



URB ANI STA

STEVEN ARAMINI
DANNY DEVINE
PAUL KLUKA

KOOPERACYJNA GRA DLA 1–4 GRACZY W WIEKU 8+

Jesteście architektami wynajętymi do rozbudowy miasta. Nie będzie to jednak łatwe zadanie, bo zleceńodawcy mają specjalne wymagania. Aby je spełnić, musicie ze sobą współpracować i dobrze planować kolejne etapy budowy.

ELEMENTY GRY

- 18 kart z rejonami na awersie i zadaniami na rewersie,
- notes do zapisywania punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Potasujcie karty i umieśćcie 3 losowe z boku stołu zadaniami do góry. Każda karta ma unikalne zadanie oraz liczbę. Zsumujcie wszystkie 3 liczby pokazane na kartach zadań. To jest wasz cel – aby wygrać, musicie zdobyć co najmniej tyle punktów.

Zignorujcie zadania na rewersach pozostałych kart – nie będą miały znaczenia w tej rozgrywce.

2. Wybierzcie gracza rozpoczynającego. Otrzyma on 3 zakryte karty (rejonami do dołu). Pozostali gracze otrzymują 1 zakrytą kartę. Trzymajcie swoje karty w rękach stroną z rejonami do siebie.

3. Umieście pozostałe karty w stosie na stole rejonami do góry. Daje wam to podgląd, jaka następną kartą wejdzie do gry.

4. Weźcie 1 kartę z wierzchu stosu i połóżcie ją na środku stołu rejonami do góry. To będzie karta początkowa waszego miasta, tworząca obszar budowy.

Przykładowe przygotowanie dla 2 osób



PIERWSZY GRACZ
(KARTY ZAKRYTE)



DRUGI GRACZ
(KARTA ZAKRYTA)

ZADANIA
(2 + 7 + 14 = 23)

REJONY

Każda karta podzielona jest na 4 rejony, po 1 z każdego rodzaju: handlowy (niebieski), park (zielony), przemysłowy (szary) i mieszkalny (pomarańczowy).

DROGI

Na każdej karcie są 1 lub 2 drogi. Na potrzeby punktacji „droga” jest rozumiana jako nieprzerwana ulica, która może rozciągać się na kilka kart albo być krótka – jednokartowa. Droga może wychodzić poza obręb miasta lub kończyć się na krawędzi jakiegoś rejonu.

PRZEBIEG GRY

Pierwszy gracz wybiera 1 z 3 kart ze swojej ręki. Odkrywa ją i dodaje do miasta rejonami do góry. Następnie przekazuje 2 pozostałe karty sąsiadowi z lewej, który rozpocznie swoją turę z 3 kartami w ręku, itd.

Na koniec tury gracz dobiera 1 kartę z wierzchu stosu, tak by mieć w ręku 1 kartę. Jeśli stos kart się wyczerpie, gracze kontynuują grę bez dobierania, aż zagrają wszystkie karty z ręki. Jeśli gracz ma mniej niż 2 karty, przekazuje tylko tę 1 kartę, która mu została.

PRZEPISY BUDOWLANE

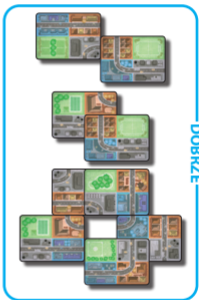
Karta musi być dołożona tak, by co najmniej jeden rejon sąsiadował z rejonem karty już wcześniej dołożonej. Można też dołożyć kartę na wierzch już zagranych kart, przykrywając jeden lub więcej rejonów. Można też całkowicie zakryć kartę na stole.

Karty można układać tylko w pozycji poziomej, ale można je przekręcać o 180 stopni.

Między kartami mogą powstawać puste przestrzenie.

Nie wolno dołożyć karty tak, by sąsiadowała tylko rogami.

Nie wolno wsuwać karty pod spód już zagranej karty.



ROZMOWY NAD STOŁEM

Nie wolno pokazywać swoich kart w ręku innym graczom, ale zachęcamy do omawiania sytuacji na stole i wspólnego zastanawiania się, gdzie najlepiej dołożyć zagraną kartę. Ostateczną decyzję podejmuje aktywny gracz. Gdy gracz ujawni już kartę, to musi ją dołożyć.

PUNKTACJA

Gdy już wszystkie 15 kart zostanie dołożonych do miasta, podliczcie punkty.

DZIELNICE: Punktowane są tylko największe dzielnice każdego rodzaju (handlowa, park, przemysłowa i mieszkalna). Dzielnica to grupa połączonych ze sobą rejonów tego samego rodzaju sąsiadujących ze sobą bokiem. Każdy rejon w największej dzielnicy daje 1 punkt. Gdy jest kilka największych dzielnic tego samego rodzaju, wybierzcie, która z nich punktuje.

DROGI: Odejmijcie 1 punkt za każdą drogę. Pamiętajcie – jedna droga może rozciągać się na kilka kart.

ZADANIA: Zdobywacie dodatkowe punkty za 3 karty zadań. Każda karta ma unikalne warunki punktacji opisane na karcie.

Podliczcie swoje punkty na karcie punktacji. Jeśli wasz wynik jest równy celowi albo go przekroczył – wygrywacie. W przeciwnym wypadku – przegrywacie.

GRA SOLO

Zasady są takie same jak w podstawowej grze, ale w każdej turze masz do dyspozycji jedną rękę z 3 kart. Po dołożeniu karty dobierz kartę tak, by mieć znowu 3 w ręku. Jeśli skończą się karty w stosie, graj bez dobierania, aż zagrasz wszystkie karty z ręki.

DOSTOSUJ POZIOM TRUDNOŚCI

Łatwiejsza gra – nie odejmujcie punktów za drogi.

Trudniejsza gra – punktujecie tylko jedną największą dzielnicę wybranego typu (np. największy park).



Przykład: Punkty za największe dzielnice:

handlowa – 2, przemysłowa – 2, park – 4, mieszkalna – 3, w sumie 11 punktów.


–7 punktów za 7 dróg. Wynik za dzielnice i drogi to 4 (11 – 7).

Następnie podliczcie punkty z 3 kart zadań i dodajcie je do podstawowego wyniku.

Autorzy gry: Steven Aramini,
Danny Devine, Paul Kluka
Ilustracje: Danny Devine
Wydawca: Michał Herman
Tłumaczenie i redakcja: Patryk Blok
Korekta: Marta Kania
DTP: Przemysław Kasztelaniec

© 2017 Button Shy Games
Wszelkie prawa zastrzeżone

© 2020 Lucky Duck Games
Plac Nowy 3/44, 31-056 Kraków
luckyduckgames.com

 / Lucky Duck Games Polska

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt:
info@luckyduckgames.com

