

# 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 (pola 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: *pole* i *piekarnia*

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

• 84 pozostałe karty:



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** (*pole 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.



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

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

Tura gracza wygląda następująco:

- Gracz **rzuca 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 **dworzec kolejowy**, 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 graczy 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 rzucał 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 dokonuje 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** 🟡. Bartek 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** kawiarnie, 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 zbudować **jedną nieruchomość** (zwykłą 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*



- 56 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 (z wersji podstawowej oraz dodatku) 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

Rozgrzywka 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 (*pole, piekarnia*).

Ratusz pozwala graczowi otrzymać **1** za 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 płatący posiada **21**, płaci graczowi z urzędem skarbowym **10**, zachowując dla siebie **11**.



#### Kwaciarnia

Na dochód z *kwaciarni* wpływa karta *centrum handlowe*. Gracz, który posiada *centrum handlowe* otrzymuje po **2** za każde *pole kwiatów*, które posiada.



#### Kuter rybacki „Łowca tuńczyka”

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

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



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

Wydawca: Jarosław Basatyga  
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak  
Korekta: Katarzyna Susfał  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



Autor: Masao Suganuma  
Ilustracje: Noboru Hotta



© 2014 Grounding Inc.

ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!

ZAGRAJ Z NAMI!

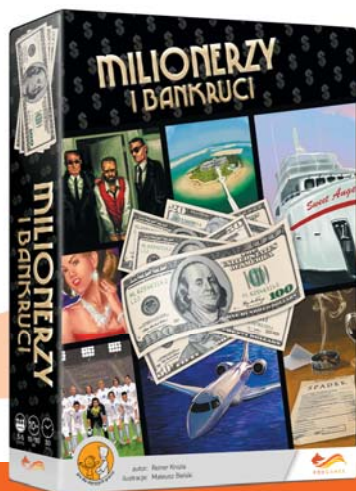
ZAGRAJ Z NAMI!



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

