

Gra Toshikiego i Airu Sato ilustrowana przez Makoto Takami
Redakcja: zespół Rebel

SZCZĘŚLIWICE Wielkie

30' 10+ 2-5

WARIANT RODZINNY

Zawartość

- 30 żetonów monet (20 × 1 i 10 × 5)
- 140 kart:
 - 1 **Pierwszy!**
 - 66 **budynków** (3 różne wersy)
 - 5 **Szczęśliwych sklepików**
 - 12 **mieszkań**
 - 56 **budynków specjalnych** (18 dla wariantu rodzinnego i 38 dla wariantu eksperckiego)
- instrukcja

Cel gry

Zdobyć najwięcej punktów szczęścia poprzez zbudowanie najszczęśliwszego miasta. Aby sprawdzić poziom szczęścia miasta, należy pomnożyć liczbę jego mieszkańców przez liczbę serc widniejących na kartach.



Przygotowanie do gry

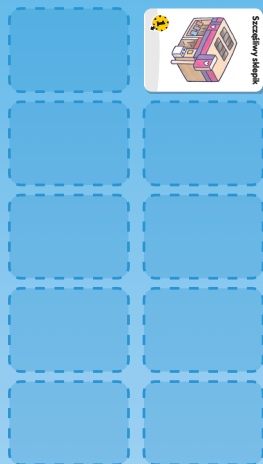
1

Grę rozpoczyna najszcześliwszy z graczy, biorąc kartę pierwszego gracza, którą zachowuje do końca rozgrywki.



2

Gracze kładą wszystkie monety w jednym miejscu, tworząc bank.



5

W wariantcie rodzinnym należy wylosować o **2 karty budynków specjalnych** więcej niż wynosi liczba graczy (np. 5 kart w przypadku gry 3-osobowej) i położyć je stroną z **warunkami** do góry. Pozostałe **budynki specjalne** należy odłożyć do pudełka.

WARUNEK



6

Każdy z graczy kładzie przed sobą:
• 2 monety,
• kartę **Szcześliwego sklepiku awersiem do góry**.
To pierwsza karta znajdująca się w każdym mieście. Wszystkie pozostałe karty **Szcześliwych sklepików** należy odłożyć do pudełka.



3

Następnie należy utworzyć obszar centralny na środku stołu. Gracze tasują kolejno 3 talie **budynków** i kładą je awersami do dołu na środku stołu. Wartość każdej karty została opisana na jej rewersie (np. od 1 do 3 monet dla kart z 1. talii).



4

W pobliżu talii **budynków** należy umieścić 3 talie **mieszkań** składające się z takich samych kart. W każdej z tych talii powinno być o **1 kartę mniej niż wynosi liczba graczy** (np. po 2 karty w talii w przypadku gry 3-osobowej).

OBSZAR CENTRALNY

stosy kart odrzuconych



O liczbie graczy:

- **Mieszkania.** W każdej talii powinno być o 1 kartę mniej niż wynosi liczba graczy.
- **Budynki specjalne.** Należy wylosować o 2 karty więcej niż wynosi liczba graczy.

3

Przebieg gry

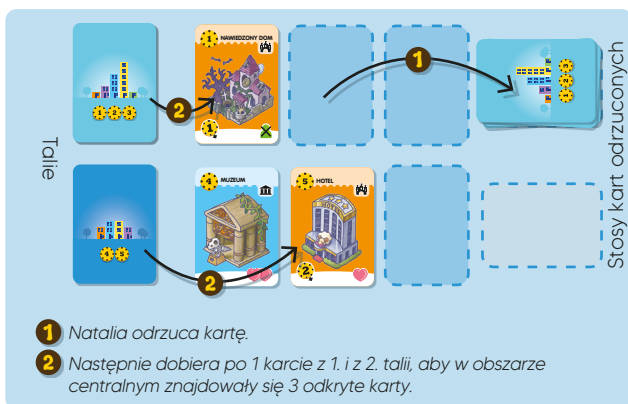
A. faza dochodów

Wszyscy gracze **równocześnie** otrzymują pieniądze z banku. Kwota, którą pobierają, to suma dochodów określonych na dole kart w ich miastach (np. w 1. rundzie każdy gracz otrzymuje po 1 monecie za **Szczęśliwy sklepik**).

B. faza akcji

Począwszy od pierwszego gracza runda przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W czasie swojej tury gracz wykonuje kolejno następujące czynności:

- 1 MOŻE odrzucić JEDNĄ z odkrytych kart **budynków**, które znajdują się w obszarze centralnym (w 1. rundzie nie ma tam żadnych odkrytych kart). Wszystkie 3 stosy kart odrzuconych należy układać awersami do dołu. Graczom nie wolno ich podglądać.
- 2 MUSI zadbać o to, aby w obszarze centralnym znajdowały się 3 odkryte karty. W tym celu kolejno odkrywa po 1 wierzchniej karcie z wybranych 3 talii **budynków**. Uwaga! Jeśli któraś talia się wyczerpie, należy potasować odpowiedni stos kart odrzuconych i stworzyć nową talię.



- 3 MUSI wykonać 1 z 3 poniższych akcji:

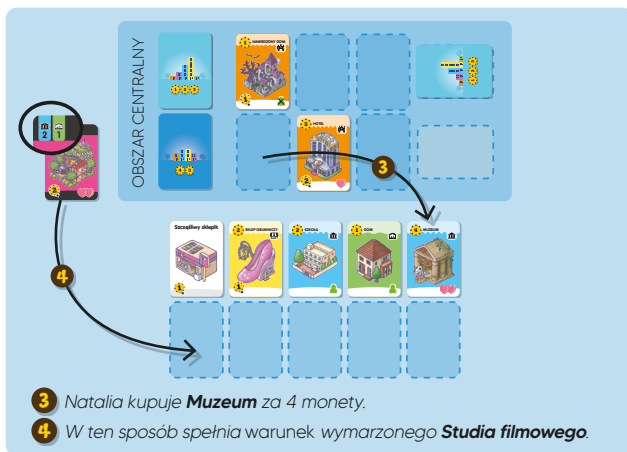
- kupić 1 z 3 odkrytych kart leżących w obszarze centralnym,
- kupić kartę **mieszkania**,
- zrezygnować z opcji zakupu i pobrać monetę z banku.

Aby kupić kartę, gracz musi zapłacić do banku koszt wskazany w jej górnej części. Kupioną kartę kładzie w swoim mieście, tworząc od lewej do prawej rząd 5 kart. Gdy go zapełni, tworzy pod nim kolejny rząd.

Uwaga! Gracz nie może mieć 2 kart o tej samej nazwie.

- 4 Gracz MOŻE również dobrać kartę **budynku specjalnego**, jeśli jest dostępna i jeśli gracz spełnia podany na niej warunek. Dobraną kartę należy umieścić w mieście stroną z nazwą do góry.

- Na górze karty **budynku specjalnego** znajduje się **warunek**. Wskazuje liczbę i kolor kart, które gracz musi mieć w swoim mieście. Warunek musi zostać spełniony w danej rundzie albo w którejś z wcześniejszych.
- Gracz może dobrać w czasie rozgrywki **tylko 1 kartę budynku specjalnego**.
- Dochód pokazany na kartach należy zliczać w każdej fazie dochodów. Natomiast mieszkańców i serca podlicza się na koniec gry.



Koniec gry

Gdy któryś z graczy umieści w swoim mieście 10. kartę miasta (wliczając w to kartę **budynku specjalnego**), pozostali gracze dołączają ostatnią rundę, kończąc na osobie siedzącej z prawej strony pierwszego gracza.

Uwaga! W żadnym wypadku nie można umieścić w mieście 11. karty – nawet jeśli to **budynek specjalny**.

Gracze sprawdzają, jaki poziom szczęścia prezentują zbudowane przez nich miasta. W tym celu mnożą liczbę symboli mieszkańców  przez liczbę symboli serc  (pamiętając o tym, aby przed mnożeniem odjąć 1 za każde przekreślone serce lub przekreślonego mieszkańca). Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów szczęścia. W razie remisu wygrywa ten z graczy, który ma najwięcej monet (pieniądze szczęścia nie dają, ale mogą pomóc!).



5  $\times (9-1)$  = 40 punktów szczęścia.

Dobre rady

- ➔ Na końcu instrukcji znajduje się podsumowanie zasad – warto z niego skorzystać.
- ➔ Na początku gry opłaca się gromadzić żetony monet. Brak pieniędzy może znacząco spowolnić graczy.
- ➔ Kolory i wysokość budynków na rewersach kart **budynków** wskazują, ile kart danego koloru znajduje się w każdej z talii (1 piętro to 2 karty).
- ➔ Zielone karty służą do przyciągania mieszkańców, a pomarańczowe – do zdobywania serc.
- ➔ Wariant dla młodszych graczy: zamiast mnożyć liczbę mieszkańców przez liczbę serc, można zsumować obie liczby.

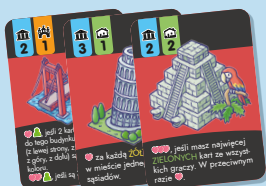
WARIANT EKSPERCKI

Doświadczeni gracze mogą podczas przygotowania do gry wprowadzić poniższe modyfikacje:

- 1 Użyć czerwonych kart **budynków specjalnych z wariantu eksperckiego** zamiast kart **budynków specjalnych z wariantu rodzinnego**.
- 2 Użyć kolorowych stron kart **Szczęśliwych sklepików**. Po dobraniu kart **budynków specjalnych** należy umieścić 5 kart **Szczęśliwych sklepików** na środku stołu kolorową stroną do góry. Ostatni gracz (osoba siedząca po prawej stronie pierwszego gracza) jako pierwszy wybiera dla siebie kartę **Szczęśliwego sklepiku**. Następnie kolejni gracze przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara wybierają po 1 karcie. Tym samym pierwszy gracz (który podczas rozgrywki rozpoczyna rundy) jako ostatni dobiera kartę **Szczęśliwego sklepiku**.



Karty **Szczęśliwych sklepików** mają różne kolory, których posiadanie w mieście stanowi warunek budowy rozmaitych **budynków specjalnych**.



Budynki specjalne z wariantu eksperckiego.

Nie wiecie, do czego służą budynki specjalne? Zajrzyjcie do sekcji często zadawanych pytań (FAQ) na stronie: <http://www.cocktailgames.com/en/game/happy-city/>

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictwo.rebel.pl

Inne gry, które Was uszczęśliwią, znajdziecie na:
www.cocktailgames.com
Facebook: [facebook.com/jeux.cocktailgames](https://www.facebook.com/jeux.cocktailgames)



Tłumaczenie: Magda Gamrot Redakcja: zespół Rebel

PRZYDATNE INFORMACJE

Przygotowanie do gry

- **Mieszkania.** W każdej talii powinno być o 1 kartę mniej niż wynosi liczba graczy.
- **Budynki specjalne.** Powinno być o 2 karty więcej niż wynosi liczba graczy.
- Dla każdego z graczy: 1 **Szczęśliwy sklepik** i  .

Podsumowanie zasad gry

A. Faza dochodów

Gracze równocześnie pobierają sumę swoich  z banku.

B. Faza akcji

W czasie swojej tury gracz:

- 1 (Opcjonalnie) **odrzuca 1 kartę z obszaru centralnego.**
- 2 **Uzupełnia karty w obszarze centralnym do 3.**
- 3
 - **Kupuje 1 kartę budynku z obszaru centralnego**    **ALBO**
 - **Kupuje 1 mieszkanie**    **ALBO**
 - **Nie kupuje niczego i pobiera 1 monetę** .
- 4 (Opcjonalnie) **bierze 1 budynek specjalny** (maksymalnie po 1 na gracza).

Koniec gry

Gdy któryś z graczy będzie miał przed sobą 10 kart, należy dokończyć rundę i zakończyć grę.

$$\text{POZIOM SZCZĘŚCIA} = \text{👤} \times \text{❤️}$$

Uwaga! W mieście tego samego gracza nie mogą znajdować się 2 karty o takiej samej nazwie.