

UpTown



Wasze nowe miasto wspaniale się rozwija. Budynek pną się w górę, a ulice stają się coraz bardziej zaludnione i gwarne.

Jako przedstawiciele największych deweloperów w mieście bierzecie udział w niecodziennej rywalizacji. Kto z Was zaprojektuje najlepszą, najbardziej prestiżową ulicę, otrzyma kontrakt na wybudowanie całego przedmieścia.

Zagrywajcie karty projektów, stawiajcie domy, biurowce i centra usługowe. Zasady gry pozwolą na sprytnie podkupywanie planów i zagrywanie kart na budynki rywali. Przekonajcie się, czy sąsiedzi będą Waszymi sojusznikami czy przeciwnikami. Pamiętajcie, aby pilnować budżetu, a wybudowane ulice wkrótce przyniosą Wam niezłe zyski!

Zawartość opakowania

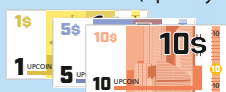
4 plansze ulicy



28 kart darmowych projektów komunalnych (z zielonym paskiem)



96 banknotów (upcoiny \$)



84 karty projektów (z niebieskim paskiem)



notes punktacji

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

instrukcja



Karta projektu



Przygotowanie do gry



- A** Karty projektów komunalnych oddzielcie od pozostałych kart i utwórzcie z nich **wspólny stos** na środku stołu. Te karty są darmowe.
- B** Pozostałe karty projektów potasujcie i rozdajcie po równo każdemu z graczy. Otrzymane karty ułóżcie przed sobą – stworzą **talie gracza**. Nie podglądajcie ich.
- C** Wylosujcie plansze ulicy. Kto otrzyma planszę z symbolem **I**, rozpoczyna grę.
- D** Każdy z Was otrzymuje 10 upcoinów **\$** w dowolnych nominałach. Utworzą one **portfel gracza**.
- E** Pozostałe banknoty podzielcie według nominałów i połóżcie tak, aby każdy miał do nich wygodny dostęp. Utworzą one **bank**.
- Jesteście gotowi do gry!

Szczegółowe zasady gry

Rozgrywka

Grę rozpoczyna posiadacz planszy ulicy z symbolem **I**, czyli **pierwszy gracz**. Dalsza kolejność następuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tura gracza składa się z dwóch następujących po sobie akcji:

I akcja:

Jeżeli na Waszej **talii gracza** nie ma aktualnie upcoinów \$, pobierzcie z niej jedną kartę za darmo. Możecie ją zagrać do ulicy lub odrzucić. **Karty projektów** nie możecie odwracać na stronę z rewersem. Możecie za to ją obrócić, aby wybrać jeden z dwóch widocznych na niej projektów.

albo

Jeżeli na Waszej **talii gracza** leżą upcoiny \$, pobierzcie je do swojego **portfela**. Dopóki nie zabierzecie upcoinów \$, nie można kupować kart z Waszej **talii gracza**.

II akcja:

Kartę projektu możecie zakupić ze swojej **talii gracza** lub z **talii** przeciwnika. Jeżeli kupujecie ją ze swojej **talii**, wpłaćcie do **banku** taką kwotę upcoinów \$, jaka widnieje na karcie. Jeżeli kupujecie kartę od przeciwnika, upcoiny \$ położcie na jego **talii gracza**. Dopóki upcoiny \$ leżą na **talii gracza**, nie można z niej kupować kart.



albo



Dobierzcie darmową kartę ze **wspólnego stosu**. **Karty projektów komunalnych** możecie dowolnie obracać lub odwracać na stronę z rewersem.

Po zakończonej turze do gry przystępuje kolejny gracz po lewej.


Zagrywanie kart


Wybierzcie jedną z działek dostępnych na swojej ulicy i umieśćcie tam jeden z dwóch projektów widniejących na karcie w taki sposób, aby drugi projekt zakryła plansza ulicy lub poprzednia karta projektu.

Zwróćcie uwagę na to, że niektóre z projektów mogą być umieszczone tylko na parterze , a inne tylko na kolejnych piętrach .

Uwaga! Gdy działka zostanie zakończona **dachem** , nie możecie już dobudowywać następnych pięter, chyba że karta jest oznaczona symbolem .

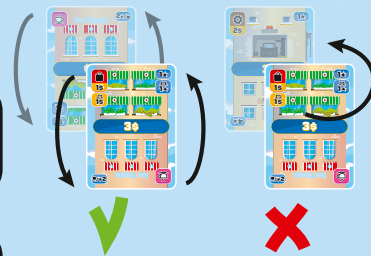
Zbieranie upcoinów \$

Jeżeli działka została zakończona **dachem** , to właściciel działki od razu zlicza przychód z budynków (ukończonych i nieukończonych) na **wszystkich** działkach na swojej ulicy i natychmiast pobiera odpowiednią liczbę upcoinów \$ z **banku**.

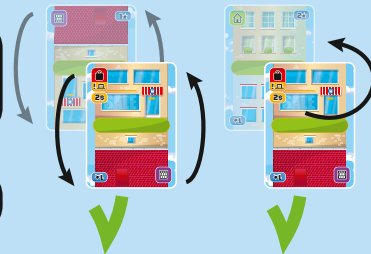
Podczas zamykania budynku **prezenterem**  właściciel zamykanej działki również otrzymuje upcoiny \$.

Jeżeli przychód wynosi 0 lub jest ujemny, po prostu nie pobieracie żadnych upcoinów \$ z **banku**.

karty projektów



karty projektów komunalnych



Przykład

1 Mariusz rozpoczyna grę. Na jego **talii gracza** nie znajdują się żadne upcoiny \$. Może więc odrzucić wierzchnią kartę do pudełka lub ją zagrać. Mariusz decyduje się zagrać kartę (A).

Ponieważ jest to jego **pierwsza akcja**, nie ponosi kosztu 3 upcoinów \$ wskazanych na karcie (B).



2 Mając do wyboru biura i mieszkania, Mariusz obraca kartę i wybiera mieszkania (C).

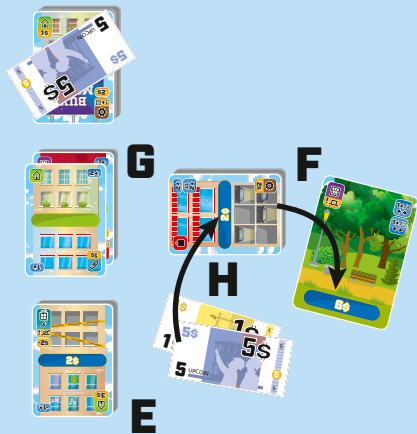
Decyduje się dołożyć kartę do drugiej działki (D).



3 Mariusz wykonuje teraz **drugą akcję** w swojej turze.


Ma do wyboru: zakup karty ze swojej **talii gracza** siedzącego po prawej stronie (E) lub zakup z **talii gracza** siedzącego po prawej stronie (F). Może również dobrać darmową kartę ze **wspólnego stosu** (G). Mariusz decyduje się zagrać kartę z **talii gracza** siedzącego po prawej stronie (F).

Odcisza ze swojego **portfela** 6 upcoinów \$ i kładzie je na wierzchu **talii gracza** siedzącego po prawej stronie (H).



4 Na ulicy Mariusza pozostała jedna wolna działka. Ponieważ karta, którą kupił, ma być

zbudowana na parterze , nie ma wyboru i musi zbudować swoją ostatnią działkę (I).

Jako że na karcie widnieje ikona **dachu** , gracz podlicza **przychód** ze swojej ulicy i pobiera upcoiny \$.



Szczegółowe zasady gry

Przykład ukończenia budynku

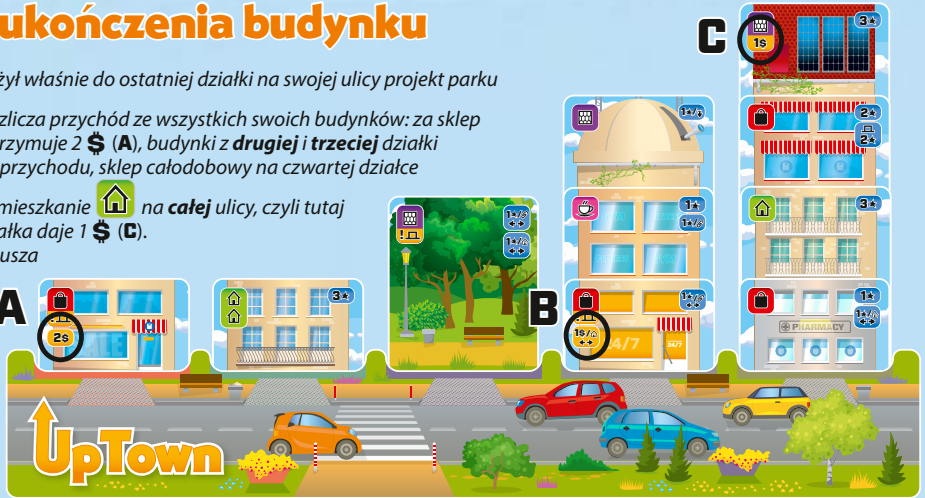
Ponieważ Mariusz dołożył właśnie do ostatniej działki na swojej ulicy projekt parku

z ikoną **dachu** , to licza przychód ze wszystkich swoich budynków: za sklep na **pierwszej** działce otrzymuje 2 \$ (A), budynki z **drugiej i trzeciej** działki nie przynoszą żadnego przychodu, sklep całodobowy na czwartej działce

przynosi 1 \$, za każde mieszkanie na **całej** ulicy, czyli tutaj są to 3 \$ (B), **piąta** działka daje 1 \$ (C).

W sumie przychód Mariusza wynosi 6 upcoinów \$.

Mariusz pobiera banknoty z **banku** i jego tura dobiega końca.

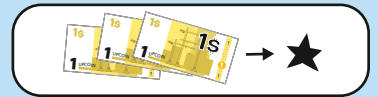


Zakończenie gry

Gdy wyczerpie się jedna z **talii graczy** lub gdy na ulicy któregoś z graczy wszystkie działki zostaną zakończone **dachem** , następuje koniec gry. Należy wtedy dokończyć rundę, aby jako ostatnia wypadła tura osoby siedzącej po prawej stronie **pierwszego** gracza.

Punktacja

Gdy gra dobiegnie końca, podliczcie punkty prestiżu ★ za wszystkie zagrane projekty na swojej ulicy. Każde 3 upcoiny \$ pozostałe w **portfelu** na koniec gry warte są 1 punkt prestiżu ★.



Wyniki zapiszcie w dołączonym notesie.

W kolejne wiersze należy wpisać odpowiednio:

- imiona lub inicjały graczy _____
- punkty prestiżu ★ z działek 1–5 _____
- punkty prestiżu ★ za pozostałe na koniec gry upcoiny \$ _____
- końcową sumę punktów prestiżu ★. _____

1				
2				
3				
4				
5				
\$/3				
★				



Kto z Was zgromadził najwięcej punktów prestiżu ★, zostaje **zwycięzcą**.

W przypadku remisu **zwycięzcą** zostaje gracz, który zaprojektował najwyższy budynek. Jeżeli to też nie przyniesie rozstrzygnięcia, gracze współdzielą **zwycięstwo**.

Wyjaśnienie symboli

PRZYCHÓD

1\$ 2\$ 3\$ 4\$ -1\$ -2\$

Za każdym razem, gdy **zamykana jest dowolna działka** na Waszej ulicy, otrzymujecie lub tracicie wskazaną liczbę upcoinów \$.

1\$/↓ -1\$/↓

Za każdym razem, gdy **zamykana jest dowolna działka** na Waszej ulicy, zyskujecie lub tracicie 1 upcoin \$ za każde piętro **poniżej** tej karty.

1\$/🍷 1\$/🏠

Za każdym razem, gdy **zamykana jest dowolna działka** na Waszej ulicy, zyskujecie 1 upcoin \$ za każdy lokal w określonym rodzaju, znajdujący się **tylko na tej działce**.

1\$/🍷 ↔ 1\$/🏠 ↔ 2\$/🔒 ↔ 2\$/☕

Za każdym razem, gdy **zamykana jest dowolna działka** na Waszej ulicy, otrzymujecie wskazaną liczbę upcoinów \$ za wszystkie lokale w określonym rodzaju, znajdujące się **na wszystkich działkach na Waszej ulicy**.

🏠 1\$

Jeżeli ten projekt znajduje się na parterze, otrzymujecie 1 upcoin \$ za każdym razem, gdy **zamykana jest dowolna działka** na Waszej ulicy.

KOSZT PROJEKTU

Jeżeli kupujecie kartę ze swojej **talii gracza**, upcoiny \$ wpłaćcie do **banku**. Jeżeli kupujecie kartę od przeciwnika, upcoiny \$ połączcie na jego **talii gracza**.

WYMAGANIA



Parter – ten projekt możecie zagrać **wyłącznie** jako **pierwszą kartę** na działce (bezpośrednio na ulicy).



Piętro – tego projektu **nie możecie** zagrać jako **pierwszej karty** na działce (musi być dołożony do innej karty).



Ten projekt możecie zagrać **wyłącznie na dachu**.



Na budynek z tym projektem **nie można** zagrywać **prezentów**.



Wyjaśnienie symboli

RODZAJ PROJEKTU



Biuro



Usługi



Mieszkanie



Kawiarnia



Sklep



Hotel



Dach – zamyka działkę, co powoduje wypłatę upcoinów \$ za wszystkie budynki na ulicy.



Prezent – można go dołożyć wyłącznie do działki lub budynku innego gracza.



Duo – te projekty traktujcie jak dwa biura / mieszkania / sklepy / kawiarnie / usługi.

PRESTIŻ

1★ 2★ 3★ 4★ 5★ 6★

-1★ -2★ -3★ -4★

Na koniec gry otrzymujecie lub tracicie wskazaną liczbę punktów prestiżu ★.

1★/🗑️ -1★/🗑️ 1★/🏠 -1★/🏠

2★/🔒 2★/☕

Na koniec gry otrzymujecie wskazaną liczbę punktów prestiżu ★ za każdy obiekt określonego rodzaju **na tej działce**.

1★/🗑️ ↔️ 2★/⚙️ ↔️ 2★/☕ ↔️ 2★/🔒 ↔️

2★/🎁 ↔️ 1★/🏠 ↔️ 3★/👑 ↔️

Na koniec gry otrzymujecie wskazaną liczbę punktów prestiżu ★ za każdy obiekt określonego rodzaju **na wszystkich działkach na Waszej ulicy**.

1★/📉

Na koniec gry otrzymujecie 1 punkt prestiżu ★ za każde piętro **poniżej** tej karty.

🏠 1★ 🏠 2★


Jeżeli ten projekt znajduje się **na parterze** na koniec gry, otrzymujecie wskazaną liczbę punktów prestiżu ★.

Skrót zasad

Cel gry

Zdobądźcie jak najwięcej punktów prestiżu ★ za budynki postawione na działkach przy Waszej ulicy.

Rozgrywka

Posiadacz ulicy z symbolem  pierwszy rozgrywa swoją turę. Dalsza kolejność następuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tura gracza

Jeżeli kupujecie kartę ze swojej **talii gracza**, upcoiny \$ wpłaćcie do **banku**. Jeżeli kupujecie kartę od przeciwnika, upcoiny \$ połóżcie na jego **talii gracza**. **Uwaga!** Dopóki upcoiny \$ leżą na **talii gracza**, nie można z niej kupować kart.

W swojej turze wykonujecie dwie akcje:

I akcja



Jeżeli na Waszej **talii gracza** nie ma upcoinów \$, pobierzcie z niej wierzchnią kartę za darmo. Możecie ją zagrać do ulicy lub odrzucić.

albo




Jeżeli na Waszej **talii gracza** leżą upcoiny \$, pobierzcie je do swojego portfela.

II akcja


Kupcie i zagrajcie kartę z **talii gracza** – należącej do Was lub przeciwnika.

albo

Dobierzcie darmową kartę ze **wspólnego stosu**.

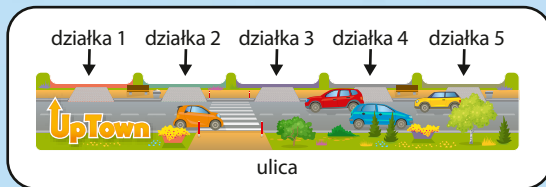
Jeżeli działka została zakończona **dachem** , to właściciel działki od razu zlicza przychód z budynków (ukończonych i nieukończonych) na **wszystkich** działkach na swojej ulicy i natychmiast pobiera odpowiednią liczbę upcoinów \$ z **banku**.

Zakończenie gry

Gdy wyczerpie się jedna z talii graczy lub gdy na ulicy któregoś z graczy wszystkie działki zostaną zakończone **dachem** , następuje koniec gry. Należy wtedy dokończyć rundę, aby jako ostatnia wypadła tura osoby siedzącej po prawej stronie **pierwszego gracza**.

Punktacja

Podliczcie punkty zgodnie z zasadami na stronie 5. Zdobywca największej liczby punktów prestiżu ★ zostaje **zwycięzcą**.



Na każdej z plansz ulicy znajduje się pięć działek budowlanych.

Zagrywając karty projektów, wsuńcie je do połowy pod planszę ulicy – na wybranej działce.

Karty możecie również wsuwać pod te zagrane wcześniej, budując coraz wyższe budynki.

Nie wolno jednak zmieniać kolejności wcześniej zagranych kart.

