



ПАН БУДИНОК

## СКІЛЬКИ ПОВЕРХІВ ВИ ПОБУДУЄТЕ? З ГАРАЖЕМ АБО БЕЗ НЬОГО? ЯКИМ БУДЕ БУДИНОК ВАШОЇ МРІЇ?

Ви повинні поспішати! Гроші на рахунку тануть, хтось намагається увести з під носу кращих спеціалістів! Чи зможете Ви виграти бій проти часу, бюджету і дефіциту цементу на ринку?

Пан Будинок – це напружена економічна гра, в якій кожен намагається побудувати найдорожчий будинок. Гравці повинні купити будівельні матеріали, найняти робітників і придбати необхідну документацію.

Вам доведеться декілька разів об'їхати місто у пошуках всього необхідного, тобто зіграти 6 раундів. В кінці гри гравці перевіряють скільки коштують їхні будинки. Людина, яка побудувала найбільш дорогий будинок, перемагає.

Гра має два варіанти: базовий і експерт. Ми пропонуємо вам почати грати з базового варіанту, і тільки після кількох ігор радимо ознайомитися з більш складним варіантом. Він значно розширює можливості і призначений для досвідчених гравців.

**Інструкція складається з двох частин – базові та продвинуті правила гри описані окремо.**



GRANNA

EXPERT

## ВМІСТ КОРОБКИ:

← двостороннє ігрове поле

40 дахів →

40 стін →

12 дверей →

← 24 вікна

16 димарів →

15 карток привілеїв →

28 карток будівельників →

12 карт кредиту →

← 1 маркер раундів

← 4 двосторонніх поля гравців

20 фішок руху (по 5 шт. 4-х кольорів) →

4 жетона документації →

← 25 елементів дерева

25 елементів металу →

← 20 елементів цегли

← 20 елементів цементу

12 фішок гравців (по 3 кожного кольору) →

← 6 цінників

20 жетонів монет →

← аркуш з наліпками

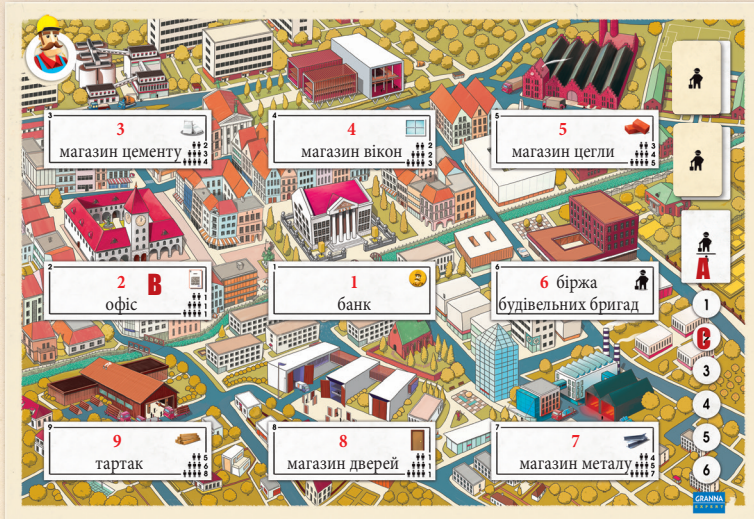
Перед початком гри наклейте на 5 фішок руху наліпки.

Кожен отримає 5 фішок одного кольору з однаковим набором цифр: 0,1,1,2,3.

# БАЗОВИЙ ВАРІАНТ

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

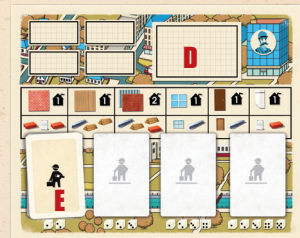
Ігрове поле покладіть базовою стороною вгору. Картки будівельників – в кількості на одну менше, ніж гравців – покладіть у відповідних секторах (А), позначених фігурками робітників. Решту карток покладіть стопкою поруч з полем. Поруч також покладіть: матеріали для будівництва (дерево, цемент, метал, цеглу, двері та вікна), жетони з документацією, гроші та елементи будинку (стіни, дахи та димарі), так, щоб кожному гравцеві було зручно їх брати.



На ігровому полі у відповідних магазинах розкладіть будівельні матеріали. Кількість елементів позначається арабською цифрою (В) та відповідає кількості гравців за схемою, що розміщена в правому куті кожного магазину. Наприклад, якщо грає двоє, покладіть 3 цеглини, якщо троє – 4, і т.д. Маркер раундів покладіть на перше коло позначки раундів (С).

### Кожен з гравців отримує:

- Мале ігрове поле. Всі гравці вибирають базовий рівень.
- 5 фішок руху (вартістю 0,1,1,2,3) одного кольору, що збігається з кольором поля.
- Будівельні матеріали: дерево, цегла, цемент і метал – по 1 шт. Гравці розташовують ці будівельні матеріали у своєму складі (D).
- Крім того, кожен гравець вже має одного робітника (E). Він одразу позначений на полі.



## ХІД ГРИ

Гра триває 6 раундів. Починає той гравець, який останнім був у магазині будматеріалів, або будував будинок. До наступного гравця хід переходить за напрямком руху стрілки годинника.

## РАУНД

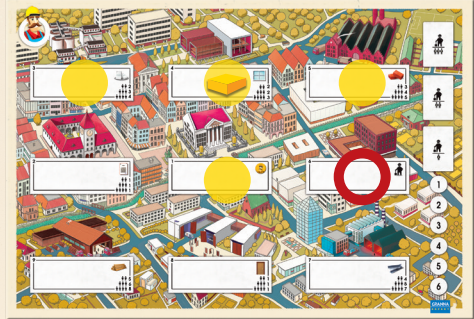
Кожний раунд складається з чотирьох етапів, які виконуються один за одним в наступному порядку:

1. Рух по місту
2. Купівля товарів
3. Будівництво
4. Підготування до наступного раунду

## Рух по місту

На першому етапі ти виходиш у місто, щоб купити необхідні матеріали для будувannya і найняти персонал – для цього використовують фішки руху. Фішки повинні зберігатися таким чином, щоб інші гравці не могли побачити їхню вартість. Гравці по черзі кладуть по одній фішці обличчям донизу (так, щоб на ній не було видно цифри) на один із будинків на ігровому полі. Повторюйте ці кроки, поки всі фішки не опиняться на полі. Гравець починає з будь-якого будинку, але наступна фішка повинна бути розташована в будинку по сусідству, тобто з будь-якого боку будівлі, на якій вже є фішка цього гравця. На будинки, що знаходяться у діагональному напрямку, не можна поставити фішку.

**Приклад:** гравець Михайло, який грає жовтими фішками, поклав першу фішку на магазин з вікнами. Після цього свої фішки встановили інші гравці. Михайло свою другу фішку може покласти на одну із сусідніх будівель. Він не може поставити її на біржу будівельних бригад, тому що вона не межує сторонами з магазином вікон.

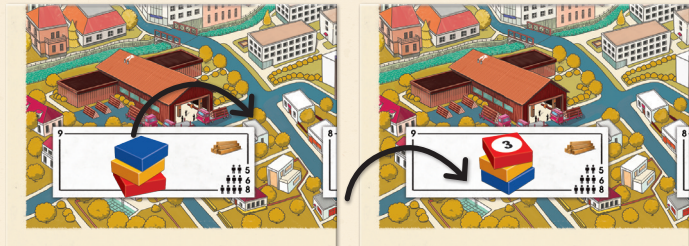


В одному будинку може бути тільки одна фішка певного кольору. Якщо будинок вже містить фішку одного з гравців, наступний гравець може поставити свою фішку зверху. Таким чином будується башта замовлень.

## Купівля товарів

Тепер починається новий етап: Купівля товарів. Черги в будівлях, які гравці вибрали в попередньому етапі, розглядаються в порядку номерів, якими позначені поля будівель. Перший гравець піднімає башту, розташовану на першому будинку і перевертає її з ніг на голову так, щоб фішка, яку поставили першою, опинилася зверху і можна було б побачити цифру на ній.

**Приклад:** про бажання придбати деревину першою заявила Марта, яка грає червоними фішками. Потім був Михайло, що грає жовтими фішками і, нарешті, Павло, який грає синіми. Після перевертання башти з фішок, зверху опиняється фішка Марти і вона буде першою здійснювати покупку на тартаку.



Потім – в порядку розташування фішок руху – ви можете отримати будівельні матеріали із магазину в кількості, не більше зазначеної на фішці цифри. Матеріали можуть бути отримані гравцями до вичерпання запасів. Придбані матеріали гравець розміщує на своєму полі.

**ПРИМІТКА!** Фішка з цифрою 0 не дозволяє взяти або купити що-небудь, вона призначена тільки для виконання рухів.

В банку (будівля № 1) гравець отримує тільки одну монету незалежно від цифри на його фішці, розташованій там (якщо тільки вона не дорівнює нулю). Монету можна обміняти на один будь-який будівельний матеріал за винятком вікон і дверей. Вона може бути використана в будь-який час ходу гравця. В кінці гри перші два гравця, які будуть мати невикористані монети, отримають додаткові бали для перемоги.

В офісі (будівля № 2) може знаходитися тільки один екземпляр документації – її отримує гравець, чия фішка руху (після перевертання) опиниться зверху (та цифра на ній не дорівнює нулю). Гравець, який вже отримав документацію, не може отримати другий екземпляр.

На біржі будівельних (будівля № 6) гравець може найняти тільки одного робітника, незалежно від цифри, зазначеної на фішці руху (якщо вона не дорівнює нулю). Після того, як гравець отримав карту, її треба покласти на своєму полі на перше відповідне вільне місце зліва-направо. Якщо закінчилися карти робітників, інші гравці не отримують їх.

Після покупок фішки руху повертаються до своїх власників.

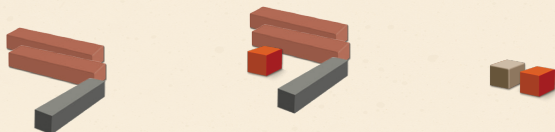
## Будівництво

На цьому етапі гравці можуть формувати матеріали для будівництва одночасно.

### Підготовка будівельних матеріалів

На ігрових полях є визначені місця для будівельних матеріалів, які необхідні для будівництва конкретних елементів будинку. Розпочинаючи етап будівництва, гравці компонують свої матеріали в окремі купки для кожного елемента будинку на своїх полях. Потім, вказуючи на певну групу матеріалів, гравець повідомляє іншим гравцям що саме він буде.

**Приклад:** Павло хоче побудувати: дерев'яну стіну, дах і димар.  
Він розподілив свої матеріали на три групи: перша – 2 дерев'яні деталі і 1 металева, друга – 2 дерев'яні деталі, 1 металева і цегла, третя – 1 цемент і 1 цегла.



## Отримання елементів будинку

На своїх полях гравці мають картки з будівельниками. Кількість карток відповідає якості сервісу, який пропонує будівельна компанія гравцю. Чим більше карт будівників, тим вище якість будівельних послуг компанії.

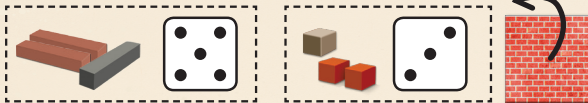
Щоб перевірити можливість будівництва, гравець кидає кубик – окремо для кожної групи матеріалів. Якщо на кубіку випала цифра, яка відповідає поточному рівню якості будівельної компанії або менше, елемент буде побудований. Однак, якщо вам не вдалося нічого побудувати в цьому раунді, будівельні матеріали, які були обрані для будівництва певного елемента, повертаються на склад гравця. Ви їх не втрачаєте, але можете використати тільки в наступному раунді.

**Приклад:** якість будівельної компанії Михайла – жовтий гравець – 3 (з одним робітником гравець починає гру і одного найняв), а у Павла (синій гравець) – 4. Це означає, що для того, щоб щось побудувати, Михайлові потрібно викинути на кубіку 3 або менше.



Якщо кидок кубика виявився успішним, гравець отримує з банку елементи, які побудував, а матеріали, що використані для будівництва повертає до банку (у коробку). Гравець може спробувати побудувати стільки елементів, скільки повних комплектів він зможе скласти зі своїх матеріалів.

**Приклад:** жовтий гравець або Михайло, підготував свої матеріали, щоб побудувати дві стіни: дерев'яну і цегляну. Перша спроба – будівництво дерев'яної стіни. Він кинув кубик і отримав 5. Його рівень якості будівельної компанії становить 3, тому спроба не була успішною. Михайло повертає матеріали на свій склад, але не втрачає їх. Він зможе використати їх в наступному раунді. Далі він намагається побудувати цегляну стіну: викинув 3 – спроба вдала, тому він отримує цегляну стіну, дві цеглини та один "мішок" цементу він повертає до банку матеріалів.



Коли гравці не мають більше матеріалів або не хочуть використовувати всі наявні матеріали, будівельний етап закінчується.

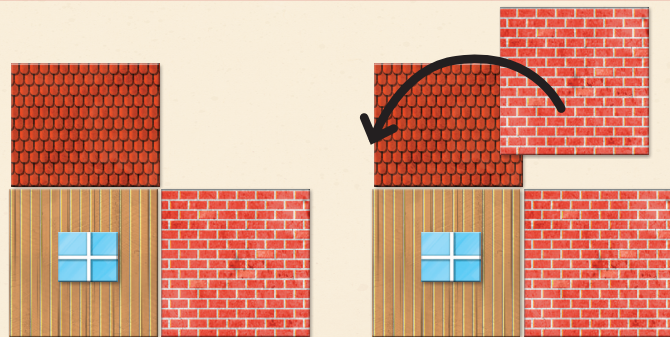
## Будівництво будинку

Будівництво з елементів відбувається поруч з ігровим полем. Кожен новий елемент повинен одразу додаватися до Вашого будинку. Зберігати елементи будинку на своєму складі не можна, там знаходяться тільки будівельні матеріали (дерево, метал, цегла, цемент, вікна та двері).

**Етап будівництва має свої власні правила.**

- Спочатку ви повинні побудувати стіну. Потім на неї можна встановити вікна чи двері.
- Стіни можуть бути побудовані з дерева або цегли. В одному будинку можуть бути використані обидва типи стін.
- У цьому варіанті гри тільки один тип даху. Його колір не має значення.
- Дах може бути розміщений тільки при наявності стіни.
- Димар може бути побудований тільки тоді, коли є дах.
- В будинку можна побудувати стільки димарів, скільки є дахів.
- На одній стіні можуть бути встановлені або два вікна, або одні двері. На одній стіні не можуть бути одразу розташовані двері і вікно.
- В будинку можуть бути встановлені тільки одні двері.
- Вже побудовані елементи можна перебудувати, але гравець не відновить вже інвестовані матеріали. Просто видаляє з будинку те, що хоче замінити. Прибрані елементи втрачаються.

**Приклад:** Марта – червоний гравець – вже побудувала дві стіни (дерево і цегла), встановила одне вікно і почала будівництво даху. Тоді вона вирішила знести дах, а на його місці побудувати нову стіну. То, що вона інвестувала в будівництво даху, вона втрачає.



Після того, як всі гравці закінчили етап будівництва, розпочинається завершальний етап раунду.

## Підготовка до наступного раунду

У цей час гравці повинні:

- перемістити маркер раунду в наступне коло з позначкою номера раунду
- додати будівельні матеріали на ігрове поле – як перед початком гри
- додати карти робітників – як перед початком гри

Всі етапи в наступному раунді починаються з гравця, який сидить ліворуч від першого гравця в попередньому раунді.

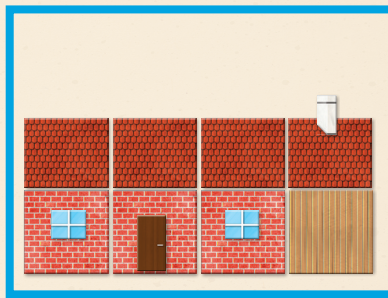
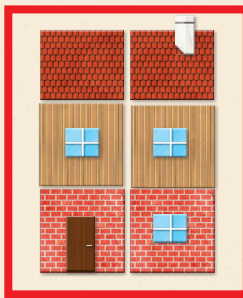
## КІНЕЦЬ ГРИ

Гру закінчено, коли всі 6 раундів зіграно.

Бали отримують за:

- завершений будинок – 4 бали (завершеним будинком вважається той, що має принаймні дві стіни, вкриті дахом, на даху щонайменше один димар; будинок має одні двері і на іншій стіні щонайменше одне вікно та гравець має документи на будівництво).
- кількість балів за кожний елемент будинку вказана в таблиці.
- невикористані монети – гравець, у якого в кінці залишилось найбільше невикористаних монет, отримує 2 бали; гравець, який за кількістю монет на другому місці, отримує 1 бал. Якщо два або більше гравців мають однакову найбільшу кількість монет, кожен з них отримує два бали і друге місце не надається. Якщо на першому місці одна людина, а на другому місці – більше, ніж один, всі гравці з другого місця отримують по одному балу.

Гравець, який здобув найбільшу кількість балів, стає переможцем. У разі нічий переможцем стає гравець, який побудував найбільший будинок (з точки зору кількості стін і дахів). Якщо після цього порівняння зберігається нічия, переможцем стає той, у кого залишилось менше будівельних матеріалів. Якщо і це не виявило переможця, обидва гравці оголошуються переможцями.



**Приклад:** в кінці гри Михайло – гравець жовтого кольору – і Марта – гравець червоного кольору – мають будинки, побудовані в повному обсязі. На додаток червоний гравець має одну монету. Синьому гравцеві – Павлу – не вдалося закінчити будинок, бо не вистачає одного вікна. Рахунок виглядає наступним чином:

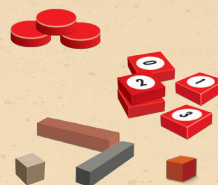
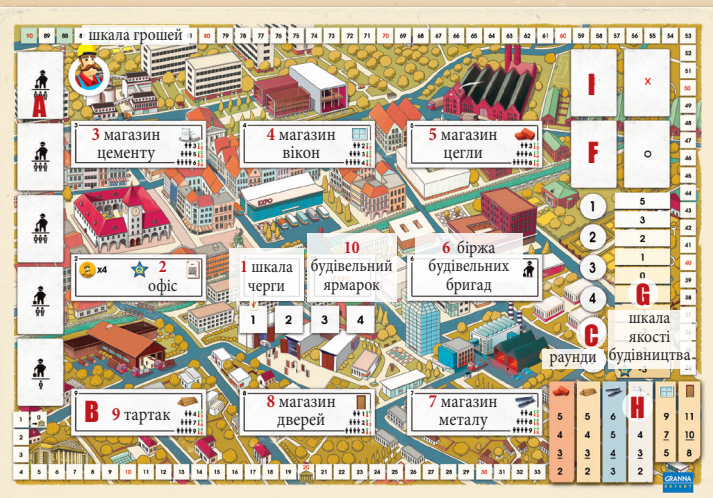
Гравець	Жовтий – Михайло	Червоний – Марта	Синій – Павло
Бали за елементи будинку	6 – за дахи, 2 – за димарі, 3 – за стіни, 3 – за вікна, 1 – за двері. Разом: 15	4 – за дахи, 1 – за димарі, 4 – за стіни, 3 – за вікна, 1 – за двері. Разом: 13	8 – за дахи, 1 – за димарі, 4 – за стіни, 2 – за вікна, 1 – за двері. Разом: 16
Премія за монети	0	2	0
Бали за закінчення будинку	4	4	0
Сума	19	19	16

Жовтий та червоний гравці мають однакову кількість балів, тому що їхні будинки мають однаковий розмір відносно кількості стін та дахів. У червоного гравця наприкінці гри залишилась одна цеглина, тому перемагає жовтий гравець – Михайло.

# ВАРІАНТ ЕКСПЕРТ

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Ігрове поле покладіть тією стороною, яка передбачає варіант Експерт. Картки будівельників – на одну більше, ніж гравців – розташуйте на відповідних місцях (A) із зображеннями робітників. Решту карток покладіть купкою поруч з ігровим полем. Також поруч розкладіть будівельні матеріали (дерево, метал, цемент, цеглу, двері, вікна), жетони документації, монети та елементи будинку (стіни, дахи, димарі), так, щоби всі гравці мали доступ до них. На ігровому полі розмістить будівельні матеріали.



Кількість матеріалу, який знаходиться в магазині, вказує арабська цифра (B) праворуч в кожному будинку (наприклад, дерева: 4 шт. – якщо грає 2 гравця, 7 – якщо грають 3 гравця і 9 – якщо грають 4 гравця). Маркер раундів покладіть на полі у відповідному секторі (C). Цінники на матеріали знаходяться в секторі (H), наприклад, цегла – 3, дерева – 3, метал – 4, цемент – 3, вікна – 7, двері – 10. Відкладіть 12 карт привілеїв, решту поверніть в коробку. Дві верхні картки покладіть на перші 2 місця виставки (F) (вони будуть використовуватися в цьому раунді); дві наступні, теж відкритими, покладіть на два інших поля (I), (вони будуть використані в наступному раунді).

- Кожен з гравців встановлює свої фішки гравця на:
  - шкалі якості будівництва, на полі – 3 (G)
  - шкалі черги – на одному з квадратів. Початкове розташування гравців довільне. У грі трьох гравців квадрат 4 залиште порожнім, коли грають двоє гравців, залишаються порожніми квадрати 3 і 4.
  - шкалі грошей – той, хто перебуває на четвертому квадраті шкали черги, має більше грошей і стає на квадрат 90 шкали грошей; людина з третього квадрату займає відповідно квадрат 88, з другого – 86, а першого – 84.

### Кожен гравець отримує:

- Ігрове поле обраного кольору, перевернуте стороною Експерт.
- П'ять фішок руху і три фішки, що збігаються кольором з ігровим полем.
- Матеріали для будівництва: дерева, цегла, цемент та метал – по 1 шт. Ці матеріали знаходяться на власному складі на полі гравця (D).
- Крім того, кожен гравець починає гру з одним робітником, що намальований на його полі ліворуч (E).



## ХІД ГРИ

Гра триває шість раундів. Кожен раунд починає особа, чия фішка знаходиться на першому квадраті шкали черги. Потім хід переходить до особи, чия фішка на другому квадраті – і т.д. Порядок гравців в черзі може змінюватися в кінці кожного раунду.

### РАУНД

Кожен раунд складається з чотирьох етапів, які розігруються один за одним в наступному порядку:

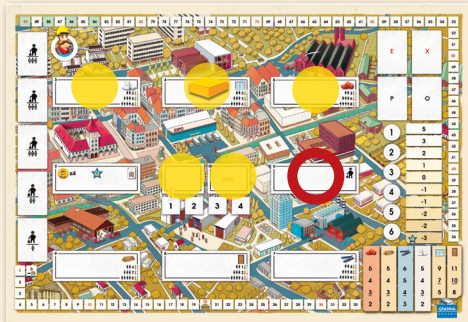
**1. Рух по місту 2. Купівля товарів 3. Будівництво 4. Підготовка до наступного раунду**

### Рух по місту

На першому етапі ви йдете в місто, щоб купити необхідні матеріали для будівництва будинку, найняти персонал, відвідати виставку, зайти в офіс або банк. Ви можете змінити черговість руху або поліпшити якість вашого будинку. З цією метою використовують та переміщують фішки. Фішки руху потрібно використовувати так, щоб інші гравці не бачили вартість, зазначену на них. Починаючи з першого гравця, всі по черзі кладуть фішку ріху на один з будинків цифрою донизу. Гравець починає з будь-якого будинку, але далі його фішки повинні опинятися на сусідніх будівлях – тобто тих, які межують з будь-якого боку з будинком, де є його фішка. Встановлення фішки на будівлю, що знаходиться у діагональному напрямку, не дозволяється.

**Примітка!** Сектори 1 і 10 вважаються суміжними – вони розглядаються в правилах руху фішок як одне поле. Обидва з них межують з чотирма будівлями: офісом, магазином вікон, біржою будівельних бригад та магазином дверей.

**Приклад:** Михайло, який обрав жовтий колір, кладе першу фішку на магазин вікон. Після цього, свої фішки встановлюють інші гравці. Його друга жовта фішка може бути встановлена на одній із будівель поруч, а саме: або магазин цементу, або магазин цегли, або приміщення ярмарку. Він не може покласти фішку на біржу будівельних бригад, тому що ця будівля знаходиться у діагональному напрямку від магазину вікон.



В одному будинку може бути тільки одна фішка вашого кольору. Якщо в будинку вже встановив фішку інший гравець, ви повинні поставити свою фішку зверху. Таким чином будується башта замовлень.

Номер на фішці повідомляє гравцеві максимальну кількість елементів, які він зможе придбати.

Деякі поля дозволяють отримати елемент тільки двом гравцям (офіс, ярмарка).

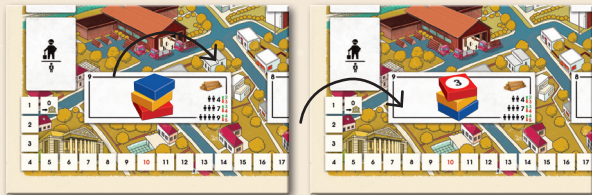
У цих областях, однак, може бути кілька фішок.

Фішка з цифрою 0 не дозволяє взяти або купити будь-що – дозволяє тільки виконати рух в контексті тактики гравця на цьому етапі. Коли всі гравці встановили свої фішки, починається етап купівлі товару.

### Купівля товару

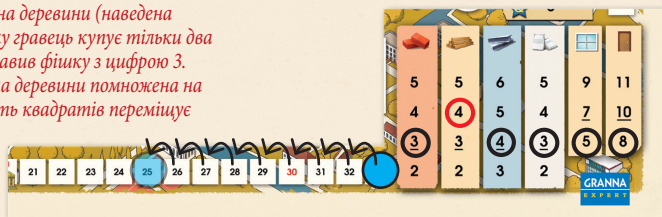
Будівлі, які гравці вибрали на попередньому етапі, розглядаються в порядку номерів на них. Перший гравець піднімає башту з фішок та повертає її так, що фішка, яка потрапила першою на поле, опиняється на вершині. Тепер можна побачити цифри на них.

**Приклад:** про бажання придбати деревину першою заявила Марта, яка грає червоними фішками. Після того, фішку встановив Михайло, гравець жовтими, і, нарешті, Павло, який грає синіми. Після закінчення руху перевертаються всі фішки. Зверху опиняється фішка Марти і вона першою буде купувати деревину на тартаку. Можна купити максимум 3 шматки деревини.



Потім – в порядку розташування фішок руху – ви можете отримувати будівельні матеріали (кількістю не більше, ніж зазначена на фішці). Матеріали можуть бути отримані одразу та гравець розташовує їх на своєму полі. За кожну купівлю матеріалів доведеться платити – стан ваших рахунків вказаний на шкалі грошей. Ціна матеріалу відповідає таблиці цін. Коли гравець робить покупку, він переміщує цінник по шкалі грошей на відповідну кількість кроків. Якщо цінник гравця знаходиться на квадраті 0, гравець повинен взяти кредит і перемістити фішку на квадрат 20 (див. Кредит).

**Приклад:** синій гравець купує дерево. Ціна деревини (наведена в таблиці цін) дорівнює 4. Це дорого, тому гравець купує тільки два шматки дерева, хоча у магазині він поставив фішку з цифрою 3. За покупку він повинен заплатити 8 (ціна деревини помножена на кількість штук) – і на таку саму кількість квадратів переміщує свій цінник по шкалі грошей.



## Ярмарок

На будівельному ярмарку гравець, який поставив фішку з цифрою 0 (після перевертання башти), вибирає картку привілеїв з двох доступних карток. Другий гравець з такою фішкою отримує другу доступну картку привілеїв. Цю картку можна використати в один із двох способів: Утримувати до остаточної лічби балів: наприкінці гри гравець з найбільшою кількістю карток одного кольору отримує 1 бал. Використати її особливу властивість (див. Опис карток привілеїв).

## Офіс

В Офісі тільки два гравці отримують лише одну вигоду, яку необхідно вибрати з трьох доступних. Але їх вибір не може співпадати. Гравець може вибрати дозвіл на будівництво або підвищити якість будівництва (відразу ж перемістити свою фішку по шкалі якості на один крок вгору), або по шкалі грошей (помножити цифру на фішці гравця на 4 і відповідно до результату перемістити його фішку по шкалі грошей).

**Приклад:** Марта, яка грає червоними фішками, розмістила в офісі фішку з цифрою 3. Вона вирішила заробити гроші, тому вона переміщує свою фішку по шкалі грошей на 12 кроків назад ( $3 \times 4 = 12$ ).

## Біржа праці будівельної бригади

Гравець може в даний момент купити стільки карток будівельників, скільки зазначено на його фішці руху, якою він зіграв на цьому полі. Гравець вибирає карти, які він хоче купити, і платити за це, переміщуючи свою фішку по шкалі грошей. Після прийому на роботу будівельної команди, гравець розташовує карту (або карти) робітників на своєму полі; перше вільне поле після постійного робітника, це місце нового будівельника, картка якого з'являється на полі гравця. Картка старого будівельника, що була розташована на цьому місці, пересувається вправо на одне поле. Якщо у гравця на дошці вже є дві або три карти, всі переміщення треба робити на одну позицію вправо. Якщо на полі немає місця для нових робітників, всі карти переміщуються на одну позицію вправо, і карта, яка впала з дошки гравця, видаляється з гри та повертається в коробку.

На карті будівельників є три види інформації. Символ грошей, що означає ціну, символ людей – число робітників і зірочки, які вказують на рівень якості команд. Якщо гравець купує карту з зірками, його фішка негайно переміщується на новий рівень якості будівництва на стільки кроків, скільки зірок на карті.

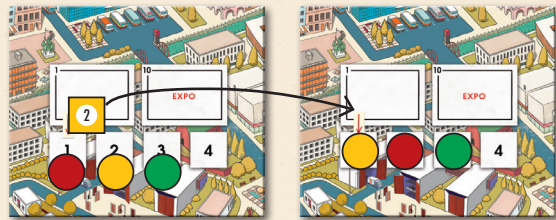
**Приклад:** Марта, червоний гравець, купує картку будівельника з якістю 2 і вартістю 6. На ній 2 будівельника. Вона платить 6, пересуваючи фішку на 6 квадратів вперед по шкалі грошей, а її фішка пересувається по шкалі якості на 2 кроки вгору.



## Шкала черги

Гравець, який першим зайняв сектор шкали черги (і значення його фішки більше, ніж 0), переміщує свою фішку на місце з № 1 на доріжці. Наступні гравці, які поклали туди фішки руху з цифрами більше, ніж 0, переміщують свої фішки на місця з № 2 і, можливо, 3, тому інші гравці повинні перейти до наступного поля в цій шкалі черги.

**Приклад:** зараз перший в лінії черги червоний гравець, на другому місці жовтий, потім зелений. Жовтий гравець у секторі шкали черги помістив фішку руху з цифрою 2. Тому фішки гравців перегруповуються наступним чином: жовтий займає перше місце. Червоний зсувається на поле 2, зелений гравець залишається на полі 3.



Після того, як закупівля відбудеться в кожному будинку, фішки руху повертаються до своїх власників.

## Будівництво

На цьому етапі гравці можуть робити свої ходи одночасно. Порядок напрямку за годинниковою стрілкою відновляється тільки при будівнанні елементів будинку.

### Підготовка будівельних матеріалів

На полі гравця зазначені матеріали, необхідні для будівництва будинку з конкретних елементів. Починаючи будівельні роботи, упорядкуйте свої матеріали в окремі купи для кожного елемента будинку.

Ці купи повинні бути розташовні на ігрових полях гравців. Потім, вказуючи на певні групи матеріалів, проінформуйте інших гравців що саме ви збираєтеся будувати.

### Будівництво елементів будинку

Гравець на своєму полі має елементи, з яких він хоче будувати, також має інформацію про кількість будівельників, необхідних для забезпечення будівництва. Наприклад, щоб побудувати цегляну стіну, гравець на додаток до матеріалів (2 цегли та цемент) також потребує 2 осіб робітників.

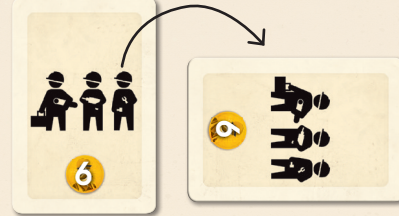
**Гравець, готуючи план будівництва, повинен вирішити, які будівельники будуть нести відповідальність за даний обсяг робіт.**

- Робітники на картах можуть бути об'єднані, але вони не можуть бути відокремленими.
- Ви можете побудувати стільки елементів, скільки карт з робітниками маєте на своєму полі.
- У свою чергу будівельники з однієї карти можуть брати участь тільки в будівництві одного елемента – а потім вони втомлюються (після використання карту повертають горизонтально). Про першого будівельника (надрукованого на ігровому полі) просто пам'ятайте, що він був використаний. Вдруге вони можуть бути використані тільки в наступному раунді.

**Приклад:** синій гравець має три карти будівельників, які дають йому в сумі 6 робітників.



**Приклад:** синій гравець вирішив побудувати дві стіни. Він потребує для цього дві команди по 2 працівника. Отже, він повинен скористатися допомогою другої і третьої команди. В третій команді 3 будівельника, тому не буде використовуватися один з них. Карта гравця повертається на 90 градусів – знак того, що він не може використовувати її знову у цьому раунді.



Після використання будівельників гравець отримує з банку елемент, який був побудований, а використані матеріали віддає. Гравець може спробувати побудувати стільки елементів, скільки він має матеріалів і робітників. Коли гравець не має матеріалів або не хоче використовувати всі, що є в наявності, будівельна фаза закінчується. Потім починається будівництво наступного гравця.

## Будівництво будинку

За допомогою елементів гравець – поруч з його ігровим полем – утворює форму будинку. Кожен новий елемент повинен бути негайно доданий; отримані елементи будинку не можуть зберігатися на складі. Там можуть бути тільки будівельні матеріали (дерево, метал, цегла, цемент, вікна та двері).

**Будівництво в грі має свої власні правила.**

- Спочатку ви повинні побудувати стіну. Потім на ній можуть бути розміщені вікна чи двері.
- Стіни можуть бути побудовані з дерева або цегли. В одному будинку можуть бути використані обидва типи стін.
- Вам не потрібно завершувати будівництво всіх стін, щоб почати будувати частину даху.
- Дах може бути розміщений тільки на вже побудованій стіні. Дах може бути металевий або з черепиці. Такі дахи можна вільно комбінувати.
- Димар може бути побудований тільки тоді, коли вже є дах.
- Димарів можна побудувати стільки, скільки дахів.
- Якщо у вас вже побудовано стіну, ви можете встановлювати двері чи вікна – немає необхідності чекати завершення процесу будівництва.
- На одній зі стін можна монтувати одне або два вікна, або одні двері. На одній стіні не можуть знаходитися разом двері і вікна.
- В будинку можуть бути встановлені тільки одні двері.
- Коли елемент вже встановлено, ви можете його замінити або видалити, але раніше інвестовані матеріали не повертаються. Просто видаляете побудовані елементи, якщо хочете щось змінити. Видалені елементи втрачаються.
- Гравець може побудувати тільки один гараж (див. розділ Гараж).

Після того, як всі гравці закінчили етап будівництва, починається заключний етап раунду.

## Підготовка до наступного раунду:

### 1. Зміна цін на будівельні матеріали

Після раунду гравці перевіряють чи змінилися ціни на різні матеріали. Дізнайтеся, скільки елементів одного типу залишилось на полі, і чи є такі, запаси яких майже вичерпані. Якщо кількість частин матеріалу менше або дорівнює зеленій цифрі зі стрілкою вгору (дивіться в кожному магазині окремо), то ціни зростають. В іншому випадку – зменшуються.

**Приклад:** в магазині 3 металеві деталі. У даній грі приймає участь три гравця – тому, коли залишається 4 деталі або менше – відбувається зростання цін. Ціна на ціннику йде вгору від 5 до 6, та досягає максимального значення.



## 2. Поповнення будівельних матеріалів на полі

Матеріали повинні бути додані, як і в підготовці до гри – залежно від кількості гравців. Правильна кількість будівельних матеріалів арабськими цифрами вказана поруч зі значком кількості гравців (на прикладі деревини – 5 штук, коли грають 2, 6 – коли грають 3, 8 – коли грають 4 гравця).

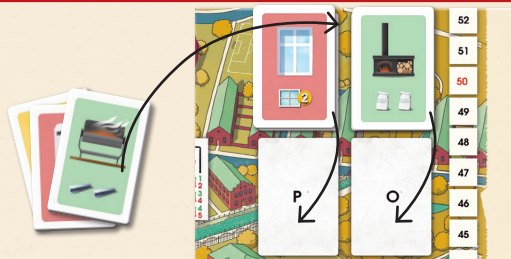
## 3. Поповнення карток будівельників

Картки будівельників повинні бути викладені на полі так само, як в ході підготовки до гри – залежно від кількості гравців. Якщо на полі після раунду залишилися картки будівельників, на кожну з них треба покласти монету – ціна карти зменшується на 1. Якщо в результаті зниження ціна падає до нуля, то треба прибрати карту з поля, а на її місце поставити нову.

## 4. Поповнення карток на будівельній ярмарці.

Невикористані картки привілеїв відкладаються в коробку. Картки, що знаходяться на полі опускаються нижче, а на їх місце викладаються нові картки (якщо вони є).

**Приклад:** зелену та рожеву карти переміщують на місце актуального раунду, їх місце займають 2 нові карти.



## 5. Переміщення карток будівельників

Картки повернуть вертикально (втомлені працівники відпочили та знову готові працювати). Картки пересуваються на один крок праворуч. Якщо карта виходить за межі поля гравця, вона відправляється в коробку.

## 6. Переміщення маркера раундів

Наступний раунд починається з гравця, фішка якого займає перший номер в шкалі черги.

## Кредит

Коли фішка на шкалі грошей гравця досягає нуля, гравець автоматично отримує картку Кредит і його фішка пересувається на квадрат з цифрою 20.



Чим більше кредитів отримає гравець, тим більше від'ємних балів в кінці гри йому буде нараховано. Якщо гравець не матиме кредитів на кінець гри, він одержить 1 переможний бал (КР) за економічну частину гри. Якщо гравець отримає 1 або 2 кредити, за кожен з них одержить від'ємний бал. За 3 і 4 кредити гравець одержить два від'ємні бали, і за 5 і 6 – три від'ємні бали за кожен з них. Якщо під час гри, гравець заробляє гроші, він може погасити кредит. Щоб зробити це, він повинен знизити свою позицію на шкалі грошей на 20 кроків вперед і віддати картку банківського кредиту.

**Приклад:** гравець взяв 5 кредитів. В кінці гри підраховує кількість балів:  $-1+(-1)+(-2)+(-2)+(-3)=-9$  КР.

## ГАРАЖ

Один гравець може побудувати тільки один гараж. Щоб побудувати гараж, потрібна одна стіна (будь-якого типу: дерево або цегла), а також двоє дверей. За збудований гараж гравець одержить в кінці гри 5 переможних балів. Його елементи (двері та стіни) більше додатково не враховуються. Гараж – це окремих додатковий елемент будівлі; він може бути покритий дахом, але не обов'язково. Якщо будівництво гаражу не завершено (наприклад, була побудована тільки стіна), гравець отримує в кінці гри додатково 1 КР бал.

## КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК

Гра закінчується після шостого раунду. Гравці починають рахувати бали.

По-перше, гравці перевіряють завершеність будинків. Завершений будинок повинен мати принаймні дві стіни і на кожній з них – дах. Крім того, він повинен мати одні двері, на даху – один димар, і на кожній стіні – одне вікно (якщо немає дверей). Гравець, чий будинок не відповідає цим умовам, програє.

**Бали отримують за:**

- всі елементи будинку (кожен елемент має ціну, яка вказана на полі гравця).
- гараж, якщо він добудований.
- бали якості, кількість яких дорівнює місцю на шкалі якості.
- картки привілеїв – гравець, який зібрав найбільше карток, отримує 1 бал. У разі нічиєї всі гравці, які зібрали найбільшу кількість карток, отримують по 1 балу.
- відсутність кредитів: 0 = +1 бал

Однак, якщо були використані кредити, залежно від кількості кредитів віднімаються бали:

1 = -1 бал    2 = -2 бали    3 = -4 бали    4 = -6 балів    5 = -9 балів    6 та більше = -12 балів

Гравець, який заробив найбільшу кількість балів, стає переможцем. Якщо кілька людей заробили однакову максимальну кількість балів, перемагає той гравець, який має менше боргів і більше грошей. У тому випадку, якщо знову складається нічия, враховуються: якість побудованого будинку та його розмір. Якщо знову неможливо виявити переможця, всі ці гравці стають переможцями.








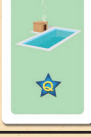

**Приклад:** Гравці: жовтий – Михайло і червоний – Марта – збудували свої будинки в повному обсязі. Синьому гравцеві – Павлу – не вдалося закінчити будинок, він автоматично програє. Під час гри гравці виграли наступні додаткові картки привілеїв: жовтий гравець – 1 карта зелена і 1 рожева, синій гравець – 2 карти рожеві і одна синя (хоча він програв, його карти враховуються при перевірці), а червоний гравець – 1 карта рожевого кольору. Червоний гравець також побудував гараж. Рахунок виглядає таким чином:

Гравці	Жовтий – Михайло	Червоний – Марта
Бали за елементи будинку	6 – за дахи, 2 – за димари, 3 – за стіни, 2 – за вікна, 1 – за двері. Разом: 14	4 – за дахи, 1 – за димар, 4 – за стіни, 3 – за вікна, 1 – за двері. Разом: 13
Бали за гараж	0	5
Бонусні бали за карти привілеїв	1 – за зелену	0 (більше рожевих карток має синій гравець)
Бали за якість будинку	0	1
Бали за кредит	1	-2
Сума	16	17

**За загальним підсумком виграв червоний гравець – Марта.**

## ОПИС КАРТОК ПРИВІЛЕЙ:

Назва карти	Малюнок	Додаткові можливості
ДОДАТКОВА ІЗОЛЯЦІЯ СТІН І ДАХУ		Гравець може в будь-який момент гри віддати картку та безкоштовно отримати з банку 2 цегли.
ЕНЕРГОЗБЕРІГАЮЧІ ВІКНА		Гравець може в будь-який час протягом гри скинути картку і купити одне вікно в банку за ціною 2.
СОНЯЧНА БАТАРЕЯ (ГАРЯЧА ВОДА З ЕНЕГЕІЮ СОНЦЯ)		Гравець може у будь-який час скинути картку та отримати додаткові бали якості.
ВІТРЯК		В момент здобуття цієї картки гравець повинен вирішити: або він хоче зберегти її до кінця гри, або відразу отримати гроші в кількості, рівній добутку 5 та номеру на фішці руху, якою гравець зіграв на ярмарці. <b>Приклад:</b> гравець, який під час етапу "Купівля товарів" поставив фішку руху з цифрою 3 саме на етапі купівлі повинен вирішити, чи залишає він картку до кінця гри, або отримує відразу кількість $5 \times 3 = 15$ .
БОЙЛЕР		Гравець може в будь-який час протягом гри скинути карту і купити першу карту з купки карток робітників за ціною 2.
ОГОРОЖА ТА ВОРОТА		Гравець може в будь-який час скинути карту та отримати з банку 2 одиниці деревини.
АЛЬТАНКА		Гравець може в будь-який час протягом гри скинути карту і купити одні двері за ціною 5.
ПІД'ЇЗД ДО БУДИНКУ З ГРАВІЮ		Гравець може в будь-який час протягом гри скинути карту та отримати додатковий бал якості.

<p>ГАЗОН</p>		<p>Щоб отримати цю картку, гравець повинен вирішити: або він хоче зберегти її до кінця гри, або відразу отримати гроші в кількості, рівній добутку 5 та номеру його фішки руху, яка знаходиться на полі ярмарки.  <b>Приклад:</b> у гравця в секторі ярмарки, під час етапу купівлі, знаходиться фішка з цифрою 3. Тепер він повинен вирішити, чи слід залишити картку до кінця гри, або відразу отримати гроші <math>5 \times 3 = 15</math>.</p>
<p>ДЕРЕВА, ЧАГАРНИКИ, КВІТИ</p>		<p>Гравець може в будь-який час протягом гри скинути картку і купити першу картку будівельників за ціною 2.</p>
<p>КАМІН</p>		<p>Гравець може в будь-який момент гри безкоштовно отримати з банку 2 мішки цементу.</p>
<p>ГРИЛЬ-ТЕРАСА</p>		<p>Гравець може в будь-який момент гри отримати безкоштовно з банку 2 металеві деталі.</p>
<p>СТАВОК З ФОНТАНОМ</p>		<p>Гравець може в будь-який момент гри скинути картку і купити вікно за ціною 2.</p>
<p>САУНА З БАСЕЙНОМ</p>		<p>Гравець може в будь-який момент гри скинути картку і отримати додаткову зірку якості.</p>
<p>СПОРТЗАЛ</p>		<p>Гравець може в будь-який момент гри скинути картку і купити двері за ціною 5.</p>

### Шановний покупець!

Наші ігри ми комплектуємо з особливою старанністю.

Однак якщо виявиш відсутні елементи, за що ми вибачаємося перед тобою, просимо відправити рекламу електронною поштою за наступною адресою: [bville@bville.kiev.ua](mailto:bville@bville.kiev.ua)

Не забудь написати своє ім'я та адресу (місто, поштовий індекс, вулицю, номер будинку та квартири) і вказати відсутній елемент гри.

Більше настільних ігор Гранна на: [www.sklep.granna.pl](http://www.sklep.granna.pl)

08145/3