

TOWER UP

EDYCJA POLSKA

JAK GRAĆ?



GEEK
FACTOR
POLECA



LARTINCHON INC.



✦ GRÉGOIRE LARGEY
FRANK CRITTIN
SÉBASTIEN PAUCHON

✦ NADÈGE CALEGARI
LAURENT ESCOFFIER
GEOFFREY STEPPOURENKO

Śródmieście rozwija się pełną parą. Kierujesz jedną z firm konstrukcyjnych odpowiedzialną za budowę drapaczy chmur: nowe budynki, hojne bonusy i, jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, wielkie zyski!

Zagospodarowanie terenu to jednak wymagające zajęcie – rozpoczynając budowę nowego wieżowca, musisz uczestniczyć w rozbudowie wszystkich sąsiadujących z nim nieruchomości. Z kolei rada miejska nie chce nawet słyszeć o tym, żeby dwa sąsiednie budynki były tego samego koloru!

Możesz spodziewać się silnej konkurencji, ponieważ nie tylko twoja firma pracuje nad tym projektem. Żeby zostawić rywali daleko w tyle i wygrać grę, uważnie planuj budowę, nie wahaj się ryzykować, a kiedy trzeba, szukaj doraźnych rozwiązań.



© 2024 MONOLITH BOARD GAMES
153 Boulevard Haussmann
75008 Paryż, Francja

TWÓRCY

Autorzy
Frank Critlin, Grégoire Largey, Sébastien Pauchon

Kierownik projektu
Chloé Girodon

Rozwój produktu
Sébastien Pauchon

Ilustracje
Laurent Escoffier, Geoffrey Stepourenko, Nadège Calegari

Projekt graficzny
Laurent Escoffier, Sébastien Pauchon, Nadège Calegari

Kierownik produkcji
Benoît Stella (Synergy Games)

Korekta
Antoine Prono - Transludis

Edycja polska
Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl | games@iuvi.pl
2025 Wydawnictwo IUVI

Kierownik produkcji: Viola Kijowska

Skład: Przemysław Kasztelaniec,
Dominik Umiński

Tłumaczenie: Paulina Ohar-Zima

Redakcja i korekta: Viola Kijowska, Grupa MV

Konsultacja: Magdalena Honkisz-Cała

Nasze gry są pakowane ze szczególną starannością. Jeśli jednak zauważysz, że w Twoim egzemplarzu brakuje jakiegoś elementu, skontaktuj się z nami, wysyłając e-maila na adres: games@iuvip.pl

Podziękowania

Twórcy i wydawca pragną gorąco podziękować wszystkim testerom, w szczególności: Sylvie, Louise, Anne, Jules, Catherine, Salomé, Nathan, Ismaël, Marc-Antoine, Laurent, Nini, Stéphanie, Joanne, Géraldine, Serge, Alitia, Nath, Sébastien, Arnaud, Kate, Marie-Adeline, Michaël, Akin, Malcolm, Djé, Léo, Steve, grupie graczy Tourde, trio On Joue-Tu?, a także tym, których tu nie wymieniono. Szczególne podziękowania kierujemy do Vincenta Dutrait.



CEL GRY

Zostań najpotężniejszym deweloperem w mieście i zgromadź największy majątek na koniec gry. Aby tego dokonać, zbieraj materiały, wznosź nowe wieżowce i buduj dachy na drapaczach chmur, które przyniosą ci największe korzyści.

STRATEGIA

Jak zdobyć fortunę w tej grze? Istnieją trzy podstawowe strategie:

- **Inwestuj w wysokość:** przykrywaj wysokie budynki swoimi dachami.
- **Wyprzedzaj konkurencję:** realizuj cele rady miejskiej szybciej od przeciwników.
- **Zbuduj trwałe imperium:** zadbaj, aby jak najwięcej budynków było zwieńczonych twoimi dachami. Im więcej będzie takich budynków na koniec gry, tym większe osiągniesz zyski.

Nie zawsze będziesz w stanie zrealizować wszystkie trzy cele na równie wysokim poziomie. Znajdź sposób, aby osiągnąć odpowiedni balans między nimi i uzyskać jak najlepszy wynik!



ZAWARTOŚĆ GRY

Przeczytaj, zanim zaczniesz grać

1 PLANSZA MIASTA



Przód (3-4 graczy)



Tył (2 graczy)

Plansza przedstawia centrum miasta podzielone na 5 dzielnic. W rozgrywkach na 3-4 osoby wykorzystuje się dużą planszę (przód), natomiast w grze na 2 osoby używana jest mniejsza plansza (tył).



Na planszy znajduje się wiele kwadratowych placów budowy połączonych siecią białych ulic. Dwa place budowy, które łączą bezpośrednio wspólna ulica, sąsiadują ze sobą.

120 PIĘTER W 4 KOLORACH



Piętra kładziemy jedno na drugim – w ten sposób stawiamy coraz wyższe budynki.

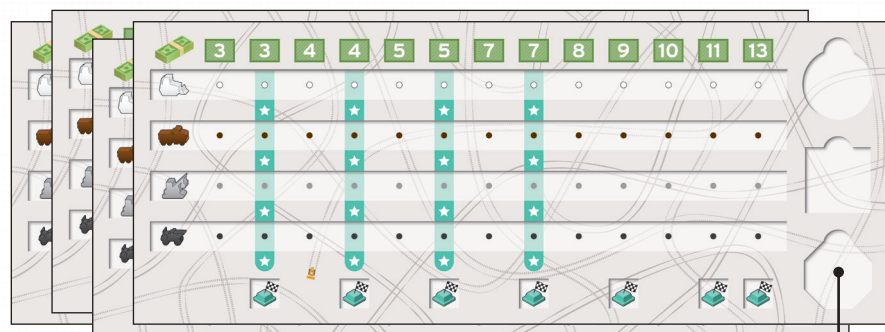
40 DACHÓW W 4 KOLORACH



Każdy gracz ma przypisany kolor dachów, które służą do oznaczania jego udziału w budowie budynków. **Przy określaniu udziału w budowie nie jest ważne, na którym piętrze znajduje się dach gracza – jego kolor zawsze będzie widoczny.** Gracz ma swój udział w budowie wieżowca, jeśli posiada w nim swój dach (na wierzchu budynku lub przykryty innymi piętrami).

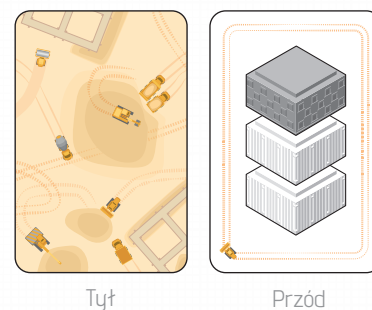
4 PLANSZETKI GRACZY

Planszетки te służą do odnotowywania indywidualnych postępów i bonusów zdobytych w trakcie gry.



W tej części umieszcza się żetony bonusów za zrealizowane karty celów (można zdobyć tylko 1 żeton bonusu każdego typu).

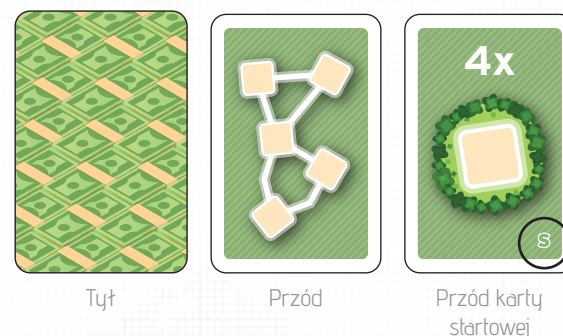
44 KARTY ZAOPATRZENIA



Karty zaopatrzenia pozwalają graczom pobierać piętra ze wspólnych zasobów i dodawać je do własnych.

10 KART CELÓW

Karty te wskazują aktualne cele rady miejskiej, które określają plany zagospodarowania przestrzennego i zapewniają bonusy w postaci żetonów.



3 z nich to karty startowe – poznasz je po literze **S** w prawym dolnym rogu.

12 ŻETONÓW BONUSÓW

Występują w 3 kształtach i mają 3 różne wartości (7-5-3 mln).

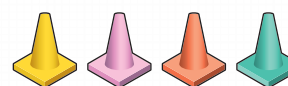


16 ZNACZNIKÓW MASZYN BUDOWLANICH



Każdy gracz umieszcza 4 różne znaczniki na odpowiadających im torach na swojej planszecie.

4 ZNACZNIKI PACHOŁKÓW



Każdy gracz umieszcza znacznik pachotka w swoim kolorze na dole swojej planszетки. Określa on bonus na koniec gry (za budynki z widocznymi dachami gracza).



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1

Położcie planszę miasta pośrodku obszaru gry.



W grze 2-osobowej użyjcie tyłu planszy, złożcie ją na pół i połóżcie pomiędzy graczami.



2

Umieście obok planszy pojemnik z piętrami posortowanymi zgodnie z ich kolorem.



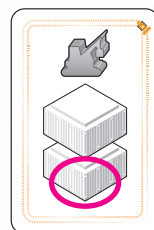
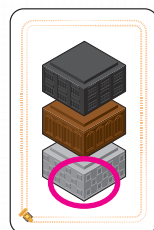
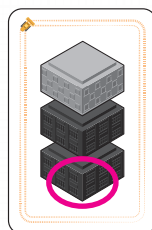
3

- Połóżcie karty zaopatrzenia, utwórzcie z nich zakryty stos dobierania i połóżcie go w lewej części pojemnika.
- Odkryjcie 3 karty z wierzchu stosu dobierania i połóżcie je odkryte w widocznym miejscu w środkowej części pojemnika – tworzą one rynek.

4

Umieście na planszy 3 początkowe piętra. Zanim to zrobicie, sprawdźcie karty tworzące rynek:

- Weźcie piętra, których kolor odpowiada dolnym piętrům z każdej odkrytej karty.
- Połóżcie te 3 piętra na trzech dowolnych (różnych) placach budowy na planszy miasta.



W tym przykładzie należy wziąć jedno czarne, jedno szare i jedno białe piętro i położyć je na planszy miasta na różnych placach budowy – są to piętra początkowe.

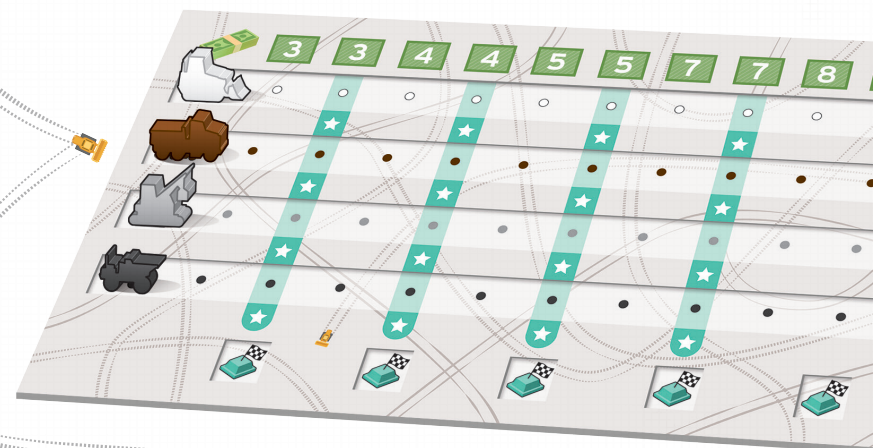


Jeśli na karcie dolne piętro jest wielokolorowe, możecie wybrać piętro dowolnego koloru.

Uwaga: dwa piętra tego samego koloru nie mogą ze sobą sąsiadować na planszy miasta.

5

- Weźcie planszatkę w wybranym kolorze i połóżcie ją przed sobą.
- Umieście 4 różne znaczniki maszyn budowlanych na początkowych polach odpowiadających im torów (zob. ilustracja) na swojej planszeczce.
- Weźcie wszystkie 10 dachów w kolorze swojej planszeczki i połóżcie je obok niej.
- Znacznik pachotka w swoim kolorze postawcie obok dachów.





6

Podczas pierwszej rozgrywki użyjcie startowych kart celów (S) i połóżcie je awersem do góry na odpowiednich miejscach na planszy miasta.



Gdy już lepiej poznacie zasady gry, możecie wybrać 3 dowolne karty celów spośród 10 dostępnych.

W każdej grze potrzebujecie tylko 3 kart celów. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka.

Opisy wszystkich kart celów znajdują się na końcu instrukcji.

7

Umieście żetony bonusów na odpowiednich polach w zależności od ich kształtu i wartości.

- W rozgrywkach na 4 osoby użyjcie wszystkich żetonów.
- W rozgrywkach na 3 osoby odłóżcie do pudełka po jednym żetonie o wartości 3 mln każdego kształtu.



- W rozgrywkach na 2 osoby użyjcie tylko po jednym żetonie o wartości 7 i 3 mln każdego kształtu. Pozostałe odłóżcie do pudełka.

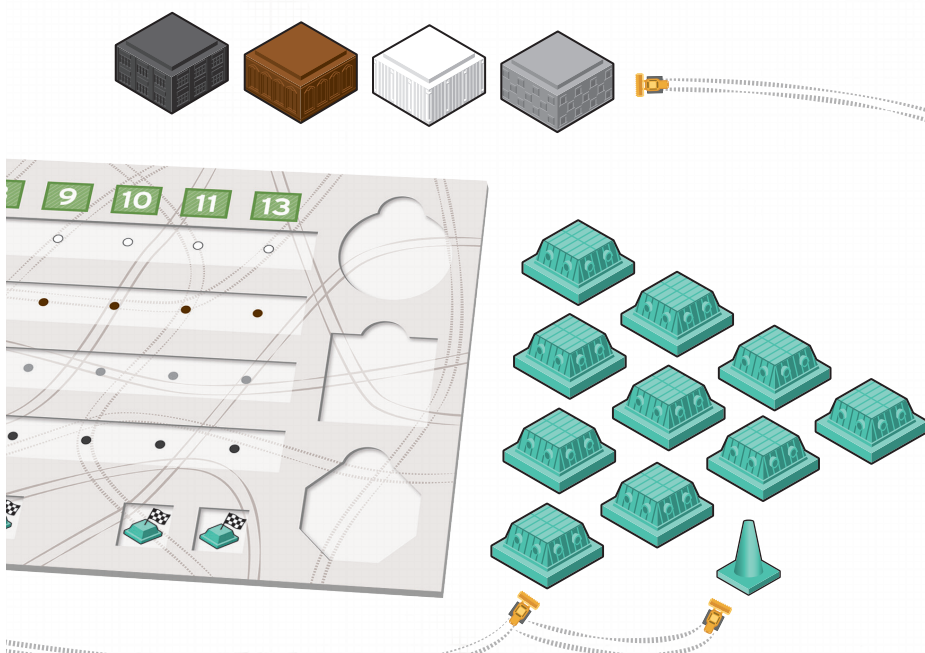


8

Każdy gracz bierze po 1 piętrze z każdego koloru (4 różne piętra) i kładzie je przed swoją planszatką gracza – będą to wasze początkowe zasoby.

9

Gotowe! Rozpoczyna gracz, który mieszka na najwyższym piętrze.



Uwaga: nieużywane komponenty odłóżcie do pudełka. Nie będziecie ich potrzebować.



PRZEBIEG ROZGRYWKI I TURA GRACZA

Rozgrzywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, poczynwszy od pierwszego gracza. W swojej turze możesz wykonać **jedną** z następujących akcji:

WEŹ 1 KARTĘ

LUB

POSTAW 1 NOWY BUDYNEK

NASTĘPNIE

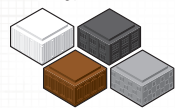
UMIEŚĆ 1 DACH

NASTĘPNIE

ZAPUNKTUJ

WEŹ 1 KARTĘ

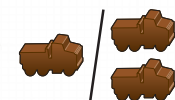
Wybierz jedną odkrytą kartę z rynku. Weź do swoich zasobów piętra wskazane na ilustracji, a kartę odłóż do pojemnika na prawo od rynku (awersem do góry). Następnie odkryj nową kartę i uzupełnij nią rynek.



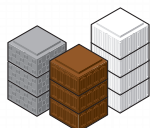
- Weź odpowiednie piętra z pojemnika (takie jak na karcie) i umieść je w swoich zasobach.



- Wielokolorowe piętro to joker, dzięki któremu możesz samodzielnie wybrać kolor piętra, które dobierzesz.

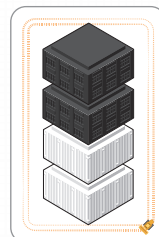


- Za każdą przedstawioną na karcie maszynę budowlaną przesuń odpowiadający jej znacznik na właściwym torze swojej planszeczki o jedno pole w prawo.

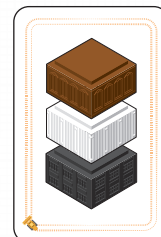


- **Uwaga:** na końcu swojej tury nie możesz mieć w zasobach więcej niż 10 pięter. Jeśli przekroczysz ten limit, odłóż wybrane piętra do pojemnika.

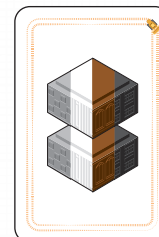
PRZYKŁADY



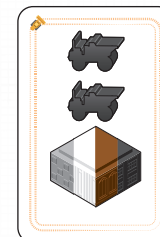
Weź:
2 czarne piętra +
2 białe piętra



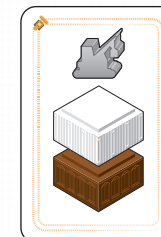
Weź:
1 brązowe piętro +
1 białe piętro



Weź:
2 dowolne piętra



Przesuń:
swoją czarny
znacznik o 2 pola
w prawo
Weź:
1 piętro dowolnego
koloru



Przesuń:
swoją szary
znacznik o 1 pole
w prawo
Weź:
1 białe piętro +
1 brązowe piętro

POSTAW 1 NOWY BUDYNEK

Aby rozpocząć budowę nowego budynku, weź 1 piętro ze swoich zasobów i umieść je na **pustym** placu budowy na planszy miasta. Musisz przestrzegać dwóch zasad:

- 1) Plac budowy musi sąsiadować (być połączony ulicą) z co najmniej jednym budynkiem.
- 2) Budynek, który chcesz wybudować, nie może być w tym samym kolorze co budynki z nim sąsiadujące.

Następnie musisz zapłacić za postawienie nowego budynku, co oznacza konieczność dobudowania 1 piętra w odpowiednim kolorze do **każdego** sąsiadującego z nim budynku.

- Te piętra muszą pochodzić z twoich zasobów.
- Piętro, którym płacisz, musi być zawsze tego samego koloru co budynek, na którym go kładziesz (nie da się więc budować wielokolorowych wieżowców).
- Jeśli nie stać cię na opłacenie tego kosztu, nie możesz postawić budynku.

Położ dobudowywane piętra na wierzchu sąsiadujących budynków (w ten sposób możesz przykryć zwykłe piętro albo znajdujący się na nim dach).

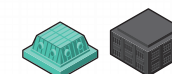
UMIEŚĆ 1 DACH

Następnie **obowiązkowo** położyć **jeden ze swoich dachów** (tylko jeden!) na **jednym** (tylko jednym!) z pięter, które właśnie dołożyłeś na planszę. Może to być piętro na nowo postawionym budynku lub dowolne inne piętro, które dobudowałeś do sąsiadnych budynków (w ramach zapłaty za budowę).

ZAPUNKTUJ

Na koniec przesuń na swojej planszeczce znacznik maszyny w kolorze budynku, na którym umieściłeś dach, o tyle pól w prawo, ile wynosi liczba pięter tego budynku.

PRZYKŁADY

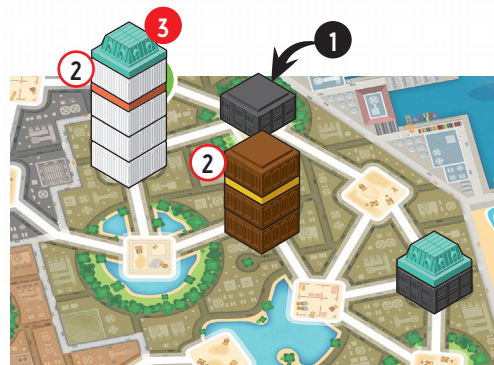


Grasz niebieskimi dachami.

Chcesz zbudować czarny budynek obok brązowego.

Są dwa potencjalne miejsca do budowy oznaczone symbolem ●.

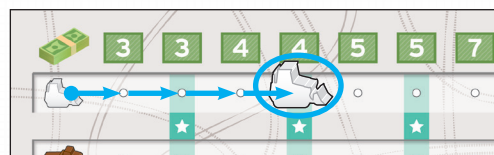
Nie możesz użyć placu budowy oznaczonego czerwonym krzyżykiem X, ponieważ sąsiaduje już z czarnym budynkiem.



1 Kładziesz czarne piętro na wybranym placu budowy.

2 2 Płacisz za budowę, dokładając po jednym piętrze na sąsiadnych budynkach (białym i brązowym).

3 Decydujesz się umieścić swój dach na białym budynku.



Następnie przesuwasz biały znacznik maszyny na swojej planszeczce gracza o 4 pola w prawo (bo tyle pięter ma obecnie biały budynek, na którym położyłeś dach).

DODATKOWA TURA

Po tym jak przesuniesz jeden ze znaczników na swojej planszeczce gracza, sprawdź, czy **WSZYSTKIE** znajdują się w kolumnie z gwiazdkami (lub ją przekroczyły). Jeśli tak, możesz od razu wykonać dodatkową turę (weź 1 kartę lub postaw 1 nowy budynek).



W tym przykładzie pomarańczowy gracz (po tym, jak przesunął swój biały znacznik) rozgrywa dodatkową turę, ponieważ wszystkie jego znaczniki dotarły do pierwszej kolumny z gwiazdkami (lub ją przekroczyły). Jeśli w późniejszych turach jego znaczniki przekroczą drugą kolumnę z gwiazdkami (lub do niej dotrą), będzie mógł rozegrać kolejną dodatkową turę.

CELE

Trzy karty celów pozwalają ci zebrać do 3 różnych żetonów bonusów o wartości od 3 do 7 milionów.

Aby zrealizować cel, musisz mieć udział w budowie określonej liczby budynków i w konkretnym miejscu na planszy miasta.

Gdy osiągniesz cel, weź żeton o najwyższej wartości, który leży obok karty tego celu, i połóż go na pasującym miejscu na swojej planszeczce. Możesz zdobyć tylko 1 żeton bonusu każdego celu.

Uwaga: opisy wszystkich kart celów znajdują się na końcu instrukcji.



Niebieski gracz ma swój udział w budowie każdej z pięciu dzielnic, co jest jednym z trzech celów gry. Gracz zabiera żeton o wartości 5 mln i kładzie go na swojej planszeczce. Żeton o wartości 7 mln został wcześniej pobrany przez innego gracza.

ZAKOŃCZENIE GRY

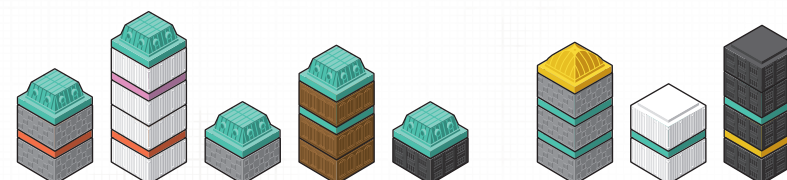
Gdy dowolny gracz umieści swój ostatni dach na planszy, uruchamia końcową fazę gry. Jeśli zainicjowałeś końcową fazę gry:

- Dokończ swoją turę (i turę dodatkową, jeśli ci przysługuje), po czym od razu policz, ile masz swoich **widocznych** dachów w mieście (czyli takich, które znajdują się na szczyłach budynków).

Liczba ta wskazuje, na którym polu dolnego toru na swojej planszeczce masz postawić znacznik pachotka, licząc od lewej. (Zauważ, że jest tylko 7 pól na tym torze.)

- Następnie pozostali gracze po kolei rozgrywają swoją ostatnią turę (i tury dodatkowe, jeśli im przysługują). Po tym, jak każdy gracz zakończy ostatnią turę, zlicza swoje widoczne dachy i stawia swój pachotek na odpowiednim polu na planszeczce.

Uwaga: brak komponentów również kończy rozgrywkę (zobacz s. 8).



Niebieski gracz umieszcza ostatni dach i podlicza swoje widoczne dachy w mieście (5).



Ponieważ ma ich pięć, stawia swój pachotek na piątym polu od lewej.

PUNKTACJA KOŃCOWA

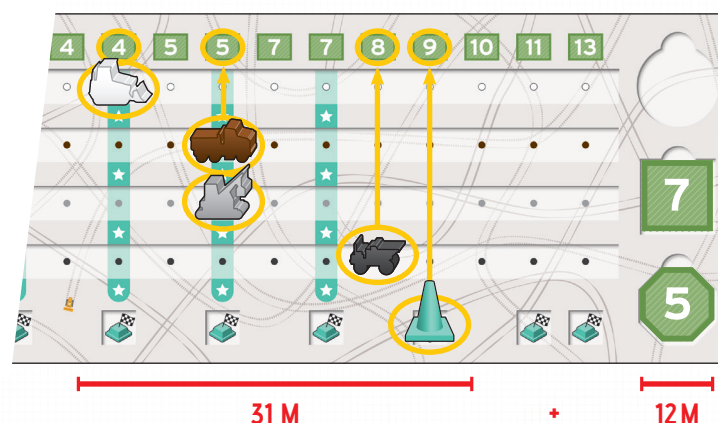
Po tym jak każdy gracz rozegra swoją ostatnią turę, zsumujcie ze swoich planszetek:

- miliony za znaczniki maszyn i znacznik pachotka;
- miliony z żetonów bonusów.

Wygrywa najbogatszy gracz.

W przypadku remisu wygrywa ten spośród remisujących graczy, który ma w swoich zasobach więcej pięt. Jeśli to nie rozstrzygnie wyniku, gracze dzielą się wygraną.

Uwaga: nad każdą kolumną widnieje wartość, która określa, ile milionów otrzymasz za każdy znacznik, który dotrze do tego pola.



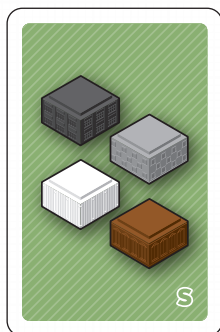
Zielony gracz zdobywa 31 mln za swoje znaczniki maszyn i pachotek oraz 12 mln za zrealizowane żetony bonusów. Jego końcowy wynik to 43 mln.

$$31 \text{ M} + 12 \text{ M} = 43 \text{ M}$$

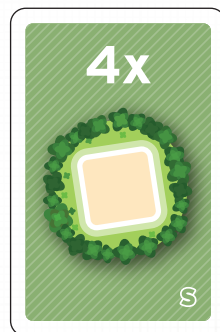


KARTY CELÓW

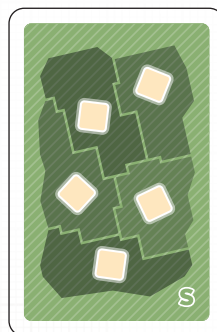
Karty startowe (używane w pierwszej rozgrywce)



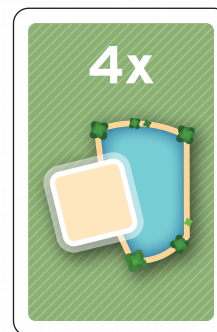
Miej udział w 1 budynku każdego koloru.



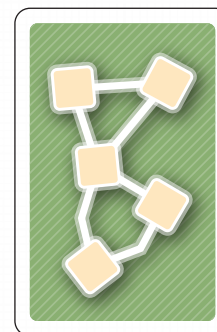
Miej udział w 4 różnych budynkach otoczonych parkiem.



Miej udział w budynkach we wszystkich 5 dzielnicach miasta.

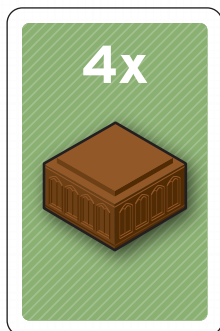


Miej udział w 4 różnych budynkach obok jeziora.

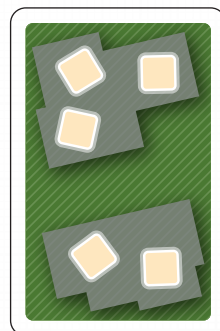


Miej udział w 5 sąsiadujących ze sobą budynkach (połączonych ze sobą).

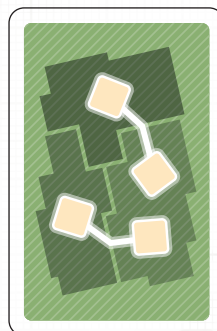
Uwaga: Gracz ma udział w budynku, jeśli posiada w nim swój dach (na wierzchu budynku lub przykryty innymi piętrami).



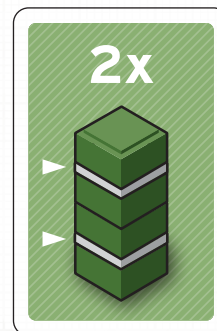
Miej udział w 4 różnych brązowych budynkach.



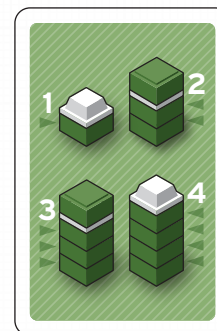
Miej udział w 3 różnych budynkach w szarej dzielnicy i w 2 budynkach w innej szarej dzielnicy.



Miej udział w budynkach po obu stronach dwóch różnych granic między dzielnicami. Nie możesz liczyć jednego budynku podwójnie.



Miej po dwa dachy w dwóch różnych budynkach. Nie ma znaczenia, na którym piętrze.



Miej co najmniej po jednym dachu na poziomach 1, 2, 3 i 4. Nie ma znaczenia, jakie to są budynki i czy w budynku masz więcej niż jeden dach – dachy mogą być w tym samym lub w kilku różnych budynkach.



DODATKOWE OBJAŚNIENIA I WSKAZÓWKI

TURA GRACZA

- Możesz zbudować tylko jeden nowy budynek na turę i położyć tylko jeden dach na turę.
- Możesz mieć kilka dachów w jednym budynku (na różnych poziomach).
- Kiedy płacisz za nowy budynek, dobudowując kolejne piętra do sąsiadujących wieżowców, może się zdarzyć, że zakryjesz swoje własne dachy.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Gdy dowolny z twoich znaczników na planszce gracza dotrze do końca swojego toru, nie można go dalej przesuwac. Zignoruj ruch tego znacznika w kolejnych turach.

PORADY TAKTYCZNE

- Poświęć chwilę na zapoznanie się z planszą miasta i określ najatrakcyjniejsze place budowy, które mogą ci dać najwięcej korzyści.
- Czasami lepiej położyć swój dach na niższym budynku (niż na najwyższym), żeby osiągnąć dany cel. W ten sposób zrealizujesz cel szybciej niż przeciwnicy.
- Zwracaj uwagę na zasoby przeciwników (czyli piętra, które posiadają). Dzięki temu będziesz wiedział, czy mogą postawić budynek na

określonym placu budowy i czy uda im się to przed tobą. To pomoże ci zaplanować swoje ruchy na kolejne tury.

DODATKOWA TURA

- Aby móc rozegrać dodatkową turę, nie trzeba przekroczyć (wszystkimi znacznikami maszyn) kolumny z gwiazdkami, wystarczy do niej dotrzeć.
- Czasami znacznik maszyny (jeśli jest w tyle za innymi) może w jednym ruchu przekroczyć (lub dotrzeć) dwie kolumny z gwiazdkami. Daje to tylko jedną turę dodatkową, nawet jeśli pozostałe znaczniki tego gracza są już za drugą kolumną z gwiazdkami (lub do niej dotarły).
- W rzadkich przypadkach akcja, którą wykonasz podczas tury dodatkowej może dać ci możliwość wykonania jeszcze jednej tury dodatkowej (jeśli inne warunki są spełnione).

ZAKOŃCZENIE GRY

Może się zdarzyć, że jedyną akcją do wykonania w ostatniej turze będzie wzięcie karty z rynku, która nie jest ci potrzebna. Mimo to musisz to zrobić i uzupełnić rynek o nową kartę.

BRAK KOMPONENTÓW

Jeśli nie możesz dobrać do swoich zasobów przedstawionego na karcie piętra (ponieważ odpowiedni kolor nie jest już dostępny), możesz wziąć piętro w innym dowolnym kolorze. Taka sytuacja uruchamia koniec gry. Dokończ swoją turę normalnie. Następnie wszyscy gracze, zaczynając od gracza po twojej lewej i wliczając ciebie na końcu, rozgrywają swoje finałowe tury.

POSTAW 1 NOWY BUDYNEK

Nie możesz wykonać tej akcji jeśli na planszy nie ma odpowiedniego placu budowy, gdzie mógłbyś postawić budynek LUB nie masz czym zapłacić za budowę LUB nie masz już dachów.

WARIANT ZAAWANSOWANY

- W rozgrywkach na 2-3 osoby możesz podnieść poziom trudności, umieszczając aż do 7 pięter początkowych (wylosuj dodatkowe karty zaopatrzenia, by określić kolor pięter, po czym własny je w stos dobierania).
- W rozgrywkach na 4 osoby możecie użyć maksymalnie 5 pięter początkowych, przez co gra stanie się jeszcze bardziej strategiczna.

