

URBAN PANIC

KRZYSZTOF MATUSIK

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 1 plansza
- 4 plansze graczy

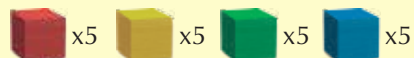
• klepsydra 60s



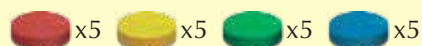
• 18 kart celów



• 20 drewnianych kostek



• 20 drewnianych dysków



• 120 kafli

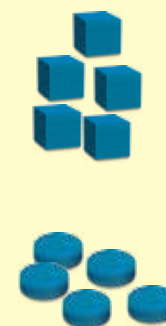


• 24 mieszkań • 18 biur • 12 lunaparków • 24 fabryk • 18 elektrowni • 24 parków



PRZYGOTOWANIE – WARIANT PODSTAWOWY

1. Planszę kładzie się na środku stołu.
2. Kafle miesza się i tworzy z nich zakryte stopy ①, z których następnie losuje się 4 kafle i układa odkryte na wyznaczonych miejscach na planszy ②.
3. Każda osoba dostaje planszę gracza oraz 5 drewnianych dysków i 5 drewnianych kostek w odpowiednim kolorze (zaznaczonym na planszy gracza) ③.
4. Gracze umieszczają swoje drewniane kostki na polach „0” wszystkich torów punktacji na planszy, przedstawiających czynniki wpływające na rozwój miasta – liczbę mieszkańców ④, ilość miejsc pracy ⑤, ekologię ⑥, dochód miasta ⑦ oraz zadowolenie mieszkańców ⑧.
5. Karty celów i klepsydrę należy odłożyć do pudełka. Nie używa się ich w rozgrywce podstawowej.



CEL GRY

Gracze wcielają się w role inwestorów budowlanych. Każdy z nich, z pomocą specjalistów, stara się zbudować najlepiej funkcjonujące miasto. Aby tego dokonać, gracze muszą zadbać o odpowiednią ilość miejsc pracy, ekologię, budżet miasta i zadowolenie mieszkańców.

PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna najmłodsza osoba, a następnie obowiązuje kolejność zgodna z ruchem wskazówek zegara. Gra podzielona jest na tury graczy, z których każda składa się maksymalnie z **trzech** akcji. Podczas swojej tury gracz **musi** wykonać akcję **Architekta** oraz **może** wykonać 2 spośród 4 dostępnych akcji. Ich kolejność jest **dowolna**.

Uwaga: Każda akcja może być wykonana więcej niż raz na turę, jednak ich suma nie może przekroczyć trzech.

DOSTĘPNE AKCJE

1. Architekt

Gracz dobiera z planszy **jeden** z odsłoniętych kafli i kładzie odkryty w dolnej części swojej planszy, na specjalnie wyznaczonych miejscach. Kafle tam leżące nazywane są **rezerwą** ⑨. Nie może ich być więcej niż **3**. Gdy rezerwa gracza jest pełna, a nie wykonał jeszcze akcji Architekta w swojej turze, **musi** zwolnić miejsce w rezerwie wykonując akcję Planistki.

Uwaga: Kafli z rezerwy **nie wolno** odrzucać!

Gdy gracz dobierze kafel do swojej rezerwy, puste pole na planszy głównej jest natychmiast uzupełniane nowym elementem z dowolnego stosu kafli.

2. Planistka

Gracz umieszcza jeden kafelek z **rezerwy** na swojej planszy. Może on być dołożony na dowolne **puste** pole (z wyjątkiem pola centrum). Kafle **muszą** być ułożone tak, by symbol rodzaju budynku znajdował się w lewym górnym rogu kafełka. Raz położonych kafli **nie wolno** obracać ani przekładać. **Uwaga:** Kafle, do których nie da się „dojechać” z centrum na końcu gry są usuwane i traci się **korzyści** z nich płynące.

Każdy kafelek umieszczony na planszy powoduje natychmiastowe przesunięcie znaczników gracza na odpowiednich torach punktacji. Na planszy gracza znajduje się legenda objaśniająca o ile zmieni się wartość poszczególnych czynników wpływających na rozwój miasta po wyłożeniu danego kafełka. Tory punktacji ekologii, dochodu i zadowolenia mają ujemne wartości. Jeżeli na skutek dołożenia kafełka do miasta którykolwiek ze wskaźników spadłby **poniżej -5**, gracz **nie może** dołożyć tego elementu. W zamian **musi** wykonać inną akcję lub dołożyć inny kafelek.

Uwaga: Występujące w grze drewniane dyski służą do zaznaczania wartości dziesiętnych na torach punktacji. Oznacza to, że gracz, który zdobędzie powyżej 10 punktów, będzie od tej pory używał dwóch znaczników – kostek do jednościanki i dysków do dziesiętnych.

Przykład: Gracz niebieski dołożył na planszę kafelek lunaparku, a poziom zadowolenia mieszkańców w jego mieście osiągnął wartość 12. Dokłada więc swój dysk na pole z 10 na torze punktacji zadowolenia, a kostkę na tym torze umieszcza na polu z 2.



3. Inżynier

Gracz może zamienić miejscami **dwa dowolne** kafle znajdujące się na jego planszy lub **wymienić** jeden kafelek ze swojej planszy na któryś z rezerwy.

Uwaga: Jeśli wymieniane kafle przedstawiają różne dzielnice, trzeba odpowiednio zmienić położenie znaczników na torach punktacji.



4. Burmistrz

Gracz **odrzuca** wszystkie kafle z planszy głównej. Na ich miejsce dobiera **zawsze 4** nowe kafle z zakrytego stosu, bez względu na to, ile kafli znajdowało się uprzednio na planszy (patrz: *Wariant zaawansowany*).

Uwaga: Odrzucone kafle nie biorą udziału w dalszej rozgrywce.

*5. Szpieg

Akcja dostępna tylko w wariantcie zaawansowanym (patrz: *Wariant zaawansowany*).

Przykład: Tura gracza

Gracz na początku swojej tury ma już 3 kafle w rezerwie, dlatego nie może wykonać akcji Architekta jako pierwszej. Postanawia więc zacząć od akcji Inżyniera ①. Zdejmuje z planszy jeden ze swoich kafli i na to miejsce kładzie kafelek z rezerwy, a następnie dostosowuje położenie swoich znaczników na odpowiednich torach punktacji. Potem wykonuje akcję Planistki ② i umieszcza kolejny kafelek z rezerwy na planszy, a następnie przesuwa swoje znaczniki na odpowiednich torach punktacji na planszy głównej. Teraz w rezerwie są już tylko dwa kafle, więc gracz wykonuje akcję Architekta ③ i umieszcza trzeci kafelek w rezerwie, a następnie uzupełnia nowym kaflem puste miejsce na planszy głównej.



Uwaga: Dla uproszczenia w przykładach przedstawiono punkty tylko jednego gracza.

Uwaga: Nie wolno umieszczać kafli na polu centrum C.

KONIEC GRY

Gra kończy się w jednej z następujących sytuacji:

- **Jeden z graczy zappełnił całą swoją planszę kafłami;** pozostali gracze rozgrywają jeszcze jedną turę, po czym następuje podliczanie punktów.
- **Nie można dołożyć na planszę główną kafła pod koniec akcji Architekta;** gracz, którego tura właśnie trwa, może ją dokończyć, tzn. wykonać akcje, jakie mu pozostały, po czym następuje podliczanie punktów.

PODLICZANIE PUNKTÓW

1. Wielkość rozbudowy

Przerwy w krawędziach kafli oznaczają przejścia. Na koniec gry każdy kafel musi łączyć się z innymi w taki sposób, aby przy pomocy tych przejść dało się dotrzeć do niego z centrum miasta. Jeżeli gracz ma na swojej planszy kafle, do których dojazd jest niemożliwy, **musi je usunąć i zmniejszyć korzyści**, jakie dzięki nim zyskał.

Po usunięciu zbędnych kafli z planszy, każdy gracz liczy, ile zostało mu na niej **pustych pól**. Za każde takie pole gracz odejmuje **jeden punkt** od końcowego wyniku.

Przykład: Usuwanie kafła z planszy przy podliczaniu punktów.



Gracz musi zdjąć z planszy fabrykę, dlatego cofa o 3 pola znacznik na torze punktacji miejsc pracy oraz o 3 pola znacznik na torze punktacji dochodu. Znaczniki na torach punktacji ekologii oraz zadowolenia nie zmieniają położenia, ponieważ wybudowana wcześniej fabryka nie wpływała na te czynniki pozytywnie.

2. Bezrobocie

Każdy gracz sprawdza, czy jego liczba mieszkańców **nie przekracza** liczby miejsc pracy. Za każdy punkt przekroczenia gracz otrzymuje **3 punkty karne**. Jeżeli ma więcej miejsc pracy niż mieszkańców, **cofa** swój znacznik na torze punktacji miejsc pracy, tak by zrównał się ze znacznikiem mieszkańców. Znacznik dochodu należy cofnąć o tyle samo pól.

3. Punkty za rozwój miasta

Każdy gracz sumuje wartości z 5 torów punktacji i odejmuje od nich otrzymane punkty karne. Osoba z najwyższym wynikiem wygrywa. W przypadku remisu zwycięża gracz, który ma mniej pustych pól na planszy.

WARIANT ZAAWANSOWANY

Gra przebiega tak jak w wariantcie podstawowym z następującymi zmianami:

- Przed rozpoczęciem rozgrywki karty celów tasuje się i kładzie odkryte na planszy głównej tyle, ilu jest graczy, dodając jedną (2 graczy – 3 karty, 3 graczy – 4 karty, 4 graczy – 5 kart) **10**. Karty te przedstawiają cele, za które gracze mogą otrzymać dodatkowe punkty. Za spełnienie wymogów na jednej karcie celu na koniec gry gracz otrzymuje **10 punktów**. Jedna osoba **może** dostać punkty za kilka kart celów. W przypadku remisu w spełnianiu warunków na danej karcie każdy z remisujących graczy otrzyma dodatkowe punkty.

- Podczas swojej tury gracz ma do wyboru dodatkową akcję **Szpiega**, która pozwala mu zabrać dowolny kafel z **rezerwy innego gracza** i umieścić go **na swojej planszy** (nigdy w rezerwie). Akcja Szpiega zużywa dwie z trzech dostępnych akcji, gracz może wykonać tylko obowiązkową akcję Architekta.

- Po wykonaniu akcji **Architekta** gracz nie uzupełnia pustego miejsca na planszy. Nowe kafle dokłada się na planszę główną dopiero po zakończeniu **całej tury** gracza.



WARIANT IMPREZOWY

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zmianami:

- Plansza główna odkładana jest na bok, będzie potrzebna dopiero przy podliczaniu punktów. Wszystkie 120 kafli należy wymieszać i rozsypać zakryte na środku stołu. Obok kafli stawia się klepsydrę.

- Uczestnicy rozpoczynają grę równocześnie. Nie ma tur graczy. Każdy trzyma jedną rękę za plecami, a **drugą** dowolnie przebiera kafle i układa je na swojej planszy. **Raz położonego kafła nie można już przesunąć ani zdjąć!**

- Celem gracza jest jak najszybsze zabudowanie całej planszy. Kto pierwszy tego dokona, uruchamia klepsydrę. Pozostali mogą budować swoje miasta, dopóki nie **presypie się piasek** w klepsydrze. Wówczas następuje koniec gry.

- W tym momencie gracze kładą na stole planszę główną i umieszczają swoje znaczniki na 5 torach punktacji. Następnie gracze liczą poszczególne elementy na swoich planszach, a otrzymany wynik mnożą przez wartości z legendy i odpowiednio przesuwają swoje znaczniki na torach punktacji. Gracz, który uruchomił klepsydrę, otrzymuje dodatkowe **5 punktów**.



Masz jakieś pytania?
Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!
Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3
www.g3poland.com

 www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2014.



Na licencji:
© ST Games Spółka z o.o.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3

Wersja 1.0

OPIS KART CELÓW

Na koniec gry gracz otrzymuje dodatkowo po 10 punktów za każdy osiągnięty cel z kart wystawionych na początku rozgrywki.



Największa dzielnica biurowa

Gracz ma na swojej planszy największy obszar stykających się bokami kafli biur spośród wszystkich graczy.



Największa dzielnica mieszkaniowa

Gracz ma na swojej planszy największy obszar stykających się bokami kafli mieszkań spośród wszystkich graczy.



Największa elektrownia

Gracz ma na swojej planszy największy obszar stykających się bokami kafli elektrowni spośród wszystkich graczy.



Największa dzielnica przemysłowa

Gracz ma na swojej planszy największy obszar stykających się bokami kafli fabryk spośród wszystkich graczy.



Największy park

Gracz ma na swojej planszy największy obszar stykających się bokami kafli parków spośród wszystkich graczy.



Największy lunapark

Gracz ma na swojej planszy największy obszar stykających się bokami kafli lunaparku spośród wszystkich graczy.



Najwięcej biur w mieście

Gracz ma na swojej planszy najwięcej kafli biur spośród wszystkich graczy.



Najwięcej elektrowni w mieście

Gracz ma na swojej planszy najwięcej kafli elektrowni spośród wszystkich graczy.



Najwięcej parków w mieście

Gracz ma na swojej planszy najwięcej kafli parków spośród wszystkich graczy.



Najwięcej fabryk w mieście

Gracz ma na swojej planszy najwięcej kafli fabryk spośród wszystkich graczy.



Najwięcej lunaparków w mieście

Gracz ma na swojej planszy najwięcej kafli lunaparków spośród wszystkich graczy.



Najwięcej mieszkań w mieście

Gracz ma na swojej planszy najwięcej kafli mieszkań spośród wszystkich graczy.



Najbardziej ekologiczne miasto

Znacznik gracza wskazuje największą wartość na torze punktacji ekologii na planszy głównej.



Najwięcej miejsc pracy

Znacznik gracza wskazuje największą wartość na torze punktacji miejsc pracy na planszy głównej.



Zabudowane wszystkie parcele

Gracz ma 24 kafle na swojej planszy.



Najbardziej dochodowe miasto

Znacznik gracza wskazuje największą wartość na torze punktacji dochodu na planszy głównej.



Najbardziej zadowoleni mieszkańcy

Znacznik gracza wskazuje największą wartość na torze punktacji zadowolenia na planszy głównej.



Pierwsze ukończone miasto

Gracz jako pierwszy zabuduje całą swoją planszę.