



Автор игры: Шенья ЛЯ САЛЬ (Chenier La Salle)  
Художник: Венсан ДЮТРЕ (VINCENT DUTRAIT)

от 2 до 4 игроков – от 8 лет – 30-60 минут

## ВВЕДЕНИЕ

За окном 1901 год. Недавно охватившее горожан восхищение высотными зданиями вовсе не кажется минутным увлечением. Последние сделки с недвижимостью в Нижнем Манхэттене наводят на мысль о том, что вскоре ещё больше этих так называемых «небоскрёбов» появится на горизонте Нью-Йорка. Благодаря технологическому прогрессу небоскрёбы нового поколения стали достигать умопомрачительных высот. Строители этих стальных гигантов устремляют их всё выше и выше в небесные дали в надежде удовлетворить свою жажду признания и славы. Ваш дядя (упокой, господи, его душу) оставил вам небольшое имущество в Нижнем Манхэттене. Вам предоставляется редкая возможность начать карьеру в сфере недвижимости, а это означает, что вы будете строить, строить ещё выше и строить ещё больше. Вы вступите в ряды выдающихся застройщиков, благодаря которым и заработал свой статус величайший город мира:

# Нью-Йорк!

## СОСТАВ ИГРЫ

- 1 Правила Игры
- 1 Игровое Поле
- 5 Карт Персонажей
- 5 Бонусных Карт Улиц Нью-Йорка
- 5 Бонусных Карт Соревнования
- 65 Карт Участков
- 4 Фишки-Небоскрёба для подсчёта очков (по 1 на игрока)
- 16 Рабочих (по 4 на игрока)
- 4 Королевских Жетона (по 1 на игрока)
- 12 Карт Действий (по 3 на игрока)
- 72 Тайла Небоскрёбов (по 18 на игрока)
- 4 Тайла Стартового Имуущества (по 1 на игрока)
- 4 Тайла Легендарных Небоскрёбов

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Во время партии игроки стараются набрать как можно больше очков за:

- строительство небоскрёбов.

В конце партии игроки получают очки за:

- контроль над одной или несколькими улицами, указанными на Бонусных Картах Улиц Нью-Йорка, участвующих в партии
- выполнение условий Бонусной Карты Соревнования, участвующей в партии
- оставшиеся неиспользованными Карты Действий

В конце партии побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ 2 УЧАСТНИКОВ

Перед обычной подготовкой к игре уберите все 13 розовых Карт Участков и верните их в коробку с игрой. Также уберите Карту Персонажа Дэвид Шнайдер (David Schneider). Розовая область карты при игре вдвоём не используется. В остальном игра проходит так же, как игра с 3 или 4 участниками.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите игровое поле в центр стола.

- Каждый игрок выбирает себе цвет и получает следующий набор игровых компонентов соответствующего цвета:
  - А** 1 Фишку для Подсчёта Очков, которую он ставит на клетку 0 дорожки для подсчёта очков.
  - В** 18 Тайлов Небоскрёбов (разделённых на 3 группы по принципу Поколения: Бронзовые, Серебряные, Золотые), а также своё Стартовое Имущество.
  - С** 1 Королевский Жетон.
  - Д** 4 Рабочих.
  - Е** 3 Карты Действий (по 1 каждого вида).
- Каждый игрок получает 1 выбранную случайным образом Карту Персонажа, а также Карту Участка в 2 квадрата такого цвета, который указан на его Карте Персонажа.

- Затем игроки размещают на игровом поле своё **Стартовое Имущество** на участке с символом, указанным на их **Карте Персонажа**. Цвета **Карт Персонажей** используются только для определения начального положения на поле каждого игрока. Цвет **Карты Персонажа** не влияет на цвет участков, которые игроки будут застраивать во время партии.
- Перемешайте **Карты Участков** и положите их стопкой рядом с игровым полем рубашкой вверх. Эта стопка называется **Будущий Рынок**. Возьмите из неё верхние 4 карты и положите их в один ряд рядом с этой стопкой лицом вверх. Эти 4 карты становятся **Открытым Рынком**.
- Перемешайте 5 **Бонусных Карт Улиц Нью-Йорка**, случайным образом вытяните 3 из них и положите лицом вверх рядом с игровым полем. Оставшиеся 2 карты уберите в коробку с игрой, поскольку они не будут использоваться в этой партии.
- Перемешайте 5 **Бонусных Карт Соревнования** и вытяните случайным образом 1 из них. Положите её лицом вверх рядом с игровым полем. Оставшиеся 4 карты уберите в коробку с игрой, поскольку они не будут использоваться в этой партии.
- Положите 4 **Тайла Легендарных Небоскрёбов** рядом с игровым полем. Каждый из игроков сможет построить 1 из них.

Первым ходит самый младший игрок. Затем право хода передаётся по часовой стрелке.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Во время ознакомительных партий мы рекомендуем играть без Бонусной Карты Соревнования.



Пример подготовки к игре для 3 участников.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

В свой ход игрок должен выбрать 1 из 2 следующих вариантов:

### 1) Приобретение земли / Строительство

а: Выберите 1 Карту Участка из Открытого Рынка, возьмите её себе, затем разместите на игровом поле 1 Рабочего на свободном участке земли соответствующего размера и цвета.

б (по желанию): Разместите 1 Тайл Небоскрёба на принадлежащей вам земле и получите очки.

Если у игрока нет доступных Рабочих, он всё ещё может выполнить действие б, не выполняя действие а.

### 2) Снос и Перестройка

Снесите одно или несколько смежных зданий и постройте на освободившемся после сноса месте 1 новое здание более продвинутой эпохи. Получите очки.

Во время своего хода игрок может разыграть одну или несколько своих Карт Действий (см. раздел «Карты Действий» данных правил). Игрок должен полностью завершить действие одной карты, прежде чем выполнять следующее. Исполненные Карты Действий возвращаются в коробку с игрой.

ВАЖНО: В редких случаях, когда у игрока в начале хода нет неиспользованных Рабочих И нет возможности строить или сносить здания, он должен выбрать 1 из своих участков земли, занятых Рабочими; игрок должен вернуть соответствующую (по размеру и цвету) Карту Участка и положить её под низ стопки карт Будущего Рынка, после чего он возвращает Рабочего себе. На этом ход данного игрока завершается, и теперь он должен дожидаться своего следующего хода, чтобы разыграть его по обычным правилам.

В конце своего хода (и только в конце) игрок должен восполнить Открытый Рынок картами из Будущего Рынка так, чтобы в начале хода следующего игрока всегда было доступно 4 карты Открытого Рынка. Если в стопке Будущего Рынка недостаточно карт, чтобы полностью восполнить Открытый Рынок, то в ход этого игрока наступает завершение игры (см. раздел «Конец Игры» данных правил).

ПРИМЕЧАНИЕ: Любой игрок может свободно в любой момент времени посчитать карты, оставшиеся в стопке Будущего Рынка.

### 1. ПРИОБРЕТЕНИЕ ЗЕМЛИ / СТРОИТЕЛЬСТВО

#### а) Приобретение земли

Если игрок выбирает это действие и у него в начале хода есть хотя бы 1 неиспользованный Рабочий, то этот игрок обязан взять 1 Карту Участка из Открытого Рынка. После этого игрок должен положить только что полученную Карту Участка на свою Карту Персонажа, где она остаётся до конца игры.

#### ЗАТЕМ

Игрок размещает на игровом поле 1 из своих Рабочих на свободном участке земли соответствующего размера и цвета.



#### б) Строительство (по желанию)

Игрок может построить 1 небоскрёб на принадлежащей ему земле. При необходимости игрок возвращает себе любых Рабочих, находящихся на участках планируемой застройки, после чего размещает Тайл Небоскрёба.

#### ЗАТЕМ

Игрок получает столько очков, сколько изображено на только что построенном им Тайле Небоскрёба.



Зелёный игрок может строить только на своей земле. Он строит небоскрёб с цифрой «2» и получает 2 очка (а также возвращает своего Рабочего).

ВАЖНО: Если все 4 Рабочих игрока в начале его хода уже находятся на игровом поле, то он может сразу перейти к действию 1б, не выполняя действие 1а.

#### Правила строительства небоскрёбов:

- Для небоскрёбов должны соблюдаться Правила Поколений Небоскрёбов (см. далее).
- По крайней мере одна сторона (или часть стороны) здания должна прилегать к улице или к парку.
- Небоскрёб может располагаться на различных участках земли (в том числе разных цветов).
- 2 или 3 небоскрёба, принадлежащих одному игроку, могут быть частично построены на одном и том же участке.
- Уже построенный небоскрёб не может быть перемещён.
- Нет необходимости в том, чтобы небоскрёб полностью занимал участок. Когда участок занят (даже частично) небоскрёбом, на него уже не нужно ставить Рабочего.
- Снос небоскрёбов никогда не совершается в этой фазе (см. раздел «Снос и Перестройка»).



- ❖ Когда игрок строит 1 из 4 **Легендарных Небоскрёбов**, он кладёт на него свой **Королевский Жетон**, чтобы обозначить его принадлежность.



## 2. СНОС И ПЕРЕСТРОЙКА

Из области, где игрок запланировал постройку нового небоскрёба, он убирает все небоскрёбы, попадающие в контур нового здания. Игрок также возвращает себе всех **Рабочих**, находящихся на участках земли, на которых будет возведён небоскрёб.

Убираемые с поля небоскрёбы помещаются в коробку с игрой до конца партии. Игрок больше не может использовать небоскрёбы, которые он снёс. Затем игрок размещает новый **Тайл Небоскрёба** в запланированном месте и получает столько очков, сколько указано на только что выложенном тайле (см. пример на рисунке).



### Правила сноса и перестройки небоскрёбов:

- ❖ Новый небоскрёб должен отличаться более продвинутой технологией, чем каждый отдельно взятый небоскрёб, снесённый для его постройки (см. раздел «**Правила Поколений Небоскрёбов**»).
- ❖ Игроки могут снести своё **Стартовое Имуущество**.
- ❖ **Золотые** и **Легендарные Небоскрёбы** не могут быть снесены.
- ❖ По крайней мере одна сторона (или часть стороны) нового небоскрёба должна прилегать к улице или к парку.
- ❖ Новый небоскрёб может быть меньше или больше, чем небоскрёбы, снесённые для его постройки.
- ❖ Игроки не теряют очки при сносе зданий.
- ❖ Когда игрок строит 1 из 4 **Легендарных Небоскрёбов**, он должен положить на него свой **Королевский Жетон**, чтобы обозначить его принадлежность игроку.
- ❖ Если при сносе и перестройке нового небоскрёба остаются полностью свободные **участки земли**, игрок должен поместить **Рабочего** на каждый освободившийся таким образом участок.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если у игрока недостаточно свободных **Рабочих**, чтобы разместить их на каждом вновь освобожденном после сноса и перестройки участке, то он не может совершить действие сноса.

### ПРАВИЛА ПОКОЛЕНИЙ НЕБОСКРЁБОВ:

Небоскрёбы строятся в технологическом порядке:

**Бронзовые → Серебряные → Золотые / Легендарные Небоскрёбы**

В начале партии у всех игроков **Бронзовый** уровень технологии, который позволяет им строить **Бронзовые Небоскрёбы**. Чтобы открыть доступ к улучшенным технологиям, игроки должны продвигаться по дорожке для подсчёта очков.

**Новые Небоскрёбы могут замещать только небоскрёбы более старых поколений.**

- ❖ **Бронзовые:** Игроки могут строить **Бронзовые Небоскрёбы** с самого начала игры. Во время **Сноса и Перестройки Бронзовые Небоскрёбы** могут замещать только **Стартовое Имуущество**.
- ❖ **Серебряные:** Как только игрок достигает отметки в **6 очков** на дорожке для подсчёта очков, он может строить **Бронзовые** и **Серебряные Небоскрёбы**. Во время **Сноса и Перестройки Серебряные Небоскрёбы** могут замещать только **Бронзовые Небоскрёбы** и/или **Стартовое Имуущество**.
- ❖ **Золотые / Легендарные:** Как только игрок достигает отметки в **18 очков** на дорожке для подсчёта очков, он может строить **Бронзовые, Серебряные, Золотые** (и 1 **Легендарный**) **Небоскрёбы**. Во время **Сноса и Перестройки Золотые и Легендарные Небоскрёбы** могут замещать **Бронзовые** и **Серебряные Небоскрёбы** и/или **Стартовое Имуущество**. Каждый из 4 **Легендарных Небоскрёбов** уникален, и они являются общими для всех игроков. Каждый игрок может построить только 1 **Легендарный Небоскрёб** за всю игру (кто раньше строит, у того больше выбор).

**Золотые и Легендарные Небоскрёбы** не могут быть снесены.

Отметки на дорожке для подсчёта очков  напоминают игрокам, что они достигли порогов **Серебряной** и **Золотой** технологий.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра подходит к завершению, когда происходит одно из следующих событий:

- ❖ У одного из игроков осталось только 4 непостроенных небоскрёба. Он должен немедленно сообщить об этом остальным игрокам!
- ❖ На **Открытом Рынке** осталось только 3 лежащих лицом вверх карты И стопка **Будущего Рынка** закончилась.

В любом из этих случаев все игроки, кроме того, в чей ход только что наступило завершение игры, могут разыграть свой последний ход. После того как последние ходы были сделаны, игроки приступают к **Итоговому Подсчёту Очков**.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** По правилу вежливости игроки сообщают друг другу, когда у кого-то из них остаётся только 5 непостроенных небоскрёбов.

## ИТОВОГО ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце партии игроки могут прибавить к своему счёту очки за следующие достижения.

- ❖ Игрок получает **5 очков** за каждую участвующую в партии **Бонусную Карту Улиц Нью-Йорка**, если большинство стоящих на соответствующей улице небоскрёбов принадлежит ему. **В случае ничьей очки не присуждаются.**

**Примечание:** Один небоскрёб может находиться на нескольких улицах одновременно. В таких случаях небоскрёб учитывается при определении бонуса для каждой улицы, на которой стоит.



*Контроль над Уолл-Стрит (Wall Street): у коричневого игрока 4 небоскрёба, у зелёного – 1, у жёлтого – 1, у синего – 3. Коричневый игрок зарабатывает 5 очков за бонус контроля над Уолл-Стрит.*

- ❖ Игроки добавляют очки за выполнение условий **Бонусной Карты Соревнования**, участвующей в партии (см. раздел «**Бонусные Карты Соревнования**»).
- ❖ Также игроки получают по 1 очку за каждую **Карту Действия**, которую они не использовали.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает.

**Примечание:** **Стартовое Имущество** считается **Небоскрёбом**.

В случае ничьей победителем становится игрок, построивший более высокий **Легендарный Небоскрёб** (высота указана в футах на тайле). Если игроки, набравшие наибольшее количество очков, не строили **Легендарные Небоскрёбы**, то

побеждает тот из них, у которого построено больше **Золотых Небоскрёбов**. Если по-прежнему ничья, то все игроки, набравшие наибольшее количество очков и построившие одинаковое количество **Золотых Небоскрёбов**, объявляются победителями.

## КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

Перед началом партии каждый игрок получает по 1 **Карте Действия** каждого типа. Каждая такая карта может быть использована только один раз за всю партию. После использования карты возвращаются в коробку с игрой.

### ► **Строительный Бум**

Позволяет игроку в свой ход построить второй небоскрёб на принадлежащей ему земле. Эта карта может быть использована после того, как был построен первый небоскрёб в результате розыгрыша **варианта 1 (Приобретение земли / Строительство)** или **варианта 2 (Снос и Перестройка)**.

**ПРИМЕЧАНИЯ:**

- Данное действие эквивалентно действию 1б. Эта карта не позволяет второй раз выполнить действие сноса в **варианте 2**.
- Данная **Карта Действия** не может быть использована для строительства второго небоскрёба, если постройка первого привела к наступлению завершения игры.



### ► **Смена Рынка**

Позволяет игроку заменить **Карты Участков Открытого Рынка** верхними 4 **Картами Участков Будущего Рынка**. Заменённые карты перемешиваются и кладутся под низ стопки **Будущего Рынка**.



### ► **Захват земли**

Позволяет игроку совершить действие 1а дважды за один ход. Игроки не могут приобретать участки земли размером в 3 квадрата в тот ход, когда разыгрывается карта **Захват земли**.

**ПРИМЕЧАНИЯ:**

- У игрока должен быть хотя бы 1 доступный **Рабочий**, когда он разыгрывает эту карту.
- Игроки не могут, используя эту карту, строить дважды за один ход. Это возможно только при помощи карты **Строительный Бум**.
- Эта карта не может быть разыграна, когда **Будущий Рынок** пуст.



## БОНУСНЫЕ КАРТЫ УЛИЦ НЬЮ-ЙОРКА

Данные карты представляют 5 главных улиц финансового округа Нижнего Манхэттена. В каждой партии используются 3 из них, которые и определяют, какие улицы дадут 5 очков бонуса игроку, чьих небоскрёбов на них окажется больше к концу игры.



## ИНФОРМАЦИЯ

### ◇ ЛЕГЕНДАРНЫЕ НЕБОСКРЁБЫ

Эти 4 небоскрёба существовали на самом деле, и каждый из них в своё время становился высочайшим небоскрёбом Нью-Йорка и всего мира! 4 **Легендарных Небоскрёба** по сути не отличаются от остальных **Золотых Небоскрёбов**, за исключением следующего:

- ❖ 4 **Легендарных Небоскрёба** являются единственными в своём роде зданиями, которые доступны для всех игроков, но при этом каждое из которых может построить только один игрок.
- ❖ Каждый игрок может построить только 1 **Легендарный Небоскрёб** за всю партию.
- ❖ В конце игры 4 Легендарных Небоскрёба могут помочь игрокам разрешить ничью при помощи » → своих высот.



### ◇ ВИДЫ НЕБОСКРЁБОВ

Небоскрёбы могут быть поделены на:

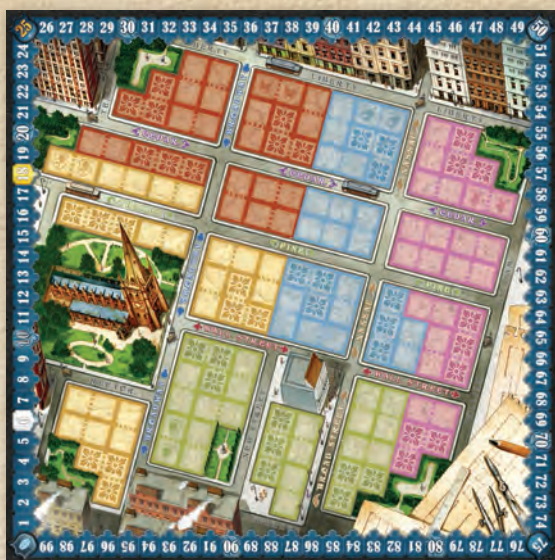
- ❖ 2 типа по форме:
  - «Правильные» небоскрёбы, у которых нарисован кружок на тайле.
  - «Неправильные» небоскрёбы, у которых нарисован многоугольник на тайле.
- ❖ 3 типа по поколению технологий:
  - Бронзовые, Серебряные, Золотые/Легендарные



## ◇ ОКРУГА И УЧАСТКИ

Округа – это цветные зоны на игровом поле. Всего в игре 5 округов: Красный, Синий, Жёлтый, Зелёный и Розовый. Каждый участок в игре принадлежит определённому округу.

Участки бывают 2 видов: участки размером в 2 квадрата и участки размером в 3 квадрата. Для каждого участка земли на игровом поле есть 1 соответствующая ему Карта Участка.




### ПРАВИЛА ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ:

Игрокам придётся строить свои империи с нуля, поэтому они начинают игру без **Стартового Имущества** (поместите его обратно в коробку). Кроме того, достичь порогов Серебряной и Золотой технологий становится труднее.

**Порог Серебряной технологии: 10 очков.**

**Порог Золотой технологии: 25 очков.**

ПРИМЕЧАНИЕ: Небольшие символы на дорожке для подсчёта очков  указывают на эти



### Слова благодарности от автора игры

Графический дизайн на раннем этапе: Сильвен Дюбюк. Тестеры в «Стейк энд Шейк»: Кевин Дж. Нанн, Николас Витек, Джон Айстер, Дэвид Инфортуньо, Лютер Белл Хендрикс V, Даниэль Хардинг, Билл Шерер. Тестеры в сети «Фэйсбук»: Джарек Смит, Люк Лори, Джефф Корнелиус, Сёдзи Макги, Доминик Демилль, Крэйг Воллмар, Хэнк Панетьер, Марк Дрейер, Патрик Сомерс, Андерс Нордстром, Чад Риг, Дэйн Тримбл, Питер Вон, Джордж Хенион, Эрик Саммер, Эрин Халин, Луи Седилло. Хорошие люди из «Поликон»: Мередит Армстронг, Дон Гёбель. Художник Венсан Дютре, так прекрасно ожививший Нью-Йорк. Стефан Морель из «Блю Оранж», который поверил в игру и дал новому автору уникальный шанс, а также много ценных наставлений на последней, решающей стадии разработки. И последняя по счёту, но не по важности, группа тестеров: моя жена Норико и мои дети Сакура, Жан и Момоко, переигравшие столько раз, что не сосчитать. Спасибо вам!



©2015 Blue Orange. New York 1901 и Blue Orange - торговые марки Blue Orange. Игра издана по лицензии Blue Orange, 21 rue thibaut II, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае.

Разработано во Франции.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

## БОНУСНЫЕ КАРТЫ СОРЕВНОВАНИЯ

Если небоскрёб располагается в 2 округах, он учитывается при определении бонуса в обоих из них. Это правило относится ко всем бонусам.

### ► Золотой Магнат

В конце партии игроки получают по **3 очка** за каждый округ, в котором они построили хотя бы 2 **Золотых/Легендарных** небоскрёба.



### ► Главный Архитектор

В конце партии игроки получают **3, 6 или 10 очков**, если у них окажется соответственно 3, 4 или 5+ **неправильных небоскрёбов** (не квадратной и не прямоугольной формы) на игровом поле. На тайлах **неправильные небоскрёбы** обозначены многоугольником вместо круга.



### ► Золотой Престиж

В отличие от остальных соревнований данный бонус игроки зарабатывают **ВО ВРЕМЯ** партии. Когда игрок строит **Золотой/Легендарный** небоскрёб, он получает **1 очко** бонуса за каждый небоскрёб более старого поколения (**Серебряный, Бронзовый** или **Стартовое Имущество**), принадлежащий его соперникам и примыкающий к его новому небоскрёбу **в момент его постройки**. Новый небоскрёб должен касаться уже стоящих небоскрёбов по крайней мере одной стороной, чтобы бонус был засчитан (углы не считаются).



### ► Бронзовый Барон

В конце партии игроки получают **5, 10 или 15 очков**, если у них окажется соответственно 4, 5 или 6 **Бронзовых Небоскрёбов** на игровом поле.



### ► Король Поколения

В конце партии игроки, у которых окажется на игровом поле наибольшее количество небоскрёбов конкретного поколения (Бронзового, Серебряного, Золотого/Легендарного) получают **5 очков** за это поколение (игрок с наибольшим количеством **Бронзовых Небоскрёбов** получает 5 очков, игрок с наибольшим количеством **Серебряных Небоскрёбов** получает 5 очков и т.д.). В случае ничьей данное поколение не приносит дополнительных очков.



## КРАТКАЯ СПРАВКА

В свой ход игрок выбирает один из следующих вариантов:

- ❖ Приобретение земли / Строительство
- ❖ Снос и Перестройка

### 1) ПРИОБРЕТЕНИЕ ЗЕМЛИ / СТРОИТЕЛЬСТВО (СТР. 3)

**а. Приобретение земли:** Если у игрока есть хотя бы 1 доступный **Рабочий**, он **ДОЛЖЕН** выбрать 1 из 4 **Карт Участков**, предлагаемых на **Открытом Рынке**, и положить её на свою **Карту Персонажа**. Затем игрок ставит **Рабочего** на только что приобретённый участок.

**ЗАТЕМ** (по желанию)

**б. Строительство:** Игрок может построить 1 небоскрёб любого поколения технологии (Бронзового, Серебряного или Золотого) из тех, что ему доступны. Небоскрёб может быть построен на одном или на нескольких участках, приобретённых им на **Открытом Рынке**. Игрок получает указанное на **Тайле Небоскрёба** количество очков и возвращает себе **Рабочих**, замещаемых новым зданием. Полученные **Рабочие** сразу же становятся доступными.

**Примечание:** Действие 1б может быть совершено и без приобретения земли, если у игрока нет доступных **Рабочих** в начале его хода.

### 2) СНОС И ПЕРЕСТРОЙКА (СТР. 4)

Игрок убирает все небоскрёбы, попадающие в контур здания, которое он хочет построить. Он также возвращает себе любых своих **Рабочих**, находящихся на участках, на которых будет возведён новый небоскрёб. Новый небоскрёб должен принадлежать более позднему поколению технологии, чем **ВСЕ** здания, снесённые для его постройки. После сноса и перестройки любые участки земли, принадлежащие игроку, **ДОЛЖНЫ** быть хотя бы частично перекрыты новым зданием **ИЛИ** быть при необходимости отмеченными доступным **Рабочим**. Игрок получает указанное на тайле нового небоскрёба количество очков. Игроки не теряют очки при сносе зданий. Снесённые здания возвращаются в коробку с игрой.

**Примечание:** Когда **Участок**, отмеченный **Рабочим**, застраивается, даже частично, этот **Рабочий** возвращается к игроку и становится доступным.

### КОНЕЦ ИГРЫ (СТР. 5)

**Завершение Игры** наступает, когда:

- ❖ У одного из игроков осталось только 4 непостроенных небоскрёба. Он должен сообщить об этом остальным игрокам!
- ❖ Осталось только 3 лежащих лицом вверх **Карты Участков** на **Открытом Рынке** и стопка **Будущего Рынка закончилась**.

Когда наступает **Завершение Игры**, все игроки, кроме того, в чей ход оно только что наступило, разыгрывают свой последний ход. После того, как сделаны последние ходы, игроки переходят к **Итоговому Подсчёту Очков** (стр. 5).