



# BLUE MOON CITY

Для 2-4 игроков  
Возраст: от 10 лет и выше

**Примечание:** на страницах 1-3 находятся основные правила игры. на странице 4 подробно рассмотрен ход игры. На страницах 4-5 подробно рассмотрены специальные свойства карт. На страницах 6-8 расположена информация о фантастическом мире Голубой Луны, но для того, чтобы играть, эта информация не понадобится.

## Предисловие

Темные времена закончились. Королевские наследники, междоусобная борьба и спесь которых вызвали разрушение города Голубой Луны, сбежали. Коррумпированные советники и придворные, кто нашептал им на ухо, были сосланы. Сильные разногласия между народами Голубой Луны начинают исчезать. Настаёт время гармонии и надежды.

Но город Голубой Луны остается в руинах и только голые очертания, засыпанные щебнем, напоминают о его величии перед крушением. Люди поклялись, что восстановят город, и три элементарных дракона вернулись, чтобы помочь в этом. Как вестники бога Голубой Луны, они обладают силой для воссоединения Святого Кристалла, который когда-то защищал город. Единственный вопрос, который остается: кому они даруют новую мантию лидерства?

## Компоненты Игры

21 Квадрат зданий(двухсторонний)

1 Обелиск

80 Карт (10 для каждой из 8 рас)

4 Фигурки игроков

40 Маркеров игрока (по 10 для каждого)

40 Жетонов кристаллов (12 с номиналом 1, 28 с номиналом 3)

15 Чешуек золотых драконов

3 Фигурки драконов

## Цель игры

Делай пожертвования на реконструкцию города Голубой Луны, чтобы получать кристаллы. Произведи на драконов впечатление, чтобы собрать золотые чешуйки и преобразовать их в кристаллы. Будь первыми, кто сделает достаточное количество подношений к обелиску, стоящему в центральном внутреннем дворе, чтобы стать лидером и выиграть игру.

Во время игры игроки перемещают свои фигурки по различным квадратам зданий, где они используют карты, чтобы сделать пожертвования в реконструкцию этих построек. Когда игрок делает пожертвование, он помещает один из своих маркеров (кубиков) на одно из доступных отделений на квадрате постройки. Когда последнее свободное отделение заполнено, то здание считается восстановленными игроками, которые делали пожертвования в его реконструкцию, получают награду в форме карт, чешуек дракона и жетонов кристаллов. Карты могут использоваться, чтобы делать будущие пожертвования, в то время как чешуйки дракона могут быть преобразованы в большее количество кристаллов. Жетоны кристаллов игроки используют для подношений к обелиску. Игрок, который первый сделает фиксированное количество подношений, выигрывает в игре.

## Подготовка к игре

1. Вытащите квадраты с изображением зданий и расположите их одноцветной стороной вверх (эскиз постройки) следующим образом: Поместите внутренний двор в центр и расположите три храма и дворец, точно как показано на рисунке. Затем перемешайте остальные здания и расположите их в случайном порядке, тем самым собрав облик города.
2. Поместите обелиск рядом с городом.
3. Поместите жетоны кристаллов лицом вверх снизу от обелиска
4. Поместите золотые чешуйки с другой стороны обелиска. Для игры вчетвером используют все 15 чешуек, втроем - 12, для двух игроков 9 чешуек. Оставшиеся чешуйки поместите обратно в коробку.
5. Разместите эти трех драконов рядом с городом.  
Каждый игрок выбирает один цвет, затем помещает соответствующую фигурку во внутренний двор и соответствующие маркеры перед собой. Остальные фишки поместите обратно в коробку.
6. Перетасуйте карты, раздайте по 8 каждому игроку, и поместите остающиеся карты одной колодой рубашкой вверх рядом с городом.

Как только эти пункты будут выполнены, область игры должна быть похожей на это:



## Ход игрока

Выберете первого игрока. Затем играйте по часовой стрелке. Ход игрока состоит из нескольких фаз:

**1. Движение.** Вы можете переместить свою фигурку на два шага вдоль квадратов зданий. Вы не можете двигаться по диагонали, но можете изменить направление в течение своего движения.

**2. Пожертвование.** Находясь на квадрате здания, на котором вы закончили свое движение, Вы можете, используя свои карты, сделать один или более жертвований в реконструкцию здания, как описано ниже. Если вы заканчиваете свое движение во внутреннем дворе, то можете сделать подношение к обелиску во время этой фазы, как описано ниже.

**3. Сброс и набор карт.** Чтобы завершить ваш ход, сбросьте ноль, одну или две карты в сброс картинкой вверх, затем вытяните из стопки на две новые карты больше, чем вы сбросили. (Когда стопка закончится, переверните сброс.)

**Свойства карты.** Во течение своего хода Вы можете сбросить карты из руки, чтобы применить их свойства, как обозначено на картах и как описано на странице 4 и 5.

## Восстановление здания

На одноцветной стороне здания показаны один, два или три цветных отделения с числом, которые тем самым указывают, какие жертвования требуются для реконструкции здания.

Для того, чтобы сделать жертвование в реконструкцию здания, на которой стоит ваша фигурка, вы должны скинуть с руки от одной или более карт соответствующего цвета с суммой чисел на них, равной или больше чем показано на месте жертвования. После этого поместите один из своих маркеров игрока (кубики) на то отделение.

Вы можете сделать любое число жертвований, но вы должны сделать каждый из них отдельно, с отдельными картами с вашей руки. Жертвования на четыре отделения королевского дворца могут быть сделаны любого цвета. Однако, для каждого отделения Вы можете использовать только один цвет.

## Подсчет при завершеном строительстве

Когда Вы помещаете маркер в последнее свободное отделение постройки, реконструкция здания завершена, и начинается подсчет бонусов. Игрок, который установил большинство маркеров на здание, получает кристаллы, карты, или золотые чешуйки, изображенные в верхнем левом углу здания **справа** от звездочки.

Каждый игрок, который сделал по крайней мере одно жертвование в постройку (включая игрока, кто получил награду за самое большое жертвование) получает кристаллы, карты или золотые чешуйки, изображенные в верхнем левом углу квадрата **под** звездочкой.

Кроме того, каждый игрок, который сделал по крайней мере одно жертвование в строительство, получает кристаллы, карты и/или золотые чешуйки как изображено на всех рядом стоящих зданиях, которые уже были отреставрированы. (Одноцветная сторона каждого здания показывает свою награду от "соседства" в верхнем правом углу, но это становится актуальным только после его строительства). Даже если вы сделали больше чем одно жертвование в здание, то все равно получаете только один бонус.

Положите золотые чешуйки и кристаллы, которые получили, перед собой, причем жетоны кристаллов держите картинкой вниз, чтобы никто кроме вас не знал сколько их всего. Положите карты, которые вы выиграли, перед собой рубашкой вверх и возьмите их себе в руку только после того, как закончится ваш ход.

После восстановления здания игроки забирают обратно свои маркеры и квадрат постройки переворачивается другой цветной стороной. Стоящие до этого на ней фигурки игроков и драконов ставятся обратно на квадрат.



## Драконы и золотые чешуйки



Драконы перемещаются по городу с помощью свойств некоторых карт, рассмотренных на странице 4 и 5. Когда дракон находится на квадрате постройки, на котором вы делаете один или несколько жертвований в реконструкцию здания, то за каждого присутствующего дракона вы получаете 1 золотую чешуйку. Даже если вы сделали более чем одно жертвование за свой ход, то все равно получаете по одной чешуйке от каждого дракона.

## Подсчет Золотых чешуек

Существует два независимых пути для получения золотых чешуек: делая жертвования в реконструкцию в присутствии драконов или получая награды от построенных зданий. Когда будет взята последняя чешуйка одним из этих способов, то сразу же происходит подсчет. Чешуйки, которые игрок не получил из-за нехватки жетонов, все равно засчитываются за ним виртуально при общем подсчете.

Игрок, чье количество чешуек больше, чем у других, получает 6 кристаллов. Все игроки, набравшие как минимум 3 чешуйки, получают по 3 кристалла. Игрок, набравший меньше чем 3 чешуйки, не получает ничего.

После того как чешуйки будут подсчитаны, игроки, получившие кристаллы, должны вернуть чешуйки обратно. Игроки, которые не получали кристаллы, оставляют чешуйки у себя.

**Пример:** У вас 5 золотых чешуек и у ваших двух противников 4 и 2 соответственно. В присутствии 2 драконов вы получаете еще 2 чешуйки за жертвование. Но доступен только один жетон и поэтому вы забираете последний и за вами числится еще один, общее число ваших золотых чешуек становится 7. Так как все чешуйки разобраны, то начинается подсчет: у вас наибольшее количество чешуек и вы получаете 6 кристаллов; ваш оппонент с 4 чешуйками получает 3 кристалла; другой оппонент с 2 чешуйками не получает кристаллов, но не сдает свои 2 чешуйки. Остальные золотые чешуйки возвращаются к обелиску.

**Примечание:** Количество золотых чешуек четко ограничено и используется ровно столько, сколько указано в инструкции. Количество маркеров у каждого игрока ровно столько, сколько находится в комплектации (по 10 на каждого игрока). Однако количество кристаллов неограниченно. Если жетонов кристаллов не хватает, то можно использовать любые средства для учета кристаллов, не входящие в состав базовой комплектации.

## Подношения кристаллов к обелиску

Когда ваша фигурка находится во внутреннем дворе, вы можете сделать подношение к обелиску.

Отделения на обелиске заполняются, начиная от основания до верхушки. Если вы тратите то количество кристаллов, которое изображено, то можете разместить один из своих маркеров в соответствующем отделении. (при игре вдвоём не используются два боковых отделения на основании с цифрой 7).

Если вы можете сделать два или больше подношений к обелиску за один ход, то используйте карты расы Pillar (см. разъяснение свойств карт на страницах 4 и 5)

Драконы на внутреннем дворе не дают ничего. Другими словами, вы не получаете драконьи чешуйки за подношения к обелиску в присутствии дракона (наподобие получения чешуек при пожертвовании на реконструкцию зданий).



## Победа в игре

Побеждает игрок, который первый делает следующее число подношений к обелиску:

**При игре вдвоём: 6 подношений**

**При игре втроем: 5 подношений**

**При игре вчетвером: 4 подношения**

Существует вероятность (хоть и небольшая), что при реконструкции города у игроков не хватит кристаллов, чтобы сделать требуемое количество подношений для победы в игре. В этой ситуации игра продолжается до тех пор, пока игроки могут делать подношения, и игрок с наибольшим количеством подношений побеждает. При равном значении побеждает игрок с большим запасом кристаллов. Если и кристаллов одинаковое количество, то объявляется ничья. Также существует вероятность, что у игроков закончатся маркеры (все 10 маркеров размещены на недостроенных зданиях и на обелиске). Чаще всего это возникает при игре вдвоём. В этой ситуации объявляется ничья.

## Вариантность

Для того чтобы разнообразить игру, поместите внутренний двор в центре, а остальные постройки разместите в случайном порядке.



## Пример игрового процесса

1. Вы начинаете свой ход передвижением вашей фигурки от гостиницы до университета.
2. Вы сбрасываете с руки синюю карту с номиналом «1» и используете ее свойство, чтобы призвать синего дракона к университету, подробней см. в «свойства карт».
3. Затем вы играете с руки белую карту с «двойкой» и белую с «тройкой», чтобы сделать пожертвование на реконструкцию университета, размещая свой маркер на отделение с цифрой «5».

По причине того, что на квадрате университета сейчас 2 дракона (красный и синий), вы получаете 2 золотых чешуйки.



## Подсчет при постройке

Ваше пожертвование на университет завершило реконструкцию постройки, поэтому происходит подсчет за университет. Вы и ваш оппонент сделали по одному пожертвованию на университет, но ваш маркер находится левее и поэтому вы получаете в награду то, что изображено справа от звездочки – 1 золотую чешуйку.

Затем вы и ваш оппонент оба получаете то, что изображено снизу от звездочки – 1 кристалл – за восстановление университета. Кроме того, оба игрока получают по 3 кристалла как «соседний» бонус от храма огня и 2 карты как «соседний» бонус от торгового дома. Королевский дворец еще не закончен, поэтому «соседнего» бонуса он не даёт.

В завершение, игроки забирают себе свои маркеры, квадрат университета переворачивается на другую сторону как полностью восстановленный, два дракона и пурпурная фигурка игрока помещаются обратно на квадрат университета.

Вы завершаете свой ход сбрасыванием 2 карт с руки и берете 4 новых карты.

## Свойства карт

Карты имеют номинал от 1 до 3, и именно этим номиналом вы пользуетесь, чтобы делать пожертвования на реконструкцию зданий. Кроме того, карты с номиналами 1 и 2 обладают специальными свойствами, которые вы можете использовать вместо нормального использования в пожертвованиях, как описано ниже.

### Черные (Vulca)

Vulca почитают Лику, Дракона Огня



#### Играются во время фазы движения

Черная карта с номиналом 1: Сбросьте эту карту, чтобы красный дракон прилетел на любое выбранное вами место (дракон может быть и в городе, и вне города)



Черная карта с номиналом 2: Сбросьте эту карту, чтобы красный дракон смог сделать 3 шага (дракон должен быть в городе)

### Красные (Terrah)

Terrah почитают Дорана, Дракона Земли



#### Играются во время фазы движения

Красная карта с номиналом 1: Сбросьте эту карту, чтобы зеленый дракон прилетел на любое выбранное вами место (дракон может быть и в городе, и вне города)



Красная карта с номиналом 2: Сбросьте эту карту, чтобы зеленый дракон смог сделать 3 шага (дракон должен быть в городе)

### Синие (Aqua)

Aqua почитают Сейшу, Дракона Воды



#### Играются во время фазы движения

Синяя карта с номиналом 1: Сбросьте эту карту, чтобы синий дракон прилетел на любое выбранное вами место (дракон может быть и в городе, и вне города)



Синяя карта с номиналом 2: Сбросьте эту карту, чтобы синий дракон смог сделать 3 шага (дракон должен быть в городе)

## Серые (Flit)

Птицеподобные Flit могут переносить игроков.



### Играются во время фазы движения

Серая карта с номиналом 1: Сбросьте эту карту, чтобы переместить свою фигурку в любое место на карте города.



Серая карта с номиналом 2: Сбросьте эту карту, чтобы переместить свою фигурку на два шага.

**Примечание:** Свойства карт Flit могут быть использованы только в фазу движения. Нельзя использовать серые карты в фазу пожертвований, а потом двигать фигурку на другой квадрат.

## Зеленые (Khind)

Похожие на детей Khind могут быть использованы, как карты любого цвета



### Играются во время фазы пожертвований

Все зеленые карты имеют номинал 1 и могут быть использованы при пожертвованиях, как карты любого цвета.

## Коричневые (Mimix)

Близкие к природе Mimix помогают сделать пожертвование любого цвета, но только когда используются парами.



### Играются во время фазы пожертвований

Любые 2 коричневые карты номиналом 1 или 2 играют как одна карта номиналом 3-любого цвета. (Такие пары коричневых карт, как: 1 и 1, 2 и 2 или 1 и 2 формируются в карту любого цвета с номиналом 3.)

## Белые (Ноах)

Изошренные Ноах могут менять цвета



### Играются в время фазы пожертвований

Белая карта с номиналом 1: Сбросьте эту карту, чтобы заменить цвет у 1-4 карт с одного цвета на другой для осуществления пожертвования. (Вы не можете изменить свойства с изменением цвета.)



Белая карта с номиналом 2: Сбросьте эту карту, чтобы заменить цвет у 1 карты с одного цвета на другой для осуществления пожертвования. (Вы не можете изменить свойства с изменением цвета.)

## Желтые (Pillar)

Раса Pillar поможет тебе сделать больше подношений к обелиску за один ход



### Играются во время фазы пожертвований

Желтая карта с номиналом 1: После того, как вы сделали подношение к обелиску, вы можете сбросить эту карту и сделать еще одно подношение. Однако чтобы это сделать, вы должны заплатить на 1 кристалл больше (например, чтобы занять место на обелиске с цифрой 8, вы должны заплатить 9 кристаллов).



Желтая карта с номиналом 2: После того, как вы сделали подношение к обелиску, вы можете сбросить эту карту и сделать еще одно подношение. Однако чтобы это сделать, вы должны заплатить на 2 кристалла больше.



## Credits

**The Author:** Reiner Knizia is one of the world's most famous and successful game designers. He has designed over 200 games, published in many languages and countries. In particular, his "Lord of the Rings" fantasy games are played all over the world.

Reiner Knizia expresses his special gratitude to David Farquhar and Kevin Jacklin for their contributions to the development of the Blue Moon world. Many thanks go to the numerous playtesters, in particular Iain Adams, Jon Blackwell, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, and Andy Parsons.

© 2006 Kosmos Verlag, Stuttgart  
Original Title: Blue Moon City

**Editing:** TM-Spiele

**Card Illustrations:** Daren Bader, Scott M. Fischer, Lars Grant-West, Todd Lockwood, John Matson, Jim Nelson, Michael L. Phillippi, Franz Vohwinkel  
**Illustration and Graphics:** Franz Vohwinkel

**English/U.S. Edition Editorial:** Robert Vaughn and James Torr



Published in the English Language exclusively by:  
Fantasy Flight Games  
1975 West County Road B2  
Roseville, MN 55113  
[www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)



Перевод на русский язык Максима Трофименко  
специально для сайта <http://triominos.ru/>

MADE IN GERMANY

# Здания города Голубой Луны

## Внутренний двор



До смутных времён на внутреннем дворе располагался камень жизни города Голубой Луны. В самом центре расположен обелиск, на вершине которого был закреплён Священный Кристалл Пси. Именно через этот кристалл доброжелательный бог Голубой Луны однажды поддержал связь со своими верующими. Только, восстанавливая Святой Кристалл Пси, который был разрушен во время междоусобной борьбы королевских наследников, можно будет восстановить город Голубой Луны.

## Королевский дворец



Здесь жил старый король вместе с принцем Роландом и принцессой Элинор. Дворец реконструируется к востоку от Внутреннего двора. Хотя здание первоначально будет свободно, люди надеются, что бог Синей Луны даст свое благословение новому королю или королеве, как только Святой Кристалл Пси будет восстановлен.

## Храм Огня



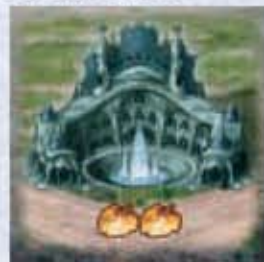
Храм Огня находится к северу от Внутреннего двора. Храм был домом для Лики, Дракона Огня и в сердце постройки горит Священный Огонь. Раса, называющая себя Vulca, служит там первосвященниками и являются избранными Лики. Дракон Огня обучает своих слуг управлять стихией огня, которая несет в себе чистейшую энергетику магии и силы.

## Храм Земли



Храм Земли находится к югу от внутреннего двора. Это был дом Доран, Дракона Земли, и посреди храма растет Священное Дерево Жизни. Раса с названием Terra, является избранной у Дракона Доран. Удел Доран – управление силами земли, чья главная направленность – сотворение и защита жизни как таковой.

## Храм Воды



Храм Воды находится западнее внутреннего двора. Он находится между Храмами Земли и Огня, которые балансируют между двумя противостоящими элементами как физически, так и духовно. Этот храм является домом для Сейши, Дракона Воды, и за его стенами находится Святой Источник. Избранными Сейши является водная раса под названием Aqua, которые преподают уроки баланса и гармонии. Власть ничего не стоит, учит Сейша, без мудрости и сдержанности, необходимой для управления этим.

## Акведук



Акведук был шедевром архитектуры, который обеспечивал водам Святого Источника проток по всему городу Голубой Луны. Акведук был разработан расой Ноах, построен расой Terra при поддержке расы Aqua – реальная демонстрация полной гармонии между народами. Если Акведук будет восстановлен, гармония снова оживет!

## Гостиница



Для большинства Terra это была священная обязанность совершить паломничество в Храм Земли города Голубой Луны в каждое Полнолуние. Паломники традиционно останавливались в Гостинице и если была свободная комната, то рады были видеть и представителей других народов.

## Цитадель



Всё, чему Избранные Лики научились в магии и способностях, они положили в основу своей расы Vulca. Это сделало их могущественными, но в то же время и гордыми. Волшебники Vulca сейчас приняли командование Цитаделью и ограничивают вход другим народам. Возможно, когда восстановят Храм Огня, Vulca вернутся на из священное место и откроют Цитадель для всех желающих.

## Смотровая башня



Эта прекрасная смотровая башня была построена народом Flit, крылатым народом, который патрулирует воздушное пространство города Голубой Луны. Будучи неприступной, она упала во время землетрясения в Ночь Смерти. Если ее восстановят, то башня станет больше чем домом; она станет памятником для будущих поколений народа Flit, напоминающим им, что воздухорожденные навеки связаны с теми, кто находится у основания.

## Большой зал



Большой Зал был наиважнейшим местом встреч для Mimix, сестринства, которое славилось как множеством могучих воительниц, так и проницательными мыслительницами. Его реконструкция придаст уверенности в том, что сила и мудрость этого народа вновь смогут спасти город Голубой Луны.

## Университет



До начала Темных времен Ноах вели инструктаж со всем народами и Университет был их центром обучения. Старейшины Университета также наблюдали за созданием странных устройств, которые в Тёмные Времена использовались больше для разрушения, чем для учебы. Ноах сейчас переделали те же универсальные машины для решения задач по восстановлению и обязались делиться оставшимися знаниями с молодыми поколениями, когда постройка будет завершена.

## Рынок



На рынке представлены предметы искусства, ремесла, странные варева и поделки: всё, что народ под названием Pillar сможет найти в своих путешествиях по далёким странам, продаётся здесь. Эти профессиональные торговцы оставляли себе только ценное и экзотическое из товаров, и даже эти товары бывали доступны... за соответствующую цену. Больше нигде вы не увидите столько много народностей в таком маленьком месте. и больше нигде не распространяются слухи так быстро.

## Монастырская башня



Мало кто знает о том, чем каждый день живут Flit, и ещё меньше знают о том, что находится за стенами Монастырской башни. Khind удалось увидеть то, что же там находится, но когда их об этом спрашивают, то они только хихикают. Возможно в новом веке Flit покажут посторонним свои самые секретные обряды.

## Библиотека



До Тёмных Времени библиотека Голубой Луны была сокровищницей мудрости. Только после ее восстановления Ноах понадобится много лет для переписи тех знаний, что удалось спасти. Сменится несколько поколений прежде чем книги и истории Голубой Луны будут отреставрированы.

## Караван-сарай



Караван-сарай служил местом встреч для Pillar, местом, где они отдыхали после долгого путешествия, рассказывали новости о иностранных землях и присоединялись к другим экспедициям. Khind ходили туда больше чем кто-либо другой, поскольку любили слушать рассказы этих путешественников.

## Торговый дом



Все что Pillar не смогли или не захотели продать на Рынке. хранится в их торговом доме. Также это было центром импорта и экспорта ресурсов иностранным народам, таким как Phag и Vuka.

## Горячие источники



Горячий источник действовал как городское убежище, его горячие родники позволяли людям избавляться от своей боли и горя. Однако они не использовались исключительно для отдыха: воды здесь были подогреты огнями глубоко под землёй, служа напоминанием свойства воды объединять эти два элемента.

## Взлётная башня



Отлично построенная (с точки зрения Flit) башня обладает обширной взлётной площадкой и множеством входов. Хоть детеподобные Khind и любят поиздеваться над башней, для Flit это рай.

## Чугунолитейный завод



Огонь является элементом разрушения, но также он может и созидать. Чугунолитейный завод - неудачный пример этого: инструменты здесь приносили пользу всем народам города Голубой Луны, так же, как оружие, сделанное здесь, вредило им всем. Однако, если город будет восстановлен, огни штамповочного пресса должны быть вновь зажжены.

## Городская резиденция



Всякий раз, когда Хозяйка Великого Духа Mimix посещала город Голубой Луны, она проживала здесь. Она редко приезжала в город Голубой Луны в прошлые десятилетия перед Тёмными Временами, но с восстановлением города и началом нового века это должно измениться.

## Мельница



Terrah нашли своё предназначение в сельском хозяйстве, и были ответственны за обеспечение города Голубой Луны зерном. Чтобы накормить множество рабочих, участвующих в реконструкции города, эту мельницу следует восстановить.