

KRWIOPIJCA

CEL GRY

Podczas gry wcielił się w bezwzględnego, wyrachowanego i pozbawionego uczuć właściciela kamienic, a twoim głównym celem będzie wyciśnięcie ze swoich lokatorów tyle pieniędzy, ile to tylko możliwe. Mówią o tobie „Krwiopijca”, ale to tylko wzbudza złośliwy uśmiech na twojej twarzy. Do twoich mieszkań będą się wprowadzać różni lokatorzy: rodzina, staruszek z psem, hakerzy i wielu innych dziwaków. Wszyscy marzą o wynajęciu idealnego mieszkania, ale najczęściej oferujesz im co najwyżej przeciętne lokale. Korzystając z kart akcji możesz zyskać przewagę lub bronić się przed podłymi atakami innych wyzyskiwaczy. Czasami ich kosztem . . . a czasami kosztem twoich biednych lokatorów!

Życzymy udanej zabawy podczas utrudniania życia swoim przeciwnikom oraz zbitcia fortuny w roli najbardziej efektywnego biznesmena w mieście!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

120 kart, w tym:

- 97 kart gry
(akcje, lokatorzy i adaptacje – z mieszkaniami na odwrocie)
- 23 karty specjalne
(dachy, więzienie i potwory – z własną podobizną na odwrocie)

60 monet

(30 niebieskich »1«, 10 żółtych »5«, 15 pomarańczowych »10«, 5 zielonych »50«)

Niniejsza instrukcja



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Spośród wszystkich kart wydziel karty specjalne: →**Dachy**, →**Potwory** i →**Więzienie**. Rozdziel je pod względem rodzaju (każdy rodzaj ma ten sam rysunek na odwrocie) i zberz w stosy. Stanowią część zasobów ogólnych.
2. Połóż wszystkie pieniądze w zasobach ogólnych. Będziemy je nazywać bankiem. Jeśli w instrukcji mówimy o monetach, mamy zawsze na myśli te o wartości »1«. Pieniądze możesz zawsze wymieniać na grubsze lub drobne. Wymieniaj drobne na grubsze, aby łatwiej zorientować się we własnych finansach.
3. Potasuj wszystkie karty gry stroną z mieszkaniami ku górze, a następnie połóż je w formie stosu do dociągania obok pozostałych kart w zasobach ogólnych. Karty gry będziemy w dalszej części nazywać po prostu »kartami«.
4. Daj każdemu 3 monety i 5 kart. Finanse są jawne, więc każdy gracz powinien trzymać je na stole i nie zasłaniać!
5. Wybierz gracza startowego. Można rozpocząć grę.



PRZEBIEG TURU

Każda tura składa się z trzech faz:

1. Sprawdź kamienice / Zapłać kaucję
2. Zagraj karty
3. Zbierz czynsz / Kup karty

Gdy zakończysz turę, kolejka przechodzi na gracza siedzącego po twojej lewej stronie.

Podstawowa zasada dla każdego właściciela kamienic: jeśli jesteś ofiarą ataków innego gracza i masz odpowiednie karty, masz prawo się bronić również poza swoją turą. Jeśli nie jesteś atakowany, nie masz prawa zagrywać kart poza swoją turą!

1. Sprawdź kamienice / Zapłać kaucję

W tej fazie musisz sprawdzić następujące warunki (pomiń tę część w pierwszej turze gry):

- Jeśli → **Skłotersi** mieszkają w jednej lub większej liczbie twoich kamienic: z każdej takiej kamienicy wyprowadza się lokator płacący najwyższy czynsz i wprowadza się do odpowiadającego mu pustego mieszkania w kamienicy bez Skłotersów. Wybierz, czy dany lokator wprowadzi się do jednego z twoich mieszkań, czy do mieszkania innego gracza. Jeśli nie ma odpowiedniego mieszkania, odłóż kartę lokatora na stos kart odrzuconych.
- Jeśli → **Dziki lokator** mieszka w jednej lub większej liczbie twoich kamienic: możesz zapłacić dwie monety każdemu Dziukiemu lokatorowi, aby przeniósł się do mieszkania innego gracza. Wybierz odpowiadające mu puste mieszkanie w kamienicy bez → **Skłotersów**. Jeśli nie ma odpowiedniego mieszkania, odłóż kartę lokatora na stos kart odrzuconych.
- Jeśli → **Naukowiec** mieszka w jednej z twoich kamienic, tworzy nowego → **Potwora**. Potwór wprowadza się do odpowiadającego mu pustego mieszkania w kamienicy bez → **Skłotersów**. Wybierz, czy dany Potwór wprowadzi się do jednego z twoich mieszkań, czy do mieszkania innego gracza. Jeśli nie ma odpowiedniego mieszkania, Naukowiec nie tworzy Potwora w tej turze.
- Jeśli siedzisz w → **Więzieniu**: możesz zapłacić kaucję w wysokości 5 monet i odłożyć kartę Więzienia do zasobów ogólnych. Jeśli nie chcesz albo nie możesz zapłacić, siedzisz dalej w Więzieniu.

2. Zagraj karty

W tej fazie możesz zagrać **dowolną liczbę kart** z ręki wybierając **dowolnego gracza** jako cel. Możesz również nie zagrać żadnej karty. Możesz wykonać poniższe działania w dowolnej kolejności tak często, jak tego chcesz:

- **Zbuduj kamienicę oraz/albo rozbuduj ją**
- **Wprowadź lokatorów do mieszkań**
- **Skorzystaj z akcji**

Zbuduj kamienicę oraz/albo rozbuduj ją

Aby zbudować nową kamienicę, połóż na stole (stroną mieszkań w górę) dowolną liczbę kart z ręki. Nie pokazuj jednak drugiej strony kart. Budowa pięter kamienic nie kosztuje nic... poza pozbawieniem się możliwości wykorzystania drugiej strony tych kart. Jeśli zbudujesz kamienicę dla siebie, połóż ją przed sobą na stole. W rzadkich sytuacjach, w których zapragniesz zbudować kamienicę przeciwnikowi, połóż ją przed nim.

Kamienica musi mieć **co najmniej jedną kondygnację** (parter), ale **nie więcej niż pięć**.

Musisz dokończyć budowę kamienicy w tej samej turze, w której ją rozpocząłeś.

Najpierw połóż odpowiednią liczbę kondygnacji, a następnie zwieńcz kamienicę → **Dachem**. Najczęściej weźmiesz zwykły Dach z zasobów ogólnych i zapłacisz za niego odpowiednią opłatę. Opłata za każdy zwykły Dach jest równa liczbie twoich gotowych kamienic (przykładowo: Dach pierwszej kamienicy jest darmowy, Dach drugiej kosztuje 1 monetę, Dach trzeciej to już 2 monety, itp.).

Jeśli masz w ręce kartę → **Poddasze** albo → **Płaski dach**, możesz ich użyć do zwieńczenia kamienicy za darmo (połóż je zamiast zwykłego, płatnego Dachy).

W rzadkich sytuacjach, kiedy skończą się karty zwykłego Dachy, możesz dokończyć budowę tylko Poddaszem albo Płaskim dachem. Jedyną możliwością odzyskania zwykłych Dachów jest skorzystanie z → **Bomby** albo → **Wyburzenia!**



Możesz rozbudować kamienicę korzystając z karty → **Zaadaptowany strych** usprawniającej zwykły Dach albo dodając piwnicę za pomocą karty → **Zaadaptowana piwnica**. Kamienica nie może mieć więcej niż jednego (jakiegokolwiek) dachu oraz jednej piwnicy. Możesz rozbudowywać zarówno swoje kamienice, jak i kamienice przeciwników.



Przykład: Budujesz nową dwupoziomową kamienicę wykorzystując dwie karty z ręki. Aby zakończyć budowę bierzesz zwykły Dach z zasobów ogólnych i płacisz jedną monetę (to była twoja druga kamienica). Następnie dodajesz Zaadaptowaną piwnicę do tej kamienicy, aby móc oferować więcej mieszkań lokatorom.

Wprowadź lokatorów do mieszkań

Możesz wprowadzać lokatorów do **pustych** mieszkań zarówno w twoich kamienicach, jak i w kamienicach twoich przeciwników.

Lokatorzy mają różne wymagania odnośnie mieszkań. Wprowadzają się tylko do kamienic nie wyższych niż pewna liczba poziomów. Ta liczba widnieje na symbolu budynku w rogach karty lokatora. Aby sprawdzić wysokość kamienicy policz karty przedstawiające mieszkanie. Nie wliczaj mieszkań na → **Poddaszu**, na → **Zaadaptowanym strychu** oraz w → **Zaadaptowanej piwnicy**.

Niektórzy lokatorzy zamieszkują tylko partery, piwnice, poddasza albo strychy. Karty takich lokatorów zawierają odpowiedni symbol umieszczony u dołu karty.

Karty lokatorów mogą być narysowane w poziomie lub pionie. Jeśli lokator narysowany jest poziomo, wymaga jednego pustego mieszkania. Jeśli lokator narysowany jest pionowo, wymaga dwóch pustych mieszkań będących bezpośrednio nad sobą.

Aby wprowadzić lokatora do mieszkania, połóż jego odkrytą kartę na wierzchu pustego mieszkania (mieszkań). Wszystkie karty mieszkań, poddasza, strychy i piwnice uważa się za mieszkania.

Każdy lokator ma charakterystyczny wpływ na grę, który opisano w Słowniczku. Sugerujemy, aby pierwszą rozgrywkę przeprowadzić pomijając ich specyfikę – z jednym wyjątkiem: nie pomijaj **nigdy** specyficznego działania → **Skłotersów!**



Skorzystaj z akcji

Wszystkie akcje możesz przeprowadzać zarówno na **swoich kamienicach i lokatorach**, jak i na **kamienicach i lokatorach przeciwników**.

Jeśli zagrywasz kartę przeciwko innemu graczowi, ofiara ataku ma prawo się bronić poza swoją turą (o ile ma odpowiednie karty). Po ataku możesz wciąż zagrywać karty akcji.

W rzadkich sytuacjach możesz być ofiarą swoich własnych ataków (patrz Podpowiedzi).

Odłóż wszystkie zagrane karty akcji na stos kart odrzuconych (odkryte).

Opisy wszystkich akcji znajdziesz w Słowniczku.

3. Zbierz czynsz / Kup karty

Po zakończeniu zagrywania kart zbierz czynsz ze wszystkich swoich kamienic w formie pieniędzy (z banku) albo kart (ze stosu kart do dobierania).

Najpierw oblicz wysokość czynszu, który ci się należy. Czynsz płacony przez każdego lokatora może być inny. Dokładna kwota widnieje na symbolu pliku banknotów w rogach karty lokatora. Dodatkowo, za każde puste mieszkanie w twoich kamienicach, otrzymujesz 1 monetę.



Nie należy ci się czynsz od lokatorów (oraz z pustych mieszkań) znajdujących się w kamienicach, w których mieszkają → **Skłotersi**.

Jeśli nie posiadasz kamienic przynoszących ci pieniądze albo jeśli siedzisz w → **Więzieniu**, otrzymujesz zapomogę w wysokości 2 monet.

Otrzymany w danej turze czynsz możesz przeznaczyć na zakup kart ze stosu do dociągania. Każda z pierwszych pięciu kart kosztuje 1 monetę. Szósta oraz kolejne karty kosztują po dwie monety za każdą. Możesz ciągnąć po jednej karcie i decydować, czy kupujesz kolejne karty. Nie możesz jednak przeznaczyć na zakupy więcej pieniędzy niż otrzymałeś czynszu w tej turze. Gdy już kupiłeś karty, weź pozostałą część czynszu jako pieniądze z banku. Nie możesz odrzucać kart, aby odzyskać dodatkowe pieniądze.

Ważne: Pieniądze decydują o tym, kto wygra. Kupowanie pięciu kart tylko dlatego, że są tanie, nie jest zawsze najlepszym pomysłem!

Na następnej stronie przedstawiliśmy przykład obliczania czynszu i zakupu kart.



Przykład: posiadasz 3 kamienice. Niestety, jedna z nich nie przynosi żadnego zysku, ponieważ mieszkają w niej Skłotersi. Pozostałe dwie kamienice przynoszą ci czynsz w wysokości 9 monet (5 monet od Rodziny, 2 od Matki z dziećmi i 2 monety za 2 puste mieszkania). Potrzebujesz kart, więc ciągniesz je kolejno. Po pociągnięciu czwartej karty uważasz, że masz już wystarczająco dobre karty, więc nie bierzesz kolejnych. Pozostałą część czynszu (5 monet) odbierasz z banku w formie pieniędzy.

KONIEC GRY

W momencie, gdy wyczerpie się stos kart do dociągania, każdy gracz (włącznie z tym, który wziął ostatnią kartę) przeprowadza jeszcze jedną, finalną turę.

Pamiętaj, żeby nie odrzucać kart zabranych ze stołu w wyniku działania → **Bomby** oraz → **Morderstwa**, tylko wsunąć je pod spód stosu do dociągania.

Zwycięza gracz, który zebrał najwięcej pieniędzy w trakcie gry. Zyskuje miano najlepszego biznesmena w mieście!