

Nowy wariant 1-osobowy

autorstwa Alexisa Allarda



Twoim przeciwnikiem jest biuro projektowe AAA (Architekci Alexisa Allarda). Zmierz się z jego pracownikami w walce o miano najlepszego architekta.

Obowiązują Cię zasady z wariantu podstawowego z poniższymi zmianami:

Przygotowanie gry

- ★ Wybierz 1 kartę architekta z biura AAA (liczba wskazuje stopień trudności).
- ★ Weź arkusz punktacji i przedziel wszystkie pola punktacji na 2 części, rysując w każdym z nich poziomą linię. Swoje punkty wpisujesz nad linią, a punkty zdobyte przez architekta z AAA pod nią.
- ★ Potasuj wszystkie karty budowy i uformuj z nich 2 równe stosy. Do jednego ze stosów wtasuj 3 karty planu miejscowego z napisem „Approved”. Następnie umieść ten stos pod stosem bez dodatkowych kart. Tak uformowany stos połącz stroną z efektem do góry.
- ★ Weź 3 karty planu miejscowego i połącz je obok stosu kart budowy.



Przebieg rozgrywki

W każdej rundzie dobierz 3 karty budowy. Wybierz i użyj dwóch z nich – wpisz numer z jednej i rozpatrz efekt drugiej. Następnie odłóż te karty na stos kart odrzuconych, a trzecią niewykorzystaną kartę połącz stroną z efektem do góry na stosie architekta z AAA.

W ten sposób utworzysz stos kart budowy, dzięki którym biuro AAA będzie mogło wznosić domy w okolicy. Nie możesz tasować tych kart, ale w każdej chwili możesz je podejrzeć.

Jeśli z jakiegoś powodu nie możesz wykonać akcji, zaznacz na arkuszu punktacji pole z odmową wydania zezwolenia na budowę i połącz 1 kartę budowy na stos architekta z AAA. Gdy dobierzesz kartę planu miejscowego z napisem

„Approved”, odłóż ją na stos kart odrzuconych. Na koniec rundy architekt z AAA może zdobyć za nią punkty, jeśli pojawiła się w kolejności zaznaczonej na karcie architekta.

Sprawdź w prawym górnym rogu kartę architekta. Jeśli karta planu miejscowego z napisem „Approved” pojawiła się w zaznaczonej kolejności, architekt z AAA otrzymuje punkty – wpisz je w odpowiednim miejscu na arkuszu punktacji.

Przykład. Karty planu miejscowego z napisem „Approved” pojawiły się w takiej kolejności: n°3, n°2, n°1:

- Pierwsza karta z napisem „Approved” – plan miejscowy n°3 nie punktuje.
- Druga karta z napisem „Approved” – plan miejscowy n°2 nie punktuje.
- Trzecia karta z napisem „Approved” – plan miejscowy n°1 punktuje.

★ **UWAGA** ★ Gdy gracz (Ty albo architekt z AAA) zdobędzie punkty za pierwszy ukończony plan miasta, **MUSISZ** wtasować karty ze stosu kart odrzuconych do pozostałych kart budowy.

Koniec gry

Gra się kończy, gdy zabraknie kart w stosie kart budowy albo gdy będzie miała miejsce 1 z 3 sytuacji opisanych w standardowych zasadach gry.

Aby policzyć punkty architekta z AAA, weź jego stos kart budowy (nie tasuj ich).

W zależności od wybranej karty architekta biuro AAA może zdobyć:



- ★ od 0 do 4 punktów za każdą kartę architekta krajobrazu,
- ★ od 1 do 5 punktów za każdą kartę producenta basenów,
- ★ od 1 do 3 punktów za każdą kartę pracownika tymczasowego.

Porównaj liczbę kart pracowników tymczasowych w stosie architekta z AAA z liczbą pól pracowników tymczasowych, które zaznaczyłeś na swoim arkuszu, aby zdecydować, ile punktów przyznać: 7, 4 czy 0 (jeśli żaden z graczy nie zatrudnił pracowników tymczasowych).

- ★ Od 1 do 3 punktów za każdą kartę geodety.
- ★ Punkty przyznawane za 5 największych osiedli mieszkaniowych:
Każdy zestaw kart, który znajduje się między 2 kartami geodety, uznawany jest za osiedle mieszkaniowe.

Z założenia pierwsza i ostatnia karta w stosie architekta z AAA jest kartą geodety. Osiedla mieszkaniowe wybudowane przez biuro AAA nie mają ograniczeń odnośnie do liczby domów.

Punktowanie osiedli mieszkaniowych:
liczba domów * wartość = liczba punktów
Liczba domów w ramach osiedla mieszkaniowego: każda karta między 2 kartami geodety to 1 dom. Każda karta Bis to od 1 do 4 domów.

Wartość każdego domu:

- 1 punkt, jeśli osiedle nie zawiera karty pośrednika nieruchomości,
 - od 1 do 4 punktów, jeśli osiedle zawiera co najmniej 1 kartę pośrednika nieruchomości.
- ★ Biuro AAA nie otrzymuje punktów ujemnych za karty Bis i nie dostaje odmowy wydania zezwolenia na budowę.



Przykładowa rozgrywka przeciwko architektowi z biura AAA z numerem 1.



★ **Plany miejscowe.** Architekt z AAA nie otrzymuje punktów za kartę planu miejscowego, ponieważ drugiemu graczowi udało się zdobyć punkty za 3 karty planu miejscowego, zanim trzecia karta planu miejscowego z napisem „Approved” została odkryta (dopiero za nią architekt otrzymałby punkty).

★ **Parki.** Architekt z AAA otrzymuje po 1 punkcie za każdą kartę architekta krajobrazu, czyli w sumie zdobywa 6 punktów (6×1).

★ **Baseny.** Architekt z AAA otrzymuje po 1 punkcie za każdą kartę producenta basenów, czyli w sumie zdobywa 2 punkty (2×1).

★ **Pracownicy tymczasowi.** Architekt z AAA ma 2 karty pracowników tymczasowych, więc remisuje z drugim graczem. Otrzymuje 7 punktów i dodatkowo 1 punkt za każdą kartą pracownika tymczasowego, czyli w sumie zdobywa 9 punktów ($7 + 2$).

★ **Płoty.** Architekt z AAA otrzymuje po 1 punkcie za każdą kartę geodety, czyli w sumie zdobywa 6 punktów (6×1).

★ **Osiedla mieszkaniowe.** Biuro AAA wybudowało 6 różnych osiedli mieszkaniowych oddzielonych z obu stron płotami; każda karta pomiędzy kartami geodety jest traktowana jak 1 dom. Każda karta Bis to 2 domy. Architekt z AAA otrzymuje po 1 punkcie za każde osiedle mieszkaniowe albo po 2 punkty, jeśli osiedle zawiera co najmniej 1 kartę pośrednika nieruchomości.

- **Osiedle 1.** 2 domy po 1 punkt, czyli $2 \times 1 = 2$ punkty.
- **Osiedle 2.** 2 domy po 1 punkt, czyli $2 \times 1 = 2$ punkty.
- **Osiedle 3.** 3 domy z przynajmniej 1 kartą pośrednika nieruchomości, czyli $3 \times 2 = 6$ punktów.
- **Osiedle 4.** 2 domy i 1 karta Bis, która traktowana jest jak 2 domy, w sumie dają 4 domy. Dodatkowo w ramach osiedla znajduje się przynajmniej 1 karta pośrednika nieruchomości, czyli $4 \times 2 = 8$ punktów.
- **Osiedle 5.** 1 dom, czyli $1 \times 1 = 1$ punkt, który nie jest brany pod uwagę, ponieważ punktuje się tylko 5 osiedli mieszkaniowych z najwyższą liczbą punktów.
- **Osiedle 6.** 7 domów z przynajmniej 1 kartą pośrednika nieruchomości, czyli $7 \times 2 = 14$ punktów.

Benoit Turpin

Welcome

to
★ Your perfect Home ★



ARKUSZE PUNKTACJI
I KARTY PLANU MIEJSCOWEGO

**Polowanie na
pisanki**

ARKUSZE PUNKTACJI
I KARTY PLANU MIEJSCOWEGO

Dzień zagłady

**Nowy wariant
1-osobowy**

AUTORSTWA
ALEXISA ALLARDA

BLAADJES MET STADSPLANNEN
UITBREIDING 1

**Op zoek naar
paaseieren**

BLAADJES MET STADSPLANNEN
UITBREIDING 2

**Doemsdag
Atoomoorlog**

**Nieuwe
solo-modus**

DOOR ALEXIS ALLARD



Zbierzcie jak najwięcej kolorowych pisanek!

Znajdujesz pisanke, gdy wpiszesz na domu numer 0, 6, 8, 9, 10 albo 16 tak, aby pisanika znalazła się w środku cyfry. W ten sposób możesz zdobyć 1 (w przypadku numerów 6, 9 i 16) albo 2 pisaniki (w przypadku numerów 0, 8 i 10).

Na koniec gry osoby, które zebrały 6/10/14/18 pisanek, zdobywają odpowiednio 5/10/20/35 punktów.



Verzamel zoveel mogelijk paaseieren.

Om de eieren te verzamelen, moet je de rondjes van bepaalde cijfers gebruiken. Dat kan met de nummers 0, 6, 8, 9, 10 en 16. Als je een cijfer kan schrijven zodat het een eitje insluit, dan kan je ofwel 1 ei (met de 6, 9 en 16) ofwel tot 2 eieren (met de 0, 8 en 10) verzamelen en scoren.

Op het einde van het spel scoor je 5/10/20/35 punten als je 6/10/14/18 eieren hebt verzameld.



Karty planu miejscowego / Bijhorende Bouwvoorschriften



Zbuduj 3 osiedla mieszkaniowe z minimum 3 odnalezionymi pisanikami w każdym z nich.

Bouw 3 percelen met elk op zijn minst 3 verzamelde eieren.



Znajdź wszystkie pisaniki schowane na trzeciej ulicy.

Verzamel alle eieren in de derde straat.



Zbuduj 3 osiedla mieszkaniowe składające się z 2, 3 i 4 domów, w których nie schowano pisanek.

Bouw een perceel met 2, 3 en 4 huizen zonder een verzameld ei.

WARIANT 1-OSOBY. Konkurencyjne biuro projektowe AAA zdobywa 20 punktów za pisaniki.

SOLO-MODUS: De AAA ontvangt 20 punten voor zijn eieren (bekijk ook de spelregels van de nieuwe solo-modus).

Zbliża się początek wojny atomowej... Przygotujcie się, budując jak największy schron przeciwatomowy!

Wpisz numer domu i powtórz go także na znajdującym się obok schronie – w ten sposób ustalasz jego maksymalną pojemność.

Na koniec gry wszyscy dodają do siebie pojemność każdego schronu na danej ulicy. Zdobywają po 10 punktów za każdą ulicę, przy której ich schrony mają największą pojemność.

10 punktów otrzymuje także osoba, której schrony w sumie mają najmniejszą pojemność.



De atoomoorlog komt er aan!!! Bereid jezelf voor door de grootste mogelijke bunkers te bouwen!

Als je een nummer schrijft op een huis met een bunker in de tuin, dan schrijf je datzelfde nummer ook in de bunker. Dit nummer komt overeen met zijn maximale capaciteit.

Aan het einde van het spel tel je per straat de maximale capaciteit van alle bunkers op. Je wint 10 punten per straat waar je de grootste capaciteit hebt. Bij een gelijke stand krijgen alle spelers die de grootste capaciteit hebben de punten.

Of je kan de optimist van het gezelschap zijn. De speler die de kleinste capaciteit heeft van alle bunkers samen wint ook 10 punten. Ook hier krijgt iedereen met de kleinste capaciteit de punten in het geval van een gelijke stand.



Karty planu miejscowego / Bijhorende Bouwvoorschriften



Musisz zbudować tyle schronów, aby łącznie mogły pomieścić 50 osób.

Bereik een capaciteit van 50 mensen over al je bunkers.



Musisz zbudować 6 osiedli mieszkaniowych składających się z 1 domu ze schronem.

Bouw 6 percelen van 1 huis met een bunker.



Musisz zbudować 3 osiedla mieszkaniowe składające się z 4 domów i tylko 1 schronu.

Bouw 3 percelen met 4 huizen die exact één bunker bevatten.

WARIANT 1-OSOBY. Pojemność schronów zbudowanych przez architekta z AAA na pierwszej ulicy wynosi 35 osób, na drugiej ulicy – 45, a na trzeciej ulicy – 50.

SOLO-MODUS: De capaciteit van de bunkers van de AAA is 35 in de eerste straat, 45 in de tweede straat en 50 in de derde straat. Zijn maximale capaciteit is dus 130. (bekijk ook de spelregels van de nieuwe solo-modus).



*Benoit Turpin
Alexis Allard*



Anne Heidsieck



1-50

10+

25 min

Dodatek – wymagana podstawowa wersja gry *Welcome to*
Uitbreiding: enkel speelbaar met *Welcome to*

ZAWARTOŚĆ

INHOUD

- | | |
|--|---|
| tematyczny notes punktacji „Polowanie na pisanki”, | ★ 1 «Op zoek naar paaseieren» thematisch scoreblok |
| tematyczny notes punktacji „Dzień zagłady”, | ★ 1 «Doomsdag - Atoomoorlog» thematisch scoreblok |
| 6 tematycznych kart planu miejscowego (58 × 88 mm), | ★ 6 thematische Bouwvoorschriften (58 × 88 mm) |
| 5 kart architektów do gry w nowy wariant 1-osobowy (58 × 88 mm), | ★ 5 architectkaarten voor het solospel (58 × 88 mm) |
| 3 karty planu miejscowego z napisem „Approved” do gry w nowy wariant 1-osobowy (58 × 88 mm), | ★ 3 afgewerkte Bouwvoorschriften voor het solospel (58 × 88 mm) |
| instrukcja do nowego wariantu 1-osobowego. | ★ spelregels |



WTD-PL/NL-P01-2019



MADE IN POLAND



**BLUE
COCKER**

© BLUE COCKER GAMES 2018 ALL RIGHT RESERVED
UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO BLUE COCKER

Producent/Producer:
Blue Cocker Games
Tel. : +33 5 34 28 01
209 avenue de Castres
31500 TOULOUSE,
FRANCE
www.bluecocker.com

rebel

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



Jumping Turtle Games
Tenk VOF
Begijnendijksesteenweg 60A
2230 Ramsel
Belgium
www.jumpingturtlegames.be

OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się.
Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie
dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować
opakowanie ze względu na podane informacje.

Waarschuwing: Niet geschikt voor kinderen
onder de 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die
ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Te
bewaren informatie.