



2-4



14+



45'



Santa MonicaTM

Gra autorstwa Josha Wooda

ZASADY

W grze Santa Monica będziecie starali się stworzyć najbardziej atrakcyjny turystycznie bulwar Południowej Kalifornii. Będziecie mogli zdecydować, czy chcecie stworzyć cichy i spokojny zakątek plaży nastawiony na kontakt z naturą, czy może zdecydujecie się wprowadzić na swoją plażę tłumy turystów. Swoista równowaga zapewni wam przychylność okolicznych mieszkańców. W każdej turze będziecie dobierać karty krajobrazu, dzięki którym rozbudujecie swoją część miasta. Krajobrazy te będą przynosiły wam punkty zwycięstwa (🏖️) za sąsiedztwo i grupy takich samych rodzajów terenu. Wygrywa ten z graczy, który na koniec rozgrywki zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa.

Elementy gry



78 kart krajobrazu

Reprezentują one fragmenty plaży i bulwaru, które można przyłączyć do swojej części miasta.



4 karty pomocy

Przypominają one podstawowe zasady i symbole.



6 startowych płytek krajobrazu

Każdy z graczy rozpocznie rozgrywkę z jedną z tych płytek w swojej części miasta.



4 płytki piaskowych dolarów

Te dwustronne płytki przedstawiają różne akcje, które gracze mogą wykonać w trakcie rozgrywki po opłaceniu kosztu w piaskowych dolarach.



3 płytki celów

Te płytki przedstawiają różne cele, za które gracze otrzymują punkty na koniec gry.



28 żetonów śladów stóp

Te żetony służą do zaznaczenia miejsc, które odwiedzili celebryci.



25 piaskowych dolarów

Te drewniane znaczniki zdobywacie w trakcie rozgrywki. Pozwalają opłacić akcje przedstawione na płytkach piaskowych dolarów.

ZNACZNIKI OSÓB



30 mieszkańców

Te niebieskie znaczki
przedstawiają
mieszkańców miasta.



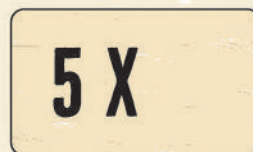
30 turystów

Te pomarańczowe
znaczniki przedstawiają
turystów odwiedzających
Santa Monica.



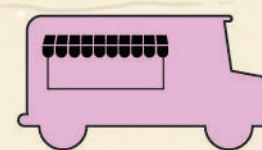
8 celebrytów

Te zielone znaczniki przedstawiają znane osoby, które chcą odwiedzić konkretne miejsca. Każdy z graczy otrzymuje jednego lub dwóch celebrytów na początku rozgrywki – zgodnie z oznaczeniem na startowej płytce krajobrazu.



4 płytki mnożnika piaskowych dolarów

Te płytki mogą być przydatne, jeśli pula piaskowych dolarów miałaby się wyczerpać.



1 znacznik food trucka i 1 znacznik stałego bywalca

Te znaczniki poruszać się będą pod obszarem dostępnych kart, zapewniając bonusy.



1 znacznik pierwszego gracza

Przypomina, który gracz będzie pierwszym graczem przez całą rozgrywkę.



1 notes

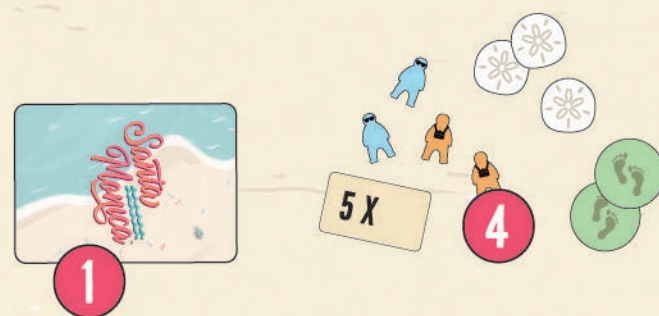
Notes przydaje się na koniec gry podczas podliczania punktów i określenia zwycięzcy.

1 instrukcja

Przygotowanie rozgrywki

1. Przetasujcie karty krajobrazu i stwórzcie z nich zakryty stos. Następnie dobierzcie 8 kart i utwórzcie z nich 2 rzędy złożone z 4 odkrytych kart.

Górny i dolny rząd tworzą obszar dostępnych kart krajobrazu, które gracze będą mogli zdobyć w trakcie rozgrywki. Stos kart krajobrazu położcie ponad górnym rzędem.



2. Wylosujcie 2 płytki piaskowych dolarów i połączcie je na lewo od kart krajobrazu. Będą to 2 akcje piaskowych dolarów dostępne w tej rozgrywce.

3. Wylosujcie 1 z 3 płytek celów i połączcie ją odkrytą na prawo od kart krajobrazu. Podczas pierwszej rozgrywki sugerujemy wybranie niebieskiej płytki celów.

4. Przygotujcie znaczniki mieszkańców, turystów, piaskowych dolarów, płytki mnożnika piaskowych dolarów oraz żetony śladów stóp, i połączcie je na stole w zasięgu wszystkich graczy.

5. Graczem rozpoczynającym zostaje ta osoba, która była jako ostatnia na plaży. Otrzymuje ona znacznik pierwszego gracza.

6. Wylosujcie tyle startowych płytek krajobrazu, ile jest graczy, a następnie połączcie je na stole. W kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara (rozpoczynając od ostatniego gracza), każdy z graczy wybiera jedną płytkę i umieszcza ją przed sobą.

7. Każdy z graczy pobiera kartę pomocy oraz premię startową ze swojej startowej płytki krajobrazu.

8. Ostatni gracz umieszcza znacznik food trucka poniżej dowolnej kolumny kart krajobrazu. Znacznik stałego bywalca należy położyć pod kartą znajdującą się o dwa pola w prawo. Jeśli znacznik stałego bywalca znajdzie się na ostatniej karcie po prawej, a musisz go jeszcze przesunąć, zatacza koło, pojawia się po lewej stronie i kontynuuje ruch.

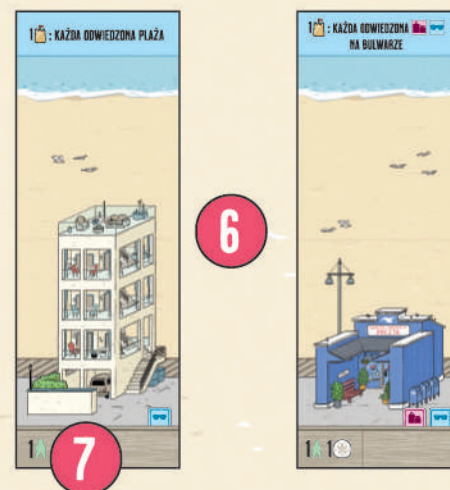
9. Pierwszy gracz może rozpocząć rozgrywkę.



GÓRNY RZĄD



DOLNY RZĄD



Rozgrywka

Gracze wybierają karty krajobrazu, które będą dokładać do swojej części miasta. W ten sposób rozwijają swoją plażę lub bulwar. Wykonują akcje specjalne kart, dzięki którym przyciągną odwiedzających i zdobędą piaskowe dolary. Gracze będą również starać się spełnić oczekiwania celebrytów, których zaprosili. Każdy z nich zostawia ślady stóp w odwiedzonych miejscach, które zapewniają bulwarowi i plaży splendor, a graczom dają dodatkowe punkty. Dokładane karty krajobrazu poszerzają możliwości rozwoju i dają dodatkowe warunki punktowania na koniec gry.

PRZEBIEG TURY

Rozgrywkę rozpoczyna pierwszy gracz, a tury kolejnych graczy są rozgrywane w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Kiedy jeden z graczy dołoży do swojej części miasta 14. kartę krajobrazu, inicjuje się zakończenie gry. Każdy z graczy będzie w swojej turze wykonywał akcje w podanej niżej kolejności:

1. Wybierz i dołóż kartę krajobrazu
2. Wykonaj akcję specjalną karty
3. Uzupełnij obszar dostępnych kart krajobrazu

1. WYBIERZ I DOŁÓŻ KARTĘ KRAJOBRAZU

Na początku swojej tury możesz dobrać kartę krajobrazu z obszaru dostępnych kart albo skorzystać z akcji piaskowego dolara, aby zdobyć karty w inny sposób. Niezależnie od metody, pozyskane karty dokładasz do swojej części miasta.

A1. WYBIERZ KARTĘ KRAJOBRAZU



Obszar dostępnych kart składa się z **dolnego** i **górnego** rzędu. Musisz wybrać kartę z dolnego rzędu, a następnie dołożyć ją do swojej części miasta. Kart z górnego rzędu nie można wybierać podczas tego ruchu. Karta z górnego rzędu przesunie się do dolnego, jeśli karta pod nią

zostanie zabrana. Niekiedy wybór karty krajobrazu da ci możliwość skorzystania z bonusu food trucka lub stałego bywalca – ich szczegółowy opis znajdziesz na str. 7.

ALBO A2. UŻYJ PŁYTKI PIASKOWEGO DOLARA

Jeśli w poprzednich turach udało ci się zdobyć **piaskowe dolary**, możesz je wykorzystać, żeby wykonać **akcję piaskowego dolara**. Akcję tę można wykonać raz na turę, **zamiast** dobrania karty krajobrazu (A1). Aby aktywować płytkę piaskowego dolara, najpierw opłać koszt w piaskowych dolarach przedstawiony na płytce, a następnie wykonaj przedstawioną na niej akcję. Jeśli w wyniku akcji piaskowego dolara dobierzesz kartę, pod którą znajdowały się food truck lub stały bywalec, **nie otrzymujesz** bonusu, a znaczniki nie przesuwają się. Szczegółowy opis płytek piaskowego dolara znajdziesz na str. 10.

Jeśli akcja piaskowego dolara pozwala ci na przeniesienie lub usunięcie znaczników osób, należy to wykonać w fazie 2. **WYKONAJ AKCJĘ SPECJALNĄ KARTY** (szczegóły znajdziesz na str. 6-7).

B. DOŁÓŻ KARTĘ DO SWOJEJ CZĘŚCI MIASTA

W grze występują 2 rodzaje kart krajobrazu: karty **plaży**, u góry których znajduje się brzeg oceanu, a także karty **bulwaru**, u dołu których przedstawiono promenadę.

Podczas dokładania kart krajobrazu obowiązują 2 zasady:

1. Karta plaży musi być dołożona w **górnym rzędzie**, natomiast karta bulwaru musi być dołożona w **dolnym rzędzie**.
2. Każda karta krajobrazu musi stykać się dowolnym z boków z płytką startową lub jedną z wcześniej dołożonych kart krajobrazu. **Karty ułożone na skos nie sąsiadują ze sobą**. Karta krajobrazu nie może przykryć wcześniej dołożonej karty.

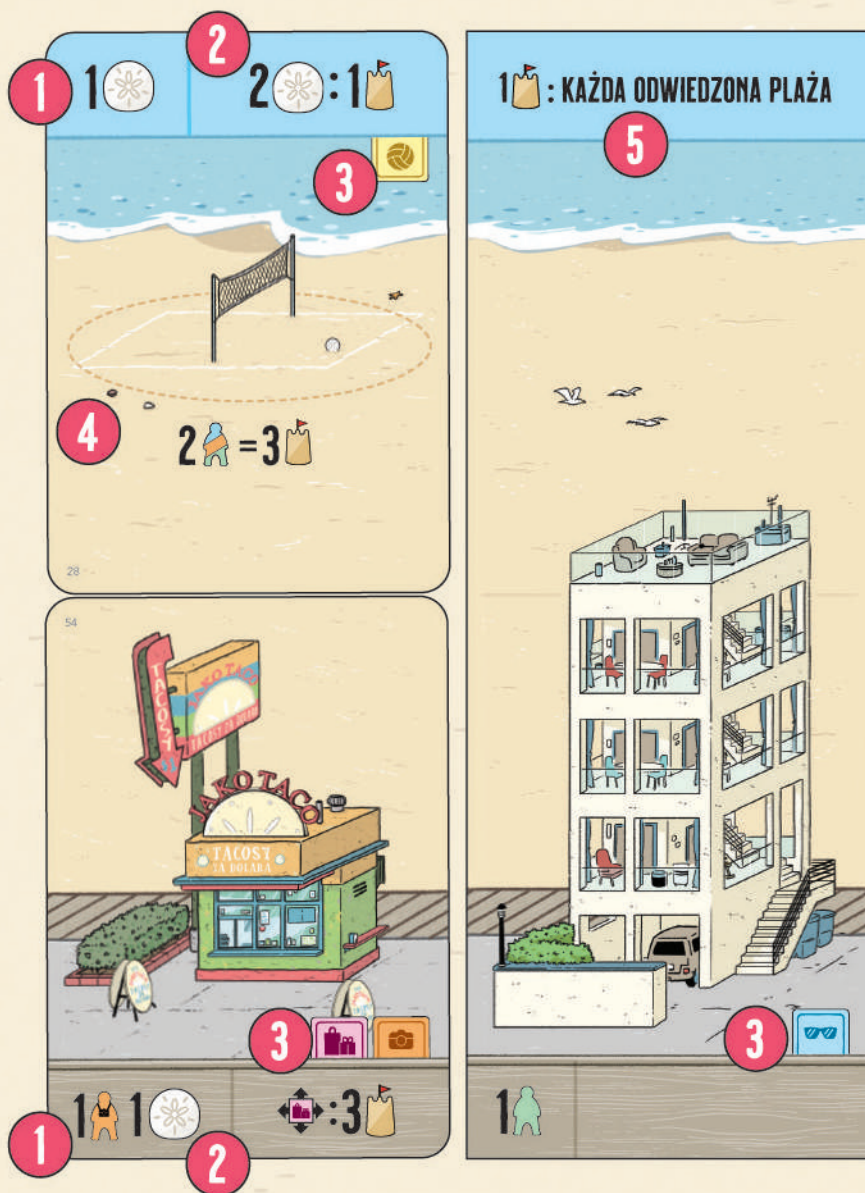
Niektóre akcje piaskowego dolara pozwolą ci wybrać i dołożyć 2 karty krajobrazu. Karty te mogą zostać dołożone w dowolnej kolejności, pod warunkiem że przestrzegane będą obie zasady dokładania kart.

Inne akcje piaskowego dolara umożliwią ci zamianę miejscami twoich dwóch kart krajobrazu. Akcja ta musi zostać wykonana **po** dołożeniu karty krajobrazu wybranej w tej turze, a także musi przestrzegać dwóch zasad dokładania kart. Jeśli na przenoszonym karcie znajdują się osoby lub ślady stóp, są one przenoszone **razem** z kartą.



Opis kart krajobrazu

Karty krajobrazu dzielą się na karty plaży i bulwaru. Można je rozpoznać po ilustracji oraz układzie ikon.



1. AKCJE SPECJALNE

Akcje te wykonujesz zaraz po dołożeniu karty. Możesz dzięki nim zdobyć piaskowe dolary, otrzymać znaczki osób lub przesunąć wcześniej zdobyte znaczki.

2. DODATKOWE WARUNKI PUNKTOWANIA

Ikony te przedstawiają dodatkowe warunki punktowania kart na koniec rozgrywki. Zostały one opisane na str. 8-9. Najczęściej występujące symbole to:



Punkty za **sąsiedztwo** z wybranymi ikonami. Punkty otrzymuje się tylko raz – niezależnie od liczby sąsiadujących kart, które spełniają wymagania.

5



Punkty za **grupę kart z tymi samymi ikonami miejsc**. Grupa kart to karty sąsiadujące ze sobą. Oznaczona karta musi być częścią tej grupy. Niektóre grupy zapewniają ustaloną z góry liczbę punktów, natomiast inne dają możliwość zdobycia większej liczby punktów za dodatkowe ikony w grupie.

3. IKONY MIEJSC

Ikony te przedstawiają typ karty, są także używane przy zdobywaniu punktów za celebrytów oraz w końcowej punktacji. Ikony symbolizują określone rodzaje miejsc:



Miejscówka dla mieszkańców: są to lokacje, gdzie okoliczni mieszkańcy żyją albo lubią się spotykać. Oczywiście turyści też mogą tam zawitać, o ile się o nich dowiedzą.



Miejscówka dla turystów: są to lokacje, gdzie turyści lubią się spotykać. Najczęściej są to atrakcje turystyczne lub restauracje polecane we wszystkich przewodnikach. Niekiedy jednak są to miejsca nastawione na wyciśnięcie z przyjezdnych ostatniego centa. Lokalsi się tu nie zapuszczają.



Obiekty handlowe: lokacje, gdzie odwiedzający wydają swoje pieniądze na jedzenie, błyskotki czy sprzęt. No wiesz, kasa.



Rekreacja: są to miejsca, gdzie odwiedzający mogą uprawiać różne rodzaje aktywności fizycznej. Niekiedy ikona ta pojawi się również w miejscach, gdzie można kupić sprzęt sportowy.



Natura: są to miejsca, które zachwycają pięknem natury. Mogą to być lokacje z niesamowitą roślinnością i klimatem.



Fale: są to miejsca doskonałe do pływania, surfowania lub rozkoszowania się pięknem oceanu. W niektórych z tych miejsc można znaleźć fale-giganty, które surferzy wprost uwielbiają!

4. OBSZARY AKTYWNOŚCI

Na niektórych kartach znajdują się obszary aktywności. Na koniec gry zapewniają one dodatkowe punkty, jeśli znajdzie się w nich określona liczba osób właściwego rodzaju. Symbol na karcie wskazuje rodzaj i maksymalną liczbę osób, które mogą zostać tam umieszczone. Wszystkie osoby, które nie zmieściły się w obszarze, nie zostają przypisane do lokacji.

5. PUNKTY ZA ŚLADY STÓP

Każda startowa płytkę krajobrazu posiada określone warunki punktowania za żetony śladów stóp. Kiedy twój celebryta odwiedzi lokację z przedstawionym symbolem, umieszczasz na takiej karcie żeton śladów stóp (wliczając w to płytkę startową). Na koniec gry każda karta krajobrazu, na której znajduje się żeton śladów stóp, warta jest wskazaną na płytce startowej liczbę punktów.

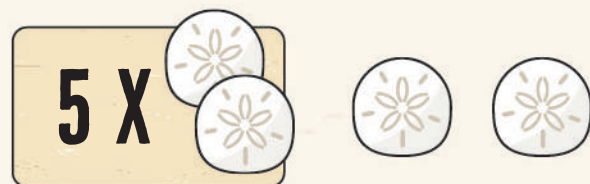
2. WYKONAJ AKCJĘ SPECJALNĄ KARTY

Akcje specjalne na kartach krajobrazu mogą przedstawiać symbole, dzięki którym zdobędziesz piaskowe dolary, będziesz mógł umieścić znaczniki osób w swojej części miasta lub przenieść te osoby, które już się tam znajdują. Na większości kart znajdują się akcje specjalne.

ZDOBYCIE ZNACZNIKÓW

2  Ten symbol oznacza, że możesz dobrać z puli określoną liczbę piaskowych dolarów. Liczba obok wskazuje, że mógłbyś dobrać 2 piaskowe dolary. Są one walutą, którą możesz wydać w przyszłych turach, aby skorzystać z akcji piaskowego dolara. Na koniec gry mogą one być warte punkty zwycięstwa.

Brakuje znaczników piaskowych dolarów? W takim przypadku użyj płytki mnożnika piaskowych dolarów. Jeśli masz 5 piaskowych dolarów, możesz 1 z nich położyć na mnożniku, a resztę zwrócić do puli. W ten sposób możesz umieścić kilka piaskowych dolarów, które razem mogą być warte 10, 15 i więcej dolarów.



12 piaskowych dolarów

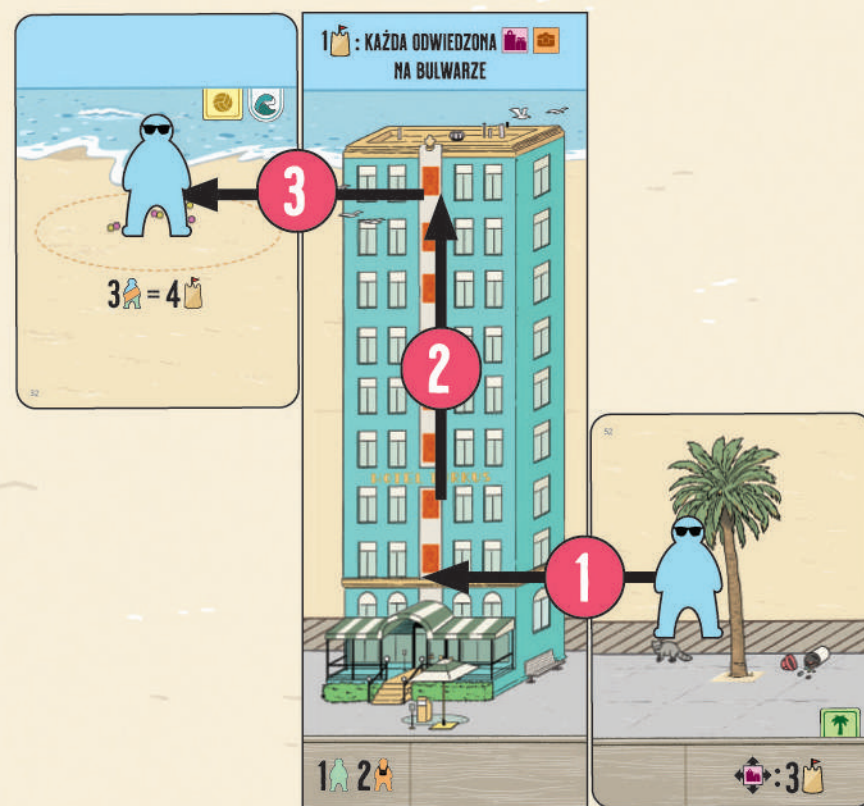
2  Ten symbol wskazuje liczbę i kolor znaczników osób, które musisz dobrać z puli i umieścić na danej karcie. Dołożenie tych znaczników jest obowiązkowe. W tym przypadku musiałbyś dobrać dwóch mieszkańców i umieścić ich na karcie.

PRZEMIESZCZANIE SIĘ OSÓB

4  **2** → Ten symbol wskazuje na rodzaj i liczbę osób, które możesz przenieść. Określa też dystans (liczbę pól), o jaki możesz przenieść te znaczniki. Ta akcja nie jest obowiązkowa. Liczba obok oznacza, że mógłbyś przenieść 4 różnych turystów, każdego z nich maksymalnie o 2 pola. Znaczniki te mogą być przemieszczane niezależnie – nie muszą rozpoczynać ani kończyć ruchu na tej samej karcie. Nie możesz dwukrotnie przenieść tego samego znacznika podczas 1 akcji.

2  **2** → Wielokolorowy symbol pozwala ci przenieść znacznik dowolnego koloru – mieszkańca, turystę, a nawet celebrytę. Nie można jednak przenieść dzięki niemu stałego bywalca.

Znaczniki osób możesz przesuwac jedynie w kierunkach góra/dół/lewo/prawo. Niedozwolony jest ruch po skosie. Każda karta liczy się jako 1 pole, natomiast płytka startowa składa się z 2 pól (pole plaży i pole bulwaru). Znaczniki nie mogą być przesuwane na pola bez kart. Obszary aktywności nie są uznawane za osobne pola na karcie. Jeśli znacznik osoby znajduje się na karcie, może on być umieszczany lub zabierany z obszaru aktywności w dowolnym momencie.



CELEBRYCI I ŚLADY STÓP

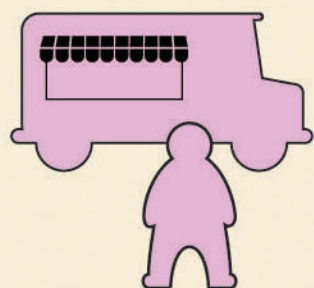
Niekiedy podczas przemieszczania celebryty będziesz mógł umieścić w swojej części miasta żeton śladów stóp. Spójrz na swoją startową płytkę krajobrazu, żeby sprawdzić, jakiego rodzaju miejsca będzie chciał odwiedzić twój celebryta. Jeśli celebryta przejdzie przez takie miejsce (lub zakończy na nim ruch), umieszczasz na takiej karcie żeton śladów stóp. Żeton ten będzie punktował za każdą pasującą ikonę miejsca. Należy jednak pamiętać, że na karcie może znajdować się tylko 1 żeton śladów stóp, nawet jeśli celebryta przejdzie przez kartę kilkukrotnie.

Jeśli twój celebryta chce odwiedzić lokację z ikoną miejsca, która znajduje się na twojej startowej płytce krajobrazu, umieszczasz tam żeton śladów stóp na początku rozgrywki.



3. UZUPEŁNIANIE OBSZARU DOSTĘPNYCH KART

Jeśli w dolnym rzędzie znajduje się puste miejsce, uzupełnij je kartą z miejsca powyżej. Następnie dobierz karty z zakrytego stosu i umieść je w pustych miejscach, zaczynając od dolnego rzędu. Kolejny gracz rozpoczyna swoją turę.



STAŁY BYWALEC I FOOD TRUCK

Kolejnym sposobem na przemieszczanie znaczników osób w twojej części miasta jest skorzystanie z pomocy **stałego bywalca** i **food trucka**. Jeśli w fazie A1. WYBIERZ KARTĘ KRAJOBRAZU zdecydujesz się na kartę, która znajduje się ponad którymś z tych znaczników, otrzymasz bonus.

W przypadku skorzystania z akcji A2. UŻYJ PŁYTKI PIASKOWEGO DOLARA nie otrzymujesz bonusu.

W zależności od tego, co znajduje się pod kartą, bonusem jest:

Food Truck: znacznik ten zwiększa wartość karty krajobrazu.

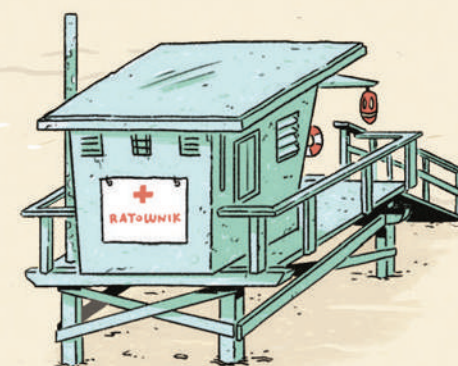
Dobierz 1 piaskowego dolara z puli.

Stały bywalec: znacznik ten pozwala na przemieszczenie 1 osoby (mieszkaniec, turysta, celebryta) o 1 pole.

Stały bywalec i food truck: możesz się nazywać szczęściarzem – stały bywalec dogonił food trucka! W takiej sytuacji możesz dobrać 1 piaskowego dolara oraz przemieścić 1 osobę. Możesz jednak wykorzystać 1 bonus dwukrotnie – dobierając 2 piaskowe dolary albo przemieszczając 2 osoby o 1 pole (lub 1 osobę o 2 pola).

Po wykorzystaniu bonusu, przesun znacznik o 1 pole w prawo.

Jeśli pod wybraną przez siebie kartą znajdowały się oba znaczniki, zamiast przesunąć każdy o 1 pole, przesun food trucka o 2 pola w prawo. Jeśli znacznik food trucka lub stałego bywalca znajdzie się na ostatniej karcie po prawej, a musisz go przesunąć, zatacza koło, pojawia się po lewej stronie i kontynuuje ruch.



Koniec gry

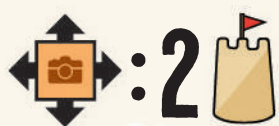
Gdy jeden z graczy dołoży do swojej części miasta 14. kartę, następuje zakończenie rozgrywki. Należy dokończyć rundę, tak aby każdy z graczy miał możliwość zagrać tę samą liczbę tur. Następnie każdy z graczy może wykonać ostatni ruch swoimi znacznikami osób. Każdego turystę i celebrytę można przemieścić o 1 pole, natomiast każdy mieszkaniec może przemieścić się maksymalnie o 3 pola.

Następnie należy podliczyć punkty zwycięstwa.

PUNKTY ZA KARTY

Gracze zdobywają punkty za ikony miejsc i innych symboli na kartach oraz niewykorzystane piaskowe dolary.

SĄSIEDZTWO



Symbol sąsiedztwa składa się z dwóch elementów: ikony miejsca oraz wartości punktowej. Jeśli w sąsiedztwie karty z tym symbolem znajdzie się przynajmniej jedna

karta z przedstawioną ikoną miejsca, otrzymasz tyle punktów, ile przedstawia symbol.

Rozpatrywana karta nie może sama spełnić warunków sąsiedztwa.

W powyższym przykładzie otrzymałbyś 2 punkty, jeśli w sąsiedztwie znajdować się będzie przynajmniej 1 karta z ikoną *miejscówki dla turystów*. Nie otrzymasz więcej punktów, nawet jeśli w sąsiedztwie znajdzie się więcej takich ikon miejsc.



Sąsiedztwo nie jest ograniczone jedynie do ikon miejsc. Niektóre z symboli mają inne wymagania, takie jak piaskowe dolary czy osoby.

Wszystkie te symbole punktują za elementy nadrukowane w obszarze akcji specjalnej kart, a nie fizyczne komponenty, które mogą zostać położone na kartach.

GRUPA



Symbole grupy przedstawiają ikonę miejsca wraz z cyfrą oraz liczbę punktów, które można zdobyć za spełnienie wymagania. Punkty zdobędziesz,

jeśli karta z tym symbolem znajdzie się w grupie zawierającej przynajmniej wymaganą liczbę ikon miejsc.

Grupa nie musi tworzyć linii prostej, ważne jest, żeby karty z odpowiednimi ikonami miejsc tworzyły nieprzerwany ciąg, czyli sąsiadowały ze sobą przynajmniej jednym bokiem.

GRUPA (CIĄG OTWARTY)



Grupa może posiadać zmienne warunki punktowania. Jeśli spełnisz wymagania, otrzymasz punkty zgodnie z liczbą konkretnych ikon miejsc w grupie.

W powyższym przykładzie karta z symbolem grupy zapewni ci punkty, jeśli znajdzie się w grupie kart z przynajmniej 5 ikonami *natury*.

Jeśli w grupie znajdzie się 5 ikon *natury* – otrzymasz 5 punktów, jeśli ikon będzie 7, to 7 punktów itd. Jeśli w grupie znajdą się tylko 4 ikony *natury*, nie otrzymasz punktów, ponieważ nie spełniłeś wymagań.

NIEWYKORZYSTANE PIASKOWE DOLARY



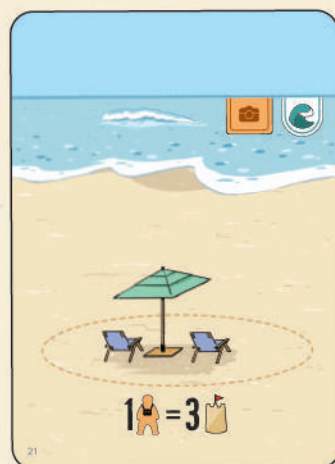
Karty z tym symbolem przyniosą na koniec gry punkty za niewykorzystane piaskowe dolary.

W powyższym przykładzie otrzymałbyś 1 punkt za każdy zestaw składający się z 2 niewykorzystanych piaskowych dolarów. Jeden zestaw może punktować kilkukrotnie, jeśli posiadasz kilka kart z tym symbolem. Na przykład: jeśli posiadasz 4 niewykorzystane piaskowe dolary, 1 kartę z symbolem 2:1 i 1 kartę z symbolem 1:1, wtedy otrzymasz 2 punkty za kartę 2:1 oraz 4 punkty za kartę 1:1 – łącznie 6 punktów.

RÓŻNOŚCI

Santa Monica to tętniące życiem, barwne miejsce. Niektóre karty nie pasują więc do powyższych schematów. W takim przypadku otwórz instrukcję na str. 10, gdzie znajdziesz szczegółowe informacje.

PUNKTY ZA OBSZARY AKTYWNOŚCI



Przy każdym obszarze znajdują się informacje o wymaganej liczbie osób i punktach do zdobycia. Karta zapewni punkty, jeśli na końcu rozgrywki zostanie spełnione jej wymaganie. Obszar nie może pomieścić więcej osób niż zostało to opisane.

W powyższym przykładzie obszar z 1 turystą przyniesie 3 punkty. Jeśli symbol przedstawia wielokolorowy znacznik, wtedy w obszarze może się znaleźć zarówno mieszkaniowiec, turysta, jak i celebryta.



2 karty w grze posiadają symbol „dowolnej liczby osób”.

Aby zdobyć 3 punkty, w tym obszarze musi znaleźć się przynajmniej 1 osoba. Obszar ten może pomieścić dowolną liczbę osób, jednak nie zwiększy to liczby zdobytych punktów.

PUNKTY ZA ŚLADY STÓP



Twoja startowa płytką krajobrazu przedstawia symbole, na których możesz położyć żetony śladów stóp. Na koniec gry otrzymasz tyle punktów, ile pasujących symboli znajdzie się na kartach, na których leżą twoje żetony śladów stóp.

Posiadając taką płytkę startową, jeśli umieścisz żeton śladów stóp na karcie z 2 ikonami *miejscówki dla mieszkańców*, otrzymasz 2 punkty.

PUNKTY ZA ZREALIZOWANE CELE

Płytką celów jest losowana podczas przygotowania rozgrywki, dlatego w trakcie gry będziesz wiedział, jakie cele możesz realizować. Każda płytką celów składa się z 3 części:

1. Bonus za *fale*.
2. Bonus za różnorodność.
3. Karę za osoby, które na koniec gry znajdują się poza obszarami aktywności.

Szczegółowe informacje dotyczące zdobywania punktów za zrealizowane cele znajdziesz na stronie 11.

PODLICZANIE PUNKTÓW

W notesie wpisz zdobyte przez każdego gracza punkty za poszczególne kategorie. Następnie zsumuj punkty każdego gracza. Zwycięża osoba z największą liczbą punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, wygrywa gracz z największą liczbą niewykorzystanych piaskowych dolarów. Jeśli remis jest nadal nierozstrzygnięty, zwycięża osoba z największą grupą ikon miejsc. Jeśli wciąż nie udało się wyłonić zwycięzcy remisu, wygrywa ta osoba, która jako pierwsza napisze “WYGRAŁEM” na piasku.

Opis akcji i symboli na kartach

AKCJE PIASKOWYCH DOLARÓW

ZAPŁAĆ 4:
WEŹ 2 KARTY
Z DOLNEGO RZĘDU.
1 1

Aby wykonać tę akcję, musisz zapłacić 4 piaskowe dolary. Weź 2 karty krajobrazu z dolnego rzędu i umieść je w swojej części miasta. Możesz także przemieścić 1 dowolną osobę o 1 pole.

ZAPŁAĆ 4:
WEŹ 2 KARTY
Z TEJ SAMEJ KOLUMNY.
1 1

Aby wykonać tę akcję, musisz zapłacić 4 piaskowe dolary. Weź 1 kartę krajobrazu z górnego rzędu i 1 kartę z dolnego rzędu (z tej samej kolumny) i umieść obie karty w swojej części miasta. Możesz także przemieścić 1 dowolną osobę o 1 pole.

ZAPŁAĆ 2:
WEŹ DOWOLNĄ
2 1

Aby wykonać tę akcję, musisz zapłacić 2 piaskowe dolary. Weź dowolną kartę krajobrazu, na której jest ikona przynajmniej jednego z następujących miejsc: *miejscówka dla turystów* lub *miejscówka dla mieszkańców*. Następnie możesz przemieścić maksymalnie 2 dowolne osoby, każdą o 1 pole.

ZAPŁAĆ 2:
WEŹ DOWOLNĄ
2 1

Aby wykonać tę akcję, musisz zapłacić 2 piaskowe dolary. Weź dowolną kartę krajobrazu, na której jest ikona przynajmniej jednego z następujących miejsc: *obiekty handlowe*, *natura* lub *rekreacja*. Następnie możesz przemieścić maksymalnie 2 dowolne osoby, każdą o 1 pole.

ZAPŁAĆ 3:
WEŹ KARTĘ
Z GÓRNEGO RZĘDU.
4 1

Aby wykonać tę akcję, musisz zapłacić 3 piaskowe dolary. Weź 1 kartę krajobrazu z górnego rzędu. Następnie możesz przemieścić maksymalnie 4 dowolne osoby, każdą o 1 pole.

ZAPŁAĆ 2:
WEŹ KARTĘ
Z DOLNEGO RZĘDU.
ZAMIEŃ MIEJSCAMI 2 KARTY
W SWOIM MIEŚCIE.
2 1

Aby wykonać tę akcję, musisz zapłacić 2 piaskowe dolary. Weź 1 kartę krajobrazu z dolnego rzędu. Następnie możesz zamienić miejscami 2 karty krajobrazu w swojej części miasta. Na koniec możesz przemieścić 2 dowolne osoby, każdą o 1 pole.

ZAPŁAĆ 2:
WEŹ KARTĘ Z DOLNEGO RZĘDU.
ZAMIEŃ 2 KARTY W SWOIM
MIEŚCIE. USUŃ 0-2
ZE SWOJEGO MIASTA.

Aby wykonać tę akcję, musisz zapłacić 2 piaskowe dolary. Weź 1 kartę krajobrazu z dolnego rzędu. Następnie możesz zamienić miejscami 2 karty krajobrazu w swojej części miasta. Na koniec możesz oddać do puli maksymalnie 2 znaczniki osób ze swojej części miasta.

ZAPŁAĆ 1:
WEŹ KARTĘ
Z DOLNEGO RZĘDU.
3 1

Aby wykonać tę akcję, musisz zapłacić 1 piaskowego dolara. Weź 1 kartę krajobrazu z dolnego rzędu. Następnie możesz przemieścić maksymalnie 3 turystów, każdego o 1 pole.

OBJAŚNIENIA SYMBOLI



Połączone symbole sąsiedztwa oznaczają, że karta musi sąsiadować z 2 lub więcej takimi samymi ikonami miejsc. W przeciwnym wypadku nie otrzymasz za nią punktów.



Ta karta musi spełnić wszystkie 4 wymagania, abyś otrzymał punkty na koniec rozgrywki. Jeśli spełnisz 1-3 wymagań, nie otrzymasz za nią punktów.



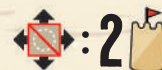
Ten symbol oznacza, że możesz otrzymać punkty za jedną lub obie ikony miejsca. Ta karta da ci 2 punkty, jeśli sąsiaduje z miejscem *natury* i/lub 2 punkty, jeśli sąsiaduje z *miejscówką dla turystów*.



Ten symbol oznacza, że musisz wybrać, który warunek spełniasz. Zdobądź 3 punkty, jeśli karta sąsiaduje z 1 ikoną *fali* albo zdobądź 5 punktów, jeśli karta sąsiaduje z 2 lub więcej ikonami *fali*.



Jeśli ta karta sąsiaduje z dowolną kartą z obszarem aktywności, przynosi 2 punkty. Nieważne, czy w obszarze aktywności znajduje się określona liczba osób, czy nie.



Jeśli ta karta NIE sąsiaduje z kartą z obszarem aktywności, otrzymujesz 2 punkty.



Abyś zdobył punkty, ta karta musi sąsiadować z kartą, której akcja specjalna daje piaskowego dolara.



Ta karta daje ujemne punkty, jeśli sąsiaduje z kartą, której akcja specjalna daje znaczniki osób.



Zdobądź 1 punkt za każde dwie ikony *miejscówki dla turystów* w twojej części miasta.

PRZENIEŚ TUTAJ DO 3

Możesz przemieścić 3 dowolne osoby na to pole, niezależnie od odległości.



Gdy ta karta krajobrazu zostanie dołożona do twojej części miasta, ustanawia 3. zasadę dokładania kart. To koniec twojej plaży – żadna karta krajobrazu nie może być dołożona po lewej stronie tej karty.

PUNKTY ZA ZREALIZOWANE CELE



2 🏠 za każdą ikonę 🌊 w twojej największej grupie 🌊

Znajdź swoją największą grupę ikon miejsca 🌊. Otrzymasz 2 punkty za każdą ikonę 🌊 w tej grupie. Grupa składa się z 1 lub więcej sąsiadujących ikon 🌊. Jeśli masz 2 grupy jednakowej wielkości, zdobywasz punkty tylko za jedną z nich.

2 🏠 za każdą ikonę w twojej największej 🏠

Znajdź największą grupę ikon miejsca, innych niż *fale*, i zdobądź 2 punkty za każdą ikonę. Jeśli 2 lub więcej grup różnych ikon miejsca jest tej samej wielkości, zdobywasz punkty tylko za jedną z nich. Grupa to ciąg sąsiadujących ze sobą ikon tego samego rodzaju. **Nie musisz mieć karty z symbolem 🏠, by zdobyć punkty za największą grupę.**

-4 🏠 dla gracza z największą liczbą 🧑 poza obszarami aktywności,
-2 🏠 dla drugiego pod tym względem gracza

Gracze porównują liczbę swoich znaczników osób poza obszarami aktywności. Gracz, który ma ich najwięcej, traci 4 punkty. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą liczbę osób poza obszarami aktywności, każdy z nich traci 4 punkty, a drugie miejsce nie jest przyznawane.



3 🏠 za każdą oddzielną grupę 🌊

Aby zrealizować ten cel, powinieneś rozproszyć *fale*, umieszczając pomiędzy nimi inne karty krajobrazu. Grupa 🌊 to 1 lub więcej sąsiadujących ze sobą kart z ikoną 🌊.

3 🏠 za każdą grupę składającą się z 3 lub więcej kart

Otrzymujesz 3 punkty za każdą grupę składającą się z 3 lub więcej ikon miejsca, które nie są *falami*. Jeśli

w grupie znajduje się 6 lub więcej takich ikon miejsca, nadal otrzymujesz tylko 3 punkty. Tak jak *fale*, powinieneś rozdzielać ikony miejsc, aby zdobyć więcej punktów. **Nie musisz mieć karty z symbolem 🏠, aby zdobyć punkty za takie grupy.**

-1 🏠 za każdą kartę z 🧑 poza obszarem aktywności

Tracisz 1 punkt za każdą kartę, na której znajduje się 1 lub więcej osób poza obszarem aktywności. Nieważne, ile osób znajduje się na karcie, zawsze jest ona warta -1 punkt.



Zdobądź punkty za grupy 🌊

Grupa 🌊 to 1 lub więcej sąsiadujących ze sobą kart z ikoną 🌊. Policz wszystkie 🌊 w grupie. Każda grupa z 1/2/3/4 ikonami fal warta jest odpowiednio 1/3/6/10 punktów.

1 🏠 za każdą parę kart plaży i bulwaru w największej grupie

Sprawdź, ile jest w twojej części miasta kolumn składających się z pary kart: plaży i bulwaru. Policz również płytkę startową. Za każdą parę w największej grupie takich kart otrzymasz 1 punkt.

1 🏠 za każdy zapełniony obszar aktywności. -1 🏠 za każde 2 🧑 poza obszarem

Obszar uznaje się za zapełniony, jeśli znajduje się w nim określona w wymaganiach liczba osób. Otrzymujesz 1 punkt za każdy zapełniony obszar. Tracisz także 1 punkt za każde 2 osoby poza obszarami aktywności w swojej części miasta. Osoby, które znajdują się w niezapełnionych obszarach aktywności, nie przynoszą punktów minusowych. 2 obszary z "dowolną liczbą osób" uznaje się za zapełnione, jeśli znajduje się w nich przynajmniej 1 osoba.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Jeśli skorzystam z akcji piaskowego dolara, która pozwala mi przemieszczać znaczniki osób (lub jeśli aktywuję stałego bywalca), czy mogę przemieścić osoby, które dołożyłem w tej turze?

Tak. Najpierw musisz dokończyć dokładanie kart i otrzymać wszystkie bonusy, dopiero później możesz przemieszczać osoby. Zgodnie z tą kolejnością, możesz przemieszczać osoby, które dołożyłeś w tej samej turze.

W którym miejscu należy dołożyć celebrytę na początku rozgrywki?

Celebryta rozpoczyna rozgrywkę na bulwarze na twojej startowej płytce krajobrazu.

Na mojej startowej płytce krajobrazu znajduje się informacja, że zdobywam punkty za żetony śladów stóp na kartach z ikoną rekreacji i natury.

Czy jeśli mój celebryta odwiedzi miejsce, w którym znajdują się obie ikony, to zdobędę 2 punkty?

Tak! Zdobędziesz po 1 punkcie za każdą ikonę, która pasuje.

Twórcy

Autor gry: Josh Wood

Ilustracje: Jeremy Nguyen, Josh Wood

Kierownik projektu: Nicolas Bongiu

Opracowanie mechaniki: Scot Eaton, John Goodenough

Dyrektor artystyczny: Josh Wood

Opracowanie graficzne: Brigitte Indelicato

Testerzy:

Neil Baumgartner, Dane Bjorkman, Nancy Bjorkman, John Borders, Chris Buskirk, Matt Champagne, Andre Chautard, Timothy Daggett, Kristina Eaton, Al Gonzalez, AJ Harris, Brian Henk, Mara Kenyon, Neil Kimball, Jon Perry, Rich Pizann, Taylor Shuss, John Till, Andrew Voigt, Dustin Winebrenner, Ethan York, Gerrod Garcia, Jayson Jewett, Michael Jaslrut, Hideaki Asto, Ivan Coronado, Francisco Aguayo, Jay Vales, Jesse Mark, Jaye R, Seany G., Matt Bahntge, Ta-Te Wu, Samir Shah, Robert Neff, Dustin Dobson



Josh Wood jest autorem *Najlepszej gry o kotach* oraz deweloperem w AEG, gdzie pracował przy takich tytułach jak *Ecos: First Continent* i *Tiny Towns*. Mieszka w Los Angeles. Uwielbia projektowanie nowych gier i poznawanie ludzi na konwentach i festiwalach gier planszowych.

“Chciałbym podziękować mojej rodzinie i przyjaciołom, a także mojej dziewczynie, Kathleen Scott. Składałem również podziękowania wszystkim fanom *Najlepszej gry o kotach* i wszystkim wspianym ludziom, których poznałem dzięki planszówkom. Dziękuję tym, którzy tak jak John Zinser, John Clair, Daryl Andrews i Andre Chautard wierzyli w sukces tej gry.

Santa Monica nie wyglądałaby tak samo bez mojego przyjaciela Jeremiego Nguyena, który stworzył wspaniałe ilustracje do wszystkich zwariowanych nazw sklepów i miejsc. Dziękuję za świetną zabawę przy ich wymyślaniu!



© 2020 Alderac Entertainment Group.
Santa Monica i wszystkie powiązane nazwy
to zastrzeżone znaki towarowe Alderac
Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village
Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA.

Edycja polska

Wydawca: Marek Baranowski

Tłumaczenie: Arek Maj

Opracowanie graficzne i skład: Sławomir Bejda



© 2021 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
tel. 22 826 08 82, 22 828 98 08
www.foxgames.pl

