

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!

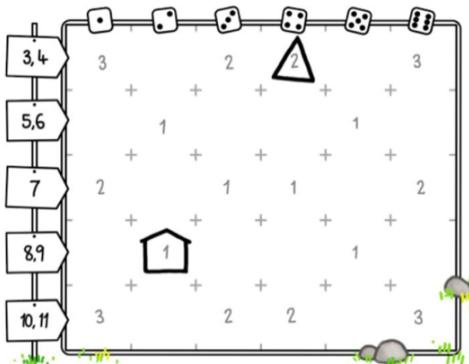
Przygotowanie do gry

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

Lumaga

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.

Przykłady



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 kościemi, 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

kolumny wskazywanej przez **pierwszą z kości**. Gracz może zdecydować, w jakiej kolejności narysuje projekty, ale musi narysować oba (nawet jeśli nie będzie to dla niego korzystne).

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.

Place nie są punktowane na koniec rundy – ich wartość liczy się **dopiero na koniec gry**. Jeśli plac sąsiaduje **pionowo lub poziomo** (nie po skosie) jednocześnie z **domem, lasem i stawem**, gracz otrzymuje za niego **10 punktów**.

Faza bonusu

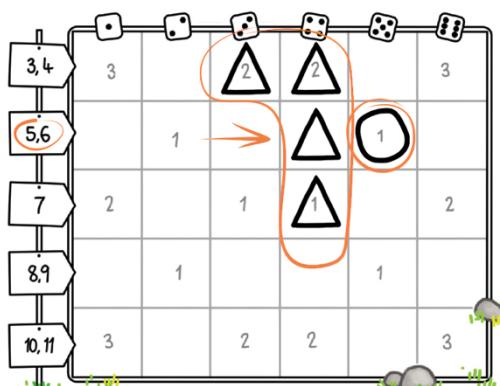
W rundach 3, 6 i 9, **po fazie budowy**, każdy gracz rysuje **jeden bonusowy projekt** w dowolnym pustym polu swojego miasteczka. Następnie, **przekreśla ikonę**  przy tym projekcie w katalogu projektów, ponieważ każdy bonusowy projekt może wykorzystać **tylko raz podczas trwania gry**.

Faza punktacji

Na koniec każdej rundy **suma wartości obu kości wskazuje ulicę** (poziomą linię pól w miasteczku), od której rozpoczyna się podliczanie punktów. **Jeśli suma wartości na kostkach wynosi 2 lub 12**, każdy gracz może samodzielnie wybrać **ulicę** do celów 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 sąbrane pod uwagę** przy liczeniu punktów za grupę.

Przykład



Po wyrzuceniu  wskazaną dla punktacji jest ulica [5-6] za którą gracz otrzymuje **6 punktów**.

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.