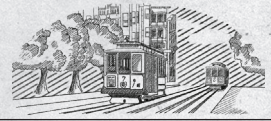


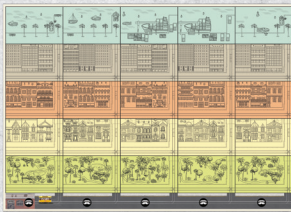


SAN FRANCISCO



Zbuduj San Francisco swoich marzeń! W grze „San Francisco” wcielasz się w projektanta, którego celem jest stworzenie najwspanialszego planu przebudowy położonego w Kalifornii tytułowego miasta. Zdobywaj plany dzielnic, wznosź wieżowce i wytyczaj linie tramwajowe, które staną się wizytówką Twojego projektu. Rywalizuj z innymi graczami i zdobądź nad nimi przewagę, podejmując strategiczne decyzje. Stwórz wizję nowego San Francisco, która zdobędzie najwięcej nagród, i wygraj, zyskując sławę i uznanie.

Elementy



4 plansze miast



plansza projektów



28 znaczników tramwajów



87 kart projektów



23 żetony punktacji (18 okrągłych żetonów przewagi i 5 sześciokątnych żetonów ukończenia dzielnic)



9 figurek wieżowców (przed pierwszą rozgrywką należy złożyć wieżowce zgodnie z instrukcją poniżej).



plansza punktacji



6 kart premii (po 3 karty w każdym z 2 rodzajów)



12 żetonów zobowiązań



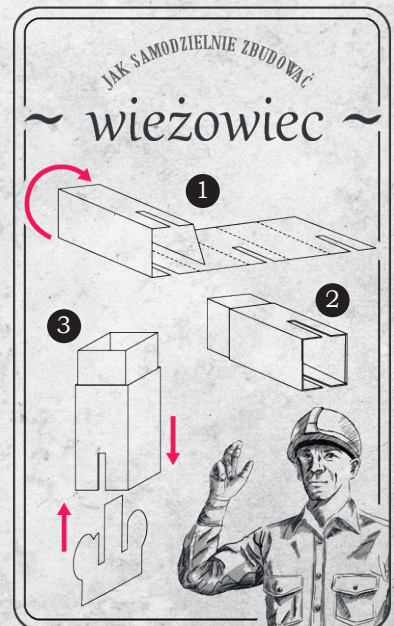
12 żetonów premii (po 3 żetony w każdym z 4 rodzajów)



żeton orderu budowniczego



10 żetonów fundamentów




Przygotowanie do gry



1 Na środku stołu należy umieścić planszę punktacji, a poniżej – planszę projektów.

2 Na planszy punktacji w oznaczonych miejscach należy umieścić żetony i karty premii oraz sześciokątne żetony ukończenia dzielnic. Następnie w zależności od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce należy położyć okrągłe żetony przewagi na odpowiednich polach na planszy punktacji. W rozgrywce 4-osobowej kładzie się wszystkie żetony przewagi, w rozgrywce 3-osobowej nie umieszcza się żetonów o wartości „-1”, natomiast w rozgrywce 2-osobowej nie umieszcza się żetonów o wartościach „-1” i „1”. W rozgrywce 2- i 3-osobowej nieużywane żetony należy odłożyć do pudełka.

3 Na planszy projektów należy umieścić żetony fundamentów, tworząc stosy po 2 żetony na oznaczonych miejscach. Liczba żetonów zależy od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce:

– w rozgrywce 4-osobowej umieszcza się wszystkie 10 żetonów,

– w rozgrywce 3-osobowej umieszcza się 8 żetonów (pozostawiając puste miejsca oznaczone symbolem ) ,

– w rozgrywce 2-osobowej umieszcza się 6 żetonów (pozostawiając puste miejsca oznaczone symbolami  i ).

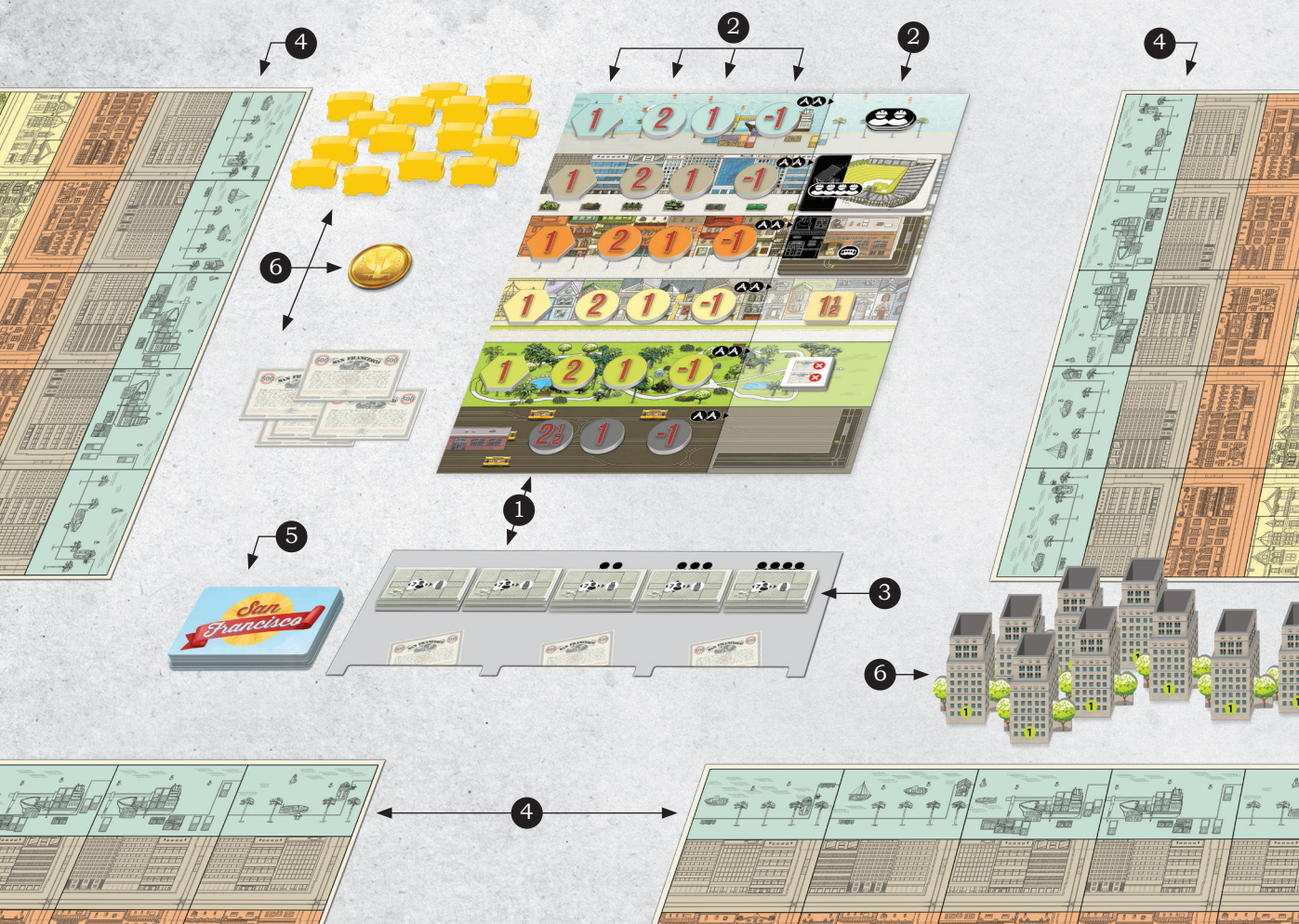
W 2- i 3- osobowej rozgrywce nieużyte żetony należy odłożyć do pudełka.

4 Każdy z graczy otrzymuje po 1 planszy miasta. Gracze umieszczają plansze przed sobą.

5 Następnie należy potasować wszystkie karty projektów, utworzyć z nich zakryty stos i umieścić go obok planszy projektów.

6 Żetony zobowiązań, figurki wieźwoców, żeton orde-ru budowniczego i znaczki tramwajów należy umieścić w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Jesteście gotowi do gry!



Przebieg rozgrywki

Rozgrywkę rozpoczyna osoba, która ostatnio jechała tramwajem. Następnie gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozgrywka toczy się w ten sposób do czasu, aż zaistnieją warunki końca gry (zob. „Koniec gry” str. 7).

Tura gracza

W swojej turze gracz **musi** wykonać 1 z 2 akcji:

- A – wyłożyć projekt,
- B – zrealizować projekty.

A – Wyłożenie projektu

Gdy gracz wykonuje akcję wyłożenia projektu, bierze wierzchnią kartę projektu ze stosu projektów i umieszcza odkrytą na dowolnym obszarze spośród 3 znajdujących się poniżej planszy projektów. Wszystkie karty projektów umieszczone na danym obszarze muszą być widoczne.

Jeśli gracz umieści kartę projektu z symbolem + [■], kładzie na niej żeton fundamentu z pierwszego stosu od lewej z planszy projektów.

Przykład 1

Karol wyklada kartę projektu ① na planszę projektów. Ponieważ jest to karta projektu z symbolem + [■] kładzie na niej żeton fundamentu ②.



B – Realizacja projektów

Gdy gracz wykonuje akcję realizacji projektów, dobiera **wszystkie** karty projektów z 1 wybranego przez siebie obszaru znajdującego się poniżej planszy projektów. Gracz może wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy liczba posiadanych przez niego żetonów zobowiązań **jest mniejsza** niż liczba dobieranych kart projektów. Za każdym razem, gdy gracz dobiera karty projektów, musi dodatkowo dobrać 1 żeton zobowiązania bez względu na liczbę dobranych kart (zob. „Zobowiązania” po prawej).

Gracz może umieścić dobrane karty projektów w dowolnej kolejności na swojej planszy miasta. Podczas umieszczania kart musi stosować się do ogólnych zasad budowy (zob. „Zasady budowy” str. 4). Jeśli gracz nie może albo nie chce umieścić którejs z dobranych kart na swojej planszy miasta, odrzuca ją do pudełka.

Przykład 2

Alicja ma 1 żeton zobowiązania ①. W swojej turze może albo dobrać karty z lewego obszaru poniżej planszy projektów, albo wyłożyć nową kartę projektu. Alicja postanawia dobrać 2 karty projektów ②, tym samym bierze kolejny żeton zobowiązania ③.



Zobowiązania

Za każdym razem, gdy gracz wykonuje akcję realizacji projektów, musi dodatkowo dobrać 1 żeton zobowiązania i umieścić go obok swojej planszy miasta. Liczba żetonów zobowiązań wpływa na to, jaką akcję gracz może wykonać (zob. „Realizacja projektów” po lewej). Dlatego często nie będzie mógł wykonać akcji realizacji projektów i będzie zmuszony zamiast tego wykonać akcję wyłożenia projektu.

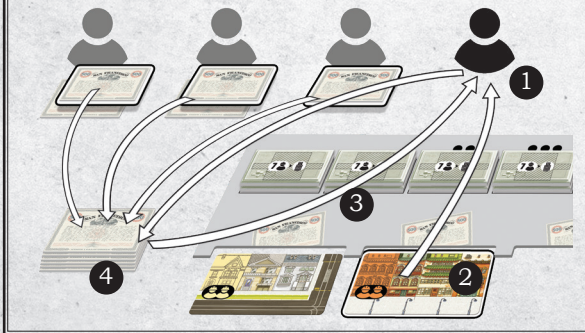
W rzadkich przypadkach, gdy gracz miałby dobrać żeton zobowiązania, a pula żetonów jest pusta, należy wykorzystać dowolny zamiennik.

Odrzucanie zobowiązań

W każdym momencie rozgrywki co najmniej 1 gracz, musi pozostawać bez żetonów zobowiązań. Gdy wszyscy gracze mają przynajmniej 1 żeton zobowiązań, każdy z nich odrzuca 1 żeton zobowiązań (zob. Przykład 3 na następnej stronie).

Przykład 3

Ola nie ma żetonów zobowiązań 1 i decyduje się na realizację projektów. Dobiera kartę projektów 2 oraz żeton zobowiązań 3. Następnie każdy z graczy odrzuca po 1 żeton zobowiązań 4.



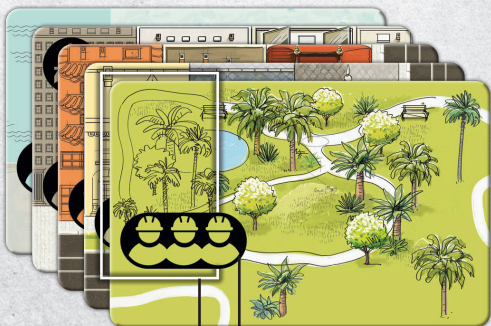
Zasady budowy

Plansza miasta składa się z 5 rzędów, a każdy z nich składa się z 5 pól. Każdy rząd ma inny kolor, który reprezentuje 1 z 5 dzielnic San Francisco. Karty projektów należy układać na planszy miasta w rzędach, których kolory odpowiadają kolorom kart. Gdy gracz umieszcza kartę w rzędzie, dokłada ją na pierwsze puste pole od lewej strony. Jeśli w danym rzędzie nie ma już wolnego miejsca na kartę projektu, należy ją odrzucić do pudełka.

Karty projektów

Karty projektów występują w 6 różnych kolorach – 5 kolorów reprezentuje dzielnice San Francisco, a kolor czarny – karty uniwersalne, które można umieszczać w dowolnym rzędzie. Oznaczenie koloru znajduje się po lewej stronie karty.

Na niektórych kartach projektów widnieje wartość karty, która jest wyrażona liczbą symboli 1.



kolor karty

wartość karty

Na kartach projektów mogą także występować inne symbole, które zostały opisane w dalszej części instrukcji.

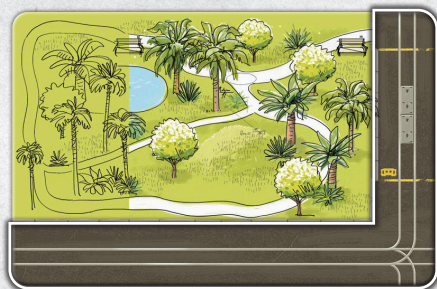
Uwaga! Sąsiadujące karty to takie, które stykają się bokami. Karty nie sąsiadują ze sobą po skosie.

Ukończenie dzielnicy

Gracz, który jako pierwszy ukończy budowę dzielnicy (umieści w danym rzędzie 5 kart), otrzymuje odpowiedni żeton ukończenia dzielnicy i umieszcza go po prawej stronie swojej planszy miasta, przy odpowiednim rzędzie. Każdy taki żeton jest wart 1 punkt zwycięstwa na koniec gry.




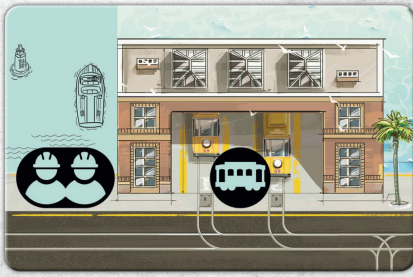
Tory i zajezdnie tramwajowe




tory tramwajowe

Karty z nadrukowanymi torami tramwajowymi mogą zostać połączone w sieć tramwajową. Aby karta była częścią takiej sieci, musi być umieszczona sąsiadująco do zajezdni nadrukowanej na dole planszy miasta, innej karty już należącej do sieci tramwajowej lub do karty zajezdni tramwajowej.

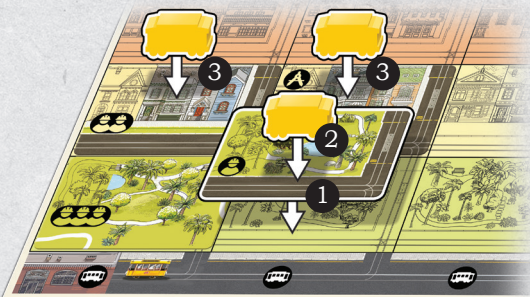
Dla przejrzystości każda karta z torami tramwajowymi podłączona do sieci tramwajowej powinna zostać oznaczona poprzez umieszczenie na niej znacznika tramwaju. Gdy gracz umieszcza kartę z torami sąsiadująco do zajezdni na dole planszy (dowolne miejsce sąsiadujące z symbolem ) lub sąsiadująco z dowolną kartą będącą częścią sieci tramwajowej, należy umieścić na niej znacznik tramwaju. Jeśli uprzednio umieszczone karty zostaną podłączone do sieci, na nich również należy umieścić znaczniki tramwajów.



Po umieszczeniu zajezdni tramwajowej (karta z symbolem tramwaju ) należy natychmiast umieścić na niej znacznik tramwaju.

Przykład 4

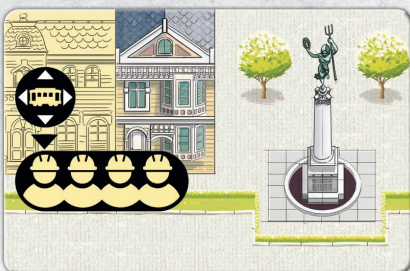
Karol umieszcza kartę w swojej zielonej dzielnicy **1**. Karta łączy się z siecią tramwajową nadrukowaną na dole planszy, więc Karol umieszcza na tej karcie znacznik tramwaju **2**. Dzięki temu wcześniej położone karty w żółtej dzielnicy zyskują połączenie z siecią tramwajową i Karol umieszcza także na nich znaczniki tramwajów **3**.



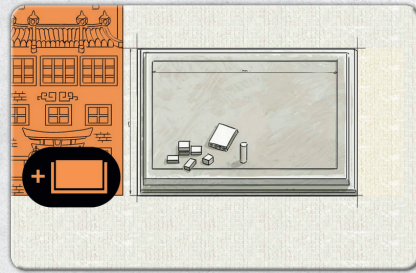
W rzadkich przypadkach, gdy zabraknie znaczników tramwajów, należy zastąpić je innymi dowolnymi znacznikami.


Skwery

Karty skwerów występują tylko w szarej, pomarańczowej i żółtej dzielnicy. Karta skweru przyjmuje wartość „4” tylko wtedy, gdy sąsiaduje (w pionie lub w poziomie) z przynajmniej 1 kartą będącą częścią sieci tramwajowej (taką, na której znajduje się znacznik tramwaju). W przeciwnym razie karta przyjmuje wartość „0”.



Karty z fundamentami i wieżowce

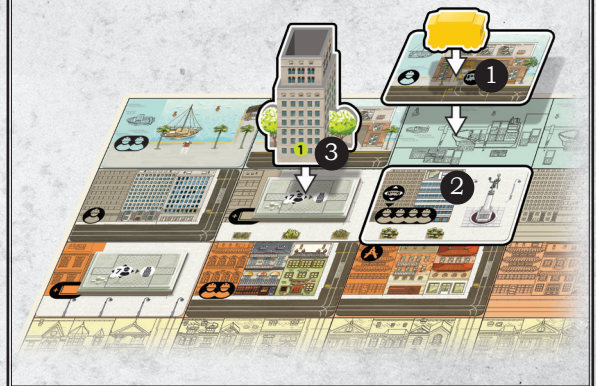


Gdy gracz wyłoży ze stosu projektów kartę z fundamentami (z symbolem fundamentów ) , umieszcza ją na wybranym obszarze poniżej planszy projektów, a następnie kładzie na niej 1 żeton fundamentu. Gracz, który dobiera tę kartę, bierze także znajdujący się na niej żeton (żeton pozostaje na tej karcie).

Na karcie z żetonem fundamentu, która znajduje się na planszy miasta, gracz może wybudować wieżowiec. Może to zrobić jednak tylko wtedy, gdy sąsiadujące z nią karty osiągną sumaryczną wartość „7” albo wyższą. W dowolnym momencie gry, po spełnieniu tego warunku należy umieścić 1 z dostępnych figurek wieżowców na karcie z żetonem fundamentu. Figurka jest warta 1 punkt zwycięstwa na koniec gry.

Przykład 5

Alicja umieszcza kartę projektu z zajezdnią w swojej niebieskiej dzielnicy **1**. Dzięki temu sąsiadująca z nią karta skweru spełnia swój warunek (sąsiaduje z kartą, która jest częścią sieci tramwajowej) i osiąga wartość „4” **2**. Teraz także sąsiadująca ze skwerem karta z żetonem fundamentu spełnia swój warunek (sąsiadujące karty osiągnęły łączną wartość większą albo równą „7”). W takim przypadku Alicja umieszcza na karcie figurkę wieżowca, za którą otrzyma na koniec gry 1 punkt zwycięstwa **3**.

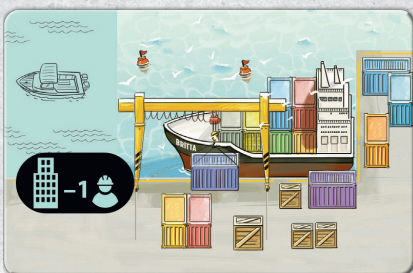



Order budowniczego

Pierwszy gracz, który zbuduje wieżowiec, otrzymuje Order budowniczego. Jeśli podczas rozgrywki dowolny z graczy wybuduje **więcej** wieżowców, przejmuje żeton. Wybudowanie takiej samej liczby wieżowców nie uprawnia do przejęcia żetonu. Żeton orderu budowniczego może zmieniać właściciela wiele razy podczas rozgrywki. Na koniec gry jest wart 1 punkt zwycięstwa.



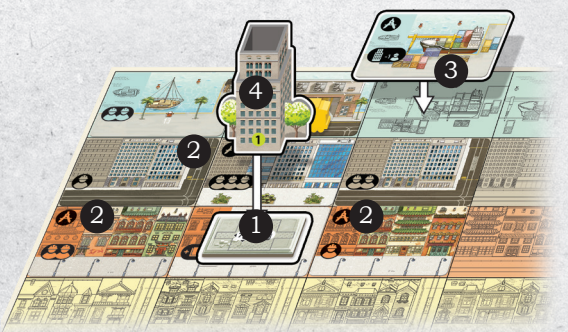
Nabrzeże



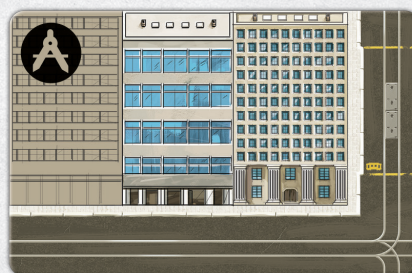
Każda umieszczona na planszy miasta karta nabrzeża (z symbolem ) obniża wymaganą wartość budowy każdego wieżowca na planszy gracza o 1.


Przykład 6

Michał ma w swojej pomarańczowej dzielnicy kartę z żetonem fundamentu ①. Sąsiadujące z nią karty mają łączną wartość „6” – to za mało, aby wybudować wieżowiec ②. Michał umieszcza kartę nabrzeża ③, dzięki czemu obniża wymaganą wartość budowy wieżowca do „6”. Teraz może umieścić na karcie figurkę wieżowca ④.



Premie



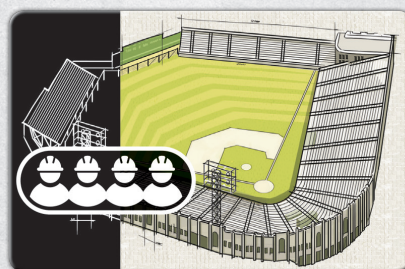
Gdy gracz umieści drugą kartę z symbolem premii  w tej samej dzielnicy, natychmiast pobiera odpowiedni żeton premii (zob. „Żetony i karty premii” poniżej). Gracz może skorzystać z premii dla każdej dzielnicy tylko raz.

Żetony i karty premii

Do każdej dzielnicy jest przypisany wyjątkowy żeton premii albo dodatkowa karta premii. Każdy rodzaj żetonu i karty występuje w 3 sztukach. Jeśli zabraknie żetonów albo kart danego rodzaju, nie można ich pobierać.



Ten żeton można umieścić na dowolnej karcie na swojej planszy miasta – podnosi jej wartość o 2.



Tę kartę uniwersalną należy umieścić w dowolnym rzędzie na swojej planszy miasta. Wartość tej karty to „4”.



Tę kartę uniwersalną należy umieścić w dowolnym rzędzie na swojej planszy miasta. Ta karta jest uznawana za kartę zajezdni. Następnie należy położyć na niej znacznik tramwaju.



Ten żeton należy umieścić obok swojej planszy miasta. Na koniec gry jest wart 1½ punktu zwycięstwa.



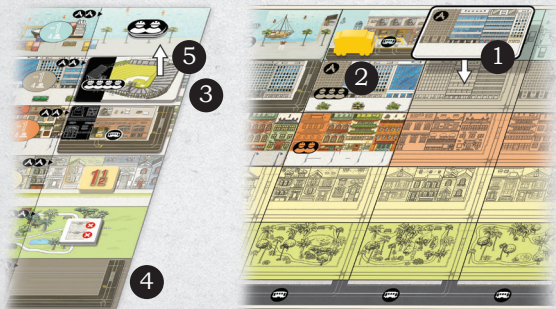
Ten żeton należy umieścić obok swojej planszy miasta. W dowolnym momencie swojej tury gracz może odrzucić do 2 żetonów zobowiązań. Jeśli to zrobi, odrzuca ten żeton do pudełka.



Ten żeton nie jest powiązany z żadną dzielnicą. Można go pobrać zamiast innej premii przypisanej do dzielnicy. Natychmiast należy umieścić go na dowolnej karcie, na której nie ma torów tramwajowych. Od tej chwili taką kartę traktuje się tak, jakby były na niej tory.

Przykład 7

Ola umieszcza w swojej szarej dzielnicy kartę z symbolem premii 1. W tym samym rzędzie ma już 1 symbol premii 2, więc spełnia teraz warunek premii (2 symbole premii w 1 rzędzie) i może otrzymać dodatkową uniwersalną kartę przypisaną do szarej dzielnicy 3 albo żeton torów 4. Ola wybiera dodatkową kartę 5 i umieszcza ją w dowolnym rzędzie.



Koniec Gry

Gra kończy się, gdy zajdzie 1 z 2 sytuacji:

- Ostatni żeton fundamentu zostanie przełożony na kartę projektu.
- Dowolny z graczy zapełni całą swoją planszę miasta kartami projektów.

W obu przypadkach rozgrywka kończy się **natychmiast**. Następnie gracze przechodzą do podliczania punktów przewagi i końcowych punktów zwycięstwa.

Punkty przewagi

liczba graczy	●●●●				●●●		●●
	1	2	3	4	1	2	1
żeton przewagi za dzielnicę	2	1	-	-1	2	1	2
żeton przewagi za sieć tramwajową	2½	1	-	-1	2½	1	2½

Na koniec gry gracze otrzymują punkty przewagi za dzielnice. W tym celu po kolei rozpatrują każdą z dzielnic i sumują wartość kart (liczbę symboli ● w każdym z rzędów). Żetony przewag należy przydzielić zgodnie z tabelą powyżej (rozpoczynając od gracza z najwyższym wynikiem za daną dzielnicę).

Oprócz żetonów przewag przyznawanych za dzielnice, gracze otrzymują również żetony z punktami za największą liczbę znaczników tramwajów na ich planszy

miasta. Żetony przewag należy przydzielić zgodnie z tabelą na poprzedniej stronie (rozpoczynając od gracza posiadającego najwięcej znaczników tramwajów).

W przypadku remisu

W przypadku remisu podczas przydzielania punktów przewag za dzielnice należy porównać wartość kart znajdujących się najbardziej na lewo w dzielnicach remisujących graczy. Wyższa wartość wygrywa remis. Jeśli nadal występuje remis, należy porównać następną kartę, albo jeszcze następną – jeśli zajdzie taka potrzeba.

W przypadku gdy 2 lub więcej graczy posiada karty o dokładnie takich samych wartościach w danej dzielnicy, należy przenieść się do rzędu poniżej (albo do pierwszego rzędu, jeśli remis rozliczany jest dla ostatniego rzędu).

W przypadku remisu podczas przydzielania punktów przewag za znaczniki tramwajów należy porównać liczbę znaczników tramwajów remisujących graczy, w lewych kolumnach na ich planszach miast. Większa liczba wygrywa remis. Jeśli obaj gracze mają taką samą liczbę znaczników, należy porównać następną kolumnę, albo jeszcze następną – jeśli zajdzie taka potrzeba.

Jeśli nadal nie można wyłonić zwycięzcy remisu (zarówno przy przewagach za dzielnice, jak i za znaczniki tramwajów), żeton przewagi o wyższej wartości należy przydzielić graczowi, w którego turze zakończona została gra. Jeśli ten gracz nie jest jednym z remisujących, żeton przewagi o wyższej wartości należy przydzielić temu z remisujących graczy, który siedzi najbliższej lewej strony gracza, który zakończył grę.

Punktacja końcowa

Aby wyłonić zwycięzcę, gracze sumują wszystkie zdobyte przez siebie punkty zwycięstwa, wliczając punkty za:

– wybudowane wieżowce – 1 punkt zwycięstwa za każdy wieżowiec,



– żeton orderu budowniczego – 1 punkt zwycięstwa,



– żeton premii – 1½ punktu zwycięstwa,



– żetony ukończenia dzielnic – po 1 punkcie zwycięstwa za żeton,



– żetony przewagi za dzielnice – punkty zwycięstwa zgodnie z wartością na żetonie,



– żetony przewagi za sieć tramwajową – liczba punktów zwycięstwa zgodnie z wartością na żetonie.



Wygrywa ten z graczy, który zbierał najwięcej punktów zwycięstwa. Jeśli 2 albo więcej graczy zdobyło tyle samo punktów, wygrywa osoba, która na swojej planszy miasta ma więcej znaczników tramwajów. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

Od autora

Dziękuję wszystkim testerom, którzy przyczynili się do powstania tej gry. Specjalne podziękowania niech przyjmą: Iain Adams, Karen Easteal, Sebastian Gieger, Florian Gratzler, Ross Inglis, Florian Ionescu, Kevin Jacklin, Dorette Peters, Bert Scholz, Vroni Sigl, Philipp Winter i Michi Zitzelsberger.

© Dr. Reiner Knizia, 2022.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Opracowanie

Autor gry: Reiner Knizia

Ilustracje: Roman Kucharski

Projekt graficzny: Przemysław Fornal

Rozwój gry: Przemek Wojtkowiak, Andrzej Olejarczyk

Instrukcja: Studio Rebel

Koordynacja produkcji: Sławomir Gacal

Redakcja i korekta: zespół Rebel

Skład: Artur Mikucki

rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl