

ZASADY GRY

WITAMY W YOUR TOWN.

BUDUJESZ WŁASNE MIASTO. ZARZĄDZASZ NIM I ODKRYWASZ PUSTKOWIA DZIKIEGO ZACHODU W POSZUKIWANIU SKARBÓW I NOWYCH TERYTORIÓW DO ZDOBYCIA!

Aby lepiej zrozumieć zasady, weź znajdującą się na końcu książki kartę bohatera, przyrzuć jej karcie terenu oraz karcie budynków. Jeśli nie chcesz pisać po książce, zalecamy pobranie tych elementów ze strony internetowej: www.foxgames.pl/yourtown. Zanim omówimy różne rubryki karty bohatera, powinieneś wiedzieć, że po okolicznych terenach sąsiadujących z twoim miastem – Your Town – możesz poruszać się w dowolny sposób. Jeżeli chcesz, możesz użyć tej samej ścieżki lub drogi kilka razy.

Jednak wszystkimi obiektami, przedmiotami, postaciami, akcjami i zdarzeniami można zagrać tylko raz. Jeśli znajdziesz jakiś przedmiot, będziesz mógł go zabrać tylko przy pierwszym przejściu. Możesz podnieść dowolny przedmiot, o ile nie jest on powiązany z osobą. Przyjrzyjmy się teraz karcie twojego bohatera.

KARTA BOHATERA

MIESZKAŃCY

Jak widać, na początku mieszkańców jest sześć (6). W miarę pojawiania się budynków i rozwoju wydarzeń, w mieście osiedlą się nowi mieszkańcy, a inni będą je opuszczać. Gdy tylko mieszkańcy przybędą do miasta lub z niego wyjadą, należy zaznaczyć/odznaczyć odpowiednie pola na karcie bohatera.

PRESTIŻOWI MIESZKAŃCY

Prestiżowi mieszkańcy zostaną zgłoszeni zaraz po swoim przyjeździe. Są to ważne osoby, które mogą pomóc ci odblokować niektóre budynki. Podobnie jak dla zwykłych mieszkańców, ich obecność i nieobecność zaznaczamy na karcie bohatera. Prestiżowy mieszkaniec liczy się także jako zwykły, dlatego jego obecność zaznacz w polu tabeli **MIESZKAŃCY**, oraz w polu tabeli **PRESTIŻOWI MIESZKAŃCY**. Warto zanotować też jego rangę lub nazwisko w rubryce **RÓŻNE UWAGI**.

PRACA

Niektóre budynki wymagają obsługi przez personel. Dlatego też, w zależności od wybudowanych budynków, należy zaznaczyć liczbę utworzonych miejsc pracy. Możliwe jest utworzenie większej liczby stanowisk niż w danym momencie wynosi liczba mieszkańców. Może to mieć zarówno zalety (przyciąganie nowych ludzi poszukujących pracy), jak i wady (spowolnienie usług, niezadowolenie klientów itp.). Na początku twojej przygody w polu **PRACA** znajduje się 6 stanowisk, ponieważ każdy z twoich obecnych mieszkańców ma określoną funkcję (szeryf, grabarz, itp.).

POŻYWIENIE

Aby mieszkańcy mogli żyć, potrzebują oczywiście jedzenia. Dostarczasz im żywność, tworząc na przykład gospodarstwa rolne. Zapasy żywności muszą być większe lub równe liczbie mieszkańców miasta.

BEZPIECZEŃSTWO

Im bardziej twoje miasto się rozwija, tym bardziej przyciąga różnych desperados, bandytów i innych przygodnych rzeźmieszków. To do ciebie należy utrzymanie porządku (lub jego braku). Niektóre budynki i pewne działania dają ci punkty bezpieczeństwa. Musisz zatem zaznaczyć tyle pól, ile masz punktów. Swoją przygodę rozpoczynasz z 10 punktami bezpieczeństwa.

ZDROWIE I EDUKACJA

Istotne jest, aby twoje miasto świadczyło usługi zdrowotne i edukacyjne. Niektóre budynki pozwolą ci zdobywać punkty i odnotujesz to, zaznaczając odpowiednie pola. Możesz stworzyć dowolną liczbę szkół i szpitali pod warunkiem, że masz odpowiedni personel.

RÓŻNE UWAGI

W tym polu możesz zapisać wszystko: spotykanych ludzi, zbierane przedmioty lub numer kadru, na którym przebywasz przed udaniem się w inne miejsce.

FINANSE

PIENIĄDZE W BANKU: Zapisz, ile pieniędzy masz w banku. Umożliwią one zakup nowych budynków, wprowadzanie ulepszeń w mieście, itp.

MIESIĘCZNE ZYSKI: Za każdym razem, gdy budujesz nowy budynek, zwróć uwagę, ile pieniędzy możesz na nim zarobić. W zależności od budynków, które postawisz, możesz zarabiać pobierając podatki albo procent od sprzedaży lub kar pieniężnych. Na przykład za każdy wybudowany przez siebie mały domek będziesz zarabiał 50 dolarów miesięcznie.

30 -ty MIESIĄC

Kiedy natkniesz się na ten piktogram, będzie to oznaczało, że właśnie minął miesiąc. Musisz zaznaczyć to na karcie bohatera i zająć się finansami. Ponadto miesiąc kończy się po każdym powrocie do Your Town, nawet jeśli minąłeś ten piktogram tylko kilka pól wcześniej. Masz dwanaście miesięcy, aby sprawdzić się w przygodzie i ją zakończyć.

ZADOWOLENIE

Wyjaśnimy to zagadnienie nieco dalej w opisie przygód.

NABOJE

Podczas twojej przygody ilość amunicji jest ograniczona. Zaznacz lub odznacz pola w zależności od ilości pozostałej amunicji. W Your Town występuje tylko jeden rodzaj amunicji, więc naboje mogą być używane zarówno do rewolweru, jak i karabinu. Zaczynasz od rewolweru i 12 nabojoj.

Jeśli podczas przygody zabraknie ci amunicji lub stracisz broń, możesz w każdej chwili udać się po nową do sklepu żelaznego (pod warunkiem, że go zbudowałeś). Następnie możesz wrócić do kadru, w którym byłeś w momencie podejmowania decyzji. Należy jednak zachować ostrożność, bo każda podróż w obie strony zajmuje dodatkowy miesiąc. Rozsądniejsze może być oczekiwanie z zakupami na powrót do biura, abyś nie musiał doliczać dodatkowego miesiąca. Wybierz mądrze!

SKARBY

Podczas swojej przygody z pewnością natkniesz się na ukryte skarby. Dla każdego z nich zaznacz jedno pole. Pozostałe sekcje wyjaśnimy w dalszej części.

WYDARZENIA

Od trzeciego miesiąca przygody, za każdym razem, gdy na górce kadru zobaczysz literę w obwódce, **IDŹ DO KADRU 102**, aby poznać wydarzenie, które odbywa się w mieście. Następnie wróć do początkowego kadru. Zanim opuścisz początkowy kadru, zapamiętaj jego numer (notując go np. w **RÓŻNYCH UWAGACH**). Możesz stracić pieniądze, mieszkańców lub różne punkty, ale w żadnym wypadku nie możesz być na minusie. Dlatego jeśli stracisz więcej zasobów niż masz, będziesz musiał zaznaczyć najmniejszą liczbę w danej tabeli.

LISTA BUDYNKÓW

Jest to lista wszystkich budynków, które możesz zbudować podczas twojej przygody. Budowa niektórych przed rozpoczęciem pracy podlega pewnym warunkom. Nie będziesz mógł na przykład zbudować małego więzienia, dopóki nie zbudujesz zbrojowni. Zbrojownię wzniesiesz natychmiast, jeśli masz 200 dolarów.

Założymy, że decydujesz się na budowę zbrojowni. Jej powierzchnia użytkowa odpowiada 1 kwadratowi i jeśli masz odpowiedni teren, możesz zbudować ją gdziekolwiek chcesz. Na początku przygody do zabudowy nadaje się jedynie część planu o nazwie „Strefa miasta”. Inne tereny można kupić lub wymienić w późniejszym terminie. **Uwaga:** jeśli w części mapy występuje przeszkoda (góra, rzeka itp.), bezpośrednio w niej nie będziesz w stanie niczego zbudować. Dla przykładu, w strefie G oznaczyliśmy kolorem czerwonym teren nienadający się pod zabudowę (ponieważ są tam góry), a kolor zielony wyznacza obszar, który można zabudować.

Każdy budynek musi mieć co najmniej jedną ścianę skierowaną w stronę ulicy. Nie można zatem zbudować kompleksu 3 budynków na 3 działkach, jeśli środkowy dom nie ma dostępu do ulicy. Do tej zasady wrócimy później.

OTO KONKRETNY PRZYKŁAD ZARZĄDZANIA MIASTEM

Po wybudowaniu zbrojowni zatrudniasz 1 pracownika: zaznacz jedno pole **PRACA**. Ten budynek zapewnia bezpieczeństwo i zadowolenie mieszkańców: zaznacz jedno pole **BEZPIECZEŃSTWO** i dwa pola **ZADOWOLENIE**. W polu **MIESIĘCZNY ZYSK**, w części **FINANSE**, dodaj 50\$ odpowiadających zyskom, które przyniesie ci zbrojownia każdego 30. dnia miesiąca.

Po zakończeniu robót i uzyskaniu wystarczającej ilości pieniędzy, możesz zbudować więzienie.

Jeśli masz niezbędne zasoby, w każdej chwili możesz wnieść nowy budynek i zapisać go na swojej karcie. Dzięki wędrownemu sokołowi możesz zamówić rozpoczęcie budowy w swoim mieście, nawet jeśli nie przebywasz tam fizycznie. Nie ma to jak postęp, prawda? A ponieważ to jest komiks, możemy robić, co chcemy: budowle pojawiają się natychmiast! To samo dotyczy osób, które przyjeżdżają do miasta. Jeśli zbudujesz dom, do twojego miasta automatycznie przyjedzie mieszkaniec.

Uwaga: jeśli stracisz budynek (a może się to zdarzyć), stracisz również wszystkie jego korzyści (miesięczny zysk, punkty zadowolenia, mieszkańców itp.). Pamiętaj, aby zaznaczyć to w tabeli.

Trzeba też pamiętać, że niektóre budynki (szkoła, więzienie itp.) generują straty, czyli powodują utratę pieniędzy. Należy wówczas z kolumny **RÓŻNE ZYSKI** na liście budynków odliczyć odpowiednią miesięczną kwotę.

RADA: aby rozpoznać budynki na karcie, przypisz im inicjały lub piktogramy. Bank oznacz symbolem dolara, cmentarz – krzyżem, dom – ludzikiem, itp.

Podczas wypraw możesz zbierać dowolne przedmioty. Niektóre prawdopodobnie



na nie się nie przydadzą, ale nie przewidzisz tego. Możesz zbierać przedmioty, dopóki masz miejsce na zapisanie ich w polu **RÓŻNE UWAGI**.

UWAGA

Masz specjalną misję: zbierz jak najwięcej złotych monet i podków, a na koniec przygody otrzymasz nagrodę.



Teraz wybierz cel, który chcesz osiągnąć na końcu misji. Liczba gwiazdek oznacza stopień trudności misji. Po dokonaniu wyboru, **IDŹ DO KADRU 88**, aby podjąć pierwsze decyzje. Jeśli nie rozpocząłeś jeszcze przygody, po prostu przewróć stronę.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Zbuduj co najmniej 5 budynków w strefie D (punkty bonusowe x1) ★ | <input type="checkbox"/> Uzyskaj miesięczny zysk w wysokości 3000 \$ (punkty bonusowe x2) ★★ |
| <input type="checkbox"/> Zbuduj 15 różnych budynków (punkty bonusowe x1) ★ | <input type="checkbox"/> Zbuduj co najmniej 2 budynki w każdej strefie (punkty bonusowe x3) ★★★ |
| <input type="checkbox"/> Pozyskaj co najmniej 100 mieszkańców (punkty bonusowe x1) ★ | <input type="checkbox"/> Uzyskaj wskaźnik zadowolenia w wysokości 100 (punkty bonusowe x5) ★★★★★ |
| <input type="checkbox"/> Zakończ przygodę bez oszukiwania (punkty bonusowe x1) ★ | <input type="checkbox"/> Pozyskaj wszystkie tereny (punkty bonusowe x5) ★★★★★ |
| <input type="checkbox"/> Zbuduj szkołę, szpital, duże więzienie i ratusz (punkty bonusowe x2) ★★ | <input type="checkbox"/> Uzyskaj miesięczny zysk w wysokości 5000 \$ (punkty bonusowe x5) ★★★★★ |
| <input type="checkbox"/> Pozyskaj co najmniej 150 mieszkańców (punkty bonusowe x2) ★ | <input type="checkbox"/> Zbuduj wszystkie budynki na liście (punkty bonusowe x5) ★★★★★ |

Jeżeli jesteś czytelnikiem/graczem w wieku poniżej 13 lat lub chcesz grać szybciej i prościej, od samego początku przygody nie uwzględniaj wydarzeń, korzystaj z nieograniczonej ilości amunicji i 500\$ w kieszeni!