



CITY TYCOON

Witam serdecznie!

Cieszę się, że zdecydowałeś się przyjść na spotkanie i posłuchać o naszym projekcie. Ach, gdzie moje maniery. Proszę usiądź. Darujemy sobie nazwiska i tytuły. Po prostu zwracaj się do mnie per Burmistrzu. Napijesz się czegoś?

Przed Tobą leży oficjalne zaproszenie wraz z teczką i regulaminem, który zaraz będziesz miał okazję przestudiować. Otrzymaliśmy pokaźne dotacje i granty na zaprojektowanie miasta przyszłości. Aby nie pokpić sprawy, wystaliśmy informację o projekcie do wielu takich osób jak Ty.



Mamy plany i projekty, brakuje nam jednak ludzi, którzy zamienią szkice architektów i komputerowe wizualizacje w prosperujące miasto.

Wraz z zaproszeniem, każdy z Was otrzymał walizkę. Leży ona obok fotela. Jest w niej 20\$ – na dobry początek... 20 milionów \$, żeby wyrazić się precyzyjnie. Na czas naszej współpracy nie rozmawiamy jednak o tak wielkich sumach, bo na samą myśl dostają migreny.

Resztę szczegółów masz w papierach. Pozostaje mi życzyć Ci powodzenia.

City Tycoon jest grą ekonomiczną dla od 2 do 5 graczy, w której wcielamy się w role inwestorów biorących udział w projekcie mającym na celu stworzenie miasta przyszłości.

Celem gry jest rozbudowa przestrzeni miejskiej i dzięki temu powiększanie zadowolenia wśród mieszkańców. Gracz, którego firma zdobędzie najwięcej punktów zadowolenia wygra grę.

• KOMPONENTY GRY

W pudełku z grą **City Tycoon** znajdziesz następujące elementy:

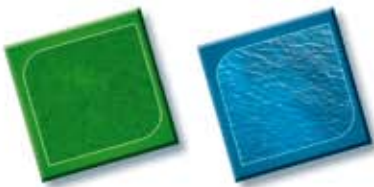
168 KAFLI



4 kafle startowe – można je odróżnić od pozostałych tym, że na rewersie posiadają symbol „S” oznaczający kafel startowy. Na początku każdej gry układa się z nich „centrum miasta”.



12 kafli elektrowni i wodociągów (po 6 szt.) – dwustronne kafle z czerwonym i niebieskim tłem, za pomocą których będziemy zasilać miasto w prąd i wodę.



32 kafle terenu – dwustronne kafle z rysunkami łąki i wody.



120 kafli dzielnic (po 30 szt. do 4 etapów) – wszystkie pozostałe kafle. Dodatkowo oznaczone na odwrocie do którego z etapów gry przynależą. Dzielnice będą używane do rozbudowy miasta.

85 KOSTEK SUROWCÓW

(30 kostek czerwonych - prąd, 25 kostek niebieskich - woda, 25 kostek żółtych - dobra, 5 dużych kostek żółtych o równowartość 5 małych)



Każdy spośród trzech surowców dostępnych w grze – prądu, wody i dóbr, posiada własny kolor kostek. Za ich pomocą będziemy zaznaczać przepływ surowców i ich wykorzystanie przez poszczególne dzielnice.

130 ŻETONÓW FIRM



W pudełku znajduje się 5 zestawów żetonów firm w pięciu różnych kolorach po 26 żetonów w każdym, którymi gracze będą zaznaczać wybudowane przez siebie dzielnice, ilość zgromadzonych punktów zadowolenia oraz swoją kolejność w trakcie tury.

PLANSZA PUNKTACJI



Na planszy punktacji każdy z graczy zaznacza zgromadzoną przez siebie ilość punktów zadowolenia mieszkańców. Punkty zadowolenia to wskaźnik zwycięstwa – ten z graczy, który zgromadzi ich najwięcej – wygrywa. Na planszy punktacji znajduje się również tor kolejności, ustalający kolejność podczas każdego z etapów budowy miasta.

PIENIĄDZE

(30 żetonów o nominale 1\$, 30 żetonów o nominale 5\$, 10 żetonów o nominale 10\$, 10 żetonów o nominale 25\$)



Kapitał, którym będą dysponować gracze, reprezentowany jest przez żetony o nominatach 1, 5, 10, 25. Za ich pomocą gracze będą kupować nowe dzielnice i opłacać transfer surowców.

INSTRUKCJA

Niniejsza instrukcja jest zbiorem zasad rozbudowy miasta. Należy się do niej odwoływać w wypadku ustalenia szczegółowych zasad.

• PRZYGOTOWANIE DO GRY

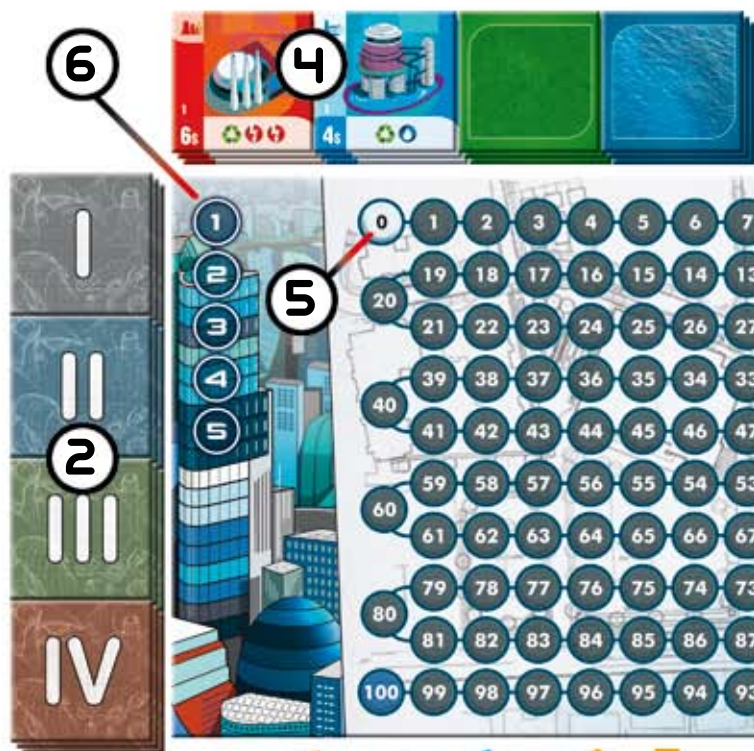
Na środku stołu kładziemy **4 kafle startowe** układając je tak, jak pokazano na ilustracji **[1]** (od innych kafli można je łatwo odróżnić po literce „S” znajdującej się na ich odwrocie). Od tych kafelków gracze będą rozpoczynali budowę wspólnego miasta. Na kafkach startowych elektrowni oraz wodociągu kładziemy kostki surowców w ilości równej ilości graczy. Np.: *Jeśli grają cztery osoby, kładziemy cztery niebieskie kostki na kafelku wodociągu i cztery czerwone na elektrowni.*

Podczas rozgrywki dwu i trzysobowej kafle startowe układane są w inny sposób (zobacz schemat na stronie 4).

Kafle dzielnic należy podzielić na cztery stosy zgodnie z oznaczeniem etapu na ich rewersie (I, II, III, oraz IV). Następnie zakryte stosy kładziemy obok planszy punktacji. **[2]**



1



3

3

Obok niej kładziemy także kostki surowców (niebieskie, czerwone, żółte) [3] oraz żetony pieniędzy. Powyżej planszy punktacji należy umieścić dwa stosy: z kafłami wodociągów oraz elektrowni. Kafle te należy ułożyć wedle kolejności cyfr znajdujących się w dolnej części, tak aby te z numerem 1 znajdowały się na górze, a te z numerem 6 na dole stosu [4]. Tuż obok należy położyć kafle terenu.

Każdy z graczy otrzymuje 26 znaczników wybranej firmy w jednym z dostępnych kolorów. Jeden z tych znaczników kładzie na torze punktowym na wartości 0 - będzie nim zaznaczał ilość zdobytych punktów zadowolenia [5]. Drugi z nich posłuży do zaznaczenia kolejności w trakcie gry [6].

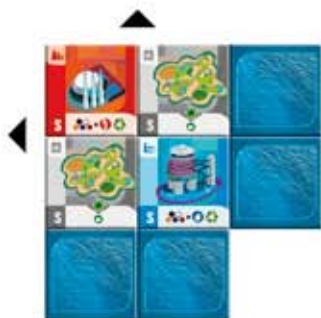
W pierwszym etapie kolejność jest ustalana w sposób losowy i odpowiednio zaznaczana na torze kolejności. Pierwszy gracz otrzymuje 20 \$, a każdy kolejny o 2 \$ więcej od poprzedniego (drugi gracz 22 \$, trzeci 24 \$ itd.)

Rozpoczynamy rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE KAFLI STARTOWYCH DLA 2 i 3 GRACZY.

Podczas partii na dwóch graczy dwie krawędzie odbiegające od centrum miasta będą nieaktywne, a podczas partii na trzech graczy jedna z tych krawędzi pozostanie nieaktywna. Należy położyć przy nich kafle terenu z wodą i traktować je jakby rozciągały się w nieskończoność w jedną, i w drugą stronę.

Ustawienie dla dwóch graczy (strzałki wskazują możliwe kierunki rozbudowy miasta)



Ustawienie dla trzech graczy (strzałki wskazują możliwe kierunki rozbudowy miasta)




• PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa przez 4 etapy, a podczas każdego z nich gracze będą przechodzić przez 5 faz.

PRZEBIEG ETAPU:


1. KOLEJNOŚĆ – ustalenie kolejności graczy na ten etap (faza pomijana w pierwszym etapie),
2. PLANOWANIE – rozdanie i wybór 6 kafli dzielnic,
3. BUDOWANIE – gracze po kolei budują kafle dzielnic,
4. ZASILANIE – gracze po kolei zasilają wybudowane budynki w surowce,
5. PORZĄDKOWANIE – zdejmujemy zużyte kostki surowców i odnawiamy je na elektrowniach oraz wodociągach z recyklingiem.



Zarówno Ty, jak i Twoi przeciwnicy wydajecie posiadane pieniądze, aby budować nowe dzielnice i zasilać w surowce. Jednocześnie musicie zadbać o to, aby je pozyskać w trakcie rozgrywki. Pamiętajcie jednak, że na koniec gry liczyć się będzie reprezentowana przez punkty zadowolenia wdzięczność mieszkańców!

1. KOLEJNOŚĆ

Na początku etapu w fazie wyznaczania kolejności, ustalamy ją dla wszystkich graczy według posiadanej ilości gotówki. Pierwszym będzie gracz posiadający jej najmniej, a ostatnim gracz, który zgromadził jej najwięcej. W przypadku remisu pomiędzy graczami ich kolejność z poprzedniej rundy pozostaje bez zmian.



Warto być pierwszym! Budowanie w pierwszej kolejności i przesyłanie surowców jako pierwszy to duże przywileje. Z drugiej strony nagromadzony kapitał to potencjał, który może zostać wykorzystany w następnym etapie... Ciężki wybór...

2. PLANOWANIE

Każdy z graczy otrzymuje **6 losowych kafli** dzielnic z stosu rozgrywanego etapu.

Następnie spośród posiadanych kafli wybiera jeden i nie pokazując go innym graczom, kładzie zakryty przed sobą. Pozostałe kafle przekazuje graczowi po lewej stronie otrzymując jednocześnie kafle od gracza z prawej strony. Wybieranie i przekazywanie powtarzamy do momentu gdy przed każdym z graczy będzie leżało **6** wybranych przez niego kafli dzielnic.



Wybór planów jest istotną częścią obranej strategii. Staraj się wybierać te, które najlepiej współpracują z Twoimi innymi dzielnicami, a przekazywać dalej te, które będą najmniej użyteczne dla przeciwników. Zdarza się, że warto wziąć dzielnicę dla nas nieoptyczalną, tylko po to, aby nie dostał jej przeciwnik. Zawsze potem można ją sprzedać!

3. BUDOWANIE

Fazę budowania rozpoczyna gracz będący na pierwszym miejscu na torze kolejności.

Musi on wykonać jedną z 3 dostępnych akcji:

- Budowa dzielnicy
- Budowa wodociągu lub elektrowni
- Sprzedaż kafła dzielnicy

Po wykonaniu akcji przekazuje kolejkę graczowi, który jest następny na torze kolejności. Faza budowania kończy się gdy każdy z graczy pozbędzie się wszystkich kafli dzielnic.

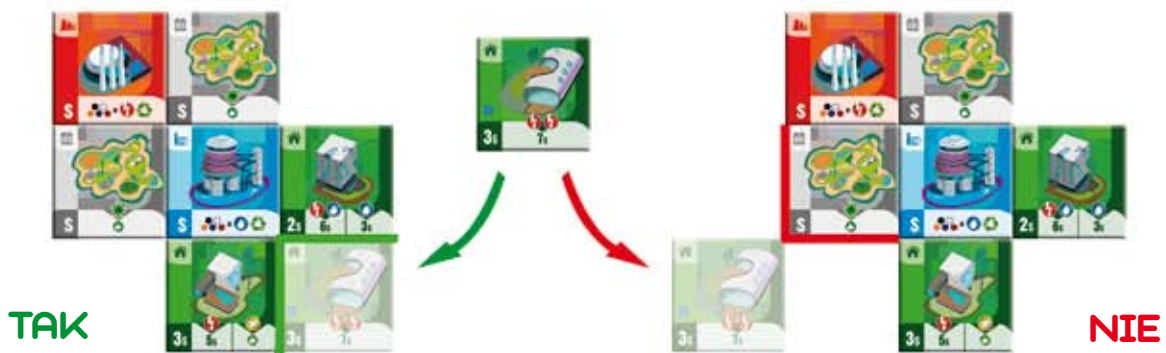


Teraz jeden po drugim będziecie wykorzystywać posiadane kafle. Część z nich zostanie dołożona do miasta tworząc kafle dzielnic. Niektóre zostaną oddane za możliwość wybudowania elektrowni lub wodociągów zaopatrujących dzielnice w surowce. Niepotrzebne kafle zawsze można sprzedać dostając za nie 5\$!

BUDOWA DZIELNICY

Budując dzielnicę gracz wybiera miejsce, w którym chce dostawić jej kafel – **musi się ona stykać przynajmniej jednym bokiem z kaflem już wybudowanym** (nie musi należeć do tego samego gracza i może być kaflem terenu). Następnie gracz opłaca jej koszt i zaznacza jej posiadanie jednym ze swoich znaczników firmy. Oznacza to, że **tylko on w przyszłości będzie mógł korzystać z właściwości tej dzielnicy**.

Poniżej przykład prawidłowego i nieprawidłowego umieszczania kafli.

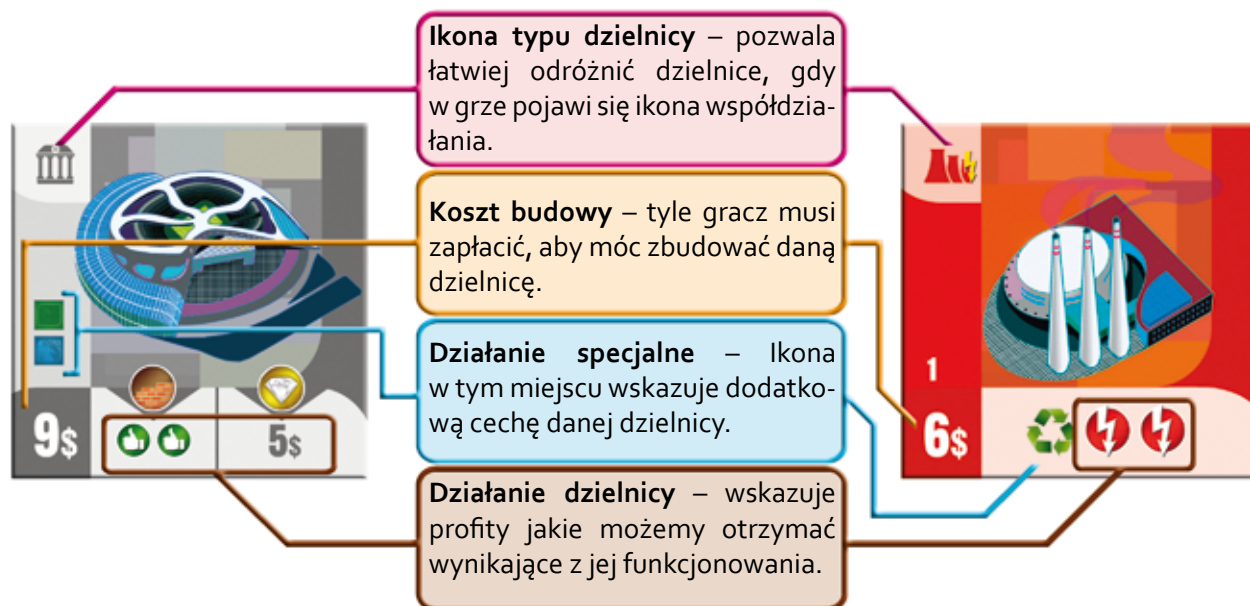


Budując dzielnice musisz wyważyć chęć zdobycia dużej ilości funduszy z zapewnieniem zadowolenia mieszkańcom, by wygrać grę.

Twoje dzielnice będą praktycznie bezużyteczne jeśli nie zapewnisz im dostępu do surowców nie zyskując w zamian pieniędzy oraz punktów zwycięstwa. Dodatkowo transportując surowce przez dzielnice innych graczy będziesz zmuszony im zapłacić, więc czasem lepiej jest postawić elektrownię lub wybudować wodociągi.

Niektóre dzielnice współdziałają z innymi, więc decyzja gdzie je umieścić może w dużym stopniu wpłynąć na to czy odniesiesz sukces.





1 Punkt Zadownienia - gracz przesuwaa znacznik swojej firmy do przodu na torze punktowym o ilość pól równą otrzymanym punktom. Grę wygrywa ten, kto ma ich najwięcej.



Prąd i Woda – kostki surowców służące do zasilania dzielnic, produkowane przez elektrownie i wodociągi. Transportując kostkę (kostki) surowca do dzielnicy otrzymujemy profit wskazany pod ikoną wymaganych surowców.



Dobra – kostki surowców służące do zasilania dzielnic. Dokładając kostkę (kostki) do dzielnicy otrzymujemy wskazany na kafelku profit. Dobra można uzyskać tylko po zasileniu odpowiednich dzielnic. Wytworzona kostka dobra jest zabierana i kładziona przed graczem. Można ją wykorzystać w dowolnym momencie dokładając na kafel dzielnicy i nic się za to nie płaci.



Budowa – gracz natychmiast otrzymuje profit wskazany pod tą ikoną, różny w zależności od wybudowanego budynku.



Współdziałanie – profit pod tą ikoną dodaje się do każdej sąsiadującej z tym kafelkiem dzielnicy będącej tego samego koloru co ikona współdziałania w momencie jej użycia. Przykład: zielona ikona współdziałania dająca dodatkowy punkt zadowolenia daje go wszystkim zielonym dzielnicom z nią sąsiadującym. **Uwaga! Działa też na budynki przeciwników.**



Recykling – każda elektrownia lub wodociąg posiadająca ten symbol na koniec etapu w fazie Porządkowania odnawia surowce do swojej początkowej ilości.



Zmienny koszt – profit z budynku jest uzależniony od poniesionych kosztów podczas jego budowy. Koszta ponosimy raz na grę wybierając ich wielkość i otrzymując wskazany pod nimi profit.



Kafel terenu: łąka – po wybudowaniu dzielnicy z tym symbolem gracz dobiera wskazaną ilość kafli łąki i dokłada je tak, aby stykały się z właśnie wybudowaną dzielnicą. Jeśli nie ma miejsca, aby je dołożyć należy je odrzucić. Gracz dokładający kafel łąki zaznacza go znacznikiem swojej firmy. Przez tereny zielone transportuje się surowce tak, jak przez inne dzielnice.



Kafel terenu: woda – po wybudowaniu dzielnicy z tym symbolem gracz dobiera wskazaną ilość kafli wody i dokłada je tak, aby stykały się z właśnie wybudowaną dzielnicą. Jeśli nie ma miejsca, aby je dołożyć należy je odrzucić. Terenów wodnych nie zaznacza się znacznikiem firmy i nie można przez nie transportować surowców.



Dzielnica mieszkalna



Dzielnica handlowa



Dzielnica miejska



Dzielnica przemysłowa



Dzielnica specjalna



Elektrownie



Wodociągi



W grze występują różne rodzaje dzielnic. Już sam kolor kafła powie Ci mniej więcej o tym co dzięki niemu możesz uzyskać.



W 4 etapie pojawia się możliwość otrzymania dodatkowych punktów za każdą posiadaną dzielnicę danego rodzaju (koloru). Obrazuje to ikonka typu dzielnicy ze strzałką i punktem zwycięstwa.

BUDOWA WODOCIĄGU LUB ELEKTROWNI

Gracz może odstąpić i odrzucić jeden z posiadanych kafli dzielnic, aby wybudować elektrownię lub wodociąg. Dobiera wtedy odpowiedni kafel z góry stosu, opłaca jego koszt i dokłada do miasta, tak by stykał się on przynajmniej jednym bokiem z już wybudowanymi kafkami. Kafle elektrowni i wodociągów są dwustronne, gracz może wybrać którą ze stron chce wybudować.

Na wybudowanym kafle należy położyć wskazaną na nim ilość surowców i zaznaczyć go własnym znacznikiem firmy.



SPRZEDAŻ KAFLA DZIELNICY

Gracz może odrzucić poza grę jeden z posiadanych kafli dzielnicy, aby otrzymać 5\$ z banku.

4. ZASILANIE DZIELNIC

Fazę zasilania rozpoczyna gracz będący na pierwszym miejscu na torze kolejności.

Może on zasilić jedną ze swoich dzielnic dostarczając do niej surowce i otrzymując wskazany profit. Musi jednak opłacić koszt ich transportu przez wszystkie dzielnice nie należące do niego (Transport przez własne dzielnice jest darmowy).

Jeśli nie może lub nie chce już zasilać swoich dzielnic, opuszcza swoją kolejkę i nie bierze więcej udziału w zasilaniu. Nie można zasilać dzielnic przeciwników.

Niezależnie od tego czy wykonał zasilenie, czy spasował, kolejkę przekazuje graczowi, który jest następny na torze kolejności (po akcji ostatniego gracza pierwszy gracz może wykonać kolejną akcję).

Kolejka zasilania przebiega zgodnie z porządkiem na torze kolejności do momentu, gdy wszyscy gracze spasują.



*Podczas każdego z czterech etapów gracze naprzemiennie będą zasilać kafelki swoich dzielnic w surowce.
Zasilanie polega na dostarczeniu wymaganej kombinacji surowców do jednej z własnych dzielnic.
Dzielnice zgłaszają zapotrzebowanie na konkretne surowce – dostarczając podaną ich kombinację otrzymujemy wskazany profit.*

Wodę i prąd transportować możemy z dowolnych elektrowni i wodociągów, nawet kilku różnych (własnych, miejskich lub należących do innych graczy), zaś dobra gromadzimy przed sobą, by wykorzystać w dogodnym dla nas momencie (generują je niektóre dzielnice).

Transport prądu lub wody to **2\$ za każdy kafel**, przez który transportujemy kostki należące do innego gracza (również ten, z którego je pobieramy). Transport prądu lub wody przez kafle miasta również kosztuje **2\$**, jednak miasto swoją opłatę pobiera tylko raz za każdą transportowaną (**wszystkie 4 kafle miasta możemy potraktować jako jeden duży kafel**). Transport przez własne dzielnice jest darmowy. Pamiętaj, że kafle łąki należą do graczy i można przez nie transportować surowce, oraz, że kafle wody nie należą do nikogo i nie można przez nie transportować surowców.



*Wszyscy gracze wykonują swoje tury zgodnie z torem kolejności.
W trakcie własnej tury wybierasz jedną ze swoich dzielnic, na której nie posiadasz jeszcze surowców; wybierasz skąd chciałbyś je dostarczyć do tej dzielnicy; płacisz za ich transport; otrzymujesz wskazany profit!
Transportując surowce przez nie należące do Ciebie dzielnice musisz ponieść dodatkowe koszty, więc optaca się mieć elektrownię lub wodociąg podłączone do własnej sieci budynków.*

Kostki Dóbr, które mamy zgromadzone przed sobą nie podlegają transportowi. Po prostu dokładamy je na kafel dzielnicy jako akcję zasilenia.

W niektórych przypadkach będziemy transportować na raz kilka różnych rodzajów kostek z różnych miejsc i dokładać kostki dóbr. Zasilając własną dzielnicę w swojej kolejce musimy dostarczyć do niej na raz wszystkie wymagane do zasilenia kostki i ponieść wszystkie wymagane koszty. Jeśli brakuje nam kostek lub nie starczy nam pieniędzy, to nie możemy jej zasilić.



No i teraz powolutku na przykładzie poniżej. Wyobraź sobie, że jesteś właścicielem firmy czerwonej:

1 – transportujesz dwie kostki: prąd z elektrowni i wodę z wodociągów miejskich do swojej dzielnicy omijając dzielnicę niebieskiego, aby uniknąć opłaty – miasto dostaje od Ciebie 2\$ za wodę i 2\$ za prąd.

2 - transportujesz kostkę prądu z elektrowni należącej do niebieskiego gracza i przez dwie jego niebieskie dzielnice. Kosztowna inwestycja – byle opłacalna. $3 \times 2\$ = 6\$$ dla niebieskiego.

3 – transportujesz dwie kostki prądu z własnej elektrowni do dzielnicy przez jedną dzielnicę miasta. $2 \times 2\$ = 4\$$ dla miasta.

②

①



③



Przetransportowane kostki surowców należy położyć na kaflu zasilonej dzielnicy i od razu rozpatrzyć profity wynikające z zasilenia.

Każda z własnych dzielnic może zostać zasilona tylko raz, nawet jeśli posiada kilka możliwości zasilenia. W momencie gdy znajdują się już na niej jakieś kostki to w danym etapie zasilać jej już nie można, nawet jeśli skorzystaliśmy tylko z jednej z kilku dostępnych na niej opcji zasilenia.



Jeśli w tym etapie dostarczyliśmy już 2 kostki Wody otrzymując w zamian 3 punkty zadowolenia to nie możemy już skorzystać z drugiej opcji i dostarczyć do niej 1 kostki Dobra i 1 kostki Prądu.

Pamiętaj, każda dzielnica może być zasilona tylko raz w danym etapie! Droga, którą surowce przebędą, aby zasilić daną dzielnicę jest dowolna i najlepiej, żeby była jak najbardziej ekonomiczna.

5. PORZĄDKOWANIE

Faza porządkowania jest przygotowaniem do kolejnej tury albo do zakończenia rozgrywki.

Jeśli jest to jeden z trzech pierwszych etapów to zdejmujemy wszystkie kostki ze wszystkich dzielnic (ale nie z elektrowni i wodociągów), które zostały zasilone i odkładamy je z powrotem do banku surowców.

Elektrownie, które posiadają symbol recyklingu odnawiają surowce do ich początkowej wartości.

Jeśli jest to ostatni, czwarty etap to przechodzimy do zakończenia rozgrywki.

• ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Jeśli zakończyliśmy czwarty etap to jesteśmy gotowi do podliczenia punktów i sprawdzenia kto wygrał.

Za każde **10\$** gracz może kupić **Punkt Zadowolenia** (zapłacone pieniądze zwraca do banku).

Zgromadzone kostki Dóbr (żółte) oraz nie zużyte kostki surowców na elektrowniach i wodociągach nie przynoszą żadnych punktów.

Wygrywa gracz, który po podliczeniu zgromadził najwięcej punktów zadowolenia. W razie remisów wygrywa gracz, który ma więcej pieniędzy. Jeśli nadal jest remis to gracze dzielą się zwycięstwem.



No i to już koniec – uścisk ręki Burmistrza i wdzięczność mieszkańców są najlepszą nagrodą.

No, a jeśli przy okazji zachomikowałeś coś dla siebie to nikt nie będzie Cię z tego rozliczał...

A teraz sprawdźmy, który z graczy został zwycięzcą...

PRZYKŁAD ROZGRYWKI

Magda, Tomek i Piotr rozłożyli elementy gry zgodnie z opisem zawartym w dziale „Przygotowanie do gry” i są gotowi do jej rozpoczęcia.

Najpierw rozdzielają pomiędzy siebie po 6 kafli dzielnic pierwszego etapu resztę odkładając do pudełka. Każde z nich wybiera jeden i przekazuje resztą graczowi po lewej stronie. Przekazują je w ten sposób do momentu gdy każde z nich będzie miało 6 sztuk.

Rozpoczynają fazę rozbudowy. Każde z nich buduje dzielice według porządku na torze kolejności. Na koniec tej fazy posiadają po 4 albo 5 dzielnic (każde z nich sprzedało przynajmniej po jednej, Tomek sprzedał dwie, ale za to wybudował elektrownię, na której od razu dołożył surowce). Park Tomka został wybudowany jako ostatni, wobec czego pozostali gracze nie mogli budować swoich budynków przy nim i tylko on będzie z niego korzystał.

Magda podczas rozbudowy wykorzystała dwie dzielnice, które miały kafle terenu – jedna łąkę, druga wodę. Stawiając tą z lasem dołożyła go obok niej tak, aby połączyć nim swoje dzielnice. Tą z terenem wody wybudowała tak, aby kafel terenu odgradził ją od dzielnic Piotra, który niebezpiecznie zaczął się do niej przybliżać.

Zasilanie jest kolejnym etapem. Pierwsza zaczyna Magda, która zasila jeden ze swoich budynków kostką prądu kupując ją od miasta. Płaci tylko 2\$, gdyż transportuje ją potem przez własne dzielnice i kładzie na zasilanym kafelku otrzymując profit. Potem Tomek zasila swoją dzielnicę mieszkalną płacąc 2\$ za prąd kupiony od miasta. Jego dzielnica została wybudowana przy dwóch parkach współdziałających z zielonymi dzielnicami (które dają +1 punkt zadowolenia każdej zielonej dzielnicy z nimi sąsiadującej), więc oprócz profitu w formie 3\$ otrzymuje on również 2 punkty zadowolenia.

Piotrowi zależy na ostatniej kostce prądu zapewnianej przez miasto. Zamierza wykorzystać ją razem z kostką wody do zasilenia jednej ze swoich dzielnic. Płaci za to 1x 2\$ za prąd i 1x 2\$ za wodę otrzymując w zamian 1 kostkę Dobra i 1 punkt zadowolenia. Kostkę Dobra kładzie przed sobą i w przyszłości gdy będzie chciał ją wykorzystać może ją po prostu w ramach zasilania położyć ja jednej z dzielnic otrzymując za nią profit.

Dwie ostatnie kostki wody znikają w kolejce Magdy i Tomka, który dodatkowo wykorzystał kostkę prądu z posiadanej elektrowni. Przed Piotrem pojawia się dylemat czy kupić ostatnią kostkę prądu od Tomka, czy spasować i nie zasilać. Jedyna dzielnica, którą posiada jeszcze nie zasiloną oferuje mu za tą kostkę 3\$, on musiałby zapłacić 4\$ za jej transport. Straciłby tym samym 1\$. Spojrzał jednak na dzielnice postawione przez Magdę i zdecydował się przepłacić dając 2\$ Tomkowi oraz 2\$ miastu, gdyż jej dzielnica po zasileniu dała by jej 8\$ oraz punkt zwycięstwa, co według niego było by dla niej zbyt korzystne.

Tym samym dostępne surowce się kończą i gracze przechodzą do fazy porządkowania.

Usuwać wszystkie kostki z zasilonych dzielnic. Kostki na elektrowniach i wodociągach posiadających umiejętność recyklingu odnawiają do ich początkowego poziomu.

Rozpoczynają drugi etap ustalając kolejność. Najmniej pieniędzy ma Tomek, który zainwestował w punkty zwycięstwa, wobec czego on teraz będzie rozpoczynał grę. Drugi jest Piotr, a Magda jako ostatnia, gdyż zgromadziła największy kapitał w 1 etapie.

Rozdają po 6 kafli z etapu i grają dalej...



Autorzy gry: Hubert Bartos & Łukasz S. Kowal

Instrukcja: Hubert Bartos & Jarek Nocoń

Opracowanie graficzne: Wojciech Rojek & Jarek Nocoń

Ilustracje do gry: Jakub Babczyński

Tłumaczenie na język angielski: Russ Williams & Anna Skudlarska

Podziękowania:

Dziękujemy wszystkim testerom, którzy wprowadzili cenne uwagi dotyczące grywalności i mechaniki: Pawłowi Gorczyńskiemu, Maciejowi Teległowi, Mariuszowi Majchrowskiemu, Kamilowi Rumakowi, Michałowi Studzińskiemu, Piotrowi Ignaciukowi, Maciejowi Witkowskiemu, Joannie Szafran i Monice Szafran (warto dodać że dziewczyny nie znały się, nie są spokrewnione, pomimo zamieszkania w tym samym mieście i zapisaniu się tego samego dnia na testy), Adamowi Cetnerowskiemu, Jakubowi Orłowskiemu, Przemysławowi Czubajowi, Bartoszowi Słowi, Pawłowi Wiśniewskiemu, Adamowi Adamskiemu, Krzysztofowi Filipiukowi, Michałowi Bębenkowi.

Dziękujemy również osobom, które przyczyniły się do nadania instrukcji ostatecznego doszlifowanego wyglądu: Przemysławowi Kolczarkowi, Remigiuszowi Bajorowi, Adamowi Mahaczkiemu, Magdalenie i Arturowi Jedlińskiemu, Cezaremu Domalskiemu oraz Mirkowi Smorawskiemu.

Oraz najważniejszym kobietom w naszym życiu: Dorocie Aduła, Patrycji, Gabrysi i Agnieszce Kowal za cierpliwość i wyrozumiałość.

© 2011 Wydawnictwo REBEL.PL



ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
POLAND

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Dystrybucja i sprzedaż hurtowa:

<http://hurt.rebel.pl>

hurt@rebel.pl

POLECAMY
ESENSJA
WWW.ESENSJA.PL

