Игра Криса Болингера
и Андреа Майнини

Для 2-4 игроков

# НЕБОСКРЕБЫ

ZVEZDA

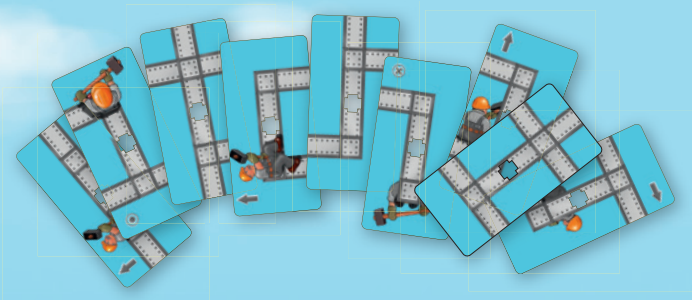
8753

## СОСТАВ ИГРЫ

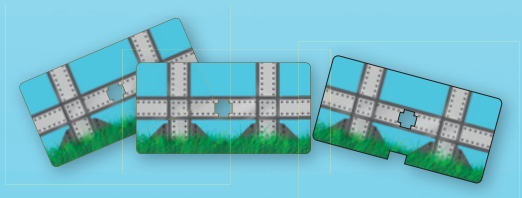
• 24 фигурки **рабочих** четырех разных цветов (по 6 рабочих для каждого игрока)

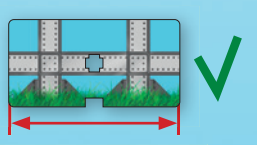


• 36 карточек «**Строительные блоки**»

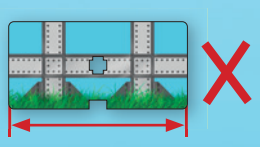


• 3 карточки «**Фундамент**» (**стартовые**)



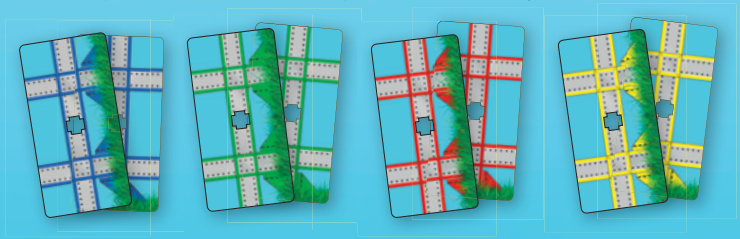


В составе игры присутствуют 2 такие карточки.



Большая карточка с пазом, в игре не используется, положите ее обратно в коробку.

• 8 карточек «**Дополнительные опоры фундамента**» четырех разных цветов (по 2 карточки для каждого игрока - 1 вертикальная и 1 горизонтальная)



• Игровое поле, изображающее **строительную площадку** со **шкалой** подсчета очков в виде машинок с цифрами на крышах.



• 52 **соединительных элемента** для карточек



• Правила игры.

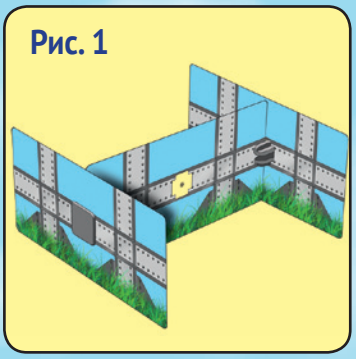
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

• Каждый игрок выбирает, фигурками какого цвета он будет играть, и берет эти 6 фигурок себе вместе с 2 карточками «Дополнительные опоры фундамента» этого же цвета. 5 рабочих игрок ставит на стол перед собой — это его **рабочая бригада**, которую он сможет выводить на стройплощадку. Шестой рабочий ставится на клетку «0» **шкалы подсчета очков**.

• Квадратная и круглая часть игрового поля соединяются винтиком. После этого круглая часть игрового поля может свободно вращаться относительно квадратной части, что позволяет игрокам легче устанавливать новые строительные блоки.



• **3 карточки «Фундамент»** (**стартовые**) соединяются в форме буквы «Н» и вставляются в специальные отверстия в центре игрового поля (**см. рис. 1**). Получился фундамент будущего здания.




• **36 карточек «Строительные блоки»** тщательно перемешиваются и раздаются игрокам. Сколько карточек должно быть у каждого игрока, зависит от количества участников игры. Если в игре участвует меньше четырех игроков, то оставшиеся карточки из игры просто убираются - игрокам они не понадобятся.

Полученные карточки «Строительные блоки» вместе с 2 цветными карточками «Дополнительные опоры фундамента» игроки кладут перед собой – это их личные карточки, которые они будут использовать во время игры.

2 игрока → 15 карточек каждому игроку;
3 игрока → 12 карточек каждому игроку;
4 игрока → 9 карточек каждому игроку.

**! Во время игры игрокам не стоит показывать соперникам, сколько и каких карточек у них осталось.**

• **Соединительные элементы** кладутся на стол так, чтобы каждому игроку было удобно их брать.

Теперь можно начинать игру. Первым ходит игрок, которому когда-то в жизни пришлось подняться на самый высокий этаж какого-нибудь небоскреба. Дальше игроки ходят по часовой стрелке.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки должны использовать все имеющиеся у них карточки «Строительные блоки», а также разместить как можно больше своих рабочих на самых высоких этажах строящегося здания. Кроме того, предстоит следить за тем, чтобы рабочие не упали с недостроенных этажей небоскреба.

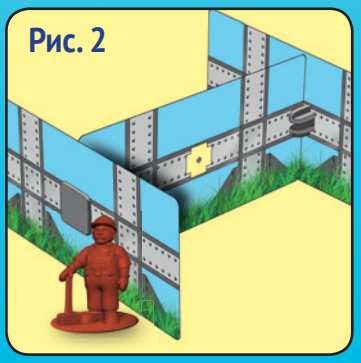
## ПОРЯДОК ХОДА

Во время своего хода игрок **должен** выполнить **3 действия**. При этом он сам решает, в каком порядке выполнять эти действия, а также сколько раз выполнить каждое из них. Общее количество действий игрока во время хода не может быть больше 3 (например, игрок может 3 раза передвинуть одного своего рабочего, но тогда он уже не сможет строить).

Игрок во время хода может:

- **Направить рабочего на строительную площадку**
- **Построить новый блок здания**
- **Передвинуть своего рабочего**

## НАПРАВИТЬ РАБОЧЕГО НА СТРОИТЕЛЬНУЮ ПЛОЩАДКУ




Если игрок решает направить своего рабочего на строительство небоскреба, то он берет фигурку рабочего из своей бригады и ставит ее рядом с любой **карточкой «Фундамент»**. Таким образом, рабочий, который только что вышел на стройплощадку, оказывается на самом нижнем этаже здания, и его фигурка должна касаться **хотя бы одной карточки «Фундамент»** (**см. рис. 2**).

**Фундамент небоскреба** — это те карточки, которые находятся непосредственно на **строительной площадке**, нарисованной на игровом поле.

Рабочего можно поставить так, чтобы он соприкасался с двумя **карточками «Фундамент»**. Однако нельзя, чтобы фигурка рабочего не касалась **соединительных элементов** или касалась только угла карточки – фигурка должна полностью оказаться на фоне выбранной карточки.

Во время игры каждый игрок может направить на строительство здания любое количество рабочих, и все они могут находиться на уровне фундамента небоскреба. Игрок ограничен только количеством рабочих в своей бригаде.

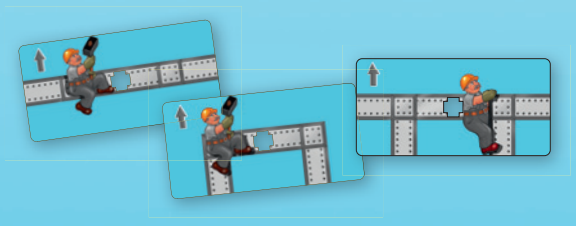
## ПОСТРОИТЬ НОВЫЙ БЛОК ЗДАНИЯ

Для того чтобы построить новый блок или этаж здания, надо выбрать одного из своих рабочих, который уже находится на **строительной площадке**. Теперь он становится не просто рабочим, а **строителем**. Решив начать строительство, игрок должен помнить о следующих правилах:

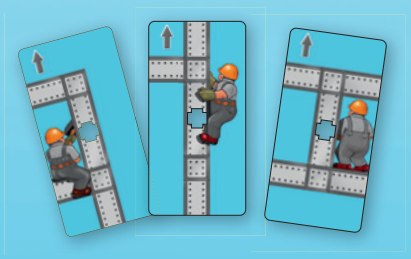
• Можно использовать любую карточку из тех, что есть у игрока в руках.

• Если на выбранной карточке изображен рабочий, то игрок должен так поставить или положить эту карточку, чтобы положение рабочего было естественным, т. е. совпадало в общей ориентацией здания (например, рабочий не может висеть вниз головой на строительной балке). На карточках, где рабочий нарисован сбоку, стрелка указывает на край карточки, который должен быть верхним; если рабочий нарисован в проекции сверху или снизу, карточку следует положить параллельно игровому полю. Если игрок не учел положения рабочего на карточке, которую он использовал для строительства небоскреба, любой его соперник, заметивший ошибку, может указать на нее и заставить исправить. Но, если до начала хода следующего игрока небрежность в строительстве осталась незамеченной, в дальнейшем требовать устранения недостатков уже нельзя.

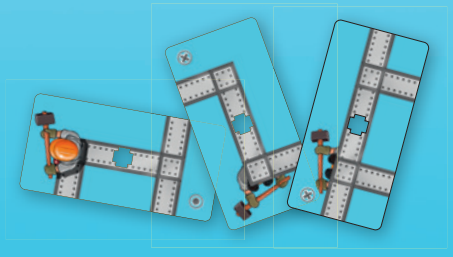
Такие карточки ставятся **горизонтально**



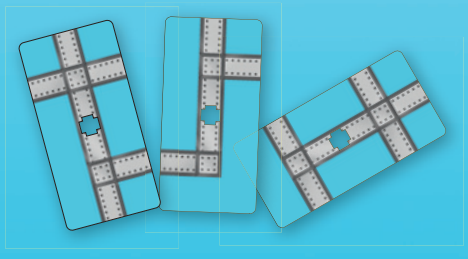
Такие карточки ставятся **вертикально**



Такие карточки используются для строительства **пола** при возведении новых **этажей**



Это карточки, которые игрок может использовать так, как ему необходимо, **кроме** строительства фундамента здания



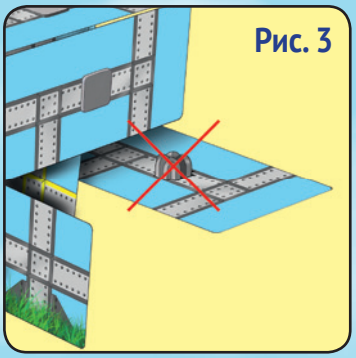
**• Только карточки «Фундамент» и «Дополнительные опоры фундамента» могут и должны касаться строительной площадки на игровом поле.**



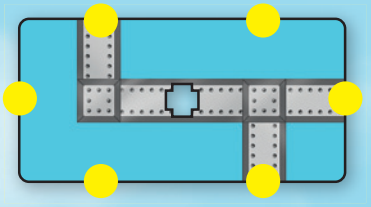
**• Соединительные элементы для карточек**

Каждый новый, только что построенный блок здания должен быть надежно скреплен с основной конструкцией. Для этого используются соединительные элементы, которые вставляются в специальное отверстие в центре каждой новой карточки в конструкции небоскреба. **Соединительные элементы** нельзя вставить в другом месте на карточке.

Соединять 2 карточки (новую и ту, которая уже входит в конструкцию небоскреба) необходимо крепко, так, чтобы зазоров между двумя частями не осталось. Если игрок отнесся к строительству недостаточно ответственно, любой его соперник может потребовать, чтобы карточки были соединены как следует.
Нельзя прикреплять соединительные элементы к карточке так, чтобы новый блок мог быть присоединен только снизу карточки (**см. рис. 3**) – здание должно расти вверх.


Рис. 3

- Соединительные элементы можно прикреплять по сторонам карточек только в обозначенных 6 желтыми кружками местах (**см. рис. 4**). Произвольно выбирать место крепления соединительных элементов нельзя.

Рис. 4


- Все карточки должны соединяться под прямым углом (90º) так, чтобы в итоге получались устойчивые кубические конструкции. Нельзя строить «полуэтажи», как показано на рис. 8E-8F. Каждый новый этаж должен быть выше предыдущего хотя бы на половину высоты карточки.
Кроме того, игрок должен внимательно следить, чтобы хотя бы одна строительная балка (**нарисована на карточке серым цветом**) на новой карточке соединялась хотя бы с одной балкой на карточке, уже являющейся частью небоскреба (**см. рис. 8**, где показаны правильные и неправильные соединения).
- Новый строительный блок может быть прикреплен только к той карточке, рядом с которой стоит рабочий игрока (**см. рис. 5-7**).

Зеленый строитель может добавить к конструкции небоскреба вертикальную карточку **«Дополнительные опоры фундамента»**

Зеленый строитель может добавить 2 новые карточки к конструкции небоскреба (будет считаться, что игрок совершил **2 действия**): сначала надо сделать пол для **первого этажа**, а затем прикрепить вторую карточку так, чтобы она не касалась поверхности игрового поля

Так строить нельзя - карточка, которую использовал игрок, **не может** соприкасаться с игровым полем, потому что это **не** карточка «Дополнительные опоры фундамента»

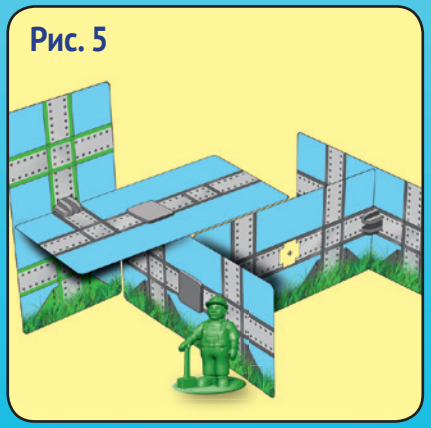
Рис. 5


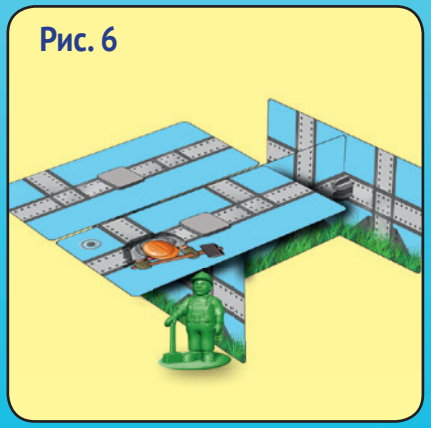
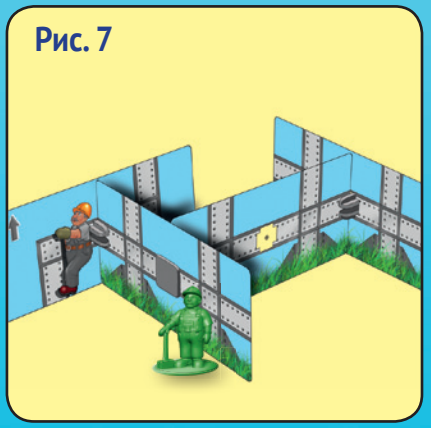
Рис. 6


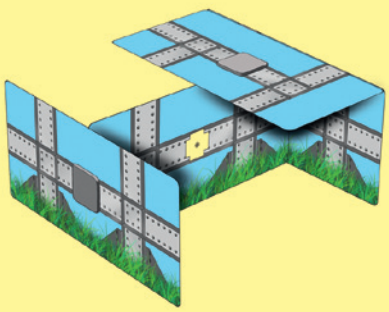
Рис. 7


• Если при строительстве **соединительный элемент** соприкасается с фигуркой одного или нескольких рабочих, игрок может передвинуть рабочих в пределах карточки, где они стоят, так, чтобы они не мешали.
• Во время строительства **игроку** можно использовать обе свои руки. Он может прикасаться к конструкции небоскреба, как ему **угодно**, **поддерживать** ее и **укреплять**, если необходимо, соединения карточек. Именно он ответственен за все, что происходит со зданием во время его хода (см. главу «**Падение рабочих**»).

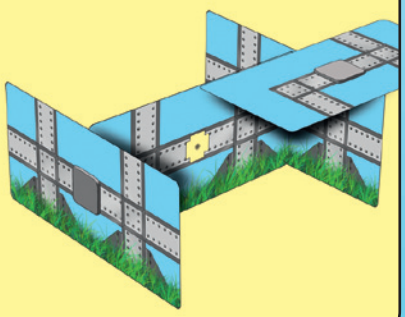
Игроку **запрещено**:
- прикасаться или перемещать рабочих (за исключением случаев, когда они мешают надежно скрепить строительные блоки),
- переставлять или убирать карточки в уже построенной части здания.

## ТАК СТРОИТЬ МОЖНО

Рис. 8 A

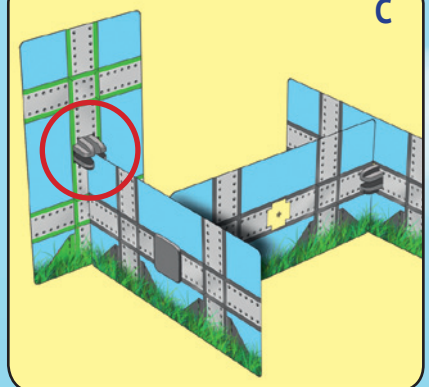


B

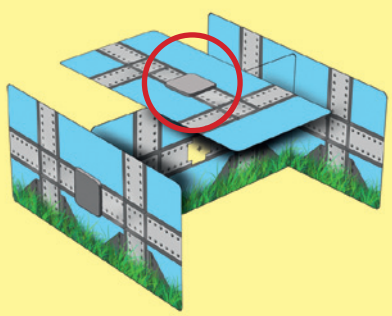


## ТАК СТРОИТЬ НЕЛЬЗЯ

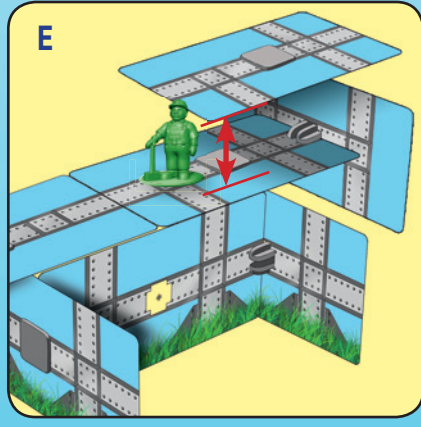
C



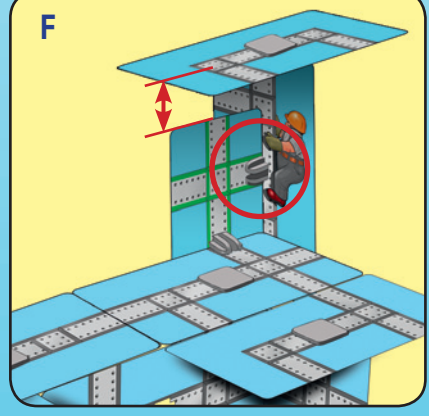
D



E



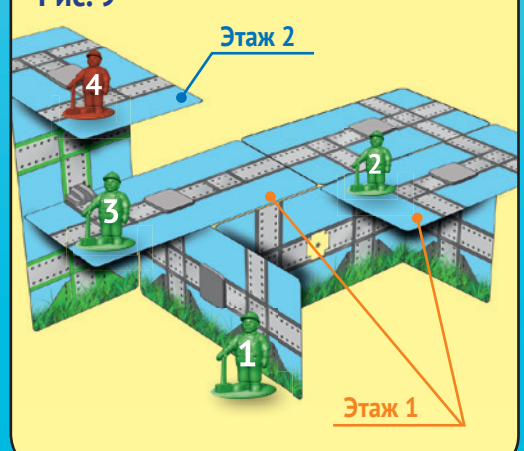
F



## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ПРИ СТРОИТЕЛЬСТВЕ НОВОГО БЛОКА НЕБОСКРЕБА

• Каждый раз, когда игрок присоединяет к строящемуся зданию новую карточку, он получает очки.
• За каждую строительную балку на новой карточке, которая соединяется с балкой на карточке, уже входящей в конструкцию небоскреба, игрок получает 1 очко. **Обратите внимание:** одна и та же балка на новой карточке может соединяться с несколькими балками на уже задействованных карточках. В этом случае игрок получает по 1 очку за каждое соединение новой балки с уже задействованными балками.
• Если на новой карточке нарисован рабочий, игрок получает 1 дополнительное очко.
• Если новый строительный блок оказался выше, чем все ранее установленные карточки, набранные за ход очки удваиваются.
• После подсчета полученных игроком за ход очков он передвигает своего рабочего на шкале подсчета очков на соответствующее количество клеток.

Рис. 9




## ПЕРЕДВИНУТЬ РАБОЧЕГО

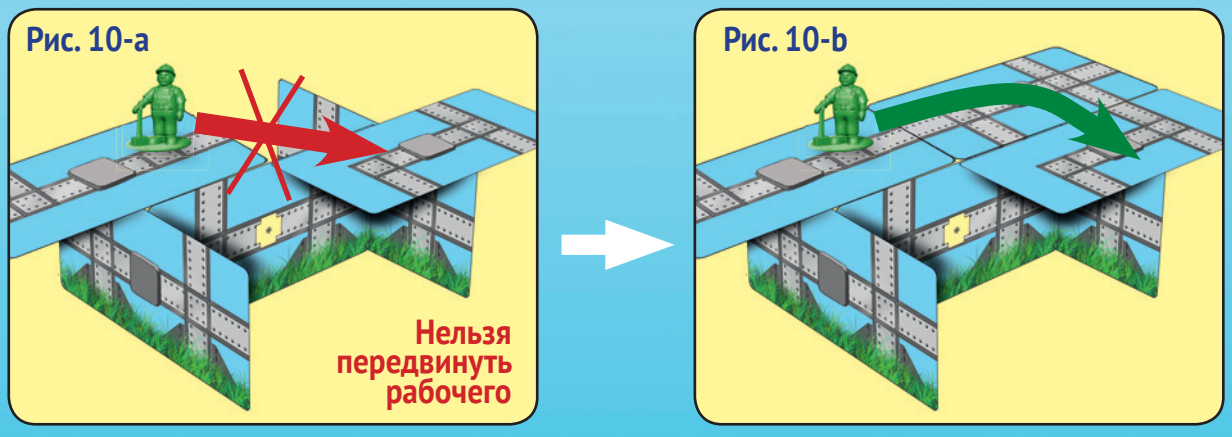
• Игрок может свободно (это не считается совершенным во время хода действием) передвигать своего рабочего в пределах карточки, рядом с которой или на которой он находится.
• Игрок во время своего хода может передвинуть своего рабочего на 1 этаж вверх или вниз, а также на любое место на этаже, где он находится. Такое перемещение рабочего считается действием игрока.

**Пример передвижения рабочих – см. рис. 9**
Зеленый рабочий № 1 может:
- передвинуться вдоль **фундамента здания**, чтобы соприкасаться уже с другой **карточкой «Фундамент»**;
- подняться на **этаж 1**, встав рядом с зеленым рабочим №2;
- подняться на **этаж 1**, встав рядом с зеленым рабочим №3.

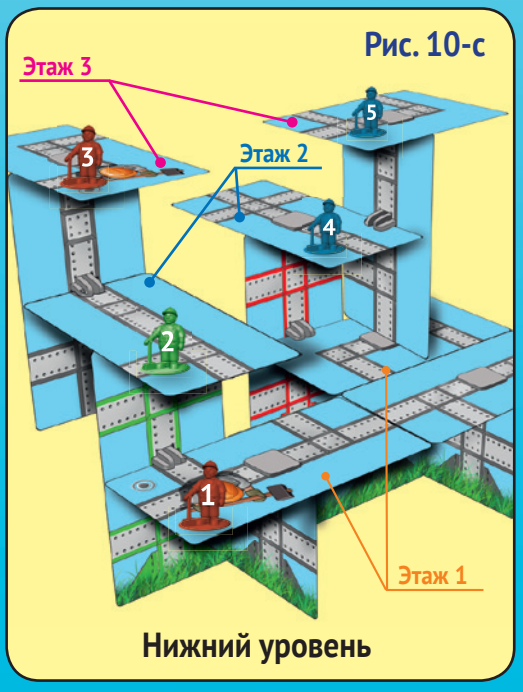
Зеленый рабочий № 2 может:
- спуститься к **фундаменту здания**, чтобы соприкасаться с любой **карточкой «Фундамент»**;
- подняться на **этаж 2**, встав рядом с красным рабочим №4;
- передвинуться по **этажу 1**, встав рядом с зеленым рабочим №3.

Зеленому рабочему №3 доступны те же варианты перемещения, что и зеленому рабочему №2.
Красный рабочий №4 может только спуститься на **этаж 1**, встав рядом с зеленым рабочим №2 или №3.
(Обратите внимание, что фигурки рабочих не обязательно должны стоять рядом друг с другом – место на карточке, где именно будет стоять фигурка рабочего, игрок может выбрать сам).

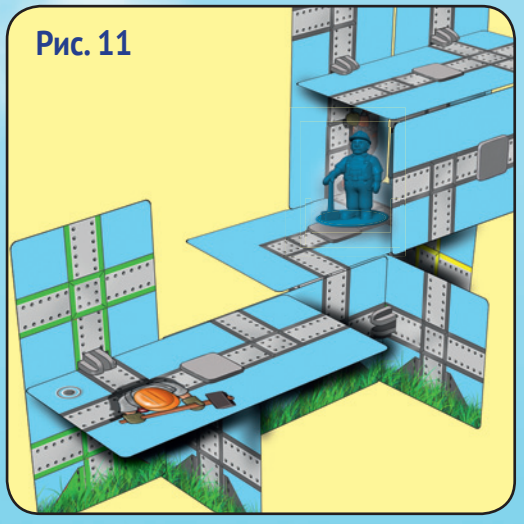
• **Этажи:** если **2 карточки**, предназначенные для постройки пола, находятся на разной высоте, они создают 2 разных **этажа** здания.
• Иногда в конструкции небоскреба возникают 2 отдельные **башни** (их может оказаться и больше), которые не соединены между собой. В этом случае **этажи** считаются отдельно для каждой **башни**. Нельзя переместить рабочего из одной **башни** в другую, если между соответствующими **этажами** двух башен нет мостика-перехода (карточки пола). Для перехода в другую башню рабочему сначала придется спуститься на этаж, где есть возможность такого перехода (**см. рис. 10-c**). Если позже между двумя **башнями** появится соединяющая их карточка, тогда станут возможными и прямые перемещения между ними (**см. рис. 10-a** и **10-b**).



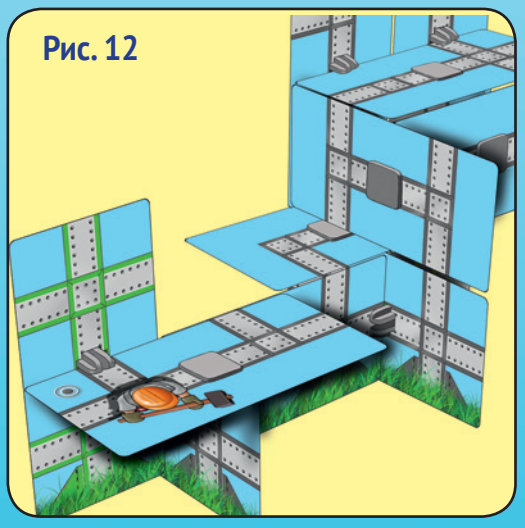

**Пример перемещения между башнями небоскреба – см. рис.10-c**
Красный рабочий №1 может подняться на **этаж 2** как правой, так и левой **башни** небоскреба.
Зеленый рабочий №2 может подняться на **этаж 3** левой **башни** и встать рядом с красным рабочим №3. Но он **не может** переместиться на **этаж 2** или **3** правой башни, потому что между правой и левой башнями **нет карточки-перехода**. Если рабочему необходимо оказаться в правой башне, ему сначала придется спуститься на **этаж 1**, затем переместиться на другую карточку на этом этаже и только после этого подняться на **этаж 2** правой башни.
Такое сложное перемещение рабочего потребует от игрока потратить несколько действий и, возможно, не один ход.
У синего рабочего №4 точно такая же ситуация: он может подняться на **этаж 3** правой **башни** и встать рядом с синим рабочим №5, что потребует от игрока совершить только 1 действие; однако для перемещения на **этаж 2** или **3** левой **башни** игроку придется совершить несколько действий и сначала спуститься на **этаж 1** небоскреба.
Синий рабочий №5 может только спуститься на **этаж 2** правой башни.
Пример еще раз показывает, что этажи считаются отдельно для каждой башни в небоскребе. Это правило важно учитывать при итоговом подсчете очков.



• Игрок во время своего хода не должен передвигать или прикасаться к рабочим других игроков (за исключением ситуаций, когда рабочий мешает надежно скрепить карточки при строительстве — см. выше).
• Если игрок во время своего хода решает использовать 2 или 3 действия для того, чтобы передвинуть одного рабочего, например, с этажа 1 на этаж 4, он не может сразу переместить фигурку рабочего на верхний этаж. Он обязан последовательно ставить рабочего на каждый этаж, показывая, что рабочий ниоткуда не сорвался и все этажи его выдержали.
• Игрок во время своего хода для перемещения фигурок рабочих не может воспользоваться каким-либо инструментом (пинцетом, например). Перемещать рабочих можно только пальцами, очень осторожно и аккуратно, чтобы не уронить их или не разрушить здание.
• Может так получится, что рабочий окажется заблокирован внутри строящегося здания и достать его будет уже невозможно. Такой рабочий потерян для игрока: его больше нельзя передвигать, с его помощью нельзя строить, он не учитывается при итоговом подсчете очков. Игрок должен внимательно следить, чтобы у соперников не появилась возможность специально заблокировать его рабочего (**см. рис. 11-12**). Если игрок потерял всех своих рабочих в комнатах строящегося небоскреба, он считается проигравшим и выбывает из игры.


Рис. 11

**Пример потери рабочего – см. рис. 11-12**
Синий рабочий оказался заблокирован внутри здания. На рис. 12 показано, что после того, как кто-то из игроков построил стенку, этого рабочего нельзя больше **достать или даже просто увидеть**. Игрок, который управлял синей строительной бригадой, больше не может использовать этого рабочего при строительстве, передвигать его, а также он не должен его учитывать при итоговом подсчете очков.


Рис. 12

• Может сложиться ситуация, когда целый этаж окажется недоступным для рабочих. В этом случае для того, чтобы подняться выше, рабочим придется искать другой путь или достраивать небоскреб так, чтобы появился новый переход.
• На одной карточке, которая образует пол этажа, может находиться любое количество рабочих. Однако игроки не должны складывать фигурки рабочих (своих или чужих) друг на друга. Если фигурки все-таки упали одна на другую в результате неосторожных действий игроков, их надо оставить в таком положении до тех пор, пока кто-то не решит передвинуть их в свой ход.
• Игроки не могут прикасаться или передвигать рабочих (своих или чужих), если в данный момент не их ход. Игрокам также нельзя дотрагиваться до всей строящейся конструкции небоскреба.

## ПАДЕНИЕ РАБОЧИХ

Если во время хода игрока из-за его неосторожных действий рабочий упал со строящегося здания, вне зависимости от того, принадлежит он игроку или нет, игрок теряет 5 победных очков (если упали несколько рабочих, за каждого из них придется расстаться с очками). Игрок должен передвинуть своего рабочего на шкале подсчета очков на соответствующее количество клеток назад.
Игроки, чьи рабочие упали не по их вине, могут вернуть их на здание небоскреба, при этом упавших рабочих можно поставить на любой этаж. Игрок, виновный в произошедшем несчастном случае, обязан поставить своих упавших рабочих на те же места, где они стояли до падения.
Игрок может потерять победные очки и не в свой ход, если рабочие упадут оттого, что он дотронулся до здания, до самих рабочих или просто задел стол. Именно поэтому, если игрок пока просто ждет своей очереди сделать ход, он должен стараться не касаться стола.

Игрок, который был столь неосторожен, что из-за него рабочие постоянно падали со строительных конструкций, и в результате этого он набрал 40 отрицательных очков (фигурка его рабочего на шкале подсчета очков оказалась на клетке «-40»), считается проигравшим и выбывает из игры.

## РАЗРУШЕНИЕ ЗДАНИЯ

Если кто-то из игроков (не важно, во время своего хода или во время хода соперника) неосторожным движением сломал строящуюся конструкцию здания – даже если игрового поля коснулась только 1 карточка «Строительный блок» - игра должна закончиться. Какова бы ни была причина разрушения здания: неаккуратное закрепление новой карточки или перемещение рабочего, случайный удар рукой по зданию или по столу, - игрок, который стал причиной катастрофы, считается проигравшим и выбывает из игры. Рабочий этого игрока убирается со шкалы подсчета очков; при этом фигурки остальных игроков остаются на месте.

Теперь оставшиеся игроки должны определить, кто из них стал победителем. Каждый игрок вычитает из набранного количества очков по 1 победному очку за каждую свою оставшуюся неиспользованной карточку «Строительный блок». В результате побеждает игрок, набравший просто большее итоговое количество очков.

Если игра закончилась из-за разрушения здания, игроки не должны использовать правила итогового подсчета очков.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только кто-то из игроков во время своего хода использует для строительства небоскреба свою последнюю карточку. Этот игрок получает **5 дополнительных победных очков**, потому что он стал единственным, у кого нет больше карточек. Остальные игроки теряют по 1 победному очку за каждую оставшуюся у них карточку - фигурки их рабочих должны быть передвинуты назад на шкале подсчета очков на соответствующее количество клеток. Затем игроки начинают итоговый подсчет очков.

## ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игрок, рабочих которого оказалось больше на самом верхнем этаже здания (и при этом их фигурки видны всем), получает 5 призовых победных очков. Если у двух или более игроков несколько рабочих добрались до самого верхнего этажа небоскреба, то призовые очки получит игрок, у которого больше рабочих будет **этажом** ниже, и т. д.

| Этажи | Мария | Федор | Артем | Анна |
|---|---|---|---|---|
| **Нижний уровень** | 1 | 1 | 1 | 0 |
| **Этаж 1** | 1 | 0 | 0 | 1 |
| **Этаж 2** | 0 | 0 | 2 | 0 |
| **Этаж 3** | 0 | 1 | 0 | 1 |
| **Этаж 4** | 1 | 1 | 2 | 2 |
| **Этаж 5** | 2 | 2 | 0 | 1 |
| **Призовые очки** | 0 | +5 | 0 | 0 |

**Пример итогового подсчета очков:**
В конце игры, в которой принимали участие четыре игрока, сложилась следующая ситуация. Числа в таблице показывают, сколько рабочих каждого игрока находятся на разных этажах здания. В итоге 5 призовых очков получит Федор, так как, несмотря на то, что у него и Марии на этаже 5 и этаже 4 равное количество рабочих, на этаже 3 у Марии рабочего нет. Федор должен передвинуть своего рабочего на шкале подсчета очков на 5 клеток вперед.

## ПОБЕДИТЕЛЕМ СТАНОВИТСЯ...

Игрок, который набрал большее количество очков, т. е. тот, чей рабочий находится дальше всех на шкале подсчета очков.