

VIOLA KIJOWSKA I MAREK ROPKA

# SOLAR CITY

SERCE MIASTA


INSTRUKCJA

Potężne korporacje stanęły do walki o uzyskanie kontroli nad miastem. Solarna Rewolucja – wspaniała idea, która do niedawna łączyła najwybitniejsze umysły świata w dążeniu do odbudowy środowiska naturalnego, przeobraziła się w brutalną walkę o pieniądze. Bezwzględne lobby deweloperskie, zainteresowane wyłącznie pozyskaniem najcenniejszych gruntów pod budowę coraz droższych wieżowców, szybko odeszło od rozwiązań wypracowanych dla budowy sprawiedliwego społeczeństwa przyszłości. Warunki porozumienia między właścicielami korporacji, które z takim trudem wpracowano w minionych latach, łamane są niemal codziennie, a coraz brutalniejsza walka na rynku nieruchomości doprowadza do bankructwa rzesze mniej ostrożnych – lub mniej bezlitosnych – inwestorów. Ekologiczna rewolucja właśnie pokazała swoją drugą, mroczną twarz.



IUVI  
GAMES

# WPROWADZENIE

Przedstawiamy dodatek do gry **Solar City** zatytułowany **Serce Miasta**. W pudełku znajdziecie 6 wyjątkowych budynków, które możecie włączyć do Waszych rozgrywek, dokładając elementy z tego dodatku do podstawowej zawartości gry. Budynki z dodatku *Serce Miasta* zwiększają interakcję między graczami, dzięki czemu gra staje się zdecydowanie bardziej konfrontacyjna. Niektóre karty (np. ANVIL, CRYSTAL, WATERFALL) wprowadzają nowe zasady gry, pamiętajcie, aby zapoznać się z nimi przed rozpoczęciem rozgrywki. Wszystkie karty z tego dodatku zostały oznaczone symbolem , dzięki czemu łatwo odróżnicie je od kart z podstawowej wersji gry.

## ZAWARTOŚĆ

### 54 dwustronne kafle Budynków



### 6 typów po 9 kopii każdy

(awers - Wieżowiec  / rewers - Podniebny Ogród )

### 6 kart Budynków



### 6 znaczników CRYSTAL



### 12 znaczników WATERFALL



### Instrukcja



Nasze gry są pakowane ze szczególną starannością. Jeśli jednak zauważył, że w Twoim egzemplarzu brakuje jakiegось elementu, skontaktuj się z nami, wysyłając e-maila na adres: [games@iuvi.pl](mailto:games@iuvi.pl).

# BUDYNKI - WIEŻOWCE I PODNIEBNE OGRODY

Poniżej znajdziecie szczegółowy opis działania wszystkich budynków z tego dodatku. Awers każdego kafla przedstawia ultranowoczesny Wieżowiec, a rewers jego ekologiczny odpowiednik – Podniebny Ogród.



Umieść **1** z puli na jednym Wieżowcu w twoim Mieście.



Umieść **1** z puli na każdym Podniebnym Ogródku w twoim Mieście.

## ANVIL

Budynek ten, wyglądający jak urzeczywistnienie szalonego snu postsocjalistycznego architekta, w przeszłości był jednym z ośrodków turbokapitalistycznej władzy. Rozlokowano w nim setki pokoi, biur i korytarzy, tworzących istny biurokratyczny labirynt – dosłownie i w przenośni. Obecnie, w dobie Solarnej Rewolucji, budynek przejął startupy. Dawne pomieszczenia stopniowo zapętniali właściciele nowatorskich małych przedsiębiorstw, reprezentujących niemal każdą nowoczesną dziedzinę gospodarki – od projektów zakładających pozyskiwanie energii z procesu gnilnego po te specjalizujące się w druku pożywienia. Te małe firmy mogą już wkrótce zrewolucjonizować myślenie o ochronie środowiska, źródłach odnawialnej energii czy ekologicznych uprawach, tworząc podwaliny nowej cywilizacji.

### Dodatkowe zasady:

Gdy budynek ANVIL jest w grze, obowiązują następujące zasady:

1. Gdy aktywowany jest Wieżowiec, na którym leży przynajmniej **1** żeton E-kredytów, jego właściciel pobiera dodatkowo z puli tyle samo **1**, ile znajduje się na kaflu tego Wieżowca.
2. Żetony **1**, **2** leżące na kaflu Wieżowca nie są ściągane w czasie jego aktywacji. Gracz bierze je wszystkie do swojej puli dopiero, gdy ulepszy dany Wieżowiec do Podniebnego Ogródu. Pamiętajcie, że wraz z zakończeniem gry, wszystkie żetony znajdujące się na planszy (na kaflach Budynków / Obiektów Publicznych oraz na pustych polach) wracają z powrotem do puli.



Umieść po **3** z puli na każdym pustym polu w rzędzie albo kolumnie, które aktywujesz w tej turze.



Pobierz **1** z puli za każdy Podniebny Ogród w rzędzie albo kolumnie, które aktywujesz w tej turze.

## DEW

Ten masywny, szary budynek służył przed Solarną Rewolucją jako ogromna przepompownia wody. Obecnie, w obliczu konieczności istotnego poszerzenia oferty mieszkaniowej miasta, został on zaadaptowany na obiekt mieszkalny dla biedniejszej części miejskiej społeczności. Choć oferowany tu standard mieszkań trudno nawet nazwać średnim, a mieszkańcy borykają się z ciemnością i wilgocią, to obiekt ten stanowi jedyne rozwiązanie dla tych, których nie zawsze stać na czynsz. Właściciele budynku nie pobierają opłat od swoich najemców – swoje zyski generują wyłącznie z wciąż funkcjonującej części infrastruktury przepompowni, gwarantującej stałe ciśnienie wody w całej dzielnicy. Dew jest więc udanym połączeniem nastawionego na zysk przedsiębiorstwa oraz działalności prospołecznej.

## CRYSTAL



Pobierz 2 albo  
z puli.

Jeśli w puli brakuje  
weź go od innego gracza.



Odrzuć dowolną liczbę  
Pobierz 1 z puli za każdy  
odrzucony.

Dysponujące olbrzymimi środkami korporacje pozyskały nowe źródło finansowania, oparte na dość ryzykownej dźwigni handlowej. Podstawy inwestycji nie opierają się na danych możliwych do walidowania w programach inwestycyjnych. Projekt Crystal skupia wokół siebie kapitał ludzki, a praca (i zyski) są oparte na dobrowolnych działaniach. Budynki zrzeszone w projekcie Crystal udostępniają jego mieszkańcom miejsce do wspólnej kreatywności. Znajdują się tutaj: szerokopasmowy dostęp do Ekonetu (innovacyjnej sieci przetwarzania danych opartej na DNA), warsztaty dla stolarzy, otwarte kuchnie, w których można przygotowywać posiłki, a także stacje drukarskie. Tylko od atrakcyjności budynku zależy, jak długo projekt Crystal będzie przyciągał nowych mieszkańców i utrzymywał dotychczasowych pasjonatów. Kapitalizacja oddolnych inicjatyw mieszkalnych rozpoczyna się wraz z ulepszeniem budynku do formy Podniebnego Ogrodu.

### Dodatkowe zasady.

Podczas przygotowania do gry z udziałem budynku CRYSTAL, przygotujcie pulę 6 znaczników i umieśćcie ją w zasobach ogólnych. Pula tych znaczników jest ograniczona.



Weź po 1 od każdego z pozostałych graczy (o ile gracz jest w ich posiadaniu).



Pobierz 1 z puli. Następnie każdy z pozostałych graczy musi odrzucić 1 (o ile gracz jest w ich posiadaniu).

## PAGODA

Ten wzorowany na dalekowschodniej buddyjskiej architekturze sakralnej budynek to przestrzeń kontemplacyjna najnowszej światowej religii – ekoizmu. Nadrzędną myślą ekoizmu jest etyka oparta na przykazaniu „jesteś energią, pozostań energią”. Wierni wierzą, że wszelkie podejmowane przez człowieka działania nie powinny naruszać racjonalnego bilansu energetycznego. Ekoizm kładzie tym samym silny nacisk na odnawialne źródła energii i recykling. Co ciekawe, ekoistyczny pentalog znany jest nie tylko wiernym – wyrecytować go potrafi niemal każde dziecko na świecie.

Za ten stan rzeczy odpowiada uniwersalność przykazań zawartych w pentalogu, które stanowią nie tylko spoiwo nowej wiary, ale i podwaliny nowego, ekologicznego podejścia do życia.

Oto słowo pentalogu:

*Oddaj tyle, ile zabrałeś,*



*Przełącz tyle, ile otrzymałeś,*

*Poproś o tyle, ile wymagasz,*



*Wytwórz tyle, ile zużyłeś,*

*Zasadź tyle, ile zebrałeś.*



Weź  z puli i umieść go na Wieżowcu bez tego znacznika w Mieście innego gracza. Jeśli nie masz możliwości dołożenia  (wszystkie Wieżowce wybranego gracza posiadają już ten znacznik albo pula znaczników jest pusta), nic się nie dzieje.



Wskaż innego gracza. Pobierz  z puli za każdy  posiadany przez tego gracza w jego Mieście.





## WATERFALL

Budynek ten pomysły został jako ogromne centrum pozyskiwania energii geotermalnej. Odwierty, ze względu na ich położenie w centrum miasta, wymagały ogromnej precyzji i doskonałego zarządzania; budynek, dzięki skoncentrowaniu całego procesu w jednym miejscu, miał racjonalizować koszty przedsięwzięcia. Masywne słupy konstrukcji z jednej strony dają stabilne oparcie dla infrastruktury wiertniczej, z drugiej zaś stanowią filary mniejszych, kompaktowych pomieszczeń biurowych i projektowych, wbudowanych w ściany budynku. W miarę wyczerpywania się zasobów energii, coraz wyraźniejsza stawała się konieczność gruntownego przemyślenia funkcji budowli. Wraz z wygaszaniem prac, pomieszczenia biurowe były stopniowo demontowane, a pomiędzy filarami montowano tafle bardzo wytrzymałego, hartowanego szkła. Wreszcie, w dniu ponownego otwarcia budynku jako Podniebnego Ogrodu, mieszkańcom miasta ukazał się niezwykle widok. Wieżowiec zmienił się w kilkudziesięciometrowy wodosпад w samym środku miasta. Jednocześnie budynek zachował dawną funkcję, związaną z wytwarzaniem energii: płynąca szeroką kaskadą woda wprawia w ruch dziesiątki turbin, produkując energię równie czystą, co wytwarzająca ją woda.


### Dodatkowe zasady:

Podczas przygotowania do gry z udziałem budynku WATERFALL utwórzcie pulę znaczników  i umieśćcie ją w zasobach ogólnych. W zależności od liczby graczy użyjcie 6 , 9 , lub 12 znaczników . Pula tych znaczników jest ograniczona.





Gdy budynek WATERFALL jest w grze, obowiązują następujące zasady:

1. Na kafku Wieżowca może znajdować się tylko jeden znacznik .
2. Za każdym razem, gdy Wieżowiec posiadający znacznik  jest aktywowany, wszyscy gracze (łącznie z właścicielem Wieżowca) pobierają dodatkowo  z puli.
3. Gdy Wieżowiec jest ulepszany do Podniebnego Ogrodu, znacznik  jest zwracany do puli.



Umieść po  z puli na każdym pustym polu sąsiadującym z tym Wieżowcem.






Zsumuj , które znajdują się na wszystkich pustych polach sąsiadujących z tym Podniebnym Ogrodem. Pobierz  z puli za każde  (zaokrąglając w dół). Pozostaw żetony  na swoich miejscach.

## LOG

Nazwa budynku jest bezpośrednio związana zarówno z jego przypominającym pień drzewa wyglądem, jak i jedną z jego funkcji. Log jest jednocześnie obiektem mieszkalnym, jak i ogromnym oczyszczaczem powietrza, przetwarzającym, tak jak drzewa, dwutlenek węgla w tlen. Ulepszona wersja budynku do Podniebnego Ogrodu w 95% pokryta jest zielenią, co istotnie wpływa na jakość powietrza w jego bezpośredniej okolicy. Mieszkańcy obiektu mogą ponadto korzystać z dobrodziejstwa tego pionowego ogrodu dzięki olbrzymim, okrągłym platformom balkonowym.

# TRYB SOLO

Część budynków funkcjonuje w trybie solo według tych samych zasad, co w rozgrywce wieloosobowej. Wszelkie odstępstwa od standardowych zasad zostały opisane w tabeli poniżej.

Nazwa Budynku	Zasady w trybie solo
<b>CRYSTAL</b>	Przygotuj 3 znaczniki   : Pobierz  z puli. Gdy pula znaczników  jest pusta, pobierz  z puli.
<b>PAGODA</b>	 : Pobierz  z puli.  : Pobierz  z puli.
<b>WATERFALL</b>	Przygotuj 3 znaczniki   : Połóż 1 znacznik  na dowolnym Wieżowcu w swoim Mieście. Za każdym razem, gdy Wieżowiec posiadający znacznik  jest aktywowany, pobierz dodatkowo  z puli.  : Pobierz  z puli za każdy znacznik  na Wieżowcach w swoim Mieście.

## OPRACOWANIE GRY

Autorzy gry: Viola Kijowska, Marcin Ropka

Koncepcja artystyczna i opis fabularny: Viola Kijowska, Marcin Ropka, Jacek Lenzioszek, Karol Górniak

Instrukcja: Grupa MV, Matt Dembek, Paul Grogan

GAMING RULES!

Redakcja i korekta: Viola Kijowska, Katarzyna Deja, Łukasz Tkaczyk

Opracowanie graficzne: Radosław Jaszczuk, Przemysław Kasztelaniec

Ilustracja na okładce: Radosław Jaszczuk

Ilustracje komponentów: Radosław Jaszczuk, Mariusz Gandzel, Karol Górniak, Jolanta Lenzioszek, Monika Korecka

## WYDAWCA I DYSTRYBUTOR W POLSCE:

Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.

ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków

www.iuvigames.pl

© 2020 Wydawnictwo IUVI

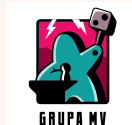
Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zawiera małe elementy. Istnieje ryzyko zadławienia. Produkt nie do spożycia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Masz pytania dotyczące zasad?

Napisz na [games@iuvi.pl](mailto:games@iuvi.pl) lub odwiedź stronę [www.iuvigames.pl](http://www.iuvigames.pl)



Wyprodukowano w Polsce przez:

**MEDIA GOLD**  
www.mediagold.com.pl

PATRONAT:



KAWERNA

