

# Zbuduj swoje miasto

Autor: Tom Lehmann

Graczy: 2-5

Wiek: od 10 lat

Czas: około 20 minut

Zawartość: 110 kart

## Opis gry

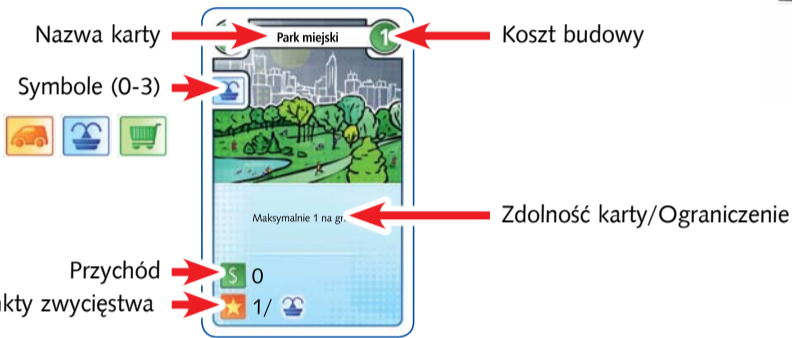
W każdej rundzie gracze wnoszą w swoich miastach nowe budynki, które zapewniają im przychód oraz niezmiernie ważne punkty zwycięstwa. Uwaga: karty dostępne w grze są równocześnie budynkami oraz środkiem płatniczym. Tylko najlepszemu strategowi uda się przyciągnąć największą liczbę obywateli do swojego **Miasta**.

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zdobędzie co najmniej 50 punktów zwycięstwa. Wygrywa gracz, który na koniec gry ma na swoim koncie najwięcej punktów.

## Przygotowanie

Karty **Architektów** należy położyć odkryte z boku stołu. Pozostałe karty trzeba potasować, a następnie każdemu z graczy rozdać po **7 kart**. Resztę kart umieszcza się na środku stołu w formie zakrytej talii. Obok nich powinno się pozostawić odrobinę miejsca na odkryty stos kart odrzuconych. Jeśli w trakcie rozgrywki talia ulegnie wyczerpaniu, w celu przygotowania nowej, należy potasować stos kart odrzuconych. Każdy gracz bierze do ręki otrzymane karty i wybiera z nich **2**, które **odrzuca** na stos kart odrzuconych. Tak więc każdy z graczy rozpoczyna grę, mając na ręku 5 kart.

Radzimy, aby podczas pierwszych rozgrywek odrzucać karty o najwyższym koszcie budowy.



Przed rozpoczęciem rozgrywki należy przygotować ołówek oraz kartkę papieru. Będą one potrzebne do notowania zdobytych przez graczy punktów zwycięstwa.

## Przebieg gry

Rozgrywka trwa kilka rund. Każda runda dzieli się na kolejne etapy, które są równocześnie rozgrywane przez wszystkich graczy:

1. Wybranie karty
2. Wznoszenie budynków
3. Przychód oraz punkty zwycięstwa

Jeżeli żaden z graczy nie zdobył jeszcze minimum 50 punktów zwycięstwa, to należy rozpocząć kolejną rundę.

### 1. Wybranie karty

Każdy gracz wybiera **ze swojej ręki 1 kartę**, którą wybuduje podczas danej rundy i kładzie ją zakrytą przed sobą. Zamiast tego, gracz może wybrać **Architekta** albo całkowicie **zrezygnować z budowania** w tej rundzie.



#### Architekt

Podczas rozgrywki każdy gracz może jeden raz wybrać **Architekta** i umieścić go na swoim obszarze gry. Bierze wówczas jedną z kart **Architektów** ułożonych na początku rozgrywki z boku stołu i kładzie ją odkrytą przed sobą.

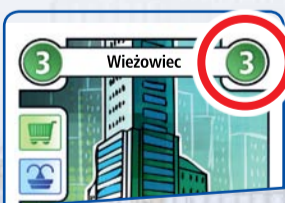
*Architekt nie ma kosztu budowy, więc nie trzeba za niego płacić żadnymi kartami. W każdej rundzie Architekt zapewnia graczowi przychód w wysokości 1 karty.*

#### Rezygnacja z budowy

Gracz może zdecydować się także na rezygnację ze wnoszenia budynku w danej rundzie. W zamian za to dobiera 5 kart z talii, wybiera jedną z nich, zatrzymuje ją, a pozostałe 4 karty odkłada na stos kart odrzuconych.

### 2. Wznoszenie budynku

Gdy każdy gracz wyłoży przed sobą jedną kartę, następuje wznoszenie budynku. Każdy gracz odkrywa wybraną przez siebie kartę, płaci jej koszt budowy, odrzucając z ręki wskazaną liczbę kart i wyklada wybraną kartę, umieszczając ją odkrytą na swoim obszarze gry. Każda karta, którą gracz odrzuca z ręki, aby zapłacić koszt budowy, ma wartość 1.



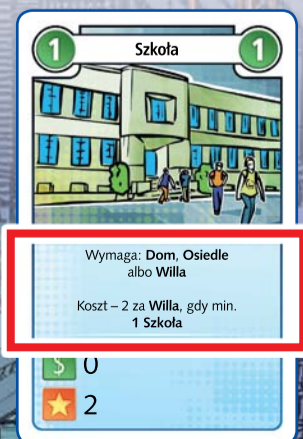
**Wieżowiec** ma koszt budowy wynoszący 3. W celu wzniesienia tego budynku, gracz musi wybrać 3 karty ze swojej ręki i odrzucić je na stos kart odrzuconych.



#### Warunki dotyczące budowy

Aby wybudować obiekty znajdujące się na niektórych kartach, trzeba spełnić określone warunki. Na przykład w celu wybudowania **Szkoły** gracz musi najpierw mieć na swoim obszarze gry wyłożony **Dom**, **Osiedle** albo **Willę**.

Niektóre budynki zmniejszają koszt wznoszenia innych budynków, jeśli gracz ma je na swoim obszarze gry. Dzięki temu gracz może odrzucić z ręki mniejszą liczbę kart.



**Uwaga:** Jeśli gracz przez pomyłkę wyłoży kartę, której nie może zbudować albo nie ma dość kart, aby za nią zapłacić, wówczas bierze ją z powrotem na rękę i uznaje się, że w danej rundzie wybrał „rezygnację z budowy”. Dobiera z talii pięć kart, zatrzymuje jedną z nich, a pozostałe cztery odkłada na stos kart odrzuconych.



## Ekipa budowlana

Jeśli gracz umieścił na swoim obszarze gry kartę **Ekipa budowlana**, może od teraz na początku każdej rundy wykladać przed sobą **dwie zakryte karty**, ale koszt budowy każdej z kart **nie może być wyższy niż 4**. Za każdą kartę płaci się osobno podczas budowy. Jeśli gracz może wybudować tylko jedną z nich, drugą kartę bierze z powrotem do ręki, nie otrzymując niczego w zamian.

**Uwaga:** W rundzie, w której gracz wyłożył kartę **Ekipa budowlana** na swoim obszarze gry, może **natychmiast wybrać z ręki kolejną kartę** i wybudować znajdujące się na niej budynki, pod warunkiem że całkowity koszt budowy jest nie większy niż 4.



## 3. Przychód i punkty zwycięstwa

Po tym jak gracze zakończą etap budowy, każda osoba otrzymuje swój przychód oraz punkty zwycięstwa. Otrzymywanie punktów jest niezależnie od tego, czy podczas danej rundy gracz wznosił nowy budynek, czy z tego zrezygnował.



### Przychód

Gracz sumuje wartości liczb, znajdujących się obok symbolu przychodu na **wszystkich kartach**, które ma wyłożone na swoim obszarze gry. Suma ta stanowi liczbę kart, które gracz może dobrać z talii.



Niektóre wartości są uzależnione od obecności innych kart. Na przykład taki zapis informuje, że gracz otrzymuje **przychód w wysokości 1 karty za każdy symbol fontanny, który ma na swoim obszarze gry**.

Niektóre wartości są uzależnione od tego, czy gracz ma odpowiednie karty na swoim obszarze gry albo czy znajdują się one na obszarze gry wybranego przez niego rywala.



### Punkty zwycięstwa

Gracz sumuje wartości liczb znajdujących się obok symbolu punktów zwycięstwa na **wszystkich kartach**, które ma wyłożone na swoim obszarze gry. Suma ta stanowi liczbę punktów, które gracz otrzymuje w danej rundzie, a które należy zanotować na kartce. Wartość ta jest dodawana do wszelkich innych punktów, które gracz zgromadził do tej pory.



W przypadku punktów zwycięstwa wartość niektórych kart także jest uzależniona od obecności innych kart. Na przykład taki zapis informuje, że gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdy symbol samochodu, który ma na swoim obszarze gry oraz 1 punkt zwycięstwa za każdy symbol samochodu, znajdujący się na obszarze gry **jednego** z przeciwników.

### Przykład podliczania

1 kartę



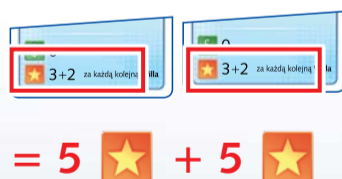
Tomek ma na swoim obszarze gry wyłożone **Kino, Park miejski, Architektka, Dom handlowy** oraz **dwie Wille**.



Karty te dają mu przychód w wysokości 4 kart.



Punkty zwycięstwa są podliczane w następujący sposób: **Park miejski** zapewnia 3 punkty (za 3 symbole fontanny znajdujące się na jego obszarze gry) oraz 5 punktów zwycięstwa za każdą **Willę**, co łącznie daje 13 punktów zwycięstwa.



Po podliczeniu przychodów oraz punktów zwycięstwa sprawdza się, czy jeden z graczy nie zdobył 50 (lub więcej) punktów zwycięstwa. Jeśli tak się stało, rozgrywka natychmiast się kończy. Jeśli nie, każdy gracz sprawdza, ile kart ma na ręce. W grze obowiązuje limit **12 kart na ręce**. Jeśli gracz ma ich więcej niż 12, przed rozpoczęciem kolejnej rundy musi odrzucić tyle kart, aby zostało mu ich na ręce dokładnie 12. Odrzucone karty są odkładane na stos kart odrzuconych. Następnie rozpoczyna się kolejną rundę, zaczynając od etapu „Wybranie karty”.

## Koniec gry

Gra kończy się natychmiast po etapie podliczania punktów, kiedy jeden z graczy ma na swoim koncie **co najmniej 50 punktów zwycięstwa**. Na koniec tej rundy, po otrzymaniu przychodów, gracze nie sprawdzają limitu kart, które mają na ręce.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. Jeśli gracze remisują w liczbie punktów zwycięstwa, wygrywa ten z nich, który ma więcej kart na ręce. Jeśli gracze nadal remisują, wspólnie dzielą się odniesionym zwycięstwem.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!  
Wydawca i dystrybutor:  
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com  
Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2012.

