

Welcome

to
★ **Miasteczko marzeń** ★

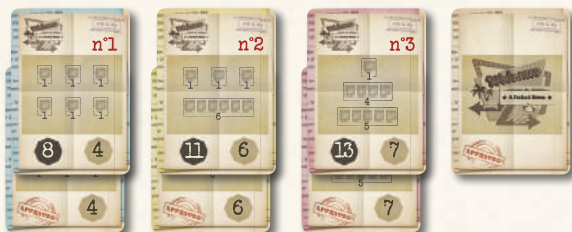


Instrukcja

Elementy gry

★ 29 kart planu miejscowego (58×88 mm)

Karty są oznaczone cyframi 1, 2 albo 3 (awers: projekt, rewers: napis „Approved”). Wśród nich znajdują się: 1 karta wariantu 1-osobowego, 18 kart wariantu podstawowego i 10 kart wariantu zaawansowanego (oznaczonych symbolem ★).



★ 81 kart budowy (58×88 mm)

(awers: numer domu, rewers: efekt)



Rodzaje kart:

Efekt – 9 kart producentów basenów, 9 kart pracowników tymczasowych, 9 kart Bis, 18 kart architektów krajobrazu, 18 kart pośredników nieruchomości i 18 kart geodetów.

Numer domu – 3 × **1, 2, 14, 15**; 4 × **3, 13**;
5 × **4, 12**; 6 × **5, 11**; 7 × **6, 10**; 8 × **7, 9**;
9 × **8**.

2

★ 4 arkusze pomocy



★ aplikacja do liczenia punktów



nazwa miasteczka
parki
plan miejscowy
baseny
pracownicy tymczasowi

★ notes punktacji



park
ulica
basen
rondo (wariant zaawansowany)
wartość osiedli mieszkaniowych
Bis
odmowa wydania pozwolenia na budowę
punktacja końcowa

Wprowadzenie

W grze *Welcome to* wcielacie się w amerykańskich architektów z lat pięćdziesiątych, którym przyszło projektować w okresie baby boomu. Konkurencja na rynku nieruchomości jest jednak wielka! Komu uda się wybudować na trzech ulicach piękne osiedla z urokliwymi parkami i luksusowymi basenami zgodnie z założeniami planu miejscowego?

W *Welcome to* wszyscy gracze rozgrywają tury jednocześnie, używając tych samych kart. Gracz, który sprytnie połączy numery domów i efekty kart, zdobędzie miano architekta przyszłości!

Cel gry

Jako architekci stopniowo rozbudowujecie 3 ulice, stawiając przy nich domy i oznaczając je numerami.

Następnie z domów tworzycie osiedla mieszkaniowe, ale tylko te, które zostaną ukończone, dadzą punkty na koniec gry.

Pamiętajcie, że dzięki parkom i basenom okolica zaprojektowanego przez Was miasteczka staje się atrakcyjniejsza.

Podnoście standard stawianych przez Was budowli, aby zwiększyć wartość osiedli.

Liczy się także to, kto pierwszy wybuduje miasteczko pokrywające się z założeniami planu miejscowego!

Spróbujcie także zdobyć przychylność burmistrza, zatrudniając pracowników z agencji pracy tymczasowej i starając się budować nowe osiedla najszybciej, jak się da.

Przygotowanie gry

- ★ Weźcie coś do pisania i wyrwijcie po 1 arkuszu z notesu punktacji dla każdego gracza.
- ★ Rozdajcie arkusze pomocy wszystkim graczom.
- ★ W podstawowym wariantcie gry wybierzcie po 1 karcie planu miejscowego z numerem 1, 2 i 3. Umieśćcie je stroną z napisem „Approved” do dołu. (Pozostałe karty planu miejscowego odłóżcie do pudełka).
- ★ Potasujcie karty budowy. Podzielcie je na 3 równe stosy (po 27 kart w każdym) i połóżcie obok siebie awerssem do góry.

4



Przebieg rozgrywki

Na początku każdej rundy odwróćcie wierzchnią kartę z każdego stosu kart budowy i połóżcie ją obok danego stosu stroną z efektem do góry, tworząc w ten sposób 3 kombinacje typu numer domu/efekt. Odwrócone karty będą następnie odkładane na 3 stosy kart odrzuconych.



Rozgrywacie swoje tury jednocześnie. Każdy wybiera 1 z 3 odsłoniętych kombinacji i, jeśli chce, zapisuje efekt na swoim arkuszu punktacji. Kilka osób może wybrać tę samą kombinację.

Każdy **musi** wybudować dom, wpisując numer z wybranej kombinacji na rysunku domu, który znajduje się na 1 z 3 ulic na jego arkuszu. Numery muszą być wpisywane na **puste działki** (symbole domów) w rosnącej kolejności od lewej do prawej.



Nie można wpisać 2 razy tego samego numeru na tej samej ulicy. (Ta zasada nie dotyczy efektu karty Bis – zob. str. 7).

★ Wskazówka ★

Domy nie muszą być budowane po kolei. Między 2 wybudowanymi domami możesz zostawić tyle wolnych miejsc, ile chcesz. Możesz wybudować domy później, ale musisz pamiętać, żeby numerować je w rosnącej kolejności.



Co więcej, możesz opuścić niektóre numery (na przykład wpisać 10 po 7).



Jeśli nie możesz wpisać numeru, ponieważ złamałbyś zasady wpisywania, otrzymujesz **odmowę wydania pozwolenia na budowę** (odmowy zaznaczane są na arkuszu od góry do dołu w kolejności: 0, 0, 3).



Jeśli nie otrzymałeś odmowy wydania pozwolenia na budowę, możesz rozpatrzyć efekt wybranej wcześniej kombinacji.

Uwaga! Rozpatrzenie efektu jest dobrowolne.

Gdy wszyscy wybudują wybrane domy i rozpatrzą ich efekty (opcjonalnie), rozpoczyna się nowa runda. Odsłanianie nowe karty z 3 stosów **kart budowy** (jeśli zabraknie kart, należy potasować karty ze stosu kart odrzuconych i stworzyć nowe stosy).

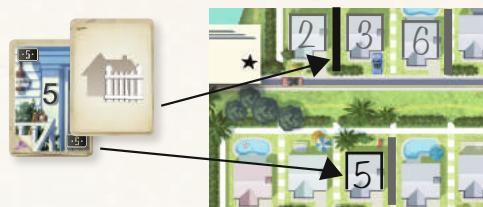
Efekty kart



★ Geodeta

Możesz postawić **plot** między 2 domami, które znajdują się na tej samej ulicy. Ploty wyznaczają granice **osiedli mieszkaniowych**, za które zdobywasz punkty, o ile zdołasz je skończyć. Osiedle mieszkaniowe uznaje się za skończone, jeśli składa się z od 1 do 6 sąsiadujących ze sobą ponumerowanych domów (nie może być między nimi pustych miejsc) wybudowanych między 2 plotami. Z założenia na początku gry ploty znajdują się na początku i na końcu każdej ulicy. Możesz zbudować osiedle mieszkaniowe, stawiając nowy plot (pod warunkiem, że nie otrzymałeś punktów za to osiedle na podstawie karty **planu miejscowego** – zob. str. 8).

Przykład. Gracz wpisał numer 5 na 3. domu przy 2. ulicy, aby rozpocząć budowę osiedla mieszkaniowego składającego się z 3 domów. Następnie postawił plot między 1. a 2. domem przy pierwszej ulicy, rozdzielając tym samym to osiedle na 2 mniejsze składające się odpowiednio z 1 domu i 2 domów.



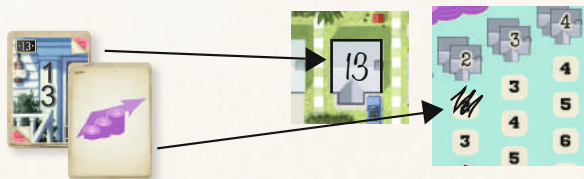
6



★ Pośrednik nieruchomości

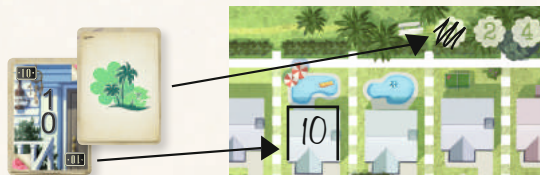
Możesz podnieść wartość **skończonych osiedli mieszkaniowych** (czyli sąsiadujących ze sobą ponumerowanych domów, które znajdują się między 2 plotami). Aby to zrobić, zaznacz pierwsze wolne pole (od góry do dołu) w wybranej kolumnie wartości wybudowanych osiedli na swoim arkuszu punktacji. Na koniec gry każde osiedle (składające się z 1, 2, 3 domów itd.) jest warte tyle punktów, ile wynosi **najmniejsza niezaznaczona wartość** w odpowiedniej kolumnie (1, 2, 3 itd.).

Przykład. Na rysunku widać, że osiedla składające się z 2 i 3 domów zapewniają graczowi po 3 punkty. Na początku gracz zyskuje 1 punkt za każdy dom (osiedle z 4 domami to 4 punkty).



★ Architekt krajobrazu

Możesz stworzyć **park** w swoim miasteczku, zaznaczając jedno z drzew na końcu **ulicy**, przy której wybudowałeś dom z numerem odsłoniętym razem z kartą **architekta krajobrazu**. Parki zaznacza się w rosnącej kolejności (0, 2, 4 itd.).

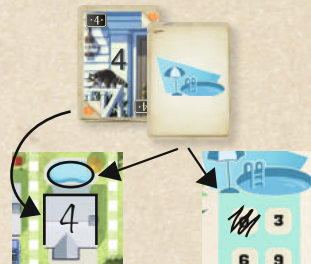




★ **Producent basenów**

Możesz wybudować basen **działce z miejscem na basen** pod warunkiem, że wybudowałeś na niej dom z numerem odsłoniętym razem z kartą **producenta basenów**. Gdy to zrobisz, zaznacz pierwsze wolne pole (w rosnącej kolejności: 0, 3, 6 itd.) w **kolumnie z basenami** na swoim arkuszu punktacji.

★ **Wskazówka** ★ Możesz wybudować dom na działce z basenem, nawet jeśli numer domu nie został odsłonięty z kartą producenta basenów. Możesz wpisać numer, który został odsłonięty z kartą producenta basenów, na dowolną działkę – nawet tę bez basenu. W obu przypadkach nie budujesz jednak basenu, więc nie zaznaczasz nowego basenu w kolumnie z basenami na swoim arkuszu.

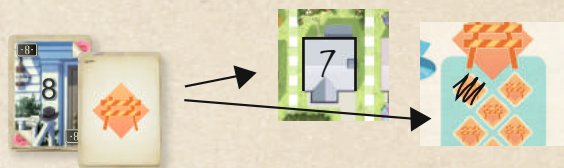


★ **Pracownik tymczasowy**

Możesz zmniejszyć albo zwiększyć o 1 albo o 2 numer domu, który chcesz wybudować, dzięki czemu możesz wpisać numery od 0 do 17. Za każdym razem, gdy korzystasz z tego efektu, zaznaczasz odpowiednie pole w kolumnie z **pracownikami tymczasowymi**. Na koniec gry osoba, która zaznaczyła najwięcej pól

i stworzyła najwięcej miejsc pracy, otrzymuje 7 punktów. Druga w kolejności otrzymuje 4 punkty, a trzecia – 1 punkt. W przypadku remisu gracze otrzymują taką samą liczbę punktów.

Przykład. Jeśli gracz skorzysta z tego efektu, może wybudować dom z numerem 6, 7, 8, 9 albo 10.



7

★ **Bis**

Możesz wybudować 2 domy z tym samym numerem na dowolnej ulicy. **Drugi dom musi przylegać** z lewej albo z prawej strony do domu, który ma ten sam numer, i **znajdować się na tym samym osiedlu przez całą grę** (domów z tym samym numerem nie można rozdzielać płotem). Tego efektu można użyć wielokrotnie z tym samym numerem domu. Zaznacz odpowiednie pole w kolumnie Bis za każdym razem, gdy korzystasz z efektu (w kolejności rosnącej: 0, 1, 3 itd.). Na koniec gry najmniejsza niezaznaczona wartość jest odejmowana od wyniku końcowego.



Plan miejscowy

Karty planu miejscowego to cele, które staracie się zrealizować podczas gry (np. wybudowanie konkretnej liczby osiedli mieszkaniowych z określoną liczbą domów). Pierwsza osoba, której w trakcie tej samej rundy uda się spełnić wszystkie warunki przedstawione na 1 z 3 kart planu miejscowego, natychmiast zdobywa punkty. W odpowiednie pole (n°1, n°2 albo n°3) w kolumnie z **planem miejscowym** wpisuje najwyższą liczbę punktów, która widnieje na awersie karty planu miejscowego, a następnie odwraca tę kartę na stronę z napisem „Approved”. Za każdą z 3 kart punkty otrzymuje się tylko raz.



Każdy kolejny gracz, który osiągnie cel z karty planu miejscowego, otrzymuje wskazaną na karcie mniejszą liczbę punktów.

Projekty na kartach planu miejscowego

Aby osiągnąć ten cel, musisz wybudować **wszystkie osiedla mieszkaniowe z projektu**. Osiedla mogą się znajdować na tej samej ulicy, ale nie muszą – **nie ma wymagań dotyczących lokalizacji** osiedli z projektów.

★**Uwaga**★ Osiedle, za które zdobyłeś punkty z karty planu miejscowego, nie może być ponownie podzielone płotem (karta geodety) i wykorzystane do osiągnięcia innych celów (dorysuj płot od strony ulicy, aby zaznaczyć, że otrzymałeś już punkty za dane osiedle).

Osoba, która jako pierwsza osiągnie cel z dowolnej karty planu miejscowego, może, jeśli chce, przetasować wszystkie 81 kart budowy i uformować z nich 3 nowe stopy.

Koniec gry

Gra się kończy, jeśli wystąpi choć jedna z poniższych sytuacji:

- ★ Ktoś z Was zaznaczył 3. pole odmowy wydania pozwolenia na budowę.
- ★ Ktoś z Was osiągnął cele ze wszystkich 3 kart planu miejscowego.
- ★ Ktoś z Was wybudował wszystkie domy na wszystkich swoich 3 ulicach.

Na koniec gry każdy dodaje punkty za wybudowane baseny, skończone osiedla, parki wzniesione na różnych ulicach, osiągnięte cele z kart planu miejscowego i pracowników tymczasowych, a następnie odejmuje ewentualne punkty za numery Bis i odmowy wydania pozwolenia na budowę. Osoba z największą liczbą punktów wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma najwięcej skończonych osiedli. Jeśli remis będzie się nadal utrzymywał, wygrywa gracz z największą liczbą osiedli z 1 domem, następnie z 2 domami itd. Jeśli nadal nie będziecie mogli wyłonić zwycięzcy, zagrajcie w *Welcome to* jeszcze raz.

Wariant 1-osobowy

Grając w wariant 1-osobowy, postaraj się uzyskać jak największą liczbę punktów.

Przygotowanie gry

Potasuj karty budowy i stwórz z nich 2 równe stosy. Następnie do wybranego stosu włóż kartę wariantu 1-osobowego i umieść ten stos pod drugim stosem, tworząc w ten sposób unikalny stos kart budowy. Połóż go stroną z efektem do góry. Wybierz 3 karty planu miejscowego i połóż je obok stosu kart budowy. Weź także arkusz z notesu punktacji i arkusz pomocy.



Przebieg rozgrywki

Na początku gry dobierz 3 karty budowy. Następnie wybierz z nich 2 karty – jedną z numerem, a drugą z efektem.

W rogach kart z numerem znajduje się symbol efektu znajdującego się na drugiej stronie.



Połóż 2 wybrane karty przed sobą. Wpisz numer na arkusz punktacji, rozpatrz efekt karty i odłóż wszystkie 3 karty (2 wybrane i 1 niewybrana) na stos kart odrzuconych. Następnie dobierz kolejne 3 karty budowy. Gdy wśród nich znajdzie się karta wariantu 1-osobowego, wszystkie karty planu miejscowego zostają automatycznie „zapunktowane” przez rywali, więc nie możesz zdobyć za nie najwyższej liczby punktów: odwróć karty planu miejscowego na stronę z napisem „Approved”. W wariantcie 1-osobowym obowiązują pozostałe zasady z wariantu podstawowego.

Koniec gry

Gra się kończy, gdy w stosie kart budowy zabraknie kart albo gdy wystąpi 1 z 3 sytuacji opisanych w wariantcie podstawowym.

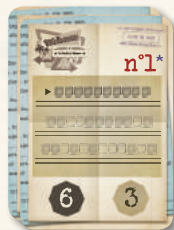
Policz zdobyte punkty według zasad z wariantu podstawowego z 1 wyjątkiem: w przypadku karty pracownika tymczasowego zdobywasz 7 punktów tylko i wyłącznie wtedy, gdy zatrudnisz co najmniej 6 pracowników tymczasowych.

Wariant zaawansowany

Dodatkowe karty planu miejscowego

Możecie zwiększyć poziom trudności rozgrywki, korzystając z dodatkowych kart planu miejscowego (obowiązują zasady z wariantu podstawowego).

Lista celów



Musisz wybudować wszystkie domy przy wskazanej ulicy.



Musisz wybudować pierwszy i ostatni dom przy każdej ulicy.



Musisz wybudować wszystkie parki ORAZ wszystkie baseny przy wskazanej ulicy.



Musisz zatrudnić 7 pracowników tymczasowych.



Musisz wybudować wszystkie parki ALBO wszystkie baseny przy 2 ulicach.



Musisz wybudować wszystkie parki, wszystkie baseny ORAZ 1 rondo przy tej samej ulicy.



Musisz użyć efektu karty Bis 5 razy na domach przy tej samej ulicy.

★ Przypomnienie ★ Osiedle albo dom, za które otrzymałeś punkty z karty planu miejscowego, nie mogą punktować za inne cele (dorysuj płot od strony ulicy, aby zaznaczyć, że otrzymałeś już punkty za dane osiedle albo dom). Ta zasada nie dotyczy jednak basenów – dom z basenem może być wykorzystany do osiągnięcia celu z karty planu miejscowego.

Zasady eksperckie

Rondo

Podczas swojej tury możesz nie tylko wybudować dom i rozpatrzeć efekt karty, ale także wybudować 1 z 2 rond na dowolnej działce bez numeru. Aby to zrobić, narysuj okrąg z kropką w środku i wznies płot po jego lewej i prawej stronie.

Rondo dzieli ulicę na 2 niezależne odcinki. Możesz zatem wpisać tę samą numerację po 2 stronach ronda (numery od 0 do 17 po lewej stronie ronda i numery od 0 do 17 po prawej stronie ronda).



Pierwsze wybudowane rondo kosztuje 3 punkty, a drugie – 5 punktów. Na koniec gry najmniejsza niezaznaczona wartość jest odejmowana od wyniku końcowego.



Dzięki temu wariantowi zaawansowani gracze mają większą kontrolę nad wyborem kart budowy, zwiększając tym samym poziom interakcji. Zalecamy, aby grać w wariant zaawansowany, stosując zasady eksperckie.

Przygotowanie gry

Stwórzcie stos ze wszystkich kart budowy i umieśćcie go stroną z efektem do góry. Wybierzcie 3 karty planu miejscowego i połóżcie je obok stosu kart budowy. Wręczcie kartę wariantu 1-osobowego losowo wybranemu graczowi.

Każdy bierze arkusz z notesu punktacji.

Przebieg rozgrywki

Na początku gry dobierzcie 3 karty budowy.

Każdy musi wybrać 2 z 3 dobranych kart – z pierwszej wybiera numer, a z drugiej efekt (nie może wybrać numeru i efektu z tej samej karty).

Położcie po 2 wybrane karty przed sobą, zagrajcie je (wpiszcie numer domu i opcjonalnie rozpatrzcie efekt), a potem odłóżcie na stos kart odrzuconych. Następnie każdy podaje swoją trzecią niewykorzystaną kartę stroną z efektem do góry osobie po prawej stronie. Przed następną rundą jedno z Was rozdaje pozostałym po 2 karty budowy, zaczynając od pierwszego architekta (czyli osoby z kartą wariantu 1-osobowego). Podczas rozgrywki obowiązują pozostałe zasady z wariantu podstawowego.

Twórcy

Projekt gry: **Benoît TURPIN**

Ilustracje i projekt graficzny: **Anne HEIDSIECK**

Rozwój produktu: **BLUE COCKER**

Zasady: **Dominique BODIN**

Tłumaczenie: **Katarzyna KASZOREK**

Redakcja i opracowanie: **zespół REBEL**

Podziękowania

Niebieski pies z wdzięcznością liże po twarzy Andrégo Francesa, Brunona Descha, Matthieu Halfena, Christophe'a Hermiera, Jeana-Emmanuela Gilberta, Michela Schoenackera, Alaina Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renauda Challiata i Lolę Estève i radośnie szczeka na Freda „Zabójcę Kości” i Didiera.

Autor gry dziękuje Virginie za jej wsparcie, Matthieu Lasne'owi i całemu zespołowi Muge za te wszystkie lata grania, a także Clémentowi i Sebastienowi, Nicholasowi, Simonowi, Florianowi, Romaricowi, Joan, Alexisowi, Nicolasowi i wszystkim członkom MALT za ich pomoc i opinie, Anne za przepiękny projekt i Alainowi za cierpliwość i zaufanie.

Producent:
BLUE COCKER GAMES
209 avenue de Castres
31500 Toulouse
Francja

Tel.: (+33) 5 34 28 05 01
www.bluecocker.com

© BLUE COCKER 2018
Wszystkie prawa
zastrzeżone.

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl