



Wstęp

W Micro Architects, strategicznej grze planszowej, wcielicie się w ambitnych architektów. Wykorzystując swoje umiejętności i wiedzę, będziecie rywalizować o stworzenie najbardziej imponującego miasta, wypełnionego wysokimi drapaczami chmur, tętniącymi życiem dzielnicami i niezbędną infrastrukturą.

Zapewnienie istotnych usług, realizowanie różnorodnych celów i odpowiednie rozmieszczenie zabytków - to wszystko przyniesie wam punkty zwycięstwa. Wygra architekt z najwyższym wynikiem na koniec gry.

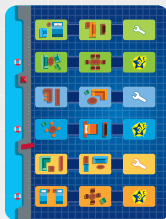
Zostań mistrzem architektów i stwórz wyjątkową metropolię, pozostawiając trwałe dziedzictwo dla przyszłych pokoleń!

INSTRUKCJA

Elementy gry



4 plansze miasta



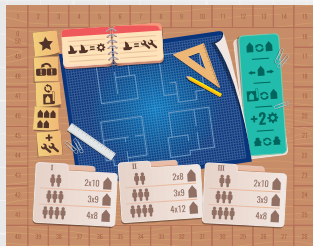
4 plansze mieszkańców
Rozszerzenie Mieszkańcy



20 kafelków wymagań
zabytków



20 kart wydarzeń
Rozszerzenie Wydarzenia



1 plansza
architektów



24 karty celów



karta pierwszego gracza



20 kart usług



10 kart AIDA

TRYB SOLO

120 budynków



20 zabytków



20 sklepów



20 mieszkalnych



20 biurowców



20 komunalnych



20 przemysłowych

4 żetony punktacji



44 łódki



24 żetony akcji



60 meepli mieszkańców

Rozszerzenie Mieszkańcy



x10



x10



x10



x10



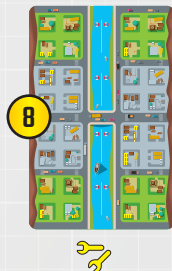
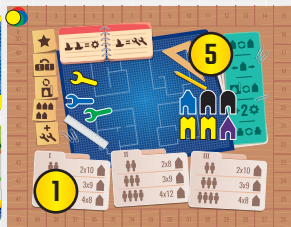
x10



x10

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie dla 3 graczy



1. Umieść planszę architektów na środku stołu.
2. Potasuj wszystkie karty celów i umieść 3 pary nad planszą architektów. Pozostałe karty odłóż z powrotem do pudełka - nie będą używane w tej rozgrywce.
3. Potasowaną talię kart usług połóż (zakrytą) obok planszy architektów i odkryj 3 karty.
4. Umieść wszystkie budynki w worku, dobrze wstrząśnij. Wylosuj odpowiednią liczbę budynków z worka i umieść je w rzędach pod planszą Architektów.
 - 2 graczy: 2 rzędy po 10 budynków
 - 3 graczy: 3 rzędy po 9 budynków
 - 4 graczy: 4 rzędy po 8 budynków
5. Wylosuj 6 Budynków z worka i umieść je w sekcji planów zapasowych na planszy architektów.
6. Potasuj kafelki wymagań zabytków i połóż zakryty stos obok planszy architektów. Odśłoń tyle kafelków, ile zabytków znajduje się w pierwszym rzędzie pod planszą i w sekcji planów zapasowych.
7. Łódki połóż w zasięgu wszystkich graczy.
8. Każdy gracz otrzymuje 1 planszę miasta, żeton punktacji i 6 żetonów akcji w wybranym przez siebie kolorze. Gracze

zostawiają 2 żetony akcji w swoim obszarze gracza, a pozostałe 4 żetony odkładają na bok, będą potrzebne później. Żeton punktacji umieszcza się obok planszy architektów.

9. Gracz, który ostatnio trzymał młotek otrzymuje kartę pierwszego gracza.

PRZEBIEG GRY

Gra trwa 3 rundy. Każda runda składa się z:

A
Fazy akcji

B
Fazy punktacji

C
Fazy porządkowania

A

FAZA AKCJI

W tej fazie, zaczynając od pierwszego gracza, wszyscy gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, póki nie skończą się budynki pod planszą architektów.

W swojej turze musisz wziąć 1 budynek z najwyższego rzędu i umieścić go na wolnym miejscu na swojej planszy miasta. Ponadto, możesz także:

- odrzucić żeton akcji na planszę architektów, aby wykonać akcję (maksymalnie dwa razy na turę),
- użyć 2 łodzi, żeby wziąć kartę usług (dowolną liczbę razy, jeśli masz wystarczającą liczbę łodzi),
- użyć 1 łodzi żeby odzyskać z planszy architektów 2 odrzucone żetony akcji (dowolną liczbę razy).

1

DOBIERANIE BUDYNKÓW

Plansza miasta składa się z ośmiu dzielnic - czterech zielonych  i czterech szarych . W każdej z nich znajdują się dwa miejsca nad rzeką  i dwa koła gór .

Budynki są zawsze dobierane spośród aktualnie dostępnych w najwyższym niepusłym rzędzie. Możesz wziąć dowolny dostępny Budynek w rzędzie i umieścić go na dowolnym pustym miejscu w swoim mieście. W każdej dzielnicy mieszczą się maksymalnie cztery budynki, niezależnie od typu. Jeśli budynek zostanie umieszczony na ostatnim dostępnym polu w dzielnicy, otrzymujesz łódź i umieszczasz ją na rzece na  obok tej dzielnicy.

Za każdym razem, gdy dobierasz zabytek , musisz także

wybrać jeden z dostępnych kafelków wymagań. Umieścić kafelek wymagań obok dzielnicy z dobranym w tej turze zabytkiem.

KAFELKI WYMAGAŃ ZABYTEKÓW

W fazie punktacji możesz zdobyć Punkty Zwycięstwa (PZ) za zabytki, jeśli spełniają warunki określone na kafelkach wymagań. Dolna część kafelka wymagań pokazuje właściwą lokalizację zabytku (kolor dzielnicy oraz miejsce nad rzeką lub koło gór), oraz preferencje co do sąsiadujących budynków.



2

AKCJE

W dowolnym momencie swojej tury (przed lub po wzięciu budynku) możesz wykonać akcję używając żetonu akcji. Wykorzystane żetony należy odrzucić na odpowiednie miejsce na planszy architektów. Maksymalnie możesz wykonać 2 akcje na turę. Nie możesz wykonać żadnej z akcji, jeśli nie masz dostępnego żetonu akcji (wciąż jednak musisz dobrać budynek).

Dostępne akcje to:

PRZEPROWADZKA



Przesuń budynek na inne dostępne (puste) miejsce w swoim mieście. Jeśli spowodowałoby to zapewnienie dzielnicy bez łodzi obok, dobierz łódź i umieść ją na  obok tej dzielnicy.

PLAN ZAPASOWY



Zamień wybrany budynek ze swojego miasta na jeden z dostępnych w sekcji planów zapasowych na planszy architektów. Jeśli wybierzesz zabytek z planów zapasowych, musisz także wybrać jeden z dostępnych kafelków wymagań i umieścić go obok dzielnicy, w której stawiasz ten zabytek. Jeśli zmieniasz zabytek ze swojego miasta na inny budynek z planów zapasowych, odłóż jeden z kafelków wymagań z tej samej dzielnicy obok planszy architektów wraz z innymi odkrytymi kafelkami.

REMONT



Zamień miejscami 2 wybrane przez siebie budynki w swoim mieście. Jeśli w ten sposób przestawiasz zabytek, musisz także wziąć jedną z płytek wymagań znajdujących się obok tej dzielnicy i umieścić ją obok nowej dzielnicy, w której postawiłeś zabytek.

WYBREDNI MIESZKAŃCY



Dobierz 2 dodatkowe karty usług i połącz je odkryte obok pozostałych. Możesz teraz zdecydować, czy chcesz zużyć 2 łódzie i wybrać jedną z 5 dostępnych kart usług (tak jak to jest opisane poniżej).

Jeśli wybierzesz jedną z dwóch dodatkowych kart usług, odłóż pozostałą na stos kart odrzuconych. Jeśli zdecydujesz się wziąć jedną z trzech podstawowych kart usług, uzupełnij ofertę nową kartą z wierzchu talii i odrzuć dwie wcześniej dobrane karty usług.

3

POZYYSKIWANIE USŁUG

W dowolnym momencie swojej tury możesz użyć 2 dowolnych łodzi, aby wziąć 1 z dostępnych kart usług. Zużywane łodzie oznaczasz, przesuwając je tak, aby odsłonić . Umieść kartę usług obok swojej planszy miasta. Natychmiast dobierz kolejną kartę z talii usług i połóż ją odkrytą obok planszy architektów, tak aby zawsze były dostępne 3 karty.

Nigdy nie możesz mieć w swoim obszarze dwóch identycznych kart usług.

KARTY USŁUG

W fazie punktacji możesz zdobyć 2 PZ za każdą parę budynków wskazanych typów znajdujących się na twojej planszy miasta. Budynki nie muszą być umieszczone w tej samej dzielnicy, wystarczy zsumować wszystkie pary budynków w kolorach przedstawionych na karcie.

KONTYNUACJA FAZY AKCJI

Kiedy skończą się budynki w bieżącym (najwyższym) rzędzie, sprawdź, ile zabytków znajduje się w następnym rzędzie i w sekcji planów zapasowych. Odsłoń ze stosu odpowiednią liczbę kafelków wymagań zabytków i połóż obok planszy architektów.

Pierwszy gracz przekazuje kartę pierwszego gracza osobie siedzącej po jego lewej stronie i nowy pierwszy gracz rozpoczyna swoją turę.

Kontynuuj grę, aż ostatni rząd budynków opustoszeje i przejdź do fazy punktacji.

B

FAZA PUNKTACJI

1

CELE

W każdej rundzie istnieją 2 różne schematy punktowania budynków. Każdy gracz zdobywa PZ wskazane po prawej stronie

karty celu za każdą dzielnicę lub zestaw dzielnic, który spełnia warunek pokazany po lewej stronie. Wszystkie karty celów są opisane w załączniku na stronie 18.

ICONS	
	Konkretny rodzaj budynku
	Identyczne/różne rodzaje budynków
	Szara/Zielona dzielnica
	Obok gór/nad rzeką

2

ZABYTKI

Każdy gracz otrzymuje punkty za wszystkie swoje kafelki wymagań zabytków. Każdy kafelek należy policzyć osobno. Jeden zabytek w dzielnicy odpowiada tylko jednemu z kafelków wymagań.

Jeśli zabytek został umieszczony zgodnie z wymaganiami, zyskujesz 1 PZ. Dodatkowo możesz zdobyć do 3 PZ, 1 PZ za każdy budynek pasujący do wskazanych na danym kafelku wymagań. Oznacza to, że każdy kafelek wymagań może zapewnić maksymalnie 4 PZ za spełnienie obu warunków.

3

USŁUGI

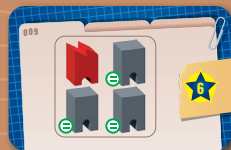
Każdy gracz otrzymuje punkty za wszystkie swoje karty usług. Każdą kartę należy liczyć osobno, uwzględniając wszystkie pary budynków wskazanych na danej karcie usług. Budynki te nie muszą stać obok siebie, wystarczy, że znajdują się na planszy miasta gracza.

Gracz zdobywa 2 PZ za każdą parę budynków wskazanych typów. Budynki mogą liczyć się do punktacji wielu kart usług.

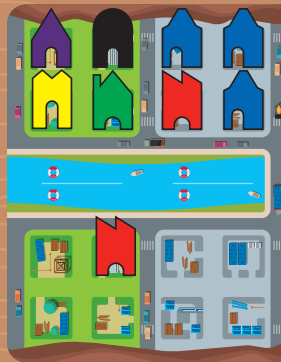
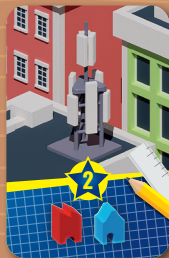
Przykład: Czerwony gracz zdobywa 6 PZ za pierwszy cel (budynek przemysłowy  otoczony 3 innymi identycznymi budynkami) i 2 PZ za drugi cel (dwa identyczne budynki obok gór - niebieskie biurowce .

Czerwony gracz otrzymuje 3 PZ za zabytek – 1 PZ za lokalizację (przy górach  w zielonej dzielnicy ) i 2 PZ za preferencje (budynki komunalne  i/lub mieszkalne ). Ostatni budynek nie pasuje do wymagań i nie daje żadnych punktów.

Na koniec czerwony gracz otrzymuje 4 PZ za usługi, ponieważ posiada 2 pary budynków przemysłowych  i biurowców .



Po podliczeniu punktów przejdź do fazy porządkowania.



C**FAZA PUNKTACJI**

Po podliczeniu punktów w rundzie I i II wykonaj następujące czynności:



Odwróć policzone karty celów. W następnej rundzie punktować będzie następna para celów.



Zwróć wszystkie budynki z sekcji planów zapasowych do worka, dobrze wstrząśnij i wylosuj 6 nowych budynków, aby umieścić na planszy architektów.



Dobierz nowe budynki i umieść je pod planszą architektów, zgodnie z liczbą graczy.

Przed II rundą

- 2 graczy: 2 rzędy po 8 budynków
- 3 graczy: 3 rzędy po 9 budynków
- 4 graczy: 4 rzędy po 12 budynków

Przed III rundą

- 2 graczy: 2 rzędy po 10 budynków
- 3 graczy: 3 rzędy po 9 budynków
- 4 graczy: 4 rzędy po 8 budynków

- Odrzuć pozostałe kafelki wymagań i zastąp je tyloma nowymi, ile znajduje się zabytków w pierwszym rzędzie pod planszą architektów oraz w sekcji planów zapasowych. Jeśli nie ma żadnych zabytków, nie należy odkrywać żadnych kafelków wymagań.



Każdy gracz otrzymuje dwa nowe żetony akcji.

***Pamiętaj!** Niezależnie od liczby posiadanych żetonów akcji, w każdej turze możesz wydać maksymalnie 2 z nich.*

- Pierwszy gracz przekazuje kartę pierwszego gracza osobie siedzącej po jego lewej stronie
- Jeśli to koniec rundy III, pominię fazę porządkowania i przejdź do końcowego punktowania.

KONIEC GRY I PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Gra kończy się po rundzie III. Gracze zdobywają dodatkowe PZ za niewykorzystane łodzie i żetony akcji. Każda niewykorzystana łódź jest warta 2 PZ, a każdy niewykorzystany żeton akcji jest wart 1 PZ.

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa grę. W przypadku remisu, grę wygrywa gracz posiadający najmniej zabytków w swoim mieście. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

UWAGA: Niektóre scenariusze (strona 26) mogą wprowadzać dodatkowe sposoby zdobywania Punktów Zwycięstwa.

TRYB SOLO

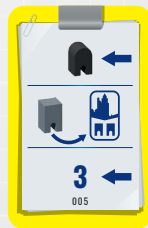
Krężę plotki o nowym graczu, który potrafi wszystko to, co my, ale działa szybciej i sprawniej. Krężę plotki, że ten architekt nie jest nawet człowiekiem. Na nieszczęście te plotki okazały się prawdziwe! Poznaj AIDA – Architekta Prowadzonego przez Sztuczną Inteligencję (Artificial Intelligence Driven Architect). AIDA może nie wygląda imponująco, ale miej się na baczności, albo szybko zostaniesz w tyle.

Tryb solo pozwala graczowi zmierzyć się z wirtualnym przeciwnikiem. W tych zasadach „AIDA”, „bot”, „on” lub „jego”

będą odnosić się do zautomatyzowanego przeciwnika solo, podczas gdy „ty” i „twój” będą odnosić się do żywego gracza.

KARTY BOTA

AIDA wykonuje tury w taki sam sposób jak prawdziwy gracz, jednak jego działaniami steruje talia kart. Karty podzielone są na trzy sekcje, a każda z nich przedstawia inną akcję, którą bot może wykonać w swojej turze. Najpierw AIDA próbuje wykonać akcję pokazaną w górnej części karty. Jeśli nie jest to możliwe, próbuje wykonać akcję w drugiej części, a potem w trzeciej. AIDA wykonuje w swojej turze tylko jedną akcję z karty.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

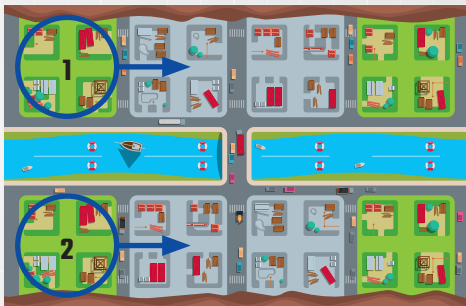
- Przygotuj grę dla 2 graczy, jak opisano na stronie 5.
- AIDA otrzymuje planszę miasta i jedną losową kartę usług.
- Potasuj karty bota i połóż zakrytą talię obok jego planszy miasta.
- Budynki w sekcji planów zapasowych na planszy architektów ustaw w jednej linii.
- Wybierz poziom trudności (ma to znaczenie dla punktacji opisanej na stronie 16).
- AIDA nie używa znaczników akcji, więc możesz zostawić je w pudełku.

PRZEBIEG GRY

Zasady gry nie różnią się od trybu wieloosobowego, poza kilkoma szczegółami:

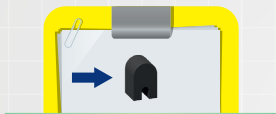
- kafelki wymagań zabytków wykładaj w jednej linii;
- przez całą grę jesteś pierwszym graczem;

- AIDA umieszcza nie więcej niż jeden zabytek w dzielnicy;
- kolejność rozpatrywania dzielnic podczas stawiania budynków przez bota przebiega od lewej do prawej, najpierw w rzędzie górnym, a następnie w dolnym.



FAZA AKCJI

Na początku każdej tury bota dobierz kartę z jego talii i połóż ją odkrytą obok. AIDA wykonuje pierwszą możliwą akcję z przedstawionych na karcie, idąc z góry na dół.



Z bieżącego rzędu AIDA bierze dowolny dostępny zabytek i pierwszy kafelek wymagań od strony wskazanej strzałką. Jeśli to możliwe, umieszcza zabytek zgodnie z wymaganiami z kafelka. Jeśli nie jest to możliwe, sprawdź następny dostępny kafelek wymagań.

Pamiętaj, że AIDA może mieć tylko jeden zabytek w dzielnicy.



Z bieżącego rzędu AIDA bierze budynek pasujący do preferencji pierwszego zabytku (w kolejności rozpatrywania) i dodaje go do odpowiedniej dzielnicy, jeśli jest dostępne miejsce. Jeśli do wyboru są dwa typy budynków, AIDA wybiera pierwszy pasujący budynek od lewej. Jeśli nie ma pasującego budynku lub dzielnica jest pełna, AIDA stara się dobrać budynek pasujący do następnego zabytku w kolejności rozpatrywania.



AIDA bierze budynek wskazany liczbą i strzałką (np. drugi budynek od prawej) i umieszcza go na pierwszym dostępnym polu w kolejności rozpatrywania. Jeśli w bieżącym rzędzie jest mniej budynków niż wskazane na karcie, AIDA dobiera ostatni budynek z rzędu (w kolejności podanej przez strzałkę).

Jeśli wskazany budynek jest zabytkiem, bot bierze także pierwszy dostępny kafelek wymagań wskazany strzałką w dolnej części karty. Jeśli nie jest możliwe umieszczenie wybranego zabytku w mieście bota, AIDA wybiera następny budynek w kolejce.

Przykład: Pierwsza część karty nie ma ikony, więc jest pomijana. Następnie AIDA szuka budynku pasującego do jednego z dwóch zabytków, które ma w swoim mieście. Dzielnica z zabytkiem numer ① jest pełna, więc nie będzie brana pod uwagę. Obok zabytku ② bot chce postawić sklep lub budynek komunalny, więc AIDA bierze fioletowy budynek komunalny i umieszcza go na dowolnym dostępnym polu w tej dzielnicy.



Jeśli jedynym dostępnym budynkiem jest zabytek i AIDA nie może umieścić go w swoim mieście zgodnie z zasadami, zostaje on zamieniony na budynek z sekcji planów zapasowych - przy wyborze skorzystaj ze strzałki znajdującej się w dolnej części karty. W bardzo mało prawdopodobnym przypadku, gdy w sekcji planów zapasowych dostępne są tylko zabytki, a bot nie może wybrać żadnego z nich, wybiera losowy budynek z worka.

W chwili, gdy AIDA otrzyma drugą łódź, musi natychmiast dobrać jedną z dostępnych kart usług. Preferuje tą, która w tej chwili zapewnia najwięcej Punktów Zwycięstwa. Jeżeli pomiędzy kartami usług jest remis, AIDA bierze pierwszą kartę od góry od lewej. Jeśli żadna z usług nie przyniesie botowi żadnych PZ, albo każdą z dostępnych kart bot już ma swoim obszarze gry, dobieraj karty z talii usług, aż znajdziesz taką, którą bot może zagrać.

FAZA PUNKTACJI

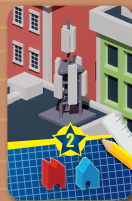
AIDA zdobywa PZ wyłącznie za zabytki i usługi, ignorując karty celów. W zależności od wybranego poziomu trudności AIDA zdobywa następującą liczbę punktów:

	USŁUGI każda para budynków jest warta:	ZABYTKI punkty za właściwą lokalizację
ŁATWY	2	2
ŚREDNI	2	3
TRUDNY	3	3
BARDZO TRUDNY	3	4

Przykład: AIDA gra na średnim poziomie trudności. Za usługi otrzymuje 4 PZ: 2 PZ za budynek przemysłowy i biurowy (jedna para) oraz 2 PZ za budynek przemysłowy i sklep (ponownie tylko jedna para). Za pierwszy zabytek zdobywa 5 PZ: 3 PZ za lokalizację zgodną z wymaganiami i 2 PZ za sąsiadujące budynki (budynek komunalny nie spełnia wymagań, więc nie punktuje).

Drugi zabytek również przynosi 5 PZ.

Łącznie AIDA zdobywa 14 PZ.



Na koniec gry każda niewykorzystana kłódzka bota jest warta 5 PZ.

ZAŁĄCZNIK

Cele 001-005

2 pary budynków w jednej dzielnicy, umieszczone względem siebie po przekątnej. Ten cel spełnia też lustrzane odbicie wzoru.

Cele 006-010

Budynek określonego rodzaju otoczony przez 3 budynki jednego rodzaju (mogą być tego samego typu co określony budynek).

Ten cel spełnia też lustrzane odbicie wzoru.

Cele 011

Para budynków jednego rodzaju stojąca w jednej dzielnicy koło gór.

Cele 012

Para budynków jednego rodzaju stojąca w jednej dzielnicy nad rzeką.

Cele 013

4 budynki jednego rodzaju w tej samej dzielnicy.

Cele 014

Para budynków jednego rodzaju w szarej dzielnicy. Każda para musi znajdować się koło gór lub nad rzeką.

Cele 015

Para budynków jednego rodzaju w zielonej dzielnicy. Każda para musi znajdować się koło gór lub nad rzeką.

Cele 016

4 budynki jednego rodzaju w kolumnie.

Cele 017

4 różne budynki w jednej dzielnicy.

Cele 018

4 różne budynki w kolumnie.

Cele 019

Zestaw budynków wszystkich 6 rodzajów w szarych dzielnicach.

Cele 020

Zestaw budynków wszystkich 6 rodzajów w 2 przeciwległych dzielnicach (oddzielonych rzeką).

Cele 021

4 budynki jednego rodzaju w jednej nieprzerwanej linii (poziomo).

Cele 022

4 budynki jednego rodzaju koło gór w dwóch sąsiadujących dzielnicach.

Cele 023

4 budynki jednego rodzaju nad rzeką w dwóch sąsiadujących dzielnicach.

Cele 024

Wzór ułożonych po przekątnej budynków jednego typu. Im dłuższy wzór, tym więcej PZ (można maksymalnie ułożyć 2 takie wzory). Ten cel spełnia też lustrzane odbicie wzoru.



MIESZKAŃCY (ROZSZERZENIE)



Patrząc na plany i szkice nowych bloków, starasz się nie stracić z oczu ich prawdziwego przeznaczenia. Kto będzie mieszkał i pracował w zaplanowanych przed chwilą dzielnicach? Bloki potrzebują mieszkańców, inaczej twoja praca pójdzie na marne.

Najwyższy czas, aby ktoś wprowadził się do twojego miasta!

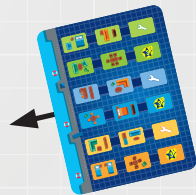
To rozszerzenie wzbogaca rozgrywkę o nowe decyzje - prawidłowe zakwaterowanie mieszkańców nie tylko zapewni dodatkowe punkty, ale także odblokowuje korzyści w postaci dodatkowych usług. Zrównoważony rozwój miasta musi iść w parze z dobrobytem jego mieszkańców.

PRZYGOTOWANIE DO GRY



Dodatkowe kroki po normalnym przygotowaniu do gry (strona 4):

- każdy gracz otrzymuje planszę mieszkańców i kładzie ją obok swojej planszy miasta,



- umieścić meeple mieszkańców w zasięgu wszystkich graczy,
- w każdym rzędzie, zaczynając od pierwszego budynku od lewej, umieścić meeple mieszkańców w tym samym kolorze pod każdym nieparzystym budynkiem.



PRZEBIEG GRY

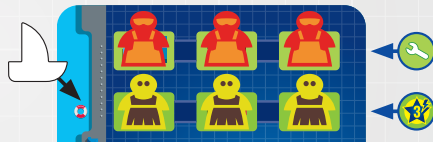
Plansza mieszkańców jest podzielona na 3 sekcje po 2 rzędy każda. Kiedy bierzesz budynek, pod którym znajduje się meeple mieszkańca, umieść budynek zgodnie z normalnymi zasadami na jednym z dostępnych pól w twoim mieście. Następnie umieść mieszkańca na pierwszym dostępnym polu od lewej w dowolnym rzędzie na planszy mieszkańców. W każdym rzędzie na planszy mieszkańców mogą znajdować się wyłącznie meeple jednego koloru. Czarne meeple  związane z zabytkami są traktowane jakby miały dowolny kolor (można je umieścić w dowolnym rzędzie niezależnie od koloru innych meepli).

W przypadku, gdy nie możesz umieścić mieszkańca na swojej

planszy mieszkańców (tzn. wszystkie rzędy są zajęte lub mają inny kolor niż nowy meeple), musisz go odrzucić. Kiedy zapełnisz rząd 3 mieszkańcami, aktywujesz jeden z 2 bonusów, w zależności od rzędu:

3 Punkty Zwycięstwa **lub** odzyskaj zużyty żeton akcji.

Jeśli cała sekcja się zapełni (oba rzędy są wypełnione mieszkańcami), natychmiast otrzymujesz 1 łódź i umieszczasz ją na  na rzece obok tej sekcji.



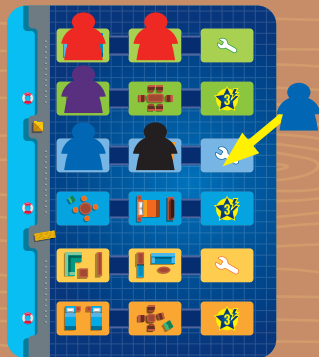
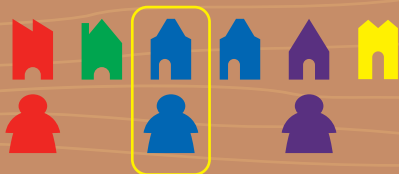
NOWY PRZYDZIAŁ



Odrzuć właśnie wziętego mieszkańca i wybierz mieszkańca dowolnego koloru z pudełka, a następnie umieść go na planszy mieszkańców.

Przykład: Żółty gracz bierze budynek biurowy  razem z mieszkańcem. Umieszcza budynek zgodnie ze zwykłymi zasadami na dostępnym obszarze w swoim mieście.

Niebieskiego mieszkańca  umieszcza w trzecim rzędzie, ponieważ ma tam już 2 meeples. Jest to ostatni mieszkaniec w tym rzędzie, więc żółty gracz otrzymuje nagrodę – odzyskuje 1 żeton akcji.



FAZA PORZĄDKOWANIA



Po wylosowaniu budynków dodaj mieszkańców w taki sam sposób, jak opisano w części dotyczącej przygotowania do gry. Jeśli wyczerpie się jakiś kolor meepli, a będziesz musiał umieścić go pod budynkiem, po prostu pomiń ten budynek i przejdź do następnego (pamiętaj, że tylko budynki o numerach nieparzystych mają przydzielonych mieszkańców).



TRYB SOLO

AIDA zawsze stara się brać budynki z mieszkańcami - podczas rozpatrywania remisów oraz najniższej sekcji, jeśli wskazany budynek nie ma przypisanego meepla, bot zamiast tego bierze pierwszy budynek z mieszkańcem (od lewej lub prawej - w zależności od kierunku strzałki).

AIDA zapewnia swoją planszę mieszkańców od góry do dołu, najpierw zapewniając pierwszy rząd, potem drugi itd. Kolory meepli nie mają znaczenia dla bota (może on umieścić różne kolory w tym samym rzędzie).

AIDA otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa za każdy wypełniony rząd zamiast zwykłej nagrody. AIDA także otrzymuje 1 kółko za ukończenie sekcji (zapewnienie dwóch sąsiednich rzędów).

WYDARZENIA (ROZSZERZENIE)

Na twojej drodze do zostania mistrzem architektów los przynosi różne nieprzewidywalne wydarzenia. Niektóre z nich stwarzają nowe możliwości, inne wręcz przeciwnie, są jak kłody rzucane pod nogi. Ale jeśli chcesz osiągnąć sukces, musisz być gotowy na każdą ewentualność.



To rozszerzenie dodaje talię wydarzeń, która rzuci wyzwanie twoim umiejętnościom planowania. Powodzenia!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasuj talię wydarzeń i umieść ją obok planszy architektów. W grze na 2/3/4 graczy w pierwszej rundzie losuje się 2/1/1 kart na każdy rząd budynków.

PRZEBIEG GRY - FAZA WYDARZEŃ

To rozszerzenie dodaje fazę wydarzeń. Za każdym razem, gdy budynki w bieżącym rządzie się skończą, gracze rozpatrują karty wydarzeń powiązane z tym rzędem. Istnieją 2 typy wydarzeń:

- pozytywne, które są opcjonalne,
- negatywne, które są obowiązkowe.

Niektóre z pozytywnych wydarzeń dają ci szansę na zdobycie PZ, inne oferują prostą nagrodę. Wydarzenia rozpatruje się od lewej do prawej, a każde z nich rozpatrywane jest zgodnie z kolejnością graczy.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Po przygotowaniu rządów budynków na kolejną rundę dobierz nowe karty wydarzeń.

Na rundę II

2/2/1 karty na rząd dla 2/3/4 graczy.

Na rundę III

2/1/1 karty na rząd dla 2/3/4 graczy.

Uwaga: W fazie wydarzeń nie można dobierać usług za łódzie, ani wykonywać żadnych akcji, ponieważ nie jest to tura gracza.

OPIS WYDARZEŃ

1-6	Zniszcz (włóż z powrotem do worka) 1 dowolny budynek z pokazanej sekcji
7-9	Zniszcz (włóż z powrotem do worka) 1 dowolny budynek przedstawionego rodzaju
10	Zniszcz (włóż z powrotem do worka) dowolny budynek
11	Możesz odzyskać 1 zużyty żeton akcji
12-13, 15-16	Możesz wykonać przedstawioną akcję

14	Możesz odblokować jedną zużytą kłódź (przesuń z powrotem na )
17-18	Możesz zdobyć 4 PZ za przedstawiony zestaw budynków w twoim mieście
19	Możesz dobrać 1 dowolnego mieszkańca z zasobów (tylko podczas gry z rozszerzeniem Mieszkańcy)
20	Możesz dobrać 2 nieużyte w tej grze karty celów. Wybierz jedną i odrzuć drugą. Ta karta stanowi teraz twój prywatny cel, rozpatrz go w końcowej fazie punktacji.

TRYB SOLO

Rozszerzenie Wydarzenia może być użyte w grze solo. Zaleca się jednak wybrać w takiej sytuacji wyższy poziom trudności.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Usuń z talii wydarzeń karty numer 19 i 20. Nie są one używane podczas gry solo.
- Usuń kartę numer 19, jeśli nie grasz z rozszerzeniem Mieszkańcy.
- AIDA rozpatruje jedynie karty wydarzeń oznaczone . (Są to karty numer 1, 2, 5, 6, 14, 17, 18 i 19.)
- AIDA nigdy nie usuwa zabytków ze swojej planszy miasta.
- AIDA rozpatruje karty od lewej do prawej. Jeśli karta zmusiłaby bota do usunięcia zabytku, pomija go i przechodzi do następnego budynku w kolejności rozpatrywania. Jeśli wszystkie budynki zaznaczone na karcie są zabytkami, AIDA całkowicie ignoruje kartę wydarzenia.

Jeśli AIDA rozpatruje kartę 19, bierze mieszkańca w kolorze, w którym pozostało najwięcej meepli w puli.

SCENARIUSZE

Scenariusze wprowadzają nowe wyzwania i urozmaicają rozgrywkę. Możesz z nich korzystać, grając z przyjaciółmi lub solo. Jeśli nie zaznaczono inaczej, w trybie solo nie ma żadnych zmian przy graniu w dany scenariusz.

WIELKOMIEJSKIE ŻYCIE

Przygotowanie do gry:

Przed punktem 4 normalnego przygotowania gry usunąć wszystkie  z worka i odłożyć na bok.

Każdy gracz dobiera 2  oraz 3 kafelki wymagań zabytków. Gracze wybierają 2 kafelki wymagań, a pozostały 1 wstawić z powrotem w stos kafelków wymagań. Następnie dokładają 2  na swoje plansze miasta razem z wybranymi kafelkami wymagań.

Przed umieszczeniem budynków pod planszę architektów (w przygotowaniu oraz w każdej fazie porządkowania), najpierw umieścić po 1  w każdym rzędzie, a następnie wylosuj z worka odpowiednią liczbę budynków zgodnie z normalnymi zasadami.

Specjalne zasady:

-  nie wolno przenosić do sekcji planów zapasowych
- Każdy  warty 4 PZ w fazie punktacji pozwala graczowi na odzyskanie 1 zużytego żetonu akcji

Polecane układy kart celów:

[A] Runda I: 002, 016; Runda II: 008, 014; Runda III: 009, 015.

[B] Runda I: 022, 023; Runda II: 009, 003; Runda III: 005, 017.

KULTOWE ATRAKCJE

Przygotowanie do gry:

Przed punktem 4 normalnego przygotowania do gry usunąć z worka 6/9/12  w grze dla 2/3/4 graczy.

Przed umieszczeniem budynków pod planszę architektów (w przygotowaniu oraz w każdej fazie porządkowania), najpierw umieścić po 1  w każdym rzędzie, a następnie wylosuj z worka odpowiednią liczbę budynków zgodnie z normalnymi zasadami.

Faza punktacji:

W fazie punktacji otrzymujesz 2 PZ za każdą dzielnicę z dokładnie 1  oraz co najmniej 1 . Jeśli w dzielnicy stoi więcej niż 1 , to nie przynosi ona żadnych PZ. Nie ma żadnych ograniczeń dotyczących stawiania innych budynków w tych dzielnicach.

PRZYJAZNA OKOLICA

Faza punktacji:

W fazie punktacji zdobywasz PZ za każdy  umieszczony na polach wskazanych na ilustracji:



Wartość PZ:

1  - 1 PZ

2-3  - 3 PZ

4-5  - 6 PZ

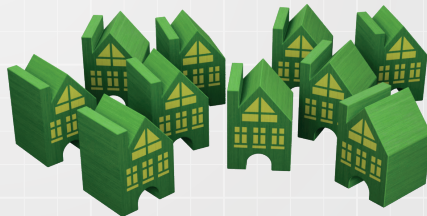
6-7  - 9 PZ

8  - 12 PZ

 mogą też być stawiane dowolnie poza wskazanymi polami.

Tryb solo

AIDA otrzymuje +20 PZ na koniec gry.



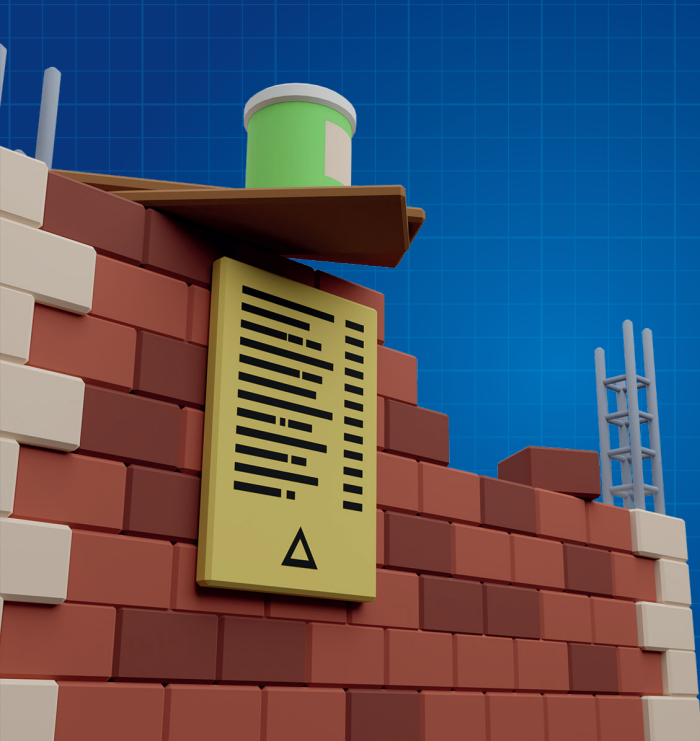
MIASTO MARZEŃ

Faza porządkowania:

Przed przygotowaniem rund II i III każdy gracz losuje z worka 4 budynki. Dla każdego wylosowanego , dobierz kafelek wymagań zabytku ze stosu. Możesz zamienić dowolną liczbę tych budynków na budynki w twoim mieście. Tracisz 1 PZ za każdy budynek usunięty w ten sposób z miasta. Kiedy skończysz, odłóż wszystkie 4 budynki z powrotem do worka.

Podczas tego dodatkowego kroku gracze nie mogą używać żetonów akcji. Nigdy nie możesz mieć mniej niż 0 PZ. Jeżeli posiadasz 0 PZ, nadal możesz wymieniać budynki, lecz nie tracisz żadnych PZ.





AUTOR GRY

Kamil Langie

ROZWÓJ GRY

Michał Jagodziński

OPRACOWANIE GRAFICZNE

Jarosław Wajs

INSTRUKCJA

Kacper Frydrykiewicz