

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА
АРХИТЕКТОВЫ
ЗООПАРК



7+



В корпорацию архитекторов **TEMABREW** поступил заказ — построить зоопарк. И не простой, а самый лучший! Удовлетворяющий всем уникальным требованиям щепетильного заказчика. За звание лучшего архитектора могут побороться от 2 до 4 профессионалов. Срок предоставления проекта — 12 ходов! Желаем удачи!

ОБ ИГРЕ

В игре «**АРХИТЕКТОРЫ. Зоопарк**» каждый раунд игроки присоединяют новую часть территории к своему Зоопарку, прокладывают дорожки к вольерам с животными, местам отдыха посетителей и создают живописные пруды, чтобы именно их проект одержал победу!



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Спроектировать Зоопарк согласно всем целям партии и получить наибольшее количество победных очков среди соперников.









КОМПОНЕНТЫ


- 🐾 4 ламинированные стартовые карты с центральным зданием Зоопарка разных цветов: ●●●●
- 🐾 49 уникальных ламинированных карт территории зоопарка


- 🐾 12 карт целей (4 вида, по 3 карты в каждом)
- 🐾 Двусторонний общий планшет игроков
- 🐾 4 маркера черного цвета
- 🐾 Кубик





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

-  Выберите по желанию или случайным образом одну из сторон **общего планшета**. Они отличаются треком способностей (*подробнее на стр. 8*). Положите планшет в центре стола перед игроками.
-  Распределите **карты целей** на 4 колоды по темам:     Случайным образом вытяните по 1 карте из каждой колоды и выложите их на свои места на планшете. Это будут цели на данную партию. Остальные карты уберите обратно в коробку.
По согласию всех игроков можно выбрать конкретные карты целей. На первые партии мы рекомендуем выбирать те цели, которые наиболее понятны всем игрокам. (Подробнее о картах целей на стр. 10-11.)

-  Перемешайте все **карты Зоопарка**. Удалите из колоды по 12 карт за каждого игрока меньше 4 (*если участвуют 3 игрока – удалите 12 карт, если 2 игрока – 24 карты*) и уберите их в коробку. В колоде должно остаться по **12 карт на каждого игрока + 1 карта**. Колоду выложите рубашкой вверх перед игроками рядом с планшетом.

-  Раздайте каждому игроку **стартовые карты Зоопарка** согласно вашей рассадке и цветам на треке ходов на планшете.

-  Раздайте каждому игроку **по 1 маркеру**.

-  Выложите перед игроками **кубик**.



ХОД ИГРЫ

Начинает партию самый младший участник. Ход передается по часовой стрелке. Игра разбита на раунды, протекающие следующим образом:

● Активный игрок открывает карты Зоопарка **по числу игроков + еще 1 карта.** (Если 4 игрока, открываем 5 карт и т. д.). Затем бросает кубик и кладет его на ячейку своего цвета на треке ходов планшета.

Выпавшее на кубике число указывает, сколько дорожек нужно будет проложить **каждому** игроку на **своей** карте Зоопарка в этом раунде. После чего, начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке, участники берут по 1 из открытых карт и размещают в свой Зоопарк.

Затем рисуют определенное кубиком число дорожек на этой карте.



Стартовые карты



Карты Зоопарка



Правила размещения карт Зоопарка



1. Карту **можно** поворачивать кратно 90 градусам, чтобы выложить наиболее выгодно для игрока.
2. Карту **можно** не только присоединять, но и накладывать на другие уже выложенные карты вашего Зоопарка, **кроме стартовой**.
3. **НЕЛЬЗЯ** подкладывать карту под уже выложенные.
4. Размещение карты должно позволять проложить необходимое число дорожек.
5. **НЕЛЬЗЯ** располагать рядом вольеры с животными разных территорий.



ВНИМАНИЕ!

На стартовую карту **НЕЛЬЗЯ** накладывать другие карты Зоопарка и **НЕЛЬЗЯ** рисовать дорожки (они уже проложены).



ВНИМАНИЕ!

Выкладывая карту, игрок должен располагать ее таким образом, чтобы была возможность проложить необходимое число дорожек.

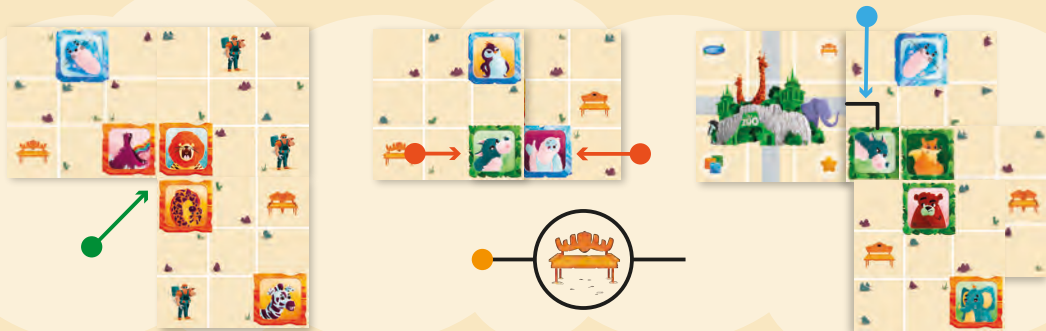
Правила рисования дорожек



1. Игрок **обязан** нарисовать на выбранной карте столько дорожек, сколько выпало на кубике. Меньше или больше прокладывать **НЕЛЬЗЯ** (кроме ситуации, когда игрок получил такую способность, подробнее на стр. 8).
2. **НЕЛЬЗЯ** рисовать дорожки на выложенных ранее картах. (кроме ситуации, когда игрок получил такую способность, подробнее на стр. 8).
3. Каждая новая клетка дорожки **должна продолжать** предыдущую нарисованную ранее или дорожку со стартовой карты. Дорожка не может начинаться из ниоткуда.
4. Все клетки дорожек **должны соединяться** по горизонтали или вертикали.
5. **НЕЛЬЗЯ** прокладывать дорожки через вольеры. Посетителям Зоопарка вряд ли понравится заходить в клетку со львом, плавать с моржами или делить трапезу с кабаном.
6. Чтобы **активировать Скамейку**, нужно провести через неё дорожку. В конце игры это может принести победные очки, в зависимости от выпавших на партию целей (подробнее на стр. 10-11).
7. Чтобы **активировать Рабочих**, нужно рисовать через них дорожки. Это позволяет получать новые способности во время игры (подробнее на стр. 8).

Как только все участники выложили свои карты и нарисовали дорожки, раунд заканчивается. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Он открывает новые карты Зоопарка, чтобы их снова стало «**число игроков**» + 1. Далее начинается новый раунд.

Общие принципы и требования



- **Территорией животных** Африки/Севера/центральной полосы называется область вольеров, соединенных по горизонтали и/или вертикали, имеющих ограждения одного цвета.
- Если игрок по ошибке соединил на одной территории, т. е. по горизонтали или вертикали вольеры с разными ограждениями, он теряет **5 победных очков** за каждое такое соседство.
- Чтобы 1 вольер или территория животных принесли победные очки, к ним должна подходить хотя бы 1 дорожка.
- Чтобы скамейка принесла победные очки, необходимо провести через нее дорожку. Для визуального удобства можно не закрашивать ее, а обвести в кружок. Если через скамейку не проходит дорожка, она считается пустой клеткой.

Трек способностей

Каждый раз, когда игрок прокладывает дорожку через Рабочего, он двигается по треку способностей.

- Как только игрок нарисовал дорожку через Рабочего, нужно сделать отметку на шкале своего цвета на общем планшете игроков.
- Когда участник достигает строчки с новой способностью, со следующего хода он может (но не обязан!) воспользоваться этой способностью.
- Игрок может пользоваться любой уже полученной способностью, но **только один раз за ход и только одной способностью за ход!**



Расшифровка обозначений на треке способностей

-1 

-1 дорожка
Можно проложить
на 1 дорожку меньше
на ТЕКУЩЕЙ карте.

+1 

+1 скамейка
Можно нарисовать
1 скамейку
на ТЕКУЩЕЙ карте.

+1 

+1 дорожка в Зоопарке
Можно проложить
1 дорожку в ЛЮБОМ месте
вашего Зоопарка.

+1 

+1 дорожка
Можно проложить
на 1 дорожку больше
на ТЕКУЩЕЙ карте.



Рабочий=скамейка
Можно заменить
1 рабочего на 1 скамейку
на ТЕКУЩЕЙ карте.

+1 

+1 вольер
Можно построить
1 вольер с ЛЮБЫМ
животным в любом
месте вашего Зоопарка.

Размещение Прудов

Прудом считается область, состоящая из одной и более незакрашенных (без дорожек) клеток Зоопарка, окруженная со всех сторон тропинками и/или вольерами. Клетки стартовой карты не могут быть границей или частью Пруда.

- Пруд должен быть окружен по горизонтали и вертикали!
- Пруд может содержать неактивированные Скамейки и Рабочих. Эти клетки считаются клетками Пруда.
- Пруд может содержать внутри Вольер с животным, но эта клетка не считается клеткой Пруда.



КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ












Когда в колоде карт Зоопарка не осталось карт (когда осталась последняя карта Зоопарка), игра заканчивается. Игроки подсчитывают победные очки **согласно целям на данную партию**. Для удобства запишите свои победные очки на стартовой карте в ячейки соответствующих целей.

Игрок, получивший больше всех победных очков, побеждает! При ничьей побеждает тот из претендентов, у которого больше всего вольеров. Если и это не позволяет определить победителя – между ними объявляется ничья.



































Таблица, поясняющая цели














Вольеры

2  x	 MIN	за каждый вольер того вида, которого у Игрока меньше всего.	Игрок получит $2 \times 6 \text{ (grey square)} = 12$ ПО, так как у него меньше всего  вольеров. Соединены дорожками все, кроме Лося на правой карте.
1  x	 MAX +  MAX +  MAX	за каждый вольер на самой большой территории каждого вида у Игрока.	Игрок получит $1 \times 3 \text{ (red square)} + 1 \times 4 \text{ (blue square)} + 1 \times 2 \text{ (green square)} = 9$ ПО за вольеры на самых больших территориях
2  x	 2+ +  2+ +  2+	за каждую территорию, состоящую из 2 и более вольеров одного вида.	Игрок получит $2 \times 1 \text{ (red square)} + 2 \times 2 \text{ (blue square)} + 2 \times 1 \text{ (green square)} = 8$ ПО За каждую территорию с 2 и более вольерами.

Особые

5     	 MAX  +3  	за наибольшее число вольеров с животными Африки среди всех Игроков*.	У Игрока в зоопарке 8 вольеров  . Остальные Игроки считают количество в своих зоопарках и далее сравнивают количества.
5     	 MAX  +3  	за самую большую территорию животных Севера среди всех Игроков*.	У Игрока самая большая территория  состоит из 4 вольеров. Далее необходимо сравнить с  территориями других игроков.
5     	 MAX  +3  	за самое большое число территорий животных центральной полосы среди всех Игроков*.	У Игрока 5  территорий, Лось справа не соединён дорожкой. Далее сравниваются количества  территорий с другими игроками.

Пруды

1  x		за каждую клетку пруда рядом с дорожкой.	У Игрока 4 пруда, в 1, 1, 2 и 4 клетки. Из них 8 клеток соединены с дорожкой. Значит, он получает 8 ПО. Активированные скамейки и рабочие считаются дорожкой.
5     	 MAX  +3  	за самый большой пруд среди Игроков*.	Самый большой пруд у Игрока - 4 клетки. Далее нужно сравнить с прудами других Игроков.
2  x		за каждый пруд.	Игрок получает $2 \times 4 = 8$ ПО за свои пруды.



Скамейки

5



за наибольшее число скамеек среди всех Игроков*.

У Игрока 7 активированных скамеек. Теперь нужно сравнить с другими Игроками.

2 х



за каждую скамейку рядом с прудом.

У Игрока 3 скамейки рядом с прудом, поэтому он получает $2 \times 3 = 6$ ПО.

2 х



за каждую скамейку рядом с вольером.

У Игрока 1 скамейка рядом с вольером. Поэтому он получает $2 \times 1 = 2$ ПО.

*3 ПО за второе место, 1 ПО за третье место. При этом игрок, занявший последнее место, в любом случае получает 0 ПО. Если играют троим, третий игрок не получает ПО. Если вдвоем, начисляются очки только за первое место. При равенстве условий все игроки получают указанное количество ПО.



Рис. пример для подсчета очков. Смотри пояснения в таблице

*ПО - победные очки



Автор игры:
Денис Сергеев
Искренне надеюсь, что
Вы полюбите эту игру!



Девелопмент:
**Герман Тихомиров и
Юрий Ямщиков** (студия
разработки и тестирования
PRO Геймдизайн)



Иллюстрации:
Виктория Цыман
Кайфую от любимой
работы и радуюсь жизни
как ребенок.
behance.net/TsymanViktoria



Разработка:
Студия TĚMABREW
Варим игры из лучших
ингредиентов.
Больше игр на temabrew.ru



Дизайн:
Анастасия Сенько
Люблю всем сердцем —
каждый проект.
behance.net/tebevesna



Издатель:
Свежий ветер
Несём свежие перемены
в серые будни.
ndplay.ru

Благодарим за тестирование:

Марию Балицкую, Дмитрия Валова, Константина Валова,
Анну Валову, Александра Калитвинцева, Александра Лунина,
Леонсию Литвинову, Светлану Максимову, Валерия Новикова,
Людмилу Новикову, Алену Поройкову, Надежду Пенкрат,
Максима Савина, Светлану Тепловодскую, Юлию Троицкую,
Андрея Троицкого, Марию Уварову, Илью Чуракова

