
MICRO
CITIES
ROLL AND WRITE

ELEMENTY GRY



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Każdy gracz otrzymuje arkusz miasta oraz ołówek.
2. Przygotujcie odpowiedni zestaw kości do gry:
   a) 4 kości w rozgrywce dla 1-2 graczy: jedną żółtą, jedną zieloną, jedną niebieską i jedną czerwoną. Drugą żółtą kość odłóżcie do pudełka - nie będzie brała udziału w tej grze.
   b) 5 kości w rozgrywce dla 3-4 graczy: dwie żółte, jedną zieloną, jedną niebieską i jedną czerwoną.
3. Każdy gracz rzuca jedną kością. Gracz z najwyższym wynikiem (remisy należy przerzucić) będzie pierwszym aktywnym graczem. Pierwszy aktywny gracz zaznacza na swoim arkuszu miasta pole #1.



CEL GRY

W **Micro Cities: Roll&Write** gracze rywalizują ze sobą zbierając zasoby i wykorzystując je w czterech dzielnicach i tym samym rozwi-

jając swoje miasta. Każda dzielnica ma swoje efekty i bonusy, które na różne sposoby umożliwiają zdobywanie punktów. Zwycięzcą zostaje gracz, który po rozegraniu określonej liczby rund zdobędzie najwięcej punktów.

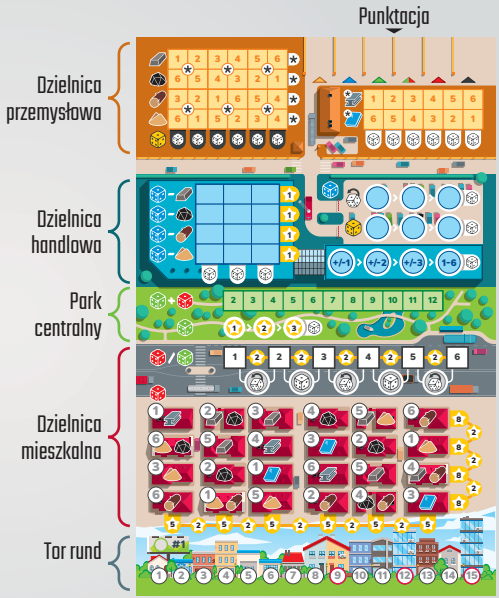
Terminologia

Zatrzymana kość: Kość wybierana przez gracza na początku każdej tury. Aktywny gracz zatrzymuje dwie kości, a pozostali gracze zatrzymują po jednej kości. Zatrzymane kości są wykorzystywane podczas wykonywania akcji miasta.

Zaznaczenie pola: Zakreśl kółkiem liczbę w polu na arkuszu miasta. Zaznaczone pola są wykorzystywane do aktywowania efektów dzielnic.

Wykorzystanie pola: Zamaluj zaznaczone pole na arkuszu miasta. Nie możesz wykorzystać (zamalować) pola, które nie było wcześniej zaznaczone (zakreślone kółkiem).

Akcja miasta: Specjalny efekt aktywowany podczas zaznaczania lub wykorzystywania pola na arkuszu miasta. Każda dzielnica ma osobny zestaw specjalnych efektów.



Liczba rund:

1-2 graczy: 15 rund

3 graczy: 12 rund
(gracze skreślają rundy 13-15 na swoich arkuszach)

4 graczy: 9 rund
(gracze skreślają rundy 10-15 na swoich arkuszach)



PRZEBIEG GRY

1. Aktywny gracz rzuca wszystkimi kośćmi.
2. Aktywny gracz wybiera dwie kości i kładzie je przed sobą. Są to jego zatrzymane kości
   a) w grze dla 3-4 graczy aktywny gracz może zatrzymać jedynie kości o różnych kolorach (nie może więc zatrzymać dwóch żółtych kości)
3. Zaczynając od gracza po lewej stronie aktywnego gracza, każdy wybiera po jednej kości spośród pozostałych i kładzie ją przed sobą. Na koniec tego kroku każdy gracz powinien mieć co najmniej jedną zatrzymaną kość.
4. Użyj zatrzymanych kości: wszyscy gracze jednocześnie zaznaczają pola na arkuszach miasta. Kolor zaznaczonego pola musi się zgadzać z kolorem zatrzymanej kości. Taka akcja może skutkować wywołaniem dodatkowych efektów związanych z zaznaczonym polem.
5. Aktywny gracz przekazuje swój żeton osobie po lewej stronie, która staje się nowym aktywnym graczem. Powtórzcie kroki 1-4.
6. Runda kończy się w momencie, gdy każdy z graczy miał okazję rozegrać turę jako aktywny gracz (to znaczy zatrzymał dwie kości).
7. Po zakończeniu pełnej rundy wszyscy skreślają numer obecnej rundy na swoich arkuszach miasta.

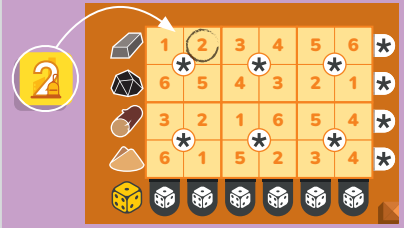
Gra toczy się dalej aż do momentu, w którym wszystkie rundy na arkuszach miasta zostaną skreślone. Gracze sumują swoje punkty i wyłaniają zwycięzcę.

AKCJE MIASTA

Gracze używają swoich zatrzymanych kości do **zaznaczania** pól na arkuszu miasta. Kiedy zaznaczasz pole, jego kolor i liczba zazwyczaj musi się zgadzać z kolorem i liczbą wyrzuconą na kości. Pole zaznacza się rysując kółko wokół liczby na arkuszu miasta.

Przykład:

Gracz zatrzymał żółtą kość, na której wypadło 2. Może zaznaczyć kółkiem pole z liczbą 2 w części arkusza oznaczonego kolorem żółtym (Dzielnica przemysłowa).



Niektóre zaznaczone pola na arkuszu miasta mogą zostać następnie wykorzystane, żeby aktywować dodatkowe efekty. Kiedy wykorzystujesz zaznaczone pole, zamaluj je. W ten sposób możesz wykorzystać jedynie pola, które wcześniej zostały zaznaczone. Każde pole na arkuszu miasta może zostać zaznaczone, a potem wykorzystane tylko raz. Nie możesz zaznaczyć pola, które wcześniej zostało już zaznaczone albo wykorzystane.

Uwaga:

Niektóre pola na arkuszu miasta są puste albo mają ikony zamiast liczb. Ich działanie jest wyjaśnione w dalszej części instrukcji, w sekcjach poświęconych poszczególnym dzielnicom.

ZAZNACZONE



WYKORZYSTANE



Dodatkowe zatrzymanie

Zaznaczanie i wykorzystywanie pól na arkuszu miasta może skutkować otrzymaniem dodatkowego zatrzymania (oznaczonego za pomocą ⚀ lub ⚅). Kiedy otrzymujesz dodatkowe zatrzymanie, możesz wykorzystać dodatkową kość i wykonać akcję miasta. Może to być kość zatrzymana przez innego gracza, albo taka, która nie została zatrzymana przez nikogo.

Dodatkowe zatrzymanie musisz wykorzystać natychmiast. Ta zasada nie dotyczy dodatkowych zatrzymań otrzymanych z dzielnicy mieszkalnej (dokładne wyjaśnienie znajduje w sekcji poświęconej tej dzielnicy).

DZIELNICA PRZEMYSŁOWA

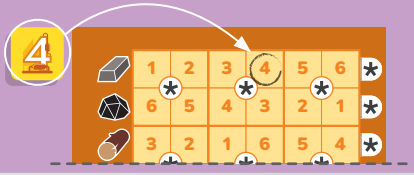


Dzielnica przemysłowa jest oznaczona na arkuszu miasta kolorem żółtym i została podzielona na dwa obszary. Obszar po lewej stronie arkusza dostarcza czterech zasobów podstawowych (żelaza, węgla, drewna oraz piasku), a obszar po prawej stronie arkusza dostarcza dwóch zasobów specjalnych ✶ (stali oraz szkła).

Zatrzymując żółtą kość możesz zaznaczyć pole z liczbą wyrzuconą na tej kości. Może to być dowolne pole z zasobem podstawowym, które nie zostało jeszcze zaznaczone. Zasoby specjalne można otrzymać jedynie korzystając z bonusu (patrz dalej).

Przykład:

Gracz zatrzymał żółtą kość, na której wypadło 4 i decyduje się zaznaczyć pole "4" w rzędzie z żelazem.



Zaznaczając odpowiednie pola w dzielnicy przemysłowej, możesz aktywować kilka bonusów:

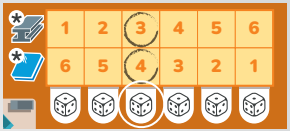
1. Wypełnienie kolumny zasobów podstawowych
2. Wypełnienie kolumny zasobów specjalnych
3. Wypełnienie rzędu
4. Wypełnienie kwadratu 2x2

Wypełnienie kolumny zasobów podstawowych

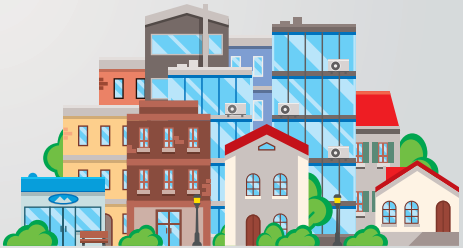


Jeżeli na obszarze z zasobami podstawowymi wykorzystasz wszystkie pola w jednej kolumnie, otrzymujesz dodatkowe zatrzymanie. Ten bonus jest oznaczony na arkuszu miasta za pomocą kości z czarnym tłem .

Wypełnienie kolumny zasobów specjalnych



Jeżeli na obszarze z zasobami specjalnymi zaznaczysz wszystkie pola w jednej kolumnie, otrzymujesz dodatkowe zatrzymanie. Ten bonus jest oznaczony na arkuszu miasta za pomocą kości z białym tłem .



Wypełnienie rzędu

Jeżeli na obszarze z zasobami podstawowymi zaznaczysz albo wykorzystasz wszystkie pola w jednym rzędzie, możesz zaznaczyć jedno pole z zasobem specjalnym. Liczba pola z zasobem specjalnym musi odpowiadać liczbie na zatrzymanej kości, która została użyta do wypełnienia rzędu zasobów podstawowych. Jeśli nie ma wolnego pola z taką liczbą, tracisz ten bonus.

Przykład:

Gracz zatrzymał żółtą kość, na której wypadło 6 i zaznaczył pole w rzędzie z drewnem, wypełniając go. Dzięki temu może zaznaczyć pole ze szkłem oznaczone liczbą 6. Nie może zaznaczyć pola ze stalą, ponieważ zostało już wcześniej zaznaczone.



Wypełnienie kwadratu 2x2

Jeżeli na obszarze z zasobami podstawowymi zaznaczysz albo wykorzystasz wszystkie pola w jednym kwadracie 2x2 (zaznaczonym na arkuszu pogrubieniem), możesz zaznaczyć jedno pole z zasobem specjalnym. Liczba pola z zasobem specjalnym musi odpowiadać liczbie na zatrzymanej kości, która została użyta do wypełnienia kwadratu. Jeśli nie ma wolnego pola z taką liczbą, tracisz ten bonus.

Przykład:

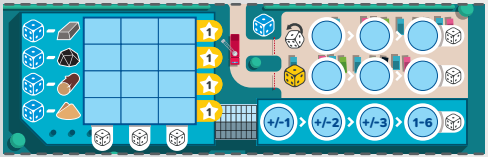
Gracz zatrzymał żółtą kość, na której wypadło 5 i zaznaczył pole z węglem, wypełniając kwadrat 2x2. Dzięki temu mógłby zaznaczyć pole ze szkłem albo stalą oznaczone liczbą 5, jednak oba te pola są już zaznaczone, więc bonus przepada.



Uwaga:

Zasoby specjalne możesz zaznaczyć jedynie za pomocą bonusów wynikających z wypełnienia kwadratu 2x2 albo wypełnienia rzędu. Nie możesz zaznaczyć zasobu specjalnego (szkło i stal) bezpośrednio za pomocą zatrzymanej kości.

DZIELNICA HANDLOWA



Dzielnica handlowa jest oznaczona na arkuszu miasta kolorem niebieskim. W tej dzielnicy możesz wykorzystywać zasoby, żeby zdobywać punkty (prostokątne pola) oraz żeby odblokować bonusy (okrągłe pola).

W dzielnicy handlowej możesz wykorzystać niebieską zatrzymaną kość, żeby wykonać jedną z dwóch akcji: wpisać punkty albo uzyskać bonus.

Wpisanie punktów

Wykorzystaj niebieską zatrzymaną kość oraz pole z zaznaczonym zasobem, żeby wpisać punkty w dzielnicy handlowej. Wykorzystaj zaznaczone pole z zasobem, a liczbę z tego pola odejmij od liczby wyrzuconej na zatrzymanej kości. Tak uzyskany wynik wpisz w pierwsze od lewej wolne pole, w rzędzie odpowiadającym wykorzystanemu zasobowi.

Uwaga:

Zapisane punkty mogą być ujemne. Możesz zdecydować się na taki krok, chcąc odblokować bonusy w tej dzielnicy.

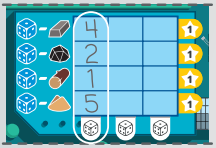
Przykład:

Gracz zatrzymał niebieską kość, na której wypadło 6 i odejmuje od niej wartość wykorzystanego pola z piaskiem (1), a następnie wpisuje wynik (5) do pierwszego wolnego miejsca z tym zasobem.



Wpisując punkty do dzielnicy handlowej możesz odblokować bonusy wypełniając rzędy i kolumny.

Jeśli wypełnisz kolumnę w dzielnicy handlowej, otrzymujesz dodatkowe zatrzymanie.



Jeśli wypełnisz rząd w dzielnicy handlowej, otrzymujesz +1 punkt podczas liczenia punktacji na koniec gry.



Uzyskanie bonusu

Wykorzystaj niebieską zatrzymaną kość żeby zaznaczyć jedno z okrągłych pól w dzielnicy handlowej. W tej akcji liczba wyrzucona na kości nie ma znaczenia, zaznaczasz jedynie samo pole. Możesz zaznaczyć trzy różne pola ze specjalnymi bonusami.

Przerzut kości - aktywny gracz może użyć tego pola, żeby przerzucić dowolną liczbę kości. Może to zrobić jedynie przed zatrzymaniem kości przez pozostałych graczy. Za każdym razem kiedy zaznaczasz ten bonus, narysuj kółko wokół pierwszego wolnego pola od lewej. Kiedy zaznaczysz w ten sposób wszystkie pola z tym bonusem, otrzymujesz dodatkowe zatrzymanie.



Dodatkowe zatrzymanie (żółta kość) - możesz wykorzystać to pole w dowolnym momencie, aby wykonać akcję miasta z użyciem żółtej kości. Możesz użyć kości zatrzymanej przez siebie, przez innego gracza, lub takiej, która nie została zatrzymana.



Zmiana wartości - w dowolnym momencie możesz użyć tego pola, żeby zmienić wartość na zatrzymanej kości. Wartość możesz zmienić podczas zaznaczania pola. Nie przekręcaj kości na nową wartość, tylko wpisz lub użyj zmodyfikowanej liczby. Każde zaznaczone pole tego bonusu zmienia wartość kości inaczej:



+/- 1 zmienia wartość kości o 1,

+/- 2 zmienia wartość kości o 2,

+/- 3 zmienia wartość kości o 3,

1-6 zmienia wartość kości na dowolną liczbę z przedziału 1-6.

Za każdym razem kiedy zaznaczasz ten bonus, narysuj kółko wokół pierwszego wolnego pola od lewej. Kiedy zaznaczysz w ten sposób wszystkie pola z tym bonusem, otrzymujesz dodatkowe zatrzymanie .

PARK CENTRALNY



Park centralny jest oznaczony na arkuszu miasta kolorem zielonym. W tej dzielnicy możesz zdobywać punkty (kwadratowe pola z liczbami) i odblokować bonusy (okrągłe pola z liczbami).

W parku centralnym możesz wykorzystać zieloną zatrzymaną kość, żeby wykonać jedną z dwóch akcji: zaznaczyć zielone pole albo uzyskać bonus punktacji.

Zaznacz zielone pole

Żeby zaznaczyć zielone pole zsumuj liczbę wyrzuconą na twojej zatrzymanej zielonej kości i liczbę na czerwonej kości (nawet jeśli zatrzymał ją inny gracz albo nie została zatrzymana). Zaznaczasz pole z wartością odpowiadającą otrzymanej sumie.

Przykład:

Gracz zatrzymał zieloną kość, na której wypadło 2. Na niezatrzymanej czerwonej kości wypadło 3. Gracz zaznaczy pole z sumą tych dwóch liczb, czyli 5.



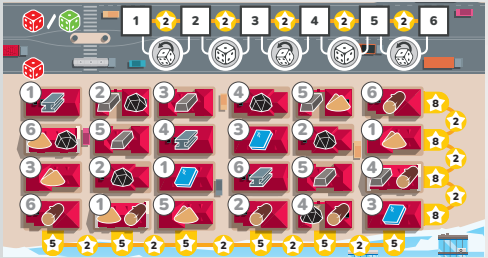
Uzyskaj bonus punktacji

W tej akcji liczba wyrzucona na kości nie ma znaczania, zaznaczasz jedynie samo pole. Za każdym razem kiedy zaznaczasz ten bonus, narysuj kółko wokół pierwszego wolnego pola od lewej. Kiedy zaznaczysz w ten sposób wszystkie pola z tym bonusem, otrzymujesz dodatkowe zatrzymanie .

Przykład:



DZIELNICA MIESZKALNA



Dzielnica mieszkalna jest oznaczona na arkuszu miasta kolorem czerwonym i pozwala na wydawanie zasobów, żeby zdobyć dodatkowe punkty na koniec gry.

W dzielnicy mieszkalnej możesz użyć czerwonej zatrzymanej kości, żeby zaznaczyć czerwone pole. Ponadto możesz użyć czerwonej albo zielonej kości, żeby uzyskać bonus.

Uzyskaj bonus

Wykorzystaj czerwoną albo zieloną zatrzymaną kostkę, żeby zaznaczyć pole odpowiadające wyrzuconej liczbie. Jeśli zaznaczysz dwa sąsiadujące pola, otrzymujesz bonus oznaczony za pomocą ikony (oraz 2 dodatkowe punkty podczas punktacji na koniec gry). Zaznacz pole żeby pamiętać, że możesz wykorzystać ten bonus.

Przykład:

Gracz zatrzymał zieloną kość, na której wypadło 3 i zaznaczył pole z taką samą liczbą. To pole sąsiaduje z polem, które zostało wcześniej zaznaczone, więc otrzymuje bonus.



Uwaga:

Możesz zachować na później dodatkowe zatrzymanie z dzielnicy mieszkalnej, zamiast wykorzystywać je od razu.

Zaznacz czerwone pole

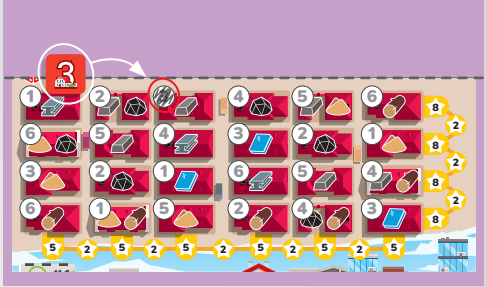
Wykorzystaj czerwoną zatrzymaną kostkę, żeby zaznaczyć pole odpowiadające liczbie wyrzuconej na kości. Musisz zapłacić zasobami wskazanymi w tym polu (użyj zaznaczonego wcześniej pola w dzielnicy przemysłowej). Nie możesz zaznaczyć pola w dzielnicy mieszkalnej, jeśli nie masz dostępnych wymaganych zasobów.

Wypełniając rzędy i kolumny otrzymujesz dodatkowe punkty na koniec gry: +5 punktów za wypełnienie kolumny oraz +8 punktów za wypełnienie rzędu. Wypełnienie sąsiadujących rzędów i kolumn daje dodatkowe punkty, +2 za każde z nich.

Przykład:

Gracz zatrzymał czerwoną kość, na której wypadło 3. Zaznacza pole odpowiadające liczbie wyrzuconej na kości i płaci żelazem używając odpowiedniego pola w dzielnicy przemysłowej.





KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gra kończy się po rozegraniu określonej liczby rund (zobacz Liczba rund na stronie 4). Kiedy wszystkie rundy zostały zaznaczone na arkuszu miasta, gracze sumują swoje punkty według poniższych zasad:

Dzielnica przemysłowa

Za liczbę zaznaczonych albo użytych pól zasobów specjalnych (stal albo szkło).

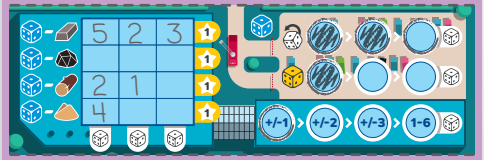
1	2	3	4	5+
1	3	5	7	10

Dzielnica handlowa

- Za każde zaznaczone albo użyte pole z bonusem: 1 punkt.
- Suma wszystkich punktów wpisanych w tabeli.
- Za każdy wypełniony rząd: 1 punkt.

Przykład:

Gracz otrzymuje 5 punktów za pola z bonusami, 17 punktów wpisanych w tabeli oraz 1 punkt za wypełnienie rzędu. W sumie gracz otrzymuje 23 punkty za dzielnicę handlową.



Park centralny

- Za liczbę zaznaczonych pól w rzędzie:

1-3 pola	2	4-5 pól	8	6-7 pól	14
8-9 pól	18	10 pól	25	11 pól	35

- Za pola z bonusową punktacją

Przykład:

Gracz otrzymuje 14 punktów za zaznaczenie 6 pól w rzędzie oraz 6 punktów za zaznaczenie trzech pól z bonusową punktacją (1,2 i 3).

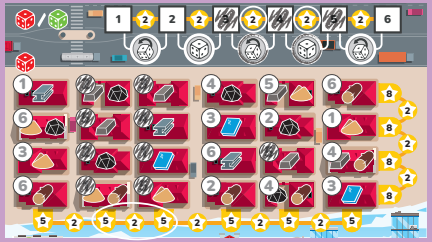


Dzielnica mieszkalna

- Za każde zaznaczone pole w tabeli otrzymujesz 1 punkt.
  - Za każdy wypełniony rząd otrzymujesz 8 punktów.
  - Za każdą wypełnioną kolumnę otrzymujesz 5 punktów.
  - Za każde sąsiadujące rzędy lub kolumny otrzymujesz 2 punkty.
- Za każde zaznaczone sąsiadujące pola z bonusami otrzymujesz 2 punkty.

Przykład:

Gracz otrzymuje 9 punktów za zaznaczenie 9 pól w dzielnicy mieszkalnej. Ponadto wypełnienie dwóch kolumn daje mu dodatkowe 5 punktów za każdą z nich, oraz jeszcze 2 punkty za to, że kolumny ze sobą sąsiadują. Gracz zaznaczył również sąsiadujące pola z bonusami o wartościach 3, 4 i 5, które dają 4 w sumie punkty. W sumie gracz otrzymuje 25 punktów za dzielnicę mieszkalną.



TRYB SOLO

Grając w Micro Cities: Roll&Write w trybie solo, skorzystaj z poniższych modyfikacji zasad:

- Przygotuj grę tak samo, jak dla dwóch graczy.
- Rozgrywasz swoją turę jako aktywny gracz według normalnych zasad, zatrzymując dwie kości i wykonując akcje miasta.
- Kiedy zakończysz turę aktywnego gracza, rzuć ponownie wszystkimi kośćmi i odrzuć dwie z najniższymi wynikami. Następnie zatrzymaj jedną z pozostałych kości i wykonaj akcje miasta. W przypadku remisu odrzucaj kości w poniższej kolejności:



- Po wykonaniu dwóch rzutów, najpierw jako aktywny gracz, a potem odrzucając dwie kości, runda kończy się. Skreśl numer rundy na arkuszu miasta i rozpocznij nową rundę.

Uwaga:

Niektóre akcje pozwalają skorzystać z kości, które zostały odrzucone:

- Zyskując dodatkowe zatrzymanie, możesz zatrzymać jedną z odrzuconych kości.
- Używając akcji „zaznacz zielone pole" w Parku Centralnym, uwzględnij wartość odrzuconej czerwonej kości.

NAJCZĘSTSZE PYTANIA

Czy mogę zmienić wartość kości z 1 na 6 (albo odwrotnie)?

Nie. Możesz jedynie zmienić wartość na kości dodając lub odejmując modyfikator otrzymany z bonusu.

Czy mogę zmienić wartość kości w ten sposób, żeby wynosiła więcej niż 6? Takie działanie może być przydatne podczas wykorzystania niebieskiej kości w dzielnicy przemysłowej.

Tak. Możesz zmienić wartość kości na wyższą niż 6.

Czy mogę zatrzymać kość, ale nie używać jej do zaznaczania pól na karcie miasta, np. po to, żeby uniemożliwić przeciwnikowi zatrzymanie tej kości?

Tak, można zatrzymać kość i nie używać jej do zaznaczania pól na karcie miasta.

Czy istnieje limit użyć dodatkowego zatrzymania w jednej turze? Jeśli nie to czy mogę w ten sposób skorzystać kilkukrotnie z tej samej kostki (np. żółtej)?

Nie ma limitu dodatkowych zatrzymań i można ich użyć tyle razy, ile takich bonusów udało się zgromadzić. Oznacza to również, że można wielokrotnie zatrzymywać tę samą kość.

THISTROY GAMES

Projekt gry: **Michał Jagodziński**

Opracowanie: **Kamil Langie**

Ilustracje / Projekt graficzny: **Jarosław Wajs**

Instrukcja: **Grzegorz A. Nowak**