



DOMEK SŁONECZNA 156 DODATEK

INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Zestaw rozszerzeń z dodatku *Domek: Słoneczna 156* pozwoli Wam cieszyć się rozgrywką w większej grupie – teraz możecie zagrać nawet w 5 albo 6 osób! Poza nowymi kartami pomieszczeń i dodatków w pudełku znajdziecie dwa rozszerzenia: „Plany budowy” oraz „Rodzina i przyjaciele”. Możecie włączyć je do rozgrywki przeznaczonej dla dowolnej liczby graczy – każdy z osobna albo oba jednocześnie.

Niniejsza instrukcja opisuje też wariant rozgrywki dla jednego gracza. Masz ochotę sprawdzić swoje umiejętności i poćwiczyć tworzenie własnego Domku? To może być bardzo wymagające wyzwanie!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

dwustronna
dodatkowa plansza



notes



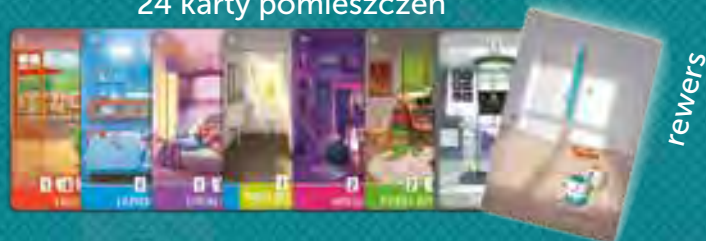
2 plansze Domku



karty przyjaciół



24 karty pomieszczeń



5 żetonów wyposażenia



karty planów budowy



24 karty dodatków



DOMEK DLA 5 ALBO 6 GRACZY

Rozgrywka w *Domku* dla 5 albo 6 graczy przebiega na tych samych zasadach co w przypadku gier z mniejszą liczbą uczestników.

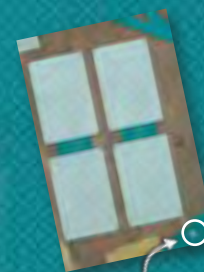
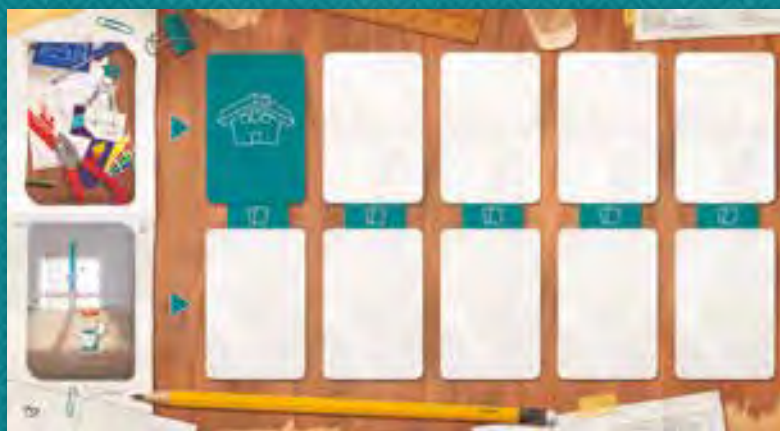
PRZYGOTOWANIE

W pudełku znajdziecie karty z talii dodatków i karty pomieszczeń oznaczone (5+) albo (6).



Jeśli gracze w 5 osób, weźcie karty z oznaczeniem (5+) i dołączcie je do odpowiednich talii z gry podstawowej. Jeśli gracze w 6 osób, dołączcie do talii zarówno karty z oznaczeniem (5+), jak i (6).

Do toru dobierania kart dołączcie dodatkową planszę. Dodatkowa plansza jest dwustronna. Na jednej stronie znajduje się miejsce na parę kart (rozgrywka 5-osobowa), a na drugiej na 2 pary (rozgrywka 6-osobowa).



strona dla rozgrywki 6-osobowej

strona dla rozgrywki 5-osobowej

Żetony wyposażenia z tego dodatku połóżcie obok planszy razem z żetonami z gry podstawowej.

Przebieg rozgrywki i podliczanie punktów zachodzą na tych samych zasadach co w przypadku gry podstawowej. Przez 12 rund wybieracie z toru dobierania po parze kart i umieszczacie na swojej planszy Domku albo wykorzystujecie je zgodnie z ich opisami. Na następnej stronie znajdują się szczegółowe opisy nowych rodzajów kart pomieszczeń i nowych kart z talii dodatków.



Karty pomieszczeń

Siłownia – możesz ją umieścić w dowolnym miejscu na planszy Twojego Domku, zarówno w piwnicy, jak i na wyższych kondygnacjach.



Karty wyposażenia

Rzutki – możesz je umieścić w dowolnym pomieszczeniu składającym się z 2 albo 3 kart (również w *Garażu*).

Pamiętaj, że pomieszczenia składające się z 1 karty i aneksu nie są traktowane jako pomieszczenia złożone z kilku kart. Nie możesz umieścić *Rzutek* w *Kuchni* składającej się z 1 karty i sąsiadującej ze *Spizarnią*.



Karty pomocników

Inżynierka – na koniec gry, tuż przed podliczaniem punktów, możesz wskazać, które karty pomieszczeń na planszy Twojego Domku będą sąsiadowały ze sobą w pionie. Mogą w ten sposób utworzyć jedno pomieszczenie. Dzięki *Inżynierce* możesz rozbudować w ten niezwykły sposób więcej niż 1 pomieszczenie na planszy. Może to także doprowadzić do powstania *Salonu* składającego się z 3 kart.

W wyniku użycia umiejętności *Inżynierki* może dojść do sytuacji, gdy w 1 pomieszczeniu będą znajdowały się 2 żetony wyposażenia. W takim przypadku otrzymasz punkty za oba żetony, nie musisz odrzucać jednego z nich.

Dzięki *Inżynierce* Zuzia może połączyć karty *Salonu* z pierwszej i drugiej kondygnacji swojego Domku, żeby otrzymać za niego 9 punktów, a nie tylko 5 (gdyby oba salony były liczone osobno). Może też otrzymać 3 punkty za kartę *Garderoby*.



W szczególnym przypadku *Inżynierka* może sprawić, że 2 sąsiadujące w pionie 2-kartowe salony zostaną zmienione na jeden 3-kartowy i jeden 1-kartowy. W tej sytuacji gracz otrzymuje za nie 10 punktów (9 + 1) zamiast 8 (4 + 4).

Uwaga! Gdy gracie z rozszerzeniem „Plany budowy” i jedno z Was posiada na planie budowy 2 małe *Salony* (po 1 na obu piętrach), połączenie ich z pomocą *Inżynierki* sprawi, że utworzą 1 duży *Salon*, który nie spełnia wymogów tego planu budowy.



Hydraulik – każda *Łazienka* na planszy Twojego Domku jest warta 2 punkty. Ponadto jeśli *Łazienki* na obu piętrach sąsiadują ze sobą w pionie, to każda taka para zapewnia kolejne 2 punkty, czyli w sumie 6 za taki układ kart. Oczywiście w swoim Domku możesz mieć więcej niż 1 taką parę *Łazienek* – każda będzie warta 6 punktów.



Karty narzędzi



Koparka – zagrywasz ją tuż przed wzięciem kart. *Koparka* pozwala na ponowne wylosowanie kart na tor dobierania. W tym celu weź wszystkie karty pomieszczeń i karty dodatków, które znajdują się aktualnie na torze dobierania kart, i dołącz je z powrotem do talii pomieszczeń oraz talii dodatków. Następnie przetasuj każdą talię z osobna i wyłóż na tor dobierania nowe pary kart.

Uważnie wykonaj polecenie z karty! Zanim wtasujesz karty z toru do talii, zapamiętaj dobrze, ile par zostało usuniętych i czy była to też karta pomieszczenia leżąca pod polem pierwszego gracza. Wyłóż tę samą liczbę kart! *Koparki* możesz użyć nawet wtedy, gdy jesteś ostatnim graczem w danej rundzie i wymieniasz tylko 2 pary kart. Może w ich miejsce trafi się coś, czego bardziej potrzebujesz?



Skrzynka na narzędzia – zapewnia 1 punkt za każdą kartę narzędzia, którą dobierzesz albo zagrasz od momentu dobrania *Skrzynki na narzędzia*. Zaliczają się do nich również te narzędzia, których nie użyjesz przed końcem gry, oraz sama *Skrzynka na narzędzia*. Gdy używasz karty narzędzia, zamiast odrzucać, umieść ją pod kartą *Skrzynki na narzędzia*, żeby zaznaczyć, za ile kart otrzymasz punkty. Zdjęte z planszy Domku *Rusztowanie* także należy umieścić pod kartą *Skrzynki* (nawet wtedy, gdy zostało zagrane przed wzięciem *Skrzynki*).

Uwaga! W notesie nie ma wydzielonego rzędu na notowanie punktów za *Skrzynkę*. Najłatwiej będzie doliczyć je w trakcie podsumowania do punktów za wyposażenie.



Drabina – zagrywasz ją tuż przed wzięciem kart. *Drabina* pozwala Ci podejrzeć Twoje karty dachów i wymienić jedną z nich na kartę dachu znajdującą się na torze dobierania. Możesz zdecydować się nie podmieniać karty dachu, jeśli uznasz, że nie masz takiej potrzeby. Jeśli jednak podejrzalesz swoje karty, odrzuć *Drabinę* jako wykorzystane narzędzie.

ROZSZERZENIE „PLANU BUDOWY”

Rozszerzenie „Plany budowy” składa się z 12 kart planów budowy z zadaniami dotyczącymi budowy Domków graczy: 6 kart wartych 3 punkty i 6 kart wartych 5 punktów.



Przed rozpoczęciem rozgrywki rozdajcie każdemu z graczy po 1 karcie z obu kategorii punktowych. Zapoznajcie się z nimi i nie pokazujcie ich awersów innym graczom. Na koniec gry otrzymacie punkty tylko za jeden plan budowy. Pamiętajcie, że zdolności *Majstra*, *Dostawcy* i *Inżynierki* mogą wpłynąć na realizację planów budowy. Dopiero po wprowadzeniu zmian wynikających z działania kart pomocników sprawdźcie, czy spełniliście wymagania zapisane na Waszych planach.

Uwaga! Jeśli uda Ci się zrealizować oba plany budowy, otrzymasz punkty wyłącznie za ten wyżej punktowany. Wykonanie planu budowy nie jest obowiązkowe.

Zrealizowanie planu budowy jest punktowane jako „bonus za funkcjonalność”, więc karta *Architektki* zapewnia za to dodatkowo 1 punkt na koniec gry.



Znajdujące się w tekście kart sformułowania „na górze” i „na dole” odnoszą się odpowiednio do górnego i dolnego piętra oraz nie dotyczą piwnicy. Jeśli pomieszczenie składa się z kart na obu piętrach (dzięki umiejętności *Inżynierki*), to na potrzeby realizacji planu budowy traktuje się je tak, jakby znajdowało się tylko na górze albo tylko na dole.

Na potrzeby realizacji planów budowy, jeśli nie zaznaczono inaczej, dane pomieszczenie może być dowolnej wielkości (może składać się z 1, 2 albo 3 kart). Jeśli w objaśnieniu planu podana jest liczba pomieszczeń, należy uznać, że większa liczba także realizuje ten plan.

Karty warte 3 punkty

- 2 *Pokoje dziecięce*.
- *Duży Salon* (składający się z 3 kart) na górze.
- *Duży Salon* (składający się z 3 kart) na dole.
- *Piwniczka na wino* lub *Spizarnia*. Do realizacji tego celu wystarczy jedna z wymienionych kart pomieszczeń.
- *Kompletny Garaż* i *Kuchnia* bezpośrednio nad nim. *Kompletny Garaż* oznacza *Garaż* złożony z 2 kart. *Kuchnia* nie musi być kompletna, może składać się z 1 karty. Przynajmniej 1 karta *Kuchni* musi znajdować się nad kartą *Garażu*.
- Tyle samo *Łazienek* co *Pokojów dziecięcych*. Może być to nawet 0 – cel zostanie zrealizowany nawet wtedy, gdy nie będziesz posiadać ani jednej *Łazienki* i ani jednego *Pokoju dziecięcego* (*Pokoje dziecięce* składające się z dwóch kart są liczone jako jedno pomieszczenie).

Karty warte 5 punktów

- 2 *Sypialnie* na górze.
- 3 żetony wyposażenia, w tym przynajmniej po 1 na dole i na górze. Żetonów może być więcej niż 3. Na dole i górze musi być przynajmniej po 1 żetonie, pozostałe mogą znajdować się na piętrach, w piwnicy albo przed domem.
- *Małe Salony* (1 albo 2 karty) na górze i na dole – przy zastosowaniu umiejętności *Inżynierki* nadal potrzebujemy 2 *Salonów*. W takiej sytuacji drugi *Salon* może się znajdować albo na górze, albo na dole. *Inżynierka* może stworzyć 2 dwupoziomowe *Salony*, które również spełniają wymogi tego planu.
- *Brak Garażu* i *Pokoju dziecięcego* – dopuszcza się oczywiście dobrowolne położenie karty *Garażu* lub *Pokoju dziecięcego* rewersem do góry (jako pustego pomieszczenia).
- 5 pomieszczeń na górze albo na dole – to nie muszą być różne pomieszczenia. Można mieć np. kolejno: *Łazienkę*, *Salon*, drugą *Łazienkę*, *Saunę* i trzecią *Łazienkę*. Ważne, by żadne z pomieszczeń nie składało się z 2 albo 3 kart. To nie mogą być puste pomieszczenia.
- 2 *Sypialnie* sąsiadujące z *Łazienką* – mogą sąsiadować z tą samą *Łazienką*, ale też z różnymi *Łazienkami*. Ważne, by w Domku były 2 *Sypialnie* i każda sąsiadowała z jakąś *Łazienką*.

ROZSZERZENIE „RODZINA I PRZYJACIELE”

Rozszerzenie „Rodzina i przyjaciele” składa się z talii 12 kart przyjaciół, których możecie zaprosić do Waszych Domków.

Przed rozpoczęciem gry przetasuj talię kart przyjaciół i wylosuj dwa razy więcej kart przyjaciół, niż jest graczy biorących udział w Waszej rozgrywce (4 karty przyjaciół w rozgrywce dla 2 graczy, 8 kart przyjaciół w rozgrywce dla 4 graczy itd.). Karty połóż awersami ku górze obok toru dobierania, tak by były widoczne ilustracje przyjaciół oraz nazwy pomieszczeń, które skłonią ich do zamieszkania w Waszych Domkach. Pozostałe karty odłóż do pudełka. Nie biorą udziału w rozgrywce.

W swoim ruchu, po umieszczeniu na planszy Domku karty pomieszczenia, możesz wziąć 1 kartę przyjaciół. Możesz to zrobić tylko wtedy, gdy posiadasz na jednym piętrze sąsiadujące ze sobą w dowolnej kolejności wszystkie pomieszczenia wymienione na karcie przyjaciół. Po wzięciu odpowiedniej karty umieść ją przy swojej planszy na wysokości piętra, na którym znajduje się wszystko, czego życzą sobie przyjaciele.



Uwaga! Na 1 piętrze może zamieszkać tylko 1 przyjaciel. Każde z Was może zatem zaprosić co najwyżej po 2 przyjaciół do swojego Domku (na niektórych ilustracjach jest kilka postaci – nie ma to znaczenia dla punktacji ani rozgrywki).

Gdy przyjaciele zamieszkają w Twoim Domku, zostaną tam do końca gry i zapewnią Ci określoną liczbę punktów. Jeśli w trakcie gry, po zamieszkaniu przyjaciół w Twoim Domku zmienisz układ pomieszczeń, np. za pomocą *Majstra* lub *Wiertarki*, przyjaciele nie opuszczą Twojego Domku i nadal będą zapewniali Ci punkty na koniec gry.

WŁĄCZANIE KART DO GRY PODSTAWOWEJ

Karty dodatków z pudełka *Domek Słoneczna 156* można wykorzystać również w grze dla 2 do 4 graczy. Dla urozmaicenia rozgrywki możecie zmieniać karty w talii dodatków według poniższych zasad tak, by w każdej grze był dostępny losowy zestaw kart.

Wariant 1.

Wymijcie z talii dodatków z gry podstawowej karty pomocników i karty narzędzi. Do kart pomocników dołączcie karty pomocników z dodatku, a do kart narzędzi – karty narzędzi z dodatku. Przetasujcie utworzone w ten sposób talie pomocników i narzędzi, a następnie wylosujcie z nich po 5 kart, które dołączycie do talii dodatków używanej w Waszej rozgrywce. Nieużywane karty odłóżcie do pudełka.

Wariant 2. (zalecany w grze dla 2 graczy)

Wymijcie z talii dodatków z gry podstawowej wszystkie karty dachów w jednym wybranym przez Was kolorze (tj. 7 kart). W ich miejsce dołączcie do talii 7 losowych kart dodatków ze *Słonecznej 156* z wyłączeniem kart dachów. (Wylosujcie je spośród kart wyposażenia, pomocników i narzędzi). Skonstruowana w ten sposób talia 48 kart dodatków pozwoli Wam osiągnąć wyższe wyniki punktowe na koniec gry. Nieużywane karty odłóżcie do pudełka.

Uwaga! Jeśli zastosujecie ten wariant w grze dla 3 graczy, możecie mieć problem ze skompletowaniem dachów w swoich Domkach, a w rozgrywce dla 4 graczy będzie to bardzo trudne.

Nie polecamy modyfikacji talii pomieszczeń – dla uzyskania zbalansowanej rozgrywki powinna zawierać 60 kart z gry podstawowej. Jeżeli zdecydujecie się na jakieś zmiany, zadbajcie o to, by dostępne było 10 kart piwnicy.

ROZGRYWKA DLA 1 GRACZA

Przygotowanie do gry

Weź zestaw kart z gry podstawowej (dla 2–4 graczy).

Wyjmij z talii dodatków:

- Karty *Dostawcy* i *Dekarza* – połóż je obok planszy.
- Kartę *Młota pneumatycznego* – odłóż ją do pudełka, nie bierze udziału w grze.
- 7 kart dachów w jednym kolorze – także odłóż je do pudełka.

Do tak uszczuplonej talii dodaj wszystkie karty dodatków ze *Ślonecznej 156* z wyjątkiem dachów (czyli pomocników, narzędzi oraz wyposażenia).

Przygotuj także karty z rozszerzenia „Plany budowy”. Karty planów za 3 i 5 punktów potasuj i połóż w 2 stosach obok planszy.

Przygotuj tor dobierania z gry podstawowej (z 5 kolumnami na karty).

Weź planszę Domku i wylosuj pierwsze 2 karty planów budowy, jedną za 3 i jedną za 5 punktów.

Przebieg rozgrywki

Przebieg gry jest taki sam jak przy grze wieloosobowej – w każdej rundzie wykładasz na tor dobierania 4 karty z talii dodatków i 5 kart pomieszczeń. Wybierasz 1 parę kart i postępujesz z nimi dokładnie tak samo jak w grze podstawowej.

Jedyny wyjątek to wzięcie pary ze znacznikiem pierwszego gracza. Jako że w grze jednoosobowej znacznik ten nie ma zastosowania, w tym przypadku (zamiast pobierania znacznika) wykonujesz jedną z poniższych czynności:

- wzięcie *Dekarza*,
- wzięcie *Dostawcy*,
- wzięcie dodatkowej pary kart planów budowy (jednej za 3 i jednej za 5 punktów) z rozszerzenia „Plany budowy”.

Możesz także nie wykonać żadnej z powyższych czynności i po prostu wziąć tylko kartę pomieszczenia leżącą pod polem pierwszego gracza.

Gra trwa 12 rund, po których następuje punktowanie. Punkty liczy się tak samo jak w przypadku gry podstawowej z wyjątkiem planów budowy – grając samotnie otrzymujesz punkty za 2 komplety zrealizowanych przez siebie planów (nie jak w grze wieloosobowej, w której otrzymujesz zawsze punkty tylko za jeden z planów). Innymi słowy – możesz otrzymać punkty za 2 zrealizowane plany za 5 punktów i za 2 zrealizowane plany za 3 punkty.

W czasie gry możesz dobrać więcej kart planów, ale nie będą się liczyć w żaden sposób do punktacji.

Łatwo policzyć, że za karty planów budowy możesz otrzymać 16 punktów (5 + 5 + 3 + 3), a jeśli posiadasz kartę *Architektki* – nawet 20!

Wyniki

Poniższe zestawienie pomoże Ci ocenić wybudowany przez Ciebie Domek.

40> Może i da się tam zamieszkać, ale nie ma się czym chwalić.

41–50 To przyzwoity Domek, ale nie wyróżnia się niczym wśród innych.

51–55 Dobry wynik, masz ładny Domek.

56–59 Twój Domek uchodzi za najładniejszy w mieście.

60+ Arcydzieło architektury! Prawdziwe ZWYCIĘSTWO!

Nie zrażaj się ewentualnymi początkowymi niepowodzeniami! Wbrew pozorom nie tak łatwo zadbać o wszystko na raz, a czasem do osiągnięcia dobrej punktacji potrzebny jest też tutaj szczęście!

PODZIĘKOWANIA

Autor chciałby najserdeczniej podziękować wszystkim pracownikom firmy REBEL za wspaniałą współpracę przy tworzeniu *Domku* i niniejszego dodatku. Nadto szczególne podziękowania przekazuje rodzinie i przyjaciołom, którzy mają nieskończoną cierpliwość do testowania kolejnych pomysłów. Najcieplejsze uściski należą się córce Oldze, która nie tylko cierpliwie ilustrowała wszystkie prototypy, ale także była pomysłodawczynią kilku rozwiązań użytych w tym dodatku.





rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

© 2017 Wszystkie prawa zastrzeżone.

Autor gry: Klemens Kalicki

Ilustracje: Bartłomiej Kordowski

Redakcja i korekta: Zespół Rebel

