

METROPOLIA REMONT



INSTRUKCJA

Gra dla 2-4 graczy w wieku 8-108 lat



Uwaga! Aby zagrać w **METROPOLIA REMONT** należy posiadać podstawową wersję gry **METROPOLIA**.

ELEMENTY GRY

78 kart:

- 13 nieruchomości (każda z nich występuje na sześciu kartach)



1 karta dodatkowa:

- nieruchomość *Centrum gier*



Uwaga! Karta *Centrum gier* nie występuje w zagranicznych wydaniach Metropolii: Remont. Dostępna była wyłącznie jako limitowana karta promocyjna. Postanowiliśmy dodać ją do polskiego wydania Metropolii: Remont. Podczas gry wszystkie **79 kart** należy traktować jako całość.

PRZYGOTOWANIE GRY

Metropolia + dodatek Metropolia: Remont

Karty nieruchomości z dodatku *Metropolia: Remont* należy pogrupować według nazw i położyć obok kart nieruchomości z podstawowej wersji gry.

Metropolia + dodatek Metropolia: Plus + dodatek Metropolia: Remont

Karty nieruchomości z dodatku *Metropolia: Remont* należy dodać do pozostałych kart i dokładnie potasować. Następnie należy wyłożyć na stół 10 rodzajów nieruchomości, zgodnie z zasadami dodatku *Metropolia: Plus*.

Pozostałe elementy gry rozkłada się zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry *Metropolia*.

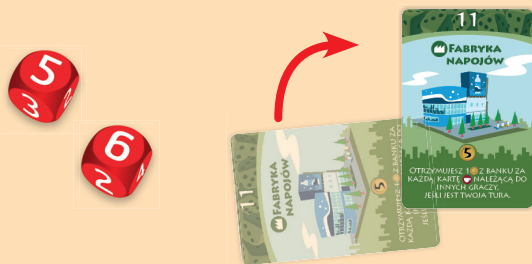
PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra z dodatkiem *Metropolia: Remont* przebiega zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry *Metropolia*. Różnica polega na tym, że gracze będą mieli możliwość przeprowadzenia **remontu** nieruchomości (pozwalają na to dwie karty: *Firma remontowa* i *Winnica*).

Jeśli nieruchomość będzie remontowana:

- Kartę należy położyć w poprzek.
- Jeśli na kostce/kostkach wypadnie wartość nieruchomości będącej w *remoncie*, nieruchomość ta **nie przynosi dochodu** oraz **nie można wykonać przypisanego jej działania**. Należy ją natomiast ponownie położyć w normalnej pozycji. Oznacza to, że gdy następnym razem na kostce/kostkach wypadnie jej wartość, karta ta będzie aktywowana zgodnie z zasadami gry.

Przykład: W swojej turze Justyna wyrzuciła na kostkach 11. Ponieważ jej *Fabryka napojów* jest w remoncie (karta leży w poprzek), Justyna nie pobiera pieniędzy od innych graczy. Przekręca natomiast kartę *Fabryki napojów* do pozycji pionowej. Remont został zakończony. Jeśli następnym razem Justyna wyrzuci na kostkach 11, karta ta zadziała na normalnych zasadach.





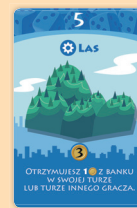
KOLEJNOŚĆ KORZYSTANIA Z NIEMUCHOMOŚCI

Jeśli działanie dwóch lub więcej nieruchomości koliduje ze sobą, kolejność wykonywania działań jest następująca:

- nieruchomości **czerwone** działają przed **zielonymi**,
- nieruchomości **niebieskie** działają przed **fioletowymi**,
- gracz, którego jest tura, decyduje o kolejności działań nieruchomości **zielonych** i **niebieskich**.

Przykład: Justyna wyrzuciła na kostce 5. Ponieważ posiada zarówno *Parlament*, jak i *Las*, decyduje o kolejności, w jakiej te karty zadziałają. Justyna nie posiada żadnych pieniędzy, zaczyna

więc od karty *Parlament* (nie posiada pieniędzy, nie płaci więc 2  do banku). Następnie pobiera z banku 1  za kartę *Las*.



SZCZEGÓŁOWY OPIS DZIAŁANIA NIEKTÓRYCH KART

Sklep spożywczy / Pole kukurydzy



Jeśli gracz posiada co najmniej 2 **zbudowane nieruchomości specjalne**, *Sklep spożywczy* i *Pole kukurydzy* przestają przynosić dochód do końca gry (lub do czasu zmniejszenia liczby zbudowanych nieruchomości

specjalnych). Brane są jednak pod uwagę podczas liczenia nieruchomości posiadanych przez gracza.

Liczbę zbudowanych nieruchomości specjalnych sprawdza się w momencie korzystania ze *Sklepu spożywczego* lub *Pola kukurydzy*.


Biuro projektowe



Gracz może skorzystać maksymalnie z tylu kart *Biura projektowego*, ile posiada zbudowanych nieruchomości specjalnych. Jeśli więc posiada 2 *Biura projektowe*, a tylko jedną zbudowaną nieruchomość specjalną, może skorzystać z karty *Biuro projektowe* tylko raz.

Parlament



Jeśli gracz odbierze kartę *Parlament* innemu graczowi, nie otrzymuje 5 , które przysługują za wybudowanie tej nieruchomości.

Firma remontowa



Wybierając nieruchomości do *remontu*, gracz może wybrać taki rodzaj nieruchomości, który jest już w *remontcie*. Jeśli jakieś nieruchomości tego rodzaju nie są w *remontcie*, należy je odwrócić w poprzek. Nieruchomości będące aktualnie w *remontcie* pozostają bez zmian.

Przykład: Michał ma w *remontcie* jedną Winnicę (karta leży w poprzek). W swojej turze skorzystał z Firmy remontowej – wskazuje Winnicę jako rodzaj nieruchomości do remontu. Ponieważ jego Winnica jest już w *remontcie*, działanie karty Firma remontowa nic nie zmienia. Jednak Justyna posiada dwie nieremontowane aktualnie Winnice, musi więc je wyremontować – przekreśla karty w poprzek.

Firma przewozowa



Gracz może oddać kartę Firma przewozowa. Otrzyma z banku 4 🪙.

Centrala IT



Monety leżące na kartach Centrala IT nie należą do żadnego z graczy, więc pozostają na kartach do końca gry.

Park



„Pieniądze wszystkich graczy” dotyczy także gracza, którego jest aktualnie tura. Po podziale pieniędzy, każdy gracz powinien mieć taką samą kwotę pieniędzy. Wszystkie różnice pokrywa bank.

KARTA CENTRUM GIER



Gracz posiadający kartę *Centrum gier*, po wyrzuceniu w swojej turze wartości 10 na kostkach, aktywuje działanie innej posiadanej karty (wybranej przez siebie). Po przeprowadzeniu działań związanych z wybraną kartą, gracz musi odłożyć kartę *Centrum gier* do puli kart dostępnych do kupienia.

- Kartę *Centrum gier* można wykorzystać grając w wersję podstawową gry *Metropolia* oraz z dodatkiem *Metropolia: Plus*
 - podczas gry w podstawową wersję *Metropolii* kartę należy rozłożyć wraz z innymi kartami nieruchomości do kupienia,
 - podczas gry w *Metropolię: Plus* kartę należy potasować wraz z innymi kartami nieruchomości i rozłożyć zgodnie z zasadami.
- Jeśli dzięki karcie *Centrum gier* gracz aktywuje kartę **niebieską** (np. *Pole*, *Farmę*, *Las*), wyłącznie ten gracz otrzymuje 🪙.
- Karty **czerwone** (np. *Kawiarnia*, *Restauracja*) nie działają w połączeniu z kartą *Centrum gier*, ponieważ gracz pobierałby pieniądze od samego siebie.
- W przypadku karty *Kuter rybacki „Łowca tuńczyka”* gracz wyłącznie rzuca dwiema kostkami i pobiera odpowiednią liczbę 🪙.
- Grając w *Metropolię: Plus*, po wykorzystaniu karty *Centrum gier*, odkładamy ją do puli kart nieruchomości do kupienia jako **jedenasty** rodzaj kart (łącznie zasadę mówiącą o dziesięciu rodzajach kart w puli do kupienia). Po wyczerpaniu się jednego z jedenastu rodzajów kart, gracze nie uzupełniają go – pozostaje dziesięć dostępnych rodzajów kart.

