

# MONSTER CITY



2008  
NAJLEPSZA  
RODZINNA  
GRA KARCIANA  
Games Magazine, USA

2007  
NAJLEPSZA  
GRA KARCIANA  
nominacja  
Golden Geek, USA

instrukcje wideo  
[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl)



f /NaszaKsiegarnia

@nasza\_ksiegarnia\_gry

# ELEMENTY GRY

## 103 KARTY

### 30 kart potworów



### 40 kart budynków



10 kart początkowych – po 2 dla każdego gracza (oznaczone są różnymi obiektami latającymi na rewersie)



### 14 kart wydarzeń



### 5 kart „STOP”



### 4 karty punktowania



## 10 BANKNOTÓW

(umieściliśmy na nich wizerunek autora gry)



## NOTES, OŁÓWEK

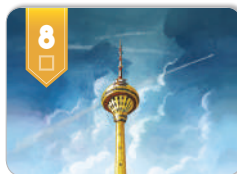


Z myślą o ułatwieniu gry daltonistom kolory budynków zostały oznaczone poniższymi symbolami:

 KOLOR  
CZERWONY

 KOLOR  
ZIELONY

 KOLOR  
ŻÓŁTY



## CEL GRY

Gracze starają się wznieść wspaniałe miasta. Zadanie nie jest łatwe, ponieważ co chwilę przybywają potwory niszczące budowane metropolie. **Za poniesione straty gracze otrzymują odszkodowanie, które pomoże w dalszej budowie miast.**

Należy w przemyślany sposób rozwijać swoje miasta. **4 razy podczas rozgrywki gracze zdobędą za nie punkty. Za każdym razem punkty przyznawane będą za coś innego:**

- za najniższe budynki,
- za najwyższe budynki,
- za budynki w wybranym kolorze,
- za wszystkie budynki.

Wygra osoba, która zdobędzie za swoje miasto **najwięcej punktów.**

# PRZYGOTOWANIE GRY

- 1** W zależności od liczby graczy każda osoba bierze **2 karty początkowe** oznaczone takim samym obiektem latającym na rewersie. Połóżcie je przed sobą na stole **budynkiem do góry**. Są to **pierwsze 2 budynki** w waszych miastach.

	gracz A	gracz B	gracz C	gracz D	gracz E
3 graczy				x	x
4 graczy					x
5 graczy					

- 2** **Karty budynków** dokładnie potasujcie i stwórzcie **4 stosy po 10 kart** (obrazkami do dołu). Na spodzie każdego stosu umieśćcie **kartę punktowania A**. Potem 4 stosy połóżcie jeden na drugim **B**. Będzie to **stos budynków**.



Następnie z góry stosu budynków odkryjcie **5 kart** i ułóżcie w rzędzie (obrazkami do góry). Karty leżące tu będziemy nazywać **biurem projektów**.

- 3** **Karty potworów** dokładnie potasujcie i stwórzcie z nich stos (obrazkami do dołu). Będzie to **stos potworów**. Następnie z góry stosu potworów odkryjcie **5 kart** i ułóżcie w rzędzie (obrazkami do góry). Karty leżące tu będziemy nazywać **planetą potworów**. Obok zostawcie miejsce na karty potworów wykorzystane podczas gry.

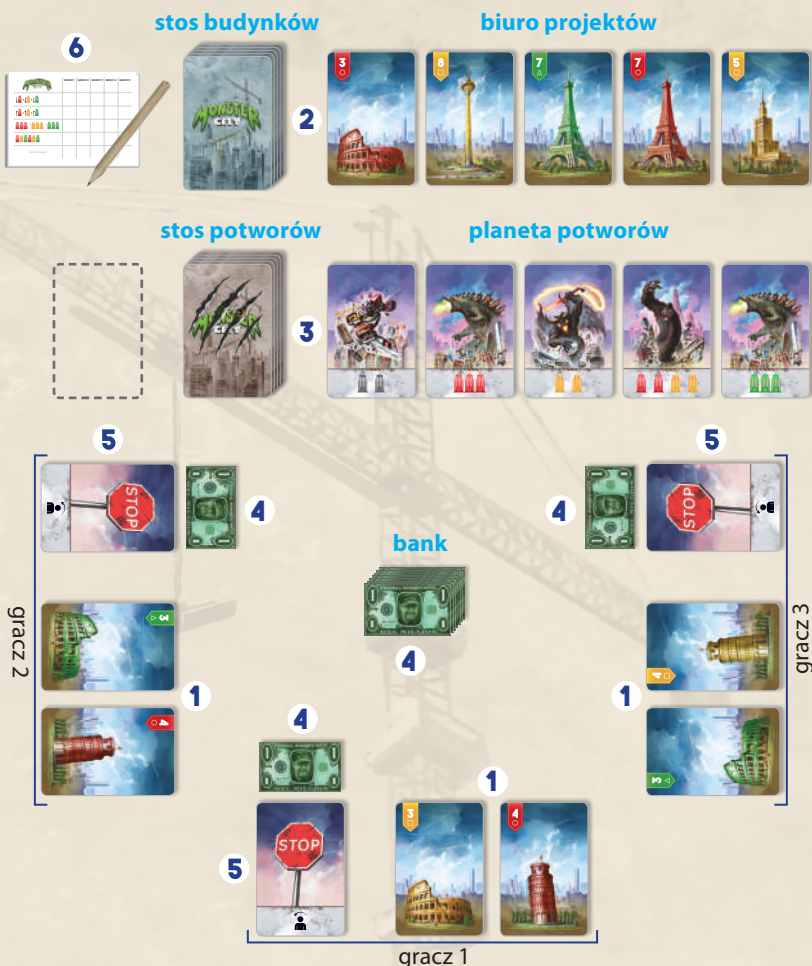
- 4** Każdy gracz bierze **1 banknot**. Pozostałe banknoty połóżcie na środku stołu. Będzie to **bank**.

5 Każdy gracz bierze 1 kartę „STOP”. Pozostałe karty „STOP” odłóżcie do pudełka.

6 W notesie zapiszcie imiona graczy biorących udział w rozgrywce.

**Karty wydarzeń** odłóżcie do pudełka. Są one wykorzystywane w wariantcie opisanym pod koniec instrukcji.

**Przygotowanie gry dla 3 osób:**



# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który ostatnio oglądał film o potworach (lub najstarszy gracz). Następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz **musi** wykonać **1 z poniższych działań**:

- **WZNIESIENIE BUDYNKU**,
- **ATAK POTWORA**,
- **STOP!** (działanie to można wykonać tylko raz podczas gry!).

Pamiętajcie, że w żadnym momencie rozgrywki **gracz nie może mieć więcej niż 2 banknoty!**

## ★ WZNIESIENIE BUDYNKU

- Gracz wybiera **1 kartę budynku** z **biura projektów**.
- Umieszcza ją w swoim mieście.
- Za wzniesiony budynek gracz **płaci 1 banknot**. Odkłada go do **banku**. Gracz **nie może** wybrać WZNIESIENIA BUDYNKU, jeśli **nie ma banknotu**.

Tura gracza kończy się. Gracz **nie uzupełnia** pustego miejsca po karcie wziętej z **biura projektów**, chyba że była to ostatnia karta w **biurze projektów** (patrz: UZUPEŁNIANIE KART).

## ★ ATAK POTWORA

- Gracz wybiera **1 kartę potwora** z **planety potworów**.
  - Potwór niszczy odpowiednie budynki w mieście tego gracza (patrz: NISZCZENIE BUDYNKÓW). Następnie karta potwora jest odkładana obok **planety potworów**, na stos wykorzystanych kart potworów.
  - Zniszczone budynki są odkładane do pudełka.
  - Gracz **dostaje 1 banknot** z **banku**, jako odszkodowanie za atak potwora. Niezależnie od wielkości szkód gracz zawsze dostaje 1 banknot.
- Gracz **nie może** wybrać ATAKU POTWORA, jeśli **ma 2 banknoty**, ponieważ w wyniku tego działania dostałby 1 banknot, a nie może mieć ich więcej niż 2.

Tura gracza kończy się. Gracz **nie uzupełnia** pustego miejsca po karcie wziętej z **planety potworów**, chyba że była to ostatnia karta na **planecie potworów** (patrz: UZUPEŁNIANIE KART).

## ★ STOP!



- Raz podczas rozgrywki gracz może wykorzystać kartę „STOP”. Informuje innych graczy, że z niej korzysta, a następnie odkłada ją do pudełka. Na tym kończy się jego tura.
- Dzięki tej karcie gracz nie robi nic innego w swojej turze.

## NISZCZENIE BUDYNKÓW

- **Pamiętajcie, że potwór niszczy budynki w mieście gracza, który wybrał działanie ATAK POTWORA, a nie w miastach jego rywali.**
- Karta potwora wskazuje kolor i liczbę budynków, jakie potwór niszczy.
- Zniszczone budynki są odkładane do pudełka.
- Po ATAKU POTWORA gracz dostaje **1 banknot** jako odszkodowanie niezależnie od wielkości zniszczeń (nawet jeśli potwór nic nie zniszczył).

★ **GRUPA BUDYNKÓW** – potwór niszczy w mieście gracza **WSZYSTKIE** budynki we wskazanym kolorze.



### Przykład:

Potwór niszczy wszystkie **czzerwone** budynki.

★ **BUDYNKI POJEDYNCZE** – potwór niszczy w mieście gracza budynki wskazane na karcie. **Uwaga!** Gracz sam wybiera wartości niszczonych budynków.



### Przykłady:

Potwór niszczy 2 **żółte** i 2 **zielone** budynki.



Potwór niszczy 1 **czzerwony**, 1 **żółty** i 1 **zielony** budynek.



Potwór niszczy 1 **czzerwony** i 1 **zielony** budynek.

★ **GRUPA SZARYCH BUDYNKÓW** – potwór niszczy w mieście gracza **WSZYSTKIE** budynki o wskazanych wartościach.



**Przykład:**

Potwór niszczy wszystkie budynki o wartościach 3, 5 i 7.

★ **BUDYNKI SZARE POJEDYNCZE** – potwór niszczy w mieście gracza budynki **w dowolnych kolorach** w liczbie wskazanej na karcie.

**Uwaga!** Gracz sam wybiera wartości i kolory niszczonych budynków. Jeśli potwór ma zniszczyć 2 budynki, mogą (ale nie muszą) one mieć różne kolory i wartości.



**Przykład:**

Potwór niszczy 2 dowolne budynki.

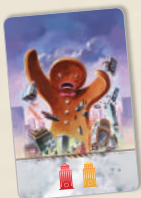
- Jeśli w mieście gracza jest mniej wymaganych budynków, niż wskazuje karta, potwór niszczy tyle, ile jest.
- Jeśli w mieście gracza nie ma wymaganych budynków, potwór nic nie niszczy.

Pamiętajcie, że gracz dostaje **1 banknot** jako odszkodowanie niezależnie od wielkości zniszczeń.

**Przykłady niszczenia budynków:**

Potwór chce zniszczyć 1  **czerwony**  i 1  **żółty**  budynek.

W mieście gracza nie ma żółtego budynku, potwór zniszczy (💥) więc tylko 1  **czerwony**  budynek. Gracz wybiera, który z 2  **czerwonych**  budynków zostanie zniszczony.





Potwór chce zniszczyć wszystkie **zielone** budynki.  
W mieście gracza nie ma **zielonych** budynków, potwór nic więc nie niszczy.  
Mimo to gracz dostaje 1 banknot.



Potwór chce zniszczyć wszystkie budynki o wartościach 4, 6 i 8.  
W mieście gracza są 2 takie budynki do zniszczenia (💣).



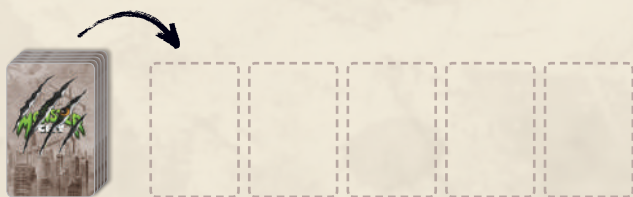
Potwór chce zniszczyć 2 dowolne budynki.  
Gracz wybiera, które budynki zostaną zniszczone (💣).



## UZUPEŁNIANIE KART

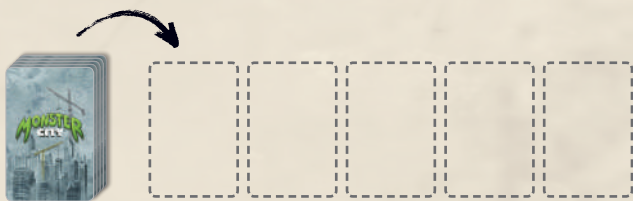
Jeśli po zakończeniu tury gracza na **planecie potworów** nie ma już kart, uzupełnijcie je:

- wyłóżcie **5 kart** ze stosu potworów i stwórzcie nową **planetę potworów**,
- jeśli w trakcie uzupełniania kart stos potworów się wyczerpie, potasujcie stos wykorzystanych kart potworów i stwórzcie z nich nowy stos potworów.



Jeśli po zakończeniu tury gracza w **biurze projektów** nie ma już kart, uzupełnijcie je:

- wyłóżcie **5 kart** ze stosu budynków i stwórzcie nowe **biuro projektów**.



**Uwaga!** Gdy na górze stosu **budynków** pojawi się **karta punktowania**, gracze kontynuują grę do momentu, gdy w **biurze projektów** ponownie nie będzie kart. Wówczas nastąpi **ZDOBYWANIE PUNKTÓW** (patrz: obok). Po zdobyciu punktów gracze uzupełniają karty w **biurze projektów**, a następnie swoją turę rozpoczyna następna osoba (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

## ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Pamiętajcie, że gdy na górze stosu budynków pojawi się karta punktowania, gracze kontynuują grę do momentu, gdy w biurze projektów nie będzie już kart. Wówczas następuje ZDOBYWANIE PUNKTÓW.

Gracze zdobywają punkty za swoje miasta **4 razy** w trakcie gry. Za każdym razem punkty przyznawane są za inną z 4 poniższych kategorii. Każdy gracz sam decyduje, za którą kategorię chce zdobyć punkty w danym momencie. **Za każdą kategorię gracz może zdobyć punkty tylko raz!**

### ★ ZA NAJNIŻSZY BUDYNEK W KAŻDYM Z 3 KOLORÓW



Gracz sumuje wartości najniższych budynków w poszczególnych kolorach w swoim mieście. **Dla każdego koloru** brany jest pod uwagę tylko **1 budynek** (ten o najniższej wartości). Gracz zapisuje zdobyte punkty w odpowiednim miejscu w notesie.

**Przykład:** W tym przypadku gracz zdobyłby **13 punktów:**  
3 za **zielony** budynek, 6 za **czerwony** i 4 za **żółty**.



### ★ ZA NAJWYŻSZY BUDYNEK W KAŻDYM Z 3 KOLORÓW



Gracz sumuje wartości najwyższych budynków w poszczególnych kolorach w swoim mieście. **Dla każdego koloru** brany jest pod uwagę tylko **1 budynek** (ten o najwyższej wartości). Gracz zapisuje zdobyte punkty w odpowiednim miejscu w notesie.

**Przykład:** Za powyższe miasto gracz zdobyłby **16 punktów:**  
3 za **zielony** budynek, 6 za **czerwony** i 7 za **żółty**.

★ **ZA WSZYSTKIE  
BUDYNKI W 1 KOLORZE**



Gracz sumuje wartości wszystkich budynków w 1, wybranym przez siebie, kolorze w swoim mieście. Zapisuje zdobyte punkty w odpowiednim miejscu w notesie.

**Przykład:** Za miasto na poprzedniej stronie gracz zdobyłby **11 punktów**, ponieważ wybrałby **żółte** budynki (7 + 4).

★ **ZA WSZYSTKIE  
BUDYNKI W MIEŚCIE**



Gracz sumuje wartości wszystkich budynków w swoim mieście. Zapisuje zdobyte punkty w odpowiednim miejscu w notesie.

**Przykład:** Za miasto na poprzedniej stronie gracz zdobyłby **23 punkty**:  
 $3 + 3 + 6 + 7 + 4$ .

Podczas zdobywania punktów każdy gracz może wybrać inną kategorię, za którą zdobędzie punkty. Każdy z graczy podejmuje decyzję samodzielnie niezależnie od przeciwników.

**Uwaga!** Po przyznaniu punktów budynki pozostają w miastach graczy, nie są usuwane.

## KONIEC GRY

Gra kończy się po czwartym zdobywaniu punktów. Każdy gracz sumuje w notesie zdobyte punkty. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma w swoim mieście więcej budynków. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

# WARIANT Z KARTAMI WYDARZEŃ

W wariantcie tym wykorzystywanych jest **14 kart wydarzeń**. Do pudełka należy natomiast odłożyć **karty „STOP”**.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie gry wygląda podobnie jak w wersji podstawowej. Jedyna różnica to punkt **5**, który teraz brzmi następująco:

- 5 Karty wydarzeń** dokładnie potasujcie i weźcie **po 2 karty**. Możecie oglądać swoje karty, ale nie ujawniajcie ich rywalom. **Z pozostałych kart wydarzeń** stwórzcie stos (obrazkami do dołu). Będzie to **stos kart wydarzeń**.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka przebiega podobnie jak w wersji podstawowej, z wyjątkiem poniżej opisanych zmian.

W swojej turze gracz **musi** wykonać **1 z poniższych działań**:

- **WZNIESIENIE BUDYNKU** (działanie przebiega jak w wersji podstawowej),
- **ATAK POTWORA** (działanie przebiega jak w wersji podstawowej, z 1 zmianą opisaną poniżej),
- **WYDARZENIE** (nowe działanie opisane poniżej).

### ★ ATAK POTWORA

- Jeśli potwór zniszczy **co najmniej 2 budynki**, gracz bierze **1 kartę** ze **stosu kart wydarzeń**. Jeśli stos ten się wyczerpie, potasujcie stos wykorzystanych kart wydarzeń i stwórzcie z nich nowy stos.
- Gracz może mieć dowolną liczbę kart wydarzeń w ręku.
- Pozostałe zasady ATAKU POTWORA pozostają bez zmian.

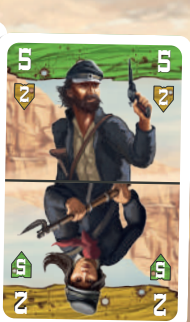
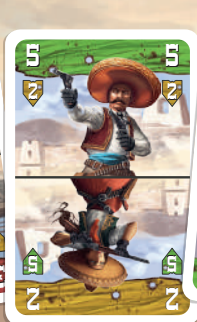
### ★ WYDARZENIE

- Gracz wybiera **1 kartę wydarzenia** spośród kart trzymanyh w ręku.
- Wyklada ją, a następnie może (ale nie musi) wykonać działanie przypisane wyłożonej karcie (opis kart wydarzeń znajduje się na końcu instrukcji).
- Gracz odkłada wyłożoną kartę na stos wykorzystanych kart wydarzeń. Jego tura się kończy.

# POZNAJ NASZE GRY!

## Nadjeżdża pociąg, pora się obłowić!

W przemyślany sposób wysyłacie swoje bandy po odpowiednie łupy. Blef, taktyka i nieco szczęścia – bez tego nie zdobędziecie bogactwa na Dzikim Zachodzie!





## Zdobądź skarby legendarnych Złotych Miast!

Wasza ekspedycja dotarła do wielkiej świątyni pełnej złota i kamieni szlachetnych. Rozpoczyna się rywalizacja o skarby. Bądźcie ostrożni – **świątynia niebawem się zawali!**



## KARTY WYDARZEŃ



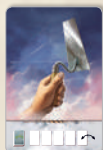
### CYKOR

Gracz odrzuca na stos wykorzystanych kart potworów dowolną kartę z planety potworów. Nie uzupełnia pustego miejsca po odrzuconej karcie.



### ODRZUCONY PROJEKT

Gracz odrzuca do pudełka dowolną kartę z biura projektów. Nie uzupełnia pustego miejsca po odrzuconej karcie.



### PRZEBUDOWA

Gracz zamienia miejscami dowolną kartę ze swojego miasta z dowolną kartą z biura projektów.



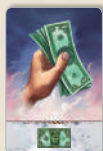
### KONTRATAK

Gracz odrzuca na stos wykorzystanych kart potworów wszystkie karty z planety potworów, a na ich miejsce wyklada taką samą liczbę kart ze stosu potworów.



### OBJAZD

Tura przechodzi na gracza z prawej strony. Po tym, jak zakończy swoją turę, gra znowu toczy się w normalny sposób (w lewą stronę).



### DOTACJA

Gracz dostaje z banku **1 banknot**. Pamiętajcie, że gracz nie może mieć więcej niż 2 banknoty!



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Aptečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
www.nk.com.pl

© 2021 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

© 2021 Michael Schacht

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla  
Redakcja: Michał Zwierzyński, Jakub Mann  
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna  
Korekta: Zuzanna Laskowska  
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki