

Autor: Tom Dalglish

instrukcja wideo  
gry.nk.com.pl

# BUDOWA MIASTA

## ELEMENTY GRY

- plansza przedstawiająca projekt miasta



- 93 żetony pieniędzy

Symbolizują kwoty: 1 mln \$, 5 mln \$, 10 mln \$



- woreczek



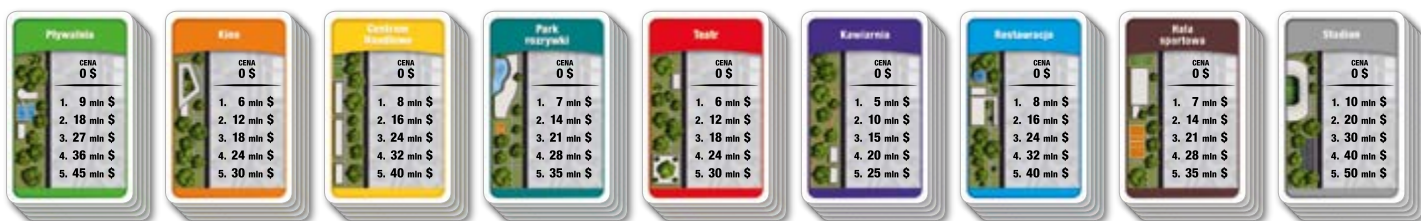
- 48 budynków (drewnianych sześcianów)



- 48 naklejek na budynki



- 45 kart udziałów (po 5 dla każdego z 9 obiektów: pływalni, kina, centrum handlowego, parku rozrywki, teatru, kawiarni, restauracji, hali sportowej i stadionu)



## CEL GRY

Waszym zadaniem jest **zarobienie jak najwięcej pieniędzy**. Podczas rozbudowy miasta **kupować będziecie udziały** w obiektach stanowiących atrakcję dla mieszkańców: pływalni, kinie, centrum handlowym, teatrze, kawiarni, parku rozrywki, restauracji, hali sportowej i stadionie. Gdy przy ulicach przylegających do tych obiektów powstaną budynki (wille, bloki mieszkalne, biurowce, fabryki), zarobicie pieniądze. Starajcie się więc umieszczać budynki przy ulicach prowadzących do obiektów, w których posiadacie udziały. Wygra osoba, która zarobi najwięcej pieniędzy.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem gry na każdym budynku umieśćcie **po jednej** naklejce.



**A** Planszę połóżcie na środku stołu.

**B** Rozdajcie graczom **pieniądze**:

- w grze 2-osobowej: po 60 mln \$
- w grze 3-osobowej: po 50 mln \$
- w grze 4-osobowej: po 40 mln \$
- w grze 5-osobowej: po 35 mln \$
- w grze 6-osobowej: po 30 mln \$

Pozostałe pieniądze połóżcie obok planszy – to będzie nasz **bank**.

**C** **Wszystkie budynki** wrzućcie **do woreczka** i dokładnie wymieszajcie.

**D** Gracze losują z woreczka **po 4 budynki** i ustawiają przed sobą w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje.

**E** **Karty udziałów** podzielcie według kolorów. Następnie ułóżcie je w stosy: od najtańszych (leżą na górze stosów) do najdroższych (leżą na spodzie stosów).



Przygotowanie gry dla 3 osób:



### Działki budowlane

Budujecie na nich 4 rodzaje budynków: wille, bloki mieszkalne, biurowce, fabryki.



### Symbole działek budowlanych

Każda działka ma inny symbol. Te same symbole znajdują się na budynkach. Dzięki temu wiadomo, że np. budynek **D4** musi powstać w tym miejscu.



### 9 obiektów

Podczas gry inwestujecie w te obiekty (kupujecie ich udziały). Gdy ulice przylegające do danego obiektu zostaną zabudowane, będziecie zarabiać pieniądze.

### Ulice z działkami pod zabudowę

Starajcie się zabudowywać ulice przylegające do obiektów, w których posiadacie udziały. Wtedy będziecie zarabiać pieniądze.

Pamiętajcie, że **budynki i obiekty** to nie to samo:



**• budynki** umieszczacie na planszy, na działkach budowlanych,



**• w obiekty** inwestujecie (kupujecie udziały).



# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która budowała ostatnio dom (lub najstarszy gracz), a następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. **W swojej turze gracz wykonuje następujące działania:**

## 1. BUDOWA BUDYNKU

## 2. WYPŁATA

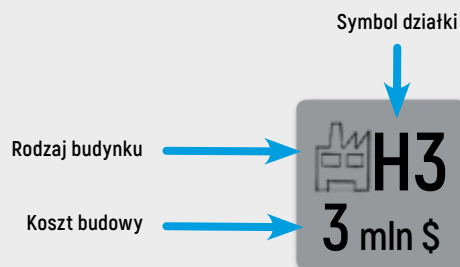
## 3. ZAKUP KARTY UDZIAŁÓW

## 4. LOSOWANIE NOWEGO BUDYNKU

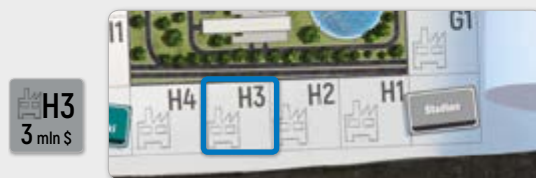
## 1. BUDOWA BUDYNKU

Na każdym budynku znajdują się 3 informacje:

- **symbol działki budowlanej** przeznaczanej pod ten budynek (każdy budynek posiada inny symbol),
- **rodzaj budynku:** willa, blok mieszkalny, biurowiec, fabryka (rysunek ułatwia znalezienie działki budowlanej na planszy),
- **koszt budowy** tego budynku.



**Przykład:** Tę fabrykę można wybudować wyłącznie na działce H3. Koszt budowy wynosi 3 mln \$.



**Gracz wybiera 1 budynek i umieszcza go na odpowiedniej działce budowlanej,**

a następnie **płaci koszt podany na budynku** (pieniądze przekazuje do banku).

W swojej turze gracz musi wybudować 1 budynek (nie może więcej).



**Uwaga!** Budynek musi spełniać przynajmniej jeden z poniższych warunków:

- Ⓐ budowany jest **obok obiektu** przylegającego do danej ulicy (np. obok kina lub kawiarni),  
lub
- Ⓑ budowany jest **obok budynku wcześniej wybudowanego na tej ulicy.**

Ⓐ **Pierwszy budynek** przy danej ulicy można zbudować wyłącznie **na jej początku lub końcu**. Budynek musi więc **przylegać do jednego z obiektów**, pomiędzy którymi biegnie ulica.



**B** Kolejne budynki stawiane przy tej ulicy **muszą przylegać** do stojącego już tam budynku lub do obiektu.



**Uwaga!** Gracz może wybudować budynek, ignorując powyższe zasady – musi wtedy jednak ponieść **podwójny koszt budowy!**



Może się zdarzyć, że gracz nie ma wystarczającej ilości pieniędzy na budowę. W takiej sytuacji musi sprzedać część swoich udziałów (dokładnie opisujemy to na str. 6 – **Problemy finansowe**). Za pieniądze uzyskane w ten sposób może sfinansować budowę.

## 2. WYPŁATA

Gdy któraś ulica zostanie zabudowana (staną na niej 4 budynki), następuje **wypłata pieniędzy za posiadane udziały**. Wszyscy gracze sprawdzają, czy posiadają **udziały w obiektach przylegających do tej ulicy**. Im więcej mają udziałów w tych obiektach, tym więcej pieniędzy dostaną z banku. Po wypłacie gracze nie oddają swoich udziałów – wciąż należą one do graczy.

**Przykład:** Ulica między **plywalnią** a **teatrem** została zabudowana czterema budynkami. Gracze, którzy posiadają udziały w tych obiektach, dostają wypłatę. Za 2 udziały w **plywalni** gracz dostanie 18 mln \$, a za 1 udział w **teatrze** dostanie 6 mln \$.



Pływalnia	
CENA	
6 mln \$	
1. 9 mln \$	
2. 18 mln \$	
3. 27 mln \$	
4. 36 mln \$	
5. 45 mln \$	

Teatr	
CENA	
4 mln \$	
1. 6 mln \$	
2. 12 mln \$	
3. 18 mln \$	
4. 24 mln \$	
5. 30 mln \$	

### 3. ZAKUP KARTY UDZIAŁÓW

Po wybudowaniu budynku i ewentualnej wypłacie **gracz może** (ale nie musi) **kupić kartę udziałów** dowolnego obiektu. Karty udziałów leżą w stosach – wartość ich zakupu rośnie, każda kolejna karta jest droższa od poprzedniej. W swojej turze gracz może kupić **tylko 1 kartę udziałów**. **Po zakupie gracz kładzie kartę przed sobą**. Wszyscy gracze muszą widzieć karty udziałów rywali.

Na górze każdego stosu kart udziałów znajduje się **darmowa karta**. Jedynym sposobem na jej zdobycie jest postawienie budynku **na działce przylegającej do danego obiektu**.

**Uwaga!** Zdobycie darmowej karty traktowane jest jak jej zakup – po zdobyciu takiej karty gracz **nie może kupić kolejnej**.

**Przykład:** Aby zdobyć darmową kartę udziałów w **teatrze**, trzeba zbudować działkę B1, C4 lub D4. Po postawieniu budynku na któreś z tych działek, gracz będzie mógł zdobyć darmową kartę tego obiektu.



**Uwaga!** Nie można kupować kart znajdujących się pod darmową kartą! Najpierw któryś z graczy musi zdobyć darmową kartę, potem można kupować kolejne karty z góry danego stosu.

Pamiętajcie, że gracz może kupić **kartę udziałów dowolnego obiektu** – nawet takiego, który nie przylega do ulicy, przy której gracz wybudował budynek.

### 4. LOSOWANIE NOWEGO BUDYNKU

Na koniec swojej tury gracz **losuje nowy budynek z woreczka**. Dokłada go do swoich pozostałych budynków w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nim znajduje.

#### Problemy finansowe

Jeśli graczowi **brakuje pieniędzy na budowę**, na początku swojej tury **może sprzedać karty udziałów** (dowolną liczbę). Gracz sprzedaje swoje udziały **za połowę ceny** (zaokrąglając w górę). Pieniądze bierze z banku, a sprzedane udziały odkłada na odpowiedni stos udziałów. Następnie może przystąpić do budowy budynku (zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale BUDOWA BUDYNKU).

**Przykład:** Gracz sprzedaje kartę kupioną za 7 mln \$. Połowa tej kwoty to 3,5 mln \$. W grze nie ma jednak nominału 0,5 mln \$, zaokrągliła więc kwotę w górę i sprzedaje ją za 4 mln \$. Pieniądze bierze z banku, a kartę odkłada na górę niebieskiego stosu kart.

**Uwaga!** Nie można sprzedawać dwóch rodzajów kart: darmowych oraz takich, które nie przyniosą już zysków (czyli dotyczących obiektów przylegających do ulic, które zostały już zbudowane).



**Przykład:** Gracz **może sprzedać** udziały w **piływalni** i **teatrze**, ponieważ przy ulicach prowadzących do tych obiektów są jeszcze puste działki. Na tych udziałach można więc jeszcze zarobić pieniądze.

Gracz **nie może sprzedać** udziałów w **restauracji**, ponieważ ulice prowadzące do tego obiektu zostały już zabudowane. Udziały te nie przyniosą już zysków.



**Uwaga!** Jeśli gracz nie jest w stanie zebrać pieniędzy na budowę, **zostaje bankrutem i odpada z gry.**

- Niewykorzystane budynki tego gracza wracają do woreczka.
- Pieniądze umieszczane są w banku.
- Karty udziałów (z wyjątkiem darmowych) rozkładane są na odpowiednich stosach – według wartości ich zakupu. Będą mogły być kupowane przez pozostałych graczy.
- Darmowe karty udziałów odkładane są do pudełka.

**Pamiętajcie, że podczas rozgrywki gracze nie mogą:**

- Wymieniać się kartami udziałów.
- Pożyczać sobie pieniądze.
- Sprzedawać sobie udziałów.
- Sprzedawać do banku udziałów w innej sytuacji niż brak pieniędzy na budowę.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zabudowane zostaną dowolne ulice łączące **ptywalnię** i stadion.

**Uwaga!** Gracz, który umieścił na planszy **ostatni budynek** (ten tworzący połączenie **ptywalnia-stadion**), dostaje z banku dodatkową wypłatę w wysokości **20 mln \$**.

Po umieszczeniu ostatniego budynku gracze otrzymują wypłatę za udziały w obiektach przylegających do zabudowanej ulicy (zgodnie z normalnymi zasadami).

Następnie gracze liczą posiadane pieniądze. Ten, kto ma **najwięcej gotówki**, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa osoba, która wydała więcej pieniędzy na posiadane karty udziałów (gracze liczą ceny zakupu posiadanych udziałów). Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

**Przykład:** Poniżej dwie sytuacje przedstawiające moment zakończenia gry, czyli umieszczenia ostatniego budynku. W każdej z nich powstaje połączenie **ptywalnia** ze **stadionem**. Gracz umieszczający ostatni budynek dostaje z banku 20 mln \$. Następnie gracze dostają wypłatę za udziały w obiektach przylegających do zabudowanej właśnie ulicy.



## Poznaj nasze gry planszowe!

[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl) • [nk.com.pl](http://nk.com.pl) • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa  
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2016 Columbia Games.  
All rights reserved.

Autor: Tom Dalglish  
Ilustracje: Tomek Larek, Cezary Szulc  
Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
Redakcja: Michał Szewczyk, Jakub Gralak  
Korekta: Katarzyna Suszał  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc