

SANTA MONICA

Przygotowanie:

- stos przetasowanych **kart** (krajobrazu) umieść zakryty, odkryj 8 kart jako **rynek** (2 rzędy x 4 kolumny)
 - pod dowolną kolumną umieść różowy **food truck**, a +2 kolumny od niego różowy znacznik **stałego bywalca**
- obok umieść **figurki mieszkańców** (niebiescy), **turystów** (pomarańczowi), białe piaskowe **dolary**, zielone ślady **stóp**
- obok umieść wylosowane 2 (z 8) okrągłe podstawki ze wspólnymi **akcjami** i 1 (z 3) kafelek wspólnych **celów**
- każdy z graczy:
 - otrzymuje kartę pomocy (według instrukcji dodatkowo płytkę mnożnika)
 - **wybiera** (kolejno od ostatniego gracza) 1 z 6 płytek **startowych** (podwójna wysokość) i umieszcza przed sobą
 - umieszcza na niej w dolnej części według ikon z dolnego lewego rogu: mieszkańców, turystów, **celebrytów** (znaczniki zielone) i piaskowe dolary

Dążymy do tego, żeby:

- umieszczać karty krajobrazu w takim sąsiedztwie między sobą, żeby mieć za to na koniec punkty

W swojej **turze** gracz kolejno:

1) **Bierze** kartę:

A) bezpośrednio z rynku:

- **wybierz kartę z dolnego** rzędu
- jeżeli jest znacznik food trucka lub stałego bywalca pod tą kolumną:
 - food truck**: dobierz 1 piaskowego dolara
 - stały bywalec**: przemieść 1 dowolną figurkę o 1 pole
 - food truck i stały bywalec**: 2x food truck lub 2x stały bywalec lub 1x food truck i 1x stały bywalec
- przesun znacznik +1 pole w prawo (jak są oba to food trucka +2 pola), z końca przesuń na początek

B) lub korzystając z podstawek **akcji**:

- zapłacić koszt w dolarach i wykonaj akcję opisaną na podstawie (dobranie karty + **bonusy**):
 - przenieś karty krajobrazu (razem z zasobami na nich)
 - przemieść wskazane figurki o wskazaną liczbę pól
- nie otrzymujesz bonusów food trucka i stałego bywalca i ich nie przesuwasz

2) Dobraną kartę **dokłada** do swojego miasta:

- obok innej karty sąsiadującej krawędzią (w tym płytki startowej)
- karty **plaży** umieść w górnej części miasta, karty **drogi** (bulwaru) w dolnej części miasta

3) Wykonuje **akcję** z dołożonej karty (**pierwsza grupa** ikon):

- dobierz dolary, musisz dobrać figurki i umieścić na dołożonej karcie, możesz przemieścić wskazane figurki o **max. wskazaną** liczbę kart

4) **Uzupełnia rynek**:

- przesun karty z górnego rzędu do dolnego (gdy miejsce w dolnym jest puste), uzupełnij górny rząd ze stosu

Koniec gry:

- gdy pierwszy z graczy dołoży do swojego miasta **14 kartę** krajobrazu, należy dokończyć rundę
- na koniec gry możesz dodatkowo **przemieścić** każdego turystę (+1 pole), celebrytę (+1 pole), mieszkańca (+3 pola)

Punktacja:

- +N pkt za **obszary aktywności** (przerzywana linia), jeżeli jest tam dokładnie wskazana liczba figurek
- +N pkt za **ślady stóp** (+ **obecność celebryty**) według warunku z płytki startowej (liczba spełnionych ikon, a nie kart)
- +N pkt za punktację warunków **sąsiedztw** z kart plaży i drogi (druga grupa ikon)
 - ikona z czterema strzałkami = z dowolnej strony musi być min. 1 wskazana ikona lub obszar aktywności lub brak ikony w sąsiedztwie lub karta dająca piaskowego dolara (nie ma znaczenia liczba sąsiadów)
 - ikona szarej otoczki = wskazana liczba kart z podaną ikoną (łącznie z tą kartą) musi sąsiadować ze sobą (grupa)
 - znak mnożenia **X** = punktowana jest każda karta w grupie po osiągnięciu wskazanej wartości
 - ukośnik oznacza konieczność wyboru warunku punktowania
- +N pkt z kafełka **celów** (opisano w instrukcji, są niezgodności z treścią kafeleków) w 3 kategoriach: a) fale, b) różnorodność, c) obszary aktywności (kara, jeżeli są figurki poza obszarami aktywności)
- w przypadku remisu zwycięża osoba, która ma więcej dolarów, następnie posiadacz największej grupy

Pamiętaj:

- **przemieszczanie** figurek:
 - płytka startowa ma 2 pola (trzeba również wykonać ruch góra/dół)
 - przemieszczanie odbywa się prawo/lewo/góra/dół,
 - wielokolorowa ikona = dowolna figurka w mieście
 - podczas przemieszczania **celebryty** pozostaw na karcie 1 żeton śladów stóp (max. 1 na kartę)
- ikony **typów**: okulary (niebieski), aparat (pomarańczowy), torby (różowy), piłka (żółty), palma (zielony), fale (biały)
- czytaj grafiki na kartach, treść może np. zablokować dalsze rozbudowywanie plaży