

JAK GRAĆ

Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze musisz wykonać po kolei kroki A, B i C:

A. BUDUJ

Wybierz jeden z dwóch swoich **kafelków projektów** i połóż go na dowolnym pustym polu swojej **planszy miasta**.

B. ZDOBĄDŹ PUNKTY

Policz punkty za zrealizowany właśnie projekt i weź odpowiednią liczbę **żetonów punktów**. Nie otrzymujesz punktów za inne układy, które powstały w wyniku położenia Twojego kafelka.

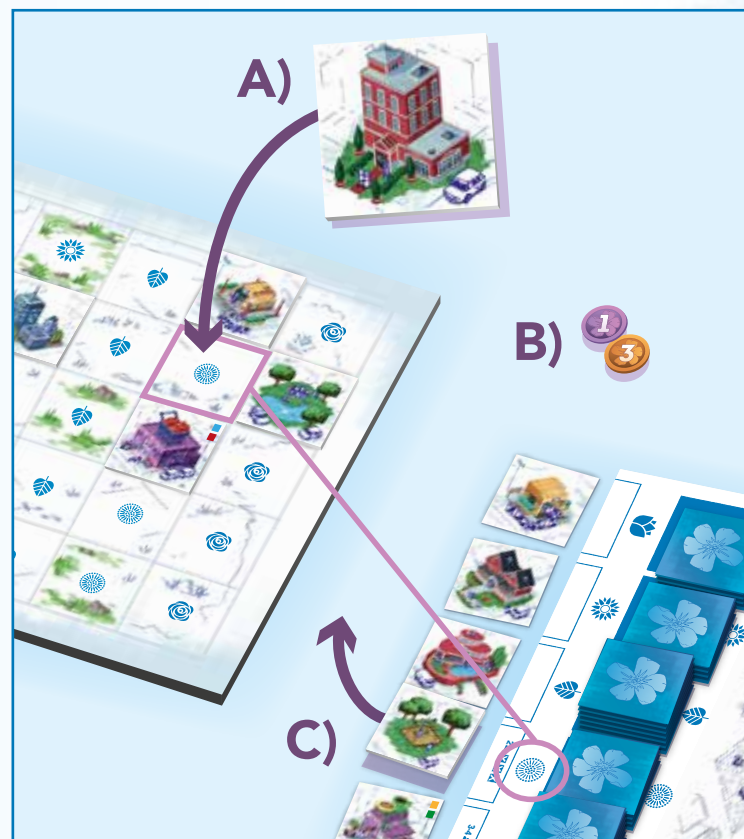
Uwaga: Dokładny opis sposobu zdobywania punktów za każdy projekt znajduje się na końcu instrukcji.

C. POBIERZ NOWY KAFELEK PROJEKTU

Na Twojej **planszy miasta** znajdują się różne symbole kwiatów. Kładąc kafelek na polu z danym symbolem, musisz od razu wziąć nowy kafelek ze **strefy projektów** oznaczonej takim samym symbolem.

Następnie odkryj wierzchni kafelek ze stosu o tym samym symbolu i dołóż go w puste miejsce **strefy projektów**. Dalej gra następny gracz.

Uwaga: Jeśli w **strefie projektów** nie ma kafelka, weź wierzchni zakryty kafelek z odpowiedniego stosu. Jeżeli dany stos również jest pusty, możesz wybrać dowolny odkryty kafelek ze **strefy projektów**.



KONIEC GRY

Gdy określona liczba stosów zostanie wyczerpana, następuje zakończenie rozgrywki. Dokończcie aktualną rundę, tak aby każdy gracz rozegrał równą liczbę tur. Koniec gry następuje, gdy w grze dla:

- 2 graczy – zostaną wyczerpane 3 z pięciu stosów,
- 3 – 4 graczy – zostaną wyczerpane 2 z pięciu stosów.



KOŃCOWA PUNKTACJA

Na końcu gry pozostaną Ci w dłoni już tylko 2 kafelki projektów. Wybierz jeden z nich i przeprowadź **Fazę oceny mieszkańców** wszystkich projektów tego typu na swojej **planszy miasta**. Drugi kafelek musisz odrzucić.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu zwycięża gracz, którego tura przypadła później w kolejności.

OCZEKIWANIA MIESZKAŃCÓW



BIUROWCE



METRO



PARKI



DOMY



SKLEPY

Na początku gry 10 **kafelków mieszkańców** zostało potasowanych z **kafelkami projektów**. Wraz z rozwojem gry, będą się pojawiały nowe **kafelki mieszkańców**, wskazując potrzeby obywateli Waszych miast.

Gdy taki kafelek zostanie odkryty, umieść go w **strefie mieszkańców**, a następnie uzupełnij **strefę projektów**.

Gdy pojawi się drugi **kafelek mieszkańców** tego samego typu (**BIUROWCE**, **METRO**, **PARKI**, **DOMY**, **SKLEPY**) następuje **Faza Oceny Mieszkańców**. (Uwaga: Faza Oceny Mieszkańców może mieć miejsce kilkakrotnie w czasie jednej rozgrywki.)

FAZA OCENY MIESZKAŃCÓW

Gracze otrzymują punkty dodatkowe za **kafelki projektów**, które znajdują się na ich planszach miast. Szczegółowy opis punktacji znajduje się na ostatniej stronie instrukcji.

Uwaga: Gdy pojawia się drugi **kafelek mieszkańców**, punktacja dotyczy wszystkich graczy, a nie jedynie tego gracza, który odkrył dany kafelek.

AKCJE SPECJALNE



NIEUŻYTKI

Jeśli umieszczając **kafelek projektu** na swojej planszy miasta zakryjesz **pole nieużytków**, możesz natychmiast wykonać jedną z dwóch **akcji specjalnych**. Masz do wyboru:



Zdobądź podwójną liczbę punktów za projekt, który właśnie wybudowałeś.



Wykonaj natychmiast dodatkową turę. Po swojej pierwszej turze nie uzupełniaj **strefy projektów**. Dopiero po zakończeniu tury dodatkowej uzupełnij ją.

Uwaga: Nigdy nie możesz wykorzystać tej samej akcji specjalnej 2 razy podczas jednej tury.



UŻYJ SWOJEGO ŻETONU BONUSU

W dowolnym momencie swojej tury, raz w trakcie rozgrywki możesz użyć **żetonu bonusu**, by uzyskać **akcję specjalną**. Po użyciu odrzuć go. Przy podliczaniu punktacji na końcu gry **żeton**

bonusu nie ma żadnej wartości. Możesz wykonać jedną z trzech akcji bonusowych – dwie pierwsze są identyczne, jak w przypadku **pól nieużytków** znajdujących się na planszy miasta.

Dodatkowa trzecia akcja:

Przeprowadź **Fazę Oceny Mieszkańców** dla jednego typu projektu. Możesz to zrobić tylko wtedy, kiedy nad planszą leży już jeden **kafelek mieszkańców**. Przykryj żetonem bonusu **kafelek mieszkańców**, za który otrzymaliście punkty. Jeśli drugi **kafelek mieszkańców** pojawi się później w grze – zignoruj go i kontynuuj grę bez przyznawania drugi raz punktów za ten typ projektu.

WAŻNE

SĄSIEDZTWO

Kafelki projektów ze sobą sąsiadują, jeśli stykają się krawędziami.

POŁĄCZONE

Wszystkie **kafelki projektów** tego samego typu, które stykają się ze sobą krawędziami lub narożnikami, tworząc grupę.

FAZA OCENY MIESZKAŃCÓW

Podczas **Fazy Oceny Mieszkańców** gracze dostają punkty za wszystkie kafelki danego typu w swoim mieście.

DODATKOWA AKCJA

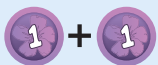
Nie możesz wykorzystać tej samej **akcji specjalnej** dwa razy podczas jednej tury.

UZUPEŁNIENIE

Tvoja tura dobiega końca po uzupełnieniu **strefy projektów**.



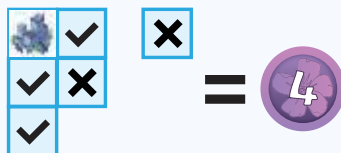
BIUROWCE



ZA KAŻDE
POŁĄCZONE BIUROWCE
W RZĘDZIE LUB KOLUMNIE

Budując **BIUROWCE**, zdobywasz **1** punkt. Zdobywasz także **1** dodatkowy punkt za każdy sąsiadujący **BIUROWIEC** w tym samym rzędzie i kolumnie co dołożony kafelek.

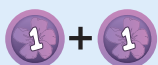
PRZYKŁADOWA
PUNKTACJA



Punkty dodatkowe (Faza Oceny Mieszkańców):
Zdobywasz **2** punkty za każdy **BIUROWIEC** w swoim mieście.



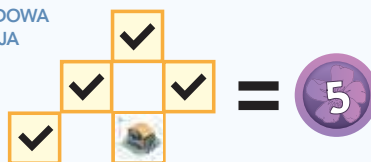
STACJE METRA



ZA KAŻDĄ
POŁĄCZONĄ STACJĘ METRA,
STYKAJĄCĄ SIĘ
JEDYNIEM NAROŻNIKIEM

Budując **STACJĘ METRA**, zdobywasz **1** punkt. Zdobywasz także **1** dodatkowy punkt za każdą **STACJĘ METRA** stykającą się narożnikiem kafelka.

PRZYKŁADOWA
PUNKTACJA



Punkty dodatkowe (Faza Oceny Mieszkańców):
Zdobywasz **2** punkty za każdą **STACJĘ METRA** w swoim mieście.



PARKI

PIERWSZY DRUGI TRZECI



DOTYCZY LICZBY
PARKÓW W GRUPIE

Budując **PARK** otrzymujesz **1** punkt za pojedynczy kafelek **PARKU**, **3** punkty za **2** sąsiadujące kafelki, a **4** punkty za **3** kafelki w jednej grupie. Poszczególne kafelki muszą stykać się ze sobą krawędziami. Za każdy dodatkowy **PARK** powyżej trzech w danej grupie nie zdobywasz już punktów. Możesz mieć w swoim mieście wiele obszarów **PARKÓW**.

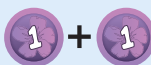
PRZYKŁADOWA
PUNKTACJA



Punkty dodatkowe (Faza Oceny Mieszkańców):
Zdobywasz **2** punkty za każdy **PARK** w swoim mieście.



DOMY



ZA KAŻDE
UNIKALNE SĄSIEDZTWO

Budując **DOM**, zdobywasz **1** punkt. Zdobywasz także **1** dodatkowy punkt za każdy unikalny sąsiadujący projekt. Jeśli wśród nich znajduje się dom – również zdobywasz punkt.

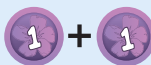
PRZYKŁADOWA
PUNKTACJA



Punkty dodatkowe (Faza Oceny Mieszkańców):
Zdobywasz punkty za każdy **DOM** na swojej planszy według standardowych zasad.



SKLEPY



ZA KAŻDY PASUJĄCY
SĄSIADUJĄCY PROJEKT

Każdy **SKLEP** został oznaczony dwoma różnymi kolorami. Budując **SKLEP**, zdobywasz **1** punkt. Zdobywasz także **1** dodatkowy punkt za każdy sąsiadujący **kafelek projektu**, który odpowiada przynajmniej jednemu kolorowi znajdującemu się na dachu sklepu. W poniższym przykładzie **Lodziarnia** pozwala zdobyć punkty za każdy sąsiadujący **DOM** i **PARK**.

PRZYKŁADOWA
PUNKTACJA



Punkty dodatkowe (Faza Oceny Mieszkańców):
Zdobywasz punkty za każdy **SKLEP** na swojej planszy według standardowych zasad.

PASUJĄCE:



Drogi Kliencie!

Chociaż nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością może się jednak zdarzyć, że jakiegoś elementu zabraknie (za co z góry serdecznie przepraszamy). Możesz wówczas zgłosić reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl

Podaj swoje imię, nazwisko i adres (kod pocztowy, miasto, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisz jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl. Podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa
©Wszelkie prawa zastrzeżone

©2019 Sidekick Games K/S
All Rights Reserved
00378/3

GRANNA



Autorzy: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Ilustracje: Jessica Smith, Brigette Indelicato



Bloom TOWN

Twój celem, jako świeżo upieczonego burmistrza, jest zaprojektowanie idealnego miasteczka – takiego, które przyciągnie do siebie nowych mieszkańców. Nie jest to łatwe zadanie, gdyż miejscowa społeczność ma swoje oczekiwania i domaga się ich realizacji. Ostatecznie to od Ciebie zależy, czy zaplanujesz powstanie wielkiej metropolii z drapaczami chmur, czy małego przytulnego miasteczka otoczonego parkami.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- Jeśli gracze w 2 osoby, usuńcie z gry po 6 kafelków każdego typu (**BIUROWCE**, **METRO**, **PARKI**, **DOMY**, **SKLEPY**). Grając w 3 osoby usuńcie z gry po 2 kafelki. Usuając kafelki sklepów nigdy nie usuwajcie dwóch takich samych.
- Każdy gracz dostaje swoją **planszę miasta** (podczas pierwszych partii zalecamy rozgrywkę na stronie A), **żeton bonusowy** oraz 2 zakryte, losowo wybrane **kafelki projektów**. Kafelki należy trzymać w ręku tak, by inni gracze ich nie widzieli.
- Wymieszaj 10 **kafelków mieszkańców** z pozostałymi kafelkami.
- Położ **planszę rynku** na środku stołu wraz z **żetonami punktów**.
- Utwórz 5 stosów kafelków w zależności od liczby graczy:
 - Dla 2 graczy – 8 kafelków każdy
 - Dla 3 graczy – 11 kafelków każdy
 - Dla 4 graczy – 13 kafelków każdy
 Ułóż je na niebieskich polach **planszy rynku** ponumerowanych od 1 do 5. Następnie odkryj po jednym kafelku z każdego stosu i połóż bezpośrednio pod tym stosem w **strefie projektów**. Jeżeli podczas odkrywania kafelka z wierzchu stosu umieszczonego na **planszy rynku** pojawi się **kafelek mieszkańców**, umieść go we właściwym miejscu w **strefie mieszkańców** nad planszą i odkryj kolejny. Kafelki, które pozostaną po ułożeniu stosów należy odkryć. Jeżeli znajdują się tam **kafelki mieszkańców**, należy je umieścić w **strefie mieszkańców** nad **planszą rynku** (każdy kafelek nad odpowiadającym mu oznaczeniem). Pozostałe kafelki należy odłożyć do pudełka, nie będą brały udziału w rozgrywce.
- Gracz, który ostatnio podróżował metrem, otrzymuje **żeton pierwszego gracza** i rozpoczyna grę.