



SZCZĘŚLIWICE WIELKIE

🕒 30' 👤 10+ 👪 2-4

WARIANT RODZINNY

Zawartość

- 30 żetonów monet (20 ×  i 10 × )
- 139 kart:

- 1 **Pierwszy!**



- 66 **budynków**
(3 różne rewersy)



- 5 **Szczęśliwych sklepików**



- 9 **mieszkań**



- instrukcja

- 58 **budynków specjalnych**
(18 dla wariantu rodzinnego
i 40 dla wariantu eksperckiego)



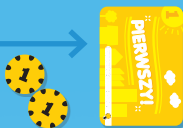
Cel gry

Zdobyc najwięcej punktów szczęścia poprzez zbudowanie najszczęśliwszego miasta. Aby sprawdzić poziom szczęścia miasta, należy pomnożyć liczbę jego mieszkańców 👤 przez liczbę serc ♥ widniejących na kartach.

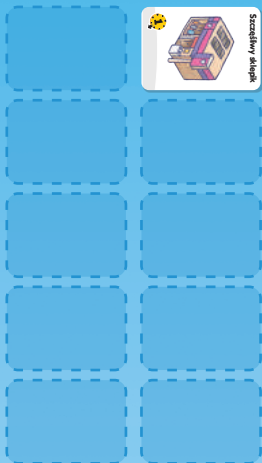


Przygotowanie do gry

- 1** Grę rozpoczyna najszcześniejszy z graczy, biorąc kartę pierwszego gracza, którą zachowuje do końca rozgrywki.



- 2** Gracze kładą wszystkie monety w jednym miejscu, tworząc bank.



OBSZAR CENTRALNY

- 5** W wariancie rodzinnym należy wylosować o **2 karty budynków specjalnych** więcej niż wynosi liczba graczy (np. 5 kart w przypadku gry 3-osobowej) i położyć je stroną z **warunkami** do góry. Pozostałe **budynki specjalne** należy odłożyć do pudełka.

WARUNEK



- 6** Każdy z graczy kładzie przed sobą:
- 2 monety,
 - kartę **Szcześniełego sklepiku awersem do góry**. To pierwsza karta znajdująca się w każdym mieście. Pozostałe karty **Szcześniełych sklepików** należy odłożyć do pudełka.



3

Następnie należy utworzyć obszar centralny na środku stołu. Gracze tasują kolejno 3 talie **budynków** i kładą je awersami do dołu na środku stołu. Wartość każdej karty została opisana na jej rewersie (np. od 1 do 3 monet dla kart z 1. talii).



4

W pobliżu talii **budynków** należy umieścić 3 talie **mieszkań** składające się z takich samych kart. W każdej z tych talii powinno być o **1 kartę mniej niż wynosi liczba graczy** (np. po 2 karty w talii w przypadku gry 3-osobowej).

stosy kart odrzuconych




O liczbie graczy:

- **Mieszkania.** W każdej talii powinno być o 1 kartę mniej niż wynosi liczba graczy.
- **Budynki specjalne.** Należy wylosować o 2 karty więcej niż wynosi liczba graczy.

3

Przebieg gry

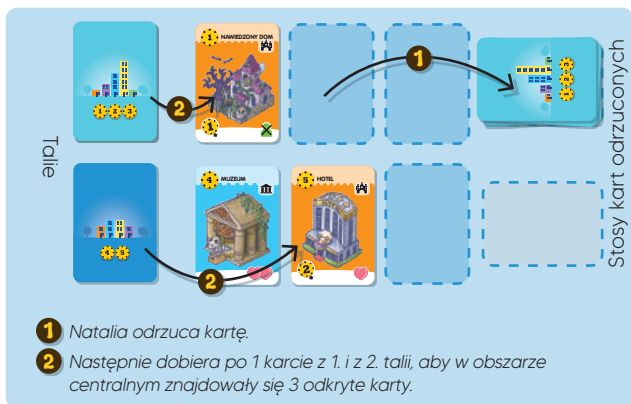
A. Faza dochodów

Wszyscy gracze **równocześnie** otrzymują pieniądze z banku. Kwota, którą pobierają, to suma dochodów  określonych na dole kart w ich miastach (np. w 1. rundzie każdy gracz otrzymuje po 1 monecie za **Szczęśliwy sklepik**).

B. Faza akcji

Począwszy od pierwszego gracza runda przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W czasie swojej tury gracz wykonuje kolejno następujące czynności:

- 1** MOŻE odrzucić JEDNĄ z odkrytych kart **budynków**, które znajdują się w obszarze centralnym (w 1. rundzie nie ma tam żadnych odkrytych kart). Wszystkie 3 stosy kart odrzuconych należy układać awersami do dołu. Graczom nie wolno ich podglądać.
- 2** MUSI zadbać o to, aby w obszarze centralnym znajdowały się 3 odkryte karty. W tym celu kolejno odkrywa po 1 wierzchniej karcie z wybranych 3 talii **budynków**. Uwaga! Jeśli któraś talia się wyczerpie, należy potasować odpowiedni stos kart odrzuconych i stworzyć nową talię.



3 MUSI wykonać 1 z 3 poniższych akcji:

- kupić 1 z 3 odkrytych kart leżących w obszarze centralnym,
- kupić kartę **mieszkania**,
- zrezygnować z opcji zakupu i pobrać monetę z banku.

Aby kupić kartę, gracz musi zapłacić do banku koszt wskazany w jej górnej części. Kupioną kartę kładzie w swoim mieście, tworząc od lewej do prawej rząd 5 kart. Gdy go zapełni, tworzy pod nim kolejny rząd.

Uwaga! Gracz nie może mieć 2 kart o tej samej nazwie.

4 Gracz MOŻE również dobrać kartę **budynku specjalnego**, jeśli jest dostępna i jeśli gracz spełnia podany na niej warunek. Dobraną kartę należy umieścić w mieście stroną z nazwą do góry.

- Na górze karty **budynku specjalnego** znajduje się warunek. Wskazuje liczbę i kolor kart, które gracz musi mieć w swoim mieście. Warunek musi zostać spełniony w danej rundzie albo w którejś z wcześniejszych.
- Gracz może dobrać w czasie rozgrywki **tylko 1 kartę budynku specjalnego**.
- Dochód pokazany na kartach należy zliczać w każdej fazie dochodów. Natomiast mieszkańców i serca podlicza się na koniec gry.





3 Natalia kupuje **Muzeum** za 4 monety.

4 W ten sposób spełnia warunek wymarzonego **Studia filmowego**.



Koniec gry

Gdy któryś z graczy umieści w swoim mieście 10. kartę miasta (wliczając w to kartę **budynku specjalnego**), pozostali gracze do-
kańczają ostatnią rundę, kończąc na osobie siedzącej z prawej
strony pierwszego gracza.

Uwaga! W żadnym wypadku nie można umieścić w mieście 11.
karty – nawet jeśli to **budynek specjalny**.

Gracze sprawdzają, jaki poziom szczęścia prezentują zbudowane
przez nich miasta. W tym celu mnożą liczbę symboli mieszkań-
ców  przez liczbę symboli serc  (pamiętając o tym, aby przed
mnożeniem odjąć 1 za każde przekreślone serce lub przekreślone-
go mieszkańca). Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów
szczęścia. W razie remisu wygrywa ten z graczy, który ma najwię-
cej monet (pieniądze szczęścia nie dają, ale mogą pomóc!).



$$5 \text{ } \times (9-1) \text{ } = 40 \text{ punktów szczęścia.}$$

Dobre rady

- ➔ Na końcu instrukcji znajduje się podsumowanie zasad – warto z niego skorzystać.
- ➔ Na początku gry opłaca się gromadzić żetony monet. Brak pieniędzy może znacząco spowolnić graczy.
- ➔ Kolory i wysokość budynków na rewersach kart **budynków** wskazują, ile kart danego koloru znajduje się w każdej z talii (1 piętro to 2 karty).
- ➔ Zielone karty służą do przyciągania mieszkańców, a pomarańczowe – do zdobywania serc.
- ➔ Wariant dla młodszych graczy: zamiast mnożyć liczbę mieszkańców przez liczbę serc, można zsumować obie liczby.

WARIANT EKSPERCKI

Doświadчени gracze mogą podczas przygotowania do gry wprowadzić poniższe modyfikacje:

- 1 Użyć czerwonych kart **budynków specjalnych z wariantu eksperckiego** zamiast kart **budynków specjalnych z wariantu rodzinnego**.
- 2 Użyć kolorowych stron kart **Szczęśliwych sklepików**. Po dobraniu kart **budynków specjalnych** należy umieścić 5 kart **Szczęśliwych sklepików** na środku stołu kolorową stroną do góry. Ostatni gracz (osoba siedząca po prawej stronie pierwszego gracza) jako pierwszy wybiera dla siebie kartę **Szczęśliwego sklepiku**. Następnie kolejni gracze przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara wybierają po 1 kartę. Tym samym pierwszy gracz (który podczas rozgrywki rozpoczyna rundy) jako ostatni dobiera kartę **Szczęśliwego sklepiku**.



Karty **Szczęśliwych sklepików** mają różne kolory, których posiadanie w mieście stanowi warunek budowy rozmaitych budynków specjalnych.



Budynki specjalne z wariantu eksperckiego.

Nie wiecie, do czego służą budynki specjalne? Zajrzyjcie do sekcji często zadawanych pytań (FAQ) na stronie: <http://www.cocktailgames.com/en/game/happy-city/>

rebel



Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Inne gry, które Was uszczęśliwią, znajdziecie na:
www.cocktailgames.com
facebook.com/jeux.cocktailgames



PRZYDATNE INFORMACJE

Przygotowanie do gry

- **Mieszkania.** W każdej talii powinno być o 1 kartę mniej niż wynosi liczba graczy.
- **Budynki specjalne.** Powinno być o 2 karty więcej niż wynosi liczba graczy.
- Dla każdego z graczy: 1 **Szczęśliwy sklepik** i  .





Podsumowanie zasad gry

A. Faza dochodów

Gracze równocześnie pobierają sumę swoich  z banku.

B. Faza akcji

W czasie swojej tury gracz:

- 1 (Opcjonalnie) **odrzuca 1 kartę z obszaru centralnego.**
- 2 **Uzupełnia karty w obszarze centralnym do 3.**
- 3 • **Kupuje 1 kartę budynku z obszaru centralnego**    **ALBO**
• **Kupuje 1 mieszkanie**    **ALBO**
• **Nie kupuje niczego i pobiera 1 monetę** .
- 4 (Opcjonalnie) **bierze 1 budynek specjalny**
(maksymalnie po 1 na gracza).

Koniec gry

Gdy któryś z graczy będzie ma przed sobą 10 kart, należy dokończyć rundę i zakończyć grę.

POZIOM SZCZĘŚCIA =  **×** 

Uwaga! W mieście tego samego gracza nie mogą znajdować się 2 karty o takiej samej nazwie.