальным, и кладёт их лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом дома. В конце партии каждый игрок получает очки только за один из строительных чертежей, условие которого он выполнил (за тот, который приносит больше очков). Свойства карт мастера, курьера и инженера могут повлиять на выполнение условий строительных чертежей, поэтому проверяйте условия ваших строительных чертежей только после использования карт помощников.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы выполнили условия обоих строительных чертежей, то получаете очки только за тот, который приносит больше очков. Если вы не выполнили условие чертежа, вы не получаете штрафных очков.

Поскольку очки за выполнение условия строительного чертежа являются бонусом за удобство дома, архитектор позволит вам получить за это 1 дополнительное очко в конце игры.



Если комната состоит из карт, расположенных на обоих верхних этажах (благодаря свойству инженера), то при проверке выполнения условия строительного чертежа считается, что эта комната находится либо на втором, либо на третьем этаже.

Если на чертеже не указано иное, комната может состоять из 1, 2 или 3 карт. Если у вас оказалось больше комнат требуемого типа, чем количество, указанное на чертеже, вы всё равно выполняете условие этого чертежа.

КАРТЫ, ПРИНОСЯЩИЕ ПО 3 ОЧКА



- 2 детские.
- Гостиная из 3 карт на втором этаже.
- Гостиная из 3 карт на третьем этаже.
- Винный погреб и/или кладовая. Для выполнения условия этого строительного чертежа у вас должна быть хотя бы одна из этих комнат.
- Гараж из 2 карт и 1 кухня непосредственно над ним. Гараж должен состоять из 2 карт, а кухня может состоять из 1 или 2 карт.
- Одинаковое количество ванных и детских. Если у вас нет ни ванных, ни детских в конце игры, вы выполняете условие этого строительного чертежа.

КАРТЫ, ПРИНОСЯЩИЕ ПО 5 ОЧКОВ



- 2 спальни на третьем этаже.
- 3 жетона обстановки, хотя бы по одному на втором и третьем этажах. У вас может быть больше 3 жетонов обстановки, но на втором и на третьем этажах должно быть хотя бы по одному жетону. Третий жетон может находиться на любом этаже (включая подвал) или рядом с вашим планшетом дома.
- Гостиные из 1 или 2 карт на втором и третьем этажах. Если вы используете свойство инженера, вам нужны 2 отдельные гостиные, чтобы выполнить условие этого строительного чертежа. В этом случае вторая гостиная может находиться как на втором, так и на третьем этаже. Если у вас есть 2 гостиные, каждая из которых расширена по вертикали с помощью инженера, то условие этого строительного чертежа считается выполненным.
- Нет ни гаража, ни детской. Вы можете размещать карты гаража и детской лицевой стороной вниз в качестве пустых комнат.
- 5 комнат на втором или третьем этаже. У вас может быть несколько комнат одного типа на этом этаже (например, ванная, гостиная, вторая ванная, сауна и третья ванная), но ни одна из этих комнат не может состоять из 2 или 3 карт. Пустые комнаты не учитываются.
- 2 спальни, примыкающие к ванной. У вас должно быть 2 спальни, каждая из которых горизонтально примыкает к ванной. Обе спальни могут примыкать к одной и той же ванной или к разным ванным.

МОДУЛЬ 2: ДРУЗЬЯ И СЕМЬЯ

Этот модуль состоит из 12 карт друзей. Эти карты представляют собой людей, которых игроки могут приглашать в свой дом, чтобы получать дополнительные очки.

Во время подготовки к игре перемешайте карты друзей и выложите в ряд лицевой стороной вверх рядом с игровым планшетом, так чтобы иллюстрации и список комнат на них были видны всем игрокам. Количество выкладываемых карт должно быть равно удвоенному количеству игроков в партии (4 карты для 2 игроков, 8 карт для 4 игроков и т. д.). Оставшиеся карты друзей положите обратно в коробку.

В свой ход после того, как вы разместили карту комнаты на своём планшете дома, вы можете пригласить друга. Для этого на одном этаже вашего дома должны быть комнаты, указанные на карте друга. Эти комнаты должны примыкать друг к другу (порядок не важен). Когда вы приглашаете друга, возьмите карту друга и положите её рядом с вашим планшетом дома справа от этажа с подходящими комнатами. Приглашённые друзья остаются рядом с вашим планшетом дома до конца партии. В конце игры вы получите очки, указанные на ваших картах друзей.



ПРИМЕЧАНИЕ: за один ход можно пригласить сразу двух друзей, если есть такая возможность. У вас не может быть больше одной карты друга на каждом этаже, поэтому вы не можете пригласить домой больше двух друзей (количество людей, изображённых на картах друзей, для игры значения не имеет).

Если вы меняете расположение комнат уже после того, как взяли карту друга (например, при помощи мастера или дрели), вы всё равно получите очки за карту друга в конце игры (карту друга сбрасывать не нужно).

ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ КАРТ В БАЗОВУЮ ИГРУ

Чтобы разнообразить игру, вы можете добавить новые карты ресурсов из этого дополнения к картам из базовой игры в партии с 2–4 участниками. Используйте следующие правила, чтобы создать колоду случайных ресурсов перед началом партии:

1. Возьмите карты помощников и инструментов из колоды ресурсов базовой игры.
2. Перемешайте 2 карты помощников из этого дополнения с картами помощников из базовой игры.
3. Перемешайте 3 карты инструментов из этого дополнения с картами инструментов из базовой игры.
4. Вытяните случайным образом 5 карт помощников и 5 карт инструментов. Добавьте эти 10 карт в колоду ресурсов.
5. Оставшиеся карты помощников и инструментов не подсматривая уберите в коробку.

ВАРИАНТ, РЕКОМЕНДОВАННЫЙ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

С колодой ресурсов, составленной по этому варианту, вы сможете получать больше очков в конце игры.

1. Возьмите из базовой игры все 7 карт крыш одного цвета и уберите в коробку.
2. Возьмите из этого дополнения все 14 карт крыш и уберите в коробку.
3. Перемешайте вместе 5 карт обстановки, 2 карты помощников и 3 карты инструментов из этого дополнения.
4. Вытяните случайным образом 7 карт из этой стопки и добавьте их в колоду ресурсов из базовой игры, чтобы в ней оказалось 48 карт.
5. Оставшиеся карты обстановки, помощников и инструментов не подсматривая уберите в коробку.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы используете этот вариант в партии с 3–4 участниками, игрокам будет сложнее завершить постройку крыш.

Мы не советуем вам вносить изменения в колоду комнат — для сохранения игрового баланса в ней должно быть 60 карт из базовой игры. Тем не менее, если вы захотите заменить карты из колоды комнат, убедитесь, что в ней есть 10 карт подвала.

ПРАВИЛА ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Возьмите планшет дома и положите перед собой.
2. Положите игровой планшет в центр стола (не используйте дополнительный игровой планшет).
3. Возьмите карты ресурсов из базовой игры.
 - Положите карты курьера и кровельщика рядом с игровым планшетом.
 - Уберите карту отбойного молотка в коробку.
 - Уберите 7 карт крыш одного цвета в коробку.
4. Возьмите все карты ресурсов из этого дополнения.
 - Уберите 14 карт крыш из дополнения в коробку.
 - Замешайте карты обстановки, помощников и инструментов из дополнения в колоду ресурсов из базовой игры.
5. Перемешайте отдельно 2 стопки карт строительных чертежей и положите рядом с игровым планшетом.
6. Возьмите 1 карту строительного чертежа, приносящую 3 очка, и 1 карту строительного чертежа, приносящую 5 очков, и положите обе карты рядом со своим планшетом дома.

ХОД ИГРЫ

Правила для одного игрока аналогичны правилам для большего количества участников. Игра длится 12 раундов. Каждый раунд выкладываете на игровой планшет 4 карты ресурсов и 5 карт комнат, берите карты из одного столбца и размещайте их так же, как и в игре с несколькими участниками.

Единственное отличие — правило выбора самого левого столбца (с ячейкой первого игрока). Поскольку вы являетесь единственным участником игры, не берите жетон первого игрока. Вместо этого вы можете взять:

- Кровельщика
- Курьера
- 2 строительных чертежа (один, приносящий 3 очка, и один, приносящий 5 очков)

По желанию вы можете не брать перечисленные выше карты и взять только карту комнаты, выложенную под ячейкой первого игрока.

По истечении 12 раундов начинается подсчёт очков. Вы получаете очки так же, как и в обычной партии, за исключением строительных чертежей: когда вы играете в одиночку, вы получаете очки за 2 пары строительных чертежей, условия которых вы выполнили (в игре с несколькими игроками вы всегда получаете очки только за один из чертежей). Другими словами, вы можете получить очки за 2 строительных чертежа, приносящих по 5 очков, и за 2 строительных чертежа, приносящих по 3 очка.

Во время игры вы можете взять больше строительных чертежей, но при подсчёте очков будут учитываться только 2 пары из них (как описано выше).

Если у вас есть архитектор, вы получите 1 дополнительное очко за каждый строительный чертёж, условие которого выполнено.

Таким образом, за строительные чертежи вы можете получить 16 очков (5+5+3+3), а если у вас есть архитектор — то целых 20!

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Сравните ваш финальный счёт с этой таблицей, чтобы оценить ваш домик мечты.

0–40: жить здесь, конечно, можно, но гордиться особо нечем.

41–50: домик неплохой, но ничем не отличается от остальных.

51–55: очень хорошо! У вас действительно милый домик.

56–59: ваш дом считают самым красивым в городе!

60+: это настоящее произведение искусства! Ваш дом — один из лучших в мире!

В первый раз вам, может быть, не удастся набрать большое количество очков, поэтому попробуйте сыграть в этот вариант несколько раз. Если вы всё тщательно спланируете и удача будет на вашей стороне, вы сможете построить дом, о котором все только мечтают!

БЛАГОДАРНОСТИ

Автор игры благодарит всех сотрудников издательства REBEL за помощь при создании этой игры. Также он благодарит свою семью и друзей за бесконечное терпение при тестировании. Особую благодарность автор выражает своей дочери Ольге за иллюстрации ко всем прототипам и за блестящие идеи для этого дополнения.





СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка игры: Клеменс Калицкий
Иллюстрации: Бартомей Кордовский
Редактура и вычитка польской версии: команда Rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, POLAND
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl
© 2018 All rights reserved

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Александр Кожевников
Дополнительная вычитка: Валентин Матюша
Переводчик: Евгения Некрасова
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Сухойей
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ? МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpros@hobbyworld.ru
или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций
игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

rebel

HOBBY
WORLD
Играть интересно