

SUPERSKLEP 3000

INSTRUKCJA



Jest rok 2964 i wielkie centra handlowe biją rekordy popularności. Bo jak ich nie uwielbiać, skoro dzięki nim możemy w jednym miejscu znaleźć wszystko, czego tylko chcemy? Jedyne problem jest taki, że wyrastają w całej galaktyce niczym grzyby po deszczu, a Centrum Zaopatrzenia 3000 nie może nadążyć za popytem.

Podskocytowani klienci już się zlatują, więc inżynierzy muszą zrobić wszystko, co w ich mocy, aby zbudować centrum handlowe na miarę pragnień konsumentów. Takie podejście może doprowadzić do powstania dziwacznych budowli, ale to nic – najważniejsze, żeby klient był zadowolony!

ELEMENTY

▶ 96 kafelków segmentów centrum handlowego (z banknotem na rewersach) w 4 kategoriach:



▶ 24 kafelki sklepów z kategorii **jedzenie** (żółte)



▶ 24 kafelki sklepów z kategorii **hobby** (niebieskie)



▶ 24 kafelki sklepów z kategorii **moda** (zielone)



▶ 24 kafelki **wejść** (czerwone)



▶ plansza Centrum Zaopatrzenia 3000



▶ 56 klientów

▶ 14 kafelków atrakcji



▶ 3 atrakcje warte 4 punkty



▶ 4 atrakcje warte 6 punktów



▶ 7 atrakcji wartych 8 punktów

▶ 16 kart atrakcji



▶ 3 różowe



▶ 6 pomarańczowych



▶ 7 fioletowych



▶ 4 kafelki wejść głównych



▶ planszетка parkingów



▶ 8 kafelków parkingów (2 rodzajów: szare i brązowe)



▶ 12 początkowych kafelków pieniędzy (z banknotem na obu stronach)



▶ 12 żetonów balonów (po 3 niebieskie, zielone, żółte i tęczkowe)



▶ 4 rusztowania



▶ znacznik pierwszego gracza

CEL GRY

W grze *Supersklep 3000* wcielacie się w rywalizujących inżynierów, którzy chcą zbudować najbardziej wyjątkowe centrum handlowe wszech czasów! Musicie stworzyć taką kombinację sklepów i atrakcji, aby zadowolić najbardziej wymagających klientów.

Tylko najbardziej innowacyjne centrum handlowe jest w stanie pokonać konkurencję! Czy uda Ci się stworzyć taki kompleks? Czy może Twoje centrum okaże się tylko jednym z wielu podobnych obiektów?

PRZYGOTOWANIE DO GRY

PRZYGOTOWANIE WSPÓLNEGO OBSZARU GRY

Planszę Centrum Zaopatrzenia 3000 **1** należy umieścić pośrodku stołu (poniżej należy zostawić miejsce na bank).

W rozgrywce 2-osobowej używa się tylko nieoznaczonych segmentów centrum handlowego i balonów. W rozgrywce 3-osobowej należy dodać segmenty centrum handlowego i balony z oznaczeniem „3+”. W rozgrywce 4-osobowej używa się wszystkich segmentów centrum handlowego i balonów (zob. ilustracja 1). Jeśli zostały jakieś niewykorzystane segmenty i balony, należy je odłożyć do pudełka. Nie będą używane w tej rozgrywce.

Przygotowane segmenty centrum handlowego należy potasować i położyć w kilku zakrytych stosach powyżej Centrum Zaopatrzenia 3000. Tworzą zasoby **2**. Następnie należy odkryć 8 segmentów centrum handlowego z tych stosów i umieścić je na polach Centrum Zaopatrzenia 3000 **3**.

Planszетkę parkingów i 8 kafelków parkingów należy umieścić w pobliżu Centrum Zaopatrzenia 3000 **4**.

Należy wylosować 2 różowe i 3 fioletowe karty atrakcji. **W rozgrywce 4-osobowej należy wylosować 1 dodatkową fioletową kartę atrakcji.** Pozostałe karty atrakcji w tych kolorach należy odłożyć do pudełka. Dobrane karty należy położyć pośrodku stołu losową stroną do góry (np. można nimi rzucić jak monetą). **To wspólne atrakcje, które można zbudować w tej rozgrywce 5.**

Ilustracja 1



Uwaga! Atrakcja Escape room (B3, zob. załącznik na str. 10) ma na obu stronach taki sam warunek. Ale i tak można rzucić tą kartą. Przecież chodzi o dobrą zabawę!

Należy wziąć kafelki wspólnych atrakcji odpowiadające tym kartom i ułożyć je w stos w zasobach w zasięgu wszystkich graczy **6**. Pozostałe kafelki wspólnych atrakcji należy odłożyć do pudełka.

W pobliżu przygotowanych elementów należy położyć wybrane wcześniej balony (tak, aby widoczne były wartości punktowe) **7** i wszystkich klientów **8**.

Uwaga! Wszyscy klienci są inni, ale ich wygląd nie ma znaczenia w grze. Gracze mogą się im przyglądać podczas wybierania na własne ryzyko. Nie ponosimy odpowiedzialności za wydłużenie czasu rozgrywki z tego powodu. Nic nie poradzimy na to, że klienci są tacy uroczy...

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY GRACZA

Każdy z graczy otrzymuje losowy kafelek wejścia głównego **A**, 3 początkowe kafelki pieniędzy **B**, 3 klientów **C**, rusztowanie **D** i odpowiadający mu kafelek indywidualnej atrakcji **E** oraz losową pomarańczową kartę indywidualnej atrakcji (zakrytą) **F**. Wszystkie nieużyte początkowe kafelki pieniędzy i karty należy odłożyć do pudełka (kart nie należy podglądać).

Każdy gracz kładzie swoje wejście główne przed sobą, zostawiając nad nim wolne miejsce. Wejście główne to fundament centrum handlowego, które gracz zbuduje. Znajduje się na **poziomie 1**. Następnie gracz **stawia** (pionowo) swoich 3 klientów na wskazanych polach wejścia głównego. Obok wejścia głównego należy położyć rusztowanie (po dowolnej stronie). Pozwala szybko i dyskretnie zorientować się, na którym poziomie znajdują się poszczególne segmenty centrum handlowego, zarówno we własnym centrum, jak i w centrach innych graczy (przypomina też, że w tej grze najniższy poziom to poziom 1). Na koniec każdy gracz sprawdza swoją kartę indywidualnej atrakcji, nie ujawniając jej rywalom. Karta wskazuje warunki, które gracz musi spełnić, aby zbudować swoją atrakcję.

Następnie należy w losowy sposób wybrać osobę, która otrzyma znacznik pierwszego gracza **G**.

Wszystko gotowe, można zaczynać rozgrywkę!

Uwaga! Rusztowanie nie blokuje budowy po tej stronie, po której się znajduje. Wystarczy przesunąć odpowiednio do potrzeby. Rusztowanie nie ogranicza też liczby poziomów centrum handlowego.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI 3-OSOBOWEJ



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Począwszy od pierwszego gracza, gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż zostanie spełniony 1 z 2 warunków końca gry (zob. str. 7).

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



albo




BUDOWA

Ta akcja pozwala graczowi dołożyć kafelki do swojego centrum handlowego. Może to być segment centrum handlowego, atrakcja (wspólna albo indywidualna) albo parking.


Budowa segmentu centrum handlowego

Segmenty centrum handlowego to albo sklepy (**jedzenie, hobby, moda** – choć gracze budują w swoich centrach przeróżne sklepy i lokale, w tej instrukcji wszystkie kafelki należące do tych 3 kategorii są nazywane sklepami), albo **wejścia**.



Jedzenie . Sklepy z tej kategorii obejmują restauracje, lodziarnie i sklepy spożywcze.



Hobby . Sklepy z tej kategorii obejmują teatry, księgarnie i siłownie.



Moda . Sklepy z tej kategorii obejmują wystrój wnętrz, odzież i salony fryzjerskie.



Wejścia. Są to miejsca, przez które do centrum handlowego przychodzą nowi klienci szukający konkretnych sklepów.

Symbol obok pola klienta wskazuje, czego życzy sobie dany klient.

Uwaga! Wejścia nie są sklepami.

Gracz wybiera 1 z 8 odkrytych segmentów dostępnych w Centrum Zaopatrzenia 3000. Jeśli wybierze któryś z segmentów z dolnego rzędu, nic nie płaci. Jeśli wybierze segment z 2. rzędu od dołu, musi zapłacić 1 banknot. Jeśli wybierze segment z 3. rzędu od dołu, musi zapłacić 2 banknoty. Jeśli wybierze segment z górnego rzędu, musi zapłacić 3 banknoty. O koszcie przypominają symbole na planszy Centrum Zaopatrzenia 3000.

Banknoty użyte do zakupu segmentów należy umieścić poniżej Centrum Zaopatrzenia 3000. Ten obszar to bank (na początku rozgrywki jest pusty).

Uwaga! Początkowe kafelki pieniędzy i rewersy kafelków segmentów centrum handlowego niczym się nie różnią.

Wszystkie banknoty są takie same.

Zakupiony segment gracz umieszcza w swoim centrum handlowym. Może go położyć nad wejściem głównym (jego prawą albo lewą połowę), parkingiem, innym segmentem albo nad platformą atrakcji (zob. ilustracja 3 na str. 5).

Wskazówka. Aby zdobyć dużo punktów, trzeba tworzyć duże strefy sklepów. Strefa to grupa sklepów tej samej kategorii przylegających do siebie krawędziami. **Dwa sklepy tej samej kategorii połączone z 1 atrakcją również należą do tej samej strefy.** Zasady punktowania opisano na stronie 7.

Nie można zbudować segmentu centrum handlowego na poziomie 1 (najniższym) ani w taki sposób, że segment nie będzie mieć niżej żadnego podparcia (zob. ilustracja 2).

Uwaga! Nie można umieścić segmentu centrum handlowego w taki sposób, że przykryje częściowo albo w całości inny kafelek (segment centrum handlowego, atrakcję, wejście główne albo parking), który już znajduje się w centrum handlowym.

Jeśli dołożony właśnie segment to **wejście**, gracz bierze 2 klientów z zasobów i stawia ich (pionowo) na wskazanych polach na kafelku.

Na koniec należy przesunąć segmenty w Centrum Zaopatrzenia 3000 w dół tak, aby wypełnić lukę. Następnie należy odkryć nowy losowy kafelek z zasobów i umieścić go na zwolnionym miejscu na szczycie kolumny.

Uwaga! Po dołożeniu segmentu może się okazać, że gracz spełnił życzenie klienta. Jeśli tak się stało, natychmiast przesuwa tego klienta do docelowego sklepu. Zasady ruchu klientów opisano na stronie 6.



Ilustracja 2

Budowa atrakcji

Gdy gracz spełni warunek atrakcji, może ją w ramach akcji zbudować.

W każdej rozgrywce będą dostępne wybrane atrakcje (wspólne i indywidualne). Każda atrakcja ma warunek przedstawiony na odpowiadającej jej karcie. Atrakcję można zbudować dopiero wtedy, gdy spełni się jej warunek (warunki opisano w załączniku na str. 10).

Gdy gracz buduje atrakcję, usuwa z gry kartę atrakcji (albo ujawnia, jeśli jest to indywidualna atrakcja) i umieszcza w swoim centrum handlowym odpowiadający jej kafelek atrakcji.

Atrakcje zapewniają na koniec gry 4, 6 albo 8 punktów, więc nie należy ich ignorować.

Ilustracja 3



Legenda:

A platforma

B płyta boczna

C płyta dolna

Atrakcje mają 1 albo więcej platform, których można użyć do umieszczenia nowych segmentów i innych atrakcji zgodnie z zasadami budowania (zob. ilustracja 3).

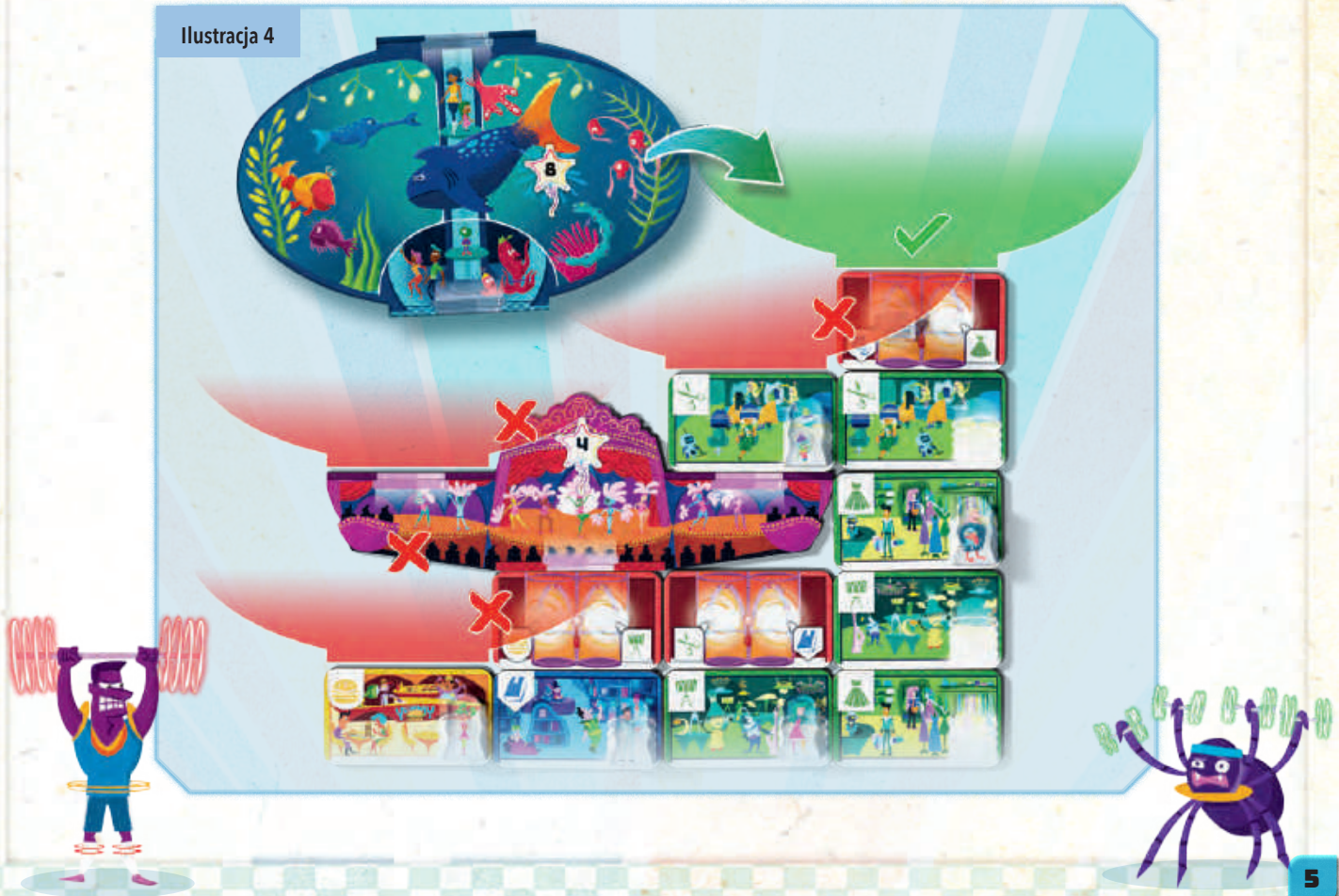
Płyte dolną atrakcji należy umieścić nad innym kafelkiem, ale atrakcja nie może nawet częściowo przykryć innego kafelka (segmentu centrum handlowego, atrakcji, wejścia głównego ani parkingu; zob. ilustracja 4). Nie może też wyjść poniżej poziomu 1. Atrakcje można umieszczać dowolną stroną do góry, ale nie „do góry nogami”.

Atrakcje mogą zmienić kształt centrum handlowego, a także dać możliwość budowania w nowych kolumnach i zablokować inne. Trzeba zatem umieszczać je rozważnie!

Atrakcje nie wpływają na ruch klientów i nie przerywają stref sklepów tej samej kategorii.

Uwaga! Nikt nie może stanąć graczom na przeszkodzie w zbudowaniu ich indywidualnych atrakcji, wspólne atrakcje mogą jednak kusić także rywali. Warto zatem śledzić rozbudowę centrów handlowych pozostałych graczy i nie zwlekać zbyt długo z budową wspólnych atrakcji, bo w każdej chwili mogą zniknąć.

Ilustracja 4



Budowa parkingu


W ramach akcji gracz może zbudować szary albo brązowy parking. Szary parking może zbudować, gdy ma w swoim centrum handlowym po co najmniej 1 segmente każdej kategorii (**jedzenie, hobby, moda, wejście**), a brązowy – gdy ma po co najmniej 2 segmenty każdej kategorii. **W 1 turze można zbudować tylko 1 parking i w centrum handlowym można mieć tylko po 1 parkingu każdego rodzaju (szary i brązowy).**

Jeśli gracz spełnia wymagania i chce zbudować parking, wybiera 1 kafelek tego rodzaju, którego wymagania spełnia (jeśli chce, może zbudować brązowy parking przed szarym, pod warunkiem że spełnia wymagania), a następnie umieszcza go na poziomie 1 w taki sposób, aby przylegał do wejścia głównego albo drugiego parkingu, jeśli już go wcześniej zbudował. Gracz może teraz budować segmenty centrum handlowego i atrakcje nad tym parkingiem. Na koniec gry każdy parking zapewnia wskazane na nim punkty. Większość z nich ma też efekt (zob. opisy w załączniku na str. 11).

Uwaga! Po dołożeniu brązowego parkingu może się okazać, że gracz spełnił życzenie klienta. Jeśli tak się stało, natychmiast przesuwa tego klienta do docelowego sklepu. Zasady ruchu klientów opisano niżej.

POBRANIE PIENIĘDZY

Zamiast budować, gracz może pobrać pieniądze.

Aby wykonać tę akcję, gracz bierze 1 z segmentów centrum handlowego znajdujących się w dolnym rzędzie Centrum Zaopatrzenia 3000 (może wziąć kafelek tylko z tego rzędu, o czym przypomina symbol ) , odwraca go na stronę z banknotem i umieszcza w swoim obszarze gry. Za każdy segment centrum handlowego w tej samej kolumnie, który jest tej samej kategorii co wzięty segment, gracz bierze z banku 1 dodatkowy banknot. Jeśli w banku nie ma wystarczającej liczby banknotów, gracz bierze tyle, ile może, aż opróżni bank.

Uwaga! Segmenty centrum handlowego użyte jako banknoty pozostają banknotami do końca rozgrywki.

Na koniec należy przesunąć segmenty w Centrum Zaopatrzenia 3000 w dół tak, aby wypełnić lukę. Następnie należy odkryć nowy losowy kafelek z zasobów i umieścić go na zwolnionym miejscu na szczycie kolumny.

Przykład

Gracz chce wykonać akcję pobrania pieniędzy. Jeśli weźmie **wejście** z lewej kolumny, uzyska 1 banknot dzięki odwróceniu wziętego kafełka (ponieważ w tej kolumnie nie ma innych **wejść**). Jeśli natomiast weźmie sklep z kategorii **hobby** z prawej kolumny, uzyska 2 banknoty, ponieważ w tej kolumnie znajduje się jeszcze 1 sklep **hobby** (odwraca wzięty kafełek i bierze 1 dodatkowy z banku, jeśli jest dostępny).



RUCH KLIENTÓW

Każdy z graczy rozpoczyna z 3 klientami na kafełku wejścia głównego. Każdy z tych klientów chce się udać do określonego sklepu. Symbol obok każdego pola klienta wskazuje, czego życzy sobie dany klient.

Ponadto każde **wejście** i niektóre parkingi wprowadzają kolejnych klientów. W każdym sklepie może się znajdować tylko 1 klient. Jeśli sklep jest zajęty, nie można już tam umieścić innych klientów (ale inni klienci mogą się przez ten sklep przesuwać).

Aby spełnić życzenie klienta, gracz musi mieć w swoim centrum handlowym pusty sklep z pasującym symbolem. Klient może przesunąć się o maksymalnie 3 kafełki, aby dotrzeć do wybranego sklepu. Może przesuwać się w pionie (w dół albo w górę) albo w poziomie (w jedną albo w drugą stronę), ale nie po ukosie.

Podczas ruchu kafełki atrakcji nie liczą się do limitu 3 kafełków.

Uwaga! Wejście główne przylega do obu kafełków znajdujących się nad nim na poziomie 2 i do parkingów po jego bokach. Atrakcje przylegają do wszystkich kafełków, z którymi są połączone platformą, płytą boczną albo płytą dolną (zob. ilustracja 5).

Gdy gracz spełni życzenie klienta, natychmiast przesuwa go do docelowego sklepu i kładzie go tam na boku. Jeśli po zbudowaniu **wejścia** okaże się, że w centrum handlowym jest już sklep, do którego klient może się przesuwać, gracz musi natychmiast go tam przesunąć. Jeśli jest kilka możliwych sklepów, gracz może wybrać 1 z nich. Kafełek dołożony do centrum handlowego może wypełnić lukę, która do tej pory uniemożliwiała klientowi dotarcie do docelowego sklepu. Zawsze po dołożeniu kafełka należy zatem sprawdzić wszystkie drogi.

Legenda:

- A** platforma
- B** płyta boczna
- C** płyta dolna



Ilustracja 5

Leżący klient jest zadowolony i pozostanie w sklepie do końca rozgrywki.

Wskazówka. Im więcej zadowolonych klientów, tym więcej punktów na koniec gry. Zasady punktowania opisano niżej.

Przykład

KLIENT A znajduje się na kafelku wejścia głównego i chce się udać do **teatru**. Teatr jest oddalony tylko o 1 kafelek, więc klient **A** zostaje tam przesunięty.

KLIENT B znajduje się na kafelku wejścia głównego i chce się udać do **salonu fryzjerskiego**. Salon fryzjerski jest oddalony o 2 kafelki, więc klient **B** zostaje tam przesunięty.

KLIENT C też znajduje się na kafelku wejścia głównego. Chce się udać do **restauracji**. Jedyna **restauracja** jest jednak oddalona o 4 kafelki, więc klient **C** na razie zostaje na kafelku wejścia głównego.

KLIENT D znajduje się na kafelku **wejścia** i chce się udać do **lodziarni**. Lodziarnia jest oddalona o 3 kafelki (kafelki atrakcji nie liczy się do odległości), więc klient **D** zostaje tam przesunięty.

KLIENT E też znajduje się na kafelku wejścia. Chce się udać do **teatru**. Teatr jest oddalony tylko o 1 kafelek, ale jest już zajęty. Klient **E** nie może się zatem tam przesunąć. Drugi **teatr** znajduje się na poziomie 6 i jest oddalony o 5 kafelków, co oznacza, że jest za daleko.

KLIENT F wszedł do centrum przez brązowy parking, gdy ten kafelek został dołożony. Chciał się udać do dowolnego sklepu z kategorii **mody**. W centrum znajdował się już wtedy sklep z **wystrójem wnętrz** oddalony o 3 kafelki, więc klient **F** natychmiast tam poszedł.



KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Koniec gry rozpoczyna się, gdy zostanie spełniony 1 z 2 następujących warunków:

- ➔ W Centrum Zaopatrzenia 3000 został umieszczony ostatni segment centrum handlowego.
- ➔ Została zbudowana ostatnia **wspólna** atrakcja.

Należy wtedy rozegrać bieżącą rundę do końca, aby wszyscy gracze rozegrali po tyle samo tur.

Następnie należy przejść do punktowania.

- 1 Gracze usuwają ze swoich centrów handlowych wszystkich niezadowolonych klientów (stojących). Niezadowoleni klienci nie zapewniają punktów. Następnie gracze odkładają do banku wszystkie niewykorzystane banknoty. Też nie są nic warte na koniec gry.
- 2 Graczom należy przydzielić tęczowe balony odpowiednio do liczby zadowolonych klientów. Gracz z największą liczbą zadowolonych klientów otrzymuje balon o najwyższej wartości punktowej, a kolejni gracze otrzymują balony o coraz mniejszej wartości. W razie remisu balon o najwyższej wartości otrzymuje ten z remisujących, który ma klienta na wyższym poziomie centrum handlowego niż pozostali z remisujących graczy. Jeśli remis się utrzymuje, należy sprawdzać po kolei każdego klienta pod względem poziomu, aż któryś z graczy będzie mieć klienta wyżej niż pozostali remisujący albo gracze dotrą w porównaniach do poziomu 1. Jeśli wciąż nie uda się rozstrzygnąć remisu, balon o najwyższej wartości otrzymuje ten z remisujących, który był najdalej w kolejności rozgrywania tur.
- 3 Każdy z graczy liczy kafelki tworzące największą niebieską strefę (sklepy z kategorii **hobby** przylegające krawędziami albo połączone atrakcjami). Następnie należy przydzielić niebieskie balony odpowiednio do wielkości niebieskich stref. Gracz z największą niebieską strefą otrzymuje balon o najwyższej wartości punktowej, a kolejni gracze otrzymują balony o coraz mniejszej wartości. Remisy rozstrzyga się na podstawie liczby zadowolonych klientów w tych strefach. Jeśli remis się utrzymuje, balon otrzymuje gracz, który ma zadowolonego klienta na wyższym poziomie w tej strefie niż pozostali z remisujących (w razie potrzeby należy sprawdzać po kolei po 1 kliencie), albo gracz, który był najdalej w kolejności rozgrywania tur, jeśli nie udało się rozstrzygnąć remisu przed dotarciem do najniższego poziomu strefy.
- 4 W ten sam sposób należy przydzielić balony za żółte strefy (**jedzenie**).
- 5 W ten sam sposób należy przydzielić balony za zielone strefy (**moda**).
- 6 Każdy z graczy sumuje wartości punktowe zdobytych balonów oraz punkty uzyskane dzięki atrakcjom i parkingom. Otrzymana suma to wynik końcowy gracza. Wygrywa gracz, który uzyskał najwyższy wynik końcowy. W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zdobył tęczowy balon o najwyższej wartości.



PRZYKŁAD PUNKTOWANIA W ROZGRYWCE 3-OSOBOWEJ



CZAREK



DAREK



NATALIA



Po usunięciu wszystkich niezadowolonych klientów gracze zliczają klientów, którzy zostali w ich centrach handlowych. Darek ma ich 12, czyli najwięcej, więc otrzymuje tęczy balon wart 10 punktów. Natalia ma 11 klientów i otrzymuje tęczy balon wart 5 punktów. Czarek ma 10 klientów, więc jest na 3. miejscu i nie otrzymuje punktów.

Gracze przechodzą do punktowania sklepów **hobby**. Natalia zajmuje 1. miejsce, ponieważ ma strefę obejmującą 7 sklepów **hobby**. Otrzymuje niebieski balon wart 8 punktów. Czarek ma strefę składającą się z 5 sklepów **hobby** (atrakcja nie przerywa strefy) i zajmuje 2. miejsce. Otrzymuje niebieski balon wart 4 punkty. Strefa **hobby** Darka składa się z 4 sklepów. Ten gracz nie otrzymuje punktów.



Teraz gracze punktuja sklepy z kategorii **jedzenie**. Czarek w tym przypadku wygrywa, ponieważ ma strefę obejmującą 7 sklepów z kategorii **jedzenie** (8 punktów). Darek ma strefę składającą się z 2 sklepów z kategorii **jedzenie**, więc zajmuje 2. miejsce (4 punkty). Natalia ma strefę z tylko 1 takim sklepem, więc jest w tej kategorii ostatnia i nie zdobywa punktów.



Wreszcie gracze przyznają punkty za strefy sklepów z kategorii **moda**. Natalia z 5 takimi sklepami tworzącymi strefę zajmuje 1. miejsce (8 punktów). Największe strefy **mody** Darka i Czarka składają się z 3 sklepów i obaj gracze mają w tych strefach po 3 zadowolonych klientów. Zielony balon wart 4 punkty otrzymuje Darek, ponieważ ma klienta na poziomie 5 w tej strefie, a Czarek ma klienta na poziomie 4 w tej strefie.



Gracze zdobywają również punkty dzięki parkingom. Darek otrzymuje 7 punktów (5 punktów za szary parking, w tym za 3 zadowolonych klientów w sklepie z kategorii **moda** w kolumnie nad tym parkingiem, i 2 punkty za brązowy parking). Natalia otrzymuje 5 punktów (2 punkty za brązowy parking i 3 punkty za szary parking). Czarek też otrzymuje 5 punktów (2 punkty za brązowy parking i 3 punkty za szary parking, w tym za zadowolonego klienta w kolumnie nad tym parkingiem).

Na koniec gracze sprawdzają punkty za zbudowane atrakcje. Następnie sumują wszystkie zdobyte punkty (z balonów, atrakcji i parkingów). Rozgrywkę wygrywa Darek, który zdobył 35 punktów. Drugie miejsce zajmuje Natalia z 32 punktami. Ostatni jest Czarek, który zgromadził 31 punktów.

ZAŁĄCZNIK: ATRAKCJE I PARKINGI

Gracz może zbudować atrakcję dopiero wtedy, gdy jego centrum handlowe spełni jej warunek. Lokalizacja segmentów centrum handlowego i obecność klientów mają znaczenie tylko wtedy, gdy jest to wskazane w warunkach budowy. Na każdej karcie atrakcji znajdują się symbole, które przypominają, jaki jest warunek. Poniżej przedstawione są szczegółowe opisy warunków poszczególnych atrakcji.

INDYWIDUALNE ATRAKCJE

Wszystkie indywidualne atrakcje mają taki sam kształt i są warte 6 punktów, różnią się jednak warunkami, które gracze muszą spełnić, zanim będą mogli je zbudować.

Kluby nocne (Rock'n'Roll, Disco, Neon i Country)



Po 1 sklepie każdej kategorii (**jedzenie**, **hobby**, **moda**) na poziomie 5 albo wyższym.



4 zadowolonych klientów w tej samej kolumnie.



3 zadowolonych klientów na tym samym poziomie.



Dowolny segment centrum handlowego na poziomie 8 albo wyższym.



3 segmenty centrum handlowego tej samej kategorii na tym samym poziomie.



1 zadowolony klient na poziomie 6 albo wyższym.



WSPÓLNE ATRAKCJE

Wspólne atrakcje może zbudować dowolny z graczy, gdy spełni warunek widoczny na odkrytej karcie odpowiadającej danej atrakcji.



Kosmiczne kręgle



2 puste **wejścia** (bez klientów).



1 puste **wejście** (bez klientów) na poziomie 6 albo wyższym.



Kabaret „Kometa”



4 **wejścia**.



3 segmenty centrum handlowego tej samej kategorii ułożone w linii ukośnej (te segmenty nie muszą się stykać).



Escape room



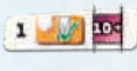
7 banknotów w obszarze gry gracza (gracz nie musi ich wydać, aby zbudować tę atrakcję).



Skoki na bungee „Mgławica”



Po 1 segmencie centrum handlowego każdej kategorii (**jedzenie**, **hobby**, **moda**, **wejście**) na poziomie 9 albo wyższym.



1 zadowolony klient w sklepie z kategorii **jedzenie** na poziomie 10 albo wyższym.



Zoo dinozaurów



4 zadowolonych klientów w dowolnych sklepach ułożonych w linii ukośnej (te sklepy nie muszą się stykać).



1 zadowolony klient w sklepie z kategorii **moda** na poziomie 10 albo wyższym.



Potworna arena



6 sklepów z kategorii **jedzenie**.



5 zadowolonych klientów w sklepach z kategorii **jedzenie**.



Międzywymiarowy odjazd

- 6 sklepów z kategorii **hobby**.
- 5 zadowolonych klientów w sklepach z kategorii **hobby**.



Nawiedzona posiadłość

- 6 sklepów z kategorii **moda**.
- 5 zadowolonych klientów w sklepach z kategorii **moda**.



Przeprawa przez tornado

- 4 segmenty centrum handlowego tej samej kategorii na poziomie 5 albo wyższym.
- 1 zadowolony klient w sklepie z kategorii **hobby** na poziomie 10 albo wyższym.



Akwarium

- Po 4 segmenty centrum handlowego każdej kategorii (**jedzenie, hobby, moda, wejście**).
- 3 zadowolonych klientów w sklepach z kategorii **hobby**, 3 zadowolonych klientów w sklepach z kategorii **jedzenie** i 3 zadowolonych klientów w sklepach z kategorii **moda**.

PARKINGI

Gdy gracz ma w swoim centrum handlowym po co najmniej 1 segmente każdej kategorii (**jedzenie, hobby, moda, wejście**), może zbudować dowolny szary parking.



- Każdy z tych kafelków jest wart 2 punkty i dodatkowo zapewnia po 1 punkcie za każdego zadowolonego klienta w sklepie wskazanej kategorii w kolumnie nad danym parkingiem.



- Ten kafelek jest wart 3 punkty.

Gdy gracz ma w swoim centrum handlowym po co najmniej 2 segmenty każdej kategorii (**jedzenie, hobby, moda, wejście**), może zbudować dowolny brązowy parking.



- Gracz umieszcza na tym kafelku klienta. Klient chce się udać do dowolnego sklepu wskazanej kategorii. Każdy z tych kafelków jest też wart 2 punkty.



- Ten kafelek jest wart 3 punkty.



OPRACOWANIE



AUTOR GRY RODRIGO REGO

Wiele moich gier zostało opublikowanych w Brazylii, moim rodzinnym kraju, a kilka tytułów ukazało się na rynku międzynarodowym, np. *Orzeszki ze ścieżki* i *How Dare You?*. Zawsze lubiłem tworzyć gry kafelkowe z kafelkami w innych kształtach niż tradycyjne kwadraty i heksy. I tak moje pragnienie, aby użyć jak największej liczby kafelków o nietypowych kształtach, i fascynacja w dzieciństwie grą komputerową *SimTower* dały razem początek grze *Supersklep 3000*. Projektowanie było długie i nieregularne, tak jak centra handlowe, które będziecie budować w tej grze. A gra w ostatecznym kształcie przyniosła mi tyle satysfakcji, ile daje umieszczenie ostatniego kafelka w idealnym miejscu! Serdecznie dziękuję wszystkim testerom, którzy pomogli mi udoskonalić tę grę, i zespołowi *Space Cowboys*, który w nią uwierzył i rozwijał do perfekcji.



ILUSTRACJE: RYAN GOLDSBERRY

Jestem ilustratorem, animatorem, ojcem piątki dzieci i mężem wspaniałej żony. A to znaczy, że nie wyspałem się od około 20 lat. Wychowywałem się w neonowych latach 80., czyli w czasach z bohaterami takimi jak *He-Man* czy *Wojownicze Żółwie Ninja* i filmami takimi jak *Goonies*. Dziś większość czasu spędzam, wpatrując się w świecący ekran, który wypala mi dziury w siatkówce, i próbując stworzyć coś fantastycznego. A gdy tego nie robię, spędzam czas z moją rodziną, odkrywając świat i dobrze się bawiąc.



Gra *Supersklep 3000* (*Superstore 3000*) została opublikowana przez
Asmodee Group – *SPACE Cowboys*
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt – Francja
© 2024 *SPACE Cowboys*. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Najnowsze informacje o grze *Supersklep 3000* i o *SPACE Cowboys* są dostępne na stronie www.spacecowboys.fr,
Facebook: [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR), Instagram: [space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) i X: [SpaceCowboys1](https://twitter.com/SpaceCowboys1).