

POINT CITY™



INSTRUKCJA



TWÓRCY

Projekt, rozwój, redakcja, kierownictwo artystyczne

Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Ilustracje

Dylan Mangini

Projekt graficzny

Dylan Mangini i Shawn Stankewich

Koordynacja AEG

Nicolas Bongiu

Produkcja

David Lepore, Adelheid Zimmerman

Specjalne podziękowania

Kimberley Bamburak, Haley Shae Brown, Brian Chandler, Joseph Z. Chen, Colin, Madeline, Isaac i Brendan Dams, Randy Flynn, Kevin Grote, Patrick Hayden, David Iezzi, Ashwin Kamath, Anuj Khattar, Charlotte Kyle, Peter McPherson, Robert Newton, Vladimir Orellana, Aaron Russin, Cody Thompson, Alex Uboldi, Josh Williams, Kyndra Williams, Arcane Comics, Blue Highway Games, Old Man Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers oraz Zephyr Workshop

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie i grafika

Marek Baranowski

Redakcja

Patryk Blok

Korekta

Marta Kania

Wydawca

Michał Herman



©2023 Alderac Entertainment Group.

2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA.
Point City i wszystkie pozostałe znaki™, ® i © są zastrzeżone przez Alderac Entertainment Group, Inc. lub Flatout Games. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Chinach.



OPIS GRY

POINT CITY to gra dla 1–4 graczy o dobieraniu kart i budowaniu z nich swojego miasta. Gracze na przestrzeni wielu tur zbierają zasoby i stawiają nowe budynki, tworząc własne miasta i walcząc o punkty. Budynki są źródłem punktów i trwałych zasobów, które pomogą graczom w rozbudowie miasta w kolejnych turach. Zwycięzcą zostaje gracz, który stworzy miasto warte najwięcej punktów!

ELEMENTY GRY

- 160 dwustronnych kart zasobów/budynków
- 4 startowe karty innowacji
- karta pomocy
- 22 żetony publiczne
- 2 żetony rynku
- instrukcja

KARTY ZASOBÓW (REWERS)



KARTY BUDYNKÓW (AWERS)



ŻETONY PUBLICZNE



ŻETONY RYNKU



KARTA POMOCY

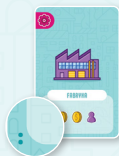
| PRZETWORZENIE | | | | | |
|---------------|------|--------------|--------------|--------|------|
| Wzrost | Siła | Wytrzymałość | Inteligencja | Wzrost | Siła |
| 1-2 | 1-2 | 1-2 | 1-2 | 1-2 | 1-2 |
| 3-4 | 3-4 | 3-4 | 3-4 | 3-4 | 3-4 |
| 5-6 | 5-6 | 5-6 | 5-6 | 5-6 | 5-6 |
| 7-8 | 7-8 | 7-8 | 7-8 | 7-8 | 7-8 |

STARTOWE KARTY INNOWACJI



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Podziel karty budynków/zasobów na 3 osobne stosy w zależności od ich poziomu (poziom karty jest oznaczony liczbą kropek w lewym dolnym rogu karty po stronie z budynkiem). Przetasuj każdy stos osobno i odłóż stronę z zasobami ku górze. W zależności od liczby graczy usuń z każdego stosu odpowiednią liczbę kart:




| Liczba graczy | Karty poziomu 1 do usunięcia | Karty poziomu 2 do usunięcia | Karty poziomu 3 do usunięcia |
|---------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| 1-2 | -25 (użyj 40) | -26 (użyj 24) | -27 (użyj 18) |
| 3 | -13 (użyj 52) | -14 (użyj 36) | -17 (użyj 28) |
| 4 | -1 (użyj 64) | -2 (użyj 48) | -7 (użyj 38) |


Usunięte karty odłóż do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

- 2 Umieść stosy na sobie tak, aby karty poziomu 3 znalazły się na spodzie, karty poziomu 2 pośrodku, a karty poziomu 1 na wierzchu. Tak ułożone stosy umieść pośrodku stołu – od teraz tworzą talię dobierania, dalej zwaną talią.
- 3 Dobierz 16 kart z talii i stwórz z nich rynek. Dobieraj karty pojedynczo i umieszczaj je rewersem (stroną z zasobami) ku górze, tworząc siatkę 4 × 4.

Uwaga: Zarówno podczas przygotowania gry, jak i w jej trakcie dodawaj karty do rynku rzędami od górnego do dolnego i od lewej do prawej.

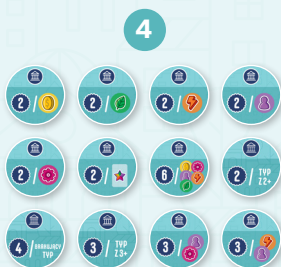
- 4 Zakryj wszystkie żetony publiczne i dobrze je wymieszaj. Następnie wylosuj żetony w liczbie zależnej od liczby graczy (**2 graczy**: 10, **3 graczy**: 12, **4 graczy**: 14). Wylosowane żetony odkryj i umieść na stole tak, by były widoczne i dostępne dla wszystkich graczy. Pozostałe żetony odłóż do pudełka.

5 Rozdaj każdemu z graczy po 1 zakrytej startowej karcie innowacji – upewnij się, że wśród nich jest karta z symbolem 1. gracza .

6 Wszyscy gracze odkrywają swoje startowe karty. Gracz z kartą z symbolem  zostaje 1. graczem.

Możecie teraz rozpocząć grę!

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY 3-OSOBOWEJ



ŻETONY PUBLICZNE



STARTOWE KARTY INNOWACJI



RYNEK

ROZGRWKA

W swojej turze dobierz 2 sąsiadujące ze sobą bokiem karty z rynku albo dobierz 2 karty z wierzchu talii. Nie wolno obracać na drugą stronę dobranych kart.

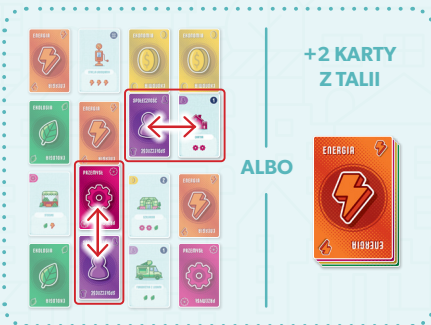
Karty zasobów są darmowe.

Po prostu weź wybraną kartę zasobu i umieść ją przed sobą. Możesz tej karty użyć w tej albo w następnych turach do opłacenia karty budynku. Karty zasobów z 2 symbolami są traktowane jako 2 zasoby tego samego rodzaju.

Jeśli masz wymagane zasoby, możesz dobrać kartę budynku (skonstruować budynek). Zapłać za budynek, odrzucając odpowiednie karty zasobów, lub skorzystaj z trwałych zasobów, które zapewniają dobrane wcześniej budynki.

Uwaga: Jeśli nie masz wymaganych zasobów, nie możesz dobrać karty budynku. Musisz wybrać takie dwie karty, na które cię stać.

Jeśli nie chcesz bądź nie możesz dobrać kart z rynku, możesz zamiast tego dobrać 2 wierzchnie karty z talii (widzisz pierwszą kartę w talii, ale drugą dobierzesz w ciemno). Nie możesz dobrać 1 karty z talii i 1 z rynku. Jeśli zdecydujesz się na dobranie z talii, musisz z niej dobrać obie karty.



Opcjonalna akcja odwrócenia

Jeśli w którymś rzędzie lub kolumnie znajdują się WYŁĄCZNIE karty zasobów, możesz raz na turę, zanim dobierzesz karty, odwrócić 1 z tych kart zasobów na stronę z budynkiem. W ten sposób zwiększasz liczbę dostępnych budynków do skonstruowania. To darmowa, opcjonalna akcja, z której możesz skorzystać, o ile powyższe warunki są spełnione. Nie wolno odwrócić karty budynku na stronę z zasobem.

Konstruowanie budynku

Zapłać koszt budynku (odrzuć karty odpowiednich zasobów, skorzystaj z trwałych zasobów lub dowolnej kombinacji tych 2 opcji) i umieść kartę budynku w swoim mieście (swoim obszarze gry). Grupowanie karty tak, jak pokazano na obrazku obok pozwoli ci to na lepszą kontrolę zasobów.

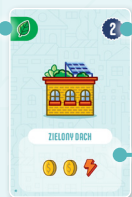
OBSZAR MIASTA



Uwaga: Każdego trwałego zasobu możesz użyć tylko raz na turę – jeśli w jednej turze użyłeś już danego zasobu do konstrukcji budynku, nie możesz użyć go ponownie do konstrukcji drugiego budynku. Trwałego zasobu budynku nie możesz użyć w tej samej turze, w której go skonstruowałeś.

TRWAŁE ZASOBY

Do wykorzystania w przyszłych turach.



PUNKTY

Liczone na koniec gry.

WYMAGANE ZASOBY

Wydaj zasoby z ręki lub skorzystaj z trwałych zasobów, by skonstruować.


PRZYKŁAD PŁATNOŚCI



Wydane karty zasobów odłóż na stos kart odrzuconych.

Uwaga: Zasób innowacji jest dzokerem i może zostać wykorzystany jako dowolny zasób.

Konstrukcja budynku publicznego

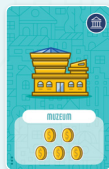
Na niektórych kartach budynków znajduje się symbol publiczny . Budynki z takim symbolem nie są ani źródłem punktów, ani trwałych zasobów, ale za to pozwalają na dobranie żetonu publicznego natychmiast po skonstruowaniu. Żetony publiczne przynoszą punkty na koniec gry w zależności od podanych na nich wymagań – zazwyczaj związanych ze znajdującymi się w mieście trwałymi zasobami.



ŻETONY PUBLICZNE



KARTA BUDYNKU PUBLICZNEGO



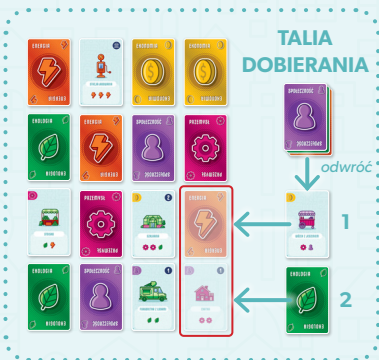
KONIEC TURU

Po dobraniu 2 kart, ewentualnym opłaceniu budynków i wybraniu żetonów publicznych twoja tura dobiega końca i przychodzi czas na uzupełnienie rynku.

Aby uzupełnić rynek, dobierz 2 karty z wierzchu talii i uzupełnij nimi puste miejsca na rynku.

Uwaga: Jeśli w swojej turze dobrałeś 2 karty z wierzchu talii, pomijasz uzupełnianie rynku.

Uzupełnij rynek w takiej kolejności jak podczas przygotowania gry (z góry do dołu, od lewej do prawej).



Ważne: Jeśli uzupełniasz miejsce po karcie zasobu, umieść nową kartę stroną z budynkiem ku górze. Jeśli uzupełniasz miejsce po karcie budynku, umieść nową kartę stroną z zasobem ku górze. W ten sposób rynek ewoluuje wraz z postępem gry i wyborami graczy.

Aby ułatwić uzupełnianie rynku, możesz skorzystać z żetonów rynku. Umieść żeton rynku na miejscu dobranej karty stroną ku górze przypominającą, jaką kartą należy uzupełnić dane miejsce.

Dodatkowo możesz użyć żetonu rynku, gdy żaden z graczy nie pamięta, jaką kartą należy uzupełnić dane miejsce. Podrzuć żetonem rynku jak monetą i w zależności od tego, którą stroną upadnie ku górze, taką kartą uzupełnij puste miejsce.



KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy nie da się uzupełnić rynku (w talii nie ma kart).

Uwaga: Każdy gracz do tego momentu rozegra dokładnie 17 tur, a na rynku pozostanie 14 kart.

PUNKTACJA

Wszyscy gracze sumują swoje punkty za budynki i żetony publiczne. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów.

Uwaga: Żetony publiczne punktują tylko trwałe zasoby na budynkach – nigdy karty zasobów.

W przypadku remisu zwycięża ten z remisujących, który ma więcej niewydaných kart zasobów. Jeśli to nie rozwiązuje remisu, gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.



| | |
|---|----|
| Punkty na kartach budynków | 24 |
| Żeton publiczny 1 (2 pkt./trwały zasób ekonomii) | 8 |
| Żeton publiczny 2 (3 pkt./zestaw trwałych zasobów energii i społeczności) | 6 |
| Żeton publiczny 3 (3 pkt./zasób z 3 albo więcej symbolami, czyli 3 pkt. za ekonomię i 3 pkt. za ekologię) | 6 |
| Żeton publiczny 4 (2 pkt./niewydana karta innowacji) | 4 |
| Suma punktów: 24 + 8 + 6 + 6 + 4 = 48 punktów | |

TRYB 1-OSOBOWY

Przygotowanie gry

Przygotuj grę jak dla 2 osób, z poniższymi wyjątkami:

- Dobierz 1 kartę innowacji. Rozpoczniesz pierwszą turę.
- Ułóż w linii 10 wybranych żetonów publicznych – ich kolejność jest istotna.
- Umieść jeden żeton rynku nad pierwszą od lewej kolumną rynku, a drugi żeton rynku obok drugiego od góry rzędu – jak pokazano na ilustracji.

Tura gracza

Rozpoczynasz grę. Swoją turę rozgrywasz jak podczas gry wieloosobowej. Po twojej turze następuje tura SI (Sztucznej Inteligencji).

Tura SI

SI zawsze dobierze 2 karty: kartę znajdującą się na przecięciu kolumny i rzędu, przy których znajdują się żetony rynku, oraz kartę poniżej*. Po tym, jak SI dobierze karty, uzupełnij rynek jak zwykle, a następnie przesun żetony rynku. Żeton nad kolumnami przesun o 1 kolumnę w prawo. Żeton obok rzędów przesun o 1 rząd w dół. Jeśli żeton znajduje się nad kolumną najbardziej po prawej, przesun go nad kolumnę najbardziej po lewej. Jeśli żeton znajduje się w dolnym rzędzie, przesun go do górnego rzędu.

*Jeśli karta na przecięciu znajduje się w dolnym rzędzie, SI dobiera kartę z tej samej kolumny, ale z górnego rzędu.

Uwaga: W ten sposób SI będzie zawsze dobierała karty w przewidywalny sposób: od lewej do prawej, z góry na dół. Pomoże ci to zaplanować swoje własne ruchy.



Uwaga: SI nie potrzebuje zasobów do konstrukcji budynków. Każda dobrana przez SI karta trafia od razu do jej miasta.

Gdy SI konstruuje publiczny budynek, dobiera pierwszy z lewej żeton publiczny. Zakryj ten żeton i umieść go obok miasta SI.

Punktacja gracza

Zsumuj swoje punkty jak w grze wieloosobowej.

Punktacja SI

Możesz wybrać poziom SI – rozpocząć od łatwego i z czasem zmierzyć się z trudnym!

SI punktuje inaczej na każdym poziomie:

Poziom łatwy

- Nadrukowane punkty na kartach budynków.
- 1 punkt za każdy symbol trwałego zasobu.
- 3 punkty za żeton publiczny.

Poziom średni

- Nadrukowane punkty na kartach budynków.
- 1/2/3 punkty za każdy symbol trwałego zasobu, który występuje u SI 1/2/3+ razy (np. 4 karty energii dadzą 12 punktów).
- 5 punktów za żeton publiczny.

Poziom trudny

- Nadrukowane punkty na kartach budynków.
- 1/3/6 punktów za każdy symbol trwałego zasobu, który występuje u SI 1/2/3+ razy.
- 7 punktów za żeton publiczny.
- 1 punkt za kartę innowacji.

SKRÓT ZASAD

Przygotowanie gry

1. Przygotuj talię ze stosów kart (stos poziomu 1 na wierzchu).
2. Przygotuj rynek (16 kart zasobów w siatce 4×4).
3. Wylosuj żetony publiczne.
4. Rozdaj graczom po 1 karcie innowacji.

| Liczba graczy | Karty poziomu 1 do usunięcia | Karty poziomu 2 do usunięcia | Karty poziomu 3 do usunięcia | Żetony publiczne |
|---------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------|
| 1-2 | -25 (użyj 40) | -26 (użyj 24) | -27 (użyj 18) | 10 |
| 3 | -13 (użyj 52) | -14 (użyj 36) | -17 (użyj 28) | 12 |
| 4 | -1 (użyj 64) | -2 (użyj 48) | -7 (użyj 38) | 14 |

1

POZIOM 1. POZIOM 2. POZIOM 3.

ODWRÓC

TALIA DOBIERANIA

3

RYNEK

ŻETONY PUBLICZNE

4

STARTOWE KARTY INNOWACJI

2

OPIS TUR

1. [Opcjonalnie] Odwróć kartę zasobu z rzędu albo kolumny tylko z kartami zasobów.
2. Dobierz 2 sąsiadujące karty z rynku ALBO dobierz 2 karty z wierzchu talii.
3. Wydaj zasoby, by skonstruować budynek/ budynek.
4. Wybierz żeton publiczny (jeśli skonstruowałeś budynek publiczny).
5. Uzupełnij rynek (z góry do dołu, od lewej do prawej)



W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt:
info@luckyduckgames.com