

**PETER M<sup>c</sup>PERSON**

# MIASTECZKA TINY TOWNS



## WITAJCIE!

*Czy kiedykolwiek słyszeliście o gadających myszkach czy ptaszkach? A może widzieliście żabkę, która przypominała rycerza? Czy wierzycie, że istnieją gdzieś miasta, w których zwierzątka żyją jak ludzie? Jeśli nie, za chwilę zobaczycie to na własne oczy! Mieszkańcy tej bajkowej krainy mają tu swoje domy, sklepy oraz pałace i zapraszają Was do środka! Pomóżcie im rozbudować te coraz ciasniejsze miasta. Wszyscy tu na Was liczą!*

*Mądrze planujcie i budujcie swoje miasteczka, aby mali mieszkańcy byli z nich dumni!*

## CEL GRY

Każdy z Was otrzymuje planszę złożoną z 16 pól (4x4). Na niej będziecie układać kostki surowców, według wzorów przedstawionych na kartach. To pozwoli Wam wznosić budynki, za które otrzymacie Punkty Zwycięstwa, oznaczone symbolem 🍀. Dbajcie, aby na Waszych planszach nie zostało zbyt wiele pustych pól na końcu gry! Za każde z nich otrzymacie ujemny punkt (-1 🍀). Gra kończy się, gdy żaden z Was nie będzie mógł umieścić nowych surowców i wznosić budynków.









**Zwycięzcą zostanie ten, kto zdobędzie najwięcej 🍀!**

## ZAWARTOŚĆ


- 1 instrukcja
- 6 plansz graczy
- 25 kart budynków
- 15 kart monumentów
- 15 kart surowców
- 1 notes punktacji
- 126 drewnianych budynków
- 6 drewnianych monumentów
- 1 młoteczek Głównego Budowniczego
- 90 drewnianych surowców w 5 kolorach



# PRZYGOTOWANIE GRY

1. Każdy z Was kładzie przed sobą planszę.
2. Karty surowców zostawcie w pudełku (chyba że stosujecie wariant **Ratusz** albo **Solo**).
3. Kartę Domku, z symbolem , połóżcie odkrytą w centralnej części stołu.
4. Karty budynków (oprócz kart monumentów ) podzielcie na 6 zakrytych stosów, zgodnie z symbolami na rewersach (     ).

**UWAGA: Jeżeli to Wasza pierwsza gra, możecie wybrać karty budynków pokazane na obrazku obok. Pomińcie punkty: 4, 5, 6 i przejdźcie do punktu 7.**



5. Upewnijcie się, że każdy stos liczy 4 karty, i przetasujcie każdy z nich.
6. Dobierzcie po jednej karcie z każdego stosu. Połóżcie je odkryte na stole, obok karty Domku, tak aby były widoczne dla wszystkich.
7. Pozostałe karty budynków odłóżcie do pudełka. W tej rozgrywce nie będą już potrzebne.
8. Drewniane budynki (oprócz monumentów ) oraz kostki surowców połóżcie na stole, tworząc pulę zasobów, dostępnych dla wszystkich graczy.

**W grze występuje 5 różnych surowców:**



9. Najstarszy gracz zostaje Głównym Budowniczym i otrzymuje drewniany młoteczek. Ona lub on rozpocznie grę.
10. Główny Budowniczy tasuje talię monumentów i rozdaje każdemu po **dwie** zakryte karty.

**UWAGA: Podczas Waszej pierwszej gry możecie nie używać monumentów. Pomińcie punkty: 10, 11 i 12.**

11. Wszyscy sprawdźcie w tajemnicy, jakie karty otrzymaliście, i wybierzcie jedną z nich. Każdy kładzie ją **zakrytą** obok swojej planszy. Drugą odkładacie do pudełka.
12. Weźcie po jednym drewnianym . Połóżcie go obok karty wybranej w poprzednim kroku. Pozostałe drewniane  odłóżcie do pudełka, nie będą już potrzebne.

# ZALECANY ZESTAW KART PRZY PIERWSZEJ ROZGRYWCE:





# MONUMENTY

Są to wyjątkowe budynki, które może wznieść tylko gracz posiadający kartę danego monumentu. Gracz może wybudować monument **tylko raz** w trakcie rozgrywki. Można wznieść go w dowolnej turze, tak jak pozostałe budynki (patrz: **Zasady budowania** str.4). Gracz deklarując budowę monumentu odkrywa kartę i odczytuje na głos zawarty tam tekst. Od razu należy rozpatrzyć wszystkie natychmiastowe efekty określone na karcie. Jeżeli karta wybudowanego monumentu zapewnia określoną zdolność, jej działanie rozpoczyna się natychmiast i **dotyczy wyłącznie właściciela karty**. Punkty otrzymywane za monumenty gracze podliczają na koniec gry. Monumenty nie stanowią puli zasobów!



## OPIS KARTY BUDYNKU

- A. Tytuł karty
- B. Rodzaj budynku
- C. Ilustracja
- D. Wzór ułożenia surowców
- E. Zdolność karty/punktacja



## PRZEBIEG TURY

1. **Główny Budowniczy** (posiadający drewniany młoteczek) **wypowiada na głos nazwę jednego z surowców:** drewno, słoma, cegła, szkło, kamień.
2. **Wszyscy gracze jednocześnie MUSZĄ** wziąć ten surowiec z zasobów i umieścić go na dowolnym pustym polu na swojej planszy.

### UMIESZCZANIE SUROWCÓW NA PLANSZY

- Na jednym polu planszy może znajdować się **tylko jeden** surowiec lub budynek.
  - Raz umieszczony na polu surowiec **nigdy nie może być** przesunięty na inne pole.
  - Surowce mogą być usunięte z planszy tylko w wyniku wzniesienia budynku.
  - Usuwane z planszy surowce wracają do puli zasobów.
3. Następnie **gracze MOGĄ wznieść budynki na swoich planszach.** By to zrobić, surowce muszą być ułożone tak, aby pasowały kolorem i kształtem do wzoru przedstawionego na karcie budynku. **Wszyscy gracze budują jednocześnie,** mówiąc na głos pozostałym, jaką budowlę wznoszą.
  4. Jeżeli wszyscy gracze umieścili surowce na planszach i zakończyli swoje budowy, **zaczyna się nowa tura.** Główny Budowniczy przekazuje drewniany młoteczek graczowi po lewej stronie. Rozpocznie on nową turę.

Gracz, który przejął rolę Głównego Budowniczego, powinien zawsze poczekać na pozostałych, zanim wypowie nazwę surowca. Reszta graczy może sygnalizować mu brak gotowości, trzymając w górze rękę ze swoim surowcem. Każdy gracz musi także mieć czas na wzniesienie budynków, po tym jak umieścił surowiec na planszy.

### PODSUMOWANIE TURY

Każda tura gry składa się tylko z 2 kroków, które wykonujecie w następującej kolejności:

1. Wszyscy gracze **MUSZĄ** wziąć kostkę surowca z zasobów i umieścić na swoich planszach.
2. Gracze **MOGĄ** wznieść dowolną liczbę budynków, o ile posiadają odpowiednie surowce na planszach.

### ZASADA NOWICJUSZA

Dla początkujących graczy proponujemy zastosowanie zasady **Nowicjusza.**

Kiedy inny gracz wypowiada nazwę surowca, którego nie potrzebujesz, możesz odłożyć go obok planszy zamiast na niej. **Możesz to zrobić 2 razy w ciągu całej gry.** Odłożonych surowców nie można już wykorzystać. Nie przynoszą punktów na końcu rozgrywki, również tych ujemnych. Ty decydujesz, w których turach skorzystasz z tej zasady.

## ZASADY BUDOWANIA

**WAŻNE:** Wzory określone na kartach budynków mogą być: odwrócone, jak w lustrzanym odbiciu oraz obracane. Ważne, aby zachować kształt i konfigurację surowców pokazaną na karcie.

#### Aby wznieść budynek:

1. Usuń z planszy surowce przedstawiające taki sam wzór, jak na karcie budynku, który chcesz wybudować. Odłóż je do puli zasobów.
2. Weź z zasobów drewniany budynek zgodny z kolorem i symbolem przedstawionym na karcie budynku, który wznosisz.
3. Umieść go na jednym z pól, na których znajdowały się surowce użyte do jego budowy.

Surowiec znajdujący się na planszy może być użyty do wzniesienia tylko jednego budynku. Każdy budynek wymaga wszystkich surowców przedstawionych na karcie.

Nie musicie od razu wznosić budynku, gdy tylko ułożycie z surowców dany wzór. Każdy gracz sam decyduje, kiedy i do jakiej budowy wykorzysta dany surowiec.

Możecie wznosić dowolną liczbę budynków naraz, w jednej turze.

#### Pamiętajcie!

Budynków (tak jak surowców) nie wolno przemieszczać między polami na planszy.

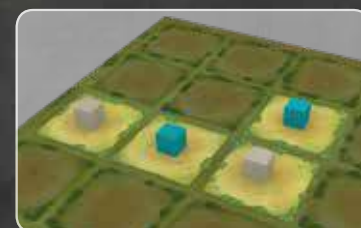
Każdy może wznieść dowolny budynek (oprócz monumentów innych graczy). Karty budynków wyłożone do gry są dostępne dla wszystkich. Budynki na nich przedstawione można wznosić wielokrotnie, przez cały czas trwania gry.

Najpierw musicie umieścić surowce na swoich planszach, a dopiero po tym możecie rozpocząć budowę.

### PRZYKŁAD BUDOWY:



Jeśli położysz tu niebieski surowiec (szkło) - otrzymasz wzór potrzebny do budowy Kaplicy.



**Buduję!** Daj znać pozostałym graczom, że wznosisz na swojej planszy Kaplicę.



Usuń 4 kostki surowców i weź drewniany budynek Kaplicy. Umieść go na jednym z pól, na których do tej pory znajdowały się surowce, użyte do tej budowy.

Na tym polu nie można już wznosić budynków i umieszczać surowców.



Ten układ surowców pozwala na budowę Kaplicy.



Taki również.












A nawet ten.



**Ale ten już nie!** Zmienione zostało ułożenie surowców i nie pasuje do wzoru przedstawionego na karcie Kaplicy.



## ZASILANIE DOMKÓW

Każdy Domek  jest wart 3 , o ile zostanie zasilony. Domki  oraz inne budynki z symbolem  na karcie, są zasilane przez . Możecie budować  zanim na planszy pojawią się . Jeżeli jednak na końcu gry Wasze  nie będą zasilone, każdy z nich będzie wart 0 .




## ZAKOŃCZENIE BUDOWY MIASTECZKA

Jeśli Twoja plansza jest cała wypełniona surowcami i nie możesz (lub nie chcesz) wznosić nowych budynków - Twoje miasteczko zostało ukończone! Dla Ciebie to koniec gry. Od teraz nie pełnisz już roli Głównego Budowniczego.

**Uwaga:** Każdy gracz może kontynuować grę (umieszczać surowce na planszy i pełnić rolę Głównego Budowniczego), nawet jeżeli wie, że nie będzie mógł już niczego wybudować! Jedynym warunkiem kontynuacji gry jest posiadanie pustych pól na planszy, na których można umieszczać surowce.









Jeżeli w rozgrywce pozostał tylko jeden gracz, może on kontynuować grę samodzielnie! Pełni on od teraz rolę jedyne Głównego Budowniczego i wybiera w każdej turze ten surowiec, który jest dla niego najkorzystniejszy. Umieszcza go na planszy i wznosi budynki do momentu, kiedy jego miasteczko zostanie ukończone.

## KONIEC GRY

Jeśli wszyscy ukończyliście swoje miasteczka, gra się kończy. **Usuńcie wszystkie kostki surowców z Waszych plansz** (oprócz tych znajdujących się w Magazynach). **Każde puste pole na planszy warte jest -1 .** Użyjcie notesu punktacji do podliczenia  za każdy rodzaj budynku. Nie zapomnijcie o punktach ujemnych wynikających z pustych pól oraz z budynków, np. z Magazynu. **Gracz z największą liczbą  wygrywa!**

W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który **rzadziej pełnił rolę Głównego Budowniczego**. Jeżeli wciąż jest remis, wygrywa gracz, który **ma mniej pustych pól** na swojej planszy. W następnej kolejności o remisie rozstrzyga **liczba posiadanych Domków**. Gracz, który ma ich więcej, wygrywa. Jeśli to nie przyniesie rozstrzygnięcia - gracze odnoszą wspólne zwycięstwo!

## WAŻNE ZASADY


- Kostki surowców oraz drewniane budynki są nieograniczone. Gdyby się skończyły, zastąpcie je innymi znacznikami, np. pionkami czy meeplami z innych gier lub dowolnymi innymi przedmiotami.
- Niezasilonych Domków  nie usuwajcie z planszy na koniec gry! Nie otrzymujecie tylko żadnych  za takie . W grze występują budynki (np. Studnie), które przynoszą punkty od niezasilonych .
- Termin: „**przylega**” odnosi się do pól na planszy, które bezpośrednio ze sobą sąsiadują: góra, dołem, z lewej strony i z prawej strony, **ale nie po skosie**.
- Istnieje możliwość zakończenia gry z ujemną punktacją.
- Budynki z symbolem  nigdy samodzielnie nie przynoszą . Służą do zasilania tych budynków, które na swoich kartach posiadają symbol .
- Punkty Zwycięstwa , które zdobywacie podczas gry są wskazane na kartach budynków i monumentów.

## PRZYKŁAD PUNKTACJI

Poniżej znajduje się przykład ukończonego miasteczka. Zapoznajcie się ze sposobem podliczania punktów:

2 STUDNIE






1  za każdy Domek przylegający do Studni (zasilony i niezasilony).

5 

4 ZASILONE DOMKI




3  za każdy zasilony Domek. Jedna Farma zasilą tu cztery Domki więc pięty nie przynosi .

12 

KAPLICA




1  za każdy z czterech zasilonych Domków. Jeden niezasilony nie przynosi punktów.

4 

3 TAWERNY




9  za wybudowanie trzech Tawern.

9 

PIEKARNIA




3  za wybudowanie Piekarni przylegającej do Farmy.

3 


MAGAZYN



-1  za każdy surowiec, który pozostał w Magazynie.

-3 

2 PUSTE POLA

-1  za każde puste pole.

-2 

RAZEM: 28 





## „RATUSZ” – SPECJALNY WARIANT GRY

Wariant **Ratusz** wprowadza do gry talię kart surowców, przez co zmienia się sposób wyznaczania ich w każdej turze. W wariantcie tym nie występuje funkcja Głównego Budowniczego.

Wybierzcie jedną osobę, która obejmie stanowisko Burmistrza. Jego rola polegać będzie na odsłanianiu kolejnych kart z talii surowców. W ten sposób Burmistrz będzie wyznaczać surowce, które umieścicie na swoich planszach.

### ROZGRYWKA

Burmistrz tasuje 15 kart surowców i tworzy z nich talię dobierania. Następnie odrzuca 5 zakrytych kart z wierzchu talii, tworząc w ten sposób stos kart odrzuconych.

Pierwsze 3 tury gry:

1. Burmistrz rozpoczyna grę, dobierając kartę z wierzchu talii surowców. Kładzie ją odkrytą na stole, a wszyscy gracze umieszczają na swoich planszach wskazany na karcie surowiec.
2. Jeżeli wszyscy gracze umieścili już surowiec na planszach, Burmistrz odkłada kartę na stos kart odrzuconych. Rozpoczyna się druga tura. Tak jak poprzednio, Burmistrz dobiera nową kartę i kładzie ją odkrytą na stole, a gracze umieszczają ten surowiec na swoich planszach. Gdy skończą, Burmistrz odrzuca kartę.
3. Rozpoczyna się trzecia tura. **Burmistrz nie dobiera w niej kolejnej karty surowca.** Gracze sami wybierają dowolny surowiec i umieszczają go na swoich planszach. Wszyscy robią to jednocześnie.

Dalsza rozgrywka to powtarzanie tych trzech opisanych tur gry. W kolejnych dwóch turach Burmistrz dobiera karty surowców z wierzchu talii, a w każdej trzeciej turze gracze sami wybierają dowolny surowiec.

Jeżeli Burmistrz ma dobrać nową kartę, a talia się wyczerpała, tasuje wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych i tworzy nową talię dobierania. Tak jak na początku gry, odrzuca 5 zakrytych kart z wierzchu talii. Gra toczy się do momentu, aż zostaną spełnione warunki zakończenia gry, tak jak w normalnej rozgrywce.

**UWAGI:** W grze występują karty budynków i monumentów (Fabryka, Magazyn, Pomnik Mieczysława Froga), których opis odwołuje się do innych graczy wypowiedających na głos nazwy surowców. W wariantcie **Ratusz** to odniesienie będzie dotyczyło tych **dwóch tur**, w których Burmistrz dobiera karty z talii surowców.

Efekt opisany na karcie Banku, dotyczący Głównego Budowniczego, ma zastosowanie wyłącznie w każdej trzeciej turze, w której gracze sami wybierają surowiec. Należy to interpretować w ten sposób, że gracze, którzy wybudowali Banki, w co trzeciej turze nie mogą wybierać tych surowców, które znajdują się na ich Bankach.

Gracz, który wybudował monument Cytadela Żelaznych Cierni, nie może wybierać i umieszczać żadnych surowców na swojej planszy w co trzeciej turze, chyba że w grze pozostał tylko on.

## GRA SOLO

W grze jednoosobowej będziesz starać się o posadę w magistracie malutkiego miasteczka. Staraj się zdobyć jak najwięcej punktów, a burmistrz na pewno dostrzeże Twoje umiejętności i otrzymasz wymarzone stanowisko.

### PRZYGOTOWANIE GRY

W grze solo nie występuje funkcja Głównego Budowniczego dlatego będziesz korzystać z talii surowców, aby wyznaczyć i wybrać surowiec w każdej turze.

**UWAGA:** Usuń z gry następujące karty budynków:

Sala Biesiadna (🏠), Bank (🏦), Cytadela Żelaznych Cierni (🏰), Strażnica Sokole Oko (👁️), Obserwatorium Astronomiczne (🔭).

### ZASADY GRY

Potasuj 15 kart surowców i utwórz zakrytą talię dobierania. Odkryj 3 karty z wierzchu talii i rozłóż je obok siebie na stole.

1. Wybierz jedną z trzech kart i weź z zasobów przedstawiony na niej surowiec. Umieść go na swojej planszy. Jeżeli masz taką możliwość, możesz teraz wznieść budynki tak jak w normalnej rozgrywce.
2. Następnie, wybraną kartę surowca odłóż (zakrytą) na spód talii dobierania.
3. Weź teraz kolejną kartę z wierzchu talii i połóż odkrytą w miejscu odrzuconej karty.

Kontynuuj grę powtarzając powyższe 3 kroki. Rozgrywka toczy się do momentu, aż zostaną spełnione warunki zakończenia gry (plansza jest cała zapełniona surowcami i nie możesz lub nie chcesz wznosić nowych budynków).

**UWAGA:** W grze występują karty, które w opisie odwołują się do innego gracza wypowiedającego na głos nazwę surowca (Główny Budowniczy). W rozgrywce jednoosobowej taki gracz nie występuje. Gdyby więc takie karty się pojawiły, odnosić się będą do *Kroku 1*, czyli wyboru jednej z trzech kart surowców, wyłożonych na stole.

*Możesz również zagrać solo stosując przedstawiony obok wariant Ratusz!*

Podlicz punkty i porównaj swój wynik z tabelą:

🟡 (PZ): Otrzymana posada:

38 i więcej	Wielki Architekt
32-37	Miejski Urbanista
25-31	Starszy Konstruktor
18-24	Inżynier Budownictwa
10-17	Początkujący Projektant
9 i mniej	„Przynieś, Podaj, Pozamiataj”





# WYJAŚNIENIE KART BUDYNKÓW



## Domki

Niezasilonych **Domków** nie usuwasz z planszy na końcu gry, jednak nie otrzymujesz za nie punktów. Niektóre budynki, jak np. **Studnie**, punktują za **Domki** zasilone i za niezasilone. Możesz budować **Domki**, zanim wybudujesz **Farmę**.



## Farma

Jedna **Farma** zasilą maksymalnie do 4 budynków z symbolem **F**, które znajdują się gdziekolwiek na planszy.



## Spichlerz

**Spichlerz** zasilą budynki z symbolem **S** znajdujące się wyłącznie na 8 polach wokół niego (na górze, na dole, z lewej i z prawej strony **oraz po skosie**). Jeden **Spichlerz** może zasilć maksymalnie do 8 budynków z symbolem **S**.



## Szkłarnia

Grupę tworzą budynki z symbolem **G**, które przylegają do siebie (górze, dołem, z lewej i z prawej strony). Budynki takie nie muszą przylegać do **Szkłarni**. Jedna **Szkłarnia** zasilą jedną grupę. Grupa składa się z dowolnej liczby budynków, nawet z jednego.



## Sad

Jeden **Sad** może zasilć maksymalnie do 6 budynków z symbolem **S**. Ważne, aby zasilane budynki znajdowały się w tym samym rzędzie i kolumnie co **Sad**.



## Fontanna

Za jedną **Fontannę** możesz otrzymać wyłącznie 2 punkty, nawet gdy przylega do wielu **Fontann**. Przylega, czyli sąsiaduje z nią: górze, dołem, z lewej i z prawej strony, ale nie po skosie.



## Kamień młyński

Za jeden **Kamień młyński** możesz otrzymać wyłącznie 2 punkty, nawet jeżeli przylega do wielu **Fontann** lub **Fontann**. Przylega, czyli sąsiaduje z nim: górze, dołem, z lewej, z prawej strony, ale nie po skosie.



## Szopa

Za jedną **Szopę** zdobywasz 1 punkt. **Szopy** nie muszą być stawiane na jednym z dwóch pól, na których znajdowały się surowce potrzebne do budowy. Możesz je wznosić na dowolnych, pustych polach na planszy.



## Studnia

Za każdy przyległy do Studni (zasilony lub niezasilony), otrzymujesz 1 punkt. Przyległy czyli taki, który sąsiaduje z nią: górze, dołem, z lewej i z prawej strony, ale nie po skosie.



## Opactwo

**Opactwa** powinny być budowane z dala od tych budynków: **Spichlerz**, **Opactwo**, **Bank**. Jeżeli **Opactwo** przylega nawet do jednego z nich, wartość jest 0.



## Kaplica

Punkty za każdą **Kaplicę** podliczaj osobno. Na przykład, gdy na Twojej planszy znajdują się 3 zasilone i 1 niezasilony, wówczas za każdą **Kaplicę** otrzymasz 3 punkty. **Kaplice** nie przynoszą punktów za niezasilone.



## Klasztor

Za jeden **Klasztor** możesz otrzymać maksymalnie 4 punkty. **Klasztory**, które nie zostały wybudowane w rogach planszy, wciąż przynoszą 1 punkt za każdy **Klasztor** stojący w rogach planszy.



## Świątynia

Za jedną **Świątynię** otrzymasz 4 punkty, jeżeli przylega do minimum 2 zasilonych. Przylega, czyli sąsiaduje z nią: górze, dołem, z lewej, z prawej strony, ale nie po skosie.



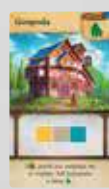
## Przytułek

Wszystkie **Przytułki** na planszy punktują wspólnie. To ile zdobędziesz, zależy od tego, ile **Przytułków** posiadasz na planszy, na końcu gry. Maksymalnie możesz zdobyć 26 punktów. Nawet jeśli wybudujesz ponad 6 **Przytułków**, wciąż otrzymasz 26 punktów.



## Sala Biesiadna

Jeśli remisujesz z graczem po prawej stronie, każda Wasza **Sala Biesiadna** jest warta 2 punkty. W grze 2-osobowej gracz z większą liczbą **Sal Biesiadnych** otrzymuje 3 punkty, a gracz z mniejszą 2 punkty (za każdą **Salę Biesiadną**). W przypadku remisu każda **Sala Biesiadna** jest warta 2 punkty.



## Gospoda

**Gospody** położone na planszy w tych samych rzędach lub kolumnach są warte 0 punktów.



## Tawerna

**Tawerny** punktują wspólnie, jako grupa. To ile zdobędziesz, zależy od tego, ile **Tawern** posiadasz łącznie na końcu gry. Na przykład 4 **Tawerny**, stojące gdziekolwiek na planszy, są warte 14 punktów. Maksymalnie za **Tawerny** możesz zdobyć 20 punktów. Nawet jeśli wybudujesz ich ponad 5, otrzymasz 20 punktów.



## Piekarnia

Za jedną **Piekarnię** otrzymasz wyłącznie 3 punkty, nawet gdy przylega do wielu **Fontann** lub **Fontann**. Przylega, czyli sąsiaduje z nią: górze, dołem, z lewej i z prawej strony, ale nie po skosie.



## Rynek

**Rynek** przynosi 1 punkt za rząd albo za kolumnę, ale nie za oba. **Jeden Rynek sam za siebie przynosi zawsze 1 punkt** oraz dodatkowo 1 punkt za każdy kolejny **Rynek** w tym samym rzędzie albo kolumnie. Maksymalna liczba punktów, jaką może przynieść jeden **Rynek**, to 4 punkty.



## Teatr

Punkcja **Teatru** to liczba różnych budynków (oprócz **Opactwa**), położonych w tym samym rzędzie i kolumnie, co **Teatr**. Jeśli w rzędzie i kolumnie znajdują się takie same budynki, np. 2 **Domki**, do punktacji wliczasz tylko jeden z nich. Monument również wliczasz do punktacji. Wyjątkiem jest Zamek Zabijaki, który traktujesz jak 2 **Domki**. Za jeden **Teatr** możesz otrzymać maksymalnie 6 punktów.



## Zakład krawiecki

Za jeden **Zakład krawiecki** możesz otrzymać maksymalnie 5 punktów. Każdy **Zakład krawiecki**, który nie został wybudowany na 4 środkowych polach planszy, jest wart 1 punkt i dodatkowo 1 punkt za każdy **Zakład krawiecki** stojący na 4 środkowych polach. Na przykład, jeżeli wybudujesz 4 **Zakłady krawieckie** na 4 środkowych polach planszy, za każdy z nich otrzymasz 5 punktów.



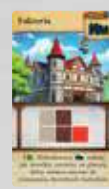
## Bank

Każdy wybudowany **Bank** przynosi 4 punkty. Surowiec, który umieszczasz na **Banku** pobierasz z zasobów. Nie możesz wybudować więcej niż 5 **Banków**, ponieważ w grze występuje tylko 5 różnych surowców. Na jednym **Banku** możesz położyć tylko jeden surowiec.



## Fabryka

Możesz umieszczać te same surowce na swoich różnych **Fabrykach**, ale nie przyniesie to żadnej korzyści. Na jednej **Fabryce** możesz położyć tylko jeden surowiec.



## Faktoria

**Faktorię** na planszy możesz traktować jak dowolny surowiec służący do wznoszenia każdego budynku (jako jeden z elementów wzoru na karcie). Po wzniesieniu budynku z użyciem **Faktorii** odrzucasz surowce tak jak zwykle, a **Faktoria** pozostaje na planszy. Możesz użyć wielu **Faktorii** do wzniesienia jednego budynku, ale podczas budowy musisz wykorzystać przynajmniej 1 zwykłą kostkę surowca. Jeżeli gracz właśnie wybudował **Faktorię**, może ona w tej samej turze posłużyć do wzniesienia kolejnego budynku, o ile pozostałe potrzebne surowce znajdują się już na planszy.



## Magazyn

Możesz przechowywać do 3 surowców w **Magazynie** poprzez umieszczenie ich na drewnianym budynku **Magazynie**. Kiedy inny gracz wypowiada nazwę surowca, a Ty go nie potrzebujesz, możesz umieścić go w **Magazynie**. Jeżeli jest tam już inny surowiec, możesz także dokonać zamiany. Weź taki surowiec i umieść go na swojej planszy, a ten określony przez Głównego Budowniczego umieść na jego miejscu w **Magazynie**. Nie możesz nigdy zdjąć surowca z **Magazynu**, dopóki nie umieścisz tam innego w zamian. W rezultacie liczba surowców w **Magazynie** nigdy nie będzie się zmniejszać.



# WYJAŚNIENIE KART MONUMENTÓW



## Gildia Architektów

Nie możesz zamieniać budynków na planszy, na takie same z zasobów (np. zapelnionych Magazynów na puste Magazyny). Jeżeli nie chcesz, nie musisz skorzystać z efektu opisanego na karcie, ale nie możesz odłożyć jego użycia na później. Budynki, które wybierasz z zasobów do umieszczenia na planszy, mogą być takie same albo różne. Możesz również zamienić tylko jeden budynek. Nie możesz zamienić budynków na monumenty, ponieważ nie stanowią one puli zasobów. Nie możesz także zamienić samej **Gildii Architektów** na inny budynek.



## Archiwum Ciekawostek

Rodzaje budynków (🏠, 🏡, 🏢, 🏣, 🏤, 🏥, 🏦, 🏧, 🏨, 🏩, 🏪, 🏫, 🏬, 🏭, 🏮, 🏯, 🏰, 🏱, 🏲, 🏳, 🏴, 🏵, 🏶, 🏷, 🏸, 🏹, 🏺, 🏻, 🏼, 🏽, 🏾, 🏿), które liczysz do punktacji tego monumentu, mogą znajdować się gdziekolwiek na planszy. Jeśli posiadasz kilka budynków tego samego rodzaju, np. 5 Domków - do punktacji wliczasz tylko jeden z nich. Za **Archiwum Ciekawostek** możesz otrzymać maksymalnie 7 🟢.



## Zamek Żabijaki

Za **Zamek Żabijaki** otrzymujesz 5 🟢, jeżeli będzie zasilony przez 🏠. Gdy podliczasz punkty budynków, których punktacja zależy od 🏠 (np. Studnia, Kaplica, Świątynia, Teatr), traktuj **Zamek Żabijaki** jak 2 🏠, a nie jak 🏠. **Zamek Żabijaki** zasila tylko jeden raz, ponieważ na karcie znajduje się tylko jeden symbol 🏠. Na przykład: gdy masz wybudowaną jedną Farmę i **Zamek Żabijaki**, Farma ta wciąż może zasilić 3 kolejne 🏠.



## Cytadela Żelaznych Cierni

Po wybudowaniu przestajesz pełnić rolę Głównego Budowniczego. Gdy przychodzi Twoja tura, przekazujesz drewniany młoteczek kolejnemu graczowi, chyba że zostaniesz ostatnim graczem w tej rozgrywce. Wówczas możesz znowu wypowiadać nazwy surowców.



## Akademia Leśnych Wrót

Od razu po wybudowaniu, weź dowolny budynek z zasobów i umieść na dowolnym pustym polu na Twojej planszy. Nie możesz wybrać monumentu, ponieważ nie należą one do puli zasobów. Pamiętaj, żeby od razu zastosować się do opisu na karcie budynku, który właśnie umieściłeś.



## Mauzoleum Myszkoczka

**Mauzoleum Myszkoczka** powoduje, że 🏠 na Twojej planszy nie wymagają już zasilenia przez 🏠. Wszystkie Twoje 🏠 na końcu gry będą warte 3 🟢.



## Obelisk Półksiężycy

Natychmiast po wybudowaniu **Obelisku Półksiężycy**, kolejne budynki możesz wznosić gdziekolwiek na planszy, a nie na tych polach, na których znajdują się surowce przeznaczone do budowy. Możesz skorzystać z tego efektu nawet w tej samej turze, w której wybudowałeś **Obelisk Półksiężycy**.



## Pałac Szynszyli

Punktacja tego monumentu to liczba różnych budynków, przylegających do niego. Jeżeli do **Pałacu Szynszyli** przylega więcej takich samych budynków, np. 2 Domki, do punktacji wliczasz tylko jeden z nich. Przylegających, czyli sąsiadujących z nim: górą, dołem, z lewej i z prawej strony, ale nie po skosie.



## Strażnica Sokole Oko

Wybierając 3 różne budynki, które kładziesz na tej karcie, nie możesz wybrać monumentu jako jednego z nich, ponieważ nie należą one do puli zasobów.



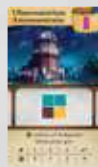
## Drzewo Starsze Od Kamienia

Jak tylko postawisz ten monument na planszy, policz wszystkie swoje budynki. Przy liczeniu uwzględnij także **Drzewo Starsze Od Kamienia**. Jeżeli budynków będzie 7 lub więcej, nadal otrzymasz maksymalną liczbę punktów, czyli 8 🟢. Żeby nie zapomnieć, ile punktów Ci przysługuje, od razu zapisz uzyskany wynik w notatniku punktacji.



## Forum Wrednej Fretki

Najliczniejsza grupa budynków tego samego rodzaju to grupa takich samych budynków, przylegających do siebie czyli sąsiadujących ze sobą: górą, dołem, z lewej i z prawej strony, ale nie po skosie.



## Obserwatorium Astronomiczne

Jeżeli zakończysz budowę swojego miasteczka równo z innym graczem (w tej samej turze), otrzymujesz pełną pulę punktów za 1., 2. lub 3. miejsce.



## Pomnik Mieczysława Froga

Surowce, które odkładasz na pola z 🏠, nie mogą być użyte do wznoszenia budynków.



## Katedra Myszogrodu

Efekt w opisie **Katedry Myszogrodu**, dotyczy wyłącznie pustych pól na Twojej planszy.



## Podniebne Łaźnie

Na końcu gry, policz rodzaje budynków (🏠, 🏡, 🏢, 🏣, 🏤, 🏥, 🏦, 🏧, 🏨, 🏩, 🏪, 🏫, 🏬, 🏭, 🏮, 🏯, 🏰, 🏱, 🏲, 🏳, 🏴, 🏵, 🏶, 🏷, 🏸, 🏹, 🏺, 🏻, 🏼, 🏽, 🏾, 🏿), których nie ma na Twojej planszy. Za każdy rodzaj, którego nie posiadasz otrzymujesz 2 🟢.

# TWÓRCY GRY

**Autor**  
Peter McPherson

**Kierownik Rozwoju Projektu**  
Josh Wood

**Kierownik Projektu**  
Nicolas Bongiu

**Produkcja**  
David Lepore

**Ilustracje**  
Gong Studios

**Projekt Graficzny**  
Matt Paquette

**Tekst**  
Andre Chautard



©2019 Alderac Entertainment Group.

Tiny Towns i wszystkie znaki handlowe są ™ oraz © Alderac Entertainment, Inc. 555 N El Camino Real #A393, San Clemente, CA 92672, USA  
Wszystkie prawa zastrzeżone.  
Wyprodukowano w Chinach.

**Uwaga:** Możliwość zadławienia!  
Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 lat.

POLSKA WERSJA GRY: ALL IN GAMES

Tłumaczenie: Remigiusz Trzeciak

Skład i edycja: Remigiusz Trzeciak, Piotr Wołk-Lewanowicz

Korekta: Patrycja Bukowska "Zapanuj nad Słowami"

W przygotowaniu polskiej edycji gry bardzo pomogli nam:  
Urszula Baranowska, Agnieszka Adamowicz, Monika i Mirek Gucwa, Karolina i Kuba Czajka "GRAnatowa", Kuba Polkowski, Ania Wojnicka  
za co serdecznie dziękujemy.

Masz pytania? Napisz do nas! E-mail: [contact@allingames.pl](mailto:contact@allingames.pl)  
Odwiedź także naszą stronę internetową: [www.allingames.pl](http://www.allingames.pl)  
Facebook: All in Games

## PODZIĘKOWANIA OD AUTORA

Peter McPherson pochodzi z Nowego Jorku. Jest pisarzem freelancerem oraz projektantem gier. Tiny Towns (Miasteczka) to jego pierwsza gra.

Tiny Towns (Miasteczka) dedykuję pamięci Billa Dawesa.

Dziękuję również wszystkim play-testerom:

Dziękuję Indianie Nash za jej bezgraniczne wsparcie i za to, że była pierwszą testerką gry. Dziękuję również mojej rodzinie: mamie, tacie i Griffowi.

Courtney Maki, Josh Beauregard, Mark J. Minick, Jenna Townsend, Lucas Roby, Jesse Bisceglia, Adam Schuurmans, Nick Wilsey, Faith Hardin, Nick Painter, Jenny Ritz, Ben Ritz, Andrew Couperus, Danielle Schissler, Josh McCabe, Kevin Root, Jeff Warrender, Kevin Gibson, Quentin Hudspeth, Dean Howard, P.D. Magnus, Brian Neugebauer, Sam LaFleche, Kevin iala, Jed Moody, Martin Glazer, Emily Garrick, Jon "Ouch!" Luke, i wszystkim pozostałym osobom, które grały w tę grę.

Dziękuję Alanowi Barrettowi za jego pracę włożoną w pierwszy prototyp gry.

Dziękuję Johnowi Zinserowi za wiarę w tę mini grę, oraz Joshowi Woodowi za jego wkład, pomysły i wiedzę w dziedzinie projektowania gier.