



DODATEK 1: POTWÓR

Dodatek wprowadza do gry 1 kartę z potworem.

PRZYGOTOWANIE GRY

Po przygotowaniu gry, ale przed pierwszą turą, wtasujcie kartę potwora do talii.

PRZEBIEG GRY

Kiedy potwór pojawi się na wierzchu talii, aktywny gracz musi natychmiast położyć go na wierzchu ostatnio zagranej karty (całkowicie ją przykrywając).

W trakcie gry nie można zasłonić rejonu z potworem, można jednak zakryć pozostałe rejonu tej karty.

KONIEC GRY

Traciecie 2 punkty za każdy handlowy rejon w rzędzie lub kolumnie, w których jest potwór (nie licząc tego rejonu handlowego, w którym jest sam potwór).

Jeśli nie ma zagrożonych rejonów handlowych, zdobywacie 3 punkty, jako że zażegnaliście niebezpieczeństwo.

Autorzy dodatku: Steven Aramini, Danny Devine, Paul Kluka

Lucky Duck Games, © 2017 Button Shy Games
Plac Nowy 3/44, © 2020 Lucky Duck Games
31-056 Kraków

LKY SWS-R02-PL



7 877905 772942



DODATEK 2: POI

Dodatek wprowadza do gry 1 kartę z POI – miejscami wartymi zainteresowania.

PRZYGOTOWANIE GRY

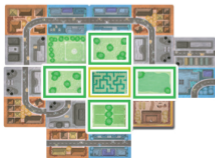
Zanim umieścisz kartę startową, połóż kartę POI w obszarze budowy dowolną stroną do góry. Następnie połóż na niej kartę startową (pionowo lub poziomo), tak by zakryć połowę karty POI.

Miejsce POI jest oznaczone żółtą ramką.



KONIEC GRY

Zdobywacie 1 punkt za każdy rejon sąsiadujący z POI i będący takiego samego typu co POI.



Przykład: Zdobywacie 4 punkty za 4 sąsiadujące parki z POI. Parki na ukos się nie liczą.

Autorzy dodatku: Steven Aramini, Danny Devine, Paul Kluka



DODATEK 3: W BUDOWIE

Dodatek wprowadza do gry 4 karty „w budowie”. Rozpoczęła się budowa, co nie ułatwia wam dalszego planowania miasta.

PRZYGOTOWANIE GRY

1 losową kartę „w budowie” dołóż do 3 zadań z podstawowej gry. Pozostałe 3 karty potasuj razem z talią (rejonami do góry). Na każdej karcie „w budowie” znajduje się rejon otoczony czarno-żółtą wstęgą. W dalszej części instrukcji i na kartach będzie on określany jako „plac budowy”.

PRZEBIEG GRY

Zadanie na karcie „w budowie” zawiera szczegóły zlecenia i karę za jego niewykonanie. Zlecenie jest wykonane, gdy plac budowy zostanie przykryty inną kartą. Szczegóły zlecenia określają, jak lub kiedy karta „w budowie” musi być dołożona do gry.

Plac budowy nie przerywa drogi, która przez niego przechodzi.

Rejon z placem budowy wlicza się przy rozpatrywaniu największej dzielnicy.

KONIEC GRY

Po normalnej punktacji odejmijcie punkty za niewykonane zlecenia – czyli za niezakryte place budowy.

Autor dodatku: Jason Tagmire



DODATEK 4: PLAŻE

Dodatek wprowadza do gry 4 karty plaż. Czas przemienić ten nadmorski kurort w miasto z prawdziwego zdarzenia!

PRZYGOTOWANIE GRY

1 losową kartę plaży dołóż do 3 zadań z podstawowej gry. Pozostałe 3 karty potasuj razem z talią (rejonami do góry).

PRZEBIEG GRY

Kiedy dobierzesz kartę plaży, musisz od razu ją zagrać. Każda plaża wyznacza granicę miasta, poza którą nie można już budować. Wyobraźcie sobie, że plaża rozciąga się poza krawędzi karty.

W trakcie gry musicie więc określić 3 z 4 granic miasta (północ, południe, wschód, zachód) i budować w ich obrębie.

Karta zadania z dodatku „Plaże” daje dodatkowe punkty, nie podnosząc ich docelowej liczby, co wyrównuje szansę w grze z nowymi wyzwaniami.

