



UpTown



Video
instrukcja

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

Jako przedstawiciele największych deweloperów w mieście bierzcie 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 sprytne podkupywanie planów i zagrywanie kart na budynki rywali. Przekonajcie się, czy sąsidzi 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)



84 karty projektów (z niebieskim paskiem)



notes punktacji

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

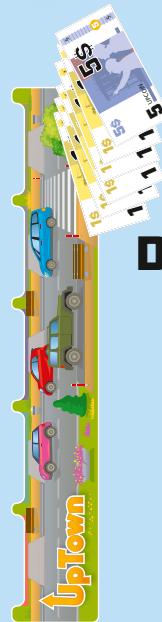


instrukcja

Karta projektów



Przygotowanie do gry



A



B



C



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 ułożcie przed sobą – stworzą **talię gracza**. Nie podglądarki ich.

C Wylosujcie plansze ulicy. Kto otrzyma planszę z symbolem , rozpoczyna grę.

D Każdy z Was otrzymuje 10 upcoinów  w dowolnych nominałach. Utworzą one **portfel gracza**.

E Pozostałe banknoty podzielcie według nominałów i położyćcie 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 , 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 z 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 , jaką 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.

Zwrócicie 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 .

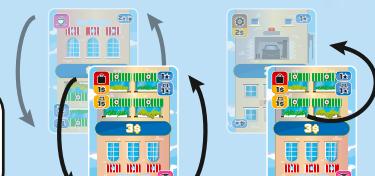
Zbieranie upcoinów

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**.

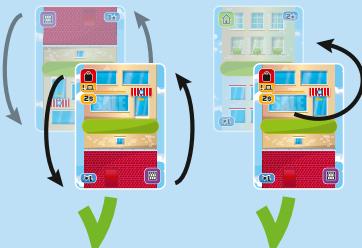
Podczas zamknięcia budynku **prezentem** , właściciel zamkanej działki również otrzymuje upcoiny .

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).

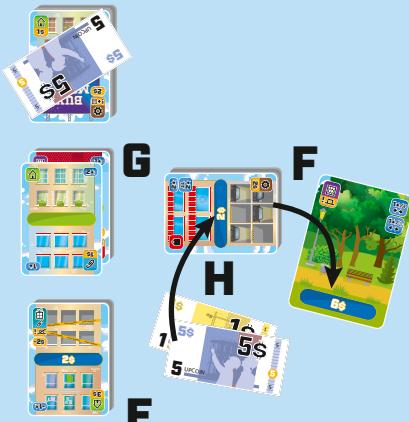
Ponieważ jest to jego **pierwsza akcja**, nie ponosi kosztu 3 upcoinów \$ wskazanych na karcie (B).



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

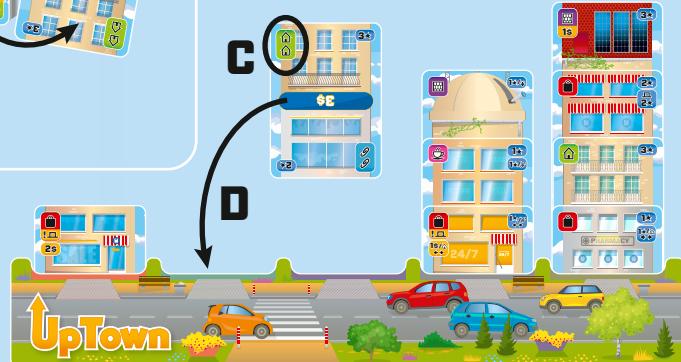
Ma do wyboru: zakup karty ze swojej **talii gracza** (E) lub zakup z **talii gracza** siedzącego po prawej stronie (F). Może również dobrać darmową kartę ze **wspólnego stosu** (G). Mariusz decyduje się zagrać kartę z **talii gracza** siedzącego po prawej stronie (F).

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



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

Decyduje się dołożyć kartę do drugiej działki (D).



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

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

Jako że na karcie widnieje ikona dachu , graczy 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 liczba przychodu 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.

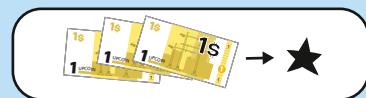


Zakończenie gry

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				
Σ/3				
Σ★				



Notes punktacji do pobrania i wydruku

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



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



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



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**.



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**.



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

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**.

KOSZT PROJEKTU

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

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.



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



PRESTIŻ



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



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



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



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



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

Skrót zasad

Cel gry

Zdobądźcie jak największej 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 \$ wpłaciecie 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 by budynków (ukończonych i nieukończonych) na **wszystkich** działkach na swojej ulicy i natychmiast pobiera odpowiednią liczbę upcoinów \$ z **banku**.

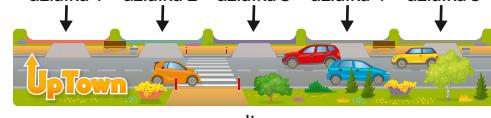
Zakończenie gry

Gdy wyczerpie się jedna z talii graczy lub gdy na ulicy któregoś z graczy wszystkie działki zostaną zakończone **dachem** , następuje koniec gry. Należy wtedy dokonczyć 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**.

działka 1 działka 2 działka 3 działka 4 działka 5



ulica

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

Dobierzcie darmową kartę ze **wspólnego stosu**.

Na każdej z plansz ulicy znajduje się pięć działek budowlanych.

Zagrywając karty projektów, wsuncie 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.





UpTown



Video
návod

Vaše nové město vzkvétá. Budovy se tyčí až do oblak, ulice jsou plné života a stěhuje se sem stále více obyvatel.

Jako zástupci nejvýznamnějších developerů ve městě jste se rozhodli zúčastnit neobvyklé soutěže. Ten, kdo navrhne nejlepší a nejprestižnější ulici, získá smlouvu na výstavbu celé nové čtvrti.

Hrajte s kartami projektů, stavte domy, mrakodrapy a centra služeb. Pravidla umožňují uplatnit i úskoky a šikovnost, protože můžete ovládnout cizí projekty a pokládat karty na budovy soupeřů. Zjistěte, zda jsou vaši sousedé přátelé, nebo nepřátelé. A nezapomeňte sledovat rozpočet, at nezkrachujete, a naopak na nových ulicích pohádkově zbohatnete.

Obsah krabice

4 desky ulice



28 karet
městských
projektů
zdarma
(se zeleným
pruhem)



96 bankovek (upcoins \$)



84 karet projektů
(s modrým pruhem)



bodovací sešitek

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



návod ke hře

Karta projektu



Příprava hry



A



D



A Oddělte karty městských projektů od ostatních a vytvořte z nich uprostřed stolu **společný balíček**. Za tyto karty se neplatí.

B Zamíchejte zbývající karty projektů a rozdejte je hráčům tak, aby měli všichni stejný počet. Tyto karty si každý položí před sebe a vytvoří z nich svůj **balíček**. Nedívajte se na ně.

C Každý si náhodně vybere desku ulice. Hráč, který dostane desku se symbolem I, začíná.

D Každý hráč dostane 10 \$ upcoinů v libovolných bankovkách. Tyto bankovky představují vaši **peněženku**.

E Zbývající bankovky rozdělte podle nominální hodnoty a položte je tak, aby na ně všichni snadno dosáhli. Tyto hromádky představují **banku**.

Nyní se můžete pustit do hraní!

Podrobná pravidla hry

Průběh hry

Hráč, který má desku ulice se symbolem  je **první hráč** a začíná hru. Po něm postupně hrají ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

Tah hráče sestává ze dvou po sobě následujících akcí:

I. akce:

Pokud na svém **balíčku** nemáte žádné peníze, vezměte si z něj zdarma jednu kartu. Můžete ji zahrát na svou ulici nebo zahodit. Své karty projektu nemůžete položit obrázkem dolů. Můžete je ale obrátit vzhůru nohama, čímž vybíráte jeden ze dvou možných projektů.

nebo

Pokud na svém **balíčku** máte  upcoiny, dejte si je do **penězenky**. Dokud si tyto  upcoiny nevezmete, nemůžete si ze svého **balíčku** koupit žádné karty.

II. akce:

Můžete si koupit kartu projektu ze svého **balíčku** nebo z **balíčku** soupeře. Pokud si chcete koupit kartu ze svého **balíčku**, zaplatěte **bance** počet  upcoinů uvedený na kartě. Pokud koupíte kartu od soupeře, položte mu příslušný počet  upcoinů na jeho **balíček**. Dokud jsou na hráčově **balíčku** nějaké  upcoiny, nelze si z něj koupit žádnou kartu.

nebo

Vezměte si zdarma kartu ze **společného balíčku**. Karty městských projektů lze podle potřeby otáčet horní stranou dolů nebo obrázkem dolů.

Když skončí tah jednoho hráče, následuje tah hráče po jeho levici.

Jak hrát karty

Vyberte si na své desce ulice jeden z volných stavebních pozemků a položte na něj jeden ze dvou projektů nacházejících se na kartě tak, aby byl druhý projekt zakryt deskou ulice nebo některou ze dříve položených karet projektu.

Dejte pozor na to, že některé projekty lze umístit pouze do přízemí   , zatímco jiné naopak jen do vyšších patér  .

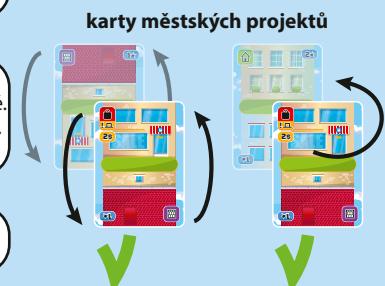
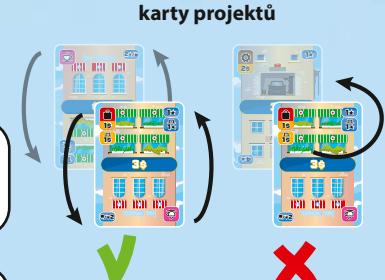
Pamatujte! Pokud pozemek **zastřešíte**  , nemůžete na něj už položit další podlaží vyjma karet označených symbolem  .

Jak vydělávat upcoiny

Při zastřešení stavby  její vlastník okamžitě spočítá příjmy z budov (dokončených i nedokončených) na **všechn** pozemcích na své ulici a vezme si příslušný počet  upcoinů z **banky**.

 upcoiny získá vlastník pozemku i v případě, že je budova zastřešena pomocí **daru**  .

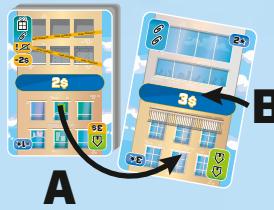
Pokud je váš příjem nulový nebo záporný, žádné  upcoiny si z **banky** neberete.



Příklad

1 Martin zahajuje hru. Na svém balíčku nemá žádné \$ upcoiny. Může si z něj tedy vzít horní kartu a budí jí zahrát do krabice, nebo zahrát. Martin se rozhodne kartu zahrát (A).

Protože je to jeho **první akce**, neplatí 3 \$ upcoiny, které jsou na kartě uvedeny jako její cena (B).



3 Nyní přichází **druhá akce** Martinova tahu. Může koupit kartu ze svého **balíčku** (E) či z **balíčku** hráče po své pravici (F). Nebo si může zdarma vzít kartu ze **společného balíčku** (G). Martin se rozhodne zahrát kartu z **balíčku** hráče po své pravici (F).

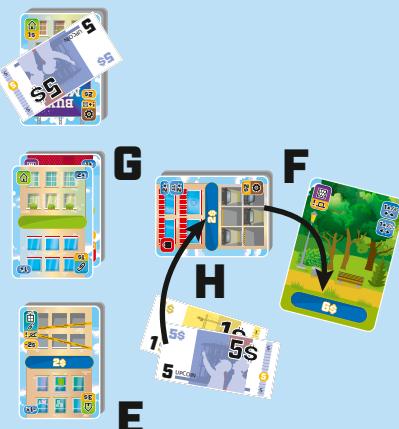
Vezme ze své peněženky 6 \$ upcoinů a položí je na **balíček** příslušného hráče (H).

2 Martin kartu obrátí vzhůru nohama. Chce totiž postavit byty, a nikoli kanceláře (C).

Kartu se rozhodne umístit na druhý pozemek (D).



4 Na Martinově ulici zbývá jeden prázdný pozemek. Protože kartu, kterou si právě zakoupil, je třeba umístit v přízemí (I), nemá jinou možnost, než ji zahrát na posledním prázdném pozemku (I). Na kartě je symbol střechy (II), takže hráč musí spočítat příjmy ze své ulice a vzít si příslušný počet \$ upcoinů.



Podrobná pravidla hry

Příklad dokončení budovy

Protože Martin právě na poslední pozemek na své ulici umístil kartu projektu

se symbolem **střechy**  , seče příjmy ze všech svých budov: za obchod na **prvním** pozemku dostane 2 \$ (A), budovy na **druhém** ani **třetím** pozemku mu žádné příjmy nepřinесou, za prodejnu s nepřetržitým provozem na **čtvrtém** pozemku

dostane 1 \$ za každý byt  na ulici, tedy dohromady 3 \$ (B), a jeho příjem z **pátého** pozemku bude 1 \$ (C). Celkem Martin vydělá 6 \$ upcoiny.

Vezme si tedy příslušné bankovky z **banky** a jeho tah končí.



Konec hry

Jakmile někdo vyčerpá svůj **balíček** nebo zastřeší všechn pět pozemků na své ulici  , hra končí. V tom případě dohrajte kolo tak, aby jako poslední hrál hráč sedící po pravici **prvního hráče**.

Bodování

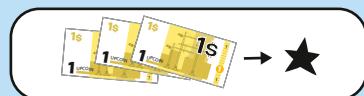
Po skončení hry sečtěte všechny body prestiže ★ ze všech projektů, které máte na své ulici. Každé 3 \$, které na konci hry zůstaly ve vaší **penězence**, vydají za 1 bod prestiže ★.

Získané body si zapisujte do sešitku přiloženého ke hře.

Na jednotlivé řádky napište tyto údaje:

- jména nebo iniciály hráčů, _____
- body prestiže ★ z pozemků 1 až 5, _____
- body prestiže ★ za \$ upcoiny zbývající na konci hry ve vaší penězence, _____
- celkový počet bodů prestiže ★. _____

1					
2					
3					
4					
5					
S/3					
Σ ★					



Bodovací sešitek
ke stažení a vytisknutí

Hráč, který získá nejvíce bodů prestiže ★, vyhrává.

V případě nerohodného výsledku vyhrává hráč, který postavil nejvyšší budovu. Pokud remízu nerohodne ani to, nejúspěšnější hráč se o vítězství podělí.

Vysvětlení symbolů

PŘÍJMY



Kdykoli **zastřešíte nějaký pozemek na své ulici**, bud' dostanete, nebo ztratíte uvedený počet \$ upcoinů.



Kdykoli **zastřešíte nějaký pozemek na své ulici**, bud' dostanete, nebo ztratíte 1 \$ upcoin za každé podláží pod touto kartou.



Kdykoli **zastřešíte nějaký pozemek na své ulici**, dostanete 1 \$ upcoin za každý podnik uvedeného typu na tomto pozemku.



Kdykoli **zastřešíte nějaký pozemek na své ulici**, dostanete uvedený počet \$ upcoinů za každý podnik uvedeného typu kdekoli ve vaší ulici.



Pokud se tento projekt nachází v přízemí, dostanete 1 \$ upcoin, **kdykoli zastřešíte nějaký pozemek na své ulici**.

PODMÍNKY



Přízemí – tento projekt lze postavit **pouze** jako **první kartu** na příslušném pozemku (Ize ho tedy položit pouze přímo na ulici).



Podlaží – tento projekt **nelze** postavit jako **první kartu** na pozemku (musí být přidán na jinou kartu).



Tento projekt lze postavit **pouze na střechu**.



Pokud budova obsahuje tento projekt, **nelze** na ni zahrát žádné **dárky**.

CENA PROJEKTU

Pokud koupíte kartu ze svého vlastního **balíčku**, zaplaťte **bance** příslušný počet \$ upcoinů. Pokud koupíte kartu od soupeře, položte mu příslušný počet \$ upcoinů na jeho **balíček**.

Vysvětlení symbolů

DRUHY PROJEKTŮ



Kancelář



Služby



Byt



Kavárna



Obchod



Hotel



Střecha – zastřeší pozemek. Za všechny budovy na ulici jsou vyplaceny \$ upcoinsy.



Dárek – lze umístit pouze na pozemek nebo budovu jiného hráče.



Duo – tyto projekty jsou považovány za dvě **kanceláře**, **byty**, **obchody**, **kavárny** nebo **podniky služeb**.



PRESTIŽ



Na konci hry obdržíte nebo ztratíte uvedený počet bodů prestiže ★.



Na konci hry obdržíte uvedený počet bodů prestiže ★ za každý podnik daného typu **na tomto pozemku**.



Na konci hry obdržíte uvedený počet bodů prestiže ★ za každý podnik daného typu **na jakémkoli pozemku** ve vaší ulici.



Na konci hry obdržíte jeden bod prestiže ★ za každé podlaží **pod** touto kartou.



Pokud se tento projekt na konci hry nachází **v přízemí**, obdržíte uvedený počet bodů prestiže ★.

Shrnutí pravidel hry

Cíl

Získat co nejvíce bodů prestiže ★ za budovy postavené na pozemcích ve vaší ulici.

Průběh hry

Začíná hráč, na jehož ulici je symbol . Po něm postupně hrají ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

Hráčův tah

Pokud koupíte kartu ze svého vlastního **balíčku**, zaplatíte **bance** příslušný počet \$ upcoinů. Pokud koupíte kartu od soupeře, položte mu příslušný počet \$ upcoinů na jeho **balíček**. **Pamatujte!** Dokud jsou na hráčově **balíčku** nějaké \$ upcoiny, nelze si z něj koupit žádnou kartu.

Během svého tahu prováděte dvě akce:

I. akce:



Pokud na svém **balíčku** nemáte žádné upcoiny, vezměte si z něj zdarma vrchní kartu. Můžete ji zahrát na svou ulici nebo zahodit.

nebo



Pokud na svém **balíčku** máte \$ upcoiny, dejte si je do **peněženky**.

II. akce:

Kupte a zahrajte kartu ze svého nebo soupeřova **balíčku**.

nebo

Vezměte si zdarma kartu ze **společného balíčku**.

Při zastřelení **stavby**  její vlastník okamžitě spočítá příjmy z budov (dokončených i nedokončených) na všech pozemcích ve své ulici a vezme si příslušný počet \$ upcoinů z **banky**.

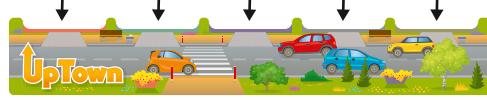
Konec hry

Jakmile někdo vyčerpá svůj **balíček** nebo zastřeší všechn pět pozemků na své ulici , hra končí. V tom případě dohrajte kolo tak, aby jako poslední hrál hráč sedící po pravici **prvního hráče**.

Bodování

Spočítejte si body podle pravidel uvedených na straně 5. Vyhrává hráč, který získal nejvíce bodů prestiže ★.

pozemek 1 pozemek 2 pozemek 3 pozemek 4 pozemek 5



ulice



Pokud na svém **balíčku** máte \$ upcoiny, dejte si je do **peněženky**.

nebo

Vezměte si zdarma kartu ze **společného balíčku**.

Na každé desce ulice je pět stavebních pozemků.

Když zahrajete kartu projektu, zasuňte ji z poloviny pod vybraný pozemek na desce ulice.

Karty projektu můžete zasunout i pod již zahránu kartu projektu, a své budovy tak zvyšovat.

Nemůžete ale měnit pořadí již umístěných karet.





UpTown



Video
návod

Vaše nové mesto prekvítaj! Budovy sa týčia k nebesám a na uliciach je čoraz viac uponáhľaných ľudí.

Ako zástupcovia najmocnejších developérov v meste sa zúčastníte na nezvyčajnej súťaži. Jej cieľom je navrhnúť najlepšiu a najprestížnejšiu ulicu, vdaka čomu získez zákazku na vybudovanie celého predmestia.

Zahrajte sa s kartami projektov, stavajte domy, mrakodrapy a centrá služieb. Pravidlá vám umožňujú uplatniť aj úskoky a šikovnosť tak, že prevezmete projekty súperov a budete ukladať karty na ich budovy. Zistite, či sú vaši susedia priateľmi alebo nepriateľmi. Nezabudnite si strážiť svoj rozpočet a dosiahnuť zisk z ulíc, ktoré ste postavili!

Obsah škatule

4 dosky
s ulicami



28 bezplatných
kariet
 mestských
projektov
(so zeleným
pásikom)



84 kariet projektov
(s modrým pásikom)



poznámkový blok
na zapísanie bodov

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



návod

Karta projektu



Príprava hry



A



D



E



B



C

A Oddelte karty mestských projektov od ostatných a uložte ich do **spoločnej kôpky** v strede stola. Tieto karty sú bezplatné.

B Zamiešajte ostatné karty projektov a rovnomerne ich rozdeľte medzi hráčov. Položte svoje karty pred seba – tvoria váš **balíček**. Nepozerajte sa na ne.

C Náhodne si vyberte dosky s ulicami. Hráč, ktorý dostane dosku so symbolom začína hru.

D Každý z vás dostane 10 \$ upcoinov v akýchkoľvek bankovkách. Toto je vaša **peňaženka**.

E Zvyšné bankovky rozdeľte podľa ich hodnoty a položte ich tak, aby boli každému hráčovi na dosah. Tieto bankovky tvoria **banku**.

Hra sa môže začať!

Podrobné pravidlá hry

Priebeh hry

Hráč, ktorý má dosku s ulicami so symbolom , je **prvým hrácom** – začína hru. Ďalší hráči sa striedajú v smere hodinových rucičiek.

Ťah hráča pozostáva z dvoch po sebe nasledujúcich krokov:

1. krok

Ak nie sú na vašom **balíčku** žiadne  upcoiny, potiahnite si z neho bezplatne jednu kartu. Môžete s ňou hrať na svojej ulici alebo ju zahodiť. Vaše karty projektu nemôžete položiť obrázkom nadol. Môžete ich ale otočiť naopak (tj. vrchnou stranou nadol) a vybrať si tak jeden z dvoch možných projektov.

alebo

Ak máte na svojom **balíčku** nejaké  upcoiny, položte ich do svojej **peňaženky**. Ak ste si svoje  upcoiny nezobrali, nie je možné kúpiť žiadne karty z **balíčka**.

2. krok

Kartu projektu môžete kúpiť zo svojho vlastného **balíčka** alebo z **balíčka** svojho protivníka. Ak chcete kúpiť kartu zo svojho vlastného **balíčka**, zaplatte **banke** sumu vo výške  upcoinov uvedenú na karte. Ak kupujete kartu z **balíčka** svojho protivníka, položte  upcoiny na jeho balíček. Ak sú na **balíčku** hráča nejaké  upcoiny, nie je možné z neho kúpiť žiadnu kartu.

alebo

Vytiahnite bezplatnú kartu zo **spoločnej kôpky**. Karty mestských projektov je možné otočiť vrchnou stranou nadol alebo obrázkom nadol.

Po každom dokončenom kole pokračuje hráč po ľavici predošlého hráča.

Zahratie karty

Vyberte si jedno voľné poličko na svojej ulici a umiestnite naň jeden z dvoch projektov uvedených na karte tak, aby bol druhý projekt zakrytý doskou s ulicou alebo jednou zo skôr použitých kariet projektov.

Nezabudnite, že niektoré projekty je možné umiestniť len na **prízemie** , zatiaľ čo iné len na **vyššie poschodia** .

Pamäťajte si! Ak sa poličko zakryje **strechou** , nemôžete pridať ďalšie poschodie, pokiaľ nie je karta označená symbolom .

Zbieranie upcoinov

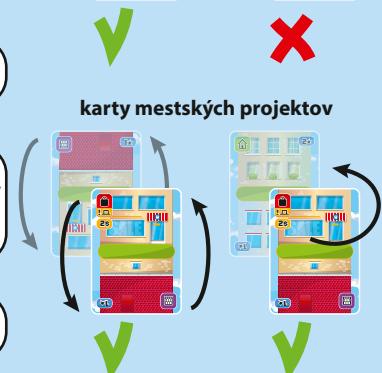
Ak sa poličko zakryje strechou , jeho majiteľ okamžite spočítá zisk z budov (dokončených a nedokončených) na **každom** poličku na jeho ulici a vyberie zodpovedajúcu sumu vo výške  upcoinov z **banky**.

Ak sa budova zatvorí pomocou **daru** , majiteľ zatvoreného polička tiež dostane  upcoiny.

Ak sa váš zisk rovná nule alebo je záporný, nevytiahnete si z **banky** žiadne  upcoiny.



karty projektov



karty mestských projektov

Príklad

1 Sam začína hru. Na jeho **balíčku** nie sú žiadne \$ upcoiny. Môže si z neho teda vziať vrchnú kartu a bud' ju zahodiť do škatule alebo s ňou zahrať. Sam sa rozhodne s kartou hrať (**A**).

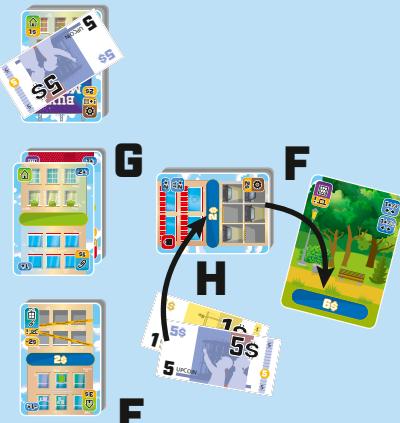
Kedže toto je jeho **prvý krok**, nezaplatí sumu vo výške 3 \$ upcoinov, ktorá je uvedená na karte (**B**).



3 Teraz Sam urobí vo svojom tahu **druhý krok**.

Môže si vybrať z týchto možností: kúpi kartu zo svojho vlastného **balíčka** (**E**) alebo z **balíčka** hráča napravo (**F**). Tiež si môže vytiahanuť bezplatnú kartu zo **spoločnej kóppky** (**G**). Sam sa rozhodne hrať s kartou z **balíčka** hráča sediaceho po jeho pravici (**F**).

Z peňaženky si vyberie 6 \$ upcoinov a položí ich na **balíček** hráča po svojej pravici (**H**).



2 Sam otočí kartu naopak, vyberie si byty a odmietne kancelárie (**C**).

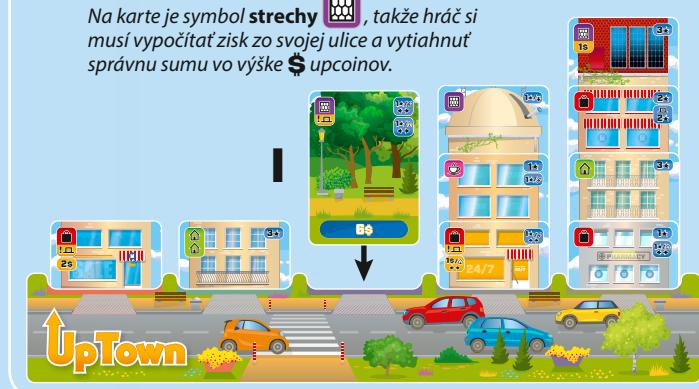
Rozhodne sa položiť túto kartu na druhé poličko (**D**).



4 Na Samovej ulici zostáva jedno voľné poličko. Kedže je karta, ktorú sú kúpil, určená na

postavenie prízemia , neostáva mu nič iné, len postaviť niečo na poslednom voľnom poličku (**I**).

Na karte je symbol **strechy** , takže hráč si musí vypočítať zisk zo svojej ulice a vytiahanuť správnu sumu vo výške \$ upcoinov.



Podrobné pravidlá hry

Príklad dokončenia budovy

Kedže Sam položil na svoje posledné poličko na ulici kartu projektu so symbolom

strechy  , spočíta si zisk za všetky svoje budovy: za obchod na **prvom** políčku získas 2 **\$ (A)**; budovy na **druhom** a **tretom** políčku mu neprinesú žiadny zisk; 24-hodinový obchod na **štvrťtom** políčku mu vyniesie 1 **\$** za každý

byt  na ulici, čo je dokopy 3 \$ (B); za **piate** poličko dostane 1 \$ (C). Sam celkovo zarobí 6 \$ upcoinov. Sam si vytiahne z **banky** bankovky a jeho tát sa končí.

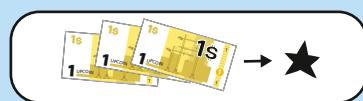


Koniec gry

Ak sa niekomu minú karty v **balíčku** alebo ak sa všetkých päť políčok na niečej ulici uzavrie **strechou** , hra sa končí. V takom prípade musíte dokončiť kolo tak, aby posledný ťah urobila osoba sediaca napravo od **prvého hráča**.

Bodovanie

Po skončení hry sa spočítajú body za prestíž ★ za každý projekt, ktorý ste na ulici vytvorili. Každé 3 \$ upcoiny, ktoré zostanú v peňaženke na konci hry, sa rovnajú 1 bodu za prestíž ★.



Body si zapíšte do poznámkového bloku priloženého k hre.

Do ďalších riadkov napíšte tieto informácie:

- mená alebo iniciály hráčov, _____
 - body za prestíž ★ z políčok č. 1 – 5, _____
 - body za prestíž ★ za \$ upcoiny, ktoré zostali na konci hry, _____
 - konečný počet bodov za prestíž ★ . _____



Poznámkový blok
na zapisovanie bodov
na stiahnutie a tlač

Ten, kto získa najvyšší počet bodov za prestíž ★, je víťazom hry.

V prípade remízy sa víťazom stáva hráč, ktorý navrhol najvyššiu budovu. Ak remízu stále nie je možné vyriešiť, víťazi sú o výhru podelia.

Legenda

ZISK



Vždy keď sa uzavrie niektoré poličko na vašej ulici, získate alebo stratíte nejakú sumu vo výške \$ upcoinov.



Vždy keď sa uzavrie niektoré poličko na vašej ulici, získate alebo stratíte 1 \$ upcoin za každé poschodie pod touto kartou.



Vždy keď sa uzavrie niektoré poličko na vašej ulici, získate alebo stratíte 1 \$ upcoin za všetky priestory konkrétneho typu umiestnené na tomto poličku.



Vždy keď sa uzavrie niektoré poličko na vašej ulici, získate uvedený počet \$ upcoinov za všetky priestory konkrétneho typu umiestnené na všetkých poličkach na vašej ulici.



Ak sa projekt nachádza na prízemí, dostanete 1 \$ upcoin za uzavretie **každého polička na vašej ulici**.

POŽIADAVKY



Prízemie – tento projekt môžete hrať **len ako prvú kartu** na vašom poličku (priamo na ulici).



Poschodie – tento projekt **nie je možné hrať ako prvú kartu** na vašom poličku (musí sa pridať k ďalšej karte).



Tento projekt je možné postaviť **len na streche**.



Ak sa v budove nachádza tento projekt, **nemôžete** v ňom hrať žiadne **dary**.

NÁKLADY NA PROJEKT

Ak si kúpite kartu zo svojho vlastného **balíčka**, zaplatíte \$ upcoiny **banke**. Ak kupujete kartu z balíčka svojho protivníka, položte \$ upcoiny na jeho **balíček**.

Legenda

TYP PROJEKTU



Kancelária



Služby



Byt



Kaviareň



Obchod



Hotel



Strecha – uzatvára políčko, čo znamená vyplatenie \$ upcoinov za všetky budovy na ulici.



Dar – môže sa umiestniť len na políčko alebo budovu iného hráča.



1\$



1\$



1\$



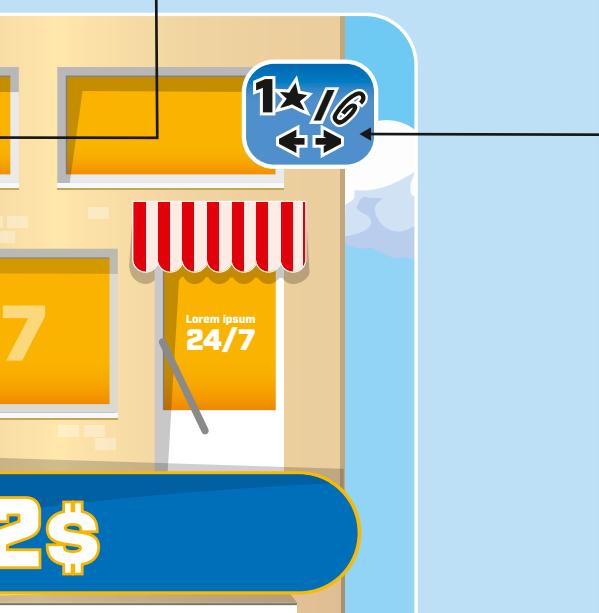
1\$



1\$

Duo – tieto projekty sa považujú za dve **kancelárie**, **byty**, **obchody**, **kaviarne** alebo zariadenia poskytujúce **služby**.

1\$ / 6
↔ ↔



PRESTÍŽ

1★ 2★ 3★ 4★ 5★ 6★

-1★ -2★ -3★ -4★

Na konci hry získejte alebo stratíte uvedený počet bodov za prestíž ★.

1★/6 -1★/6 1★/1 1★/1

2★/1 2★/1

Na konci hry získejte uvedený počet bodov za prestíž ★ za všetky priestory konkrétneho typu umiestnené na **danom políčku**.

1★/6 2★/6 2★/1 2★/1

2★/1 1★/1 3★/1

Na konci hry získejte uvedený počet bodov za prestíž ★ za všetky priestory konkrétneho typu umiestnené na **všetkých políčkach na vašej ulici**.

1★/1

Na konci hry získejte 1 bod za prestíž ★ za každé poschodie **pod** touto kartou.

1★ 2★

Ak je projekt na **prízemí**, získejte na konci hry uvedený počet bodov za prestíž ★.

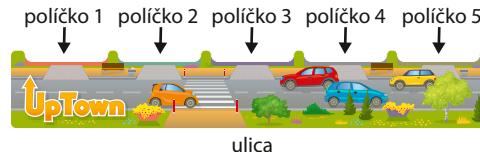
Súhrn pravidiel hry

Cieľ hry

Získajte čo najviac bodov za prestíž ★ za budovy umiestnené na poličkach na vašej ulici.

Priebeh hry

Majiteľ ulice so symbolom  je prvý na tahu. Ďalší hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek.



Ťah hráčov

Ak si kúpite kartu zo svojho vlastného **balíčka**, zaplatíte \$ upcoiny **banke**. Ak kupujete kartu z balíčka svojho protivníka, položte \$ upcoiny na jeho **balíček**. **Pamäťajte si!** Ak sú na **balíčku** hráča nejaké \$ upcoiny, nie je možné z neho kúpiť žiadnu kartu.

Počas svojho tahu urobíte dva kroky:

1. krok



Ak nie sú na vašom **balíčku** žiadne \$ upcoiny, potiahnite si z vrchu bezplatne jednu kartu. Môžete s ňou hrať na svojej ulici alebo ju zahodiť.

alebo



Ak máte na svojom **balíčku** nejaké \$ upcoiny, položte ich do svojej **peňaženky**.

2. krok

Kúpte a zahrajte kartu patriacu vám alebo vášmu súperovi z **balíčka**.

alebo

Vytiahnite bezplatnú kartu zo **spoločnej kôpky**.

Ak sa poličko zakryje **strehou** , jeho majiteľ okamžite spočítia zisk z budov (dokončených a nedokončených) na každom poličku na jeho ulici a vyberie zodpovedajúcu sumu vo výške \$ upcoinov z **banky**.

Koniec hry

Ak sa niekomu minú karty v **balíčku** alebo ak sa všetkých päť poličok na niečej ulici uzavrie **strehou** , hra sa končí. V takom prípade musíte dokončiť kolo tak, aby posledný tāh urobila osoba sediaca napravo od **prvého hráča**.

Bodovanie

Spočítajte si body podľa pravidiel na strane 5. Ten, kto získa najvyšší počet bodov za prestíž ★, je víťazom hry.

Na každej doske s ulicami je päť stavebných poličí. Pri hre s kartou projektu ju napoly zasuňte pod vybraté poličko na svojej doske s ulicami.

Karty projektov môžete zasunúť aj pod karty, s ktorými sa už hralo, vďaka čomu budú budovy stále vyššie.

Nemôžete ale zmeniť poradie predtým zahraných kariet.





UpTown



Instrucțiuni
video

Noul tău oraș prosperă! Clădirile se înalță la cer și străzile devin din ce în ce mai populare și animate.

Ca reprezentanți ai celor mai importanți dezvoltatori din oraș, participați la o competiție neobișnuită. Cel care proiectează cea mai bună și mai prestigioasă stradă va încheia un contract pentru crearea unei întregi suburbii.

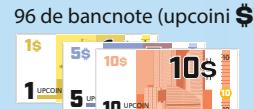
Folosește cartonașele de proiecte, construiește case, zgârie-nori și centre de servicii. Reguli îți permit să-ți dovedești abilitatea preluând proiecte sau folosind cartonaș la clădirile adversarilor. Descoperă dacă vecinii tăi se dovedesc a-ți fi prieteni sau inamici. Nu uita să acorzi atenție bugetului pentru a obține un profit frumos de pe urma străzilor construite de tine!

Conținutul cutiei

4 table cu
străzi



28 de
cartonașe
de proiecte
municipale
gratuite
(cu o dungă verde)



84 de cartonașe
de proiecte
(cu
o dungă albastră)



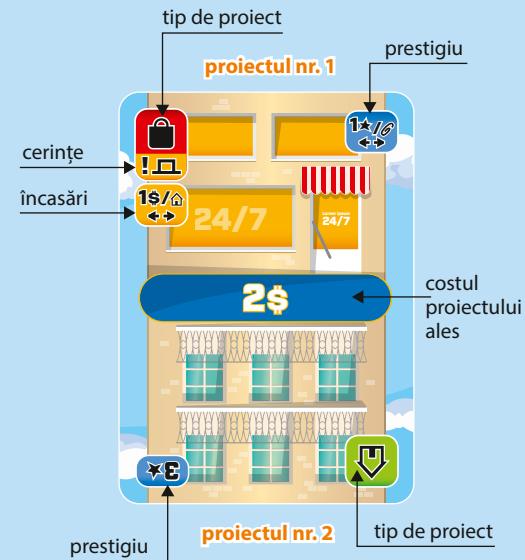
carnețel de scor

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

instrucțiuni



Cartonaș de proiect



Pregătirea jocului



A



D



B



A Sepără cartonașele de proiecte municipale de celelalte cartonașe și poziționează-le într-un **Teanc comun** în mijlocul tablei. Aceste cartonașe sunt gratuite.

B Amestecă cartonașele de proiecte rămase și împărte-le în mod egal tuturor jucătorilor. Poziționează cartonașele primite în față ta: acesta reprezintă **Teancul** tău. Nu te uita la ele.

C Alegeți tablele cu străzi în mod aleatoriu. Jucătorul care primește tabla cu simbolul  începe jocul.

D Fiecare jucător primește suma de 10 upcoins  în orice fel de bancnote. Acestea reprezintă **Portofelul** vostru.

E Împarte bancnotele rămase în funcție de valoare și poziționează-le într-un loc la îndemâna fiecărui jucător. Acestea reprezintă **Banca**.

Acum sunteți gata de joc!

Regulile detaliate ale jocului

Desfășurarea jocului

Jucătorul care are tabla cu strada cu simbolul este **primul jucător**: acesta începe jocul. Jucătorii joacă pe rând, în sensul acelor de ceasornic.

Tura unui jucător implică 2 acțiuni consecutive:

Prima acțiune

Dacă nu dispui de upcoini în **Teancul** tău în această etapă a jocului trage un cartonaș din teanc gratuit. Poți să folosești cartonașul pe strada ta sau să renunți la el. Cartonașele de proiecte ale tale nu pot fi așezate cu fața în jos. Cu toate acestea, poți să le întoarcă cu fața în sus sau în jos pentru a selecta unul dintre proiectele propuse.

sau

Dacă există upcoini în **Teancul** tău, pune-i în **Portofelul** tău. Atât timp cât nu ai luat upcoinii , niciun cartonaș din **Teancul** tău nu poate fi cumpărat.

A doua acțiune

Poți să cumperi un cartonaș de proiect din propriul tău **Teanc** sau din **Teancul** adversarului tău. Dacă vrei să cumperi un cartonaș din **Teancul** tău, plătește numărul de upcoini menționat pe cartonaș către **Bancă**. În cazul în care cumperi un cartonaș de la un adversar, pune upcoinii în **Teancul** adversarului. Cât timp există upcoinii în **Teancul** unui jucător, niciun cartonaș nu poate fi cumpărat de acolo.

sau

Trage un cartonaș gratuit din **Teancul comun**. Cartonașele de proiecte municipale pot fi întoarse la alegere cu fața în sus sau în jos.

După ce fiecare jucător și-a finalizat tură, jucătorul din partea stângă preia inițiativa.

Folosirea unui cartonaș

Alege una dintre parcelele disponibile pe strada ta și așează pe aceasta unul dintre cele două proiecte prezentate pe cartonaș astfel încât celălalt proiect să fie acoperit de tabla cu strada sau unul dintre cartonașele de proiecte utilizate anterior.

Remarcă faptul că unele proiecte pot fi desfășurate numai la sol , iar altele numai la etajele superioare .

Nu uită! Dacă o parcelă devine închisă cu un **acoperiș** , nu poți adăuga un alt etaj la aceasta decât în cazul în care cartonașul este marcat cu simbolul .

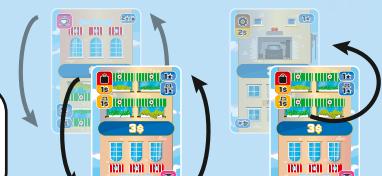
Colectarea upcoinilor

Dacă se închide o parcelă cu un acoperiș , proprietarul parcelei calculează imediat încasările de la clădirile (finalizate și nefinalizate) de pe **fiecare** parcelă de pe strada sa și retrage numărul corespunzător de upcoini de la **Bancă**.

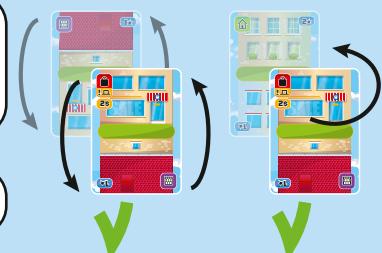
Dacă se închide o clădire cu un **cadou** , și proprietarul parcelei închise primește upcoini .

Dacă încasările tale sunt egale cu zero sau negative, nu retragi niciun upcoin de la **Bancă**.

de cartonașe de proiecte



de cartonașe de proiecte municipale gratuite



Exemplu

1 Marius începe jocul. Nu există niciun upcoin în **Teancul** lui. Prin urmare, Marius poate să renunțe la primul cartonaș din teanc punându-l în cutie sau poate să îl folosească. Marius decide să utilizeze cartonașul (A).

Deoarece este **prima lui acțiune**, nu plătește costul de 3 upcoini indicat pe cartonaș (B).



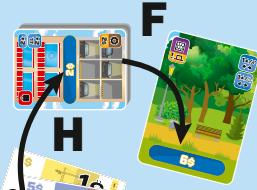
3 Acum, Marius optează pentru **a doua acțiune** din tură sa.

Poate alege între: să cumpere un cartonaș din propriul **Teanc** (E) sau din **Teancul** jucătorului din dreapta sa (F). De asemenea, poate să tragă un cartonaș gratuit din **Teancul comun** (G). Marius decide să folosească un cartonaș din **Teancul** jucătorului din partea lui dreaptă (F).

la 6 upcoini din Portofelul lui și îi pune pe **Teancul** jucătorului din dreapta lui (H).



G



F



E

2 Marius întoarce cartonașul cu față în sus optând pentru apartamente și renunțând la birouri (C).

El decide să adauge cartonașul la a doua parcelă (D).



4 Pe strada lui Marius a rămas o parcelă neocupată. Deoarece cartonașul pe care l-a cumpărat trebuie

construit la sol , nu are altă opțiune decât să construiască ceva pe ultima parcelă (I). Pe cartonaș este indicat simbolul **acoperișului** , prin urmare jucătorul trebuie să calculeze încasările obținute pe strada lui și să retragă numărul corespunzător de upcoini .



Regulile detaliate ale jocului

Exemplu de finalizare a unei clădiri

Deoarece Marius tocmai a adăugat un cartonaș de proiect cu simbolul **acoperișului** la ultima parcelă de pe strada lui, el adună toate încasările de la toate clădirile sale: pentru magazinul de pe **prima** parcelă obține 2 \$ (A); clădirile de pe a **două** și a **treia** parcelă nu generează profit; magazinul non-stop de pe a **patra**

parcelă oferă 1 \$ pentru fiecare apartament de pe stradă, ceea ce înseamnă 3 \$ (B); a **cincea** parcelă îl oferă 1 \$ (C). În total, Marius obține un venit de 6 upcoins \$.

Marius retrage bancnotele de la Bancă și tura lui se încheie.

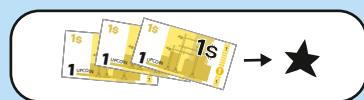


Sfârșitul jocului

Dacă **Teancul** oricărui jucător este epuizat de cartonașe sau dacă **toate parcelele** de pe strada oricărui jucător **devin închise** cu un **acoperiș** , jocul se încheie. În acest caz, trebuie să îți finalizezi tura astfel încât tura jucătorului din partea dreaptă a **primului jucător** să fie ultima.

Calcularea scorului

Când jocul s-a încheiat, adună toate punctele de prestigiu ★ pentru fiecare proiect pe care l-ai implementat pe strada ta. Fiecare 3 upcoins \$ rămași în **Portofel** la sfârșitul jocului valorează 1 punct de prestigiu ★.



Notează scorul în carneațelul inclus în joc.

Pune următoarele informații în liniile următoare:

- numele sau inițialele jucătorilor, _____
- punctele de prestigiu ★ de la parcelele nr. 1-5, _____
- punctele de prestigiu ★ pentru upcoinii \$ rămași la sfârșitul jocului, _____
- numărul final de puncte de prestigiu ★. _____

1				
2				
3				
4				
5				
\$/3				
Σ	★			



Carneațel de scor pentru descărcare și tipărire

Jucătorul care obține cel mai mare număr de puncte de prestigiu ★ câștigă jocul. În caz de egalitate, jucătorul care a proiectat cea mai înaltă clădire câștigă jocul. Dacă egalitatea se menține, câștigătorii împart victoria.

Legendă

ÎNCASĂRI



De fiecare dată când **orice parcelă de pe strada ta devine închisă**, primești sau pierzi un număr indicat de upcoini **\$**.



De fiecare dată când **orice parcelă de pe strada ta devine închisă**, primești sau pierzi 1 upcoin **\$** pentru fiecare nivel de sub cartonașul respectiv.



De fiecare dată când **orice parcelă de pe strada ta devine închisă**, primești 1 upcoin **\$** pentru fiecare construcție de tipul specificat amplasată numai pe parcela respectivă.



De fiecare dată când **orice parcelă de pe strada ta devine închisă**, primești un număr indicat de upcoini **\$** pentru toate construcțiile de tipul specificat amplasate pe toate parcelele de pe strada ta.



Dacă proiectul respectiv se află la parter, primești 1 upcoin **\$** de fiecare dată când **orice parcelă de pe strada ta devine închisă**.

CERINȚE



Parter – acest proiect poate fi folosit **numai ca prim cartonaș** pe parcela ta (direct pe stradă).



Etaj – acest proiect **nu poate** fi folosit ca **prim cartonaș** pe parcela ta (trebuie să fie adăugat la un alt cartonaș).



Acest proiect poate fi folosit **doar pe acoperiș**.



În cazul în care o clădire conține acest proiect, **nu poti** să folosești niciun **cadou** la aceasta.

COSTUL PROIECTULUI

Dacă vrei să cumperi un cartonaș din propriul tău **Teanc**, plătește upcoinii **\$** către **Bancă**. În cazul în care cumpери un cartonaș de la un adversar, pune upcoinii **\$** în **Teancul** adversarului.

Legendă

TIP DE PROIECT



Birou



Servicii



Apartament



Cafenea



Magazin



Hotel



Acoperiș – închide o parcelă ceea ce generează **upcoins** \$ care sunt plăti pentru toate clădirile de pe stradă.



Cadou – poate fi pus numai pe parcela sau clădirea altui jucător.



Duo – aceste proiecte trebuie considerate ca două

birouri, apartamente, magazine, cafenele sau servicii.



1★/6
↔ ↔



2\$

PRESTIGIU

1★

2★

3★

4★

5★

6★

-1★

-2★

-3★

-4★

La sfârșitul jocului primești sau pierzi un număr indicat de puncte de prestigiu ★.

1★/6

-1★/6

1★/家

-1★/家

2★/锁

2★/咖啡

La sfârșitul jocului primești un număr indicat de puncte de prestigiu ★ pentru fiecare construcție de tipul specificat amplasată pe **parcelele respectivă**.

1★/6

2★/锁

2★/咖啡

2★/锁

2★/礼物

1★/家

3★/山

La sfârșitul jocului primești un număr indicat de puncte de prestigiu ★ pentru fiecare construcție de tipul specificat amplasată **pe toate parcelele de pe strada ta**.

1★/下

La sfârșitul jocului primești 1 punct de prestigiu ★ pentru fiecare nivel situat **sub cartonașul respectiv**.

1★

2★

Dacă proiectul se află la **parter** la sfârșitul jocului, primești un număr indicat de puncte de prestigiu ★.

Sumarul regulilor jocului

Obiectivul jocului

Adună cât mai multe puncte de prestigiu ★ posibil pentru clădirile amplasate pe parcelele de pe strada ta.

Desfășurarea jocului

Proprietarul străzii cu simbolul  începe primul cu tura sa. Jucătorii joacă pe rând, în sensul acelor de ceasornic.

Tura jucătorului

Dacă vrei să cumperi un cartonaș din propriul tău **Teanc**, plătește upcoinii \$ către **Bancă**. În cazul în care cumpери un cartonaș de la un adversar, pune upcoini \$ în **Teancul** adversarului. **Nu uita!** Cât timp există upcoini \$ în **Teancul** unui jucător, niciun cartonaș nu poate fi cumpărat de acolo.

Pe parcursul turei tale faci două acțiuni:

Prima acțiune



Dacă nu există upcoini \$ în **Teancul** tău, tragi primul cartonaș din teanc gratuit. Poți să folosești cartonașul sau să renunți la el.

sau



Dacă există upcoini \$ în **Teancul** tău, pune-i în **Portofelul** tău.

A doua acțiune

Cumpără și folosește un cartonaș dintr-un **Teanc** - care poate fi al tău sau al adversarului tău.

sau

Trage un cartonaș gratuit din **Teancul** comun.

Dacă se închide o parcelă cu un acoperiș , proprietarul parcelei calculează imediat încasările de la clădirile (finalizate și nefinalizate) de pe fiecare parcelă de pe stradă să și retrage numărul corespunzător de upcoini \$ de la **Bancă**.

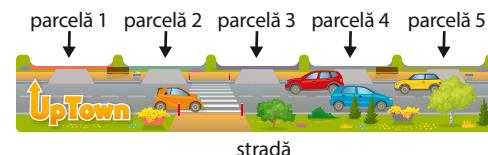
Sfârșitul jocului

Dacă **Teancul** oricărui jucător este epuizat de cartonașe sau dacă **toate parcelele** de pe strada oricărui jucător **devin închise**

cu un acoperiș , jocul se încheie. În acest caz, trebuie să îți finalizezi tura astfel încât tura jucătorului din partea dreaptă a **primului jucător** să fie ultima.

Calcularea scorului

Calculează-ți punctele conform regulilor de la pagina 5. Jucătorul care obține cel mai mare număr de puncte de prestigiu ★ câștigă jocul.



Pe fiecare tablă cu stradă există cinci parcele de construcții. Când folosești un cartonaș de proiect, introdu-l pe jumătate sub o parcelă aleasă de pe tabla cu strada ta.

Poți și să pui cartonașe de proiecte sub cartonașele care au fost jucate deja, înălțându-ți tot mai mult clădirile.

Cu toate acestea, nu poți să modifici ordinea cartonașelor folosite anterior.





UpTown



Video

Nézzétek csak, az új városotok virágzik! Toronyházak nyújtózkodnak az égig, az utcák egyre forgalmasabbak és nyüzsgőbbek.

A város legbefolyásosabb fejlesztőinek képviselőiként egy nem minden nap versenyben vesznek részt. Aki a legjobb és legnagyobb presztízzsel bíró utcát tervez meg, az egy egész előváros létrehozására szóló szerződést írhat alá.

Játszd meg a tervkártyákat, építs házakat, felhőkarcolókat és szolgáltatóközpontokat. A szabályok teret adnak az ügyeskedésnek is, ugyanis elorozhatod ellenfeleid terveit vagy megijátszhatod kártyáidat az ö épületeken. Vajon a szomszédaid a barátaid vagy az ellenségeid? Tartsd szem előtt a költségvetésedet, hogy pazar haszon üsse a markodat az általad beépített utcák után!

A doboz tartalma

4 utcafronttábla



28 ingyenes
városi
tervkártya
(zöld csíkkal)



96 bankjegy (\$ upcoin)



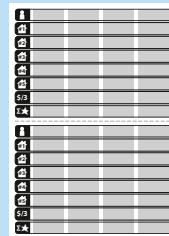
84 tervkártya
(kék csíkkal)



játékleírás



pontozófüzet



Tervkártya



A játék előkészítése



A



B



C



A

Válogassátok ki a városi tervkártyákat a többi közül, és tegyétek őket az asztal közepére. Ez lesz a **közös alap**. Ezek a kártyák ingyenek.

B

Keverd meg a maradék tervkártyákat, és ossz ki ugyanannyit minden játékosnak. mindenki tegye maga elé a kapott kártyalapot – ez lesz a saját **paklitok**. Ne nézzétek meg a lapokat!

C

Véletlenszerűen válasszatok magatoknak egy-egy utcafronttáblát. Az kezd, aki a szimbólumot tartalmazó táblát kapja.

D

Mindenki 10 \$ upcount kap tetszőleges címletekben. Ez lesz a **tárcátok**.

E

A megmaradt bankjegyeket osszátok csoportokra címletenként, majd tegyétek le őket úgy, hogy minden játékos könnyen hozzájuk férjen. Ez lesz a **bank**.

Kezdődhet is a játék!

Részletes játékszabályok

A játék menete

Az az első játékos, tehát az kezdi a játékot, akinek az utcafronttábláján a  szimbólum található. A többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban követi egymást.

Egy játékos köre két egymást követő akcióból áll:

1. akció

Ha a **paklidban** épp nincsenek  upcoinok, húzz egy kártyát belőle ingyen. Megjátszhad az utcához, vagy eldobhatod. A tervkártyáidat nem fordíthatod képpel lefelé. Viszont fejjel lefelé megfordíthatod őket, hogy kiválaszd a két felajánlott terv közül az egyiket.

vagy

Ha van  upcoin a **paklidban**, tudd őket a **tárcádba**. Amíg nem tette át a  upcoint, addig a **paklidból** nem vásárolhatsz kártyákat.

2. akció

Tervkártyát a saját **paklidból** vagy a többi játékos **paklijából** is vásárolhatsz. Ha a saját **paklidból** szeretnél vásárolni, fizesd be a kártyán feltüntetett számú  upcoint a **bankba**. Ha másról veszel kártyát, tudd a megfelelő számú  upcoint az ő **paklijába**. Amíg egy játékos **paklijában** van  upcoin, addig onnan nem lehet kártyát vásárolni.

vagy

Húzz egy ingyenes lapot a **közös alapból**. Szabadon eldöntheted, hogy a városi tervkártyák melyik oldala nézzen felfelé, és fejjel lefelé is megfordíthatod őket.

Minden befejezett kör után a balra ülő játékos következik.

Egy lap megjátszása

Válaszd ki az utcában elérhető telkek közül az egyiket, és tudd rá a kártyán látható két terv közül az egyiket úgy, hogy a másikat az utcafronttábla vagy a korábban használt tervkártyák egyike letakarja.

Figyelj arra, hogy bizonyos terveket csak a földszintre  , másokat pedig csak a magasabb szintekre  szabad lerakni.

Ne feledd! Ha egy telek beépítése lezárul a **tetővel**  , utána nem tudsz újabb emeletet hozzáadni, hacsak a kártyán nem szerepel a  szimbólum.

\$ upcoinok gyűjtése

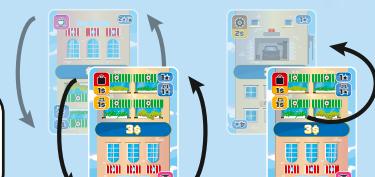
Amikor egy telek beépítése lezárul a **tetővel**  , a telek tulajdonosának azonnal össze kell számolnia az **összes** telke összes épületének (befejezett és befejezetlen) bevételét, és ki kell vennie a megfelelő összegű  upcoint a **bankból**.

Amikor egy épületet **ajándékbal**  zárnak le, a lezárt telek tulajdonosa is kap  upcount.

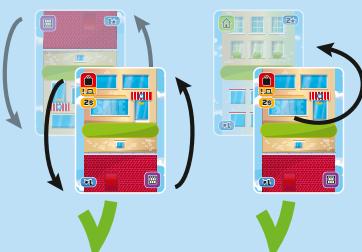
Ha a bevételed nulla vagy negatív, akkor nem vehetsz ki  upcount a **bankból**.



tervkártya



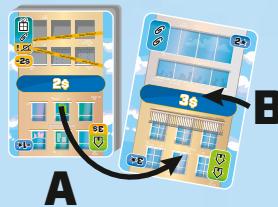
ingyenes városi tervkártya



Példa

1 Gabi kezdi a játékot. A paklijában nincsenek \$ upcoinok. Gabi tehát eldobhatja a legfelső kártyát a dobozba rakva, de akár meg is játszhatja. Gabi úgy dönt, hogy megjátszsa a kártyát (**A**).

Mivel ez az **első akciója**, nem fizeti ki a kártyán feltüntetett 3 \$ upoint (**B**).



3 Most jön Gabi **második akciója**.

Választhat: vagy a saját **paklijából** (**E**) vagy a tőle jobbra lévő játékostárs (**F**) **paklijából** vásárol kártyát. Vagy akár egy ingyenes kártyát is húzhat a **közös alapból** (**G**). Gabi úgy dönt, hogy a tőle jobbra ülő játékos paklijából (**F**) játszik meg egy kártyát.

Elvesz 6 \$ upoint a **tárcájából**, és a jobb oldalán ülő játékos **paklijára** teszi (**H**).

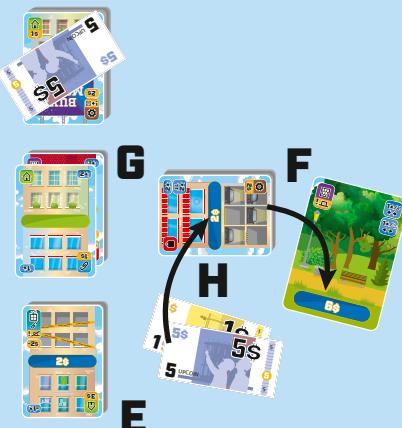
2 Gabi fejjel lefelé fordítja a kártyát, ezzel kiválasztja a lakásokat, és lemond az irodákról (**C**).

Úgy dönt, hogy a kártyát a második telekre rakja (**D**).



4 Egy üres telek van Gabi utcájában. Mivel a

megvásárolt kártyát a földszintre !!!!! kell beépíteni, nincs más választása, mint hogy az utolsó telkére (**I**) építse valamit. A kártyán van egy tetőszimbólum ☇, így a játékosnak össze kell számolnia az utcája bevételét, és ki kell vennie a megfelelő összegű \$ upoint.



Részletes játékszabályok

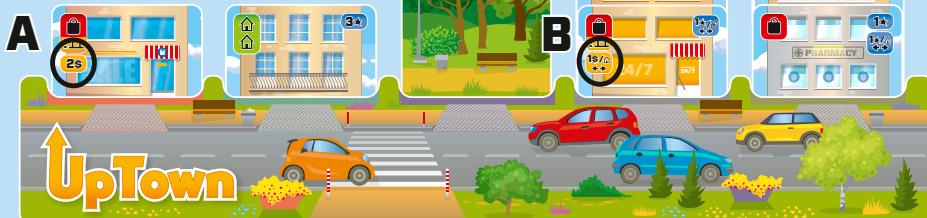
Példa egy építkezés befejezésére

Mivel Gabi épp az utcája utolsó telkére tett egy tetőszimbólumos tervkártyát, az összes épülete minden bevételét össze kell adnia: az **első** telken lévő boltért **2 \$-t kap (A)**; a **második** és **harmadik** telken lévő épületek nem hoznak nyereséget; a **negyedik** telken lévő éjjel-nappali bolt **1 \$-t** ér az utca minden egyes lakása

után, ez összesen **3 \$ (B)**; az **ötödik** telek **1 \$-t** hoz neki (C).

Gabi így összesen **6 \$ upcoin** bevételre tett szert.

Gabi kiveszi a **bankból** a bankjegyeket, és ezzel vége az ő körének.

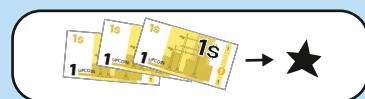


A játék vége

Ha valakinek a **paklijából** elfogynak a lapok, vagy ha valakinek az utcájában **minden telek beépítése tetővel** zárul, a játéknak vége. Ebben az esetben úgy kell befejezni a fordulót, hogy az **első Játékostól** jobbra ülő köre legyen az utolsó.

Pontozás

A játék végén adjátok össze az utcátkban lévő minden egyes terv után járó presztízpontokat ★. A játék végén a **tárcában** maradt minden **3 \$ upcoin** 1 presztízpontot ér ★.



Írjátok fel az eredményt a játékhoz mellékelt jegyzettömbbe.

A következő információkat kell beírni az egymás alatti sorokba:

- a játékosok neve vagy nevük kezdőbetűi, _____
- az 1–5. sz. telkek presztízpontjai ★, _____
- a játék végén megmaradt \$ upcoinok után járó presztízpontok ★, _____
- az összes presztízpont ★ összege. _____

1				
2				
3				
4				
5				
S/3				
Σ★				



Letölthető
és kinyomtható
pontozzfüzet

Az nyeri a játékot, aki a legtöbb presztízpontot ★ gyűjtötte össze.

Döntetlen esetén az nyer, aki a legmagasabb épületet tervezte. Ha még így sem lehet győztest hirdetni, a nyertesek osztoznak a győzelmen.

Jelmagyarázat

BEVÉTEL



Minden alkalommal, amikor az **utcád egyik telkének beépítése lezárul**, adott mennyiségű **\$** upcount kapsz vagy veszítesz.



Minden alkalommal, amikor az **utcád egyik telkének beépítése lezárul**, 1 **\$** upcount kapsz vagy veszítesz minden egyes emelet után, ami az adott kártya alatt van.



Minden alkalommal, amikor az **utcád egyik telkének beépítése lezárul**, 1 **\$** upcount kapsz minden egyes meghatározott típusú helyiséget után, amely csak az adott telken található.



Minden alkalommal, amikor az **utcád egyik telkének beépítése lezárul**, az utcád összes telkén található összes meghatározott típusú helyiségről kapsz egy meghatározott számú **\$** upcount.



Ha ez a terv a földszinten található, akkor 1 **\$** upcount kapsz minden alkalommal, amikor az **utcádban lévő egyik telek beépítése lezárul**.

ELŐÍRÁSOK



Földszint – ez a terv **csak** a telek **első kártyájaként** játszható meg (közvetlenül az utcaszintre kerülhet).



Emelet – ez a terv **nem** játszható meg a telek **első kártyájaként** (egy másik kártyához kell hozzákapcsolni).



Ezt a tervet **csak a tetőn** lehet megjátszani.



Ha egy épület tartalmazza ezt a tervet, **nem** játszhatsz meg rajta semmilyen **ajándékot**.



A TERV KÖLTSÉGEI

Ha a saját **paklidból** vásárolsz kártyát, fizess **\$** upcoinnal a **banknak**. Ha másról veszel kártyát, tess a megfelelő számú **\$** upcount az **ő paklijába**.

Jelmagyarázat

TERVTÍPUSOK



Iroda



Szolgáltatás



Lakás



Kávéző



Üzlet



Szálloda



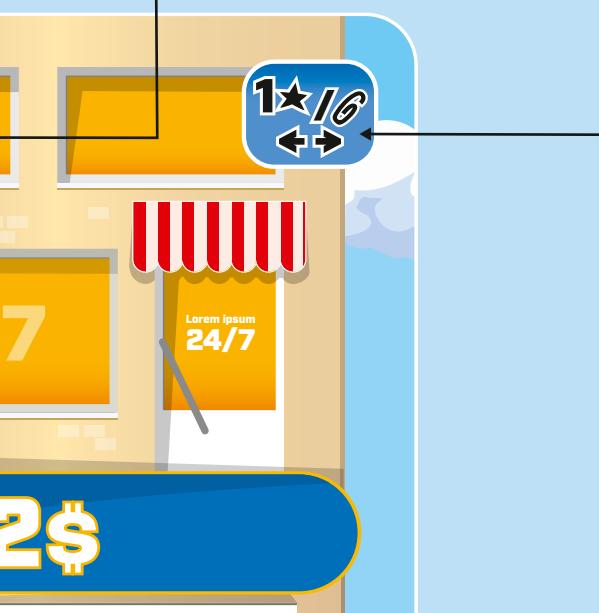
Tető – lezár egy telket, ami azt eredményezi, hogy az utcában lévő összes épületért járó \$ upcoin kifizetésre kerül.



Ajándék – csak egy másik játékos telkére vagy épületére tehető.



Duo – ezek a tervek két irodának, lakásnak, üzletnek, kávézónak vagy szolgáltatásnak számítanak.



PRESZTÍZS



A játék végén adott számú presztízspontot kapsz vagy veszítesz ★.



A játék végén adott számú presztízspontot ★ kapsz minden egyes meghatározott típusú, az adott telken elhelyezett helyiségtípusért.



A játék végén adott számú presztízspontot ★ kapsz minden egyes meghatározott típusú, az utcád összes telkén elhelyezett helyiségtípusért.



A játék végén 1 presztízspontot ★ kapsz minden egyes emelet után, amely a kártya alatt van.



Ha ez a terv a játék végén a földszinten van, akkor a megadott számú presztízspontot kapod ★.

A játékszabályok összefoglalása

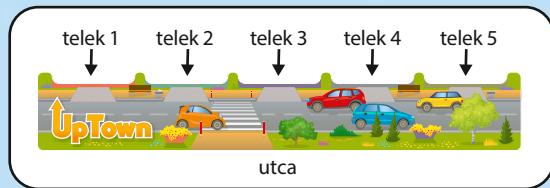
Cél

Szerezz minél több presztízpontot ★ az utcádban lévő telkenek elhelyezett épületek után.

A játék menete

A  szimbólumú utca tulajdonosa kezdi a játékot. A többi

játékos az óramutató járásával megegyező irányban követi egymást.



Játékos köre

Ha a saját **paklidból** vásárolsz kártyát, fizess  upcoinnal a **banknak**. Ha másról veszel kártyát, tudd a megfelelő számú  uppoint az ő **paklijába**. **Ne feledd!** Amíg egy játékos **paklijában** van  upcoin, addig onnan nem lehet kártyát vásárolni.

Egy kör két akcióból áll:

1. akció



Ha a **paklidban** nincsenek  upcoinok, húzz egy kártyát a paklid tetejéről ingyen. Megjátszhatod az utcádon, vagy eldobhatod.

vagy



Ha van  upcoin a **paklidban**, tudd őket a **tárcádba**.

2. akció

Vásárolj és jássz meg egy kártyát egy **pakliból** – a sajátóból vagy az egyik ellenfeledéből.

vagy

Húzz egy ingyenes lapot a **közös alapból**.

Amikor egy telek beépítése lezárt a tetővel , a telek tulajdonosának azonnal össze kell számolnia az **összes** telke összes épületének (befejezett és befejezetlen) bevételeit, és ki kell vennie a megfelelő összegű  uppoint a **bankból**.

A játék vége

Ha valakinek a **paklijából** elfogynak a lapok, vagy ha valakinek az utcájában minden telek beépítése tetővel  zártul, a játéknak vége. Ebben az esetben úgy kell befejezni a fordulót, hogy az **első játékosról** jobbra ülő köre legyen az utolsó.

Pontozás

A pontokat az 5. oldalon található szabályok szerint kell összeszámolni. Aki a legtöbb presztízpontot ★ szerzi, az nyeri a játékot.

Minden utcafronttáblán öt építési telek található.

Egy tervlapot úgy lehet megjátszani, hogy félig az utcafronttábla alá kell csúsztatni a kiválasztott teleknél.

A már megjátszott kártyák alá is lehet tervkártyát csúsztatni, hogy az épület egyre magasabb legyen.

A korábban megjátszott kártyák sorrendjét azonban nem szabad megváltoztatni.

