

Autorzy gry: Elif Svensson i Kristian A. Østby    Ilustracje: Kwanchai Moriya

# KOSMOPOLIS



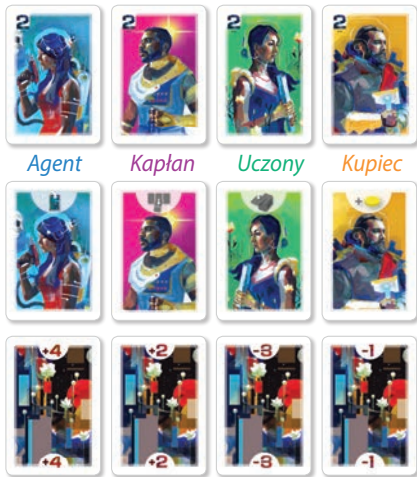
Liczba graczy: 2–4

Wiek graczy: 10+

Czas gry: 20–30 min

## ELEMENTY GRY

- **72 karty profesji**  
Po 18 kart w każdym z 4 kolorów. Karty mają wartość: 2, 3, 4, 5 lub 6.
- **4 karty Kosmopolis**  
Każda z kart przedstawia specjalną umiejętność danej profesji.
- **4 karty modyfikacji**  
Karty mają wartość: +4, +2, -3, -1.
- **8 drewnianych znaczników**



## CEL GRY

W trakcie rozgrywki gracze będą zagrywać karty na dwa sposoby – na środek stołu (*Kosmopolis*) lub przed siebie (*Miasto rodzinne*). Zagranie karty na środek stołu (Kosmopolis) pozwoli wykorzystać umiejętność jednej z czterech profesji. Zagranie karty przed siebie (Miasto rodzinne) umożliwi zaś uzyskanie punktów. Na koniec tury wartość kart danej profesji, które gracz zagrał przed siebie, nie może przekroczyć wartości kart tej samej profesji znajdujących się na środku stołu.

Wygra gracz, który po rozegranie 3 tur zgromadzi największą liczbę punktów.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Na środku stołu rozłóżcie 4 karty Kosmopolis.

Przetasujcie talię **kart profesji** i połóżcie ją zakrytą (rewersem do góry) w łatwo dostępnym miejscu. Następnie odkryjcie jedną kartę i połóżcie ją poniżej odpowiadającej jej karcie w Kosmopolis. Ważne, żeby umiejętność specjalna danej profesji była zawsze widoczna. Kolejne karty dokładane w trakcie tury będą formować kolumny.

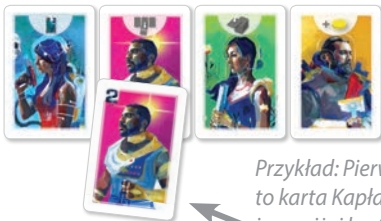
Przetasujcie talię **kart modyfikacji** i rozdajcie każdemu z graczy po jednej karcie. Osoba, na której karcie widnieje najwyższa wartość (w skali : +4 – najwyższa, -3 – najniższa), zostaje **graczem startowym**. Teraz ponownie przetasujcie talię i połóżcie ją zakrytą (rewersem do góry) w łatwo dostępnym miejscu.

Drewniane żetony połóżcie w miejscu, które również będzie dostępne dla wszystkich.

Talia  
kart profesji



Karty Kosmopolis



Talia kart  
modyfikacji



Drewniane  
żetony



Przykład: Pierwsza karta wylosowana z talii to karta Kapłana (różowa). Należy umieścić ją poniżej karty Kapłana w Kosmopolis.

## PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa 3 tury.

Każda тура podzielona jest na trzy następujące po sobie etapy.

1. Wybieranie kart
2. Zagrywanie kart
3. Zakończenie tury

### 1. Wybieranie kart

- Gracz startowy rozdaje każdemu odpowiednią liczbę kart profesji (karty muszą być zakryte):
  - w grze dla 2 lub 3 osób – po 6 kart;
  - w grze dla 4 osób – po 5 kart.
- Następnie spośród otrzymanych kart każdy gracz wybiera dwie i kładzie je zakryte przed sobą. Kiedy wszyscy gracze wybiorą już karty dla siebie, pozostałe karty przekazują graczowi po swojej lewej stronie. Następnie gracze ponownie wybierają po 2 karty i kładą je zakryte przed sobą. Pozostałe karty (czyli 2 karty – w grze dla 2 lub 3 osób, lub 1 karta – w grze dla 4 osób) przekazują osobie po lewej stronie. Te karty zostają już u graczy, którzy właśnie je otrzymali. W tym momencie każdy gracz powinien posiadać 6 (w grze dla 2 lub 3 osób) lub 5 (w grze dla 4 osób) kart profesji.

### 2. Zagrywanie kart

Rozpoczyna gracz startowy. Kolejni gracze wykonują swoje ruchy zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

W swoim ruchu gracz **musi** zagrać jedną ze swoich kart profesji (odkrytą).

Może to zrobić na dwa sposoby:

- zagrywając kartę na środek stołu (do Kosmopolis);
- zagrywając kartę przed siebie (do Miasta rodzinnego).

Po zagraniu karty gracz przyporządkowuje ją do odpowiedniej kolumny – tak, aby zgadzał się kolor (profesja). Czynność tę należy wykonać zarówno po zagraniu karty do Kosmopolis (wówczas gracz kładzie kartę profesji poniżej odpowiedniej Karty Kosmopolis), jak i po zagraniu karty do Miasta rodzinnego (wtedy gracze formują kolumnę). Wartości zagryanych kart muszą być zawsze widoczne.



W przypadku zagrania karty do Kosmopolis należy natychmiast wykonać akcję specjalną, która odpowiada danej profesji.

*Przykład: Gracz zagrywa do Kosmopolis niebieską kartę. Przyporządkowuje ją do odpowiedniej kolumny i wykonuje akcję specjalną Agenta.*

### 3. Zakończenie tury

Kiedy jeden z graczy zagrał swoją ostatnią kartę, tura zmierza ku końcowi. Pozostali gracze mają jeszcze do wykonania po jednym ruchu.

**Uwaga:** Może zdarzyć się tak, że graczom pozostaną jeszcze jakieś niezagrane karty. W takim przypadku – po wykonaniu przez wszystkich graczy ostatniego ruchu – każdy z grających musi wyłożyć te karty do swojego Miasta rodzinnego.

## Teraz następuje podliczenie końcowe:

- odstawianie karty modyfikacji;
- następnie każdy gracz porównuje łączną wartość każdej kolumny (suma wartości kart profesji w danym kolorze) w swoim Mieście rodzinnym z łączną wartością odpowiadającej jej kolumny w Kosmopolis.

**Uwaga: Należy pamiętać, że karty modyfikacji mogą obniżyć lub podwyższyć wartość kolumny w Kosmopolis.**

Karty modyfikacji mają wpływ na wartość poszczególnych kolumn.

Gracz, u którego łączna wartość kolumny w danym kolorze jest **wyższa** od odpowiadającej jej kolumny w Kosmopolis, musi odrzucić **wszystkie** karty w danym kolorze ze swojego Miasta rodzinnego. Te karty nie biorą już udziału w grze.



**Drewniane znaczniki:** Jeśli gracz przekroczy limit wartości kart w którejś ze swoich kolumn, to może użyć drewnianego znacznika, aby obniżyć jej łączną wartość. Za każdy znacznik może obniżyć wartość **swojej** kolumny o 1. W swojej turze gracz może użyć kilku znaczników – do obniżenia wartości **jednej lub kilku kolumn**.

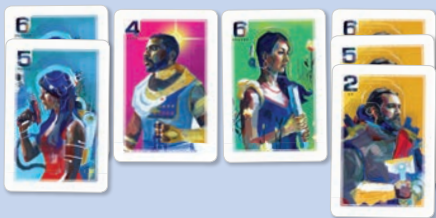
Przykład (zakończenie tury):

### Kosmopolis:



Łączna wartość kolumny:

### Miasto rodzinne gracza:



Wartość kolumny

Wykorzystane  
drewniane znaczniki



Gracz wykorzystuje 2 znaczniki, żeby obniżyć wartość swojej niebieskiej kolumny (z 11 do 9), oraz 1 znacznik, żeby obniżyć wartość kolumny żółtej (z 13 do 12).  
Gracz musi jednak odrzucić różową kartę.

## Zdobywanie kart z Kosmopolis

Na koniec tury gracze zdobywają bonusowe karty z Kosmopolis. Każda z kolumn rozpatrywana jest osobno. Gracz, u którego suma wartości wszystkich kart w danej kolumnie jest najbardziej zbliżona do wartości kolumny w Kosmopolis, zdobywa kartę o najwyższej wartości (z Kosmopolis). W przypadku remisu najwyższą kartę zdobywa gracz, który siedzi najbliższej gracza startowego (lub sam gracz startowy, jeśli jest brany pod uwagę przy remisie). Kolejny remisujący gracz zdobywa następną w kolejności najwyższą kartę. Jeśli nie ma już kart do zdobycia, to kolejni gracze nie otrzymują kart.

*Przykład: Na koniec tury Przemek, Łucja i Michał wliczyli, że łączne wartości żółtych kolumn w Miastach rodzinnych są u każdego z nich takie same. W Kosmopolis w żółtej kolumnie znajdują się dwie karty (6 i 4). Przemek jest graczem startowym, więc zdobywa on kartę o wartości 6. Łucja siedzi po jego lewej stronie, dlatego to ona zdobywa kartę o wartości 4. Następny w kolejności, Michał, nie zdobywa już żadnej karty.*



Zdobyte karty bonusowe należy odłożyć na bok zakryte – tak, aby nie były widoczne dla innych graczy i nie pomyliły się z kartami w Mieście rodzinnym. Na koniec gry karty bonusowe zapewnią dodatkowe punkty.

## Przygotowanie do następnej tury

- Przetasujcie ponownie wszystkie karty modyfikacji.
- Nowym graczem startowym zostaje osoba, w której Mieście rodzinnym



wartość wszystkich kart (we wszystkich kolorach) jest najwyższa. W przypadku remisu graczem startowym zostaje osoba siedząca najbliższej gracza startowego z poprzedniej tury.

**Uwaga: Na koniec tury wszystkie karty – zarówno w Mieście rodzinnym, jak i w Kosmopolis – pozostają na stole!**

- Kolejna tura rozpoczyna się od rozdania kart z talii kart profesji (patrz punkt „Wybieranie kart”).

**Uwaga: W rzadkich przypadkach może zdarzyć się tak, że na początku 3. tury w talii kart profesji nie wystarczy kart dla każdego gracza. Należy wtedy rozdać pozostałe karty tak, żeby każdy miał ich po równo. Pozostałe karty zostają w talii.**

*Przykład: W grze trzyosobowej w talii pozostało 8 kart. Wszyscy gracze otrzymują po 2 karty, a pozostałe 2 karty zostają w talii.*

## ZAKOŃCZENIE GRY

Po zakończeniu 3. tury gra kończy się.

Następuje podliczenie punktów. Końcowy wynik to suma:

- wartości, które widnieją na każdej z kart w Mieście rodzinnym;
- wartości, które widnieją na każdej z kart bonusowych;
- niewykorzystanych drewnianych znaczników – każdy z nich jest warty 1 punkt.

Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej kart o wartości 6 (łącznie: w Mieście rodzinnym i wśród kart bonusowych).

Jeśli to nie wyłoni zwycięzcy, to sprawdzamy: kto ma najwięcej kart o wartości 5, następnie – o wartości 4 itd.

## UMIEJĘTNOŚCI PROFESJI:

Po zagraniu karty do Kosmopolis gracz musi (o ile to możliwe) skorzystać ze specjalnej umiejętności danej profesji. Gracz wykorzystuje umiejętność profesji z kolumny, do której dołożył kartę.



### UCZONY

Gracz dobiera na rękę jedną kartę z talii kart profesji. Jeśli talia jest pusta, to nie dobiera karty.

**Uwaga:** W rzadkich przypadkach może zdarzyć się tak, że karta zagrana do Kosmopolis, do kolumny zielonej (Uczonego), będzie ostatnią kartą gracza, a tym samym wyznaczy zakończenie tury. W takim przypadku nie dochodzi do zakończenia tury. Gracz natychmiast dobiera kartę.



### KUPIEC

Gracz dobiera jeden drewniany znacznik. Jeśli pula drewnianych znaczników wyczerpała się, to gracz nie dobiera znacznika.

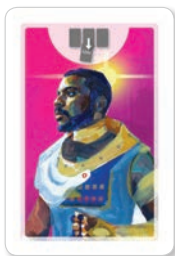


## AGENT

Gracz dobiera jedną kartę z talii kart modyfikacji i zapoznaje się z nią. Nie ujawniając jej wartości pozostałym graczom, dokłada ją (zakrytą) do jednej z kolumn w Kosmopolis. Jeśli talia kart modyfikacji wyczerpała się, to gracz nie dobiera karty.

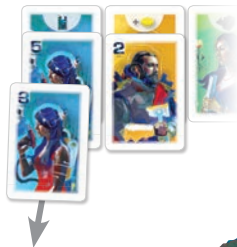


*Przykład: Gracz zapoznaje się z wartością karty modyfikacji. Następnie decyduje się, by przyporządkować ją do żółtej kolumny (Kupca).*



## KAPŁAN

Spośród kart z jednej z kolumn: żółtej, zielonej lub niebieskiej (z Kosmopolis) gracz zdobywa tę, której wartość jest najniższa, a następnie umieszcza ją w odpowiedniej kolumnie w Mieście rodzinnym. Jeśli wszystkie trzy kolumny w Kosmopolis są puste, to gracz nie zdobywa karty.



*Przykład: Gracz zdecydował się na dobranie karty z niebieskiej kolumny. Zdobywa więc kartę o wartości 3 i umieszcza ją w Mieście rodzinnym.*



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakies braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl).

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: [www.facebook.com/grannagry](http://www.facebook.com/grannagry).



© Granna sp. z o.o.  
ul. Księcia Ziemowita 47  
03-788 Warszawa

Wyprodukowano w Polsce



© 2016 Aporta Games AS  
© 2017 Granna sp. z o.o.

**granna.pl sklep.granna.pl**

Wszystkie prawa zastrzeżone



00309/3 2017