

METROPOLIA



INSTRUKCJA

Gra dla 2-4 graczy w wieku 8-108 lat

Reguły gry do dodatku **METROPOLIA PLUS** znajdują się na końcu instrukcji.

WSTĘP

Gracze wcielają się w role burmistrzów rozbudowujących swoje miasta. Miasto każdego z graczy składa się z dwóch nieruchomości (farmy i piekarni) oraz czterech placów budowy, na których mają powstać nieruchomości specjalne. Aby zdobyć fundusze na ich budowę, każdy burmistrz musi inwestować w szereg mniejszych nieruchomości dostarczających pieniądze. Wygra gracz, któremu jako pierwszemu uda się wybudować **4 nieruchomości specjalne**.

ELEMENTY GRY

108 kart

• 24 karty startowe:



po 2 **nieruchomości**
dla każdego gracza: *farma i piekarnia*

po 4 **nieruchomości specjalne** dla każdego gracza:
dworzec kolejowy, centrum handlowe, park rozrywki, wieża radiowa

• 84 pozostałe karty:



nieruchomości **zielone**
(5 rodzajów po 6 kart)

nieruchomości **niebieskie**
(5 rodzajów po 6 kart)

nieruchomości **fioletowe**
(3 rodzaje po 4 karty)

nieruchomości **czerwone**
(2 rodzaje po 6 kart)

60 monet o nominałach 1, 5 i 10

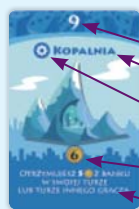


2 kostki



Informacje na kartach

Nieruchomości



Wynik na kostce potrzebny do aktywowania karty

Nazwa karty

Rodzaj karty

Koszt budowy

Działanie karty

Nieruchomości specjalne



Nazwa karty

Rodzaj karty

Koszt budowy

Działanie karty

CEL GRY

Celem gry jest wybudowanie **czterech nieruchomości specjalnych**. Wygra gracz, który wybuduje je w swoim mieście jako pierwszy.

PRZYGOTOWANIE GRY

A Każdy gracz dostaje **2 nieruchomości** (*farmę i piekarnię*) i kładzie je odkryte przed sobą.

B Każdy gracz dostaje **4 nieruchomości specjalne** (*dworzec, centrum handlowe, wieża radiowa, park rozrywki*) i kładzie je stroną „w budowie” przed sobą.

C Pozostałe karty nieruchomości należy pogrupować **według nazw** i rozłożyć na stole, tak aby nieruchomości w tym samym kolorze leżały obok siebie. Karty muszą być widoczne dla wszystkich graczy.

D Każdy gracz otrzymuje **monety o wartości 3**.

E Pozostałe monety tworzą **bank**.

Niewykorzystane karty należy odłożyć do pudełka.



C



E

Gracz 3



A



A

D

Gracz 1



B

B

Gracz 2



B

D

A



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio była na budowie (lub najmłodszy gracz).

Tura gracza wygląda następująco:

- Gracz **rzuci jedną kostką***.
- **Wszyscy gracze** sprawdzają, czy posiadają w swoich miastach budynki o takiej samej wartości jak wynik na kostce. Gracze posiadający takie budynki mogą skorzystać z działania opisanego na karcie (pobierają odpowiednią kwotę pieniędzy z banku lub od innych graczy).
- Na koniec swojej tury gracz może zbudować w swoim mieście **jedną** nieruchomość (zwykłą lub specjalną).

* **Uwaga!** Gracz, który posiada w swoim mieście **stadion**, może (ale nie musi!) rzucać **dwoma** kostkami! W takim wypadku gracze mogą korzystać z działań kart, których numery odpowiadają **sumie na kostkach**.



Po zakończeniu swojej tury gracz przekazuje kostki graczo-
wi siedzącemu po jego lewej stronie. Rozpoczyna się tura
kolejnego gracza.

PRZYCHÓD

Przychód gracza zależy od wyniku na kostce/kostkach oraz
od posiadanych przez niego nieruchomości. Nieruchomości
można podzielić na 4 grupy:

- **Karty zielone**
Gracz otrzymuje przychód **z banku w swojej turze**.
- **Karty niebieskie**
Gracz otrzymuje przychód **z banku w każdej turze** (niezależnie, czy jest to tura tego gracza, czy któregoś z przeciwników).
- **Karty fioletowe**
Gracz otrzymuje przychód **od wszystkich graczy w swojej turze**.

• Karty czerwone

Gracz otrzymuje przychód **od gracza, który rzucił kostką**.
Nie ma limitu pieniędzy posiadanych przez graczy.

PŁATNOŚCI POMIĘDZY GRACZAMI

Jeśli w trakcie jednej tury gracz musi pobrać przychód
i zapłacić innemu graczowi, w pierwszej kolejności dokonu-
je płatności, a dopiero później pobiera przychód.

Jeśli gracz nie posiada odpowiedniej sumy, płaci tyle, ile
może, reszta płatności zostaje umorzona.

Przykład: Bartek wyrzucił na kostce **3**. Kasia ma w swoim
mieście **kawiarnię**, więc Bartek musi jej zapłacić **1** 🟡. Bar-
tek niestety nie ma pieniędzy, dlatego Kasia nie otrzymuje
przychodów z kawiarni. Następnie Bartek pobiera z **banku**
2 🟡, ponieważ posiada w mieście **dwie piekarnie**.

Gdy dochodzi do więcej niż jednej płatności, rozpatruje się
je w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Przykład: Bartek wyrzucił na kostce **3**. Kasia posiada **3** ka-
wiarnie, a Michał **2** kawiarnie. Bartek ma tylko **3** 🟡, płaci więc
Michałowi **2** 🟡, a Kasi tylko **1** 🟡 (pozostałe **2** zostają umorzone).



BUDOWANIE NIERUCHOMOŚCI



Na koniec swojej tury gracz może zbu-
dować **jedną nieruchomość** (zwy-
kłą lub specjalną). Robi to, płacąc do
banku kwotę pokazaną pod ilustracją
karty. Następnie kładzie kupioną kartę
przed sobą.

- W swoim mieście **nie można** posiadać dwóch takich samych **fioletowych** kart. Pozostałe nieruchomości mogą się powtarzać.
- Nie można budować nieruchomości, które zostały wyprzedane (ich karty nie są dostępne).
- Gdy zostanie wybudowana **nieruchomość specjalna**, odwróć ją awersem do góry. Od tej pory możesz korzystać z działania opisanego na karcie.

KONIEC GRY

Gracz, który wybuduje **4 nieruchomości specjalne** jako pierwszy, zostaje zwycięzcą.

METROPOLIA PLUS – dodatek do gry

DODATKOWE KARTY

Uwaga! Karty z dodatku oznaczono napisem **PLUS** na rewersie.

68 kart

- 12 kart startowych:



po 1 **nieruchomości**
dla każdego gracza: *ratusz*



po 2 **nieruchomości specjalne**
dla każdego gracza: *port i lotnisko*



- 64 pozostałe karty:



nieruchomości **zielone**
(2 rodzaje po 6 kart)



nieruchomości **niebieskie**
(3 rodzaje po 6 kart)



nieruchomości **fioletowe**
(2 rodzaje po 4 karty)



nieruchomości **czerwone**
(3 rodzaje po 6 kart)

PRZYGOTOWANIE GRY

A Każdy gracz dostaje **1 dodatkową kartę nieruchomości** (*ratusz*) i kładzie ją odkrytą przed sobą razem z kartami startowymi z podstawowej wersji gry.

B Każdy gracz dostaje **2 dodatkowe karty nieruchomości specjalnych** (*port i lotnisko*) i kładzie je stroną „w budowie” przed sobą razem z kartami startowymi z podstawowej wersji gry.

C Wszystkie pozostałe karty nieruchomości należy dokładnie potasować i utworzyć z nich stos z boku stołu.

D Ze stosu kart należy pojedynczo wykladać kolejne karty i umieszczać na środku stołu awersem ku górze. Karty

wykladać należy do momentu, aż dostępnych będzie **10 nieruchomości o różnych nazwach**. Jeżeli wyciągnięta karta powtarza się, dokłada się ją do pozostałych kart o tej samej nazwie.

Odnawianie zasobów kart

- W każdym momencie gry musi być dostępnych **10 nieruchomości o różnych nazwach**. Jeżeli w trakcie gry będzie widoczne **9 nieruchomości**, należy uzupełnić je, dokładając nowe karty ze stosu.
- Jeżeli wyciągnięta karta powtarza się, dokłada się ją do pozostałych kart o tej samej nazwie.
- Jeśli stos kart skończył się, nie dokłada się już nowych kart.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami podstawowej wersji, z tą różnicą, że aby wygrać, należy zbudować **6 nieruchomości specjalnych**.

Może dojść do sytuacji, w której działanie **czerwonych** nieruchomości koliduje z działaniem innych nieruchomości. Należy wtedy skorzystać z następującej kolejności przeprowadzania działań kart: najpierw karty **czerwone**, następnie **zielone** i **niebieskie**, a na końcu **fioletowe**.

Szczegółowe wyjaśnienie działania niektórych kart



Ratusz

Gracz rozpoczyna grę z tą kartą oraz z dwiema kartami startowymi z podstawowej wersji gry (*farma, piekarnia*).

Ratusz pozwala graczowi otrzymać 1 na początku swojej tury.



Port

Jeśli na kostkach wypadnie **10 lub więcej**, gracz może (ale nie musi!) do wyniku na kostkach dodać **2**.



Lotnisko

Gracz otrzymuje **10** , jeśli w swojej turze nie wybuduje żadnej nieruchomości. Dotyczy to także dodatkowych tur uzyskanych dzięki *parkowi rozrywki*.



Urząd skarbowy

Gracz otrzymuje pieniądze zaokrąglone w dół.

Przykład: Jeśli płatcy posiada **21** 🟡, płaci graczowi z urzędem skarbowym **10** 🟡, zachowując dla siebie **11** 🟡.



Kwiaciarnia

Posiadając kartę *centrum handlowe*, gracz za każde *pole kwiatów* otrzymuje 2 🍵.



Kuter rybacki „Łowca tuńczyka”

Rzut kostką wykonywany na potrzeby tej karty nie może być modyfikowany ani nie wpływa na grę – nie pobiera się przychodów z nieruchomości.

Kostką rzuca się tylko raz, niezależnie od tego, ile kart się posiada.



FOXGAMES

Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o. o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2014 Grupa Wydawnicza Foksal

Wydawca: Jarosław Basałyga
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak
Korekta: Katarzyna Suszał
Koordynacja produkcji: Krystyna Michałak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



/FOXGAMESpl

Autor: Masao Suganuma
Ilustracje: Noboru Hotta



Grounding Inc.

© 2014 Grounding Inc.

ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!

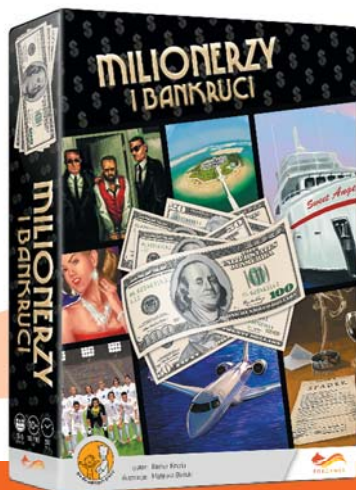
ZAGRAJ Z NAMI!



Nasza cywilizacja stoi na krawędzi zagłady. Miasta atakowane są przez ogromne pająki, a niebo pełne jest zmutowanych orłów. Zadaniem graczy jest zgromadzenie w swoich miastach pięciu superbohaterów. Tylko oni mogą ocalić świat.



autorzy: Michael, Matthew i Joshua Laird
ilustracje: Zofia Burkowska



Zdobywca nagrody **Najlepsza gra karciana** magazynu *Fairplay*! Masz do dyspozycji miliony dolarów! Na co je wydasz? Pełna emocji gra licytacyjna, podczas której gracze-milionerzy rywalizują o najcenniejsze dobra luksusowe. Aby wygrać, muszą rozsądnie inwestować swoje miliony oraz unikać złodziei i problemów podatkowych.



autor: Reiner Knizia
ilustracje: Mateusz Bielski

