

4COMMUNITY - smart city

Instrukcja do gry

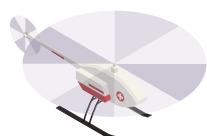


O co chodzi w grze?

Gra "Smart City" wprowadza w świat urbanistycznej strategii, łącząc elementy planowania miasta z filozofią inteligentnych miast. Celem jest transformacja tradycyjnego miasta w zgodzie z zasadami smart city. Gracze, poruszając się po planszy, mają możliwość zakupu ulic oraz inwestowania w innowacje, które przybliżają miasto do pożądanego modelu.

Kluczowym aspektem gry jest interakcja między uczestnikami. Gdy gracz zakończy ruch na polu innego gracza, musi zapłacić czynsz, którego wartość wzrasta wraz z rozwojem danego terenu. Plansza zawiera również specjalne pola, na których gracz może napotkać kary lub otrzymać nagrody za przyczynianie się do zrównoważonego rozwoju miasta.

Zwycięża ten, kto efektywnie inwestuje w nieruchomości i innowacje oraz zachowuje stabilność finansową. Gra "Smart City" to połączenie taktyki, planowania i adaptacji do dynamicznie zmieniającego się otoczenia miejskiego.



Przygotowanie do gry

Położ planszę na stole i na dedykowanych miejscach na planszy ułóż rewersem do góry talie kart “innovacji” i “wyzwań ekologicznych”. Każdy z graczy wybiera jeden pionek i ustawia go na polu “Start”.

Spośród wszystkich graczy wybiera się Bankiera, który dysponuje kartami własności oraz banknotami. Każdy gracz zaczyna grę z **1500 Smart Coinami** (waluta w grze) w następującym rozkładzie:

- 2 x 500 SC,
- 2 x 100 SC,
- 2 x 50 SC,
- 6 x 20 SC,
- 5 x 10 SC,
- 5 x 5 SC,
- 5 x 1 SC.



Pozostałe banknoty oraz wszystkie inne elementy gry pozostają u bankiera, który będzie nimi dysponować w trakcie gry.

Wszyscy gracze rzucają jedną kością, żeby określić kto jako pierwszy wykonuje ruch. Najwyższy wynik wygrywa.



Zasady gry

Gracze poruszają się po planszy rzucając dwiema kośćmi. Suma oczek na obu kościach to ilość pól, o jaką należy poruszyć się do przodu. Dublet, to wyrzucenie dwóch takich samych wyników (np. 4 i 4) gracz wykonuje swój ruch i rzuca raz jeszcze, po czym wykonuje następny ruch. W przypadku wyrzucenia trzech dubletów pod rząd gracz nie wykonuje ostatniego ruchu, tylko przenosi swój pionek bezpośrednio na pole “Praca społeczna”. Gracz, który ląduje w tym polu pozostaje na tym miejscu do momentu, aż nie opłaci kary w wysokości 200 SC, posłuży się kartą “Darmowa przepustka”, lub wyrzuci dublet.





Zakup ulic

Kiedy gracz kończy swój ruch na polu, które nie zostało jeszcze wykupione przez innego gracza, może zakupić kartę własności dla takiego pola. Jeśli nie zdecyduje się na zakup, Bankier rozpoczyna licytację. Podczas licytacji wszyscy gracze mogą zadeklarować jaką kwotę są gotowi zapłacić za dane pole. Mogą w niej wziąć udział wszyscy, włącznie z graczem, który pierwotnie nie zdecydował się na jego zakup.

Zakup innowacji

Podczas swojej kolejki gracz może zdecydować, że zakupuje innowację dla dowolnej ze swoich ulic. Kiedy dana ulica posiada już 3 innowacje, można zakupić Megainnowację. Każda innowacja podnosi wartość czynszu na tej ulicy. Cena zakupu innowacji i megainnowacji przedstawiona jest na karcie własności.

Zastawianie

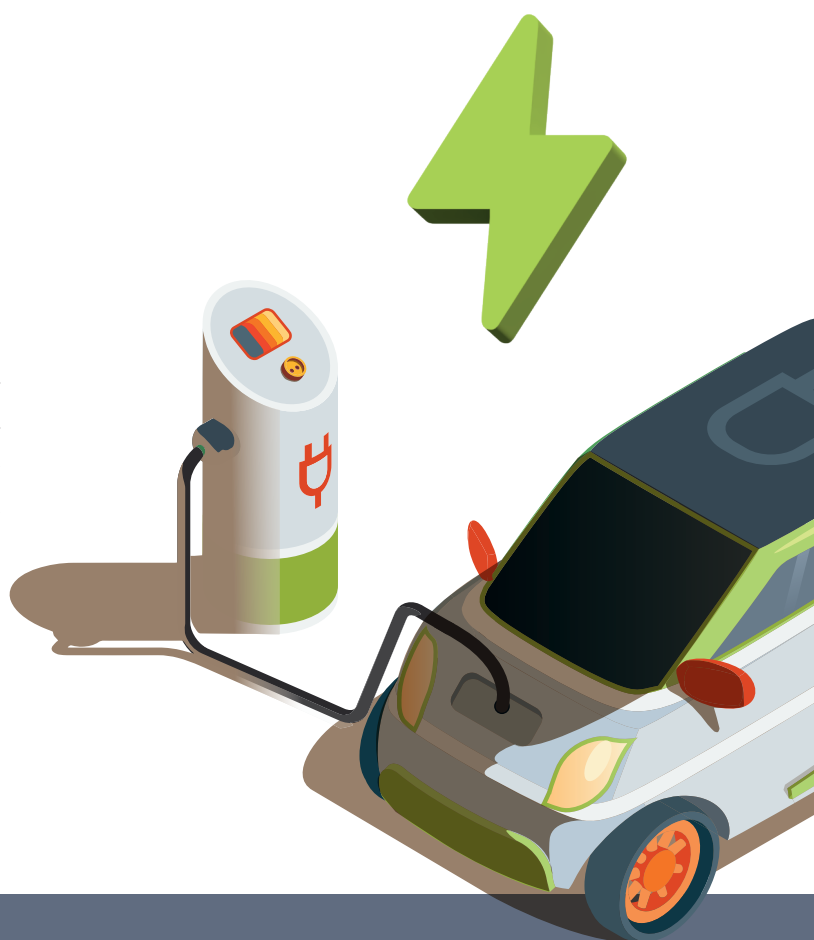
Karty własności mogą być “zastawione”, jeśli gracz potrzebuje dodatkowego zastrzyku gotówki. W takim przypadku należy odwrócić kartę własności rewersem do góry, aby otrzymać połowę aktualnej wartości karty z banku (połowa ceny zakupu karty własności plus połowa ceny wszystkich innowacji zakupionej dla tego pola). Na czas zastawienia nieruchomości gracze kończący swój ruch na takim polu nie płacą czynszu właścicielowi. Właściciel może wykupić zastawione pole za kwotę, za którą je zastawił plus 10% odsetek.

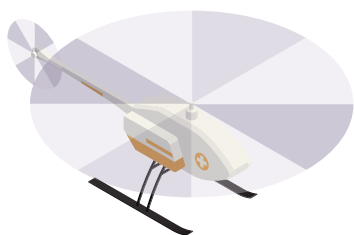
Bankructwo

Kiedy gracz nie jest w stanie spłacić swojego długu musi ogłosić bankructwo. Oddaje wszystkie należące do siebie karty do banku, a bankier wypłaca wierzycielowi należną kwotę.

Koniec gry

Gra kończy się w przypadku, kiedy tylko jeden gracz nie zbankrutował, lub po 60 minutach gry. Jeśli pozostających w grze jest więcej, niż jeden, to zwycięża ten, który ma najwięcej Smart Coinów. Do tej sumy liczą się zarówno wolne środki, które gracz zachował.





Zawartość gry



1 instrukcja gry
1 plansza
6 pionków
2 kości
32 znaczniki innowacji
12 znaczników megainnowacji
16 kart wyzwań ekologicznych
16 kart innowacji
28 kart własności pól
1 zestaw banknotów Smart Coin

