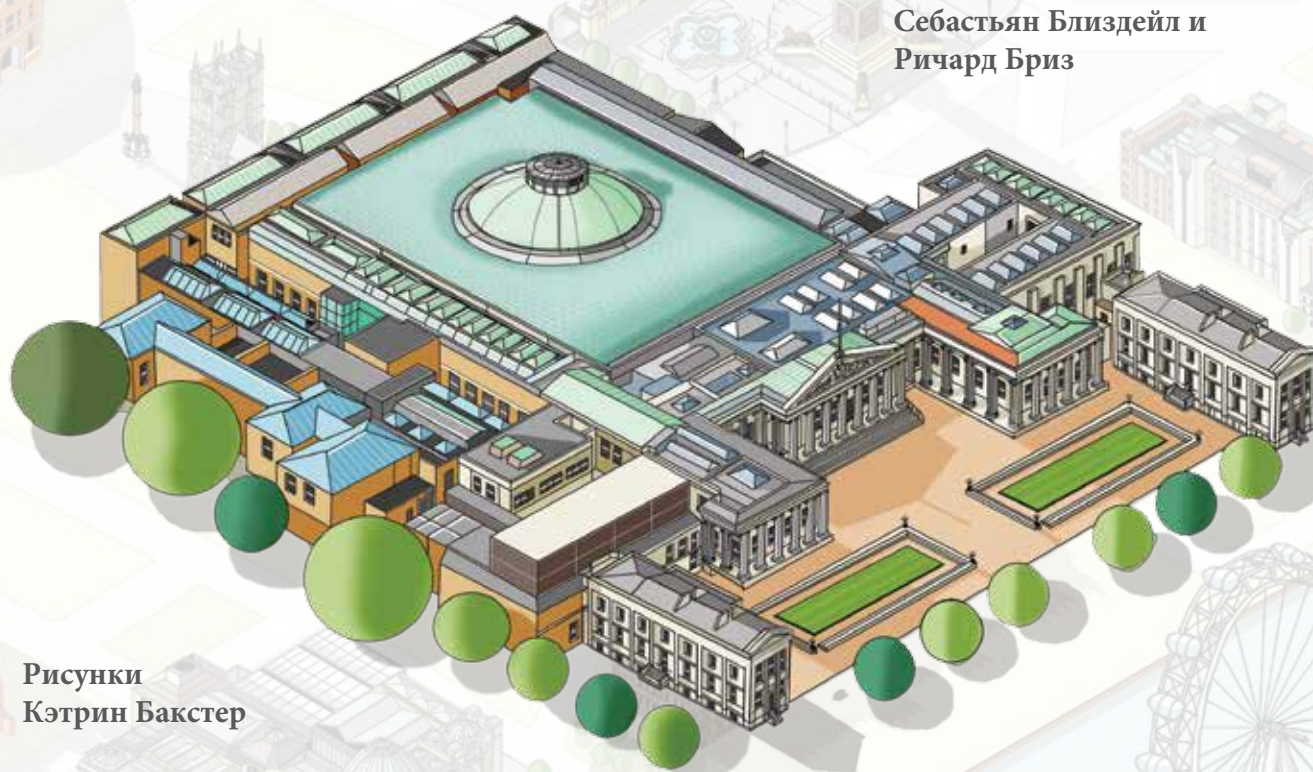




Key to the City LONDON

Себастьян Близдейл и
Ричард Бриз



Рисунки
Кэтрин Бакстер

Обзор игры

Key to the City – London – игра для 2-6 игроков. Целью каждого игрока является развитие своего **района** Лондона большими шестиугольными тайлами местности вокруг **домашнего тайла**. Каждая местность дает победные очки и может производить **ресурсы** (**коннекторы**, которые соединяют 2 тайла локации, и **жетоны навыков**). Коннекторы и жетоны можно использовать для улучшения тайла местности, чтобы получить дополнительные победные очки и продуктивность. Игра проходит в течение 4 **эпох**. В каждой эпохе для аукциона доступны новые тайлы местности. В 1-ю и 2-ю эпохи – это тайлы производства ресурсов и некоторые тайлы зданий. В эпохе 3 – только тайлы уже улучшенных зданий. В эпохе 4 будут доступны **тайлы Роутмастера**.

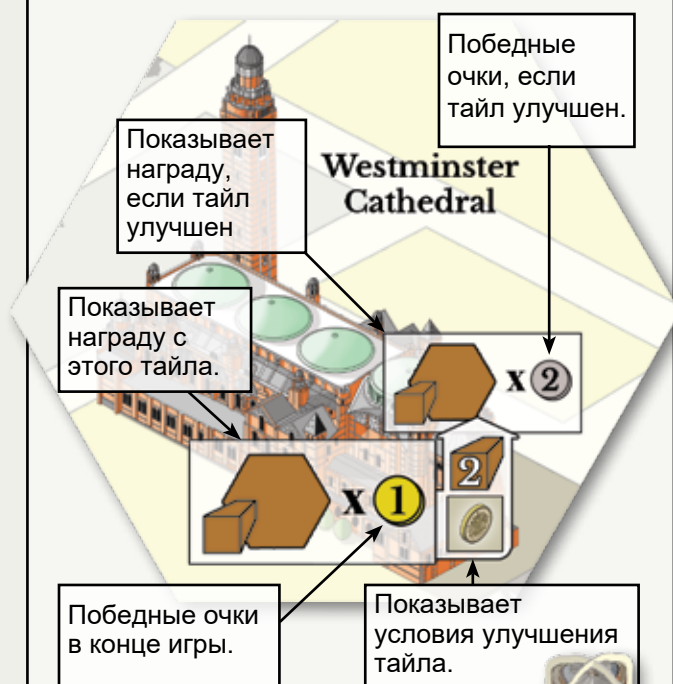
В свой ход игрок выбирает 1 из 5 действий. Он может взять одного или нескольких своих рабочих («Киплов»), чтобы (1) **сделать ставку** на тайл местности, (2) **использовать** тайл местности для производства ресурсов или (3) **улучшить** местность. Он может (4) **спасовать**: в этом случае он может снова участвовать в этой эпохе; или (5) прекратить игру в этой эпохе, **отплыв** на своей барже вниз по Темзе. Игра заканчивается, когда последняя баржа отчалит в конце эпохи 4. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Key to the City – London обладает схожей структурой с игрой *Keyflower*. Объяснение главных отличий двух игр дано на стр.7

Компоненты и подготовка к игре

Компоненты

- 57 Больших шестиугольных **тайлов местности**:
- 5 **Тайлов реки** (отличаются синим текстом)
- 6 Тайлов дома (с иконкой цветного дома перед названием местности и цветной панелью информации).
- 6 **Тайлов Эпохи 1** – с зеленым гексом 1
- 6 **Тайлов Эпохи 2** – с оранжевым гексом 2
- 12 **Тайлов Эпохи 4 Роутмастер** (лондонский автобус) с рисунком Роутмастера на обороте тайла.
- 22 **Тайла зданий**, в т.ч. 8 тайлов достопримечательностей и 3 тайла с рекой



8 Достопримечательностей

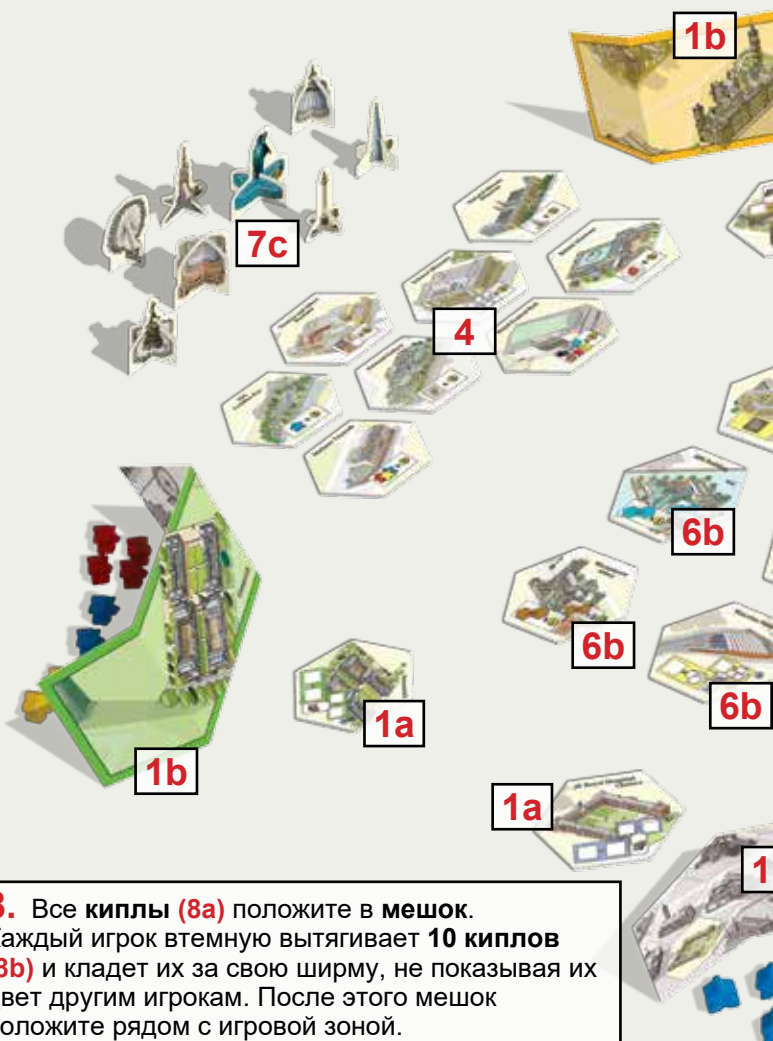
- 6 Деревянных **барж** на Темзе. По одной цвета игрока: синяя, зеленая, оранжевая, фиолетовая, красная и желтая.
- 144 Деревянных коннектора, по 24 шт. каждого цвета: черный (телефон), синий (водопровод), коричневый (канализация), серый (электрокабель), красный (тоннель метро) и желтый (газопровод).
- 72 **Жетонов навыков**: 24 кирпича (строители), 24 монеты (банкиры) и 24 компаса (архитекторы)
- 120 **Киплов** По 40 шт. каждого из цветов: синий, красный и желтый.
- 1 **Мешок** для хранения киплов
- 6 **ширм**
- 6 **Книг правил**
- 1 Буклет о достопримечательностях Лондона (не требуется для игры)



1. Разделите 57 больших **тайлов местности** на 6 групп: домашние (6) 🏠 эпохи 1 (6) 1 эпохи 2 (6) 2 тайлы Роутмастера (12), зданий (22) и реки (5).

Каждый игрок выбирает 1 **домашний тайл (1a)**, соответствующую **ширму (1b)** и цветную **баржу (1c)**. Лишние домашние тайлы, ширмы и баржи уберите обратно в коробку. Они не будут использоваться в игре.

2. Положите 5 **тайлов реки** стороной с причалами в доступности всем игрокам. Соедините реку в следующей последовательности слева направо: Эпоха 1-2-3-4 и «окончание игры».



8. Все **киплы (8a)** положите в **мешок**. Каждый игрок втемную вытягивает **10 киплов (8b)** и кладет их за свою ширму, не показывая их цвет другим игрокам. После этого мешок положите рядом с игровой зоной.

Если Вы играете в турнире или с игроком, у которого есть сложности со счетом, то, когда игроку надо взять киплов из мешка (в начале игры и в конце каждой эпохи), их тянет вслепую игрок слева от того, кто получает, и не глядя ему отдает. Получающий проверяет количество и кладет их за ширму. Если у получающего неправильное количество киплов, он показывает их всем игрокам. Эти киплы возвращаются в мешок, и процесс повторяется.

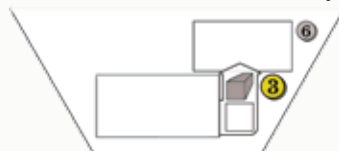
3. Выберите первого игрока, например, того, кто последним был в Лондоне. Он ставит свою **баржу** на ячейку #1 на **тайле реки** эпохи 1 (Hungerford Bridge). Остальные игроки ставят свои баржи на другие причалы в любом порядке (он не влияет на игру).

4. Случайно выберите **тайлы Роутмастера**  вдвое больше количество, чем игроков. Положите их лицом вверх рядом с игровой зоной. Оставшиеся тайлы Роутмастера уберите в коробку. Они не понадобятся.

5. Положите 6 разных цветных **коннекторов** (5a) и 3 разных типа **жетонов навыков** (5b) в разные стопки рядом с игровой зоной как запас. (Или возьмите для них низ от коробки)

6. Положите в центре игровой зоны **6 тайлов эпохи 1 (6a)** лицом вверх (с иконкой эпохи 1)  и случайные **тайлы зданий (6b)** в зависимости от числа игроков: 2 игрока – 4 тайла, 3 игрока – 5 тайлов, 4-6 игроков – 6 тайлов. Тайлы должны лежать отдельно и в одном направлении.

У большинства тайлов местности есть стартовая сторона и сторона улучшения. На стартовой стороне изображено 2 инфоблока и стрелка улучшения со стоимостью улучшения. Серая иконка победных очков указывает на количество очков, получаемых с тайла, если его улучшить.



На улучшенной стороне только 1 инфоблок. Желтая иконка победных очков показывает количество очков, которые принесет тайл в конце игры.



7. Оставшиеся **тайлы зданий (7a)**, эпохи 2  (7b) и **маркеры достопримечательностей (7c)** положите рядом с игровой зоной. Они потребуются позднее.

Начало эпохи

Положите следующее количество тайлов местности в центре игровой зоны:

	Тайл местности					
	Эпоха 1 (подготовка)		Эпоха 2		Эпоха 3	Эпоха 4
Число игроков	Эпоха 1 1	Здания	Эпоха 2 2	Здания	Улучшенные здания	Роут-мастер
2	6	4	6	4	4	4
3	6	5	6	5	5	6
4	6	6	6	6	6	8
5	6	6	6	6	6	10
6	6	6	6	6	6	12

Тайлы зданий эпох с 1 по 3 выбираются случайно.

* В эпохе 3 тайлы зданий уже улучшенные

** Тайлы Роутмастера возьмите те, что отложили в п.4 Подготовки.

Игровой процесс

Игрок, чья баржа стоит на крайнем правом причале тайла реки текущей эпохи, ходит первым, затем игра проходит по часовой стрелке.

В свой ход игрок может:

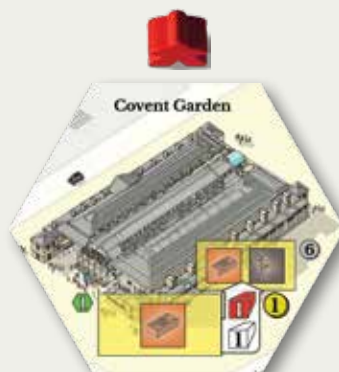
- (1) **сделать ставку** на тайл,
- (2) **получить ресурсы** с тайла,
- (3) **улучшить** тайл,
- (4) **спасовать** или
- (5) **отплыть**.

Основные действия - (1), (2) и (3), в которых используются киплы. Все киплы для выполнения этих действий должны быть одного цвета, а также того же цвета, что и киплы, которых использовали для ставки на этот тайл, для получения ресурсов или для улучшения тайла.

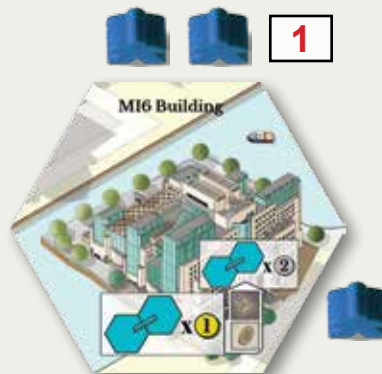
Киплы для выполнения действий (1), (2) или (3) берут из-за ширмы, с проигранной ставки или с обоих мест. Игрок не может распределить киплы с выигранной ставки или те, что использовались для получения ресурсов или улучшения тайла.

1. Ставки

Каждый игрок, чтобы сделать ставку, ставит 1 или больше киплов на одной из сторон шестиугольного разыгрываемого тайла (обычно на сторону, у которой он сидит), учитывая правила цвета, описанные в *Игровом процессе*.



Если на тайле уже есть ставки других игроков, то новая ставка должна быть большей по количеству киплов, чем предыдущая. **(1)**. Нет ограничения по количеству киплов, которыми можно сделать ставку.



Игрок может в свой ход добавить еще киплов на свою прежнюю ставку **(2)**, в т.ч. на победную, пока новое количество киплов составляет победную ставку.



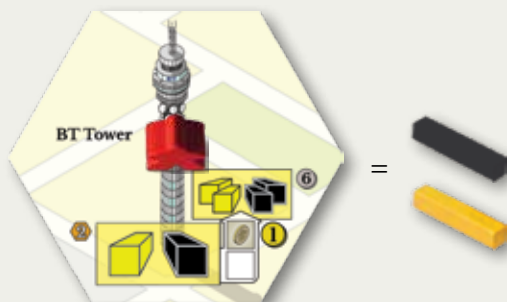
Если ставка игрока перебита, то киплы остаются на месте. Игрок может их использовать в последующих ходах, но сами киплы нельзя разделять. Используя киплы с перебитой ставки, игрок может добавить к ним киплов с другой проигранной ставки и/или киплы из-за своей ширмы. В течение эпохи киплы нельзя убрать обратно за ширму.

2. Получение ресурсов

Некоторые тайлы местности (включая домашние тайлы) имеют цветные инфоблоки.

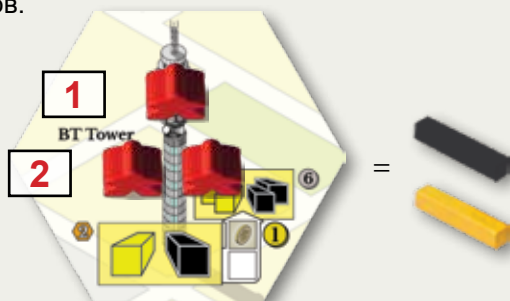


Игроки могут на этих тайлах получить **коннекторы** или **жетоны навыков**. Они делают это, размещая 1 или более киплов на тайлы (следуя правилам цвета в Игровом процессе), и берут ресурсы, указанные в инфоблоке.



Тайл местности может находиться в собственном районе игрока, в районе соперника или на тайле, на который делали ставки в игровой зоне.

Если тайл уже был использован для получения ресурсов или улучшения ранее (1), то на нем нужно использовать большее число киплов (2), чем при прошлом использовании. Нет ограничения по количеству используемых киплов.



Некоторые тайлы местности требуют, чтобы игрок вернул в запас жетон навыка по выбору игрока, чтобы получить ресурсы. Если игрок не может это сделать, то использовать тайл он не может.

Коннекторы

Получая их, игрок должен сразу взять и разместить указанные коннекторы (белый коннектор означает любой коннектор по выбору игрока). Игрок не обязан брать с тайла все коннекторы. Игрок должен разместить (или сбросить) все полученные коннекторы до начала своего следующего хода. (Следующему игроку не обязательно ждать, пока предыдущий игрок делает это).

Коннекторы кладут так, чтобы они лежали на стороне любого тайла в районе игрока.



На каждую сторону тайла местности можно положить только 1 коннектор. Коннекторы, размещенные на сторонах двух соседних тайлов, соединяют их вместе (3), но коннекторы могут лежать и на одном тайле на краю района игрока (4) (так будет в эпоху 1, когда в районе игрока есть только домашний тайл). Размещая тайл местности позднее в игре, Вы соедините два тайла вместе с помощью коннектора.

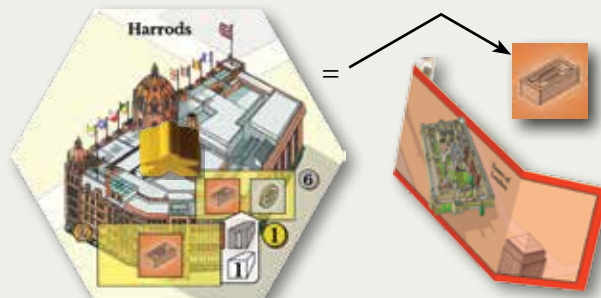


Размещенный коннектор нельзя убрать или переместить.

Число коннекторов в игре ограничено. Возможно, но редко, что коннекторы какого-то цвета будут использованы все. В этом случае коннекторы этого цвета получить уже невозможно.

Жетоны навыков

Когда игрок получает жетоны навыков, он должен взять указанные жетоны и положить их за ширму (белый жетон означает любой жетон по выбору игрока).



Жетоны навыков в игре также ограничены по количеству. Возможно, но редко, что какой-то тип жетона будет недоступен. Жетоны могут появиться позднее, когда игроки используют их для улучшения, но дефицит жетонов, который образовался ранее, не покрывается новым поступлением.

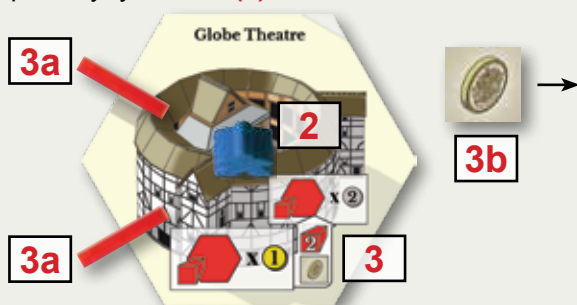
3. Улучшение

Тайлы местности в районе игрока со стрелкой улучшения (1) могут быть улучшены этим игроком.



К ним относятся **домашний тайл игрока**, все **тайлы местности**, полученные в эпоху 1 и 2 (кроме **тайлов реки**) и **тайлы достопримечательностей** из эпохи 3. Имейте ввиду, что тайлы эпохи 3 уже улучшены, когда Вы их получаете, но тайлы достопримечательностей можно улучшить второй раз.

Игроки выполняют улучшение, размещая на тайле, который хотят улучшить (2) 1 или более киплов (по правилам цвета) и выполняя условия, указанные в стрелке улучшения (3).



Если тайл был ранее использован для получения ресурсов или улучшения, то количество киплов должно быть большим, чем в прошлый раз. Нет ограничения по количеству используемых киплов.

Если для улучшения требуются коннекторы, то достаточно, чтобы они были на любой стороне тайла (3a). Стрелка улучшения (3) показывает количество и цвет требуемых коннекторов. Если указан белый коннектор, то можно использовать любой цвет. Многоцветные коннекторы, такие как на домашнем тайле, указывают, что можно использовать *разные* цвета. Коннекторы остаются на тайле после улучшения.

Если для улучшения требуются жетоны навыков, их «тратят» и возвращают в общий запас (3b). Стрелка улучшения (3) показывает тип навыка. Пустой белый жетон навыка указывает, что можно использовать любой жетон навыка.

Чтобы улучшить тайл, аккуратно передвиньте коннекторы на соседний тайл или на стол и временно уберите с этого тайла всех киплов. Переверните его и верните обратно киплы и коннекторы. 8 тайлов достопримечательностей можно улучшить второй раз. Когда это происходит, подходящий маркер достопримечательности (4) поставлена тайл. Не переворачивайте тайл еще раз.



Киплы, использованные для улучшения, не производят ресурсы на тайлах в это же самое время.

4. Спасовать

В свой ход игрок может спасовать и ничего не делать. Спасовав, он может позднее продолжить игру, пока не спасуют все остальные игроки, которые еще не отчалили. Если все оставшиеся игроки спасовали, то все они отчаливают в том порядке, в котором пасовали.

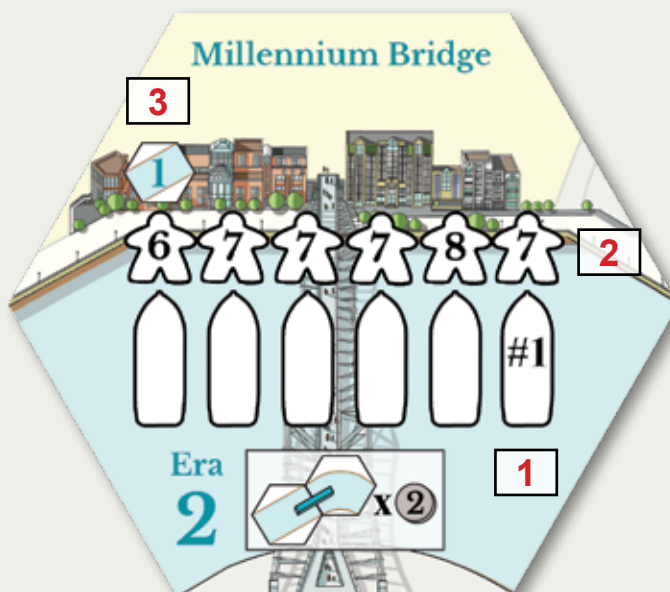
5. Отчалить

В свой ход игрок может отчалить от причала. Сделав это, он уже не сможет выполнить действие в текущей эпохе.

Отчаливая с причала, игрок передвигает свою баржу вправо (вниз по течению) на один из доступных причалов на другом тайле реки.



Выбор причала определяет, (1) какой игрок будет начинать следующую эпоху, (2) сколько киплов он получит, (3) кто из игроков получит тайл реки из только что завершенной эпохи, и сколько победных очков в конце игры они получают за свои баржи.



Когда отчалил последний игрок, это означает **конец эпохи**.

Конец эпохи

В конце каждой эпохи выполните следующее:

- 1 Киплы с **проигранных ставок** возвращаются за ширмы игроков, которые их поставили.
- 2 Начиная с игрока, чья баржа на крайнем правом причале, и далее по часовой стрелке, игроки **забирают тайлы**, выигранные на аукционе. Они также забирают всех киплов, которые стоят на этих тайлах. Рекомендуем делать это по очереди, чтобы избежать путаницы и суматохи. Киплы, составляющие победную ставку, возвращаются в мешок.
Любой тайл местности, на котором не было ставок, убирается в коробку. Они не используются в игре в дальнейшем.
- 3 Если кто-то из игроков поставил свою баржу на причал, позволяющий ему **взять тайл реки** из завершённой эпохи, теперь он может его забрать. Добавляя его в свой район, переверните тайл на сторону без причалов. Если этот причал не был занят, верните тайл реки обратно в коробку.
- 4 Игроки берут **из мешка столько киплов**, сколько указано над причалом, на котором стоит их баржа, и кладут их за ширму. Не показывайте своих киплов другим игрокам. (В турнирах используйте параграф 2, п. 8 *Подготовки*)
- 5 Игроки **возвращают всех киплов из своего района** и кладут их за свою ширму.
- 6 Игроки одновременно **размещают выигранные тайлы местности** в своих районах. Новый тайл должен быть соседним хотя бы с одним другим тайлом. Их можно разместить под выступающие коннекторы.
Если на тайле есть участок реки, то русло реки можно соединить только с руслом реки другого тайла. Участки реки не обязательно должны быть соединены друг с другом коннекторами.

Окончание игры

Игроки суммируют очки на своих тайлах (тайлы с маркерами достопримечательностей приносят по 12 очков).

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

В случае ничьи из спорящих игроков побеждает тот, чья баржа занимает причал правее баржи другого.

Вариант Дженнифер

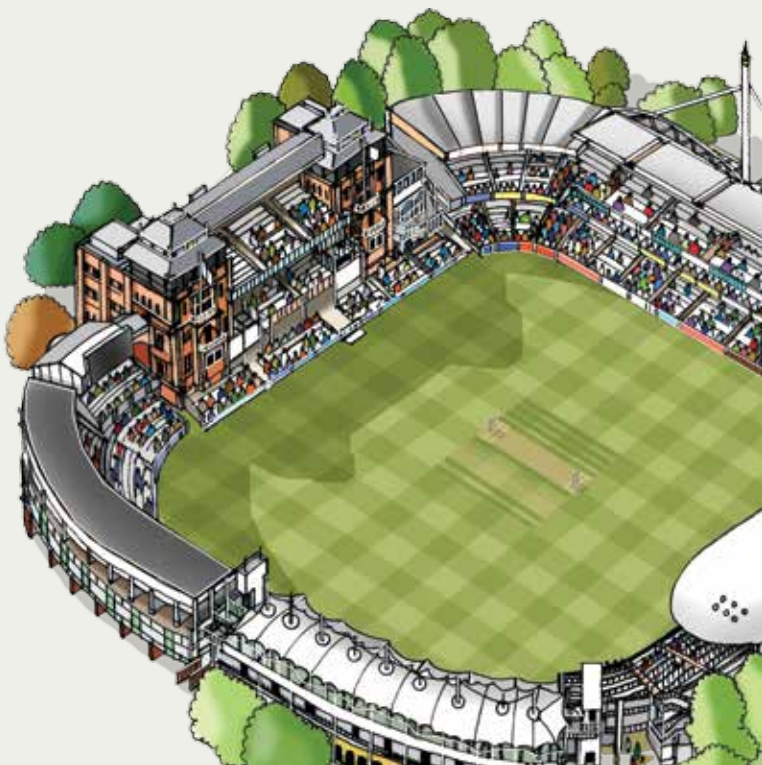
Киплы, которых игроки получают в начале игры и каждой эпохи, они кладут за ширму как обычно. Все киплы, являющиеся частью проигранной ставки или те, которые были размещены в районе игрока, кладутся *перед* его ширмой, где они будут видимы другим игрокам. В результате игра будет более напряженной. Используйте этот вариант, если с ним согласны все игроки.

Быстрые правила для игроков в *Keyflower*

Key to the City – London использует некоторые из игровых механик *Keyflower*. Если Вы опытный игрок, знакомый с правилами *Keyflower*, Вы можете начать играть в *Key to the City – London*, не читая весь буклет правил. Игра *Key to the City – London* – немного короче и более прямолинейна, чем *Keyflower*. По большей части потому, что здесь нет производства киплов, зеленых киплов, требований транспортировки или особых способностей лодок.

Обе игры проходят в течение 4 раундов (сезонов/эпох) и используют одинаковый механизм аукциона. Ниже показаны основные различия этих двух игр:

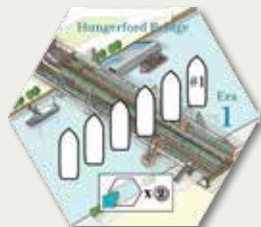
	<i>Keyflower</i>	<i>Key to the City – LONDON</i>
Раунд	Сезон	Эпоха
Улучшение	Кипл ставится на тайл для улучшения	Киплы ставятся на уже улучшенный тайл
Использование тайла	Максимум 6 киплов на тайле	Нет ограничений по числу киплов на тайле
Лодки и киплы на следующий раунд	Выбор лодок на аукционе	Игрок выбирает причал, когда отчаливает
Ресурсы	Тайлы производят киплов (в т.ч. зеленых), ресурсы, транспорт для ресурсов и случайные жетоны навыков.	Тайлы производят коннекторы и конкретные жетоны навыков



Тайлы

Когда сказано «положите кипл на тайл», имеется в виду 1-е использование тайла. Последующие использования требуют больше киплов, как описано в разделе «Производство ресурсов». Очки за тайлы игроки получают по окончании игры

Тайлы реки



Hungerford Bridge. Этот тайл реки **эпохи 1** получает игрок, который поставит свою баржу на крайнюю левую пристань тайла реки эпохи 2, the Millennium Bridge. Владелец тайла получит 2 очка за каждый синий коннектор на этом тайле.



Millennium Bridge. Этот тайл реки **эпохи 2** получает игрок, который поставит свою баржу на крайнюю левую пристань тайла реки эпохи 3, London Bridge. Владелец тайла получает 2 очка за каждый тайл реки, который соединен

с этим тайлом напрямую или не напрямую синим коннектором. Соединение должно образовывать непрерывную цепочку.



London Bridge. Этот тайл реки **эпохи 3** получает игрок, который поставит свою баржу на крайнюю левую пристань тайла реки эпохи 4, the O2. Владелец тайла получит 2 очка за каждый коннектор любого цвета на этом тайле.



The O2. Этот тайл реки **эпохи 4** получает игрок, который поставит свою баржу на пристань с 8 очками на тайле реки «окончания игры», the Thames Barrier. Владелец тайла получает 6 победных очков.



Thames Barrier. Баржи заканчивают свое плавание на этом тайле реки в конце игры. Игроки получают победные очки, указанные рядом с пристанью, которую занимает их баржа. Игрок, чья баржа стоит на пристани с 8

очками, также получает тайл реки эпохи 4, the O2. Баржи остаются на этом тайле, его не получает никто из игроков.

Домашние тайлы

Buckingham Palace **Greenwich**



Palace of Westminster

Royal Hospital, Chelsea



Somerset House

Tower of London



Иконка здания перед названием тайла и инфопанель на самом тайле указывают на цвет игрока. Условия улучшения – 6 разноцветных коннекторов (по 1 шт. каждого цвета).



Игрок ставит на этот тайл кипла, сбрасывает 1 жетон навыка любого типа в запас. Взамен он берет 1 жетон навыка (или 2, если тайл улучшен) по своему выбору.

Недостающие компоненты

Производители стараются, чтобы каждая копия *Key to the City – London* была в отличном состоянии и со всеми компонентами, но из-за больших объемов случаются ошибки. В этих случаях:

Пожалуйста, напишите на:

Service@GameSalute.com

или зайдите на сайт:

www.GameSalute.com/Replacements,

если Вы приобрели игру в **Северной Америке**.

Пожалуйста, напишите на:

info@hutter-trade.com

или зайдите на сайт:

www.hutter-trade.com,

если Вы приобрели игру в **другой части света**.

Пожалуйста, напишите на:

preorder.masterprint@gmail.com

или зайдите на сайт:

www.quined.nl,

если Вы владеете изданием **Quined Games**.

Тайлы эпохи 1

Bank of England



Barbican



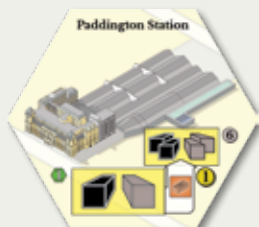
Battersea Power Station



Covent Garden



Paddington Station



Senate House

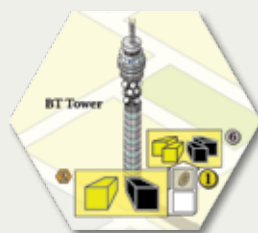


Тайлы эпохи 2

British Library



BT Tower



Charing Cross



Harrods



Lloyd's Building



Southwark Cathedral



Игрок ставит килл на тайл **эпохи 1** и получает 2 коннектора или 1 жетон навыка, как указано. Если тайл улучшен, то игрок получает 4 коннектора или 2 жетона навыка. Все коннекторы и жетоны доступны, пока они есть в запасе.

Игрок ставит килл на тайл **эпохи 2** и получает 2 коннектора или 1 жетон навыка, как указано. Если тайл улучшен, то игрок получает 4 коннектора или 2 жетона навыка. Все коннекторы и жетоны доступны, пока они есть в запасе.

Благодарности

Идея: **Себастьян Близдейл** и **Ричард Бриз**.

Художник: **Кэтрин Бакстер**.

Графика и иллюстрации: **Ричард Бриз**.

Перевод на русский: **Алексей Мяких**.

Авторы благодарят за помощь в проектах серии игр «Key» и за помощь в тестировании *Key to the City – London*: Марка Адамса, Джонатана Бэджера, Кэтрин Бакстер, Каролин Близдейл, Тони Бойделла, Дженни Брэдбери, Дэвида Брэйна, Доуна Бриза, Джонатана Бриза, Марка Бриза, Стюарта Бриза, Марка Чешера, Фрэнка Кларка, Майка Клиффорда (который предложил название *Key to the City*),

Дэйва Казинса, Роя Кросса, Викки Далтон, Кристофера Диккинсона, Питера Дакворта, Андреса Франка, Говарда Гобла, Саймона Гудвина, Пэнни Грей, Пола Грога, Эндрю Хардинга, Микко Хейкеля, Алана Хау, Джо Хубера, Майка Хаттона, Пола Мэнфилда, Ричарда Милберна, Дэвида Мортимера, Саймона Нила, Марка О'Райли, Алана Полла, Чарли Полла, Тони Росса, Майка Раффхэда, Дженнифер «покажи своих киллов» Шликбернд (в честь которой и назван вариант игры), Пола Шерриффа, Майка Сиггинса, Грэма Стэплхерста, Тома Стэплхерста, Кристофера Тэйлор-Дэвиса, Иана Винсента, Нила Уолтерса, Джанет Уэлч, Эндрю Виллиса, Мойру Виллис, Сару Виллис и Иана Виллиса.

Особая благодарность *Hans im Glück* за то, что разрешили использовать их популярных миплов из *Каркассона*, чтобы представлять их дальних потомков, киллов, в этой игре.



Тайлы зданий

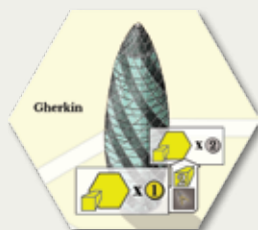
Canary Wharf



King's Cross Station



Gherkin



Globe Theatre



Marble Arch



MI6 Building



Monument



Royal Academy



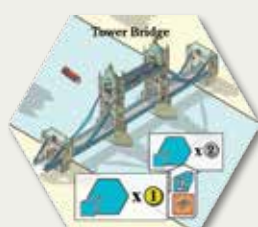
Royal Opera House



Westminster Abbey



Tower Bridge



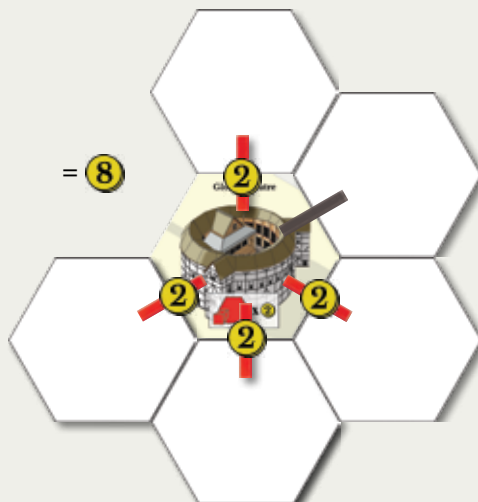
Westminster Cathedral



Владелец получает 1 победное очко (2 очка (2)), если тайл улучшен) за каждый *тайл*, соединенный с этим тайлом напрямую или не напрямую коннектором того цвета, что указан на тайле. Соединение должно образовывать непрерывную цепочку



Владелец получает 1 победное очко (2 очка (2)), если тайл улучшен) за каждый *коннектор* указанного цвета на этом тайле.



Waterloo Station



Игрок ставит килп на тайл и возвращает 1 жетон навыка любого типа в запас. После этого игрок может взять 2 коннектора (или 3, если тайл улучшен) любого доступного цвета.

Great Ormond Street Hospital



Владелец получает 1 победное очко (2 очка, если тайл улучшен) за каждый коннектор *разных* цветов на этом тайле.

Тайлы достопримечательностей

Hyde Park and Kensington Gardens



London Eye



Piccadilly Circus



Royal Albert Hall



St. Pancras Station



St. Paul's Cathedral



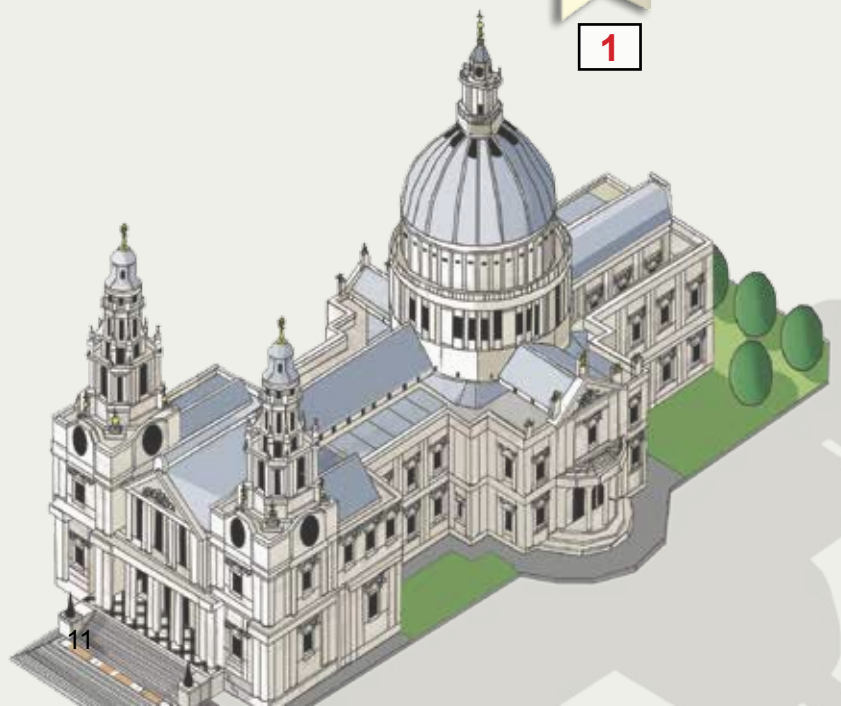
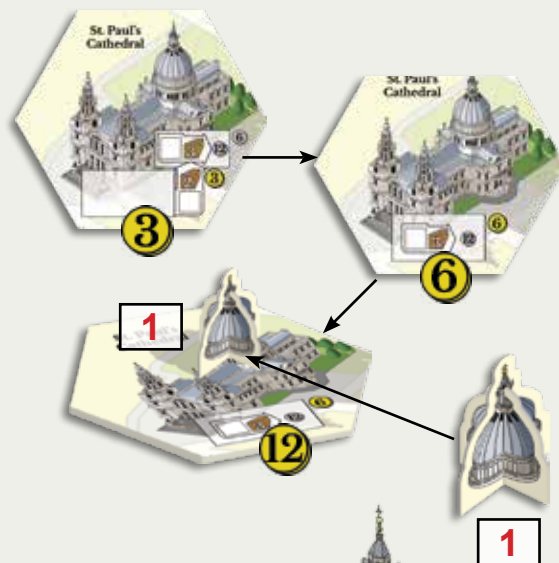
The Shard



Trafalgar Square



Достопримечательности можно улучшить дважды. Они дают 3 очка (3), если не улучшены, 6 очков (6), если улучшены один раз, и 12 очков (12) после второго улучшения. Поставьте маркер достопримечательности на тайл, чтобы показать, что он улучшен 2 раза.



Тайлы эпохи 4 Роутмастер



Все тайлы **Роутмастера** дают возможность получить очки в конце игры.



British Museum. Владелец получает по 2 очка за каждый тайл Роутмастера в своем районе, включая этот тайл.

Lord's Cricket Ground

Oval Cricket Ground



ZSL London Zoo



Владелец получает по 2 очка за каждый кипла указанного цвета, которые у него есть в конце игры. Это могут быть киплы, использованные в эпоху 4 в собственном районе, киплы в проигранной ставке в эпоху 4 и возвращенные игроку или неиспользованные киплы.



Madame Tussauds. Владелец получает по 3 очка за каждый набор из синего, красного и желтого кипла, которые у него есть в конце игры. Это могут быть киплы, использованные в эпоху 4

в собственном районе, киплы в проигранных ставок в эпоху 4 и возвращенные игроку или неиспользованные киплы.

National Gallery



Tate Britain



Tate Modern



Владелец получает по 2 очка за каждый жетон навыка указанного типа, которые он имеет в конце игры.



Victoria and Albert Museum.

Владелец получает по 6 очков за каждый набор из 4 жетонов навыков, которые у него есть в конце игры. Набор состоит 1 жетона каждого из 3 типов плюс 1 дополнительный жетон любого типа.



Natural History Museum.

Владелец получает по 3 очка за каждый маркер достопримечательностей в своем районе.



Royal Festival Hall.

Владелец получает по 3 очка за каждый набор из 6 разноцветных коннекторов в своем районе. (Это тоже, что и по 3 очка за каждый тип коннектора, которого у игрока меньше всего.)



Science Museum. Владелец получает по 2 очка за каждый тайл местности или реки в своем районе, на которых размещены 6 коннекторов (любого цвета).

Игра издана в 2016:

R&D Games,
6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
CV37 6XL, UK.

rqbrees@gmail.com



Соиздатели:

Game Salute LLC,
34 Londonderry Road,
Londonderry, NH 03053,
USA.

www.GameSalute.com



Hutter Trade GmbH + Co KG, Quined Games bv
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, P.O. box 1121,
89312 Günzburg, 3260 AC Oud-Beijerland,
Deutschland. Die Niederlande.

www.hutter-trade.com



www.quined.nl

