

MOJE MIASTECZKO

Instrukcja do gry

Witaj, burmistrzu! Chwyć kartkę i ołówek – czas stworzyć miasteczko marzeń! Podczas gry będziesz stawiać domy, sadzić lasy, tworzyć jeziora oraz budować fabryki. Trochę szczęścia, sprytne decyzje i kto wie... może to właśnie Ty zostaniesz Burmistrzem Roku!

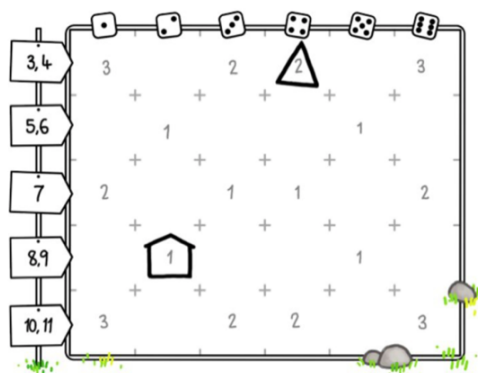
Przygotowanie do gry

Na początku gry jeden z graczy rzuca dwiema kośćmi. Teraz czas na tajne planowanie: każdy wybiera dwa projekty, jeden w każdej kolumnie wskazanej przez kości.

Uwaga

Na tym etapie gry **place** nie są jeszcze dostępne, każdy projekt możesz narysować tylko raz oraz nie liczymy jeszcze punktów – skup się na stworzeniu najlepszego planu dla swojego miasteczka.

Przykład



Po wyrzuceniu  każdy gracz musi narysować **dom** na dowolnym wolnym polu kolumny 2 oraz **las** na dowolnym polu kolumny 4.

Rozgrywka

W każdej rundzie jeden z graczy rzuca 2 kośćmi, a następnie wszyscy gracze, równocześnie wykonują czynności przewidziane w następujących po sobie fazach.

Faza budowy

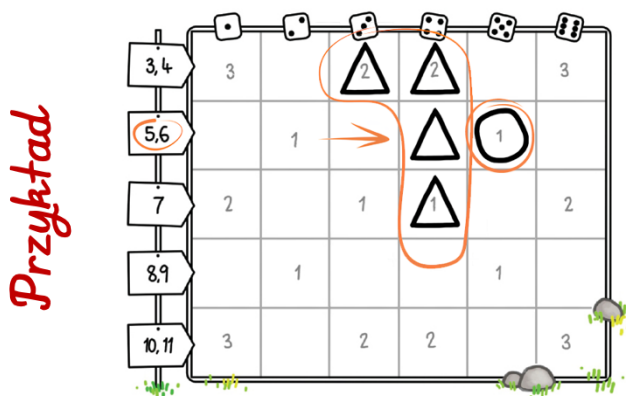
Teraz wszyscy zabierają się do pracy. Korzystając z wartości na kostkach i katalogu projektów, **każdy gracz musi narysować 2 projekty**. Narysuj **projekt** wskazany przez **pierwszą z kości** w dowolnym pustym polu **kolumny** wskazywanej przez **drugą z kości**, a następnie narysuj **projekt** wskazany przez **drugą z kości** w dowolnym pustym polu

Jeśli kolumna wskazana przez kość jest już całkowicie zapełniona, gracz rysuje projekt w pustym polu **najbliższej kolumny po lewej lub prawej**, która ma więcej wolnych miejsc. Jeśli obie kolumny mają tyle samo wolnych pól, gracz wybiera, którą kolumnę wypełni. Gdy na obu kościach wypadnie ta sama wartość, gracz rysuje **projekt** we wskazanej kolumnie oraz **plac**, w **dowolnym** pustym polu miasteczka.

Faza bonusu

Faza punktacji

Każdy gracz sprawdza, jakie **projekty (oprócz placu)** posiada na tej ulicy i jakie **grupy projektów** one tworzą. **Grupę** tworzy pojedynczy projekt lub kilka projektów tego samego typu, które sąsiadują **pionowo lub poziomo** (nie po skosie). Przynosi ona punkty **tylko wtedy**, gdy przynajmniej jeden projekt z grupy znajduje się na wskazanej ulicy. Punkty za grupę to **suma punktów wszystkich pól** miasteczka zabudowanych projektami tej samej grupy. **Place nie są brane pod uwagę** przy liczeniu punktów za grupę.



W sytuacji, gdyby suma oczek na kościach wskazywałyby ulicę [8-9], wówczas gracz nie otrzymałby punktów.

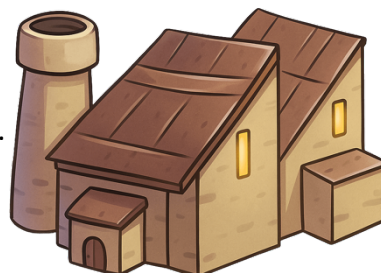
Koniec gry

Po zakończeniu 9 rund każdy gracz **sumuje wszystkie zdobyte punkty**. Następnie dodaje **10 punktów za każdy plac**, który sąsiaduje **pionowo lub poziomo** (nie po skosie) jednocześnie z domem, lasem i stawem. Gracz z **najwyższą liczbą punktów** zostaje zwycięzcą.

MOJE MIASTECZKO

Fabryki Minidodatek

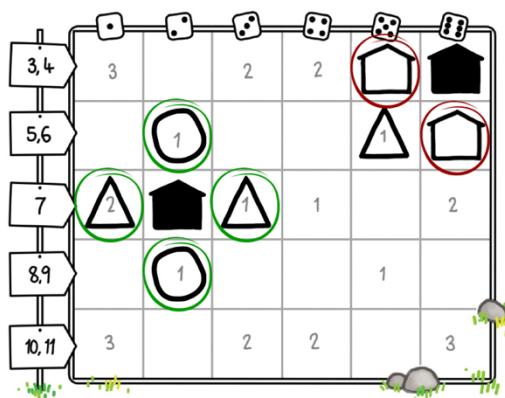
Jeśli kości wskazują różne wyniki, ale ten sam typ projektu, narysuj tylko jeden z nich w dowolnym pustym polu w jednej z kolumn wskazanych przez kości. Dodatkowo, w drugiej kolumnie – tej, której nie użyto do narysowania projektu – narysuj fabrykę.



Fabryka nie przynosi punktów w fazie punktacji, ale jest brana pod uwagę na końcu gry. Jeśli fabryka sąsiaduje ze stawem lub lasem, gracz **otrzymuje** bonus w postaci **10 punktów**. Jeśli natomiast fabryka graniczy z domami lub placami, gracz **traci 2 punkty** za każdy sąsiadujący **dom** oraz **5 punktów** za **plac**, który znajduje się w jego bliskim otoczeniu (nie po przekątnej).

Dodatkowo, za każdy w pełni wypełniony rząd gracz otrzymuje 2 dodatkowe punkty.

Przykład



Po wyrzuceniu  każdy gracz może narysować **las** na dowolnym wolnym polu kolumny 2 oraz **fabrykę** na dowolnym polu kolumny 5 lub narysować **fabrykę** na dowolnym wolnym polu kolumny 2 oraz **las** na dowolnym polu kolumny 5.