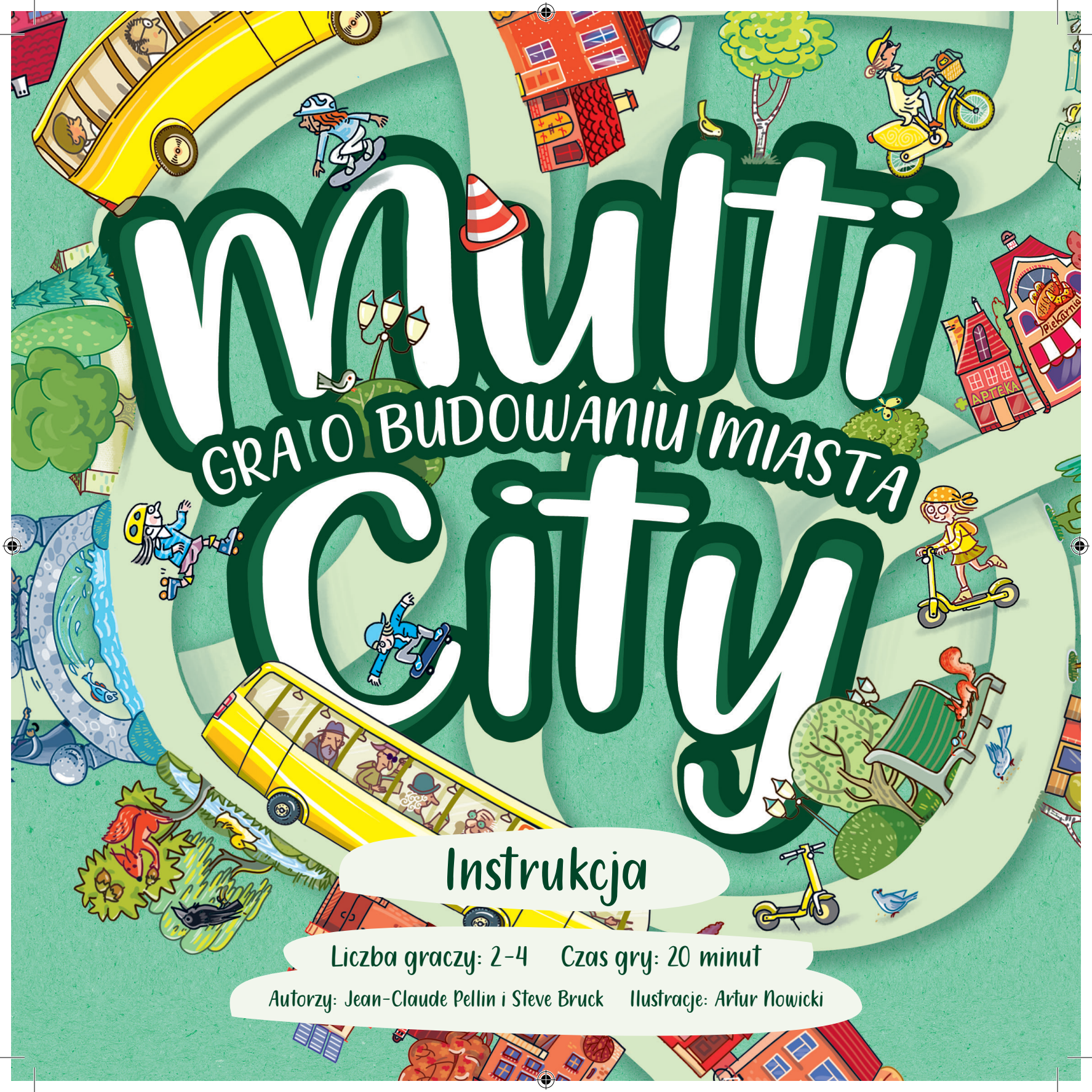




Multi City

GRA O BUDOWANIU MIASTA

Instrukcja

Liczba graczy: 2-4 Czas gry: 20 minut

Autorzy: Jean-Claude Pellin i Steve Bruck Ilustracje: Artur Nowicki

Elementy gry



24 żetony obiektów



Cel gry

Gracze wcielają się w architektów miejskich odpowiedzialnych za jeden typ obiektów przestrzeni miejskiej. Celem graczy jest jak najszybsze umieszczenie w mieście 6. obiektów w swoim kolorze. Ten, kto zrobi to jako pierwszy, zostanie zwycięzcą.

przygotowanie gry

- 1 Potasujcie płytki miasta i umieśćcie je zakryte w stosie w zasięgu wszystkich graczy.
- 2 Odkryjcie wierzchnią płytkę i umieśćcie ją na środku stołu.
- 3 Każdy gracz wybiera kolor i bierze 6 żetonów obiektów w wybranym kolorze, które umieszcza przed sobą.
Przed pierwszą grą należy przygotować wszystkie żetony obiektów, wkładając je w stojaki danego koloru.



Gracz 1

3



2



3

Gracz 2



1

Gracz 3

3



Przykład przygotowania rozgrywki 3-osobowej.



przebieg rozgrywki

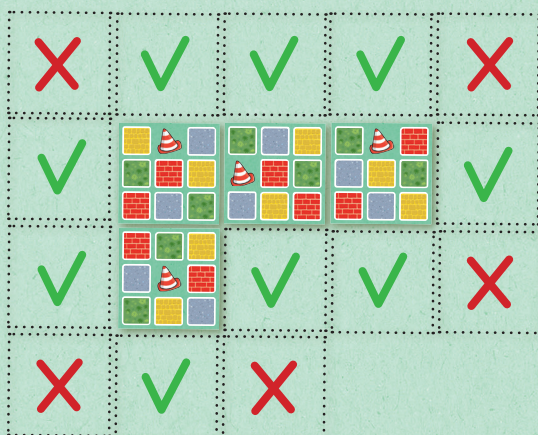


Grę rozpoczyna gracz, który jako ostatni coś budował (lub najmłodszy gracz). Podczas swojej tury gracz musi wykonać **jedną** z dostępnych akcji: **rozbudowa miasta** lub **umieszczanie obiektu**.

1 Rozbudowa miasta

Gracz dobiera 1 płytkę miasta ze stosu i dokłada ją do płytek już odkrytych, które znajdują się na stole. Płytkę należy dołożyć tak, żeby dotykała krawędzią do innej z wyłożonych wcześniej na stół płytek. Przed położeniem płytki gracz może w dowolny sposób nią obracać.

Uwaga! Płytkę należy dokładać tak, aby **stykała się przynajmniej jednym bokiem** z inną płytką. Płytki **nie mogą** stykać się jedynie rogami.



Przykład: Ala decyduje się w swojej turze rozbudować miasto. Dobiera wierzchnią płytkę miasta ze stosu. **Może** ją umieścić w miejscach oznaczonych **zielonym ptaszkiem**. **Nie może** umieścić płytki w miejscach oznaczonych **czerwonym krzyżkiem**.

2 Umieszczenie obiektu

Gracz może umieścić 1 z posiadanych obiektów na ułożonej z płytek planszy miasta, leżącej na środku stołu. Obiekt należy umieszczać w taki sposób, żeby:

- a** początek i koniec obiektu znajdował się na symbolu w kolorze obiektu;

Przykład: Budynki zaczynają się i kończą na czerwonym symbolu.



- b** obiekt był umieszczony w jednym rzędzie lub jednej kolumnie.

Przykład: Obiekty mogą być umieszczone w rzędzie lub kolumnie.



Przykład: Grzesiek w swojej turze decyduje się umieścić obiekt na planszy. Może umieścić budynek o długości 4 w miejscu **a** lub budynek o długości 3 w miejscu **b**.

Uwaga! Jeżeli gracz nie może dołożyć żadnego ze swoich obiektów, to musi wykonać akcję **rozbudowa miasta**. Jeżeli w stosie nie ma już płytek do dobrania, to traci turę.



Uwaga! Podczas umieszczania obiektów **nie można:**

- a umieszczać obiektów nad symbolem dziury;

Przykład: Gracz nie może umieścić tu swoich budynków, gdyż znajdowałyby się nad symbolem dziury.

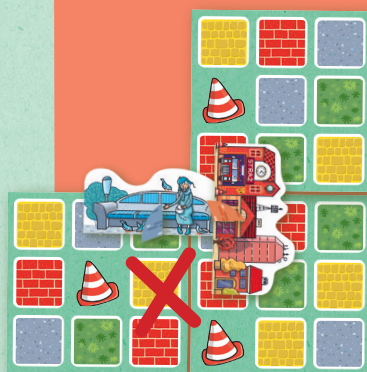


- b umieszczać obiektów po skosie;

Przykład: Gracz nie może w taki sposób umieścić swoich budynków, gdyż nie będą one umieszczone w jednym rzędzie lub jednej kolumnie.



- c umieszczać dwóch obiektów na jednym, tym samym, polu z symbolem;



- d umieszczać obiektów tak, by się przecinały.

Przykład: Gracz nie może tak umieścić obiektów, gdyż krzyżowałyby się.



Koniec gry



Gra kończy się, kiedy:

- 1 jeden z graczy umieścił wszystkie 6 żetonów obiektów w mieście – ten gracz zostaje zwycięzcą,

LUB

- 2 któryś z graczy położył ostatnią płytkę miasta na stole, wszyscy (łącznie z nim) począwszy od pierwszego gracza, mogą umieścić w mieście jeszcze po jednym żetonie obiektów (jeśli to możliwe). Następnie gracze porównują liczbę elementów na pozostałych im żetonach obiektów. Wygrywa gracz, któremu pozostało najmniej elementów (jego elementy są łącznie najkrótsze). W przypadku remisu wygrywa ten gracz, który umieścił najwięcej obiektów w mieście. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant dla najmłodszych

W wariantcie tym gracze **mogą** umieszczać elementy nad symbolem dziury.



muduko.com

Wydawnictwo Mudo

Wydawnictwo Mudo jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Autor: Jean-Claude Pellin,
Steve Bruck

Ilustracje: Artur Nowicki

Wydawca: Marek Chołostiakow

**Tłumaczenie i redakcja
instrukcji:** Michał Szewczyk

Korekta: Magdalena Białek

Skład graficzny: Paweł Niziołek

© SAVAS TAKAS IR KO

© 2022 for the Polish edition Fabryka Kart
Trefl-Kraków sp. z o.o.

Ta instrukcja nie jest elementem gry.

