

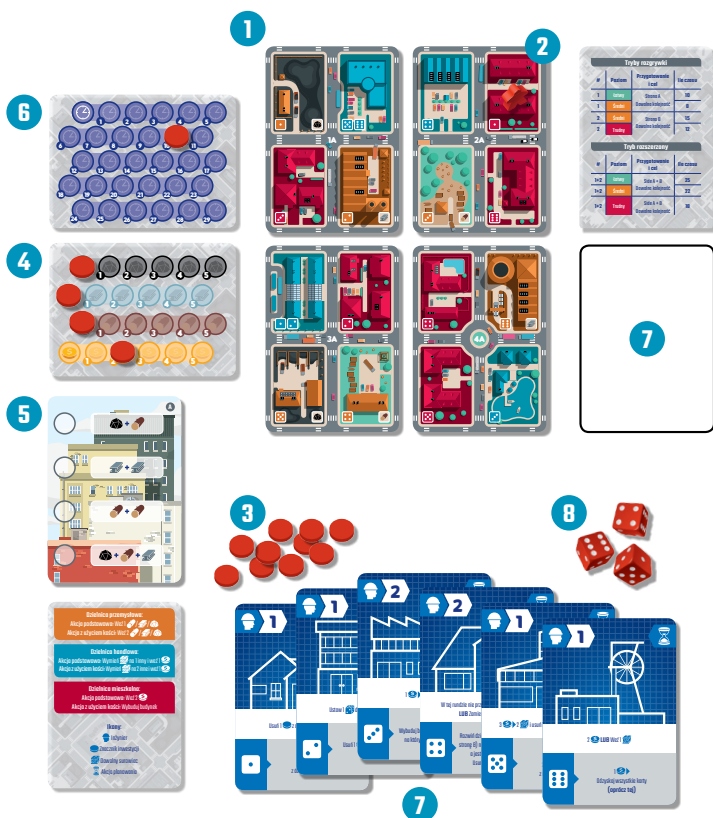
MICRO CITY

15+ 1 8+

Microcity - Instrukcja v0.1

Komponenty

- 4 karty dzielnic
- 1 karta firmy
- 1 karta licznika rund
- 2 karty pomocy
- 6 kart projektów
- pionek inżyniera
- 10 znaczników inwestycji
- 5 dodatkowe znaczniki
- 2 karty budynków (jedna dla trybu wyzwania)
- 3 kości K6



Przygotowanie rozgrywki

Opisywane przygotowanie rozgrywki dotyczy trybu podstawowego. Jak przygotować rozgrywkę do trybu wyzwań opisujemy na końcu tej instrukcji.

- 1 Rozłóż 4 karty dzielnic losowo na stole tak, by tworzyły planszę o rozmiarach 2x2. Karty ułóż awerssem (stroną A). Podczas pierwszej rozgrywki możesz ułożyć miasto w konfiguracji pokazanej na rysunku.
- 2 Ustaw pionek inżyniera na dowolnej dzielnicy mieszkalnej. Poznasz ją po czerwonym kolorze oraz ikonie czerwonej kości w lewym dolnym rogu.
- 3 Przygotuj 10 znaczników w jednym kolorze. Będą one reprezentować Twoje inwestycje. Połóż je niedaleko siebie. Będą one tworzyć pulę dostępnych inwestycji.
- 4 Połóż obok siebie planszę swojej firmy i przygotuj 4 znaczniki, którymi będziesz zaznaczał posiadane surowce i pieniądze. Początkowe wartości dla Twojej firmy to 0 drewna, 0 węgla, 0 stali oraz 2\$.

	Przemysłowa	Handlowa	Mieszkalna
Drewno	0	0	0
Węgiel	0	0	0
Stal	0	0	0
Pieniądze	2	2	2
- 5 Niedaleko planszy firmy połóż awerssem (stroną A) kartę budynków.
- 6 Obok planszy połóż licznik rund i połóż jeden znacznik na polu z numerem 10. W trybie podstawowym będziesz miał 10 rund na wybudowanie 4 budynków.
- 7 Weź 6 kart projektów na rękę. Będziesz potrzebował również trochę miejsca na stos kart odrzuconych.
- 8 Weź 3 kości K6. Będą one tworzyć pulę kości aktywnych. Zostaw obok siebie trochę miejsca na pulę kostek aktywowanych.

Podstawowe informacje

Karty dzielnic - to 4 karty podzielone na 4 obszary. Rozłożone na stole tworzą mapę miasta po którym będziemy przemieszczać się naszym inżynierem. Każdy obszar daje nam konkretne korzyści w zależności od jego specjalizacji. W grze rozróżniamy 3 typy obszarów:

Przemysłowe - pozwalają zdobyć surowce (węgiel, stal lub drewno)

Handlowe - można w nich wymieniać i/lub sprzedawać surowce

Mieszkalne - służą do budowania budynków i zbierania podatków

Karty dzielnic są dwustronne. Strona A to strona podstawowa a strona B przedstawia rozwiniętą wersję dzielnicy.

Inżynier - to pionek / znacznik którym będziemy poruszać się po dzielnicach i obszarach. W każdej rundzie nasz inżynier będzie poruszał się na inny obszar i wykonywał akcję wynikającą ze specjalizacji danego obszaru.

Inwestycje - 10 znaczników które umieszczasz będziesz na planszy / budynkach po wykonaniu akcji.

Jeśli w jakimkolwiek momencie nie będziesz w stanie umieścić na planszy / budynku znacznika inwestycji, gra kończy się porażką.

Karta budynków oraz licznik rund - Celem gry jest wybudowanie wszystkich budynków z karty w określonym czasie. Czas określa licznik rund, dlatego jeśli licznik będzie wskazywał 0, gra automatycznie kończy się porażką.

Przebieg rundy

Każda runda składa się z 4 faz, które następują po sobie.

Faza przygotowania:

Rzuć 3 kośćmi i nie zmieniając wyników umieść 2 z nich w puli kości aktywnych. Jeśli wykonałeś w poprzedniej rundzie akcję planowania, nie musisz rzucać kośćmi. Ustaw dwie z nich dowolnymi wynikami i umieść w puli kości aktywnych a jedną odłóż do puli kości aktywowanych.

Akcje dodatkowe (nie są obowiązkowe):

Aktywuj dowolną kość. Usuń jeden żeton inwestycji z dowolnego obszaru (można wykonać tylko raz).

Aktywowanie kości oznacza przeniesienie jednej kości z puli kości aktywowanych do puli kości aktywnych.

Wydań 2\$. Usuń jeden żeton inwestycji z dowolnego obszaru i przenieś do puli dostępnych inwestycji (można wykonać tylko raz).

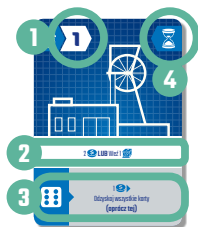
Za każdym razem kiedy będziesz musiał wydać surowiec lub pieniądze, przesunij 1 ze swoich znaczników na planszy firmy o odpowiednią liczbę pól w lewo. Nie możesz mieć mniej niż 0 surowców ani pieniędzy. Analogicznie, jeśli będziesz zdobywać surowiec, przesunij ten sam znacznik o odpowiednią liczbę pól w prawo. Maksymalna liczba surowców i pieniędzy to 5.

Faza projektów:

W fazie projektów musisz wykonać jedną z dwóch dostępnych akcji:

Zagraj kartę projektu. W pierwszej kolejności przesunij swojego inżyniera o tyle obszarów ile jest wskazane na karcie 1. Następnie wykonaj jedną z 3 akcji:

- 1 Wykonaj akcję podstawową projektu i odłóż kartę na stos kart odrzuconych.
- 2 Aktywuj kość z wynikiem takim, jaki jest widoczny na karcie, wykonaj akcję zaawansowaną projektu i odłóż kartę na stos kart odrzuconych.
- 3 Wykonaj akcję planowania. W kolejnej fazie przygotowania będziesz mógł ustawić 2 kości dowolnymi wynikami. Następnie odrzuć zagrany kartę na stos kart odrzuconych.



Aby nie zapomnieć o akcji planowania podczas kolejnych faz zalecamy odrzucić kartę projektu bokiem.

LUB

Przesunij inżyniera o 1 obszar i odzyskaj wszystkie karty projektów. Weź na rękę wszystkie karty projektów ze stosu kart odrzuconych i przesunij znacznik na listwie czasu o jedno pole (na pole o mniejszej wartości).

Faza inwestycji:

Jeśli w fazie projektów wybrałeś akcję planowania, pomiń fazę inwestycji i przejdź od razu do fazy końcowej. W każdym innym przypadku możesz wykonać działanie odpowiadające danemu obszarowi, na którym znajduje się pionek inżyniera, jeśli nie ma na nim znacznika inwestycji.

Przemysłowy

Zdobywasz 1 surowiec danego rodzaju (węgiel, stal lub drewno, w zależności od tego jako ikona znajduje się na tym obszarze).

LUB

Jeśli posiadasz kość z wartością odpowiadającą tej, która znajduje się na tym obszarze, możesz ją aktywować i zdobyć 2 surowce danego rodzaju.

Handlowy

Wymień 1 surowiec na dowolny inny (pieniądze nie są surowcem). Dodatkowo zdobywasz 1\$.

LUB

Jeśli posiadasz kość z wartością odpowiadającą tej, która znajduje się na tym obszarze, możesz ją aktywować i wymienić 1 surowiec na 2 dowolne inne i zdobyć 1\$.

Niezależnie od tego, którą akcję wybrałeś, możesz sprzedać 1 dowolny surowiec za 2\$.

Mieszkalny

Zdobywasz 2\$.

LUB

Jeśli posiadasz kość z wartością odpowiadającą tej, która znajduje się na tym obszarze, możesz ją aktywować i wybudować dowolny budynek. Aby to zrobić, wydaj odpowiednie surowce i/lub pieniądze. Następnie połóż 1 znacznik inwestycji znajdujący się w puli znaczników inwestycji i połóż go na wybranym budynku.

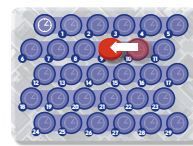
Faza końcowa:

Jeśli obszar, na którym znajduje się Twój inżynier jest pusty, umieść na nim 1 żeton inwestycji z puli dostępnych inwestycji. Nie możesz do tego celu użyć żetonu, który już znajduje się na planszy bądź karcie budynku. Jeśli nie masz już żadnych żetonów inwestycji w puli, gra automatycznie kończy się przegraną.

Jeśli posiadasz w puli 2 aktywne kości, otrzymujesz 1\$.

Na koniec przesunij znacznik na liczniku rund czasu o jedno pole. Zawsze przesuwasz znacznik z pola o wyższej wartości na pole o niższej wartości.

Po wykonaniu tych czynności przechodzisz do fazy przygotowania.



Koniec gry

Gra kończy się natychmiast porażką, jeśli:

- 1 Znacznik na liczniku rund został przesunięty na pole o wartości 0.
- 2 Jeśli nie jesteś w stanie umieścić na planszy / budynku znacznika inwestycji (Pula dostępnych inwestycji jest pusta).

Gra kończy się zwycięstwem, jeśli uda Ci się wybudować wszystkie budynki na karcie budynków lub/i jeśli spełnisz specjalne wymagania scenariusza.

Tryby rozgrywki

Tryb podstawowy:

Tryb standardowy został opisany w tej instrukcji. Posiada on 2 scenariusze podzielone na 2 poziomy trudności. Poniższa tabela przedstawia jakie warunki należy spełnić w konkretnym scenariuszu.

#	Poziom	Przygotowanie i cel	Ile czasu
1	Łatwy	Umieść kartę budynków stroną A. Musisz wybudować wszystkie budynki w dowolnej kolejności	10
1	Średni		8
2	Średni	Umieść kartę budynków stroną B. Musisz wybudować wszystkie budynki w dowolnej kolejności	15
2	Trudny		12

Tryb rozszerzony:

Jeśli tryb podstawowy jest dla Ciebie zbyt krótki, możesz go wydłużyć korzystając z kilku zmian.

- 1 Przygotuj rozgrywkę dokładnie tak sama, jak dla trybu podstawowego.
- 2 Kiedy wybudujesz wszystkie budynki na stronie A karty budynków, weź wszystkie znaczniki inwestycji i umieść je w puli dostępnych inwestycji i odwróć kartę budynków na stronę B.
- 3 Następnie wybuduj wszystkie budynki widoczne na karcie (tak, jakbyś rozgrywał kolejny, drugi scenariusz)

#	Poziom	Przygotowanie i cel	Ile czasu
1+2	Łatwy	Umieść kartę budynków stroną A. Musisz wybudować wszystkie budynki w dowolnej kolejności. Następnie obróć kartę stroną B i wybuduj wszystkie budynki w dowolnej kolejności.	25
1+2	Średni		22
1+2	Trudny		18

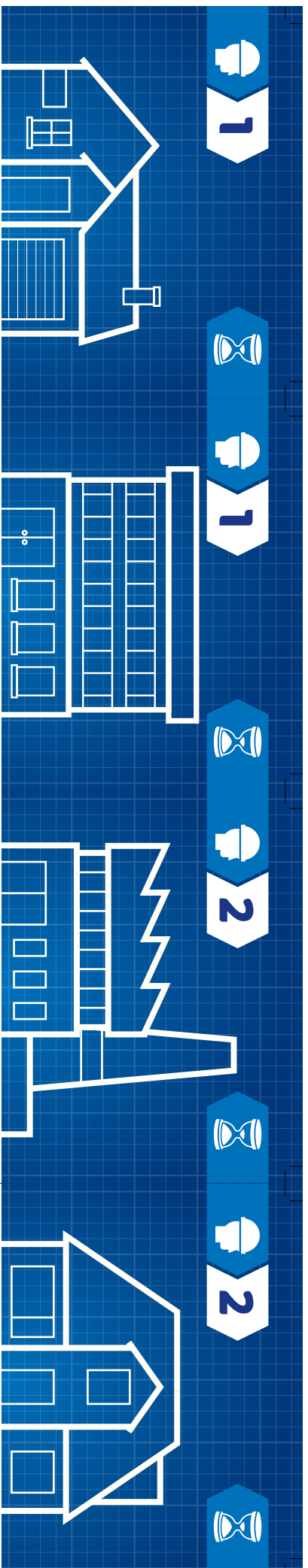
Tryb wyzwań:

Tryb wyzwań wygląda podobnie do trybu podstawowego. Po prostu wybierz wyzwanie, którego chcesz się podjąć. Uwaga: w odróżnieniu od trybu podstawowego, niektóre wyzwania wymagają budowania w odpowiedniej kolejności. Wszystkie potrzebne informacje znajdziesz w tabeli poniżej oraz na karcie wyzwania.

Nazwa	Poziom	Przygotowanie i cel	Ile czasu
Wieża Eiffla	Łatwy	Umieść kartę wyzwania stroną przedstawiającą wieżę Eiffla. Musisz wybudować wszystkie części budowli w odpowiedniej kolejności. Jeśli wybudujesz część posiadającą ikonę bonusu, możesz wykonać dodatkową akcję opisaną na karcie.	16
Wieża Eiffla	Średni		13
Wieża Eiffla	Trudny		10
Empire State Building	Łatwy	Umieść kartę wyzwania stroną przedstawiającą Empire State Building. Musisz wybudować wszystkie części budowli w odpowiedniej kolejności. Jeśli wybudujesz część posiadającą ikonę bonusu, możesz wykonać dodatkową akcję opisaną na karcie.	16
Empire State Building	Średni		13
Empire State Building	Trudny		10

Autorzy gry: Michał Jagodziński, Paweł Niziołek, Jarosław Wajs

 [thistroygames](#)  [thistroy.pl](#)
THISTROY GAMES

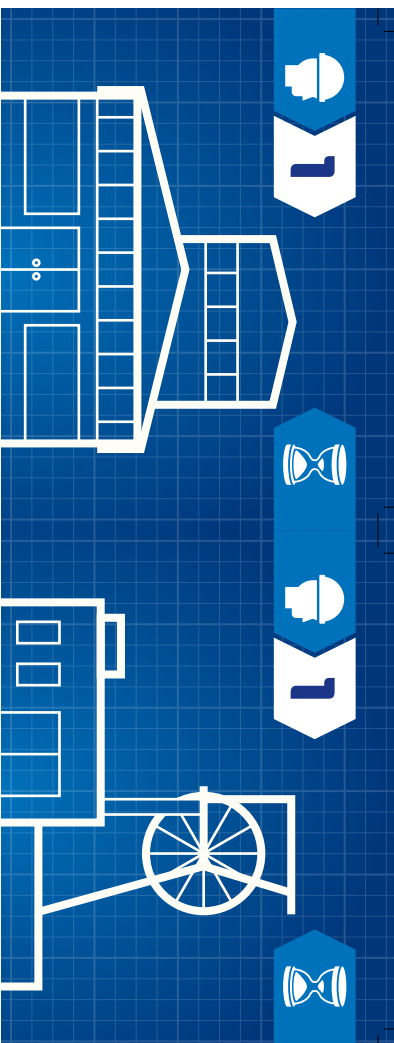


Usun 1 z dowolnego obszaru

Ustaw 1 dowolnym wynikiem

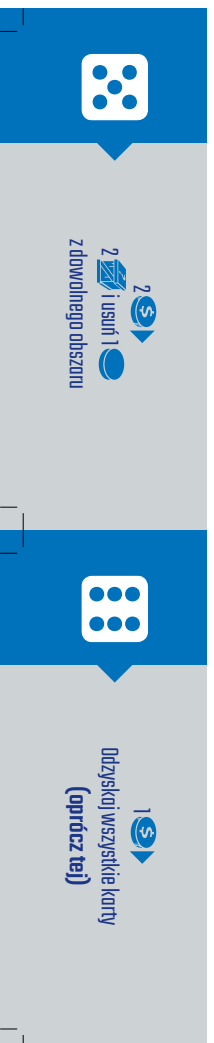
1 Wez 1

W tej rundzie nie przesuwasz znacznika czasu LUB Zamień 1 na 2 inne



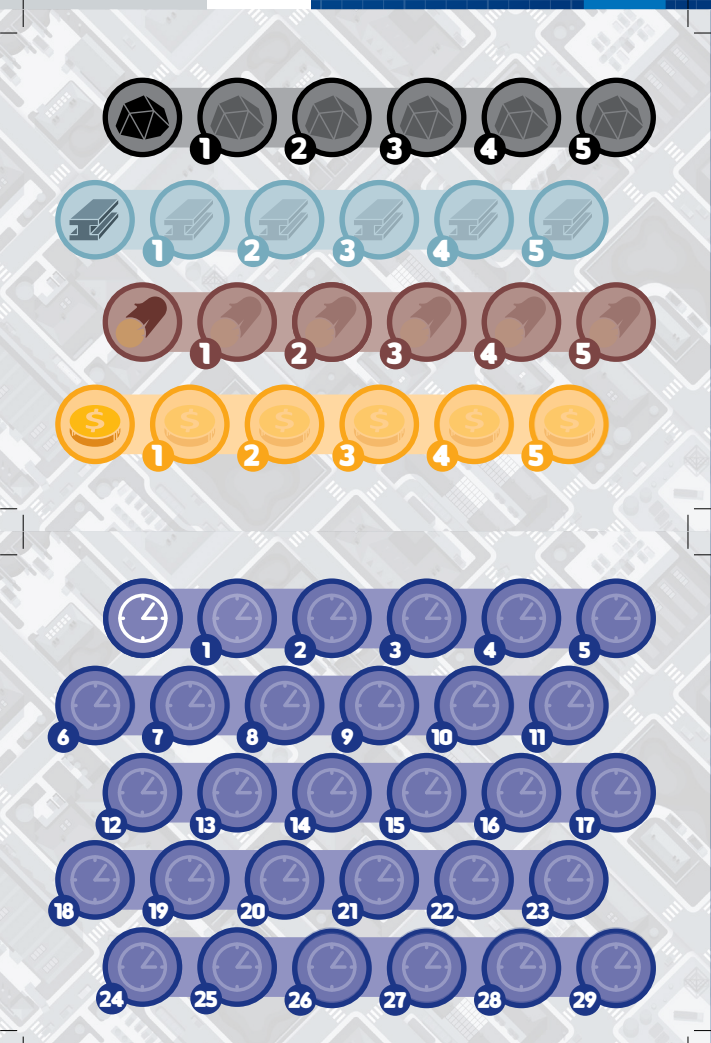
3 i usun 1 z dowolnego obszaru

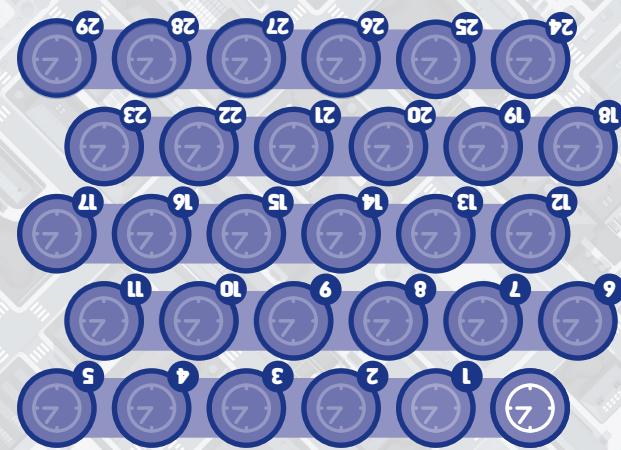
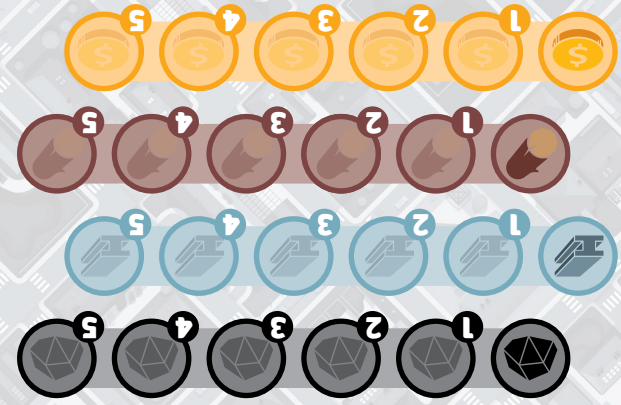
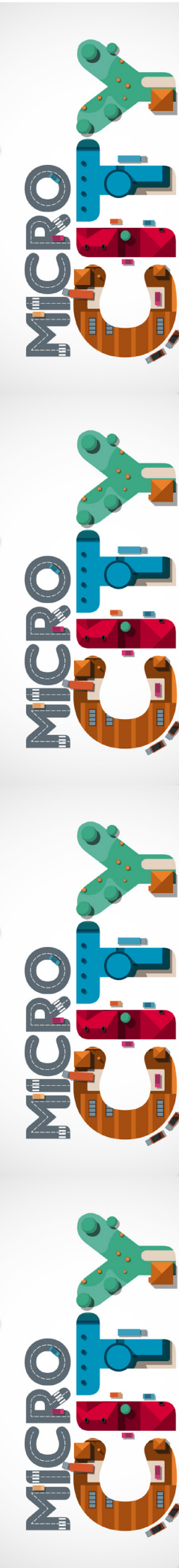
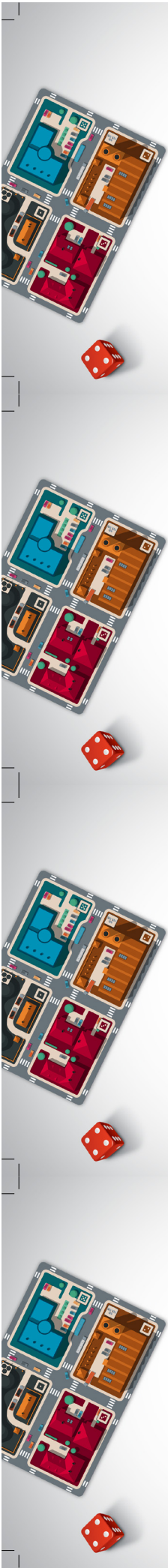
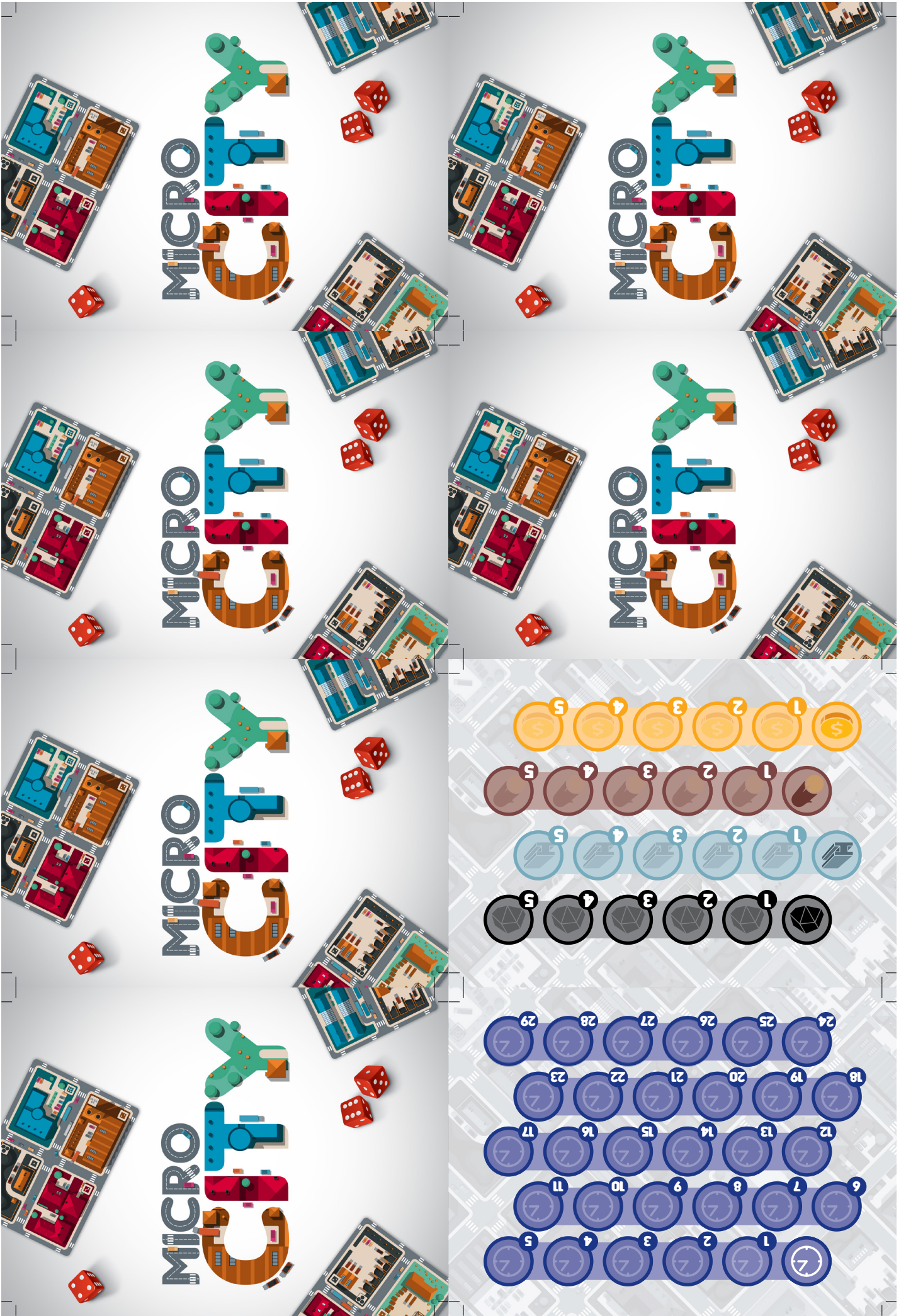
2 LUB Wez 1

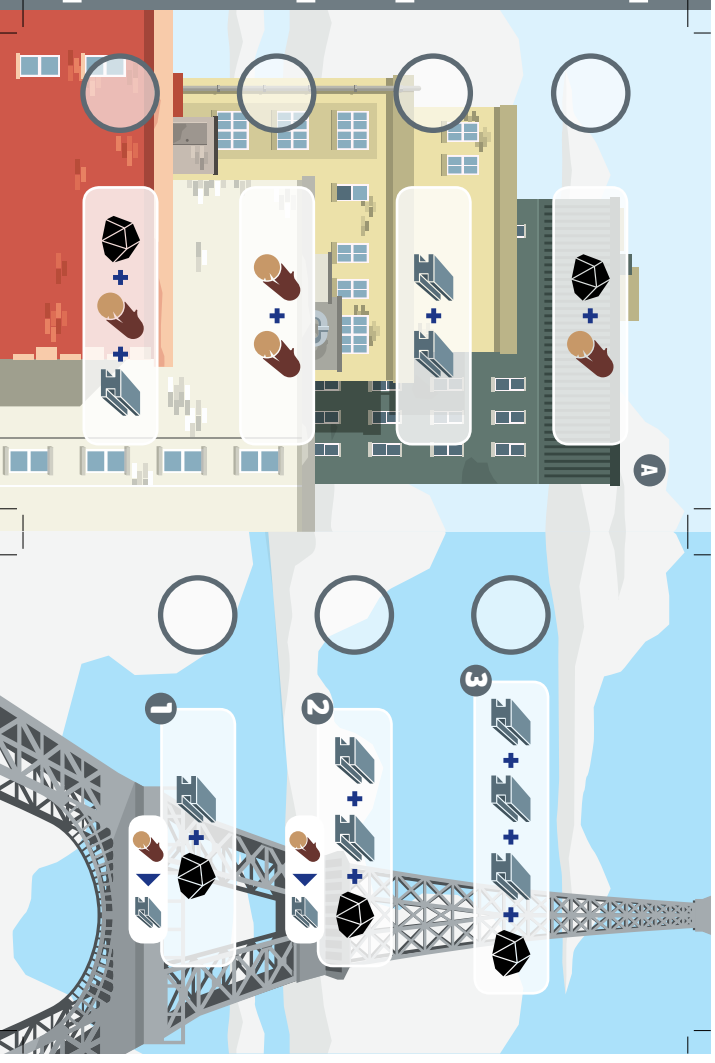
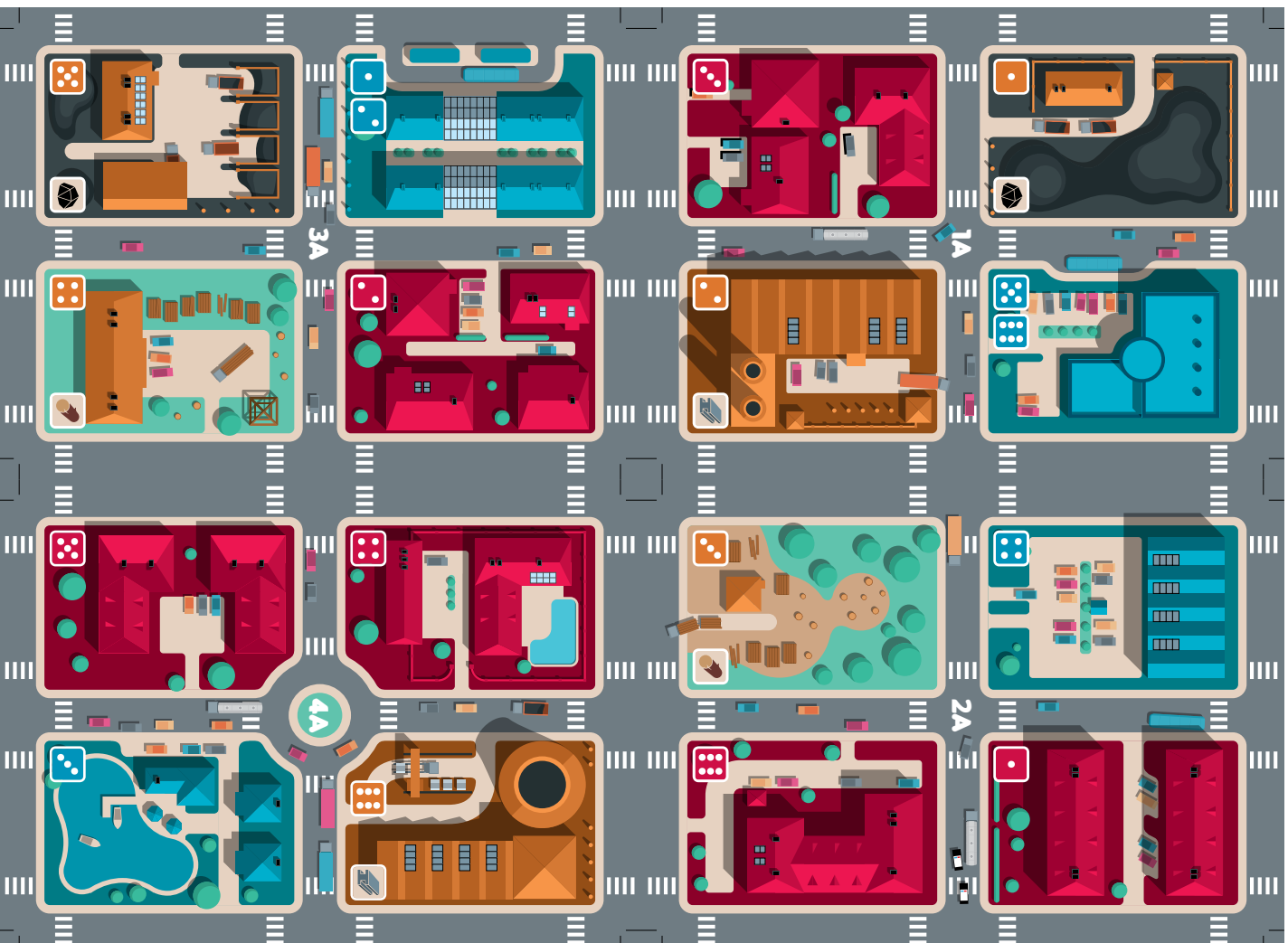


2 z dowolnego obszaru

1 z dowolnych obszarów







Dzielnica przemysłowa:
 Akcja podstawowa: Wież 1
 Akcja z użyciem kaści: Wież 2

Dzielnica handlowa:
 Akcja podstawowa: Wymień no 1 i inny i wież 1
 Akcja z użyciem kaści: Wymień no 2 i inne i wież 1

Dzielnica mieszkalna:
 Akcja podstawowa: Wież 2
 Akcja z użyciem kaści: Wybuduj budynek

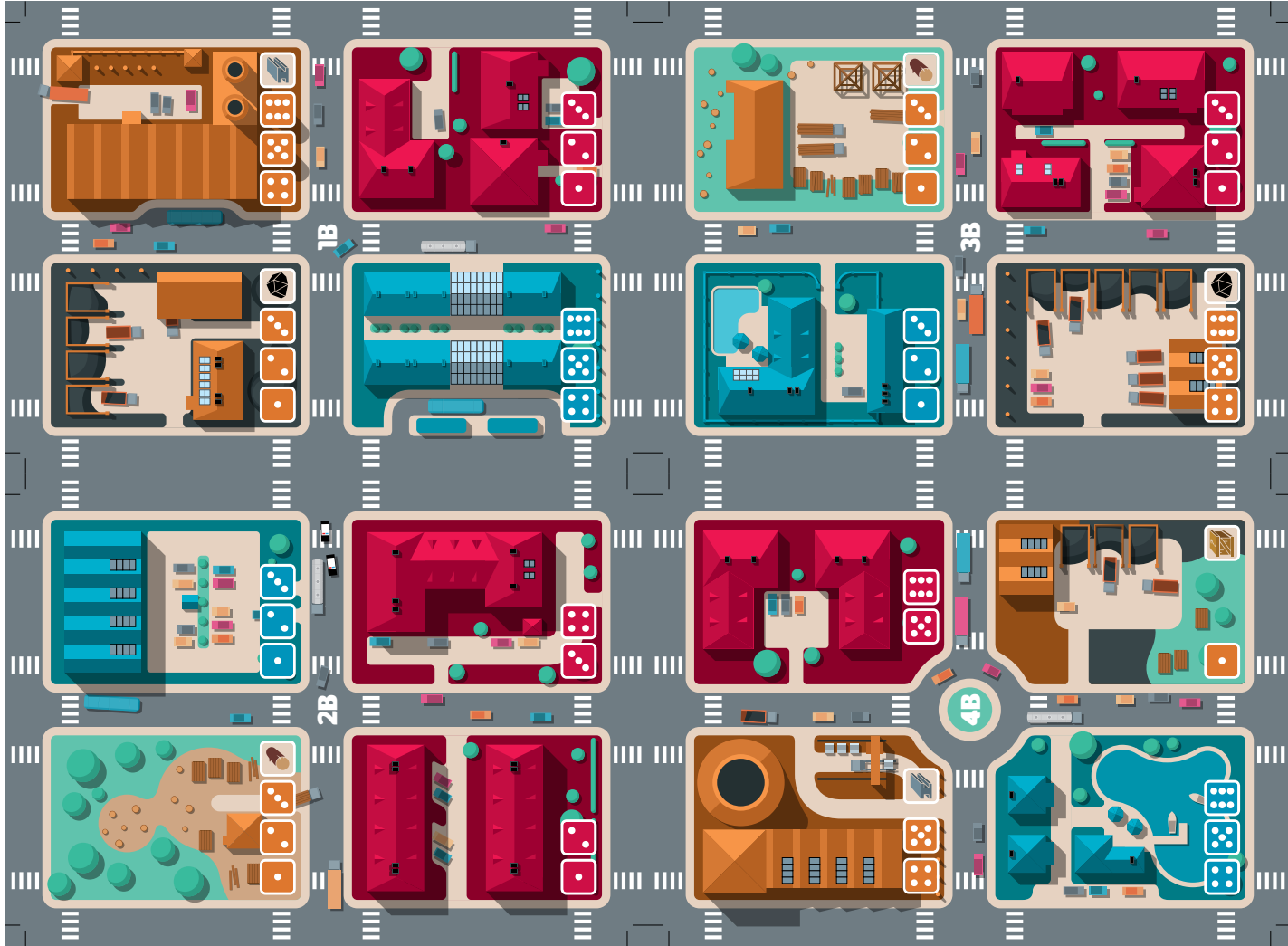
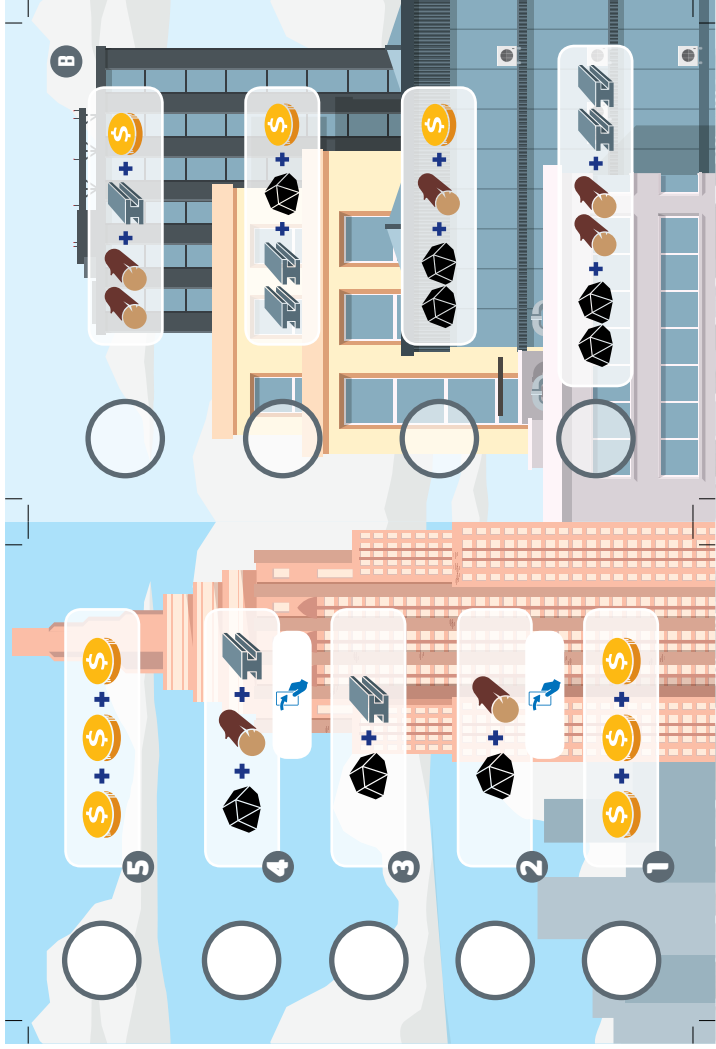
- Ikony:**
- Inżynier
 - Znacznik inwestycji
 - Dowolny surowiec
 - Akcja planowania

Tryby rozgrywki

#	Poziom	Przygotowanie i cel	Ile czasu
1	Łatwy	Strona A	10
1	Średni	Dowolna kolejność	8
2	Średni	Strona B	15
2	Trudny	Dowolna kolejność	12

Tryb rozszerzony

#	Poziom	Przygotowanie i cel	Ile czasu
1+2	Łatwy	Side A + B	25
1+2	Średni	Dowolna kolejność	22
1+2	Trudny	Side A + B Dowolna kolejność	18



Tryb wyzwania

Nazwa	Poziom	Przygotowanie i cel	Ile czasu
Wieża Eiffa	Łatwy	Wieża Eiffa	16
	Średni	Ustalonej kolejności	13
Empire State Building	Trudny	Empire State Building	10
	Łatwy	Empire State Building	16
	Średni	Ustalonej kolejności	13
	Trudny	Ustalonej kolejności	10

Faza przygotowania

Rzuc 3 kośćkami 12 z nich umieść w puli kasi aktywnych. Możesz odzyskać \$ aby usunąć z dowolnego obszaru (tylko raz). Możesz aktywować 1 z dowolnym wynikiem aby usunąć z dowolnego obszaru (tylko raz).

Faza projektów

Zagraj kartę projektu.

- Przesuń swojego pionka o tyle obszarów ile jest wskazane na karcie.
- Wykonaj akcję podstawową lub z użyciem LUB Odczytaj wszystkie karty projektów.

Faza inwestycji

Wykonaj działanie odpowiadające danemu obszarowi, na którym znajduje się pionek.

Faza końcowa

Umieść pionki na obszarze na którym znajduje się. Jeśli posiadasz w puli 2 aktywne karty projektów, otrzymujesz 1 \$ Przesuń znacznik na liczniku rund.