

Настільна гра
Клеменса Каліцького

ХАТИНКА



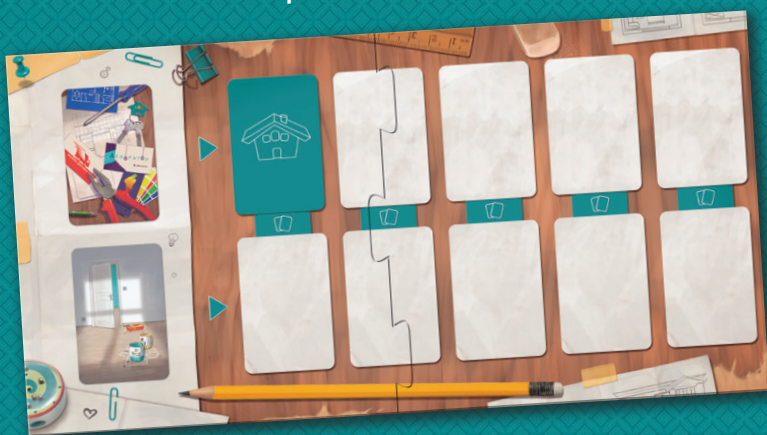
ПРАВИЛА ГРИ

МЕТА ГРИ

Побудуйте будинок своєї мрії! Гра триває 12 раундів. У кожному з них ви добудовуєте кімнати до свого будинку та всіяко умеблюєте їх. Коли у колодах закінчилися всі карти, гра вважається завершеною. Гравець, що набрав найбільше балів, стає переможцем!

КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ

1 ігровий планшет



11 жетонів облаштування



4 картки-нагадування

Бали за дах:
+3 за завершений дах (4 карти)
+5 додатково, якщо 4 карти одного кольору
+1 додатково за кожне вікно

Бали за зручність:
+3 за будинок з ванною кімнатою на кожному поверсі
+3 за будинок з ванною кімнатою, кухнею та спальнею

1 жетон першого гравця



1 блокнот для підрахунку балів

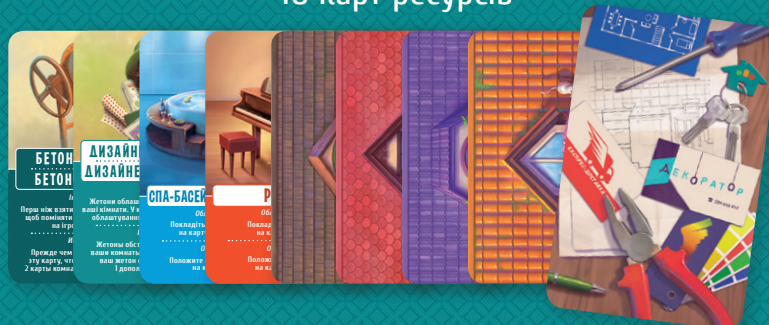


60 карт кімнат



сорочка

48 карт ресурсів



сорочка

4 планшета будинків



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Кожен гравець отримує планшет будинку та картку-нагадування.
2. Покладіть ігровий планшет у середину столу.
3. Перемішайте карти ресурсів і покладіть отриману колоду долілиць на комірку **А**. Візьміть 4 карти ресурсів і покладіть їх горілиць на 4 комірки у верхньому ряді, як показано на ілюстрації (найлівіша комірка — це комірка першого гравця, тому карту на неї не кладіть).
4. Перемішайте карти кімнат і покладіть отриману колоду долілиць на комірку **Б**. Візьміть 5 карт кімнат і покладіть їх горілиць на 5 комірок у нижньому ряді, як показано на ілюстрації.
5. Складіть жетони облаштування біля ігрового планшета.
6. Віддайте жетон першого гравця наймолодшому з вас.

Починайте гру!

КОМІРКА ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Вона завжди повинна бути вільною!



ХІД ГРИ

Гра триває 12 раундів. Кожен раунд починає гравець з жетоном першого гравця, далі право ходу передається за годинниковою стрілкою.

У свій хід виберіть стовпець на ігровому планшеті і візьміть з нього обидві карти — кімнату та ресурс.

Якщо ви вибрали найлівіший стовпець, візьміть 1 карту ресурсу і жетон першого гравця. Кімнату потрібно відразу покласти на планшет вашого будинку, бажано — поруч з кімнатами того ж типу (див. «Як розміщувати кімнати» на стор. 6). Карти ресурсів докладніше описані на стор. 5.

Якщо ніхто не вибрав найлівіший стовпець, поточний перший гравець залишається першим і у наступному раунді.

У кінці раунду, коли всі гравці зроблять хід, скиньте решту карт з ігрового планшета і покладіть нові (4 ресурси у верхньому ряді, 5 кімнат у нижньому).

Коли колоди добігли кінця, гра вважається завершеною і гравці підраховують бали. Перемагає той, у кого більше балів.



КАРТИ ЗВИЧАЙНИХ КІМНАТ: основні кімнати вашого будинку. Їх можна помістити на будь-яку з 10 комірок на двох верхніх поверхах.



КАРТИ УНІКАЛЬНИХ КІМНАТ: другорядні кімнати, але їх теж можна облаштувати у вашій оселі (це ж будинок мрії, чи не так?). Як і звичайні кімнати, їх можна розташовувати на обидвох верхніх поверхах. Але спершу уважно прочитайте текст на карті — унікальні кімнати можуть мати особливі умови!



КАРТИ ПІДВАЛУ: їх можна облаштувати лише на двох комірках найнижчого поверху вашого будинку. Карти підвалу відрізняються від решти карт темним обрамленням і тим, що їх назва і кількість балів зазначені вгорі карти.



Для різних типів ресурсів діють різні правила:



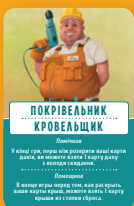
КАРТИ ДАХІВ: складайте їх долілиць на комірку для дахів на вашому планшеті будинку. Поклавши карту даху на комірку, ви не зможете знову подивитися на її лицьову сторону до кінця гри. Є 4 різних типи карт дахів.



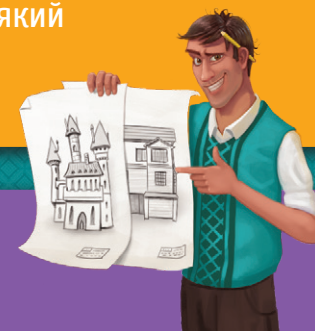
КАРТИ ОБЛАШТУВАННЯ: взявши таку карту, покладіть відповідний жетон облаштування на одну з ваших карт кімнат. Тип кімнати повинен відповідати опису на карті, і на ній не повинні лежати інші жетони облаштування. Поклавши жетон, скиньте карту облаштування. Якщо всі ваші кімнати відповідного типу вже зайняті жетонами облаштування або якщо у вас немає кімнати відповідного типу, ви не можете взяти жетон і просто скидаєте карту облаштування. Кімната з облаштуванням вважається завершеною (див. «Як розміщувати кімнати» на стор. 6).



КАРТИ ІНСТРУМЕНТІВ: складайте їх горілиць поруч із планшетом будинку. Текст на кожній карті пояснює, як її слід зіграти.



КАРТИ ПОМІЧНИКІВ: складайте їх горілиць поруч із планшетом будинку. Помічників ви використаєте у кінці гри під час підрахунку балів — крім дизайнера інтер'єрів, який допомагатиме вам протягом гри.



Щоб було легше підраховувати бали за карти помічників, радимо зробити дві окремі колоди скидання для кімнат і ресурсів.

ЗМІНИ ПРАВИЛ У ГРІ НА 2-3 ГРАВЦІВ

Якщо грають двоє або троє, то на початку кожного раунду, перш ніж перший гравець зробить хід, цей гравець вибирає стовпець на ігровому планшеті і скидає обидві карти з цього стовпчика. Однак скинути найлівіший стовпець неможна!

ПРИМІТКА: граючи з маленькими дітьми, ви можете не використовувати правило скидання карт.

ЯК РОЗМІЩУВАТИ КІМНАТИ

Візьміть карту кімнати з ігрового планшета і викладіть на планшет вашого будинку. Розмістивши карту кімнати, ви більше не можете її перемістити, якщо у вас немає інструменту або помічника, що дозволяє це зробити.

Між кімнатами на одному поверсі можуть залишатися вільні комірочки. Гравці не зобов'язані викладати карти зліва направо або у якомусь іншому порядку. Достатньо дотримуватися цих правил:

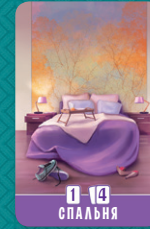
- А** Безпосередньо під кімнатою не повинно бути вільної комірочки (виняток: комірочка для дахів — навіть якщо вона порожня, над нею можна будувати кімнату).
- Б** Карти підвалу можна розміщувати тільки на комірочках підвалу. Карти звичайних та унікальних кімнат розміщуйте лише на другому і третьому поверхах.
- В** Розширюючи кімнату, не перевищуйте її максимальний розмір, зазначений на карті. (Детальніше про розширення кімнат див. стор. 7.)



Якщо ви не можете викласти карту кімнати або просто не хочете викладати саме цю карту, покладіть її долілиць на вільну комірочку вашого планшета будинку. Так ви створите порожню кімнату, що принесе 0 балів у кінці гри. Як і інші кімнати, її не можна будувати над вільною комірочкою. Порожні кімнати можна розміщувати поруч одна з одною, але не розширювати.

В

Максимальний розмір спальні — 2 карти. Третю карту спальні поруч із ними класти не можна.



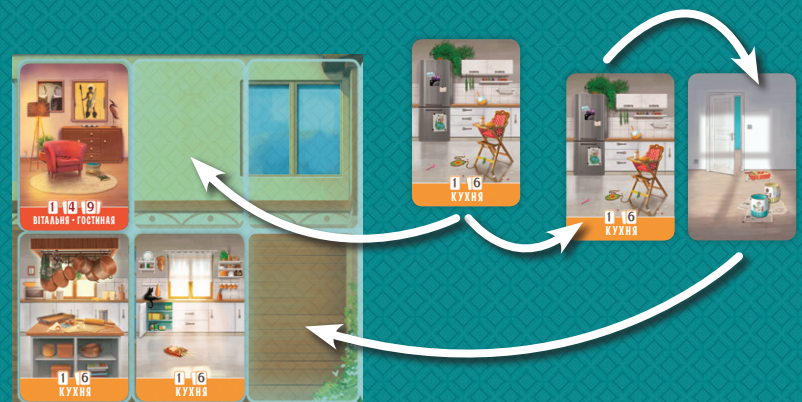
Кімнати можна розширювати по горизонталі, щоб отримати більше балів. У кожній кімнати є свій максимальний розмір (він вказаний безпосередньо на картах): , або . Кімнату, що досягла максимального розміру, або кімнату з жетоном облаштування вважають завершеною, і її не можна розширювати далі. Не можна класти поруч із завершеною кімнатою карту того ж типу. Якщо вам більше нікуди її покласти, покладіть її долілиць, як порожню кімнату (дає 0 балів).

ПРИМІТКА: кімнати, що межують по вертикалі, знаходяться на різних поверхах, тому їх вважають різними кімнатами і вони приносять бали поокремо.

Софія взяла карту ванної кімнати з ігрової планшета. Максимальний розмір ванної — 1 карта. Якщо Софія хоче викласти свою нову ванну кімнату на комірчку поруч із уже існуючою ванною кімнатою, їй доведеться перевернути карту і створити порожню кімнату.



Василь взяв карту кухні. У нього лише дві комірчки, куди він може покласти її: поруч з вже побудованою вітальнею (і тоді він не зможе далі розширювати цю вітальню) або поруч з кухнею (але тоді доведеться перевернути карту, перетворивши кімнату на порожню). Розширити кухню він не може: її обмеження — 2 карти, а кухня, що в нього зараз є, вже завершена.



Кімната з жетоном облаштування вважається завершеною. Розширювати її далі не можна. Пам'ятайте: викладаючи карту кімнати поруч із завершеною кімнатою того ж типу, ви зобов'язані її перевернути як порожню (дає 0 балів). Порожні кімнати можна розміщувати поруч одна з одною, але не розширювати.



Василь вирішив покласти жетон роля у свою вітальню, яка поки що складається всього з 1 карти. Жетон роля завершує кімнату, і тепер її не можна більше розширити. (Роль — дуже делікатний інструмент, не можна займатись перебудовою кімнати, де він стоїть!)

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Після 12-го раунду у будинку кожного з гравців буде по 12 кімнат. Підрахуйте цінність вашого будинку в балах — для цього знадобиться блокнот. Але спершу обов'язково погляньте на всі побудовані під час гри будинки та насолодіться результатом!

Підраховуючи бали, не забудьте додати бонуси за кур'єра, майстра та покрівельника.

Ви отримуєте бали за:

- кімнати;
- дах;
- облаштування;
- зручність будинку.



БАЛИ ЗА КІМНАТИ

У більшості кімнат бали нараховуються за кількість карт, з яких складається кімната. Враховують лише ті карти, що викладені по горизонталі. Цінність кімнати в балах вказана внизу карти (або зверху на картах підвалу).

Спальня з двох карт дає 4 бали.





1

4

9

Зображення внизу карт кімнат вказують на кількість балів, які ви отримуете за кімнату з 1, 2 або 3 карт. Вітальня з однієї карти дає 1 бал, вітальня з двох карт — 4 бали, а з трьох — всі 9!



0

4

Гараж з однієї карти дає 0 балів, зате гараж з двох карт — 4 бали.

БАЛИ ЗА ОБЛАШТУВАННЯ

У кожного жетона облаштування своя цінність. Гравець, в якого є дизайнер інтер'єрів, отримує 1 додатковий бал за кожен предмет облаштування (див. «Помічники» на стор. 12–13).



У будинку Василя є спальня з однієї карти. У свій хід він бере карту котячого будиночка і кладе відповідний жетон у цю спальню. Спальня завершена, Василь не може розширити її. У наступний хід він бере карту ліжка з балдахіном, яке можна встановити лише у спальні. Якщо у Василя немає ще однієї спальні в будинку, йому доведеться скинути карту ліжка з балдахіном, адже у кімнаті не можна розмістити понад 1 жетон облаштування.



БАЛИ ЗА ЗРУЧНІСТЬ БУДИНКУ

Є два способи заробити бали за зручність будинку:

- за будинок, де є по одній ванній кімнаті на другому і третьому поверхах, гравець отримує 3 додаткових бали.
- за будинок, де є ванна кімната, кухня і спальня, гравець отримує 3 додаткових бали.

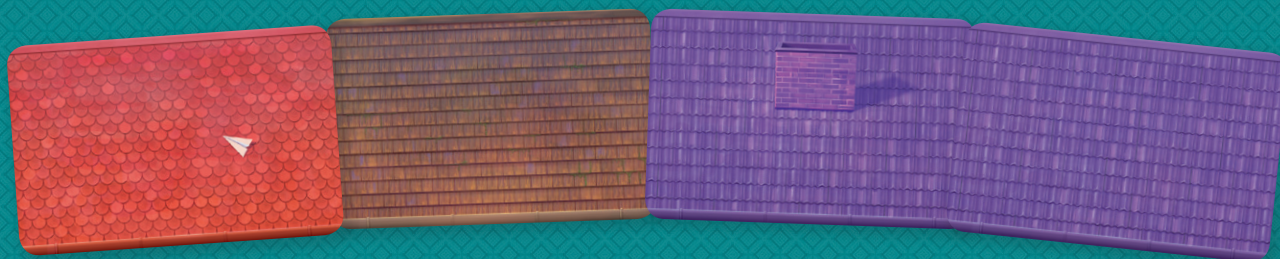
БАЛИ ЗА ДАХ

Коли ви берете карту даху, то кладете її долілиць на спеціальну комірку для дахів на планшеті будинку. Під час гри не можна підглядати у карти дахів на вашому планшеті. У кінці гри ви відкриваєте свої карти дахів і вибираєте 4 з них. З цих чотирьох ви побудуєте дах будинку. Цінність даху залежить від його кольору:

- Завершений одноколірний дах (4 карти одного кольору) приносить 8 балів.
- Завершений різноколіоровий дах (4 карти різних кольорів) приносить 3 бали.
- Незавершений дах (менше 4 карт) не приносить балів.
- Зайві карти дахів, які ви не вибрали для побудови, не дають балів.



Карту даху кладуть долілиць на комірку планшета будинку.

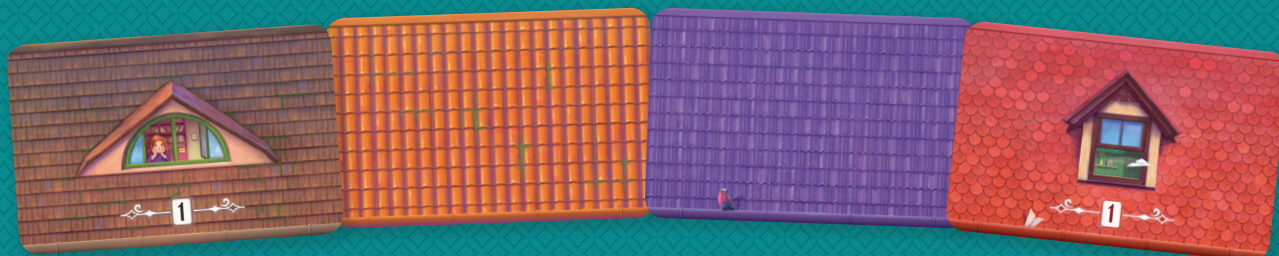


Різноколіоровий дах: 3 бали



Одноколірний дах: 8 балів

Крім того, кожне вікно у завершеному даху дає 1 додатковий бал. У кожному наборі дахів є лише одна карта з вікном.



Різнокольоровий дах з 2 вікнами: 5 балів
(3 бали за дах + 1 бал за кожне вікно)



Максимально можлива кількість балів за дах: 9 балів
(8 балів за однокольоровий дах + 1 бал за 1 вікно)

ДОДАТКОВЕ ПРАВИЛО: БАЛИ ЗА АВТОМОБІЛЬ

На початку гри домовтеся, чи будете ви використовувати це правило. Гравець, який першим побудує гараж з 2 карт у нижньому поверсі будинку, може взяти жетон автомобіля і покласти його до гаража. Жетон завершує цю кімнату і дає 1 переможний бал. На жетон автомобіля поширюються всі правила облаштування.



ПЕРЕМОГА У ГРІ

Перемагає гравець, у якого більше балів. У разі нічиєї претенденти підраховують, скільки дітей зображено на картах їх кімнат (потрібно уважно розглянути кожну – іноді місцезнаходження дитини, що сховалася, видає лише нога або рука!). Претендент, у будинку якого більше дітей, перемагає. Якщо і в цьому випадку зберігається нічия, то претенденти ділять перемогу.



ДЕТАЛЬНИЙ ОПИС КАРТ РЕСУРСІВ

КАРТИ РЕСУРСІВ

ОБЛАШТУВАННЯ



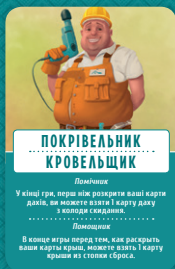
Взявши з ігрового планшета карту облаштування, покладіть відповідний жетон на одну з ваших карт кімнат. Тип кімнати повинен відповідати опису на карті, і на ній не повинні лежати інші жетони облаштування. Поклавши жетон, скиньте карту облаштування. Кімнату, в якій є жетон облаштування, вважають завершеною, і розширювати її більше не можна.

В одній кімнаті (кімната в цілому, незалежно від того, складається вона з однієї або декількох карт) не може бути більше одного жетона облаштування. Неможна класти жетон облаштування в порожні кімнати (карти, що лежать долілиць).

Будиночок на дереві та шпаківня — особливі предмети облаштування. Взявши карту такого предмета, гравець кладе відповідний жетон поруч із своїм планшетом будинку. Можна одночасно мати і будиночок на дереві, і шпаківню одночасно.

ПОМІЧНИКИ

Помічники потрібні лише під час підрахунку балів (виняток — дизайнер інтер'єрів, він допомагає вам протягом гри). Цей розділ детально пояснює дію кожної карти помічника.



ПОКРІВЕЛЬНИК: у кінці гри ви можете вибрати 1 карту даху із скидання і додати до своєї колоди дахів.

Примітка: послугами покрівельника потрібно скористатися до того, як ви розкриєте вашу колоду карт дахів.



КУР'ЄР: у кінці гри ви можете вибрати 1 карту кімнати із скидання та обміняти її на будь-яку карту кімнати вашого будинку (у тому числі порожню). Якщо на карті був жетон облаштування, його слід скинути і він не приносить балів.



АРХИТЕКТОР: у кінці гри ви отримуєте 1 додатковий бал за зручність будинку (будинок з ванною кімнатою на кожному поверсі дає 4 бали замість 3; будинок з ванною кімнатою, кухнею та спальнею дає 4 бали замість 3). Ви також отримуєте 1 бал за кожну порожню кімнату у вашому домі – досвідчений архітектор легко знайде їм застосування.



МАЙСТЕР: у кінці гри можете поміняти місцями дві будь-які карти кімнат у вашому будинку. Обидві карти як і раніше підпорядковуються правилам для кімнат (карти підвалу кладуть лише у підвал, не можна розширити кімнату вище її максимального розміру і т.п.).

Якщо ви переміщуєте порожню кімнату, вона має лежати долілиць і як і раніше дає 0 балів. Якщо на карті, яку ви переміщуєте, лежить жетон облаштування, його переміщують разом із картою.

Скориставшись послугами майстра, ви можете розширити кімнату, в якій вже є жетон облаштування, але перевищувати максимальний розмір кімнати все одно не можна. Якщо після перестановки у кімнаті буде більше ніж один жетон облаштування, треба залишити лише один з них (пам'ятайте, що в кімнаті може бути лише один жетон облаштування).

Софія використовує карту майстра, щоб поміняти місцями карту вітальні на другому поверсі і карту дитячої на першому. Таким чином вона розширює вітальню.



ДИЗАЙНЕР ІНТЕР'ЄРІВ: під час гри, коли ви розміщуєте жетон облаштування у кімнаті, він не завершує її. Всі кімнати, які вважалися завершеними завдяки жетонам облаштування, тепер можна розширювати (поки вони не досягнуть максимального розміру). В одній кімнаті як і раніше може бути лише один жетон облаштування. Дія карти дизайнера інтер'єрів починається щойно ви її взяли.

У кінці гри кожен жетон облаштування дає 1 додатковий бал.

ІНСТРУМЕНТИ

Карти інструментів кладуть горілиць поруч із планшетом будинку (крім риштування, яке кладуть на вільну комірку на планшеті будинку). Ви використовуєте інструменти у свій хід, якщо не вказано інакше.

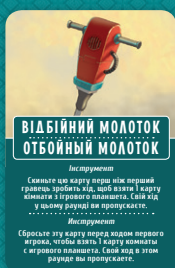
Використавши карту інструменту, скиньте її. Якщо ви взяли інструмент під час останнього ходу, ви не встигнете використати його і він не принесе вам ніякої користі.



ПЕРФОРАТОР: у свій хід перш ніж вибрати стовпець карт, можете скинути перфоратор, щоб обміняти карту кімнати з вашого планшета будинку на будь-яку карту кімнати з ігрового планшета. На цей обмін поширюються всі правила розміщення кімнат. Порожню кімнату обміняти не можна.



Міняємо карту кабінету на третю карту вітальні.



ВІДБІЙНИЙ МОЛОТОК: на початку раунду перш ніж перший гравець вибере стовпець карт, можете скинути відбійний молоток, щоб відразу ж взяти 1 будь-яку карту кімнати з ігрового планшета і покласти її на вільну комірку на вашому планшеті будинку. Скиньте карту ресурсу, що лежала на ігровому планшеті над картою кімнати, яку ви взяли. Вибравши найлівішу карту кімнати, ви не стаєте першим гравцем. Після того як ви виклали карту, яку взяли, гра продовжується — починає перший гравець за годинниковою стрілкою. Свій хід у цьому раунді ви пропускаєте.



БЕТОНОМІШАЛКА: у свій хід перш ніж вибрати стовпець карт, можете скинути бетономішалку, щоб поміняти місцями дві карти кімнат на ігровому планшеті.



Василь робить хід другим у цьому раунді і вибирає з чотирьох стовпців. Йому потрібна карта вітальні і червоний дах з вікном, але вони у різних стовпчиках. Він використовує бетономішалку, щоб поміняти місцями вітальню та буфет. Тепер, коли дві потрібні йому карти в одному стовпці, він забирає їх і кладе на свій планшет будинку.



РИШТУВАННЯ: покладіть їх на вільну комірку на вашому планшеті будинку, під якою немає вільної комірки. Нову кімнату можна розмістити одразу над риштуванням. До кінця гри ви зобов'язані замінити риштування картою кімнати (можна порожньою). Ставити риштування можна як до, так і після того, як ви поклали карту кімнати.



Василь взяв у свій хід кілька карт: вітальню та риштування. Спершу він ставить риштування на вільну комірку до свого підвалу, і це дає йому можливість розмістити третю карту вітальні і розширити кімнату нагорі. Василь пам'ятає, що повинен взяти ще одну карту підвалу до кінця гри, інакше йому доведеться замінити риштування порожньою кімнатою!



ТВОРЦІ ІГРИ

Розробка гри: Клеменс Каліцький
Ілюстрації: Бартломей Кордовський
Редагування та вичитування: Моллі Гловер і Стівен Кімболл
Верстка правил: Мацей Голдфарт та Лукаш С. Коваль

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdansk

www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl
© 2016 All rights reserved.

rebel

ООО «МИР ХОББИ»

Загальне керівництво: Михайло Акулов
Керівництво виробництвом: Іван Попов
Керівництво редакцією: Володимир Сергєєв
Головний редактор: Олександр Кисельов
Перекладач: Олександр Гагінський
Редактори: Євгенія Некрасова, Валентин Матюша
Дизайнер-верстальник: Дарина Смирнова
Переклад українською: Михайло Шихмат
Переддруковна підготовка: Іван Суховій
Креативний директор: Микола Пегас
З питань видання ігор пишть на адресу newgame@hobbyworld.ru.
Особлива подяка висловлюється Іллі Карпінському.
Передрук та публікація правил, компонентів та ілюстрацій гри без згоди правовласника заборонені.
ООО «Мир Хобби». Усі права захищені.

**HOBBY
WORLD**

hobbyworld.ru

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

КІМНАТИ

- Дитяча: 2 бали
- Вітальня: 4 бали
- Ванна кімната: 1 бал
- Гардероб: 1 бал
- Ванна кімната: 1 бал
- Спальня: 1 бал
- Кухня: 1 бал
- Комора: 3 бали (поруч з кухнею)
- Кухня: 1 бал
- Порожня кімната: 0 балів

15 БАЛІВ

ОБЛАШТУВАННЯ

- Рояль: 3 бали
- Котячий будиночок: 1 бал

ЗРУЧНІСТЬ БУДИНКУ

- Ванна кімната на кожному поверсі: 3 бали
- Ванна кімната, кухня і спальня: 3 бали

ДАХ

- Завершений різнокольоровий дах: 3 бали
- Вікно: 1 бал



РАЗОМ: 29 БАЛІВ