

METROPOLYS

Autor Sébastien Pauchon – Ilustracje Mathieu Leyssenne – Układ Cyril Demaegd

Tłumaczenie: Tomasz Baron dla Rebel.pl

FAQ & forum: <http://www.ystari.com>



DWIE GRY W JEDNYM

Aby przyjemność z gry była większa Metropolis zawiera dwa warianty reguł: **Rodzinny** i **Zaawansowany**. Wersje te nie należy postrzegać jako zwykłe warianty ale raczej jako dwie oddzielne gry.

Wersja **Rodzinna** umożliwia niedoświadczonym graczom pojąć tajniki stawiania budynków. Z drugiej strony, wersja **Zaawansowana** sprawia, że każde postawienie budynku jest krytyczną decyzją. Doświadczeni gracze mogą preferować ten drugi wariant.

Instrukcja ta najpierw przedstawia wersję **Rodzinną** a następnie zmiany umożliwiające grę w wariant **Zaawansowany**.

ZAWARTOŚĆ

- 1 plansza *Metropolis*
- 52 budynki, ponumerowane od 1 do 13 w 4 kolorach: niebieskim, czerwonym, białym i szarym
- 1 pomoc gracza zatytułowana „Witamy/Sekretne cele”
- Instrukcja



- 9 żetonów „modnego sąsiedztwa”



- 9 żetonów „metra”



- 9 żetonów „stanowisk archeologicznych”



- 1 karta „metra”



- 1 karta „stanowiska archeologicznego”

WERSJA RODZINNA



- 4 cele „Obszarowe”
- 1 pomoc gracza

WERSJA ZAAWANSOWANA



- 4 żetony „Najwyższych budynków”



- 5 celi „Sąsiedztwa”



- 4 cele „Obszarowe”



- 1 pomoc gracza

PEWNEGO RAZU...

Zachwycające miasto Metropolis rozrasta się! Utalentowani mieszkańcy oraz architekci rywalizują ze sobą aby stworzyć wspaniałe i wytworne budynki ze stali i szkła, których zasady grawitacji i równowagi zdają się nie dotyczyć. Kto ostatecznie narzuci swój styl i odciśnie niezapomniane piętno w historii miasta? Odpowiedź leży w twoich rękach.

CEL GRY

Gracze wcielają się w miejskich planistów w pogoni za prestiżem. W trakcie gry gracze starają się postawić swoje budynki w najlepszych lokalizacjach. Gra kończy się gdy jeden z graczy zdoła rozmieścić wszystkie swoje budynki. Zwycięża gracz, który zgromadził najwięcej prestiżu.

PRZYGOTOWANIE

Uwaga: Przedstawione zasady dotyczą gry 4-osobowej. Pod koniec zamieszczono modyfikacje uwzględniające liczbę graczy. Zanim rozpoczniesz swoją pierwszą rozgrywkę przeczytaj pomoc gracza „Witamy”.

- Umieść planszę na środku stołu. Jeśli to jest pierwsza gra to rozmieść żetony sąsiedztwa zgodnie z pomocą gracza „Witamy”. Podczas kolejnych rozgrywek możesz rozkładać żetony losowo w ten sposób aby 7 żetonów znajdowało się centralnym dystrykcie oraz po 5 żetonów w każdym dystrykcie peryferyjnym. Nie układaj żetonów w ślepych uliczkach (tzn. w sąsiedztwach otoczonych wodą z tylko jedną drogą na zewnątrz). Obok planszy umieść karty metra oraz stanowiska archeologicznego.
- Potasuj 4 karty obszarowe z wersji *Rodzinnej*. Każdy z graczy otrzymuje jedną kartę, w ukryciu ją sprawdza a następnie kładzie zakrytą obok siebie (w swoim obszarze gry). *Uwaga: karty obszarowe są opisane w sekcji „Sekretne cele” na karcie pomocy gracza.*
- Każdy z graczy wybiera kolor i bierze 13 budynków w tym kolorze. Gracze pomiędzy sobą wybierają kto zaczyna.

ROZGRYWKA

Gra podzielona jest na **tury**. Każda tura reprezentuje **zaproszenie do przetargu** ogłoszone przez miasto Metropolis. Na końcu każdej tury **zostanie wybudowany dokładnie jeden budynek**. Gra toczy się **do momentu gdy któryś z graczy umieści swój ostatni budynek**.

ZAPROSZENIE DO PRZETARGU

Gracz rozpoczynający wybiera jeden ze swoich budynków (o dowolnej wartości) i umieszcza go w sąsiedztwie, które **nie jest zajmowane przez inny budynek**. Numer budynku musi być widoczny. Następnie gracze, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, mogą ofertę **Przelicytować** lub **Spasować**.

1) Przelicytowanie

Aby przelicytować, gracz musi umieścić jeden ze swoich budynków (**o wartości większej niż numer znajdujący się na właśnie postawionym budynku**) w sąsiedztwie, które **przylega** bokiem (w stosunku do sąsiedztwa z budynkiem, który właśnie jest przelicytowany!) Oczywiście wybrane sąsiedztwo musi być **puste**. **Dopuszczalne jest przekraczanie mostów** natomiast **jezior i rzek przekraczać nie można**.

2) Pas

Gracz, który pasuje nie może postawić następnego budynku podczas danego przetargu (tury). Jakiegokolwiek budynki, które mógł do tej pory postawić zostają na planszy do końca bieżącej tury. *Uwaga: gracz, który został bez budynków (lub bez budynków o odpowiedniej wartości) musi spasować.*



Przykład: Niebieski gracz rozpoczyna z budynkiem o wartości 3. Szary go przebija z 7. Czerwony może tylko przelicytować poprzez ustawienie budynku w sąsiedztwie zawierającym żeton modnego sąsiedztwa, co też czyni stawiając budynek o wartości 9. Biały, który jest zainteresowany żetonem metra, licytuje na 10. Niebieski mógłby licytować zaczynając od 11 ale gracz jest przekonany, że koszt jest zbyt duży i pasuje. To samo czyni gracz Szary. Czerwony, którego karta obszarowa to karta Mostów, jest skłonny zapłacić 11. Biały pasuje. Czerwony jest jedynym graczem, który pozostał i wygrywa licytację podczas przetargu...

KONIEC PRZETARGU

Przetarg kończy się na jeden z trzech sposobów:

1) **Wszyscy gracze, oprócz jednego, pasują,**

2) **Żaden z graczy nie może postawić budynku ponieważ ostatni z położonych budynków nie ma przylegającego sąsiedztwa**

3) **Żaden z graczy nie jest w stanie przebić ostatnio położonego budynku.**

W każdym przypadku gracz, który postawił ostatni budynek (ostatnia oferta) **wygrywa przetarg** i **faktycznie stawia ten budynek poprzez odwrócenie go** na stronę, która nie ma numeru. Budynek pozostanie tam do końca gry. Jeśli w sąsiedztwie, w którym został postawiony budynek znajduje się żeton to gracz go zabiera i kładzie w swoim obszarze gry. Każdy z graczy zabiera z powrotem swoje niewybudowane budynki (tzn. te z widocznym numerem). Na koniec, gracz który właśnie wygrał przetarg zostaje graczem rozpoczynającym i rozpoczyna nową turę.



Przykład (kontynuacja): obróć czerwony budynek i pozostaw go na miejscu. Pozostałe budynki wykorzystane podczas przetargu usuń z planszy. Czerwony musi rozpocząć nowy przetarg w dowolnym pustym sąsiedztwie na planszy.



Przykład: Szary rozpoczyna nową turę. Gracz może wybrać sąsiedztwo po niskim koszcie ponieważ nikt nie będzie mógł przebić oferty (nie ma pustego sąsiedztwa, które przylega do wybranego). Szary kładzie swój budynek o wartości 1 i wygrywa przetarg. Gracz obraca swój budynek, zabiera żeton modnego sąsiedztwa i zaczyna nową turę...

ŻETONY

Gracz zdobywa żeton stawiając budynek w sąsiedztwie, które go zawiera. Zgromadzone żetony, **na koniec gry**, dostarczą lub odbiorą punkty prestiżu.



Modne sąsiedztwo: żetony te oznaczają lokację modnego sąsiedztwa. Miejscy planiści, którym uda się postawić budynek w takim sąsiedztwie zdobędą sporo prestiżu.



Metro: żetony te oznaczają lokację stacji metra. Te cenne lokacje są szczególnie poszukiwane przez mieszkańców Metropolys. Gracz, który w trakcie gry zgromadzi najwięcej żetonów Metra wygrywa specjalną kartę „Metra” (patrz niżej).



Stanowisko archeologiczne: żetony te oznaczają lokację starożytnych ruin. Nie są one cenione przez miejskich planistów gdyż opóźniają projekty architektoniczne i kosztują prestiż. Gracz, który jako ostatni zdobędzie jeden z tych żetonów zabiera specjalną kartę stanowiska archeologicznego (patrz niżej).

KARTY SPECJALNE

Podczas każdej tury, obie karty specjalne (karta metra oraz stanowiska archeologicznego) mogą uczestniczyć w grze oraz mogą zmieniać właściciela.



Metro: Karta ta wchodzi do gry **jak tylko któryś z graczy zdobędzie żeton metra**. Gracz zabiera kartę i trzyma ją w swoim obszarze gry do czasu gdy inny gracz nie zdobędzie **więcej żetonów metra**. W takim przypadku, gracz ten zabiera kartę. To powoduje, że karta może w trakcie gry kilkakrotnie zmieniać właściciela.

Uwaga: Jeśli gracze mają tę samą liczbę żetonów to karta nie zmienia właściciela.



Stanowisko archeologiczne: Karta ta wchodzi do gry **jak tylko któryś z graczy zdobędzie żeton stanowiska archeologicznego**. Gracz zabiera kartę i trzyma ją w swoim obszarze gry do czasu gdy **inny gracz nie zdobędzie żetonu stanowiska archeologicznego**. W takim przypadku, gracz ten zabiera kartę. To powoduje, że karta może w trakcie gry kilkakrotnie zmieniać właściciela.

ISTOTNE WSKAZÓWKI

Kieruj się poniższymi wskazówkami aby przyjemność z gry była jak największa:

- Staraj się unikać zbyt szybkiego stawiania swoich najdroższych budynków inaczej będziesz miał kłopoty z przelicowaniem innych graczy w dalszej fazie gry!
- W przypadku gdy sąsiedztwo zostaje wyizolowane (np.: obok ślepej uliczki) z powodu postawionych właśnie budynków dobrym pomysłem jest postawienie w takim sąsiedztwie twojego budynku o najniższej wartości. Ruch ten przybliży cię do końca gry oraz może uniemożliwić przeciwnikom w zdobyciu sąsiedztwa istotnego dla nich.
- Staraj się jak najszybciej wydedukować jakie sekretne karty posiadają twoi przeciwnicy. Wiedza ta może być pomocna podczas przetargów.

KONIEC GRY

Gra kończy się jak tylko któryś z graczy postawi swój ostatni budynek. Każdy z graczy odsłania swoje sekretne karty i liczy punkty:

- Za każdy posiadany żeton „Modnego sąsiedztwa” gracz otrzymuje **3 punkty prestiżu**,
- Za każdy posiadany żeton „Metra” gracz otrzymuje **1 punkt prestiżu**,
- Posiadacz karty „Metro” otrzymuje **3 punkty prestiżu**,
- Za każdy posiadany żeton „Stanowiska archeologicznego” **gracz traci 1 punkt prestiżu**,
- Posiadacz karty „Stanowisko archeologiczne” **traci 2 punkty prestiżu**,
- Za każdy postawiony budynek obok sąsiedztwa, którego typ jest zgodny z posiadaną przez gracza kartą „Sąsiedztwa”, **otrzymuje on 3 punkty prestiżu**.

Wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej punktów prestiżu. W przypadku remisu, wygrywa gracz który postawił więcej budynków. Jeśli także wtedy nie uda się wyłonić zwycięzcy to gra kończy się remisem.

GRA ZAAWANSOWANA

Gra *Zaawansowana* jest podobna do wersji *Rodzinnej*. Jednakże gracze muszą brać pod uwagę dodatkowe cele, które przynoszą punkty na koniec gry.



Najwyższy budynek: w tej wersji, **wysokość budynków staje się istotna**. Każdy z graczy ma 5 małych budynków (od 1 do 5), 4 średnie (od 6 do 9) i 4 wysokie budynki (od 10 do 13). Na koniec gry, żetony najwyższego budynku wędrują do graczy, którzy postawili najwyższe budynki w **każdym z dystryktów**.



Cele: w tej wersji, każdy z graczy otrzymuje 2 sekretne cele: sąsiedztwo oraz obszar. Cele obszarowe różnią się od tych z wersji *Rodzinnej*. Cele wersji *Zaawansowanej* wymagają postawienia kilku budynków. Zadania te są dokładnie opisane w sekcji „Sekretne cele” na pomocy gracza.

PRZYGOTOWANIE

Przygotowanie nie różni się od tego z wersji *Rodzinnej* z wyjątkiem tego, że gracze nie otrzymują 4 kart obszarowych wersji *Rodzinnej*. Zamiast tego, potasuj 5 kart obszarowych z wersji *Zaawansowanej*. Każdy z graczy otrzymuje kartę, w ukryciu ją sprawdza a następnie kładzie zakrytą w swoim obszarze gry. Odrzuć pozostałe karty obszarowe **bez sprawdzania jakie karty zostały**. Tak samo postąp z kartami sąsiedztwa.

KONIEC GRY

Gra kończy się jak tylko któryś z graczy postawi swój **ostatni budynek**. Każdy z graczy odsłania swoje sekretne karty i liczy punkty:

- W każdym dystrykcie, gracz który postawił **najwyższy budynek** (w sensie wysokości a nie wartości) zabiera żeton najwyższego budynku, który wart jest **5 punktów prestiżu**. W przypadku remisu, decyduje wysokość drugiego (lub, jeśli to konieczne trzeciego i kolejnego) budynku postawionego przez gracza w danym dystrykcie. Jeśli remis nie może być rozstrzygnięty, to każdy z graczy którzy remisują otrzymuje wart 5 punktów żeton najwyższego budynku.



- Za każdy posiadany żeton „Modnego sąsiedztwa” gracz otrzymuje **3 punkty prestiżu**,
- Za każdy posiadany żeton „Metra” gracz otrzymuje **1 punkt prestiżu**,
- Posiadacz karty „Metro” otrzymuje **3 punkty prestiżu**,
- Za każdy posiadany żeton „Stanowiska archeologicznego” gracz **traci 1 punkt prestiżu**,
- Posiadacz karty „Stanowisko archeologiczne” **traci 2 punkty prestiżu**,
- Za każdy postawiony budynek w sąsiedztwie, którego typ jest zgodny z **posiadaną przez gracza kartą sąsiedztwa**, otrzymuje on **2 punkty prestiżu**,
- Za każdą grupę budynków, która spełnia kryteria posiadanej przez gracza **karty obszarowej**, gracz ten otrzymuje liczbę punktów oznaczonych na karcie. *Uwaga: każdy budynek może być użyty tylko raz podczas zdobywania celu obszarowego. Jednakże, ten sam budynek może być użyty do zdobycia zarówno celu obszarowego jak i celu sąsiedztwa.*

Wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej punktów prestiżu. W przypadku remisu, wygrywa gracz który postawił więcej budynków. Jeśli także wtedy nie uda się wyłonić zwycięzcy to gra kończy się remisem.

GRA DWU i TRZY OSOBOWA

Gra w Metropolis jest taka sama jak w przypadku gry 4-osobowej. Jednakże, obszar gry jest mniejszy i używa się mniej żetonów sąsiedztwa:

- W grze 3 osobowej, nie używa się jednego z dystryktów peryferyjnych. Gracze nie mogą tam umieszczać budynków. Usuń z gry 2 żetony metra, 2 żetony stanowiska archeologicznego i 1 żeton modnego sąsiedztwa. Pozostałe żetony rozmieść normalnie (tzn. 7 żetonów w centralnym dystrykcie i 5 żetonów w każdym dystrykcie peryferyjnym).
- W grze 2 osobowej, nie używa się 2 przylegających dystryktów peryferyjnych. Usuń z gry 3 żetony metra, 3 żetony stanowiska archeologicznego i 4 żetony modnego sąsiedztwa. Pozostałe żetony rozmieść normalnie (tzn. 7 żetonów w centralnym dystrykcie i 5 żetonów w każdym dystrykcie peryferyjnym). Dodatkowo, podczas gry w wersję *Rodzinna*, należy usunąć **obszarowe karty Pogranicza**.

PODZIĘKOWANIA

Autor, w dodatku do wszystkich testerów, zarówno okazjonalnych jak i regularnych oraz zespołu Ludothèque de Boulogne-Billancourt, chciałby podziękować Rüdiger Dorn oraz zespołowi Hans im Glück którzy, jakkolwiek nieświadomie, stali u podstaw tej gry. Rzeczywiście, kiedy po raz pierwszy czytałem instrukcję do Goa, zobaczyłem ilustrację na 4 stronie i zinterpretowałem ją jako zobrazowany mechanizm, który właśnie poznałem w Metropolis. Byłem w błędzie ale ziarno zostało zasiane...



Witamy w naszym pięknym mieście **Metropolis!** Pozwól, że będę twoim przewodnikiem na tej krótkiej wycieczce, która z pewnością cię oczaruje...

Nasze miasto ma pięć dystryktów: Centralny, Północny, Południowy, Zachodni i Wschodni. Dystrykty te są oddzielone rzeką (A); każdy z nich posiada malownicze sąsiedztwa, które dodają uroku Metropolis. Zwróć uwagę na nasz rozkwitający przemysł (B), urocze parki (C), modne mieszkania (D), atrakcyjne centra handlowe (E), oraz prestiżowe ośrodki administracji (F).

Pamiętaj by nie pominąć naszych licznych pomników (G) upiększających sąsiedztwa i poświęć trochę czasu na 4 jeziora (H). Kończąc wycieczkę, proponuję by obejrzyć zachód słońca z jednego z naszych wspaniałych mostów (I). I bez względu na wszystko nie zapominaj swojego przewodnika!

SEKRETNE CELE

GRA RODZINNA



Mosty: na koniec gry gracz otrzymuje 3 punkty prestiżu za każdy budynek postawiony obok mostu.

Uwaga: postawienie budynku w sąsiedztwie połączonym kilkoma mostami przynosi tylko 3 punkty.



Pomniki: na koniec gry gracz otrzymuje 3 punkty prestiżu za każdy budynek postawiony obok pomnika.

Uwaga: postawienie budynku w sąsiedztwie połączonym z kilkoma pomnikami przynosi tylko 3 punkty.



Jeziora: na koniec gry gracz otrzymuje 3 punkty prestiżu za każdy budynek postawiony obok jeziora.

Uwaga: postawienie budynku w sąsiedztwie połączonym z kilkoma jeziorami przynosi tylko 3 punkty.



Pogranicza: na koniec gry gracz otrzymuje 3 punkty prestiżu za każdy budynek postawiony na pograniczu Metropolis.

Uwaga: karty tej nie używa się w grze 2-osobowej.

GRA ZAAWANSOWANA

SĄSIEDZTWA

Na koniec gry, gracz otrzymuje 2 punkty prestiżu za każdy budynek, który postawił w sąsiedztwie, którego typ przedstawia jego karta.



Centrum handlowe



Administracja



Przemysł



Park



Domy mieszkalne

OBSZARY



Mosty: na koniec gry gracz otrzymuje 4 punkty prestiżu za każdą grupę 2 budynków, które gracz postawił po obu stronach mostu.

Uwaga: każdy budynek, do osiągnięcia tego celu, może być tylko raz użyty! Tak więc budynek połączony z dwoma mostami liczony jest tylko raz.



Pomniki: na koniec gry gracz otrzymuje 7 punktów prestiżu za każdą grupę 3 budynków, które postawił wokół pomnika.

Uwaga: każdy budynek, do osiągnięcia tego celu, może być tylko raz użyty! Tak więc budynek pomiędzy dwoma pomnikami liczony jest tylko raz.



Jeziora: na koniec gry gracz otrzymuje 5 punktów prestiżu za każdą grupę 3 budynków, które postawił wokół jeziora.

Uwaga: każdy budynek, do osiągnięcia tego celu, może być tylko raz użyty! Tak więc budynek pomiędzy dwoma jeziorami liczony jest tylko raz.



Dystrykty: na koniec gry gracz otrzymuje 4 punkty prestiżu za każdy dystrykt w którym postawił przynajmniej 3 budynki.

Uwaga: Wybudowanie trzech lub więcej budynków w dystrykcie przynosi tylko 4 punkty.



Łańcuchy: na koniec gry gracz otrzymuje 4 punkty prestiżu za każdy łańcuch składający się z trzech budynków, które postawił.

Uwaga: każdy budynek, do osiągnięcia tego celu, może być tylko raz użyty! Tak więc budynek nie może być liczony w dwóch łańcuchach.