



Miasta marzeń

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



Autorzy: Phil Walker-Harding, Steve Finn
Ilustracje: Jorge Tabanera

f /NaszaKsiegarnia

o nasza_ksiegarnia_gry

ELEMENTY GRY



32 fragmenty dzielnic
(kolorowy rewers)



4 startowe fragmenty dzielnic
(czarno-biały rewers)



48 atrakcji



gwiazdka
(znacznik pierwszego gracza)



8 miast
(4 dwustronne płytki)



woreczek



4 karty pomocy



100 budynków
(po 25 w 4 kolorach)



32 robotników
(po 8 w 4 kolorach)



12 znaczników celów
(po 3 w 4 kolorach)



4 znaczniki punktów



32 karty celów

Cyfra w kółku informuje graczy o liczbie takich kart w talii.

plansza



Plansza podzielona jest na **4 strefy**:

strefa **celów**

strefa **dzielnic**

strefa **atrakcji**

strefa **budynków**

CEL GRY

Rada miasta ogłosiła konkurs na projekt nowej dzielnicy. Każdy gracz stara się zaprojektować dzielnicę spełniającą oczekiwania rady miasta:

- projekty muszą uwzględniać 3 rodzaje terenów: **działki budowlane, parki** oraz **jeziora**,
- na działkach budowlanych można stawiać **budynki mające od 1 do 4 pięter**,

- w parkach i na jeziorach należy zapewnić **różnorodne atrakcje**,
- dzielnica musi składać się z 9 fragmentów tworzących **kwadrat 3 × 3**.

Podczas rozgrywki pojawiają się będą **karty celów**, za które gracze mogą zdobyć punkty. Na koniec gry gracze zostaną dodatkowo nagrodzeni za spełnienie **3 wymagań rady miasta**. Wygra osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 **Planszę** połóżcie na środku stołu.
- 2 Każdy gracz bierze zestaw elementów w wybranym kolorze: **4 robotników**, **3 znaczniki celów**, **znacznik punktów** i **kartę pomocy**. Jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, pozostałe zestawy odłóżcie do pudełka.

- 3 Wybierzcie **1 z 8 miast** i połóżcie je w górnej części **planszy**. Do pierwszych rozgrywek proponujemy *Nowy Jork* lub *Rio de Janeiro*. Pozostałe miasta odłóżcie do pudełka.

- 4 **Karty celów** potasujcie i połóżcie (obrazkiem do dołu) w stosie na planszy. Stos ten nazywać będziemy **stosem celów**.

- 5 **Fragmety dzielnic** wymieszajcie i stwórzcie 2 w miarę równe stosy (fragmety leżą obrazkiem do dołu).

- Jeden z nich połóżcie na planszy. Stos ten nazywać będziemy **stosem dzielnic**.

- Drugi stos połóżcie obok planszy.

- 6 **Atrakcje** wymieszajcie i stwórzcie 4 w miarę równe stosy (atrakcje leżą obrazkiem do dołu).

- Jeden z nich połóżcie na planszy. Stos ten nazywać będziemy **stosem atrakcji**.

- Pozostałe stosy połóżcie obok planszy.

- 7 **Budynki** wrzućcie do woreczka.

- 8 Gracz, który odwiedził najwięcej z 8 miast występujących w grze, bierze **gwiazdkę** i kładzie ją przed sobą.

- 9 **4 startowe fragmenty dzielnicy** połóżcie na stole (obrazkami do góry) i wybierzcie po 1. Jako pierwszy wybiera gracz siedzący z prawej strony gracza z gwiazdką. Następnie kolejni gracze w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Jako ostatni fragment dzielnicy weźmie więc gracz z gwiazdką. Każdy gracz kładzie wybrany fragment przed sobą.

Jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, pozostałe startowe fragmenty odłóżcie do pudełka.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Każdy gracz rozpoczyna grę ze **startowym fragmentem dzielnicy** leżącym przed nim (wybrany podczas przygotowania gry). Jest to początek dzielnicy projektowanej przez gracza.

Gra trwa 8 rund. W każdej rundzie gracze wysyłają swoich **4 robotników** na planszę. Zdobywają tam elementy pozwalające rozwijać ich dzielnice. Na koniec gry każda dzielnica składać się będzie z **9 fragmentów dzielnicy** tworzących **kwadrat 3 × 3**.

Każda runda składa się z 2 etapów:

ETAP 1. DOŁOŻENIE ELEMENTÓW NA PLANSZĘ ETAP 2. PROJEKTOWANIE DZIELNICY

ETAP 1. DOŁOŻENIE ELEMENTÓW NA PLANSZĘ

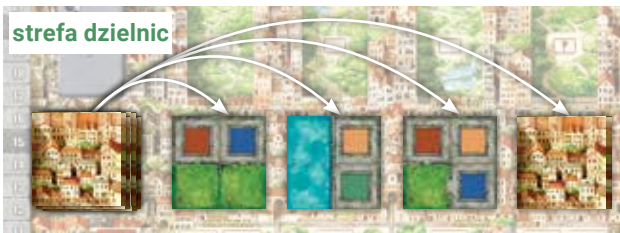
Na początku każdej rundy połóżcie odpowiednie elementy w 4 strefach planszy:

- **W strefie celów** są 4 pola na karty. Na każdym z nich połóżcie po 1 karcie z góry **stosu celów**:
 - na 3 pierwszych polach karty leżą **obrazkiem do góry**,
 - na ostatnim polu karta leży **obrazkiem do dołu**.



- **W strefie dzielnic** są 4 pola na fragmenty dzielnic. Na każdym z nich połóżcie po 1 fragmencie z góry **stosu dzielnic**:
 - na 3 pierwszych polach fragmenty dzielnic leżą **obrazkiem do góry**,
 - na ostatnim polu fragment dzielnic leży **obrazkiem do dołu**.

Jeśli stos na planszy wyczerpie się, na jego miejsce połóżcie drugi stos dzielnic (leżący obok planszy).

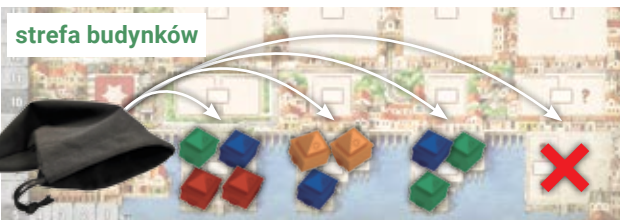


- **W strefie atrakcji** są 4 pola na atrakcje. Na każdym z nich połóżcie odpowiednią liczbę płytek z góry **stosu atrakcji**:
 - na pierwszym polu połóżcie **2 atrakcje obrazkiem do góry**,
 - na 2 kolejnych polach połóżcie **po 1 atrakcji obrazkiem do góry**,
 - na ostatnim polu połóżcie **2 atrakcje: 1 obrazkiem do góry i 1 obrazkiem do dołu**.

Jeśli stos na planszy wyczerpie się, skorzystajcie z pozostałych stosów atrakcji (leżących obok planszy).



- **W strefie budynków** są 4 pola na budynki. Połóżcie na nich odpowiednią liczbę budynków wylosowanych z woreczka:
 - na pierwszym polu połóżcie **4 budynki**,
 - na 2 kolejnych polach połóżcie **po 3 budynki**,
 - ostatnie pole pozostaje **puste**.



ETAP 2. PROJEKTOWANIE DZIELNICY

Gracz z gwiazdką w swojej turze wykonuje poniższe 3 działania. Po nim wykonują je kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

• Wysłanie robotnika na planszę

Gracz kładzie **jednego swojego robotnika** na dowolne pole w dowolnej strefie planszy zgodnie z poniższymi zasadami:

- każdego ze swoich 4 robotników gracz musi wysłać do innej strefy na planszy,
- na 1 polu może stać tylko 1 robotnik,
- robotnicy pozostają na planszy do końca rundy (runda zakończy się, gdy wszyscy robotnicy będą na planszy – wtedy wrócą do graczy).

• Wzięcie elementu z planszy

Gracz bierze to, co znajduje się na polu, na które wysłał robotnika:

- **fragmenty dzielnicy, atrakcje i budynki** gracz dokłada do swojej dzielnicy zgodnie z zasadami opisanymi obok (patrz: ZASADY PROJEKTOWANIA DZIELNICY),
- **karty celów** gracz kładzie obok swojej dzielnicy.

Przykład: Gracz wysłał robotnika po fragment dzielnicy. Zabiera ten fragment i dokłada do swojej dzielnicy, a robotnika stawia na jego miejscu.



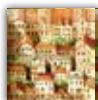
Uwaga! Niektóre elementy leżą na planszy obrazkiem do dołu. Nie można ich podglądać przed wysłaniem robotnika na ich pole.

• Sprawdzenie 3 wymagań rady miasta

Gracz sprawdza, czy jego dzielnica spełnia któreś z 3 wymagań rady miasta (patrz: *MIASTO*).



ZASADY PROJEKTOWANIA DZIELNICY



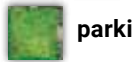
FRAGMENTY DZIELNIC

Za ich pomocą rozbudowujecie swoje dzielnice.

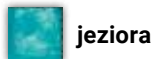
- Każda dzielnica na koniec gry składać się będzie z **9 fragmentów**. Układacie je w taki sposób, aby stworzyły **kwadrat 3 x 3**.
- Grę rozpoczynacie ze **startowym fragmentem dzielnicy** leżącym przed wami. Kolejne fragmenty muszą być dokładane w taki sposób, aby **sąsiedowały całymi bokami** przynajmniej z 1 fragmentem leżącym już w dzielnicy.
- Wraz z dokładaniem kolejnych fragmentów dzielnica może się rozrastać w dowolnych kierunkach, jednak na koniec gry musi składać się z fragmentów tworzących **3 kolumny i 3 rzędy**.
- Dokładany fragment **można dowolnie obracać**.
- Fragment, leżący już w dzielnicy, **nie może być obracany, ani przeniesiony w inne miejsce**.
- Na fragmentach dzielnic są 3 rodzaje pól:



działki budowlane (w 4 kolorach)



parki

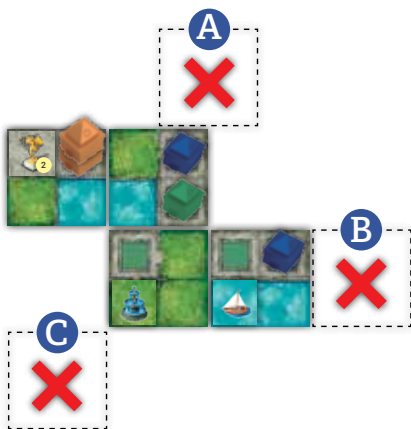


jeziora

Każde z tych pól może sąsiadować z dowolnym rodzajem pola.

Przykład:

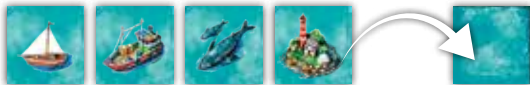
- A** Tego fragmentu **nie można** dołożyć w ten sposób, ponieważ fragmenty muszą ze sobą sąsiadować całymi bokami.
- B** Tego fragmentu **nie można** dołożyć w ten sposób, ponieważ fragmenty muszą stworzyć kwadrat 3 x 3.
- C** Tego fragmentu **nie można** dołożyć w ten sposób, ponieważ nie sąsiaduje bokiem z przynajmniej 1 fragmentem leżącym już w dzielnicy.



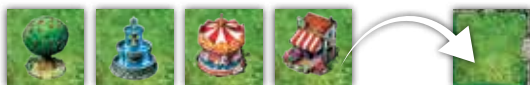
ATRAKCJE

Za ich pomocą zwiększacie liczbę atrakcji w dzielnicy.

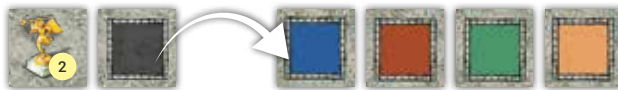
- Niebieskie** atrakcje można kłaść (obrazkiem do góry) tylko na **jeziorach**.



- Zielone** atrakcje można kłaść (obrazkiem do góry) tylko na **parkach**.



- Szare atrakcje można kłaść (obrazkiem do góry) tylko na działkach budowlanych, **na których nie ma budynków**.



- Na 1 polu dzielnicy można położyć tylko 1 atrakcję.
- Jeśli gracz nie chce lub nie może położyć atrakcji w swojej dzielnicy, odkłada ją do pudełka.

BUDYNKI

Pozwalają zdobyć punkty za spełnienie warunków z kart celów i 3 wymagań rady miasta.

- Budynek można położyć **na działce budowlanej w tym samym kolorze** (np. **czerwony budynek** można położyć na **czerwonej działce budowlanej**).
- Budynek można położyć też **na górze innego budynku w tym samym kolorze** (np. **czerwony budynek** można położyć na innym **czerwonym budynku**).
- Na 1 działce budowlanej może stać tylko 1 budynek. Może on składać się **maksymalnie z 4 pięter**.



- Jeśli gracz wysłał robotnika na **ostatnie pole w strefie budynków**, **losuje z worciska 2 budynki** i dokłada je do swojej dzielnicy (zgodnie z **ZASADAMI PROJEKTOWANIA DZIELNICY**).



- Na atrakcji z czarną działką budowlaną można położyć budynek w dowolnym kolorze. Kolejne piętra tego budynku muszą być w tym samym kolorze.



- Jeśli gracz nie chce lub nie może położyć budynku w swojej dzielnicy, odkłada go do pudełka.

MIASTO



Na koniec swojej tury gracz sprawdza, czy jego dzielnica spełnia któreś z 3 wymagań rady miasta. Im szybciej dzielnica spełni te wymagania, tym więcej punktów gracz zdobędzie.

- **Jeśli dzielnica spełnia lub przekracza któreś z wymagań rady miasta**, gracz kładzie swój znacznik celu na wolne pole z najwyższą wartością punktów za to wymaganie.



W swojej turze gracz może spełnić więcej niż 1 wymaganie. Jednak **każdy z 3 znaczników celów może położyć na polu dotyczącym innego wymagania** (nie może więc zdobyć punktów za któreś wymaganie więcej niż raz).

Uwaga! Jeśli dzielnica zrealizuje któreś wymaganie rady miasta, a w dalszej części gry przestanie je spełniać, gracz nie traci punktów za nie (nie zdejmuje znacznika celu z planszy).

Uwaga! Sprawdzając, czy działka spełniła wymagania rady miasta, atrakcja z **czarną działką budowlaną** traktowana jest jako działka budowlana w dowolnym kolorze.



- **Jeśli dzielnica nie spełnia żadnego z wymagań rady miasta**, nic się nie dzieje.

Tura gracza się kończy i swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się po etapie 2. Gracze nie mają już robotników, wysłali ich na planszę. Gracz, którego robotnik stoi **na polu z gwiazdką** (lub najbliższej tego pola), **bierze gwiazdkę** i zostaje pierwszym graczem na kolejną rundę.

Wszyscy robotnicy wracają do graczy. Jeśli na planszy zostały jakieś elementy (karty celów, fragmenty dzielnic, atrakcje, budynki), odłóżcie je do pudełka.



KONIEC GRY

Gra kończy się po 8. rundzie. Dzielnica każdego gracza składa się z **9 fragmentów dzielnic** tworzących kwadrat **3 x 3**.

Wykonujecie poniższe działania:

- Kładziecie swoje znaczniki punktów obok początku toru punktów.
- Zdobyte punkty liczycie zgodnie z zasadami opisanymi na następnym stronie i zaznaczacie je na torze punktów.



2

Uwaga! Żółte kropki z cyfrą występujące na różnych elementach gry oznaczają punkty, które można zdobyć.

PUNKTY ZA 3 WYMAGANIA RADY MIASTA

Sumujecie wartości, na których leżą wasze znaczniki celów.



Uwaga! Jeśli wymaganie rady miasta mówi o tym, że jakieś elementy muszą ze sobą **sąsiedować**, oznacza to, że muszą **stykać się bokami**, nie narożnikami.

PUNKTY ZA POMNIKI

Każdy pomnik = 2 punkty.



PUNKTY ZA KARTY CELÓW

Za zrealizowane cele zdobywacie liczbę punktów podaną na karcie.



Można mieć więcej niż 1 taką samą kartę celu. Punkty zdobędziecie za każdą z nich.

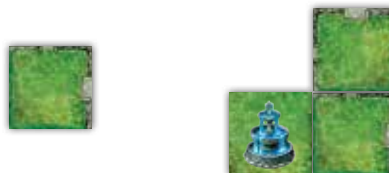
Uwaga! Karty celów uważane są za zrealizowane, jeśli dzielnica dokładnie spełniła podane na nich wymagania (nie może ich przekroczyć!).

PUNKTY ZA ATRAKCJE W PARKACH I NA JEZIORACH

Każdy **park** i każde **jezioro** rozpatrujecie osobno. Im więcej **różnych atrakcji** zaprojektowaliście na każdym z nich, tym więcej punktów zdobędziecie:

Liczba różnych atrakcji	1	2	3	4
Punkty	1	3	6	10

Uwaga! **Parki** i **jeziora** mogą mieć różną wielkość. 1 zielone pole to mały park, kilka zielonych pól połączonych ze sobą bokami tworzy większy park. Im większy park, tym więcej atrakcji można na nim zaprojektować (i zdobyć więcej punktów). Podobnie jest z jeziorami.



Uwaga! W grze są **4 rodzaje atrakcji**, za każdy **park** i za każde **jezioro** możecie zdobyć **maksymalnie 10 punktów** – za zestaw 4 różnych atrakcji. **Powtarzające się atrakcje nie dadzą dodatkowych punktów.**

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą punktów za wymagania rady miasta. Jeśli gracze wciąż remisują, dzielą się zwycięstwem.

WARIANT DLA 2 GRACZY

Rozgrywka dwuosobowa przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry, z wyjątkiem poniższych zmian.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Każdy gracz bierze zestaw elementów w wybranym kolorze: **8 robotników**, **3 znaczniki celów**, **znacznik punktów** i **kartę pomocy**.
- Wybierzcie **1 z 8 miast** i połóżcie je w górnej części **plan-szy**. **Srodkowe pole** każdego wymagania rady miasta **nie bierze udziału w grze** (aby o tym pamiętać, połóżcie na nie znaczniki celów w niewybranym kolorze).

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa 4 rundy. Gracze na zmianę wysyłają po 1 robotniku. Do dyspozycji mają po **8 robotników**, **na każdej strefie plan-szy umieszczają więc po 2 robotników.**

Jeśli chcecie wydłużyć rozgrywkę, rozegrajcie 7 rund i zaprojektujcie dzielnice składające się z **15 fragmentów dzielnic** tworzących **prostokąt 3 × 5 lub 5 × 3.**

PRZYKŁAD KOŃCOWEGO LICZENIA PUNKTÓW

Gracz mający **czerwone** znaczniki punktów, sprawdza swój wynik:

PUNKTY ZA 3 WYMAGANIA RADY MIASTA = 10 pkt (suma wartości **czerwonych** znaczników).

PUNKTY ZA POMNIKI = 2 pkt (1 pomnik = 2 pkt).

PUNKTY ZA KARTY CELÓW = 38 pkt (2 x MUZEA = 2 x 8 pkt, BUDYNKI DWUPIĘTROWE = 3 pkt, SZKOŁY = 3 pkt, OBIEKTY SPORTOWE = 6 pkt, KAMIENICE = 4 pkt, DOMY TOWAROWE = 4 pkt, ZALEW = 2 pkt).

PUNKTY ZA ATRAKCJE W PARKACH I NA JEZIORACH:

- parki = **3 pkt** (park z 2 różnymi atrakcjami = 3 pkt, w pozostałych 4 parkach nie ma atrakcji = 0 pkt),
- jeziora = **7 pkt** (jezioro z 3 różnymi atrakcjami = 6 pkt, jezioro z 1 atrakcją = 1 pkt, trzecie jezioro nie ma atrakcji = 0 pkt).

Gracz zdobył w sumie **60 punktów**.



gry.nk.com.pl • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [ig nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl
© 2024 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji:
Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
DTP: Paweł Nowicki, Cezary Szulc

Redakcja:
Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Patrycja Jaworska,
Magdalena Małachowska
Korekta: Ewa Graniak-Wosinek



© 2024 Devir
Contentos S.L.