

ПРАВИЛА ИГРЫ

SKYTOPIA

ВО ВЛАСТИ ВРЕМЕНИ



СКАНИРУЙТЕ QR-КОД
ИЛИ ИЩИТЕ ВИДЕОПРАВИЛА
НА YOUTUBE: «СКАЙТОПИЯ #КОСМОПРАВИЛА»



**КАЖДУЮ СОТНЮ ЛЕТ ГОРОДА НЕБЕСНОЙ СТРАНЫ СКАЙТОПИИ
СОРЕВНУЮТСЯ МЕЖДУ СОБОЙ ЗА ТИТУЛ СТОЛИЦЫ НЕБЕС.
ЖЕЛАЯ ДОКАЗАТЬ СВОЁ ПРЕВОСХОДСТВО, ПРАВИТЕЛИ ГОРОДОВ
ПРОБУДИЛИ СИЛЫ ПРИРОДЫ И ПРИЗВАЛИ НА ПОМОЩЬ
ОГРОМНЫХ ГОЛЕМОВ.**

**ВОЗВОДИТЕ БАШНИ И РАЗВИВАЙТЕ СВОЙ ГОРОД, МУДРО УПРАВЛЯЯ
КАМЕННЫМИ ГИГАНТАМИ! И НЕ ЗАБЫВАЙТЕ СЛЕДИТЬ ЗА ХОДОМ
ВРЕМЕНИ – ОНО БУДЕТ ВЛИЯТЬ НА МНОГИЕ ВАШИ РЕШЕНИЯ!**

**СМОЖЕТЕ ЛИ ВЫ ДОКАЗАТЬ, ЧТО ДОСТОЙНЫ БЫТЬ ПРАВИТЕЛЕМ
НОВОЙ НЕБЕСНОЙ СТОЛИЦЫ?**

СОСТАВ ИГРЫ



- | | | |
|---------------------------------------|---|--|
| 1 4 планшета игроков | 5 Хронометр | 9 45 монет в виде шестерёнок |
| 2 4 двусторонних жетона способностей | 6 Двусторонний планшет для подсчёта очков престижа (шкала ОП) | 10 Фишка первого игрока с подставкой |
| 3 48 карт башен (по 12 каждого цвета) | 7 4 фишки городов для подсчёта очков престижа | 11 4 карты-подсказки |
| 4 12 жетонов глав гильдий | 8 20 кубиков големов (4 цветов) | 12 Правила, которые вы держите в руках |

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок — правитель одного из парящих городов Скайтопии. Его цель — получить как можно больше **очков престижа (ОП)** и тем самым доказать, что именно его город достоин быть следующей Столицей Небес. В игре есть 3 основных способа получения очков престижа:

- Активация карт башен в вашем городе по ходу игры. (Не забывайте отмечать эти очки на шкале ОП!)
- Получение расположения глав гильдий, которые наградят вас очками престижа в конце игры.
- Ваше благосостояние: каждые 5 монет принесут вам в конце игры 1 очко престижа.

ПАРЯЩИЕ ГОРОДА

На вашем планшете представлен вверенный вам парящий город.

В нём есть 4 области, в которых вы будете строить башни в течение игры, добавляя карты башен к основаниям башен соответствующих цветов.

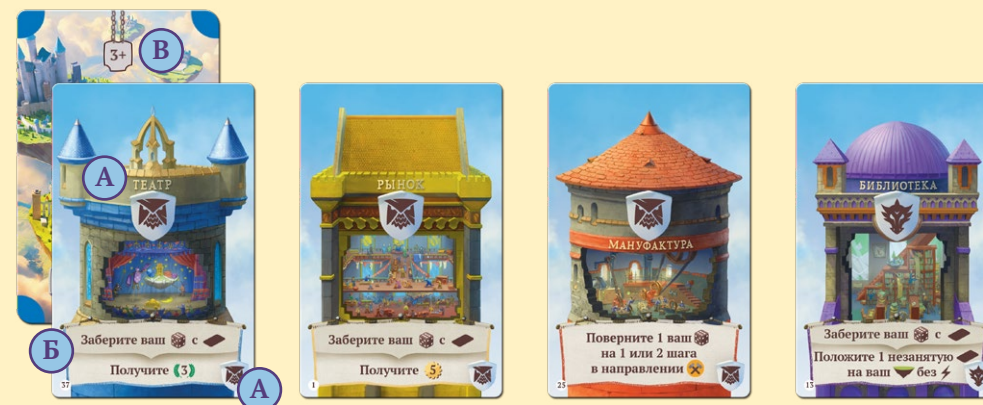
Также в игре есть 4 двусторонних жетона способностей. Они действуют только на владеющих ими игроков. Подробнее о действии каждого из жетонов можно прочитать на странице 15 данных правил.

В правой части планшета изображён один из ваших големов. Рекомендуем во время игры хранить в этой области всех ваших не занятых работой големов.



КАРТЫ БАШЕН

Карты башен можно приобрести на рынке. Когда вы отправляете голема на карту, он начинает её строительство, и вы можете активировать её свойство. По завершении строительства вы кладёте карту в башню того же цвета на вашем планшете. Карты башен бывают 4 цветов, и каждый цвет действует по-своему (см. рис. ниже).



Синие башни приносят очки престижа

Жёлтые башни приносят монеты

Красные башни ускоряют работу големов и помогают изменить их цели

Фиолетовые башни приносят особые свойства

Каждая карта башни разделена на 3 части:


- А** Герб (●) знатного семейства (в конце игры он может принести ОП по жетонам глав гильдий). В игре вам встретятся 4 герба: ♣, ♠, ♡, ♢.
- Б** Свойство карты (перечень всех свойств см. на с. 14).
- В** Цифра в верхней части рубашки карты показывает, при каком количестве игроков она используется (см. с. 7).


ГОЛЕМЫ

Кубики — это големы, которых вы отправляете строить башни вашего города.



Отправляя голема на задание, вы должны взять кубик свободного голема со своего планшета и поставить на одну из карт на рынке выбранной вами гранью вверх.

Значение на верхней грани кубика определяет, сколько времени займёт у голема строительство башни. Это значение называется шагом. Необходимое количество шагов определяется хронометром.


Если карта или свойство предписывает вам повернуть кубик голема на 1 или 2 шага, вы должны выбрать кубик и повернуть его на указанное число шагов в направлении символа строительства  на хронометре (по часовой стрелке). Благодаря этому голем выполнит задание быстрее!

Внимание! Отправляя голема на задание или поворачивая его, вы не можете выставлять на его кубике значение, соответствующее символу  на хронометре, а также значение, равное значению на другом кубике, уже лежащем на той же карте.

ХРОНОМЕТР

Отправляя голема на задание, вы можете положить на карту кубик с любым значением на верхней грани (от  до ).

Выбранное вами значение определяет, сколько раундов займёт выполнение задания и какова цена строительства в зависимости от положения шестерёнки на хронометре.

В каждом раунде первый игрок вращает шестерёнку хронометра по часовой стрелке на 1 деление. Карты башен с кубиками со значением, соответствующим символу  на хронометре, будут построены в текущем раунде, и игроки выложат эти карты на свои планшеты.

Значение на кубике соответствует числу монет, которые требуется уплатить, чтобы отправить голема на задание.



Таким образом, вы можете заплатить больше монет и быстрее завершить строительство карты башни или же заплатить меньше и немного подождать. (Можно вообще ничего не платить и ждать 5 раундов до завершения строительства.)

ГЛАВЫ ГИЛЬДИЙ

Жетоны глав гильдий действуют не так, как карты башен: игроки не могут забрать их к себе на планшет или отправить на них голема. В конце игры все участники могут получить очки престижа от глав гильдий.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

(См. рисунок с примером подготовки к игре на следующей странице.)

- 1 Выберите первого игрока любым удобным способом. К примеру, это может быть тот, кто последним строил что-либо — пусть даже песчаный замок! Он получает фишку первого игрока.
- 2 Поставьте хронометр в центр стола. *Перед первой партией соберите хронометр по инструкции, изображённой на бортике дна коробки.*
- 3 Поверните шестерёнку хронометра так, чтобы символ кубика со значением  (1) соответствовал символу строительства .
- 4 Подготовьте колоды карт башен. Обратите внимание на рубашки карт: в верхней части некоторых карт есть обозначение «3+». Уберите эти карты в коробку при игре вдвоём.

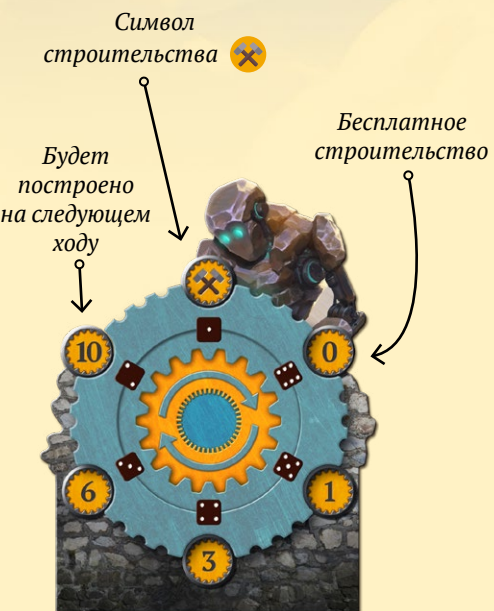
Разложите карты в 4 колоды по цветам: синие, жёлтые, красные и фиолетовые. Перемешайте каждую колоду по отдельности и положите их все лицевой стороной вниз рядом с хронометром.

- 5 Откройте столько карт башен из каждой колоды, сколько в игре участников, и положите их лицевой стороной вверх на стол.
 - 2 игрока: 2 карты из каждой колоды.
 - 3 игрока: 3 карты из каждой колоды.
 - 4 игрока: 4 карты из каждой колоды.

Эти открытые карты представляют собой рынок. Карты на рынке лежат под колодами карт соответствующих цветов.

- 6 Положите шкалу ОП над рынком. Вы можете выбрать ту сторону шкалы, которая вам больше нравится.
- 7 Разделите жетоны глав гильдий на 3 стопки по рисункам на обороте. Перемешайте каждую стопку по отдельности, а затем случайным образом выберите по 1 жетону из каждой стопки и положите их лицевой стороной вверх под шкалой ОП. В текущей партии будут доступны только эти высокопоставленные граждане. Остальные жетоны глав гильдий уберите в коробку.
- 8 Раздайте игрокам планшеты: перемешайте их и выдайте по одному каждому игроку.
- 9 Выдайте каждому игроку 5 кубиков големов. Цвета кубиков должны соответствовать цветам големов на планшетах игроков.
- 10 Выдайте каждому игроку жетон способности. В первой партии раздайте жетоны случайным образом и сыграйте на стороне А. В дальнейшем вы можете применять правила для опытных игроков (см. с. 13). Поместите полученный жетон в нижнюю часть вашего планшета.

- 11 Положите фишки городов всех игроков на клетку «0» на шкале ОП стороной с отметкой «50» вниз. Не забывайте отмечать полученные в течение игры очки престижа на шкале ОП. Набрав 50 очков, переверните фишку города и продолжайте снова считать с клетки «0».



12 **Организируйте банк** рядом с рынком, сложив в него все монеты. **Выдайте из банка каждому игроку 5 монет** номиналом 1 (или разменяйте их любым удобным образом на своё усмотрение). Все платежи, которые делают игроки, уходят в банк. При необходимости игроки могут разменивать в банке монеты в любое время.

13 Перед началом первого раунда каждый игрок кладёт **один** свой кубик голема на верхнюю карту на рынке (ту, что лежит прямо под колодой карт башен), совпадающую по цвету с его жетоном способности, **не активируя её свойство**. Игроки обязаны выставить на этих кубиках значение 5.



Пример. У Кира (фиолетовый игрок) жёлтый жетон способности, поэтому в конце подготовки к игре он должен положить один из своих кубиков на верхнюю жёлтую карту башни на рынке.

ХОД ИГРЫ

РАУНДЫ

В каждом раунде участники делают по одному ходу, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

После того как все игроки завершили ходы, первый игрок поворачивает шестерёнку на хронометре **на одно деление по часовой стрелке**, меняя, таким образом, значения кубиков, соответствующие символам монет и строительства . После этого начинается следующий раунд.

Раунды отыгрываются до тех пор, пока не закончится одна из колод карт башен. После этого текущий раунд доигрывается до конца, а затем проводится ещё один полный раунд. После него игра заканчивается, и участники подсчитывают очки.

ХОД ИГРОКА

Ваш ход делится на 3 фазы, которые вы должны отыгрывать в следующем порядке:

- 1 Завершение заданий (если возможно) и активация башен.
- 2 Отправка голема на задание (обязательное действие).
- 3 Пополнение рынка (при необходимости).

Когда вы сыграли все 3 фазы, ваш ход заканчивается, и начинается ход следующего участника. Не забывайте отмечать фишкой города полученные очки престижа на шкале ОП!

ФАЗА 1. Завершение заданий и активация башен

В этой фазе ваши големы могут завершить задания. Обратите внимание, что этого не произойдёт ни в первом раунде, ни, скорее всего, во втором.

Завершение заданий

Сперва вы должны проверить, завершили ли ваши големы строительство карт башен. Если на карте башни на рынке есть ваш кубик голема, на верхней грани которого выставлено значение, соответствующее символу строительства на хронометре, голем завершает строительство.

Если на этой карте есть кубики големов **других игроков**, они забирают их себе и получают 3 монеты из банка за каждый свой кубик. Ваш кубик также возвращается к вам (вы не получаете за это 3 монеты).

Вы **должны** взять все карты башен, строительство которых только что завершили големы. Разместите на своём планшете все полученные карты в башнях соответствующих цветов. Кладите карты, достраивая башни снизу вверх.

Мы советуем добавлять новые карты в башни с небольшим смещением (см. рисунок на следующей странице), чтобы не забыть активировать все обновлённые башни. После активации башен эти карты нужно выровнять относительно оснований башен.

После этого вы можете приступать к активации башен.

Активация башен

Активируются только те башни, в которые вы добавили новые карты в этом ходу. **Каждая башня, в которую вы добавили карты, активируется только один раз**, независимо от количества добавленных в неё карт.

Башни можно активировать в любом порядке на свой выбор, однако внутри башни вы обязаны соблюдать строгий порядок: активация карт происходит снизу вверх, начиная с основания башни и заканчивая верхней картой. Но вы можете пропускать активацию основания башен и/или карт, свойства которых вы не хотите применять.



Пример. У Кира на карте башни находится 1 кубик голема со значением 5, что соответствует символу строительства на хронометре. Кир забирает эту карту башни и кубик. Также на этой карте лежат кубики Элли (красный игрок) и Алисы (синий игрок). Они забирают их и получают по 3 монеты из банка.



Пример. В этот ход Элли завершает строительство 3 карт башен: 2 синих и 1 красной.

Она кладёт 2 карты башен на верх синей башни на своём планшете и 1 карту — на верх красной. Теперь она может активировать все карты в обеих башнях.

Элли решает сначала активировать синюю башню. Она начинает выполнять активацию башни строго снизу вверх, пропуская те свойства, которые активировать не хочет.

Далее Элли таким же образом активирует красную башню.

ФАЗА 2. Отправка голема на задание

В свой ход вы **должны** отправить ровно **одного** своего голема на задание.

Если у вас не осталось големов, вы **должны** забрать одного из них с рынка и отправить на любую карту на рынке (включая ту, с которой только что его забрали). **Вы не получаете 3 монеты за такой возврат кубика!**

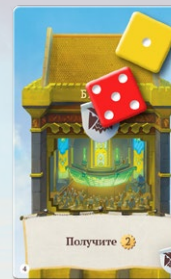
Вы можете поместить голема на любую карту на рынке. Отправляя голема, вы можете **выбрать** значение на верхней грани его кубика (от 1 до 6). При этом действуют всего два ограничения:

- Вы **не можете** выставить на кубике значение, соответствующее символу ⚡ на хронометре.
- Вы **не можете** выставить на кубике те же значения, что и на уже лежащих на той же карте других кубиках. Вы также не можете выставлять такие значения, повернув кубик.

Значение, выставленное на кубике голема, определяет, сколько раундов займёт выполнение задания в зависимости от положения шестерёнки на хронометре.

Отправляя кубик голема, вы должны выплатить в банк столько монет, сколько указано на хронометре рядом со значением выставляемого кубика. **Если вы не можете отдать требуемое число монет, вы не можете выставить на кубике такое значение!**

Активация карты. Отправив голема на карту башни, вы **можете** немедленно активировать её свойство (согласно описанию). **Но вы не вправе** применить свойство карты башни к находящимся на ней големам!



Пример. В течение раунда два игрока отправили големов на одну и ту же карту.

Иван (жёлтый игрок) заплатил 1 монету за выставление кубика голема на карту и активировал свойство карты. Затем в свой ход Элли (красный игрок) заплатила за своего голема 6 монет и также активировала свойство карты.

Два раунда спустя положение символа строительства ⚡ на хронометре стало соответствовать 5 (5). В этом раунде голем Элли завершает выполнение задания. Она забирает карту на планшет и активирует жёлтую башню.

Иван забирает свой кубик голема и получает 3 монеты.

ФАЗА 3. Пополнение рынка

Если в свой ход во время фазы 1 вы построили хотя бы одну карту башни с рынка, вы должны пополнить рынок. Откройте карты из соответствующих колод и выложите их на замену построенным.

После этого ваш ход заканчивается, и начинается ход следующего игрока.

КОНЕЦ РАУНДА

После того как все игроки завершили ходы, первый игрок поворачивает шестерёнку на хронометре **на одно деление по часовой стрелке**. В результате меняется значение, соответствующее символу ⚡, а также стоимость отправки големов на задания.

Передайте фишку первого игрока следующему участнику **против часовой стрелки**. Он начинает новый раунд.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда закончится одна из колод карт башен, игра подходит к завершению. Текущий раунд доигрывается до конца как обычно, а затем проводится ещё один полный раунд (таким образом, у всех игроков будет равное количество ходов).

После этого наступает время подсчитывать очки!

Вот из чего складывается итоговый результат игрока:

- Очки престижа, полученные в течение партии и отмеченные на **шкале ОП**.
- Очки престижа, полученные по **жетонам глав гильдий**. (При их подсчёте учитываются и основания башен!)
- 5 очков престижа за каждую **карту лаборатории**.
- 1 очко престижа за каждые **5 монет**.
- 1 очко престижа за **каждого голема, всё ещё находящегося на карте башни на рынке**.

Игрок, набравший наибольшее количество очков престижа, одерживает победу, а его город объявляется новой Столицей Небес! В случае ничьей побеждает претендент с наименьшим числом карт башен. Если ничья сохраняется, то выигрывает претендент с наибольшим числом монет, оставшихся после начисления за них очков престижа. Если по-прежнему ничья, то игроки делят победу!



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

НУЛЕВОЙ РАУНД (ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ)

Вместо правил, описанных в п. 13 раздела «Подготовка к игре», все игроки, начиная с **последнего** игрока и далее против часовой стрелки, выставляют **один** кубик голема на **любую незанятую** карту башни на рынке, независимо от цвета своего жетона способности (не активируя при этом свойство карты). Игроки обязаны выставить на кубиках значение



После того как все сделали ход, объявляется первый раунд. **Не поворачивайте** шестерёнку хронометра после нулевого раунда!

ВЫБОР ЖЕТОНОВ СПОСОБНОСТЕЙ

Опытные игроки могут получить жетон способности не случайным образом, а выбрать его в процессе подготовки к игре. Начиная с **последнего** игрока, каждый участник выбирает себе жетон способности и передаёт оставшиеся соседу **справа**.

После этого определите, какую сторону жетонов (А или Б) вы будете использовать в игре. Сторона А даёт возможность получить больше очков престижа в течение игры, сторона Б позволяет получить дополнительные монеты в течение игры. Вы должны выбрать одну из них и не сможете изменить свой выбор по ходу игры.

Есть два способа выбрать сторону жетона:

- все игроки вместе выбирают одинаковую сторону (А или Б);
- каждый игрок сам выбирает для себя сторону.

Игроки кладут жетоны в нижнюю часть своих планшетов выбранной стороной вверх.

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ (ТОЛЬКО ДЛЯ 4 ИГРОКОВ)

Если в игре вам недостаёт элемента соревновательности, вы можете попробовать играть с уменьшенным числом карт на рынке — к примеру, с 3 картами из каждой колоды.



Пример. В течение партии Элли набрала 45 очков престижа. В конце игры она добавляет к ним:

- 1 ОП по жетонам глав гильдий (основания башен тоже считаются!). В партии участвовали 3 главы гильдий. Гильдия механиков приносит 3 ОП за каждую пару синей и жёлтой карт башен. У Элли 2 таких пары, и она получает 6 ОП.
Гильдия строителей приносит 1 ОП за каждую карту в самой высокой башне. У Элли самая высокая башня состоит из 4 карт (с учётом основания), поэтому она получает 4 ОП.
Гильдия торговцев приносит 3 ОП за каждый уникальный герб в жёлтой башне. У Элли в ней 2 разных герба, и она получает 6 ОП.
Итого главы гильдий принесли ей 16 ОП.
- 2 ОП за карты лабораторий. У Элли 1 карта башни «Лаборатория», и она получает 5 ОП (как указано на карте).
- 3 ОП за монеты (1 ОП за каждые 5 монет). У Элли 22 монеты, поэтому она получает 4 ОП. (2 монеты остаются для возможного разрешения ничейной ситуации.)
- 4 ОП за кубики големов (1 ОП за каждого голема на рынке). У Элли 2 кубика големов на рынке, и она получает 2 ОП.

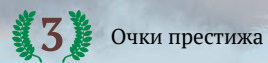
Итого Элли набирает в этой партии 72 очка престижа.

ГИЛЬДИЯ МЕХАНИКОВ
за каждую пару из и (включая основания башен)

ГИЛЬДИЯ СТРОИТЕЛЕЙ
за каждую в самой высокой из ваших (включая основания башен)

ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ
за каждый вид в вашей (включая основание башни)

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Очки престижа



Монета



Вы можете пользоваться этой способностью в конце фазы 1.



Вы можете пользоваться этой способностью в конце фазы 2.



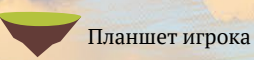
Вы можете пользоваться этой способностью в любой момент (в свой или чужой ход).

1 — вы можете пользоваться этой способностью только один раз во время каждого своего хода.

X — вы можете пользоваться этой способностью каждый раз, когда выполняете определённое условие.



Кубик голема



Планшет игрока



Карта башни (может находиться на рынке или на вашем планшете)



Башня (включает основание, изображённое на планшете, и все карты, лежащие над ним)



Активация свойства



Символ строительства



Остальные игроки



Герб знатного семейства

СВОЙСТВА КАРТ БАШЕН

Эти свойства можно активировать, отправляя големов на карты (на рынок) и при активации башен.

Заберите ваш с
↓
Получите

Получите

Все получают
↓
Получите

Заплатите
↓
Получите

Заберите ваш с
↓
Получите

Получите

Все получают
↓
Получите

Получите за каждый на вашем

Поверните 1 ваш на 1 или 2 шага в направлении

Поверните все ваши (или часть из них) на 1 шаг в направлении

Переместите ваш на другую без

Поставьте ваш на любую без гранью стоимостью вверх

Заберите ваш с
↓
Положите 1 незанятую без на ваш

1 из верхних в вашей или

Получите в конце игры (один раз)

Все получают
↓
 1 или лежащей в одном ряду с этой

Добавленная по этому свойству карта не активирует башню. Однако если вы добавите в ту же башню новую карту, вызывающую активацию башни, то сможете активировать и первую карту.

Это свойство активирует только карты башен, расположенные на вашем планшете, а также основания башен, если в выбранной вами башне нет карт.

Эта карта дает 5 ОП единоразово, только в конце игры. В процессе игры не активируется, но при добавлении в башню вызывает активацию самой башни.

Если эта карта в момент активации находится на рынке, то вы активируете одну из карт на рынке; если она находится у вас на планшете, то вы активируете одну из карт на своём планшете.

СВОЙСТВА ЖЕТОНОВ ГЛАВ ГИЛЬДИЙ

Свойства некоторых жетонов глав гильдий связаны со знатными семействами Скайтопии. У каждого семейства свой герб: . Главы гильдий приносят ОП всем игрокам и только в конце партии. **ВАЖНО!** При подсчёте ОП основание башни учитывается как карта соответствующего цвета (с соответствующим символом)!

I	ГИЛЬДИЯ СТРОИТЕЛЕЙ за каждую в самой высокой из ваших (включая основания башен)	ГИЛЬДИЯ АРХИТЕКТОРОВ за каждую из 4 и более (включая основания башен)	ГИЛЬДИЯ МЕХАНИКОВ за каждую пару из и (включая основания башен)	ГИЛЬДИЯ ИНЖЕНЕРОВ за каждую пару из и (включая основания башен)
II	ГИЛЬДИЯ АВИАТОРОВ за каждый вид в вашей (включая основание башни)	ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ за каждый вид в вашей (включая основание башни)	ГИЛЬДИЯ УЧЁНЫХ за каждый вид в вашей (включая основание башни)	ГИЛЬДИЯ ЛЕТОПИСЦЕВ за каждый вид в вашей (включая основание башни)
III	ГИЛЬДИЯ ЖРЕЦОВ за каждую с на вашем (включая основания башен)	ГИЛЬДИЯ РЕМЕСЛЕННИКОВ за каждую с на вашем (включая основания башен)	ГИЛЬДИЯ ХУДОЖНИКОВ за каждую с на вашем (включая основания башен)	ГИЛЬДИЯ АЛХИМИКОВ за каждую с на вашем (включая основания башен)

ЖЕТОНЫ СПОСОБНОСТЕЙ

A	Получайте 1 ОП каждый раз, когда ваш кубик возвращается вам на планшет из-за действий любого другого игрока (кроме вас) или благодаря эффекту карты (даже если его активировали вы сами). <i>В любое время (в том числе в ход другого игрока), столько раз, сколько выполняется условие.</i>	Получите 1 ОП, когда выставляете кубик гранью стоимостью 6 монет вверх. <i>В свой ход, в конце фазы 2 («Отправка голема на задание»), один раз за ход.</i>	Получите 1 ОП, если ваши кубики находятся хотя бы на 3 картах с одинаковым гербом знатного семейства. Считается именно количество карт, на которых одновременно находятся ваши кубики (одна карта с двумя кубиками будет считаться одной картой). <i>В свой ход, в конце фазы 2 («Отправка голема на задание»), один раз за ход.</i>	Получите 1 ОП, если в текущем ходу вы добавили 2 или более карты башен на свой планшет, в том числе если карты были добавлены при помощи эффектов других карт. <i>В свой ход, в конце фазы 1 («Завершение заданий»), после активации башен, один раз за ход.</i>
B	Получите 3 монеты, если у вас нет монет в личном запасе. <i>В свой ход, в конце фазы 1 («Завершение заданий»), после активации башен, один раз за ход.</i>	Получите 2 монеты, когда любой другой игрок (кроме вас) выставляет свой кубик на карту башни, на которой уже стоит ваш кубик. <i>В любое время (в том числе в ход другого игрока), столько раз, сколько выполняется условие.</i>	Заплатите 1 монету и поверните 1 из ваших кубиков на 1 шаг ближе к моменту завершения строительства. <i>В свой ход, в конце фазы 1 («Завершение заданий»), после активации башен, один раз за ход.</i>	Получите 5 монет, если все ваши кубики находятся у вас на планшете. <i>В свой ход, в конце фазы 1 («Завершение заданий»), после активации башен, один раз за ход.</i>

СВОЙСТВА ОСНОВАНИЙ БАШЕН



ИГРУ ЗАПУСТИЛИ В ПОДНЕБЕСЬЕ:



АВТОР ИГРЫ

Иван Лашин, создатель «Скайтопии», заинтересовался настольными играми, будучи ещё студентом, после того как один из сокурсников показал ему «Каркассон». Позже, посетив встречу разработчиков настольных игр, Иван увлёкся созданием собственных игр, осознав, что у него это получается. Также Иван увлекается готовкой.

Иван Лашин разработал игры «Корпорация „Смартфон“» и «Скайтопия», а также занимался развитием игр «Инуит», «Акватика», «Сквайр», «Пандорум» и «Первый контакт».

ДЕВЕЛОПЕР: Иван Тузовский

ХУДОЖНИКИ: Андрей Первухин,
Тимофей Мазуренко, Hirtenmaina, Евгения Кацубо

ДИЗАЙН: Александр Киселёв

КОРРЕКТОРЫ: Александр Петрунин,
Уильям Ниблинг

ПЕРЕВОДЧИК: Кирилл Егоров

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Анна Карпова

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Максим Верещагин

АРТ-ДИРЕКТОР: Виктор Забурдаев

ПРОДАКШН-ДИРЕКТОР: Сергей Морозов

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР: Михаил Пахомов

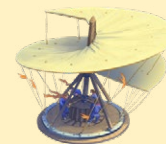
БЛАГОДАРИМ ЗА ИДЕЮ НАЗВАНИЯ:

Д. Акамсину, А. Ивакина, И. Тузовского, Н. Федорчук.

БЛАГОДАРИМ ТЕСТЕРОВ ИГРЫ: А. Абдулина, В. Аристархову, И. Ганжа, Д. Гросс, М. Гущина, К. Домашева, Ю. Ильинскую, А. Калинкина, А. Колупаева, А. Коробейникова, К. Костинова, М. Кротова, В. Кружалова, С. Латышева, К. Малыгина, А. Миронову, Н. Норьяк, Н. Пенкрат, М. Першукова, М. Пышминцеву, В. Рединского, И. Степанова, Г. Тихомирова, Ю. Ямщикова.

БЛАГОДАРИМ НАШИХ «АСТРОНАВТОВ»: Д. Альери, А. Аристова, Е. Ибрагимову, С. Капцова, Д. Колобаева, А. Кравченко, Л. Мефлиж, Е. Николаеву, М. Тонких, А. Чапурина, Е. Шлеккер, Т. Шлеккер.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ Юлии Степановой.



[Instagram](https://www.instagram.com/cosmodrome.games) [Facebook](https://www.facebook.com/cosmodrome.games) /cosmodrome.games [Instagram](https://www.instagram.com/cosmodromegames.global) /cosmodromegames.global
#cosmodromegames