



10+



45 min



2-4

Little TOWN

EDYCJA POLSKA



INSTRUKCJA

Daleko, daleko za najdalszymi górami była sobie kraina mlekiem i miodem płynąca, nietknięta przez ludzi. Ten zakątek przepiękny bogactwami natury to idealne miejsce na budowę pięknego miasta. Aby zacząć, potrzebujesz zasobów potrzebnych do postawienia pierwszego budynku, potem kolejnego i kolejnego, aż powstanie wspaniałe miasto! Czy jesteś gotów zostać ambitnym i utalentowanym architektem?

W PUDEŁKU ZNAJDZIESZ



1 planszę



18 kart Celów



60 kostek Zasobów

(15 Drewna, 15 Kamienia,
15 Ryb i 15 Zboża)



1 znacznik Rundy



24 żetony Monet

(16 Monet z „1”
i 8 Monet z „3”)



4 żetony z „60”



29 płytek Budynków



20 drewnianych
Robotników

(5 białych, 5 pomarańczowych,
5 czerwonych i 5 fioletowych)



1 znacznik
Pierwszego Gracza



28 drewnianych Domków

(7 fioletowych, 7 czerwonych,
7 pomarańczowych i 7 białych)



4 znaczniki Punktów
Zwycięstwa



1 arkusz Pomocy

PRZEBIEG I CEL GRY

W każdej turze umieszczasz Robotnika na planszy. Zbierasz leżące obok Zasoby i korzystasz z sąsiednich Budynków albo budujesz nowe. Starannie wybierz pole, na którym umieścisz Robotnika, buduj w najlepszych miejscach i spróbuj przewidzieć posunięcia innych graczy, by czerpać zyski w każdej sytuacji i okazać się zwycięzcą!

Zbuduj miasto według własnego planu i udowodnij, że to ty jesteś najlepszym architektem.



ELEMENTY GRY

Płytki Budynków

Te płytki przedstawiają różne Budynki, które możesz zbudować. Każda płytką ma swój **Koszt budowy**, liczbę **Punktów Zwycięstwa** oraz **Działanie** po umieszczeniu na planszy.



Karty Celów

Każdy z graczy otrzymuje na początku gry karty Celów (liczba otrzymanych kart zależy od liczby graczy). Karty Celów pozwalają na zdobycie Punktów Zwycięstwa na różne sposoby.





Plansza

W górnej części planszy znajduje się teren pokryty jeziorami, lasami, górami i łąkami – to na nim zbudujesz swoje miasto. Aby urozmaicić rozgrywkę, przednia i tylna strony planszy różnią się nieco od siebie. W dolnej części planszy znajduje się Plac Budowy, Targ, tor Punktów Zwycięstwa oraz tor Rundy.

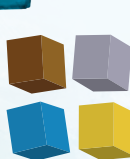






Robotnicy



Drewniane figurki reprezentują Robotników, potrzebnych do zbierania Zasobów oraz do budowania i korzystania z Budynków. W zależności od liczby graczy, będziesz dysponował różną ich liczbą.

Kostki Zasobów



Brązowe kostki to Drewno 
Szare kostki to Kamień 
Niebieskie kostki to Ryby 
Żółte kostki to Zboże 
Zasoby są potrzebne do zakupu płytek Budynków oraz wyżywienia Robotników.

Znacznik Pierwszego Gracza

Ten znacznik wskazuje, który z graczy rozpocznie następną RUNDĘ.



Znacznik Rundy

Ten znacznik wskazuje, która Runda obecnie jest rozgrywana. Po zakończeniu Rundy przesuwasz go do przodu po torze Rundy.



Domki



Drewniane Domki są umieszczane na płytkach Budynków. Pokazują, kto jest właścicielem płytki. Liczba Domków, które masz do dyspozycji zależy od liczby graczy.

Żetony Monet



Monety (●) są potrzebne do korzystania z Budynków innych graczy, możesz nimi także zastąpić brakujące Zasoby. Możesz je w dowolnym momencie rozmienić na Monety o mniejszej wartości.

Znaczniki Punktów Zwycięstwa

Ułatwiają śledzenie aktualnej liczby zdobytych Punktów Zwycięstwa. (★)



Żetony z „60”

Bierzesz jeden z nich, gdy zdobędziesz więcej niż 60 Punktów Zwycięstwa. (★)



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Wybierz jedną ze stron **planszy** i połóż ją na środku stołu.
- 2 Ułóż z **5 płytek z Polem Zboża** stos i umieść go na Targu. Wymieszaj pozostałe płytki Budynków, weź losowe 12 spośród nich i połóż je odkryte na pustych polach Targu, wypełniając każde z nich.



Przy pierwszej grze polecamy wykorzystanie tylko Budynków z ptaszkiem.

- 3 Potasuj i rozdaj każdemu graczowi odpowiednią liczbę zakrytych **kart Celów**.


2 graczy	3 graczy	4 graczy
4 x	3 x	2 x

- 4 Każdy gracz wybiera swój kolor i zabiera odpowiednią liczbę **Robotników**, **Domki** oraz **znacznik Punktów Zwycięstwa** w tym kolorze i kładzie je przed sobą.

2 graczy	3 graczy	4 graczy
5 x	4 x	3 x
7 x	6 x	6 x

- 5 Każdy z graczy kładzie swój znacznik Punktów Zwycięstwa na **polu „0”** na torze Punktów Zwycięstwa.
- 6 Umieść znacznik Rundy na **1. polu** na torze Rundy.
- 7 Połóż kostki Zasobów, żetony Monet oraz żetony z „60” obok planszy – tworzą one **rezerwę**.
- 8 Każdy z graczy bierze po **3 Monety** kładzie je przed sobą. Powinny one być widoczne dla innych graczy.
- 9 Wybierzcie losowo **Pierwszego Gracza** – otrzymuje on znacznik Pierwszego Gracza i kładzie przed sobą.

Uwaga

Niektóre spośród kart Celów zawierają symbol , który oznacza, że do realizacji tego Celu potrzebny jest konkretny rodzaj płytki Budynku na Targu. Jeżeli nie ma tam wymaganej płytki, odrzuć tę kartę Celu, a w jej miejsce dobrać nową.



PRZEBIEG GRY

Gra trwa **4 Rundy**.

PRZEBIEG RUNDY

Zaczynając od Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy wykonuje w swojej turze jedną z następujących akcji:

1. Zbiory i Skorzystanie z Budynku

2. Budowa Budynku

Każda z tych akcji wymaga użycia **Robotnika**. Runda dobiega końca, gdy każdy z graczy umieści na planszy wszystkich swoich Robotników.

1 ZBIORY I SKORZYSTANIE Z BUDYNKU

W swojej turze możesz umieścić swojego niewykorzystanego Robotnika na planszy. Możesz go położyć tylko na **pustym polu łąki**.

Pola, na których znajduje się Robotnik lub płytki Budynku nie są uważane za puste – tak samo jak pola z lasem, górami lub jeziorem.

Robotnik zbiera Zasoby i może skorzystać z Budynków znajdujących się na **8 sąsiednich polach** (wliczając pola na ukos).

Zbiory zasobów

Pola z lasem, górami i jeziorem dostarczają odpowiednio Drewna 🪵, Kamienia 🪨 oraz Ryb 🐟.

Możesz zbierać Zasoby w dowolnej kolejności.

Weź odpowiednie kostki Zasobów z rezerwy i połóż je przed sobą. Jeżeli w rezerwie nie ma już Zasobów (lub 🪙), nie możesz już ich zbierać.

Jeżeli element terenu pokrywa więcej niż 1 pole, każde z nich osobno dostarcza odpowiedni Zasób.



*W tej sytuacji twój Robotnik zbiera
2 Ryby 🐟
i 1 Drewno 🪵.*

Skorzystanie z Budynku

Jeżeli umieścisz Robotnika obok jednej lub wielu płytek Budynków (także na ukos), możesz skorzystać z ich Działania.

Jeżeli Budynek, z którego chcesz skorzystać, należy do innego gracza, **musisz najpierw mu zapłacić 1 🪙**, zanim skorzystasz z Działania Budynku. Pamiętaj, że nie musisz skorzystać z Budynku, jeśli tego nie chcesz.

Jeden Robotnik może tylko raz skorzystać z Budynku – czyli możesz skorzystać z Działania co najwyżej **raz w swojej turze**.



*Ten Robotnik może skorzystać z płytki Pola ze Zbożem, by otrzymać
1 Zboże 🌾.
Dodatkowo zbiera
2 Ryby 🐟
i 1 Drewno 🪵.*

Działania Budynków dzielą się na dwa rodzaje:

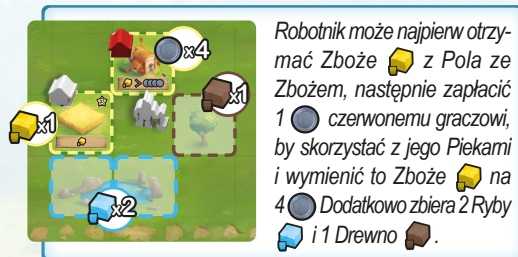
➤ **Otrzymaj Zasób** lub .



➤ **Wymień Zasoby** lub na Zasoby, , lub .



Możesz korzystać z Działania różnych Budynków w dowolnej, wybranej przez siebie kolejności.

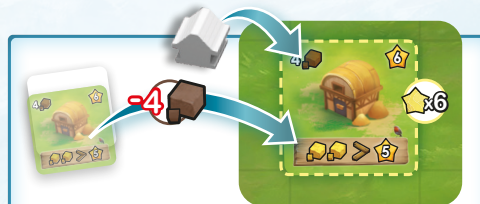


Z Działania Rezydencji i Katedry nie można skorzystać w trakcie Rundy. Działają one na jej koniec (patrz arkusz Pomocy).

2 BUDOWA BUDYNKU

Aby zbudować/wybudować Budynek, wykonaj po kolei następujące kroki

- 1 Połóż jednego ze swoich niewykorzystanych Robotników na **polu Placu Budowy** (Plac Budowy może pomieścić dowolną liczbę Robotników wszystkich graczy).
- 2 Wybierz jedną **płytkę Budynku** leżącą na Targu.
- 3 Zapłać Koszt budowy pokazany na płytce Budynku, odkładając wymaganą liczbę kostek Zasobów i/lub Monet do rezerwy.
- 4 Umieść płytkę Budynku na **pustym polu łąki** na planszy.
- 5 Po położeniu płytki umieść na niej jeden ze swoich **Domków**, aby pokazać, że jesteś właścicielem tego Budynku.
- 6 Przesuń swój znacznik Punktów Zwycięstwa na torze Punktów Zwycięstwa o tyle pól, ile pokazuje liczba wpisana w w prawym górnym rogu wybudowanej płytki Budynku.



Jeżeli nie masz wymaganych Zasobów lub Monet albo zabrakło ci Domków, nie możesz zbudować Budynku.

DODATKOWE AKCJE

Oprócz umieszczenia Robotnika na planszy w swojej turze możesz w dowolnym momencie gry **zrealizować kartę Celu lub wymienić Monety na kostki Zasobów**.

Realizacja karty celu

Na początku gry otrzymujesz pewną liczbę kart Celu, które pomagają ci w zaplanowaniu strategii.

W dowolnym momencie możesz zrealizować jedną z kart Celu, jeżeli spełniasz jej wymagania. Ogłoś zrealizowanie karty i pokaż ją innym graczom.

Natychmiast otrzymujesz pokazaną na karcie liczbę ✨.

Jeżeli nie zrealizujesz karty Celu na koniec gry, nic się nie dzieje.

Wymiana Monet na zasoby

W dowolnym momencie gry możesz wymienić **3** 🟠 **na dowolną kostkę Zasobów z rezerwy**.

Możesz wykonać tę akcję tyle razy, ile chcesz, ale tylko jeżeli natychmiast wydasz wszystkie Zasoby, na które wymienisz Monety (czyli wybudujesz za nie Budynek albo wymienisz je, korzystając z Działania Budynku).



KONIEC RUNDY

Po tym jak każdy z graczy skorzystał ze wszystkich swoich Robotników, **Runda dobiega końca**. Wykonaj kolejno następujące kroki:

1 DZIAŁANIE SPECJALNYCH BUDYNKÓW

Z Działania niektórych Budynków (np. **Rezydencji i Katedry**) możesz skorzystać tylko na koniec każdej Rundy. Ich **właściciele** mogą teraz za darmo skorzystać z ich Działania. Ikona 🕒 przypomina o Działaniach tego rodzaju.

2 WYŻYWIENIE ROBOTNIKÓW

Na koniec każdej Rundy każdy z graczy musi **wyżywić swoich Robotników**. Zaczynając od Pierwszego Gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy odrzuca tyle kostek Zasobów jedzenia (czyli Ryb 🐟 i/lub Zboża 🌾), ilu ma Robotników.

Za każdego Robotnika, którego nie może wyżywić, **traci 3** ✨. Przesuwa swój znacznik Punktów Zwycięstwa o 3 pola do tyłu na torze Punktów Zwycięstwa za każdego swojego niewyżywionego Robotnika. Jeżeli twój znacznik, cofając się, przekroczy „0”, kontynuuj jego ruch – ujemne Punkty Zwycięstwa ✨ są dopuszczalne.



Masz 5 Robotników, 1 Rybę 🐟 i 3 Zboża 🌾. Skoro masz łącznie 4 kostki Zasobów jedzenia, a 5 Robotników, tracisz 3 ✨ za jednego niewyżywionego Robotnika.

3 PRZYGOTOWANIA DO KOLEJNEJ RUNDY

Zanim rozpoczniecie następną rundę:

- 1 Każdy z graczy **zbiera z planszy swoich Robotników** (Domki i kafle Budynków pozostają na swoim miejscu)
- 2 Przesuń **znacznik Rundy** o 1 pole.
- 3 Pierwszy Gracz przekazuje **znacznik Pierwszego Gracza** graczowi po swojej lewej stronie.

Uwaga

W 3-osobowej grze i wyłącznie przed czwartą rundą znacznik Pierwszego Gracza trafia do gracza z najmniejszą liczbą ☆.

W przypadku remisu przekażcie znacznik graczowi siedzącemu najbliżej po lewej stronie od bieżącego Pierwszego Gracza. Jeżeli wszyscy 3 gracze remisują, przekażcie znacznik zgodnie z normalnymi zasadami.

Gracz ze znacznikiem Pierwszego Gracza rozpoczyna kolejną rundę.

Czwarta Runda gry jest ostatnią. Po jej zakończeniu przejdźcie do sekcji „KONIEC GRY”!

KONIEC GRY

Każdy z graczy do już zdobytych ☆ dodaje:

- ☆ z Zamku i Strażnicy, zgodnie z ich Działaniem;
- 1 ☆ za każde 3 posiadane ●.

Następnie przesuwaj odpowiednio swój znacznik ☆ na torze Punktów Zwycięstwa. Gracz z największą liczbą ☆ zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu gracze dzielą się wygraną.



POKONANIE CAŁEGO TORU PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Jeżeli twój znacznik dotarł na pole „60” na torze Punktów Zwycięstwa lub je przekroczył, weź żeton z „60” i umieść go przed sobą. Przypomina on o tym, że zdobyłeś co najmniej 60 ☆, i ułatwia liczenie Punktów Zwycięstwa na koniec gry. Możesz dalej zdobywać ☆ zgodnie z zasadami.



TWÓRCY



Projektanci gry: Shun et Aya Taguchi

Ilustrator: Sabrina Miramon

Menadżer projektu: Ludovic Papaïs

Edytor: Delphine Brennan

Korektorzy: Xavier Taverne and Alain Wernert

Projektant graficzny: Mélanie Walryck

Tłumacz: Timothy Marcroft

Wersja polska: Zespół Portal Games

Skład: Roche Studio



© 2017 Studio GG
Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje

LTPL062020

www.portalgames.pl