

VIOLA KIJOWSKA I MARCIN ROPKA

SOLAR CITY

SOLARPUNKOWA GRA PLANSZOWA

INSTRUKCJA

JEST ROK 2065

W wyniku nieobliczalnych działań globalnych, technokratycznych korporacji, powiązanych skomplikowaną siecią zależności z największymi światowymi potęgami, środowisko naturalne ulega skrajnej degradacji. Ekosystem planety załamał się. Ludzkość doświadczyła wyzysku, głodu, chorób, zamieszek i krwawych wojen o kurczące się resztki zasobów. Populacja planety zmniejszyła się o połowę. Idee turbokapitalizmu i globalnej technokracji upadły. Dotychczasowe sojusze rozpadły się, narody zbankrutowały i straciły rację bytu. Pozostali przy życiu zaczęli tworzyć mniejsze, bardziej egalitarne społeczności o plemiennym charakterze. Ludzkość reprezentowana przez proekologiczne korporacje rozpoczęła trudny i powolny proces odbudowy cywilizacji. Rozpoczął się wyścig, w którym stawką jest ocalenie Ziemi.

Przyłącz się do Solarnej Rewolucji i zbuduj miasto przyszłości!



IUVI
GAMES

WPROWADZENIE

Witamy w grze Solar City. Wasze zadanie to zbudowanie miasta przyszłości. Będziecie wznosić potężne, przynoszące rozmaite zyski **Wieżowce** i budować poprawiające infrastrukturę miasta **Obiekty Publiczne**. Możecie też zamienić wasze Wieżowce w ultranowoczesne generatory energii: instalować ogniwa fotowoltaiczne czy tworzyć inteligentne systemy zarządzania wodą, tym samym zmieniając Wieżowce w **Podniebne Ogrody**.

Kiedy gracz rozbudowuje miasto, jednocześnie aktywuje jego część i czerpie z niej **profity**. Tylko mądre planowanie i efektywne wykorzystanie możliwości płynących z nowoczesnych rozwiązań architektonicznych może pomóc oczyścić środowisko i przywrócić miastu równowagę. Zwracaj uwagę na działania konkurencji, ponieważ ich plany rozbudowy mogą pokrzyżować twoje. Sukces będzie mierzony w zgromadzonych aktywach, zwanych **Punktami Solarnymi**. Wygra ten, kto zgromadzi ich najwięcej!

ZAWARTOŚĆ

1 plansza główna



4 zastanki gracza



4 plansze Miasta



1 plansza trybu solo



81 żetonów E-kredytów



75 żetonów Punktów Solarnych



162 dwustronne kafle Budynków



54 kafle Obiektów Publicznych



18 typów po 9 kopii każdy
(awers - Wieżowiec / rewers - Podniebny Ogród)

27 typów po 2 kopie każdy

18 kart Budynków



32 znaczniki aktywacji



4 znaczniki Wieżowców



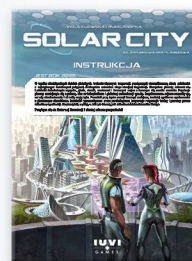
1 znacznik rundy



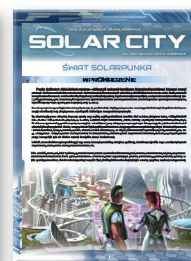
4 znaczniki Podniebnych Ogródów



Instrukcja



Przewodnik po świecie Solar City



Nasze gry są pakowane ze szczególną starannością. Jeśli jednak zauważysz, że w Twoim egzemplarzu brakuje jakiegoś elementu, skontaktuj się z nami, wysyłając e-maila na adres: games@iuvl.pl.

PRZYGOTOWANIE

1. Rozdajcie każdemu graczowi:

- A** 1 planszę Miasta w wybranym kolorze. Połóżcie ją przed sobą.
- B** 1 znacznik Wieżowca i 1 znacznik Podniebnego Ogrodu. Znaczniki połóżcie na planszy Miasta na początku właściwych torów (odpowiednio na i).
- C** 8 znaczników aktywacji. Połóżcie je obok planszy Miasta.
- D** 1 zasłonkę gracza w wybranym kolorze. Za zasłonką będziecie gromadzić wszystkie zdobyte żetony E-kredytów i Punktów Solarnych .



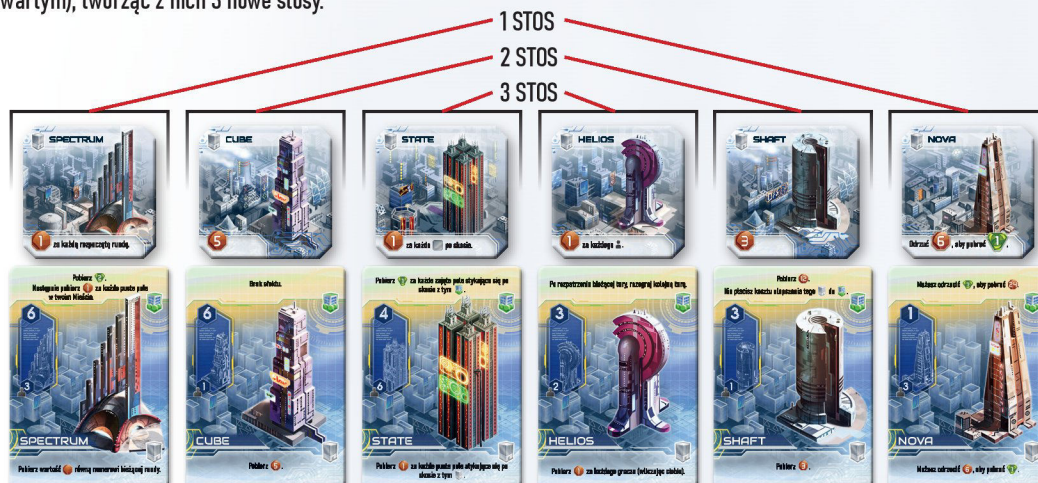
Uwaga: Jeżeli gracie w mniej niż 4 osoby, odłóżcie nieużywane plansze Miasta, zasłonki gracza i znaczniki z powrotem do pudełka. Nie będą potrzebne.

- 2. Połóżcie **planszę główną** na środku obszaru gry. Umieściecie **figurkę rundy** na pierwszym polu toru rund.
- 3. Połóżcie wszystkie żetony **E-kredytów** , żetony **Punktów Solarnych** i żetony **Pożyczki** na środku obszaru gry, obok planszy głównej. W ten sposób stworzycie **pulę zasobów**.
- 4. Potasujcie wszystkie dostępne **karty Budynków**. Wylosujcie 6 z nich, a pozostałe odłóżcie do pudełka. Wylosowane karty ułóżcie w kolejności od największej do najmniejszej wartości (duża cyfra w lewym górnym rogu karty). Jeżeli dwie lub więcej wylosowanych kart posiada taką samą wartość, połóżcie je obok siebie w dowolnej kolejności.
- 5. Wyciągnijcie z pudełka **kafle Budynków**, które odpowiadają wylosowanym kartom (tylko te kafle będą Wam potrzebne w tej rozgrywce). Jeśli gracie na mniej niż 4 osoby, część kafli odłóżcie z powrotem do pudełka.

Liczba graczy			
Kafle Budynków	Odłóżcie po 4 kafle każdego Budynku	Odłóżcie po 2 kafle każdego Budynku	Użyjcie wszystkich 9 kafli każdego Budynku

Następnie połóżcie kafle w osobnych stosach nad odpowiadającymi im kartami. W każdym stosie powinny być kafle jednego typu. Upewnijcie się, że wszystkie kafle ułożone są stroną z Wieżowcem do góry.

6. Przygotowane w poprzednim kroku stosy kafli Budynków połączcie ze sobą w sposób pokazany na ilustracji poniżej (tj. pierwszy z ostatnim, drugi z piątym, trzeci z czwartym), tworząc z nich 3 nowe stosy.



Każdy z trzech nowo utworzonych stosów dokładnie przetasujcie i umieściecie kolejno nad planszą główną w miejscach z wcięciami (stroną z Wieżowcem do góry) – w ten sposób utworzycie **pulę dobierania Wieżowców**. Karty Budynków połóżcie powyżej puli dobierania Wieżowców.

7. Weźcie wszystkie dostępne kafle **Obiektów Publicznych** , potasujcie je i losowo dobierzcie:

Liczba graczy	2	3	4
Kafle Obiektów Publicznych	Dobierzcie 10 kafli	Dobierzcie 14 kafli	Dobierzcie 18 kafli

Z wylosowanych kafli utwórzcie **zakryty stos** i umieśćcie go obok planszy głównej. Następnie odkryjcie 3 kafle z wierzchu stosu i ułóżcie je **odkryte** pod planszą w miejscach z wcięciami – jest to **pula dobierania Obiektów Publicznych**.

8. Wybierzcie pierwszego gracza. Zostaje nim osoba, która ostatnio przyczyniła się do poprawy środowiska naturalnego. Następnie zaczynając od tego gracza i w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, weźcie z puli odpowiednią wartość **E-kredytów** . Pobrane żetony połóżcie za swoimi zastonkami.

Liczba graczy	2	3	4
na początku gry	pierwszy gracz: 6 drugi gracz: 9	pierwszy gracz: 6 drugi gracz: 9 trzeci gracz: 12	pierwszy gracz: 6 drugi gracz: 9 trzeci gracz: 12 czwarty gracz: 15

Przykład: przygotowanie do gry na 3 osoby.



ELEMENTY GRY

Plansza Miasta

Plansza Miasta przedstawia przestrzeń miejską, którą w trakcie rozgrywki będziecie zabudowywać. Miasto składa się z **16 pól** i podzielone jest na rzędy (1-4) i kolumny (A-D). Dla każdego pola można więc wyznaczyć współrzędne, na przykład: **2A**.

- **Puste pole** to takie pole na planszy Miasta, na którym nie znajduje się żaden kafel (Wieżowca, Podniebny Ogród lub Obiektu Publicznego). Na końcu gry za każde puste pole na planszy gracz traci .

Uwaga: Efekty niektórych kafli z dodatków pozwalają kłaść na pustych polach żetony i znaczniki. Takie pola nadal uważa się za puste.

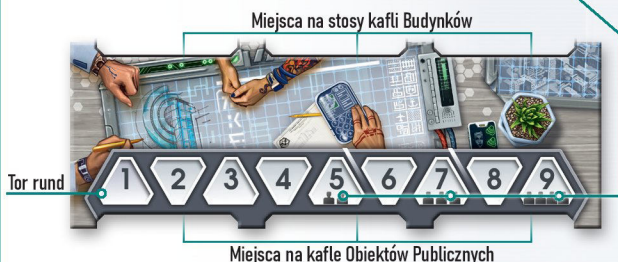
- **Zajęte pole** to takie pole na planszy Miasta, na którym znajduje się kafelek (Wieżowca, Podniebny Ogród lub Obiektu Publicznego).
- **Sąsiadujące pole** to pole stykające się z innym polem bokiem (pionowo lub poziomo). Pola stykające się po skosie nie są uznawane za sąsiadujące.

Uwaga: Wszystkie kafle na planszy Miasta powinny być układane w taki sposób, aby ich ilustracja i tekst były skierowane w stronę gracza. Na polu Miasta może znajdować się maksymalnie 1 kafelek.



Plansza Główna

Plansza główna porządkuje kafle używane w danej rozgrywce oraz służy do oznaczania rozegranych rund. W zależności od liczby graczy, rozgrywka trwa odpowiednio 5, 7 lub 9 rund.



Karty Budynków

Karta Budynku określa sposób działania danego typu budynku. Opisuje efekt aktywacji Wieżowca i efekt ulepszenia go do Podniebnego Ogrodu. Cyfry w lewej części karty używane są podczas przygotowania do gry (odpowiednio dla trybu wieloosobowego i trybu solo).



Kafle

Kafelek Budynku jest dwustronny. Awers przedstawia ultranowoczesny Wieżowiec, który w momencie aktywacji przynosi określone profity, zazwyczaj w postaci .

Na rewersie znajduje się Podniebny Ogród, który jednorazowo przynosi zyski, zazwyczaj w postaci , otrzymywane podczas ulepszenia budynku.

Budowa budynku przebiega dwuetapowo. Najpierw należy zbudować Wieżowiec, a dopiero potem można ulepszyć go do Podniebnego Ogrodu.



Kafelek Obiektu Publicznego przedstawia obiekt użyteczności publicznej, który wpływa na lepsze funkcjonowanie Miasta. Niektóre z nich działają jednorazowo w momencie budowy, inne zaś wymagają spełnienia określonych warunków.



E-kredyty i Punkty Solarne

Za każdym razem, gdy pobierasz  albo , weź je z puli zasobów ogólnych i umieść za swoją zastonką.

Uwaga: Efekty niektórych kafli z dodatków pozwalają pobierać żetony od innych graczy.

Za każdym razem, gdy płacisz za pomocą  albo tracisz , odtóż je ze swojej puli do puli zasobów ogólnych.

W dowolnym momencie możesz wymienić nominały posiadanych przez siebie  bądź , na inne nominały, zachowując tę samą wartość wymienianych żetonów.

Uwaga: Pula zasobów (czyli ,  i ) jest nieograniczona. Jeśli zabraknie żetonów danego typu, możecie użyć w ich zastępstwie dowolnych innych elementów.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka w **Solar City** składa się z rund podzielonych na tury poszczególnych graczy.

Rozpoczyna pierwszy gracz, a po nim swoje tury rozgrywają pozostali gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Koniec rundy następuje po zakończeniu tury gracza, w której gracz dołożył ostatnie, ósme znaczniki na swoje plansze Miasta.

Kontynuujecie rozgrywkę do momentu, gdy rozegracie odpowiednią liczbę rund LUB gdy dowolny z graczy dołoży kafel na ostatnie puste pole na swojej planszy Miasta. Szczegółowe informacje na temat zakończenia gry można znaleźć na stronie 9.

Tura gracza:

W swojej turze musisz wykonać jedną spośród trzech poniższych akcji:

- Budowa Wieżowca ,
- Budowa Obiektu Publicznego ,
- Ulepszenie Wieżowca  do Podniebnego Ogrodu .

Wykonanie akcji jest obowiązkowe i zazwyczaj wiąże się z wydaniem pewnej liczby  ze swojej puli. Jeśli nie masz wystarczającej liczby , aby opłacić pełny koszt akcji, **musisz zaciągnąć pożyczkę**.

Żetony Pożyczki

W dowolnym momencie gry możesz zaciągnąć lub spłacić pożyczkę (jedną lub więcej). Nie jest to traktowane jako akcja.

- Za każdą pożyczkę, którą zaciągasz, pobierz z puli zasobów 1 żeton Pożyczki oraz .
- Za każdą spłaconą pożyczkę, odrzuć do puli zasobów  oraz 1 żeton Pożyczki.
- Za każdy niespłacony żeton Pożyczki na końcu gry, tracisz .

Przykład: Karol chce wybudować Wieżowiec. Potrzebuje . Ponieważ nie ma żadnych  w swojej puli, zaciąga pożyczkę. Karol bierze z puli 2 żetony Pożyczki i . Płaci  za wybudowanie Wieżowca, a  pozostawia w swojej puli. Jeśli Karol nie spłaci zaciągniętej pożyczki, to na końcu gry, za posiadanie dwóch takich żetonów straci aż .

AKCJA: BUDOWA WIEŻOWCA

Ta akcja pozwala umieścić na planszy Miasta Wieżowiec. Aby ją przeprowadzić, wykonaj kolejno opisane poniżej czynności:

1. Wybierz Wieżowiec i wskaż jego miejsce budowy

Pobierz jeden kafelek z wierzchu stosu w puli dobierania Wieżowców. Zwykle będziesz mógł wybierać spośród trzech kafli, chyba że któryś ze stosów uległ wyczerpaniu (takich stosów nie uzupełnia się). Następnie wskaż **puste pole** na swojej planszy Miasta, na którym chcesz wybudować ten Wieżowiec. Jeśli na tym polu znajdują się jakieś żetony, przenieś je najpierw do swojej puli (tak pozyskane  możesz od razu wydać na opłacenie kosztu budowy).

Uwaga: Możesz mieć kilka Wieżowców tego samego typu na swojej planszy Miasta.

2. Zapłać koszt budowy

Zanim umieścisz Wieżowiec na planszy, musisz zapłacić koszt jego budowy. Zapłać  za każdy posiadany Wieżowiec w Mieście – w tym celu policz, ile masz Wieżowców na planszy lub sprawdź pozycję znacznika na torze Wieżowców.

Uwaga: Koszt budowy pierwszego Wieżowca wynosi .

3. Wybuduj Wieżowiec

Położ kafelek Wieżowca na wcześniej wybranym polu na swojej planszy. Następnie przesun znacznik Wieżowca na torze Wieżowców o 1 pozycję w górę – w ten sposób zaznacza się liczbę posiadanych Wieżowców i koszt budowy kolejnego.

4. Aktywuj Miasto (jeśli to możliwe)

Umieść znacznik aktywacji w rzędzie albo kolumnie, w których wybudowałeś Wieżowiec. Wsuń go w odpowiednie wycięcie na planszy. Następnie możesz aktywować Miasto (patrz strona 7). Pozostali gracze także kładą na swoich planszach Miasta znaczniki aktywacji na tym samym polu co ty, jednak **nie aktywują swoich Miast**. W ten sposób blokują sobie możliwość aktywacji danego rzędu lub kolumny do końca bieżącej rundy. Jest to kluczowy element strategii w Solar City. Jeśli nie możesz dołożyć znacznika aktywacji do rzędu ani kolumny (oba pola aktywacji są zajęte), twoja tura natychmiast dobiega końca – nie aktywujesz Miasta.

AKTYWACJA MIASTA

W trakcie gry będziesz aktywował swoje Miasto wielokrotnie. Zwykle Miasto aktywujesz, gdy w swojej turze kładziesz na planszy Miasta znacznik aktywacji. Aktywowany jest tylko ten rząd lub kolumna, przy której umieścisz znacznik, oraz wszystkie znajdujące się tam Wieżowce. **Podniebne Ogrody oraz Obiekty Publiczne nie są aktywowane.** Rozpatrz efekty aktywowanych Wieżowców w dowolnej kolejności. Możesz tego nie robić, choć zwykle nie jest to opłacalne. Szczegółowy opis działania budynków znajduje się w *Przewodniku po świecie Solar City*.

Przykład: W swojej turze Ewa wykonuje akcję budowy Wieżowca. Wybiera Wieżowiec HIVE z puli dobierania z zamiarem położenia go na pustym polu 2A i płaci jego koszt. Ponieważ ma w swoim Mieście 4 wybudowane Wieżowce, płaci 4.

Następnie Ewa kładzie kafel Wieżowca HIVE na swojej planszy Miasta, po czym przesuwa znacznik na torze Wieżowców o 1 pole w górę. Ponieważ pola aktywacji w rzędzie 2 oraz kolumnie A nie są zajęte, może wybrać dowolne z nich i umieścić tam znacznik aktywacji. Ewa wybiera rząd 2, kładzie w odpowiednim wycięciu na planszy znacznik aktywacji i aktywuje Miasto.



Ewa aktywuje kolejno każdy z Wieżowców leżących w rzędzie 2 (w dowolnej kolejności). Najpierw pobiera 2 za Wieżowiec HIVE (bo w aktywowanym rzędzie posiada tylko jedno puste pole), a następnie 5 za Wieżowiec CUBE. Mimo, że w rzędzie 2 znajduje się ponadto Podniebny Ogród HIVE, Ewa nie bierze go pod uwagę, ponieważ Podniebne Ogrody nie podlegają aktywacji. Dzięki aktywacji Miasta Ewa zarobiła aż 7. Na koniec tury Ewy, wszyscy pozostali gracze muszą położyć znacznik aktywacji w rzędzie 2 na swoich planszach, ale nie aktywują swoich Miast.



Znacznik Aktywacji

Za każdym razem, gdy dowolny gracz aktywuje Miasto, pozostali gracze muszą pamiętać o dołożeniu swojego znacznika na planszę. Jeżeli w swojej turze gracz nie aktywował Miasta, nikt nie dokłada znaczników aktywacji. Gracze mogą się nawzajem kontrolować i sprawdzać, czy każdy ma na swojej planszy Miasta tyle samo znaczników na tych samych polach aktywacji.

AKCJA: BUDOWA OBIEKTU PUBLICZNEGO

Ta akcja pozwala umieścić na planszy Miasta Obiekt Publiczny. Aby ją przeprowadzić, wykonaj kolejno opisane poniżej czynności:

1. Wybierz Obiekt Publiczny i wskaż jego miejsce budowy

Pobierz jeden kafel z puli dobierania Obiektów Publicznych. Zwykle będziesz mógł wybierać spośród trzech odkrytych kafli, chyba że stos dobierania uległ wyczerpaniu (nie uzupełnia się go). Jeśli na kafli znajdują się jakieś żetony, dotóż je do swojej puli. Następnie wskaż **puste pole** na swojej planszy, na którym chcesz wybudować ten Obiekt Publiczny. Jeśli na tym polu znajdują się jakieś znaczniki albo żetony, przenieś je najpierw do swojej puli. Następnie uzupełnij pulę dobierania, odkrywając nowy Obiekt Publiczny z zakrytego stosu kafli. Jeśli stos Obiektów Publicznych jest wyczerpany, pomij ten krok.

Uwaga: Możesz mieć więcej niż jeden taki sam Obiekt Publiczny na swojej planszy Miasta.

2. Zapłać koszt budowy

Koszt budowy Obiektu Publicznego jest stały i wynosi 6 za każdy budynek (bez względu na liczbę Obiektów Publicznych w twoim Mieście).

3. Wybuduj Obiekt Publiczny

Połącz kafel Obiektu Publicznego na wcześniej wybranym polu na swojej planszy.

4. Aktywuj Miasto (jeśli to możliwe)

Umieść znacznik aktywacji w rzędzie albo kolumnie, w których wybudowałeś Obiekt Publiczny. Wsuń go w odpowiednie wycięcie na planszy. Następnie możesz aktywować Miasto (patrz powyżej). Pozostali gracze także kładą na swoich planszach Miasta znaczniki aktywacji na tym samym polu co ty, jednak **nie aktywują swoich Miast**.

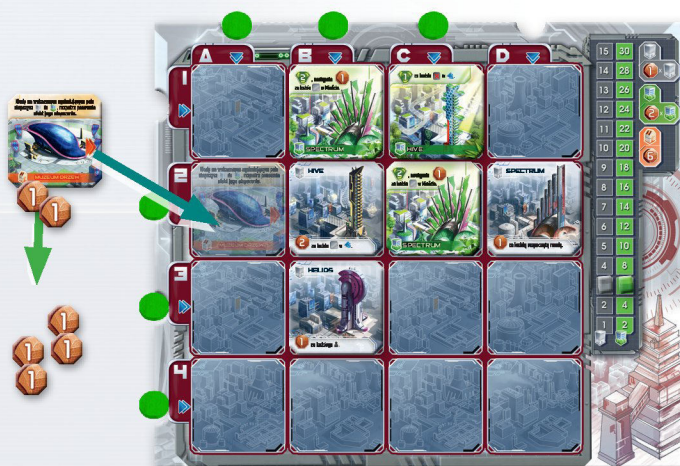
Jeśli nie możesz dołożyć znacznika aktywacji do rzędu ani kolumny (oba pola aktywacji są zajęte), twoja tura natychmiast dobiega końca - nie aktywujesz Miasta.

Korzystaj z możliwości wybudowanych Obiektów Publicznych

Reguła Obiektu Publicznego zaczyna działać natychmiast po umieszczeniu kafela na planszy. Zwykle dotyczy ona tylko twojego Miasta, może się jednak zdarzyć, że niektóre z kafli będą działały także na Miasta innych graczy. Niektóre z obiektów dają efekt stały, inne działają po spełnieniu określonych warunków. Informacja o tym, kiedy i jak możesz korzystać z Obiektów Publicznych, znajduje się w *Przewodniku po świecie Solar City*.

Przykład: Ewa w swojej turze postanawia wybudować Obiekt Publiczny. Wybiera kafel Muzeum Drzew, na którym znajdują się 2 i zabiera je do swojej puli. Następnie uzupełnia pulę dobierania, odkrywając nowy kafel ze stosu Obiektów Publicznych.

Na początku swojej tury Ewa miała jedynie 4, jednak dodatkowe 2, które właśnie pobrała z Muzeum Drzew, pozwolą jej zapłacić koszt budowy tego obiektu. Płaci za wybrany kafel 6 – czyli tyle, ile w tej chwili posiada – po czym kładzie go na polu 2A swojej planszy. Ewa nie może aktywować Miasta, ponieważ zarówno rząd 2, jak i kolumna A posiadają znaczniki aktywacji. Tura Ewy dobiega końca.



Uwaga: Kiedy budujesz Wieżowiec lub Obiekt Publiczny w miejscu, które nie umożliwia dotożenia do planszy znacznika aktywacji, nie aktywujesz Miasta. Opóźniasz w ten sposób moment zakończenia rundy, co ma strategiczne znaczenie dla wyznaczenia gracza rozpoczynającego kolejną rundę gry.

AKCJA: ULEPSZENIE WIEŻOWCA DO PODNIEBNEGO OGRODU

Ta akcja pozwala ulepszyć znajdujący się na twojej planszy Wieżowiec do Podniebnego Ogrodu. Aby ją przeprowadzić, wykonaj kolejno opisane poniżej czynności:

1. Wskaż Wieżowiec na swojej planszy Miasta

Wskaż Wieżowiec na swojej planszy, który chcesz ulepszyć do Podniebnego Ogrodu. **Wolno ci ulepszyć jedynie taki Wieżowiec, który pozwala na aktywację Miasta.** Jeżeli na kaflu tego Wieżowca znajdują się jakieś żetony, pobierz je do swojej puli.

2. Zapłacić koszt ulepszenia

Zanim ulepszysz Wieżowiec do Podniebnego Ogrodu, musisz zapłacić koszt jego ulepszenia. Zapłacić 2 za każdy posiadany Podniebny Ogród – w tym celu policz, ile masz Ogródów na planszy lub sprawdź pozycję znacznika na torze Podniebnych Ogródów.

Uwaga: Koszt ulepszenia pierwszego Wieżowca do Podniebnego Ogrodu wynosi 0.

3. Rozpatrzyć efekt ulepszenia Podniebnego Ogrodu

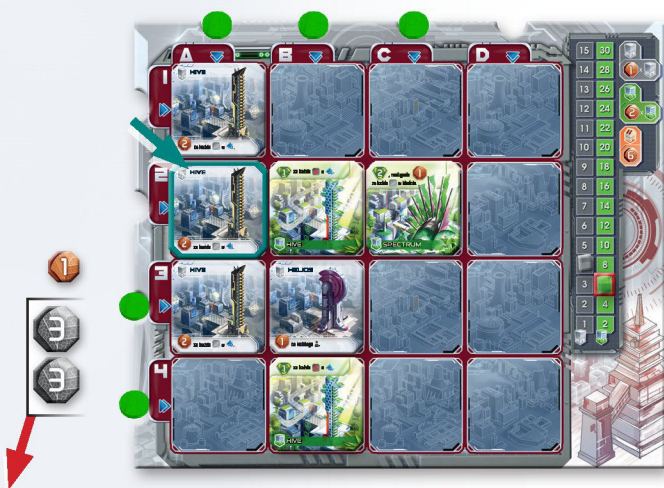
Odwroć wybrany Wieżowiec na stronę z Podniebnym Ogiem i rozpatrzyć efekt jego ulepszenia. Zwróć uwagę, że efekt jest jednorazowy i działa on natychmiast. Możesz zrezygnować z rozpatrzenia efektu ulepszenia, ale pamiętaj, że później nie będziesz mógł już z niego skorzystać. Następnie przesuń znacznik Podniebnego Ogrodu o 1 pozycję na torze w górę, a znacznik Wieżowca o 1 pozycję w dół.

4. Aktywuj Miasto

Umieść znacznik aktywacji w rzędzie albo kolumnie, w których ulepszyłeś Wieżowiec do Podniebnego Ogrodu. Wsuń go w odpowiednie wycięcie na planszy. Następnie możesz aktywować Miasto (patrz strona 7). Pozostali gracze także kładą na swoich planszach Miasta znaczniki aktywacji na tym samym polu co ty, jednak **nie aktywują swoich Miast**.

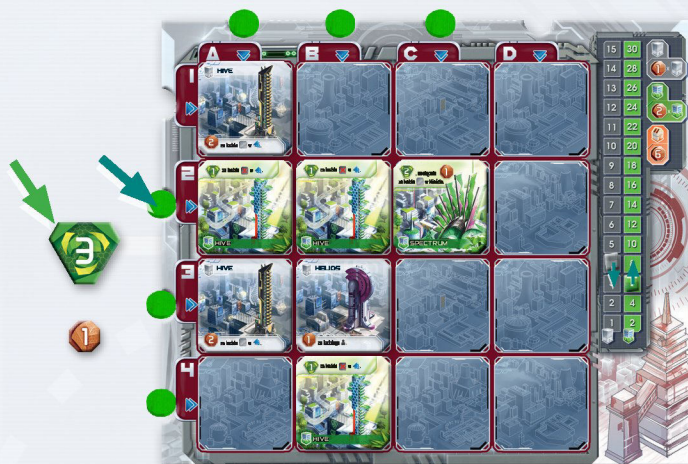
Przykład: Ewa w swojej turze postanawia ulepszyć Wieżowiec do Podniebnego Ogrodu. Posiada cztery Wieżowce, ale tylko dwa z nich – na polach 1A i 2A – mogą być ulepszone w tej rundzie do Podniebnego Ogrodu. Pozostałe dwa Wieżowce znajdują się na polach leżących w rzędach i kolumnach, które mają już znaczniki aktywacji. Ewa decyduje się na ulepszenie Wieżowca HIVE, który znajduje się na polu 2A.

Ponieważ Ewa posiada już 3 Podniebne Ogrody, koszt ulepszenia kolejnego wynosi 6. Ewa płaci odpowiednią sumę do puli zasobów, a następnie odwraca Wieżowiec HIVE na stronę Podniebnego Ogrodu i rozpatruje efekt jego ulepszenia. W tej akcji otrzymuje 3 za zajęte pola w rzędzie 2, który będzie aktywowany (Ewa planuje właśnie tam umieścić znacznik aktywacji).



Przykład (cd.): Następnie przesuwaj znaczniki Wieżowca i Podniebnego Ogrodu na odpowiednich torach planszy Miasta. Teraz Ewa kładzie znacznik aktywacji w rzędzie 2 i aktywuje Miasto. Ewa nie otrzymuje żadnych profitów, bo w aktywowanym rzędzie nie posiada Wieżowców. Pozostali gracze też kładą znacznik aktywacji na polu aktywacji w rzędzie 2 na swoich planszach, ale nie aktywują Miast. Tura Ewy dobiegła końca.

Uwaga: Koszt budowy (Wieżowca lub Podniebnego Ogrodu) i koszt ulepszenia mogą ulec zmianie w wyniku działania innych kaflów.



KONIEC RUNDY

Runda kończy się po zakończeniu tury, w której gracz dołożył ostatnie, ósme znaczniki aktywacji na swoje plansze Miasta.

Uwaga: Jeżeli zakończona właśnie runda była ostatnią w grze, przejdźcie od razu do zakończenia gry.

Nim rozpoczniecie kolejną rundę, wykonajcie następujące czynności:

1. Rozpatrzyć te zdolności posiadanych Obiektów Publicznych, które działają na koniec rundy.
2. Usunąć znaczniki aktywacji z rzędów i kolumn swoich plansz Miasta i odłożyć je na bok.
3. Połóżcie po 2 z puli zasobów na każdym Obiekcie Publicznym w puli dobierania. Jeśli na kaflu Obiektu Publicznego znajduje się już 6, połóżcie na nim 1 zamiast kolejnych 6.
4. Przesuńcie figurkę rundy na planszy głównej o jedno pole do przodu.

Kolejną rundę rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie gracza, który zakończył poprzednią rundę.

ZAKOŃCZENIE GRY

Rozgrywka w Solar City może zakończyć się na jeden z dwóch sposobów:

- Gdy rozegrana zostanie określona liczba rund. W zależności od liczby graczy jest to:

Liczba graczy			
Liczba rund do rozegrania	5	7	9

- Po zakończeniu tury gracza, który dołożył kafel na ostatnie puste pole na swojej planszy Miasta. W takiej sytuacji rozgrywka natychmiast dobiega końca (nie rozpatruje się efektu końca rundy). W rzadkim przypadku, gdy gracz w swojej turze zbuduje Wieżowiec lub Obiekt Publiczny na ostatnim pustym polu na planszy i jednocześnie aktywuje Miasto, dokładając na planszę ostatni, ósmy znacznik aktywacji (tym samym kończąc rundę), należy najpierw rozpatrzyć efekt końca rundy, a następnie przejść do zakończenia gry.

PUNKTACJA

Przed podliczeniem końcowych wyników gracze mają ostatnią szansę, by spłacić dowolną liczbę pożyczek zaciągniętych w trakcie rozgrywki. Za każdy odrzucony żeton Pożyczki gracz musi zapłacić 6.

Zdejmijcie ze swoich plansz Miasta wszystkie żetony i znaczniki, które leżą na pustych polach oraz kaflach Budynków / Obiektów Publicznych i odłóżcie je do zasobów ogólnych.

Następnie dodajcie lub odejmijcie 1 ze swojej puli, zgodnie z zasadami opisanymi poniżej (w podanej kolejności):

1. Za każdy posiadany Podniebny Ogród na planszy Miasta **pobierz** 1;
2. Za każde pełne 12, które odrzucisz do puli zasobów, **pobierz** 1;
3. Za każdy niespłacony żeton Pożyczki **odrzuć** 1;
4. Za każde puste pole na twojej planszy Miasta **odrzuć** 1.

Zsumujcie wszystkie posiadane 1. Gracz, który posiada ich najwięcej, zostaje liderem Solarnej Rewolucji i zwyciężcą gry!

W przypadku remisu, remisujący gracze sprawdzają, który z nich posiada więcej 6. Jeśli nie przyniesie to rozstrzygnięcia, remisujący gracze porównują liczbę pustych pól na planszy – wygrywa osoba, która ma ich mniej. Nadal brak rozstrzygnięcia? W takiej sytuacji remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

TRYB SOLO

Tryb ten przygotowany został z myślą o graczach, którzy lubią indywidualne wyzwania. Twoim celem jest zdobycie określonej liczby Punktów Solarnych, zanim wykorzystasz wszystkie znaczniki aktywacji albo skończą ci się fundusze na inwestycje. Zwycięzisz, jeśli uda ci się zdobyć wymaganą liczbę .

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę tak jak w wariantcie wieloosobowym, z następującymi zmianami:

- Użyj planszy trybu solo zamiast planszy głównej. Połóż figurkę rundy na pierwszym pustym polu z lewej strony toru E-kredytów.
- Odtóż do pudełka wszystkie żetony Pożyczki. W trybie solo nie możesz zaciągać pożyczki.
- Podczas przygotowywania kafli Budynków odrzuć po 6 kafli z każdego typu. Odrzucone kafle odtóż z powrotem do pudełka. Nie będą ci potrzebne. W tym trybie gry będziesz miał łącznie 18 kafli Budynków do dyspozycji.
- Połącz przygotowane stosy kafli Budynków, tworząc z nich 3 stosy, zgodnie z zasadami z gry wieloosobowej. Nie tasuj jednak kafli w każdym stosie. Zamiast tego poukładaj je naprzemiennie, umieszczając na wierzchu stosu budynek o wyższej wartości.

Przykład: Przygotowujący się do rozgrywki w trybie solo Konrad wylosował m.in. budynki Helios (wartość 3) i Techtree (wartość 2), które należy ze sobą połączyć. Kolejność tych budynków we wspólnym stosie będzie wyglądała następująco: Helios-Techtree-Helios-Techtree-Helios-Techtree.

- Odtóż do pudełka wszystkie kafle Obiektów Publicznych. W trybie solo nie można budować Obiektów Publicznych.
- Dobierz z puli .



Plansza używana w trybie solo

CEL GRY

Zsumuj **wartość trybu solo** na kartach wylosowanych Budynków (mniejsza cyfra na karcie – obok symbolu ). Następnie uwzględnij wartość modyfikatora dla wybranego poziomu trudności:

Poziom trudności	Łatwy	Średni	Trudny	Szalony
Modyfikator	-3	0	3	8

W ten sposób określisz liczbę , które musisz zgromadzić, aby odnieść sukces.

Przykład: Konrad podczas przygotowania wylosował następujące budynki: Twins, Geoseed, Shaft, Helios, Techtree, Neon. Konrad zna grę, więc wybiera poziom trudny. Suma  do zdobycia wynosi 25 (4+3+1+2+6+6 oraz +3 za modyfikator). Aby wygrać w tym trybie, Konrad musi zdobyć  lub więcej.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W przeciwieństwie do zasad obowiązujących w grze wieloosobowej, w trybie solo możesz wykonać tylko jedną z dwóch akcji: budowa Wieżowca lub ulepszenie już wybudowanego Wieżowca do Podniebnego Ogrodu. W tym trybie nie mierzy się upływu rund. Grasz do momentu, w którym odniesiesz sukces lub poniesiesz porażkę.

Wykonanie akcji jest obowiązkowe. Gdy rozpatrzysz akcję, twoja tura kończy się i zaczyna się kolejna. Dostępne akcje to:

BUDOWA WIEŻOWCA

Budowa Wieżowca przebiega w podobny sposób, jak w przypadku rozgrywki wieloosobowej (z zachowaniem tej samej kolejności wykonywania kroków), z dwoma istotnymi wyjątkami:

- Gdy położysz Wieżowiec (krok nr 3) na planszy Miasta, zakrywając ostatnie puste pole w danym **rzędzie albo kolumnie**, to możesz zdjąć z planszy do **dwóch** znaczników aktywacji (dowolnych).
- Gdy położysz Wieżowiec (krok nr 3) na planszy Miasta, zakrywając ostatnie puste pole zarówno w danym **rzędzie oraz kolumnie**, to możesz zdjąć z planszy do **czterech** znaczników aktywacji (dowolnych).

AKCJA: ULEPSZENIE WIEŻOWCA DO PODNIEBNEGO OGRODU

Ta akcja przebiega w podobny sposób, jak w przypadku rozgrywki wieloosobowej (z zachowaniem tej samej kolejności wykonywania kroków), z dwoma istotnymi wyjątkami:

- Możesz ulepszyć tylko taki Wieżowiec, który znajduje się w miejscu, gdzie rząd oraz kolumna posiadają znaczniki aktywacji (odwrotnie niż w grze wieloosobowej, gdzie aby ulepszyć Wieżowiec do Podniebnego Ogrodu, musisz mieć możliwość położenia znacznika do rzędu lub kolumny i aktywacji Miasta)
- Kiedy rozpatrzyć już efekt ulepszenia (krok nr 3), wybierz rząd albo kolumnę – w których znajduje się ulepszony Podniebny Ogród – i rozpatrz efekt aktywacji każdego znajdującego się tam Wieżowca (nieobowiązkowo). Inaczej mówiąc, aktywujesz Miasto, nie kładąc znacznika aktywacji.

Zdejmowanie znaczników aktywacji

To kluczowy element strategii w trybie solo i może w znaczący sposób przybliżyć cię do zwycięstwa. Możesz zdejmować znaczniki aktywacji z planszy Miasta na dwa sposoby:

- Podczas akcji Budowy Wieżowca , gdy zakryjesz ostatnie puste pole w danym rzędzie lub/i kolumnie.
- W dowolnym momencie gry, płacąc koszt wskazany na planszy trybu solo. Zapłać koszt widniejący na polu z prawej strony figurki rundy i przesun figurkę rundy o jedno pole w prawo. Następnie zdejmij z planszy jeden znacznik aktywacji. W ten sposób możesz zdjąć do 8 znaczników aktywacji, płacąc za zdjęcie ostatniego .

ZAKOŃCZENIE GRY

Zakończenie gry w trybie solo może nastąpić w jednym z trzech opisanych niżej przypadków. Pamiętaj, aby na bieżąco śledzić liczbę zdobytych , ponieważ to one decydują o tym, czy i kiedy odniesiesz sukces.

- Niepowodzenie:** Gdy na końcu tury, po położeniu ostatniego, ósmego znacznika aktywacji na planszy Miasta, nadal nie masz wymaganej liczby .
- Niepowodzenie:** Gdy nie stać cię na przeprowadzenie akcji. Pamiętaj, że w trybie solo nie możesz zaciągać pożyczki.
- Sukces:** Gdy na końcu swojej tury posiadasz wymaganą liczbę  lub więcej.

Uwaga: W trybie solo nie obowiązują reguły gry wieloosobowej dotyczące zakończenia rundy i zakończenia gry, co oznacza, że nie możesz wymienić zgromadzonych  na dodatkowe , nie otrzymujesz  za każdy Podniebny Ogród na planszy, ale też nie tracisz  za puste pola na planszy.

Większość budynków funkcjonuje w trybie solo według tych samych zasad, co w rozgrywce wieloosobowej. Wszelkie odstępstwa od standardowych zasad zostały opisane w tabeli poniżej.

Nazwa Budynku	Zasady w trybie solo
CELL	Jeżeli po ulepszeniu ostatniego (trzeciego)  CELL nadal nie masz wystarczającej liczby  , natychmiast odnosisz niepowodzenie.
BREEZE	Jeżeli wylosujesz budynek BREEZE, odrzuć go i wylosuj kolejną kartę. Ten budynek nie bierze udziału w rozgrywce w trybie solo.
HELIOS	 : Pobierz  .  : Możesz zdjąć z planszy do dwóch znaczników aktywacji.
SPECTRUM	 : Pobierz  za każdy znacznik aktywacji na planszy Miasta.
ZONA	Jeżeli wylosujesz budynek ZONA, odrzuć go i wylosuj kolejną kartę. Ten budynek nie bierze udziału w rozgrywce w trybie solo.

OPRACOWANIE GRY

Autorzy gry: Viola Kijowska, Marcin Ropka
Koncepcja artystyczna i opis fabularny: Viola Kijowska, Marcin Ropka, Jacek Lendzioszek, Karol Górniak
Instrukcja: Grupa MV, Matt Dembek, Paul Grogan
Redakcja i korekta: Viola Kijowska, Katarzyna Deja, Łukasz Tkaczyk

GAMING RULES!

Opracowanie graficzne: Radosław Jaszczuk, Przemysław Kasztelaniec
Ilustracja na okładce: Mariusz Gandzel
Ilustracje komponentów: Radosław Jaszczuk, Mariusz Gandzel, Karol Górniak, Jolanta Lendzioszek, Monika Korecka

PODZIĘKOWANIA:

Autorzy pragną podziękować Adamowi Kwapińskiemu za cenne sugestie i nietuzinkowe pomysły, które wpłynęły na grę we wczesnym etapie projektowania oraz Michałowi Oraczowi, który jak mało, kto potrafił zobaczyć to, czego nie widzą inni. Wasza pomoc i pozytywne komentarze były dla nas nieocenione. Osobne podziękowania składamy Michałowi „Windziarzowi” Szewczykowi za cenne i krytyczne uwagi oraz Kubie Polkowskiemu za dobre słowo. *And last but not least*, dziękujemy Mattowi Dembekowi za czas, jaki poświęcił przy pracy nad instrukcją. Arturowi Wojdyle dziękujemy za wkład w poprawienie finalnej instrukcji!

WYDAWCA I DYSTRYBUTOR W POLSCE:

Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półtanka 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl
© 2020 Wydawnictwo IUVI

IUVI
GAMES



Wyprodukowano w Polsce przez:

MEDIA GOLD
www.medialgold.com.pl

Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy. Istnieje ryzyko zadławienia. Produkt nie do spożycia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Masz pytania dotyczące zasad? Napisz na games@iuvi.pl lub odwiedź stronę www.iuvigames.pl

PATRONAT:

ZnadPlanszy.pl
Pisanie o grach i graczach planszowych

GEEK FACTOR
POLECA

Fantastyka

BOARD NEWS

POLTERGEIST
POLTER.PL

PLANSZOWE NEWSY

KAWERNA

SKRÓT ZASAD

DOSTĘPNE AKCJE

W swojej turze musisz wykonać jedną spośród trzech dostępnych akcji:

1. Wybuduj Wieżowiec

- Weź kafel Wieżowca z wierzchu dowolnego stosu z puli dobierania i wskaż miejsce jego budowy na planszy Miasta.
- Zapłać koszt budowy wynoszący 1 za każdy posiadany Wieżowiec na planszy Miasta.
- Połóż kafelek Wieżowca na wcześniej wybranym, pustym polu na planszy Miasta.
- Aktywuj Miasto i rozpatrz efekty Wieżowców w aktywowanym rzędzie/kolumnie (o ile to możliwe).

2. Wybuduj Obiekt Publiczny

- Weź kafelek Obiektu Publicznego z puli dobierania i wskaż miejsce jego budowy na planszy Miasta. Jeżeli na kaflu znajdują się jakiegokolwiek , pobierz je do swojej puli.
- Zapłać koszt wynoszący 6.
- Połóż kafelek Obiektu Publicznego na wcześniej wybranym, pustym polu na planszy Miasta.
- Aktywuj Miasto i rozpatrz efekty Wieżowców w aktywowanym rzędzie/kolumnie (o ile to możliwe).
- Dołóż nowy Obiekt Publiczny ze stosu dostępnych obiektów Publicznych w miejsce pobranego wcześniej kafała.

3. Ulepsz Wieżowiec do Podniebnego Ogródu

- Wskaż Wieżowiec, który chcesz ulepszyć – musisz mieć możliwość aktywacji Miasta, aby wykonać tę akcję.
- Zapłać koszt budowy wynoszący 2 za każdy posiadany Podniebny Ogród na planszy Miasta.
- Odwróć wybrany wcześniej Wieżowiec na stronę z Podniebnym Ogirodem, a następnie rozpatrz jego efekt ulepszenia.
- Aktywuj Miasto i rozpatrz efekty Wieżowców w aktywowanym rzędzie/kolumnie.

POŻYCZKA

W dowolnym momencie gry możesz zaciągnąć lub spłacić dowolną liczbę pożyczek (nie jest to akcja).

1. Zaciąganie pożyczki: Pobierz 3 i 1 żeton Pożyczki do swojej puli.
2. Spłacanie pożyczki: Zapłać 6 i odrzuć 1 żeton Pożyczki do zasobów ogólnych.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się po zakończeniu tury, w której gracz dołoży ostatni, ósmy znacznik aktywacji na swoje plansze Miasta. Przed rozpoczęciem kolejnej rundy:

1. Rozpatrzenie efektów Obiektów Publicznych, które działają na koniec rundy (jeśli występują).
2. Zdejmijcie wszystkie znaczniki aktywacji ze swoich plansz Miasta.
3. Połóżcie po 2 z puli na każdym Obiekcie Publicznym w puli dobierania. Jeśli na Obiekcie Publicznym znajduje się już 6, połóżcie na nim 1 zamiast kolejnych 2.
4. Przesuńcie figurkę rundy na planszy głównej o jedno pole do przodu.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra może zakończyć się na dwa sposoby:

1. Po rozegraniu określonej liczby rund (zależnej od liczby graczy); ALBO
2. Po zakończeniu tury gracza, w której dołożył on kafelek na ostatnie, puste pole na swojej planszy Miasta.

Do punktów uzyskanych w trakcie gry, dodajcie lub odejmijcie ze swojej puli, zgodnie z zasadami opisanymi poniżej (w podanej kolejności):

1. **Pobierz** 1 za każdy posiadany Podniebny Ogród na planszy Miasta.
2. **Pobierz** 1 za każde posiadane 12, które zwrócisz do puli zasobów.
3. **Odrzuć** 1 za każdy niespłacony żeton Pożyczki.
4. **Odrzuć** 1 za każde puste pole na planszy Miasta.

Zsumujcie wszystkie posiadane . Gracz, który posiada ich najwięcej zostaje zwycięzcą!

AKTYWACJA MIASTA

Gdy w swojej turze dołożysz znacznik aktywacji na planszę Miasta, aktywujesz Miasto. Aktywowany jest tylko ten rząd lub kolumna, przy której umieścisz znacznik, oraz znajdujące się tam Wieżowce. Możesz rozpatrzyć w dowolnej kolejności efekt aktywacji tych Wieżowców (nie jest to obowiązkowe). Następnie wszyscy pozostali gracze kładą na swoich planszach Miasta znacznik aktywacji na tym samym polu (w rzędzie lub kolumnie) co ty, jednak nie aktywują swoich Miast. Możesz nie rozpatrywać efektu wszystkich aktywowanych Wieżowców, choć zwykle nie jest to optyczne.

IKONY:

Wieżowiec

Podniebny Ogród

Obiekt Publiczny

E-kredyt

Punkt Solarny

Puste pole

Zajęte pole

Aktywowany rząd/kolumna

Gracz

