



2 do 5 graczy - od 13 lat - 45 minut

Sukces Ginkgopolis przyciąga różnego rodzaju specjalistów (artystów, inżynierów, bankierów, dziennikarzy...), którzy chcą na tym skorzystać. Konkursy projektowe i kampanie reklamowe ostatecznie prowadzą do coraz bardziej imponujących, awangardowych budynków. Są tak imponujące, że konieczne staje się zapewnienie terenów zielonych w celu utrzymania jakości powietrza w tym dynamicznie rozwijającym się mieście.

Nie pozwól, aby szybkość rozwoju spowodowała, że zapomnisz o komforcie i bezpieczeństwie...

Okazjonalna inspekcja sprawi, że będziesz miał się kogo obawiać!

OPIS I CEL GRY

Dodatek składa się z 6 oddzielnych modułów, które można dowolnie łączyć, aby ożywić podstawową grę i zaoferować nowe strategie. Aby pomóc Ci ocenić, czy te moduły odpowiadają Twoim gustom, każdemu modułowi przypisano dwie oceny: **poziom złożoności** (1 = prosty, 2 = średni poziom złożoności, 3 = większa złożoność) i **poziom strategii** (1 = większa losowość, 2 = równowaga szczęścia i strategii odpowiadająca podstawowej grze, 3 = większa strategia i kontrola nad grą).

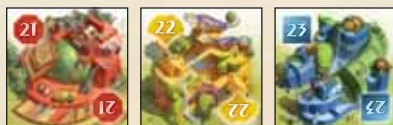
Moduł	Strategia	Złożoność
NOWE BUDYNKI	1	3
PRESTIŻOWE BUDYNKI	1	3
ZIELONA PRZESTRZEŃ	3	2
WYDARZENIA	2	1
ZACHOWAJ KARTĘ	2	3
EXPERCI	3	2

KOMPONENTY

- 9 kafelków Zielonej Przestrzeni (kafelki o wartości I)
- 9 kafelków budynków (kafelki o wartości II): 3 kafelki każdego koloru, ponumerowane od 21 do 23
- 6 kafelków budynków (kafelki o wartości III): 2 kafelki każdego koloru, ponumerowane od 24 do 25
- 20 kafelków wydarzeń
- 19 kart:
 - 9 kart budynków: 3 karty budynków w każdym kolorze, ponumerowane od 21 do 23
 - 10 kart Ekspertów
- 5 kart Pomocy Gracza, podsumowujących wszystkie karty
- 4 żetony o wartość 50 punktów zwycięstwa
- Instrukcja

Moduł 1 : NOWE BUDYNKI

Nowe kafelki budynków są ponumerowane od 21 do 23 w trzech standardowych kolorach



(czerwony, żółty, niebieski). Są to kafelki o wartości II, przy czym kafelki z gry podstawowej mają wartość I. Działają one tak samo jak kafelki Budynków z gry podstawowej, z następującymi wyjątkami:

Przygotowanie

- Potasuj kafelki nowych budynków aby utworzyć zakryty stos. Ta liczba kafelków różni się od ogólnej liczby kafelków z gry podstawowej (ponumerowanych od 4 do 20).
- Każdy zestaw kart nowych budynków o numerach od 21 do 23 umieść na końcu stosu kart budynków tego samego koloru.
- Usuń z gry 3 losowe kafelki budynków z zasobów ogólnych gry podstawowej (ponumerowane od 4 do 20), nie patrząc na nie.

Uwaga: Kafelki o wartości II nie mogą być losowane podczas przygotowania gry (poprzez postacie), ale dopiero po rozpoczęciu gry.

Jak grać

Podczas dobierania kafelków **możesz wybrać wybranie kafelka o wartości II zamiast dwóch kafelków o wartości I.**

Musisz wziąć pod uwagę całkowitą liczbę kafelków, które pozwala Ci wykonać twoja akcja, zanim zdecydujesz, ile kafelków o wartości I lub wartości II pobrać, nie możesz zmienić zdania w trakcie dobierania.

PRZYKŁAD

Iwona zagrała samodzielnie niebieską kartę Budynek nr 6 aby wykorzystać niebieski budynek nr 6. Ponieważ ten budynek ma poziom 3, może dobrać 3 kafelki o wartości I. Ma stałą kartę bonusową, która pozwala jej wziąć dodatkowy kafelek, zwiększając liczbę kafelków które może dobrać do czterech.

Może więc wybrać cztery kafelki o wartości I,
2 kafelki o wartości I i 1 kafelek o wartości II lub
2 kafelki o wartości II.

Koniec gry

Kiedy zapas kafelków z gry podstawowej się wyczerpie, możesz również zwrócić do gry kafelki o wartości II za 1 PZ za każdy zwrócony kafelek - tak samo jak w przypadku kafelków o wartości I.

Te kafelki o wartości II wracają do puli kafelków o wartości II, które następnie należy przetasować.

Wyczerpanie zapasu kafelków o wartości II nie powoduje ani zakończenia gry, ani powrotu kafelków do gry w celu uzyskania PZ.

Karty bonusu

Karty od 21 do 23 to karty premii końcowej. Jeśli masz je przed zasłonką, otrzymasz PZ na koniec gry, pod warunkiem spełnienia określonych warunków.



Te karty są warte 1 PZ za każdą kartę bonusową (ze strzałką) znajdującą się przed zasłonką.



Te karty są warte 5 PZ za każdy zestaw 3 kart bonusowych różnych typów (1 premia za zagranie samej karty, 1 premia za urbanizację i 1 premia za zbudowanie piętra) przed zasłonką.



Te karty są warte 4 PZ za każdy zestaw 3 kart w różnych kolorach przed Twoją zasłonką.

Moduł 2 : PRESTIŻOWE BUDYNKI

Kafelki Budynków Prestiżowych

są ponumerowane od 24 do 25

w 3 kolorach (czerwony,

niebieski, żółty).

Kafelki budynków Prestiżowych mają wartość III, przy czym kafelki z gry podstawowej mają wartość I. Działają one tak samo jak kafelki budynków z gry podstawowej z następującymi wyjątkami:

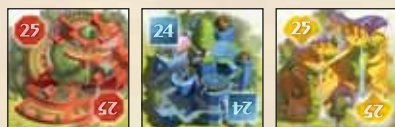
Przygotowanie

1. Ułóż trzy odkryte stosy z kafelkami budynków prestiżowych, każdy w jednym kolorze, z numerem 24 kafelek na górze i 25 na dole.
2. Usuń z gry 3 losowe kafelki budynków z zasobów ogólnych gry podstawowej (ponumerowane od 4 do 20).

Uwaga: Kafelki o wartości III nie mogą być losowane podczas przygotowania do gry (poprzez postacie) ale tylko po rozpoczęciu gry.

Jak grać

Podczas dobierania kafelków możesz wybrać kafelek o wartości III zamiast trzech kafelków o wartości I. Musisz wziąć pod uwagę całkowitą liczbę kafelków, które pozwala Ci wziąć twoja akcja zanim zdecydujesz ile kafelków o wartości I lub wartości III wziąć, i nie możesz zmienić zdania w trakcie dociągania.



PRZYKŁAD

Iwona zagrała samodzielnie niebieską kartę Budynek nr 8 aby wykorzystać niebieski budynek nr 8. Ponieważ ten budynek ma poziom 1, może dobrać kafelek o wartości 1. Ma dwie karty bonusowe, które pozwalają jej wziąć dwa dodatkowe kafelki, zwiększając liczbę kafelków które może dobrać do trzech. Może więc wybrać 3 kafelki o wartości I lub 1 kafelek o wartości III.

Uwaga: Z kafelkami o wartości III nie są powiązane żadne karty, więc nie można na nich budować ani wykorzystywać tych budynków. Dlatego nie trzeba stawiać na nich pionka Placu Budowy.

Koniec gry

Kiedy wyczerpią się kafelki z gry podstawowej, możesz również zwrócić do gry kafelki o wartości III za 1 PZ za każdy zwrócony kafelek - tak samo jak w przypadku kafelków o wartości I. Te kafelki o wartości III są zwracane odkryte do puli o wartości III.

Uwaga: Wyczerpanie zapasów kafelków o wartości III nie powoduje ani zakończenia gry, ani powrotu kafelków do gry w celu uzyskania PZ.

Moduł 3 : ZIELONA PRZESTRZEŃ

Kafelki Zielonej Przestrzeni to zielone płytki, które nie są ponumerowane i które mają swoje własne, szczegółowe zasady:



Przygotowanie

1. Kafelki zielonej przestrzeni są umieszczane odkryte w osobnym stosie obok kafelków z gry podstawowej.
2. Usuń z gry 3 losowe kafelki Budynków z zasobów ogólnych gry podstawowej (ponumerowane od 4 do 20).

Jak grać

Za każdym razem gdy dobierasz kafelki, możesz wybrać kafelek Zielonej Przestrzeni zamiast kafelek o wartości I. Możesz dobrać tylko jeden kafelek zielonej przestrzeni na turę. Kafle Zielonej Przestrzeni mogą być zagrywane tylko za pomocą akcji Urbanizacji. Zasady są wtedy prawie identyczne jak w przypadku zwykłej akcji urbanizacji:

1. Zastąp żeton urbanizacji (odpowiadający zagranej karcie) kafelem zielonego pola.
2. Umieść zasób z za zasłony na tym kafeleku aby zaznaczyć fakt, że jesteś właścicielem zielonego pola. Nie umieszczaj na nim pionka Placu Budowy, ponieważ nie ma z nim powiązanej karty.
3. Przesuń żeton urbanizacji na puste pole prostopadle przylegające do nowego kafelek (nie po przekątnej).
4. Wykorzystujesz budynki obok tego, który właśnie postawiłeś (ale nie po przekątnej). „Wykorzystanie budynku” pozwala zdobyć przedmioty tak, jakbyś sam zagrał karty tych budynków.

5. Jeśli masz przed ekranem jakieś karty z premią za urbanizację, otrzymasz przedmioty określone na tych kartach.
6. Po rozpatrzeniu akcji odłóż zagrany kartę na stos kart odrzuconych.

Uwagi:

- Nie jest możliwe zakrycie istniejącego budynku kafelem Zielonej Przestrzeni.
- Z kafelkami Zielonej Przestrzeni nie są powiązane żadne karty, więc nie można budować na niej.

Jeden lub więcej sąsiadujących kafelków Zielonej Przestrzeni nazywamy parkiem. Gracz, który urbanizuje się (z kafelem Budynku lub innym kafelem Zielonej Przestrzeni) obok parku, otrzymuje 2 PZ za każdy kafelek Zielonej Przestrzeni w parku.

PRZYKŁAD

Iwona urbanizuje, zagrywając kartę Urbanizacji B z niebieskim kafelem budynku nr 9. Urbanizowała obok parku składającego się z trzech kafelków Zielonej Przestrzeni. W ten sposób zdobywa 6 PZ (2 za każdy kafelek Zielonej Przestrzeni).



Koniec gry

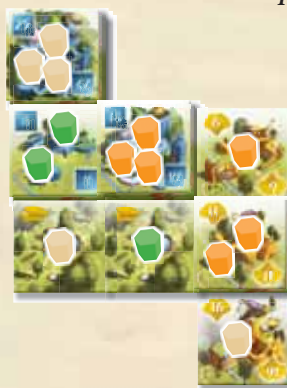
Tereny zielone mają duży wpływ na końcową punktację:

1. Parki nie są liczone jako dzielnice. Z drugiej strony wpływają na punktację wszystkich sąsiadujących dzielnic (nie po przekątnej):
 - A. Zasoby, które masz w parku, są brane pod uwagę przy punktacji sąsiedniej dzielnicy **pod warunkiem, że masz co najmniej jeden zasób w tej dzielnicy**. Uwaga: Musisz wziąć pod uwagę zasoby obecne na **wszystkich kafelkach parku**, nawet tych, które nie sąsiadują z punktowaną dzielnicą.
 - b. Pojedynczy park może być brany pod uwagę przy punktacji kilku dzielnic. Dlatego nie usuwaj zasobów z parku po pierwszej punktacji.
2. **Każdy kafelek zielonego pola daje właścicielowi 1 PZ za każde piętro budynku(ów) sąsiadującego(ych) z tym zielonym polem.**

Kiedy zapas kafelków z gry podstawowej się wyczerpie, możesz również zwrócić kafelki Zielonej Przestrzeni za 1 PZ za każdy zwrócony kafelek - tak samo jak w przypadku kafelków o wartości I. Te kafelki Zielonej Przestrzeni wracają do puli Zielonych Przestrzeni.

Uwaga: Wyczerpanie zapasów zielonych pól nie powoduje ani zakończenia gry, ani powrotu kafelków do gry w celu zdobycia PZ.

PRZYKŁAD



1. Niebieska dzielnica sąsiaduje z parkiem składającym się z dwóch kafelków Zielonej Przestrzeni. Zasoby **Iwony** i **Szymona** w parku są uwzględniane w punktacji niebieskiej dzielnicy, ponieważ obaj gracze również mają zasoby w tej dzielnicy. **Iwona** ma najwięcej zasobów ($4 = 3$ w dzielnicy + 1 w parku) i dostaje 10 PZ. **Pomarańczowy** zdobywa 3 PZ, jeśli jej 3 zasoby i budynek są wyższe niż **Szymona**. Do parku przylega również żółta dzielnica. Zasób **Szymona** umieszczony w parku nie jest brany pod uwagę przy punktacji żółtej dzielnicy, ponieważ **Szymon** nie ma żadnych zasobów w żółtej dzielnicy. **Pomarańczowy** zdobywa 5 PZ, a **Iwona** 2PZ.
2. **Iwona** zdobywa 2 PZ za swój kafelek Zielonej Przestrzeni, ponieważ znajduje się w pobliżu 2-poziomowego budynku. **Szymon** zdobywa 5 PZ.

Moduł 4 : WYDARZENIA

Wydarzenia to specjalne kafelki, które można zagrywać w tym samym czasie, co zwykłą akcję. Następnie wyzwała zdarzenie w miejscu określonym przez zagrana kartę.

Przygotowanie

Jeśli grasz dodatkowo z modułem Eksperci, każdy gracz bierze 2 kafelki wydarzeń wskazane (w lewym górnym rogu) na wybranej przez siebie karcie Eksperta i umieszcza je za swoją zasłonką.

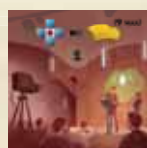
Jeśli grasz bez modułu Eksperci, każdy gracz otrzymuje cztery kafelki wydarzeń (po jednym z każdego rodzaju) i wybiera dwa, które zatrzymuje i odkłada je za zasłonkę.

Jak grać

Aby wywołać wydarzenie, musisz zagrać **dotkownie kafelek wydarzenia** oprócz karty (i możliwego kafełka), który wybrałeś dla swojej akcji. **Umieść na karcie zakryty kafelek wydarzenia**. Dlatego możliwe jest zagranie dwóch kafelków w tej samej turze - a może nawet trzech, jeśli masz eksperta Master Architect (patrz Moduł 6). Wybierasz, czy efekty wydarzenia mają być zastosowane przed czy po rozpatrzeniu wybranej przez Ciebie akcji. Po rozpatrzeniu wydarzenia kafelek wydarzenia jest usuwany z gry. Oto efekty kafelków wydarzeń:



Konkurs projektowy - Policz liczbę zasobów, które leżą zarówno na budynku wskazanym przez kartę (podczas konstruowania piętra lub eksploatacji), jak i na sąsiednich budynkach (podczas urbanizacji, konstruowania piętra lub eksploatacji). **Dobierz jeden kafelek na każdy zasób (maksymalnie 9)**. Możesz wybrać za cel budynek, który nie należy do Ciebie.



Kampania reklamowa - Policz liczbę zasobów, które leżą zarówno na budynku wskazanym przez kartę (podczas konstruowania piętra lub eksploatacji), jak i na sąsiednich budynkach (podczas urbanizacji, konstruowania piętra lub eksploatacji). **Zdobądź 1 PZ na każdy zasób (maksymalnie 9)**. Możesz wybrać za cel budynek, który nie należy do Ciebie.



Przywłaszczenie - zamień wszystkie zasoby w budynku wskazanym przez kartę na własne zasoby z zasobów osobistych i zdobądź 1 PZ za każdy wymieniony zasób. Wybrany gracz odzyskuje swoje zasoby i umieszcza je za zasłonką ale nie otrzymuje PZ jako rekompensaty. Tego wydarzenia nie można zagrać z kartą Urbanizacji.



Kontrola jakości - Weź pod uwagę zasoby zarówno na budynku wskazanym przez kartę, jak i na sąsiednich budynkach. **Za każdy swój zasób właściciel traci 1 PZ lub 1 zasób z zasobów ogólnych**. Nie ma to wpływu na gracza, który uruchomił kontrolę jakości. Jeśli gracz zdecyduje się stracić PZ, trafiają one do gracza, który uruchomił kontrolę jakości i może otrzymać w sumie maksymalnie 6 PZ (wszelkie dalsze utracone PZ wracają do zasobów ogólnych). Jeśli gracz nie ma wystarczającej ilości zasobów i PZ to musi zapłacić tyle, ile może. Musi podnieść zasłonkę, aby to udowodnić.

Moduł 5 : ZACHOWAJ KARTĘ

Ten moduł nie wymaga dodatkowych komponentów oraz specjalnego przygotowania. **Modyfikuje tylko krok Wybierz kartę w każdej turze. Oprócz karty, którą wybrałeś do swojej akcji, musisz wybrać inną kartę, którą umieścisz za zasłonką.** Na koniec tury każdy gracz przekazuje w ten sposób tylko 2 karty w lewo, zamiast 3. Następnie dodaje ukrytą kartę do ręki, tak by znów mieć 3 karty na ręce - oczywiście oprócz karty kolejności.

Uwaga: ten moduł jest przeznaczony dla graczy, którzy chcą mieć większą kontrolę nad grą. W efekcie wydłuża grę i zmniejsza jej płynność.

Wariant dodatkowy: w grach z 2-4 graczami można grać w ten moduł z ręką złożoną z 5 kart zamiast 4.

Moduł 6 : EXPERCI

Eksperci to nowe karty postaci z którymi rozpoczniemy grę. Każdy gracz rozpocznie teraz grę z 3 postaciami z gry podstawowej i 1 ekspertem.

Przygotowanie

Przed wyborem swoich kart postaci każdy gracz otrzymuje dodatkowo 2 karty ekspertów oprócz 4 kart postaci z gry podstawowej. Wybór kart przebiega wtedy jak w grze podstawowej:

1. Każdy gracz wybiera jedną kartę (**Eksperta lub Postać**), którą zachowuje w tajemnicy.
2. Każdy gracz przekazuje pozostałe karty graczowi po swojej lewej stronie, zanim wybierze nową kartę spośród tych, które otrzymał.
3. Trwa to tak długo, aż każdy gracz wybierze **3 karty Postaci i 1 kartę Eksperta**. Nie możesz wybrać czterech kart postaci ani więcej niż jednej karty Eksperta.

Wyjątkowy przypadek: jeśli wybrałeś 3 karty postaci w pierwszych 3 etapach wymiany i musisz wybrać eksperta przy ostatnim wyborze: Jeśli w tym momencie nie dostałeś żadnego eksperta, dobierz losową kartę eksperta z kart które nie zostały wybrane przez nikogo.

Jeśli grasz z modulem wydarzeń z tym rozszerzenia, **dobierz kafelki wydarzeń** które zostały pokazane w lewym górnym rogu wybranej karty eksperta i umieść je za zasłonką (patrz „Moduł 4: Wydarzenia”).

Specjalna moc

Każdy ekspert daje posiadaczowi specjalną moc. Niektórzy eksperci pomagają w trakcie gry, a inni mają wpływ na końcową punktację. **Oto różne usprawnienia:**



ARTYSTA

Nie musisz płacić różnych numerów podczas nadbudowy.



RADCA PRAWNY

Dostajesz 2PZ zamiast 1 - kiedy zwracany jest Ci Twój zasób podczas konstruowania piętra przez innego gracza.



BANKIER

Możesz wymienić PZ z za zasłonki na zasoby. Na końcu gry zasób z za zasłonki liczy się jako PZ.



INSPEKTOR

Podczas urbanizacji: zdobywasz 2 PZ, jeśli rozpoczniesz nową dzielnicę, wyłączysz istniejącą lub dołączysz do dwóch różnych dzielnic tego samego koloru.



PRZEDSIĘBIARCA

Na koniec gry zdobywasz 1PZ za czerwony budynek innego gracza oraz 2PZ za swój czerwony budynek.



INŻYNIER

Dostajesz 2 PZ za kafelek który zwróciłeś do gry kiedy ogólne zasoby się wyczerpią. Jeśli gra zakończy się bez wyczerpania kafelków z gry podstawowej, otrzymujesz 1 PZ za każdy kafelek, który masz za zasłonką.



DZIENNIKARZ

Na koniec gry zdobywasz 1PZ za żółty budynek innego gracza oraz 2PZ za swój żółty budynek.



MISTRZ ARCHITEKT

Wybierając akcję Urbanizacji lub Konstruowania piętra, możesz zbudować dwa piętra w jednej turze. Aby to zrobić, umieść dwa kafelki na zagranej karcie, zamiast jednej. Te dwa kafelki, wybrane z za twojej zasłonki, kładzie się zakryte na zagranej karcie.

Po rozpatrzeniu akcji połóż te dwa kafelki w mieście, upewniając się, że dolny kafelek jest ukryty. Dolny kafelek może być dowolnego rodzaju. Kolor i numer dolnego kafelka nie ma żadnego znaczenia i nie powoduje żadnych dodatkowych kosztów. Górny kafelek może powodować zwykle dodatkowe koszty.

Musisz również dodać dwa zasoby do budynku, tak aby całkowita liczba zasobów była równa liczbie pięter.

Do talii dodawana jest tylko karta z widocznego u góry kafelka, karta powiązana z dolnym kafelkiem nigdy nie wejdzie do gry.

Uwaga: Główny architekt rozpoczyna grę z 2 dodatkowymi kafelkami.



MAJOR

Kiedy konstruujesz piętro to nie musisz płacić zasobu, jeśli zmienisz kolor budynku. Dodatkowo na koniec gry otrzymujesz 1 PZ za każdą dzielnicę w mieście.



PROFESOR

Na koniec gry zdobywasz 1PZ za niebieski budynek innego gracza oraz 2PZ za swój niebieski budynek.

Z-MAN
games

©2013 Z-Man Games Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
www.zmangames.com

Designer : Xavier Georges • Illustrations : Gaël Lannurien
Computer graphics : megalopole.com • English Translation : Nathan Morse
• Tłumaczył na Polski:
Arachion z www.gry-planszowe.pl

Thanks

The designer and the publisher thank Etienne, Shadi, Anke, Madeline, Anaëlle, Mailys, Nell, Fanny, François, Muriel, Christian, Pascal, Patrick, Nathan, Marcus, Marie, Didier, the club In Ludo Veritas in Namur, particularly 02, Florence, Johan, Manu, Olivier, Stéphane, Stéphanie, and Yves, the regulars of the Belgoludique, including Bernard, Laurent, and Vincent, and all those who helped us finalize this project.

© 2013 Pearl Games

© 2013 Z-man Games



www.pearlgames.be