

NEOPOLIS

INSTRUKCJA



PHIL WALKER-HARDING
INGENIOUS STUDIOS



ELEMENTY GRY

- 78 kafli, w tym 4 kafle kapitału (ponumerowane od 1 do 4 na rewersie)
Na każdym kafle znajdują się 4 pola terenu.
- 28 wieżowców (7 ziemnych, 7 leśnych, 7 kamiennych, 7 wodospadowych)
- 36 obiektów użyteczności publicznej (12 ekobusów, 12 wiatraków, 12 biokopułów)



Czy myślałeś kiedyś o życiu w mieście otoczonym organiczną architekturą?

Witamy w projekcie Neopolis. Zostań wizjonerem i zbuduj własne wspaniałe miasto. Połącz nowoczesną myśl architektoniczną z możliwościami natury. Wybierzesz wodę do wniesienia mieszkalnych wodospadów czy postawisz na twardość kamienia?

A może użyjesz darów lasu do zbudowania wymarzonego domu na drzewie lub ubijanej ziemi do wzniesienia czerwieniącego się jaskrawą gliną wieżowca?

Twój cel jest jasny, spraw, aby twoje wspierane przez naturę miasto stało się przedmiotem zazdrości konkurencji!

CEL GRY

Strategicznie rozmieszczaj kafle z polami terenu, tworząc dzielnice w swoim mieście 4x4. Buduj wieżowce oraz obiekty użyteczności publicznej dla punktów harmonii. Wieżowce dodają punkty na koniec gry w oparciu o ich wartość i wielkość dzielnicy.

Obiekty użyteczności publicznej dodają punkty harmonii, gdy ich pozycja w mieście odpowiada ich własnym wymaganiom. Jednak gdy nie spełnisz wymagań wieżowców lub obiektów użyteczności publicznej, punkty harmonii zostaną odjęte.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1** Umieść wieżowce na środku stołu i posortuj je według typu (ziemny, leśny, kamienny, wodospadowy):
 - W grze 2-osobowej nie używaj wieżowców o wartościach 5 i 7.
 - W grze 3-osobowej nie używaj wieżowców o wartości 7.
- 2** Wybierz 2 rodzaje obiektów użyteczności publicznej, które będą używane w grze (ekobusy, wiatraki, biokopuły):
 - W grze 2-osobowej wylosuj po 5 obiektów użyteczności publicznej z każdego wybranego rodzaju.
 - W grze 3-osobowej wylosuj po 6 obiektów użyteczności publicznej z każdego wybranego rodzaju.
 - W grze 4-osobowej wylosuj po 7 obiektów użyteczności publicznej z każdego wybranego rodzaju.

Umieść wylosowane obiekty użyteczności publicznej na stole obok wieżowców. Wieżowce i obiekty są dostępne dla wszystkich graczy. Odłóż niewykorzystane wieżowce i obiekty do pudełka.
- 3** Oddziel 4 kafle kapitału od pozostałych 74 kafli (mają numery na rewersie). Kafle kapitału pomagają wyrównać przewagę graczy wykonujących ruch wcześniej. Ostatni gracz zawsze będzie miał lepszy kafel kapitału niż pierwszy gracz.
- 4** Połaskuj wszystkie kafle i umieść je w zakrytym stosie obok wieżowców i obiektów. Odwróć 4 kafle ze stosu i umieść je odkryte w rzędzie.
- 5** Gracz, który ostatnio spędził czas na łonie natury, będzie pierwszym graczem. Zabiera kafel kapitału nr 1. Pozostałe kafle rozdaj w kolejności numerycznej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Odłóż niewykorzystane kafle kapitału do pudełka.
- 6** Rozdaj każdemu graczowi po 2 kafle. Każdy gracz powinien rozpocząć z 3 kablami.



JAK GRAĆ?

Gra trwa 16 rund. W swojej turze wykonaj następujące akcje w podanej kolejności:

1. DOŁÓŻ KAFEL DO SWOJEGO MIASTA.
2. WEŹ WIEŻOWIEC ALBO OBIEKT UŻYTECZNOŚCI PUBLICZNEJ I POSTAW GO NA NOWYM KAFLU (OPCJONALNIE).
3. DOBIERZ KAFEL.



1 DOŁÓŻ KAFEL DO SWOJEGO MIASTA

Wybierz jeden kafel z ręki i dołóż go odkrytą stroną do swojego miasta, tworząc **dzielnice**.

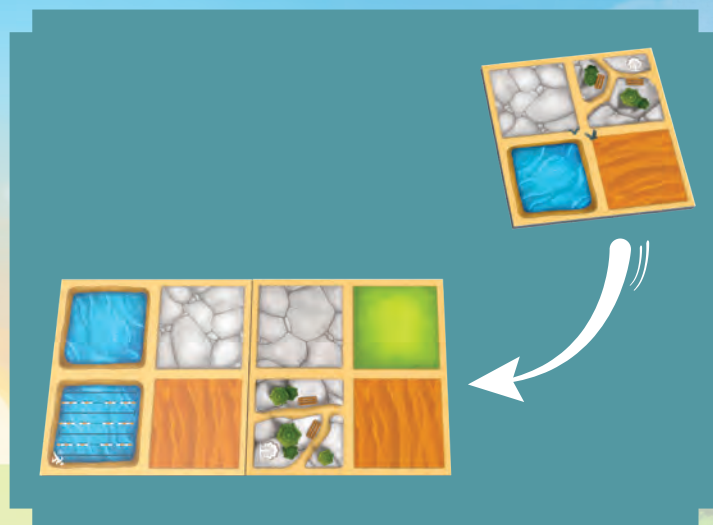
Kafel kapitału możesz dołożyć do miasta w swojej turze, tak jak każdy inny kafel.

ZASADY DOKŁADANIA KAFLI:

- Pierwszy kafel połów po prostu przed sobą.
- Każdy kolejny kafel musi sąsiadować bokiem z co najmniej jednym kaflem dołożonym wcześniej.
- Kafle muszą przylegać do siebie całą krawędzią (2 polami terenu).
- Kafle NIE MUSZĄ pasować do siebie polami terenu.
- Możesz dowolnie obrócić kafel przed dołożeniem. **Dołożonego kafała nie wolno przesuwac ani obracać.** Podczas gry nie wolno zmieniać orientacji swojego miasta i jego kafli.
- Twoje miasto nie może przekraczać 4 kafli długości i 4 szerokości. Pod koniec gry powinieneś mieć kwadrat 4x4 kafle.
- Nie wolno połączyć 2 takich samych dzielnic, jeśli w obu dzielnicach stoi już wieżowiec.

Wyjątek: Kafel łączący 2 dzielnice z wieżowcami można umieścić tylko wtedy, gdy nie ma innej opcji.

Dzielnice tworzą obszary sąsiadujących ze sobą pól terenu danego typu. Sąsiadujące pola to takie, które stykają się bokami (nie na ukos).



2 WEŹ WIEŻOWIEC LUB OBIEKT UŻYTECZNOŚCI PUBLICZNEJ I POSTAW GO NA NOWYM KAFLU (OPCJONALNIE)

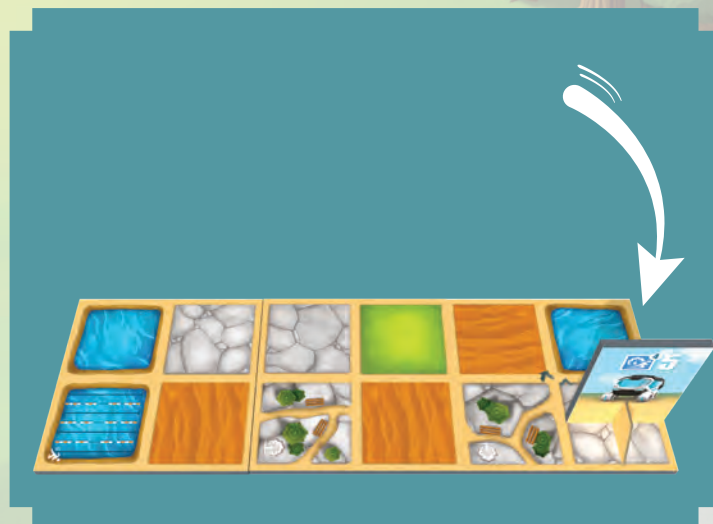
Po dołożeniu kafała możesz (ale nie musisz) postawić na nim wieżowiec albo obiekt użyteczności publicznej zgodnie z poniższymi zasadami.

WIEŻOWIEC

- Musi być postawiony na pasującym polu terenu:
Wieżowiec ziemny na ziemi;
Wieżowiec leśny na trawie;
Wieżowiec kamienny na skale;
Wieżowiec wodospadowy na wodzie.
- Nie wolno postawić wieżowca w dzielnicy, w której stoi już wieżowiec.
- Nie wolno postawić wieżowca na polu terenu z parkiem 🌳 lub z obiektem sportowym 🏊.

OBIEKT UŻYTECZNOŚCI PUBLICZNEJ

- Może być postawiony w dowolnej dzielnicy, nawet w takiej, w której stoi już wieżowiec lub obiekt użyteczności publicznej.
- Nie wolno postawić obiektu użyteczności publicznej na polu terenu z parkiem 🌳 lub z obiektem sportowym 🏊.



3 DOBIERZ KAFEL

Dobierz nowy kafel, wybierając z 4 dostępnych odkrytych kafli lub w ciemno z wierzchu stosu. Jeśli wybrałeś odkryty kafel, zastąp go nowym kaflem ze stosu.

Teraz do gry przystępuje gracz z twojej lewej strony. Dokłada kafel, stawia (albo nie) wieżowiec lub obiekt i dobiera nowy kafel itd. aż do końca gry.



WIEŻOWCE

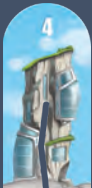
Każdy wieżowiec ma swoją wartość w punktach harmonii pokazaną u góry (4, 5, 6, 7, 8, 10 lub 12 punktów harmonii).



Wieżowiec wodospadowy (8) stoi w dzielnicy składającej się z 8 wodnych pól. Dodaje więc 8 punktów harmonii.



Wieżowiec ziemny (5) stoi w dzielnicy składającej się z 4 pól ziemi, czyli o 1 mniej niż wartość wieżowca. Odejmuje więc 5 punktów harmonii.



Wieżowiec kamienny (4) stoi w dzielnicy składającej się z 2 skalnych pól. To o 2 mniej niż wartość wieżowca. Odejmuje więc 4 punkty harmonii.



EKOBUSY

Ekobusy mają wartość 5 lub 8 punktów harmonii.

Ekobusy przemierzają rząd i kolumnę, licząc od pola, na którym zostały postawione. Ekobusy dodają punkty, jeśli ich trasa obejmuje wskazane na nich budowle: parki , obiekty sportowe , wieżowce  lub obiekty użyteczności publicznej .

Jeśli liczba wskazanych budowli jest **równa lub większa** niż wartość ekobusa, dodaj punkty harmonii.

Jeśli liczba wskazanych budowli jest **mniejsza** niż wartość ekobusa, odejmij punkty harmonii.

JAK ZDOBYWAĆ PUNKTY HARMONII?

Określ rozmiar dzielnicy, w której stoi wieżowiec, licząc wszystkie sąsiadujące ze sobą pola terenu tego samego typu.

Jeśli rozmiar dzielnicy jest **równy lub większy** niż wartość wieżowca, dodaj punkty harmonii.

Jeśli rozmiar dzielnicy jest **mniejszy** niż wartość wieżowca, odejmij punkty harmonii.

Gdy (w mało prawdopodobnym przypadku) w dzielnicy stoi więcej niż 1 wieżowiec, możesz wybrać, który z nich punktuje (pozostałe się nie liczą).

Przykład: Wieżowiec wodospadowy o wartości 4 dodaje punkty, bo stoi w dzielnicy składającej się z co najmniej 4 pól wodnych.



- Ignoruj wszystkie budowle, które nie są wymagane przez ekobusa.
- W tym samym rzędzie lub kolumnie może znajdować się więcej niż jeden ekobus.
- Jedna budowla może spełniać wymagania do kilku ekobusów.

Ten ekobus dodaje 8 punktów, bo zgodnie z wymaganiami stoi na przecięciu rzędu i kolumny zawierających w sumie 4 parki.



WIATRAKI

Wiatraki mają wartości 4, 5 lub 6 punktów harmonii.

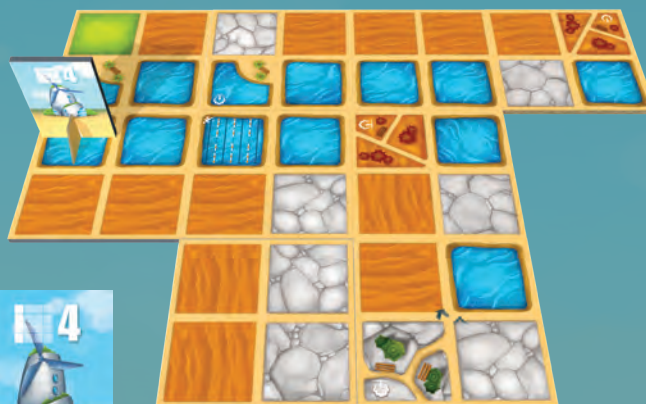
Punktacja za wiatraki zależy od ich położenia w twoim mieście.

Muszą być umieszczone na **jednym z kafli** zaznaczonych na schemacie pokazanym na wiatraku.

Jeśli wiatrak stoi na właściwym kafli, dodaj pokazane na nim punkty harmonii.

Jeśli wiatrak stoi na niewłaściwym kafli, odejmij pokazane na nim punkty harmonii.

Jedna grupa pól może spełnić wymagania kilku wiatraków.



Ten wiatrak stoi na polu w skrajnej lewej kolumnie miasta zgodnie z wymaganiami. Dodaje więc 4 punkty harmonii.



BIOKOPUŁY

Biokopuły mają wartości 5, 6 lub 8 punktów harmonii.

Tylko 1 biokopuła może być punktowana na dzielnicę. Wszelkie dodatkowe kopuły stojące w tej samej dzielnicy odejmują punkty harmonii.

Biokopuły stojące w dowolnych dzielnicach o kształcie i wielkości pokazanym na biokopule dodają punkty harmonii.

Kształt dzielnicy nie musi być w dokładnie tej samej orientacji co na żetonie (może być obrócony).

Każda biokopuła stojąca w dzielnicy niespełniającej jej wymagań odejmuje punkty harmonii.



Ta biokopuła dodaje 5 punktów harmonii, bo stoi w dzielnicy składającej się z 3 pól wody tworzących kształt litery L.



PARKI

Gracz z największą liczbą parków w swoim mieście dodaje do swojego wyniku 5 punktów harmonii. W razie remisu wszyscy remisujący gracze dodają po 5 punktów harmonii do swojego wyniku.



OBIEKTY SPORTOWE

Gracz z największą liczbą obiektów sportowych w swoim mieście dodaje do swojego wyniku 5 punktów harmonii. W razie remisu wszyscy remisujący gracze dodają po 5 punktów harmonii do swojego wyniku.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze zbudują miasto o wielkości 4x4.

Następnie każdy gracz ocenia harmonię środowiskową swojego miasta, dodając lub odejmując każdą wartość wieżowca i obiektu użyteczności publicznej.

Gracz z największą liczbą parków w swoim mieście dodaje do swojego wyniku 5 punktów harmonii.
Gracz z największą liczbą obiektów sportowych w swoim mieście dodaje do swojego wyniku 5 punktów harmonii.

Gracz z najbardziej harmonijnym miastem wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą wieżowców i obiektów użyteczności publicznej. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



$$\begin{array}{cccccccccccccc}
 12 & & 10 & & 6 & & 4 & & 5 & & 8 & & 5 & & 8 & & 5 & & 6 & & 5 \\
 \text{Building} & + & \text{Building} & + & \text{Building} & + & \text{Building} & - & \text{Building} & - & \text{Building} & + & \text{Building} & + & \text{Building} & + & \text{Building} & + & \text{Building} & - & \text{Building} \\
 & = 38
 \end{array}$$

Ten gracz kończy grę z łącznie 38 punktami harmonii.



EKOBUSY



Dodaj 8 punktów harmonii, jeśli ten ekobus stoi na przecięciu rzędu i kolumny pól terenu, które łącznie zawierają co najmniej 4 parki.



Dodaj 8 punktów harmonii, jeśli ten ekobus stoi na przecięciu rzędu i kolumny pól terenu, które łącznie zawierają co najmniej 4 obiekty sportowe.



Dodaj 5 punktów harmonii, jeśli ten ekobus stoi na przecięciu rzędu i kolumny pól terenu, które łącznie zawierają co najmniej 4 parki i/lub obiekty sportowe.



Dodaj 5 punktów harmonii, jeśli ten ekobus stoi na przecięciu rzędu i kolumny pól terenu, które łącznie zawierają co najmniej 3 wieżowce.



Dodaj 8 punktów harmonii, jeśli ten ekobus stoi na przecięciu rzędu i kolumny pól terenu, które łącznie zawierają co najmniej 4 wieżowce.



Dodaj 8 punktów harmonii, jeśli ten ekobus stoi na przecięciu rzędu i kolumny pól terenu, które razem zawierają co najmniej 3 obiekty użyteczności publicznej. Ten ekobus nie wlicza się do tego warunku.



WIATRAKI



Dodaj 4 punkty harmonii, jeśli ten wiatrak stoi na kaflu w skrajnie lewej kolumnie kafla miasta.



Dodaj 4 punkty harmonii, jeśli ten wiatrak stoi na kaflu w skrajnie prawej kolumnie kafla miasta.



Dodaj 4 punkty harmonii, jeśli ten wiatrak stoi na kaflu w górnym rzędzie kafla miasta.



Dodaj 4 punkty harmonii, jeśli ten wiatrak stoi na kaflu w dolnym rzędzie kafla miasta.



Dodaj 5 punktów harmonii, jeśli ten wiatrak stoi na jednym z czterech kafla narożnych miasta.



Dodaj 6 punktów harmonii, jeśli ten wiatrak stoi na jednym z czterech środkowych kafla miasta.



Autor gry: Phil Walker-Harding

Ilustracje: Ingenious Studios

LUCKY DUCK GAMES

Tłumaczenie: Marcin Lenkiewicz

Korekta: Marta Kania

Skład: Marek Baranowski

Wydawca: Michał Herman

Redakcja: Patryk Blok

Koordinacja produkcji: Przemysław Dołęgowski

W razie braku elementów lub pytań o zasady
prosimy o kontakt: info@luckyduckgames.com