



LONDYN

AUTOR MARTIN WALLACE






ILUSTRACJE MIKE ATKINSON,
NATALIA BOREK I PRZEMYSŁAW SOBIECKI

ELEMENTY GRY

- Plansza rozwoju
- 101 kart miasta
- 20 kart dzielnic
- 4 karty pomocy
- 4 znaczniki punktów
- 48 żetonów monet
- 12 żetonów pożyczek
- 44 znaczniki ubóstwa



	30 x 1 ubóstwo
	10 x 5 ubóstwa
	4 x 15 ubóstwa

OPIS GRY

W grze *London* gracze wcielają się w rolę znakomitych architektów. Waszym zadaniem jest odbudowa miasta po wielkim pożarze oraz pokierowanie historycznym rozwojem metropolii – aż do początków XX wieku. Aby zyskać miano ikon Londynu, sławionych przez kolejne pokolenia, gracze muszą podołać wyzwaniom zrównoważonego rozwoju: zarządzać swoją wizją, finansami oraz potrzebami mieszkańców.

Gra opiera się na czterech podstawowych elementach: budynkach, pieniądzu, ziemi oraz ubóstwie. Każdy z nich wpływa na pozostałe elementy oraz na prestiż gracza. W swojej turze gracz może: rozwijać miasto, aby w przyszłości czerpać z niego zyski, kupować ziemię, zdobywać zasoby albo uruchamiać swoją część miasta, aby zbierać owoce rozwoju. Pieniądże decydują o możliwościach, jakie otwierają się przed graczem, ale nie są celem samym w sobie. Ostatecznie zapamiętany zostanie tylko architekt cieszący się największym prestiżem.



KARTY MIASTA

Te karty przedstawiają gildie, przedsiębiorstwa i budynki, które gracze będą rozwijać w swojej części miasta. Umiejętne wykorzystanie kart jest kluczem do zwycięstwa. Każda karta ma swój koszt zagrania oraz wynikający z niej zysk – osiągany najczęściej w turach następujących po tej, w której karta została zagrana. Londyn posiada nietypowy mechanizm korzystania z kart: gracz najpierw rozwija swoją część miasta, zagrywając karty do swojego obszaru, a następnie uruchamia miasto, aktywując tyle spośród wcześniej zagrzanych kart, ile sobie życzy.

Każda karta należy do jednego z podstawowych typów, które oznaczono osobnymi kolorami. Brązowe karty powiązane są z aktywnością ekonomiczną, karty niebieskie – z nauką i kulturą, a różowe – z polityką. W grze występują również karty szare, symbolizujące biedotę – jest ona źródłem ubóstwa do czasu znalezienia jej pracy. Te cztery typy kart można odróżnić na podstawie kolorów okrągłych tarcz na dole każdej karty.

Karty zapewniają graczom korzyści w trakcie rozgrywki oraz prestiż na koniec gry. Efekty na kartach aktywowane są podczas akcji uruchamiania miasta. Niektóre karty zapewniają dodatkowo stały efekt opisany nad ilustracją karty.



1. Nazwa karty.
2. **Zestaw**, do którego należy karta (A, B albo C).
3. Niektóre karty mają **dodatkowy koszt**, który należy ponieść w momencie dokładania karty.
4. Najważniejszą częścią karty jest widniejący na niej **aktywowany efekt** – korzyść, jaką gracz otrzymuje po uruchomieniu swojego miasta.
5. Lewa tarcza wskazuje **koszt aktywacji**; musi być on poniesiony, aby móc aktywować kartę. Będzie to wymagało od gracza wydania pieniędzy albo odrzucenia dowolnej karty z ręki.
6. **Punkty prestiżu**, jakie ta karta przyniesie na koniec gry.
7. Symbol na prawej tarczy wskazuje, czy karta po aktywowaniu powinna zostać **odwrócona** (rewersiem ku górze).
8. Niektóre karty dają **stały efekt**, który działa od momentu, gdy gracz dołoży kartę do swojej części miasta.

SYMBOLE NA KARTACH

Karty miast i dzielnic zawierają opisane obok symbole. Wskazują one uzyskanie bądź stratę surowców albo efekt aktywacji kart podczas uruchamiania miasta.

	Gracz zdobywa punkty prestiżu natychmiast		Gracz dobiera jedno ubóstwo
	Gracz zdobywa punkty prestiżu na koniec gry		Gracz usuwa jedno ubóstwo
	Gracz musi wydać pieniądze		Gracz musi odrzucić dodatkową kartę, aby aktywować tę
	Gracz zdobywa pieniądze		Gracz musi odwrócić kartę po aktywacji



KARTY AKCJI

W talii kart miasta znajdują się cztery karty, które zagrywa się prosto z ręki; nie wymagają one odrzucenia karty jako kosztu zagrania. Karty te zawierają słowo „akcja” w opisie trwałego efektu i nie posiadają aktywowanego efektu.



KARTY DZIELNIC

Większe karty symbolizują możliwość zakupu ziemi w jednej z dwudziestu dzielnic Londynu. Ziemia jest droga, lecz wartościowa. Gdy gracz nabędzie ziemię, jego prestiż natychmiast wzrasta, a ubóstwo w mieście – maleje; pojawiają się też nowe możliwości w postaci dobrania dodatkowych kart. Niektóre dzielnice dają efekty stałe, a niektóre – efekty działające podczas uruchamiania miasta.

Każda karta dzielnicy jest w jakiś sposób powiązana z Tamizą. Dzielnice są położone na północ albo na południe od rzeki, a część z nich przylega do jej brzegów. Najczęściej karty w północnym Londynie przynoszą więcej punktów prestiżu, a w południowym – pozwalają na pozbycie się większej ilości ubóstwa.



1. Nazwa dzielnicy.
2. Położenie tej dzielnicy (na północy: N albo na południu: S). Nadbrzeżne i nienadbrzeżne dzielnice różnią się symbolami.

Nienadbrzeżne N N Nadbrzeżne

3. Niektóre dzielnice oferują **opcjonalne efekty**. Opis efektu wskazuje, w którym momencie może on zostać wykorzystany.
4. Koszt zakupu tej dzielnicy.
5. Każda dzielnica przynosi **natychmiastowe korzyści** – już w momencie zakupu. *Wandsworth* pozwala dobrać 2 karty, natychmiast dodaje 2 punkty prestiżu oraz usuwa 1 ubóstwo.
6. Niektóre dzielnice dają **aktywowany efekt**, który musi zostać rozpatrzony za każdym razem, gdy gracz uruchamia swoje miasto. Efekty mogą być pozytywne albo negatywne. W drugim z tych przypadków gracz będzie otrzymywał 2 ubóstwa za każdym razem, gdy uruchomi swoje miasto, a *Wandsworth* będzie wierzchnią kartą dzielnicy.

Gdy gracz kupuje nową dzielnicę, jej karta zawsze zastępuje i zasłania poprzednią. Karty dzielnic gracza należy ułożyć tak, by widoczne były ich symbole położenia względem rzeki. Poprzednie karty nadal mogą przynosić korzyści wynikające z zagrywanych kart miasta, ale rozpatrywany jest tylko efekt wierzchniej karty dzielnicy.





POŻYCZKI

Jeżeli gracz w dowolnym momencie gry zmuszony jest ponieść koszt pieniężny, który przewyższa jego możliwości, musi zaciągnąć pożyczkę. Pożyczkę można też zaciągnąć z własnej woli. Zaciągnięcie pożyczki oznacza otrzymanie £10 z zasobów ogólnych oraz dobranie żetonu pożyczki. **Każde £10 pożyczki generuje ubóstwo za każdym razem, gdy gracz uruchamia swoje miasto.**

Aby spłacić pożyczkę w wysokości £10, **na początku swojej tury** gracz musi zapłacić £15. Pieniądze i żeton pożyczki należy wówczas odłożyć do zasobów ogólnych. Gracz może spłacić więcej niż jedną pożyczkę na początku tury. Na koniec gry wszyscy gracze otrzymają jeszcze jedną szansę na spłacenie swoich pożyczek – muszą zrobić to w ramach dostępnych funduszy. Każda niespłacona pożyczka na koniec gry odejmuje 7 punktów prestiżu.

PLANSZA ROZWOJU

Na planszy rozwoju znajdują się dwa rzędy miejsc na odrzucone karty miasta. Na początku gry miejsca są puste, ale wraz z rozwojem miasta gracze będą je wypełniać. **W grze dwuosobowej korzysta się tylko z 3 pierwszych miejsc każdego rzędu; w grze trzyosobowej – z 4 pierwszych miejsc. W grze czterosobowej dostępne są wszystkie miejsca.** Na planszy znajdują się również: tor prestiżu oraz podsumowanie wpływu, jaki na ostateczny wynik graczy wywiera ubóstwo. Jeżeli gracz przekroczy granicę 49 punktów, powinien ustawić swój znacznik punktów na polu 0 oraz zapamiętać, by do swojego ostatecznego wyniku dodać 50 punktów.



DOBIERANIE I ODRZUCANIE KART

Gdy gracz ma dobrać jedną lub więcej kart miasta, może wybrać dowolną kartę leżącą na planszy rozwoju albo pobrać kartę z wierzchu talii kart miasta. Jeżeli gracz ma dobrać kilka kart, przed dobraniem każdej z nich może zdecydować, skąd będzie dobierał. Dobraną kartę można od razu obejrzeć.

Gdy gracz ma odrzucić kartę, musi ją zawsze odłożyć odkrytą na jedno z wolnych miejsc w górnym rzędzie planszy rozwoju. Jeżeli w górnym rzędzie nie ma wolnych miejsc, gracz odkłada kartę na puste miejsce w dolnym rzędzie. Jeżeli gracz odrzuca kartę, a **wszystkie miejsca są zajęte, należy usunąć z gry (odłożyć do pudełka) wszystkie karty z dolnego rzędu.** Karty usunięte z gry nigdy do niej nie wracają. Następnie należy przesunąć wszystkie karty z górnego rzędu do dolnego rzędu. **Odrzucone karty gracze odkładają do pustego rzędu górnego.** Odrzucać można tylko karty z ręki, nigdy z obszaru gracza.

PRZYGOTOWANIE

Planszę należy położyć pośrodku stołu. Każdy gracz wybiera kolor swojego znacznika punktów, a następnie stawia znacznik na torze prestiżu – na polu 0. Wszystkie żetony monet, pożyczek i znaczniki ubóstwa należy umieścić obok planszy – utworzą one zasoby ogólne. **Każdy gracz dobiera £5** i kładzie przed sobą w swoim obszarze. Wszystkie odkryte karty i żetony w obszarze gracza są jawne; nie można ich ukrywać przed innymi graczami. Karty odwrócone oraz zakryte w stosach pozostają niewidoczne aż do końca gry.

Karty miasta należy podzielić na trzy talie – na podstawie zestawu, do którego należą (A, B albo C). Każdą talię należy oddzielnie przetasować, a następnie ułożyć jedną na drugiej – rewersami ku górze – w kolejności: zestaw C na samym dole, następnie zestaw B, a na samej górze zestaw A. Tak ułożone karty utworzą wspólną talię miasta. **Każdy gracz dobiera po 6 kart z góry talii.** Karty znajdujące się w rękach graczy są tajne.

Pośród kart dzielnic należy odszukać trzy z nazwą na ciemnym tle (**City, Westminster oraz Southwark & Bermondsey**) i położyć odkryte obok planszy. Pozostałe karty dzielnic gracze tasują i tworzą z nich zakrytą talię dzielnic. Ilustracja poniżej przedstawia grę przygotowaną dla 3 graczy. **Gracz, który przygotował grę, rozpoczyna rozgrywkę.**



JAK GRAĆ

Celem każdego gracza jest posiadanie największego prestiżu na koniec gry. Gracze rozgrywają swoje tury po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Na początku swojej tury gracz **musi dobrać jedną kartę miasta**, a następnie wykonać jedną z poniższych akcji:

1) **rozwinąć swoje miasto**, 2) **kupić ziemię**, 3) **uruchomić swoje miasto** albo 4) **dobrać jeszcze trzy karty**.

Na koniec tury, jeżeli gracz ma w ręku więcej niż 9 kart, musi odrzucić wybrane nadliczbowe karty.

ROZWÓJ MIAST

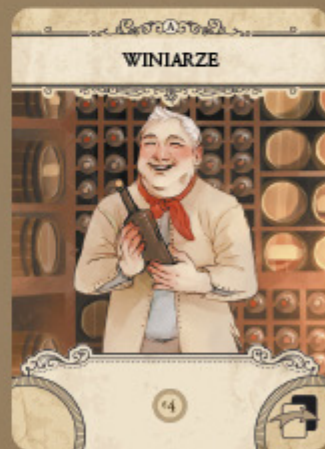
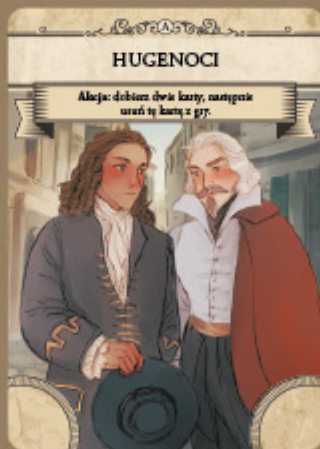
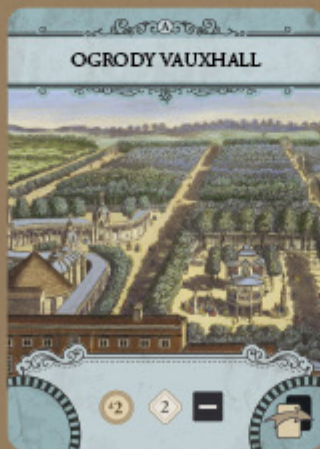
Kiedy gracz rozwija swoje miasto, wybiera z ręki dowolną liczbę kart miasta i zagrywa je pojedynczo do swojego obszaru. Karty te są dodawane do miasta awerssem ku górze.

Aby dodać kartę do miasta, najpierw należy odrzucić z ręki kartę w tym samym kolorze, co karta dodawana. Należy również ponieść dodatkowy koszt, o ile taki widnieje na zagrywanej karcie. Jeżeli gracza nie stać na pokrycie tego dodatkowego kosztu, a nie chce zaciągać pożyczki, nie może zagrać tej karty. Jeżeli gracz nie ma w ręku żadnych kart, które ma prawo zagrać, nie może wybrać rozwoju miasta jako swojej akcji.

Kiedy gracz dodaje kartę do swojego obszaru, może ją położyć na innej karcie – odkrytej lub zakrytej – albo obok, tworząc nowy stos. Karty ułożone na sobie nazywane są stosem. Karty zakryte i odwrócone nigdy nie są brane pod uwagę przy rozpatrywaniu innych kart miasta. **Karty nie można dokładać na kartę położoną w tej samej turze.**

Jeżeli karta daje stały efekt, wchodzi on w życie w momencie dołożenia karty do stosu, a przestaje działać, gdy karta zostanie zakryta bądź odwrócona. Oznacza to, że stały efekt może mieć wpływ na inne karty zagrane w tej samej turze. Efekty inne niż stałe działają tylko podczas uruchomienia miasta.

Uwaga: zagranie kart akcji nie wymaga odrzucenia karty miasta, a ich efekt nie zależy od stanu miasta. Karty akcji nadal mogą zostać zagrane tylko podczas rozwoju miasta.



PRZYKŁAD ROZWOJU

Gracz ma w ręku powyższe cztery karty i wybiera akcję rozwoju miasta. Mógłby odrzucić niebieską kartę *Ogrodów Vauxhall*, aby wybudować *Szpital*. Jako że *Szpital* wymaga dodatkowego kosztu w wysokości £2, gracz musiałby oddać te pieniądze do zasobów ogólnych. Gracz może też odrzucić *Szpital*, aby wybudować *Ogrody*, i zaoszczędzić £2.

Brązowe karty pozwalają graczowi na: odrzucenie *Hugenotów*, aby zagrać *Winiarzy*, albo na zagraniem *Hugenotów* jako akcji, co pozwoli dobrać dwie karty i – zapewne – rozszerzy wachlarz możliwości. Należy pamiętać, że każda odrzucona karta trafia na planszę rozwoju i staje się dostępna dla innych graczy.

KUPNO ZIEMI

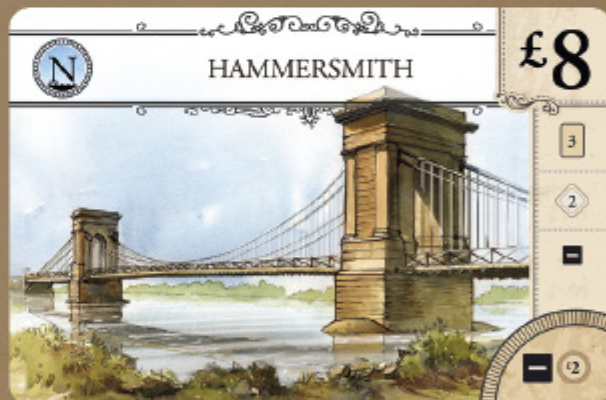
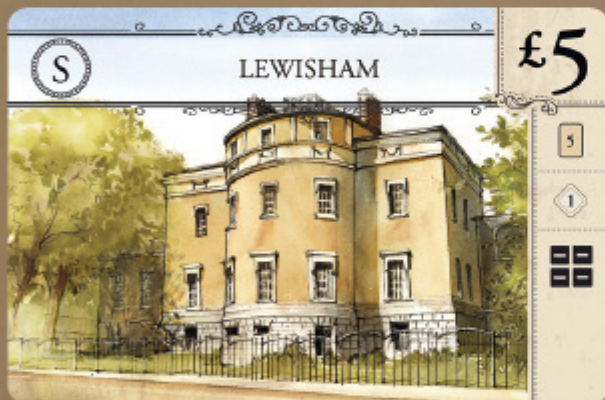
Kiedy gracz kupuje ziemię, musi wybrać jedną spośród trzech widocznych pośrodku stołu kart dzielnic, zapłacić jej koszt oraz dodać ją do swojej części miasta. Jeżeli gracz kupił w poprzednich turach kartę bądź karty dzielnic, nową kartą musi zakryć poprzednie – tak, aby widoczne były tylko ich symbole związane z lokalizacją względem Tamizy. Następnie należy uzupełnić dostępne karty dzielnic, dobierając nową kartę z talii. W swojej turze gracz może kupić tylko jedną kartę dzielnicy.

W momencie kupna karty dzielnicy gracz natychmiast otrzymuje korzyści wymienione pod jej kosztem: dobiera karty, przesuwając znacznik prestiżu oraz usuwa ubóstwo. Jeżeli gracz ma mniej ubóstwa, niż mógłby usunąć dzięki karcie, usuwa wówczas wszystkie swoje znaczniki ubóstwa.

Jeżeli na karcie dzielnicy widnieje stały efekt, wchodzi on w życie w momencie dodania karty do obszaru gracza. Efekt ten przestaje działać w chwili zakupu nowej karty dzielnicy. Korzystanie z efektów stałych na kartach dzielnic jest opcjonalne.

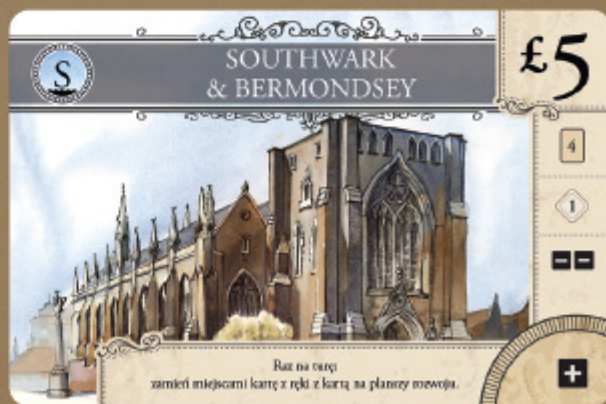
BIEDOTA

W talii kart miasta znajduje się jedenaście kart *Biedoty*. **Te karty nie mogą zostać dodane do części miasta gracza ani odrzucone w celu zagrania innej karty** (z wyjątkiem kart miasta lub dzielnic, których efekty wyraźnie na to wskazują). Można je odrzucić tylko dzięki wykorzystaniu zdolności innych kart, jako koszt aktywacji kart w mieście (opisany w następnym rozdziale), albo na koniec tury, jako karty powyżej limitu dziewięciu kart w ręku.



PRZYKŁAD KUPNA ZIEMI

W tym przykładzie gracz ma do dyspozycji trzy karty dzielnicy. Nie stać go na kupno *Hammersmith*, nie jest też zainteresowany zaciągnięciem pożyczki. Pozostają mu zatem dwie karty – i trudny wybór pomiędzy sprawnym usunięciem ubóstwa przy pomocy *Lewisham* a potężnym efektem opcjonalnym *Southwark & Bermondsey*. Niezależnie od podjętej decyzji, nowa karta zawsze zakryje poprzednie dzielnice gracza – w taki sposób, aby widoczny był na nich tylko symbol położenia dzielnicy.



URUCHOMIENIE MIASTA

Kiedy gracz uruchamia miasto, aktywuje pojedynczo – w dowolnej kolejności – **odkryte** karty miasta w swoim obszarze. Po aktywowaniu wszystkich wybranych kart następuje przydzielenie ubóstwa. Aktywacja odkrytej karty składa się z trzech kroków:

Opłacenie kosztu aktywacji, o ile został on podany. Kosztem jest: albo pewna kwota pieniędzy, albo odrzucenie karty o dowolnym kolorze. Jeżeli podany koszt nie zostanie poniesiony, karty nie można aktywować.

Pełne rozpatrzenie efektu aktywacji. Należy rozpatrzyć wszystkie efekty na karcie – w dowolnej kolejności. Jeżeli karta usuwa ubóstwo, a gracz w tym momencie nie posiada żadnego znacznika, efekt ten przepada.

Jeżeli na karcie widnieje symbol odwrócenia, kartę należy odwrócić – rewersem ku górze. Karta pozostaje na stosie, ale nie można jej już aktywować.

Aktywować można tylko karty odkryte. Każdą kartę można aktywować tylko raz na turę. **Jeżeli wierzchnia karta dzielniccy gracza ma na prawej tarczy symbole, należy je podczas tej akcji rozpatrzyć**. Gracz może wybrać moment, w którym to uczyni – przed aktywacjami kart miasta, po nich lub pomiędzy nimi. Karta dzielniccy nigdy nie jest odwracana.

Po ukończeniu aktywacji kart gracz otrzyma z zasobów ogólnych po jednym ubóstwie za:

- Każdy stos kart w swojej części miasta (niezależnie do tego, czy stos był aktywowany, czy nie)
- Każde £10 zaciągniętej pożyczki
- Każdą kartę w ręku

DOBRANIE TRZECH KART

Kiedy gracz wybiera tę akcję, musi dobrać dokładnie trzy karty. **Karty można dobierać zarówno z talii kart miasta, jak i z planszy rozwoju – w dowolnej kombinacji**. Jeżeli w grze pozostały mniej niż trzy karty, należy dobrać wszystkie dostępne.



PRZYKŁAD URUCHOMIENIA MIASTA – CZĘŚĆ 1.

W tym przykładzie widać, jak wygląda obszar gracza w momencie, gdy decyduje się on na uruchomienie miasta. Karty można aktywować w dowolnej kolejności. *Szpital* daje dużo elastyczności, pozwala bowiem na użycie dobrej karty również przy następnym uruchomieniu. Gracz ma już nieco pieniędzy; być może warto byłoby skupić się na prestiżu. Aby aktywować *Doki Zachodnioindyjskie*, trzeba odrzucić kartę. Gracz odrzuca kartę *Biedoty*, zyskuje £7 i odwraca kartę *Doków*.

Następnie aktywuje kartę *Rezydencje miejskie* i zyskuje 2 punkty prestiżu (po 1 za każdą niebieską kartę w swojej części miasta). Zazwyczaj aktywacja tej karty wymagałaby jej odwrócenia, ale gracz decyduje się skorzystać z umiejętności karty *Szpital* – i to właśnie ją odwraca. Dzięki temu kartę *Rezydencje miejskie* będzie można wykorzystać ponownie (w innej turze). Ostatnią aktywowaną kartą są *Łodzie parowe*. Jako że dwie dzielnice sąsiadują z rzeką, gracz zdobywa £4 i odwraca *Łodzie*. Na sam koniec tury gracz rozpatruje wierzchnią kartę dzielnicy i dobiera jedno ubóstwo.



KONIEC GRY

Jeżeli na koniec tury dowolnego gracza talia kart miasta jest wyczerpana, wszyscy pozostali gracze rozgrywają po jeszcze jednej turze.

Następnie gra dobiega końca. Aby obliczyć ostateczny wynik, każdy gracz musi:

1. Dobrać jedno ubóstwo za każdą kartę, która pozostała w ręku, a następnie usunąć te karty z gry.
2. Zsumować punkty prestiżu na wszystkich zagryanych kartach miasta, łącznie z kartami zakrytymi i odwróconymi. Należy dodać tyle punktów prestiżu, ile wskazuje wynik obliczeń.
3. Spłacić możliwie jak najwięcej pożyczek, płacąc £15 za każdą pożyczkę w wysokości £10.
4. Dodać 1 punkt prestiżu za każde £3, które mu pozostały (zaokrąglając w dół).
5. Odjąć 7 punktów prestiżu za każdą niespłaconą pożyczkę.

PRZYKŁAD URUCHOMIENIA MIASTA – CZĘŚĆ 2.

Tak wygląda obszar gracza po rozpatrzeniu całej akcji uruchomienia miasta. Gracz ma sporo funduszy, ale pożyczkę może spłacić dopiero na początku swojej kolejnej tury. Ubóstwo wzrasta zgodnie z zasadami gry. Gracz otrzymuje więc po jednym ubóstwie: za każdy stos kart miasta (łącznie cztery ubóstwa), za każde £10 zaciągniętej pożyczki (czyli jedno ubóstwo) i po jednym ubóstwie za każdą kartę w ręku (łącznie dwa ubóstwa), co razem daje siedem ubóstwa.

łącznie z wcześniej uzyskanym ubóstwem – jest to aż 11 ubóstwa. To zaczyna być niepokojące! Być może w kolejnych turach należałoby się tym zająć...



6. Porównać liczbę znaczników ubóstwa z innymi graczami. Gracze z najmniejszym ubóstwem oddają wszystkie swoje znaczniki ubóstwa do zasobów ogólnych. Pozostali gracze oddają tyle samo ubóstwa, co gracze z najmniejszym ubóstwem.



7. Porównać ubóstwo z tabelą na planszy rozwoju i przesunąć znacznik prestiżu o tyle punktów, ile wynika z tabeli.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów prestiżu. W przypadku remisu zwycięża gracz z najmniejszym ubóstwem. Jeżeli gracze wciąż remisują, o wygranej rozstrzyga większa liczba dzielnic. Jeśli gracze nadal remisują, wygrywa ten spośród remisujących, który posiada kartę miasta o największym prestiżu. Jeśli i to nie rozstrzygnie remisu, gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

SYMBOLE NA KARTACH

	Gracz zdobywa punkty prestiżu natychmiast		Gracz dobiera jedno ubóstwo
	Gracz zdobywa punkty prestiżu na koniec gry		Gracz usuwa jedno ubóstwo
	Gracz musi wydać pieniądze		Gracz musi odrzucić dodatkową kartę, aby aktywować tę
	Gracz zdobywa pieniądze		Gracz musi odwrócić kartę po aktywacji

PRESTIŻ STRACONY W WYNIKU UBÓSTWA

	1-2	3	4	5	6	7	8	9	10	KĄŻDE PONAD 10
	-1	-2	-3	-5	-7	-9	-11	-13	-15	-3



© 2020 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
 ul. Domaniewska 48
 02-672 Warszawa, Polska
www.foxgames.pl

Wydawca: Marek Baranowski
 Tłumaczenie i redakcja: Marek Baranowski
 Opracowanie graficzne i skład: Marek Baranowski
 Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
 Korekta: Natalia Lyczko, Arek Maj

© 2017 Martin Wallace
 © 2017 Osprey Publishing Ltd.
 All rights reserved.
www.ospreygames.co.uk