

The background illustration depicts a miniature world. In the foreground, a large blue beetle is shown from a side profile. Two tiny human figures, a man and a woman, are riding on its back. The man is wearing a red shirt and brown pants, and the woman is wearing a white shirt and grey pants. They both have surprised expressions. To the left, there is a small brown bowl containing soil and a tiny figure of a person using a shovel. In the upper left, a potted plant with green leaves is visible. The title 'SHRINKO POLIS' is written in large, stylized, yellow and orange letters with a black outline. Various small insects like ants, a bee, and a ladybug are scattered around the title. In the upper right, a tiny figure of a person is standing next to a large open book.

SHRINKO POLIS

PRAVIDLA HRY

Vítejte ve městě Shrinkopolis!

Lidstvo si prožilo těžké časy. Klimatická změna, přelidnění, hladomor – co si jen vzpomenete, no, prostě jsme to podělali. Takže se nejchytřejší vědci světa spojili, aby všechno napravili tím nejlepším způsobem, jaký znali. Zmenšovací paprskem.

Plán to byl jednoduchý. Zmenšit pár lidí, snížit globální dopad, možná dokonce zachránit planetu. Věda však dokáže být... nepředvídatelná. A při jedné laboratorní nehodě prásk! – všichni na Zemi se probudili ve směšně miniaturní velikosti.

Teď jste velcí jako krabička od zápalek a váš kdysi útulný obývací je v podstatě obrovsky rozrostlá megapole. Skříně jsou mrakodrapy. Obvyčejná vosy je divá bestie. A jste tady uvěznění s hrstkou stejně maličkých sousedů.

Ale i maličcí lidé mají velké ambice.

Všichni jste se shodli, že vybudujete svůj nový domov pomocí jakéhokoli harampádí, které najdete v místnosti. Víčka od lahví, knoflíky, staré ponožky či lepidlo – všechno se hodí. V čem ale spočívá zásadní problém? Každý chce mít hlavní slovo.

Takže jste se rozhodli vyřešit situaci civilizovaným způsobem. Soutěží.

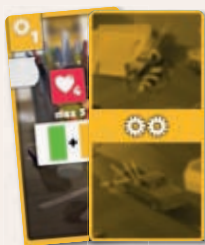
Každý hráč vybuduje uvnitř obrovského obývacího vlastního čtvrti. Získejte si srdce svých miniaturních spoluobčanů a budete slavnostně jmenováni úplně prvním starostou / první starostkou města Shrinkopolis.

Hodně štěstí, budoucí pane starosto / paní starostko. A teď už vyrazte a začněte stavět z čehokoli, co najdete pod gaučem!

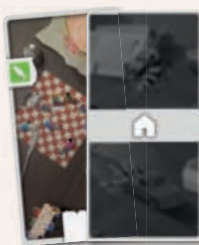
HERNÍ MATERIÁL



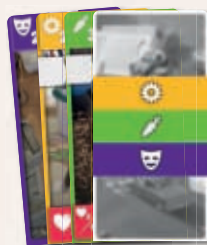
10 modrých karet rozvržení
(5× balíček A,
5× balíček B)



12 žlutých karet úkolů



31 šedých karet města



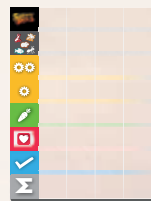
42 karet odměn
(fialové, zelené,
žluté)



12 destiček nástrojů
(4 od každého typu)



4 desky hráče
(oboustranné: EN, CZ)



1 bodovací bloček



5 dřevěných figurek zvířat



15 kostiček spojů



12 kostek zdrojů
(4 od každé barvy)

TVŮRCI HRY

Designér: Ondra Sekanina

Projektový manažer: Miroslav Tlamicha

Ilustrace: Artblock

Grafický design: Michal Hubáček

Text pravidel: Miroslava Jandová

Korektury: Adam Bednář, Tomáš Tvrdý,

Eliška Schmucková, Pavel Skalický

Vývoj: Martin Řehořík

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

©2025, TLAMA games

Všechna práva vyhrazena.



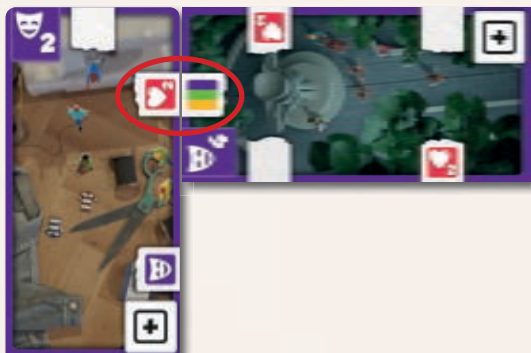
PŘEHLED HRY

Během pěti kol budete vybírat karty z centrální nabídky, propojovat je cennými spoji, které vám přinesou zdroje, a přidávat nové objekty, abyste vytvořili nej-spokojenější čtvrt' ve městě.

Existuje několik způsobů, jak získat vítězné body (♥):

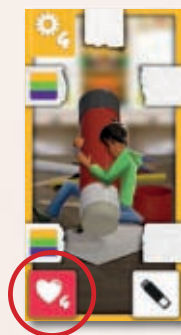
1

Propojte spoje s odměnami obsahující vítězné body (VB ♥). Tyto spoje se nacházejí zejména na **kartách města** a na **fialových kartách** (které představují kulturu).



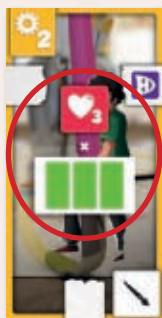
2

Hrajte **žluté karty** (představující nástroje), které vám poskytnou nejenom vítězné body (♥), ale také užitečné schopnosti.



3

Je zde také sada **žlutých karet úkolů**, které obsahují osobní cíle, za něž můžete získat ještě více bodů (♥).



4

Hrajte **zelené karty** (představující zvířata), zejména sady stejných typů zvířat vedle sebe, protože ty přinášejí více bodů (♥).



PŘÍPRAVA HRY

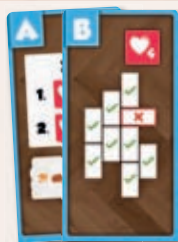


Příprava pro 4 hráče

1

Zamíchejte odděleně balíčky **karet rozvržení** (A a B) a umístěte **1 kartu z každého balíčku** doprostřed herní oblasti. Zbývle **karty rozvržení** vraťte zpátky do krabice. (Přehled efektů **karet rozvržení** viz str. 24)

Pro první hru doporučujeme použít kartu z balíčku B „Ulice“ a kartu „Univerzální“ z balíčku A (viz strana 24).



2

Zamíchejte **karty úkolů** a každému hráči **náhodně rozdejte dvě**. Každý hráč si nechá **jednu kartu úkolu** a umístí si ji do své **rezervy** lícem nahoru. **Nevybrané** karty všech hráčů zamíchejte lícem dolů a prozatím je odložte stranou, použijí se v následujícím kroku.

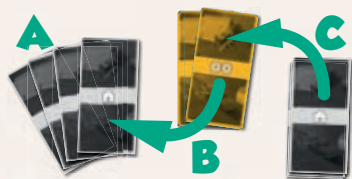
Zamíchejte všechny **karty města** a náhodně vyberte odpovídající množství karet podle počtu hráčů dle tabulky vpravo. Zbylé karty vraťte do krabice.



2 hráči = 16 karet
3 hráči = 22 karet
4 hráči = 28 karet

3

Vytvořte balíček **karet města** tak, že dospod umístíte **4/6/8** (ve hře 2/3/4 hráčů) **karet města** lícem dolů (**A**). Následně přidejte **karty úkolů** nevybrané hráči v kroku 2 lícem dolů na tyto karty (**B**) a zbývající **karty města** lícem dolů na vršek tohoto balíčku (**C**).



Příklad ve dvou hráčích. Tímto se zajistí, že se nové karty úkolů objeví po 3. kole hry.

4

Zamíchejte balíček **karet odměn**. Umístěte balíček lícem dolů vedle balíčku **karet města**. Vložte **3 karty odměn** napravo od balíčku a vytvořte tak **nabídku tržiště**.

5

Doberte po 4 kartách jak z balíčku **karet města**, tak z balíčku **karet odměn** a umístěte je **střídavě** do kruhu okolo **2 karet rozvržení** (které jste vyložili v kroku 1), čímž vytvoříte **centrální nabídku**.

6

Umístěte všechny **figurky zvířat**, **destičky nástrojů** (1 od každého typu na hráče, zbylé vraťte do krabice) a **kostičky spojů** do **společné zásoby** poblíž **centrální nabídky**.

7

Každý hráč dostane **1 desku hráče**, **1 kostku od každé barvy** a umístí je do zásoby nad svou desku hráče. Každý hráč si dobere **1 vrchní kartu města** z balíčku, umístí ji lícem nahoru před sebe a založí tak svoji čtvrt'. Ujistěte se, že máte dostatek místa kolem této karty.

8

Určete začínajícího hráče: bude jím ten, kdo je z vás nejnižší. Dostane desku hráče s červeným broukem.



9

Ve hře 2–4 hráčů dostane 2. hráč po směru hodinových ručiček **jednu kostičku spoje**, 3. hráč umístí jednu svou **kostku zdrojů podle své volby** do svých aktivních kostek na svou desku hráče a nastaví její hodnotu na 1, 4. hráč dostane obě předchozí výhody.

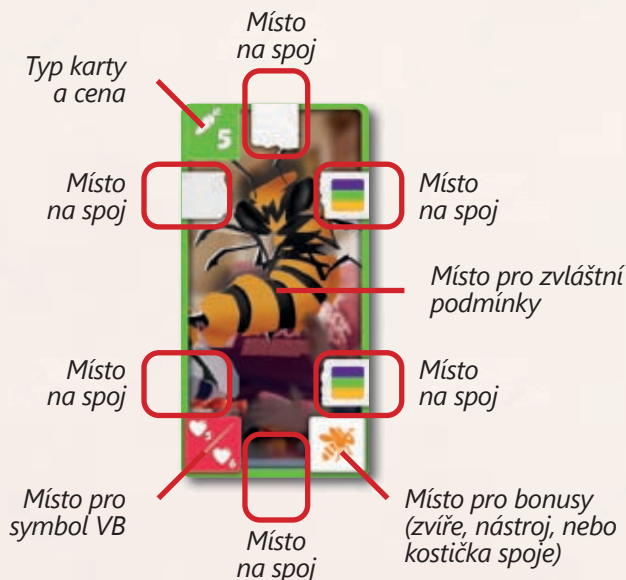
Začínající hráč provede 1. tah a dále pokračujte po směru hodinových ručiček.

KARTY

Existuje **5 typů karet**, ze kterých můžete budovat své město Shrinkopolis. Karty vám nabízejí různé možnosti a výhody, takže je dobré seznámit se s následujícími tipy a nápoředami k tomu, jak fungují.

ANATOMIE KARTY

Každá karta má určené umístění jednotlivých prvků. Zde máte přehled toho, kde se na kartě nacházejí.



TYPY SPOJŮ

prázdný

součástky pro karty nástrojů

jídlo pro karty zvířat

umění pro karty kultury

vítězné body (VB)

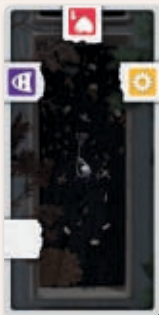
žolík libovolný zdroj



KARTY MĚSTA

„Všude dobře, doma nejlíp.“

Tyto karty po výběru z centrální nabídky zahrajete okamžitě a **zdarma**. Poskytují běžné spoje se zdroji, ale mohou zahrnovat také spoje s VB . Hru začínáte s jednou **kartou města** a na konci hry bude každý hráč mít přesně **6 karet města**.



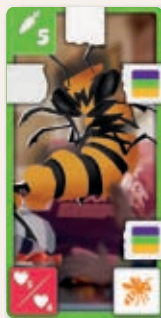


KARTY ZVÍŘAT

„Máme je zkrotit, nebo nakrmit?“

„Myslím, že nejprv musíme přežít!“

Tyto karty jsou skvělým zdrojem vítězných bodů na konci hry. Ve hře je **5 různých sad zvířat po 3 kartách**. Každá sada má svůj vlastní symbol na kartě vpravo dole. Každá karta zvířete zahrnuje běžnou hodnotu VB a bonusovou hodnotu VB . Hráči získají bonusovou hodnotu namísto běžné pouze v případě, že mají 2 nebo 3 karty se stejným typem zvířete sousedící navzájem celou delší stranou. Ve všech ostatních případech získají běžnou hodnotu VB . Zahrnují také spoje se zdroji a poskytují hráčům **figurky zvířat** (viz str. 12).



Běžné VB



Bonusové VB

Figurky podle typu karty:



roháč



rybka



vosa



hlodavec



mravenec



Příklad **A** vlevo zobrazuje spoj v různé orientaci, což dává běžnou hodnotu VB (4+2 VB).



Příklad **B** vpravo zobrazuje karty sousedící celou delší stranou, což dává bonusovou hodnotu VB (3+5 VB).

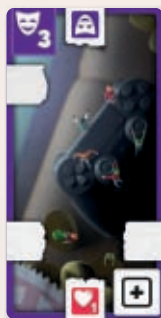


KARTY KULTURY

„Pojďme se konečně trochu pobavit!“

„Jasně, třeba do kina.“

Tyto karty poskytují cenné **spoje s VB** , které se započítávají na konci hry, pokud jsou v dokončeném spoji. Každá fialová karta přináší hráči **kostičku spoje** , kterou si hráč umístí ze zásoby na svou desku hráče.



Symbol kostičky spoje:



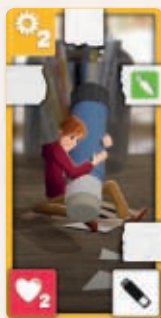


KARTY NÁSTROJŮ

„Tyhle věci jsou tak obrovské, opatrně.“

„Auvajs!“

Tyto karty (jakmile je umístíte do svého města) vám poskytnou speciální schopnosti, které následně smíte použít jednou za tah při nákupu libovolné karty. Když si pořídíte svou první žlutou kartu (nástroj) konkrétního typu, vezměte si **destičku odpovídajícího nástroje** a položte si ji lícem nahoru před sebe. Smíte mít maximálně 1 destičku od každého typu. Schopnost **každé** z destiček lze použít **jednou za tah**, a jakmile schopnost využijete, otočte destičku lícem dolů. K nákupu **jedné** karty lze použít pouze jednu destičku, není dovoleno kombinovat dva či více destiček k nákupu jedné karty. Na konci tahu hráče se destičky obnoví.



Příklad: Karta nástroje po jejímž zahrání získáte lepidlo.



Štětce – můžete jednu kartu zaplatit kostkou jiné barvy za stejnou cenu.



Nůžky – při placení za karty můžete odečíst náklady z kostky zdrojů a zbytek si nechat (pokud jste měli více zdrojů, než bylo potřeba).

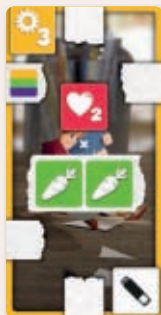


Lepidlo – můžete jednu kartu zaplatit kombinací dvou kostek. Barva karty se musí shodovat s alespoň jednou z těchto dvou kostek. Spotřebujete tím obě kostky.



KARTY ÚKOLŮ

Tyto karty přinášejí stejné schopnosti jako běžné žluté karty, ale také poskytují podmínky cíle, který vám při splnění přinese **body navíc** při závěrečném bodování (tyto cíle se budete pokoušet splnit během hry). Každý hráč má od začátku hry ve své zásobě **1 kartu**. Další karty se objeví v nabídce tržiště na konci 3. kola.



PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na 5 kol. Tah každého hráče se dělí na pět po sobě jdoucích kroků.

1. **Získání karet** (povinné)
2. **Zahrání karty města** (povinné)
3. **Zahrání karet odměny** (volitelné)
4. **Rezervování/odložení karty odměny** (v případě potřeby)
5. **Úklid** (povinné)

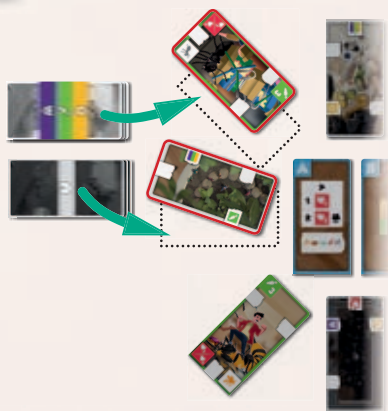
Navíc může hráč provést volné akce.

- **Vyslání figurek zvířat** (volitelné)
- **Umístění kostiček spojů** (volitelné)

1. ZÍSKÁNÍ KARET (povinná akce)

Vyberte si a získejte **dvě sousedící karty** z centrální nabídky (tj. jednu **kartu města** a jednu **kartu odměny**) a vezměte si je do ruky. Poté doplňte centrální nabídku z příslušných balíčků, tj. jednu novou **kartu města** a jednu novou **kartu odměny** (střídání těchto 2 typů karet je nutné zachovat po celou dobu hry).

Jakmile **se na vršku balíčku karet města** objeví **karty úkolů** (na konci 3. kola), okamžitě je umístěte lícem nahoru do nabídky tržiště. Z této nabídky tržiště je můžete získat podle běžných pravidel.



2. ZAHRÁNÍ KARTY MĚSTA (povinná akce)

Umístěte **kartu města** z ruky do své čtvrti (což jsou dosud zahrané karty ve vaší herní oblasti) podle pravidel pro umisťování (viz níže).

Pokud dokončené spoje dávají jako **odměnu zdroje** (🔧, 🪛, 🎭), získáte tyto zdroje na kostkách zdrojů (viz následující strana).

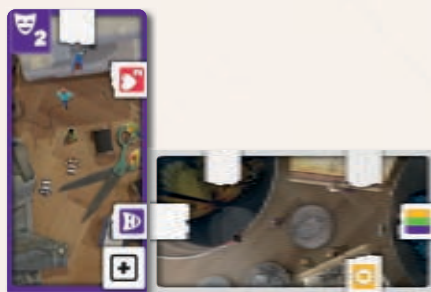
Symbol 🌈 je **žolíkový zdroj**, který můžete použít jako libovolný typ zdroje podle své volby. Nepočítá se však jako žolík pro účely plnění cílů na **kartách rozvržení**.

Pokud dokončené spoje dávají jako **odměnu VB** ❤️, získáte je až na konci hry.

PRAVIDLA UMISŤOVÁNÍ

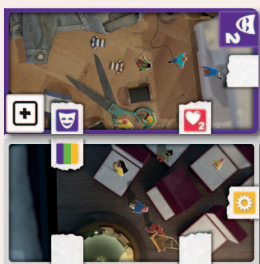
A

Nově zahranou kartu lze natočit do **libovolné orientace**.

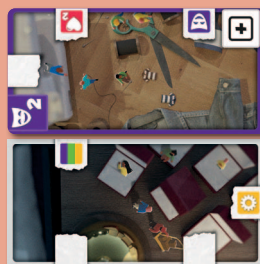


B

Nově zahraná karta musí vytvořit **alespoň JEDEN spoj** ze dvou vyobrazených propojení (což se nazývá „dokončený spoj“).



správné umístění



nesprávné umístění

C

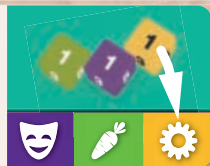
Jakmile je karta umístěna, **nesmí se do konce hry přesouvat** jinam.

ZISK ZDROJŮ

Kdykoli máte **získat zdroje** z dokončených spojů, stane se jedna z následujících věcí:

A

Pokud nemáte na své desce hráče kostku daného **typu zdroje** (🔧, 🍷, 🎭), vezměte si **kostku odpovídající barvy** ze zásoby vedle své desky hráče a nastavte ji na hodnotu odpovídající počtu získaných zdrojů.



B

Pokud už máte kostku daného **typu zdroje** (🔧, 🍷, 🎭), tj. odpovídající barvy), hodnota kostky se **zvýší** o počet získaných zdrojů.

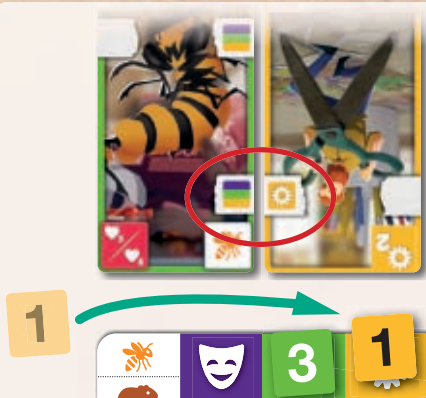
Počet vašich zdrojů je limitován čísly na kostce. Smíte mít **maximálně 6 zdrojů od každého typu**. Pokud získáte zdroje a hodnota na kostce je už 6, **o zbývajících získané zdroje přijdete**.

ZISK VB

Na **konci hry** získáte všechny vítězné body 📌 zobrazené na **dokončených spoích**. Pokud **není** spoj s VB 📌 propojený s nějakým dalším spojem, body se **nezapočítají**.



dokončený spoj



Příklad: Bruno vytvořil spoj, který mu dává jednu součástku (žlutou) a jeden žolíkový zdroj. Bruno už má zelenou kostku s hodnotou 2 a žádnou jinou kostku zdrojů. Bruno by chtěl žolíkový zdroj použít jako jídlo (zelený), takže zvýší hodnotu zelené kostky na 3. Pak si vezme žlutou kostku ze své zásoby a nastaví její hodnotu na 1.

3. ZAHRÁNÍ KARET ODMĚN (volitelná akce)

Každá **karta odměn** má svou **cenu**, kterou je nutné zaplatit pomocí **kostky zdrojů odpovídající barvy**. Pokud máte dostatek zdrojů (hodnota kostky je shodná nebo vyšší než cena karty), můžete si kartu koupit, vrátit si použitou kostku zdroje do své osobní zásoby a umístit **kartu odměny** do svého města podle pravidel umísťování (viz výše).

Pro zahrání **JEDNÉ** karty smíte použít **POUZE JEDNU** kostku zdroje, musíte však kostku **SPO-TŘEBOVAT CELOU**. Pokud je hodnota kostky vyšší než skutečná cena karty, **o zbylé zdroje přijdete**.



Příklad: cena karty jsou 2 součástky (žluté). Hodnota vaší žluté kostky je 4. Což znamená, že 2 zbývající žluté zdroje přijdou vniveč.



Takto můžete kostky zdrojů použít k zahrání karet **z ruky** (získaných v kroku 1), z nabídky **tržště**, nebo ze své **rezervy**. Stejná pravidla platí pro zahrání karet cílů.

Pokud **karta odměny** umístěná do vaší čtvrti vytvoří spoje se zdroji, získáte tyto zdroje podle pravidel pro **získávání zdrojů** (viz předchozí strana).

Pokud umístíte do své čtvrti **žlutou kartu** (nástroj), okamžitě získáte odpovídající **destičku nástroje** pro použití při budoucích nákupech (viz strana 8).

Pokud do své čtvrti umístíte **kartu zvířete** typu, jehož figurka je stále ještě v zásobě, získáte tuto figurku a umístíte ji na svou desku hráče. Pokud daná **figurka** již patří jinému hráči, nezískáte ji. Svoje **figurky** smíte používat v tazích ostatních hráčů (viz strana 14).

Pokud umístíte do své čtvrti **fialovou kartu** (kul-turu), okamžitě získáte **kostičku spoje** a umístíte ji na svou desku hráče.

Zdroje získané ze zahrané karty lze okamžitě použít k zahrání další karty. Tuto akci smíte provést tolikrát, na kolik máte dostupné zdroje a karty.

Poznámka: Vždy musíte nejprve zaplatit zdroje (kostku) za kartu, než získáte zdroje z dokončených spojů.



Příklad: Bruno zahraje do své čtvrti **hlodavce** (kartu zvířete). Získá tak figurku **hlodavce**, kterou může použít počínaje tahem následujícího hráče (více informací o figurkách viz strana 14).

4. REZEROVÁNÍ/ODLOŽENÍ KARTY ODMĚNY

(povinné, pokud ještě nebyla umístěna)

Pokud jste kartu odměny na ruce, kterou jste získali v kroku 1 tohoto tahu, neu-
místili do své čtvrti, musíte se rozhodnout, co s touto kartou uděláte:

A

Tuto kartu si **rezervujete** a vyložíte ji lícem nahoru do rezervy. Nesmíte mít více jak **3 karty v rezervě** naráz (včetně **karty úkolu**). Rezervované karty si vyložíte lícem nahoru před sebe. Rezervované karty **nelze odhodit**. Jediný způsob, jak dostat kartu z **rezervy**, je zahrát ji do své čtvrti.

B

Umístěte kartu do nabídky tržiště, kde bude dostupná pro všechny hráče.

Poznámka: Nelze si rezervovat kartu z nabídky tržiště. Lze si rezervovat pouze kartu odměny z ruky vybranou v kroku 1.

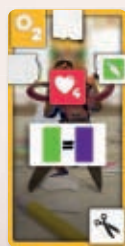
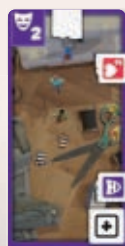
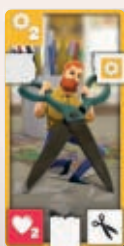
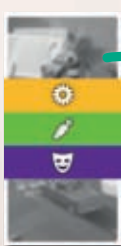
5. ÚKLID (povinné)

A

Otočte všechny použité **destičky nástrojů** zpět lícem vzhůru.



B



Příklad: Na konci Cyrilova tahu jsou sice v nabídce tržiště 3 karty, ale pouze 2 karty odměn. Třetí je karta úkolu (první zprava). Proto se doplní 1 karta odměn.

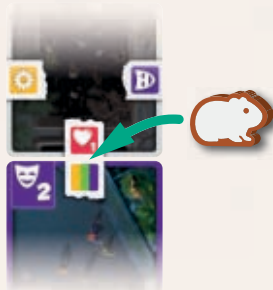
DODATEČNÉ VOLNÉ AKCE

YVSLÁNÍ FIGUREK ZVÍŘAT (volitelná akce)

Pokud máte **figurku zvířete** (na své desce hráče nebo spoji), smíte **následovat** zisk zdrojů jiného hráče umístěním své figurky na stejný dokončený spoj (neobsahující kostičku spoje), abyste získali ty stejné zdroje. Aktivního hráče to nijak neovlivní. **Následování vám umožní získat výhodu v tahu jiného hráče.**

Poté, co aktivní hráč získá zdroje prostřednictvím dokončeného spoje, můžete si vybrat, zda chcete tyto zdroje také. Umístíte **figurku zvířete** na dokončený spoj a získáte tyto zdroje. **Figurka** nyní náleží tomuto hráči.

Tato akce **nemá žádný negativní efekt** na aktivního hráče, naopak tento aktivní hráč získá **figurku**, kterou bude moci použít ve svých pozdějších tazích. Libovolnou **figurku** lze položit na libovolný spoj, vždy však získáte pouze zdroje, nikdy VB . Získáte také 1 VB  za každou **figurku zvířete**, kterou budete vlastnit na konci hry.



Příklad: Bruno chce následovat nový spoj Agnes s 1 VB  a 1 . Za žolíka  si vybere libovolný zdroj, ale nezískal by tím žádné VB .

Když hráč **následuje zisk zdrojů**, platí určitá pravidla:

A

Jeden dokončený spoj může následovat pouze jeden hráč (jedna **figurka**).

B

Akce následování se provádí v pořadí po směru hodinových ručiček počínaje hráčem nalevo od aktivního hráče. (Pokud tento hráč nechce nebo nemůže tuto akci provést, příležitost ji provést se přesune k dalšímu hráči v pořadí atd.)

C

Jeden hráč smí následovat více různých spojů, pokud na to má dostatek **figurek**.

D

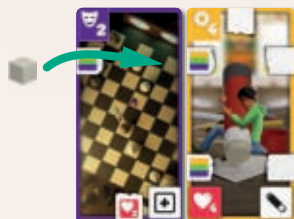
Symbol  umožňuje hráči, který následuje, vybrat si libovolný zdroj bez ohledu na to, jaký zdroj si vybral aktivní hráč.

Poznámka: Důrazně doporučujeme aktivnímu hráči hlasitě oznamovat jakékoli spoje právě dokončené v jeho čtvrti, aby se soupeři mohli rozhodnout, zda výslou své figurky. Pamatujte, že tato akce je ve výsledku výhodná pro oba hráče – vysílající hráč získá zdroje ze spoje, aktivní hráč získá figurku k pozdějšímu použití.

UMÍSTĚNÍ KOSTIČEK SPOJŮ (volitelná akce)

Pokud máte ve své zásobě kostičku spoje získanou zpravidla nákupem **fialových karet**, můžete jednu nebo více těchto kostiček umístit na kartu tak, abyste **s právě zahranou kartou dokončili** nový spoj. Tyto kostičky totiž vytvářejí „prázdné spoje“ na místě pro spoj, kde na kartě žádný není. Dokončené spoje s kostičkami spojů nelze následovat (pomocí **figurek zvířat**).

Příklad: Agnes zahraje novou kartu do své čtvrti (nezáleží na tom, zda to byla karta kultury nalevo, nebo karta nástroje napravo). Nyní má možnost umístit svou kostičku spojů. Kostička jí umožní umístit kartu podle pravidel umísťování. Navíc si vezme žolíkový zdroj.



KONEC HRY

Hra končí po 5 kolech, což je po tahu posledního hráče, během kterého se odhalí a do centrální nabídky umístí poslední **karta města**.

Hráči poznají blížící se konec hry tím, že spočítají své **karty města**, protože celkový počet jejich **karet města** na konci hry je vždy 6.

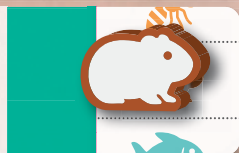
Hráči následně spočítají své VB  (viz níže) a **hráč s nejvíce VB  se stává vítězem**. V případě shody vítězí hráč, kterému zbylo nejvíce zdrojů na desce. Pokud shoda stále trvá, tito hráči vítězství sdílejí.

BODOVÁNÍ

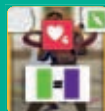
Každý hráč sečte své VB  ze všech svých karet ve své čtvrti a zapíše výsledky do bodovacího bločku. Karty zbylé v rezervě (vč. **karet úkolů**) se nepočítají.



Figurky zvířat: Každý hráč přemístí **figurky** ze své čtvrti na svou desku hráče a získá 1 VB  za každou **figurku zvířete**, kterou má na své desce hráče.



Karty úkolů: VB  ze zakoupených **karet úkolů** (viz poslední strana).





Karty nástrojů: VB ze zakoupených **karet nástrojů** uvedené v levém dolním rohu (nepleťte si je s **kartami úkolů**).



Karty zvířat: VB ze zakoupených **karet zvířat**. Buďto běžné VB , nebo bonusové VB (viz **Karty zvířat** na str. 7).



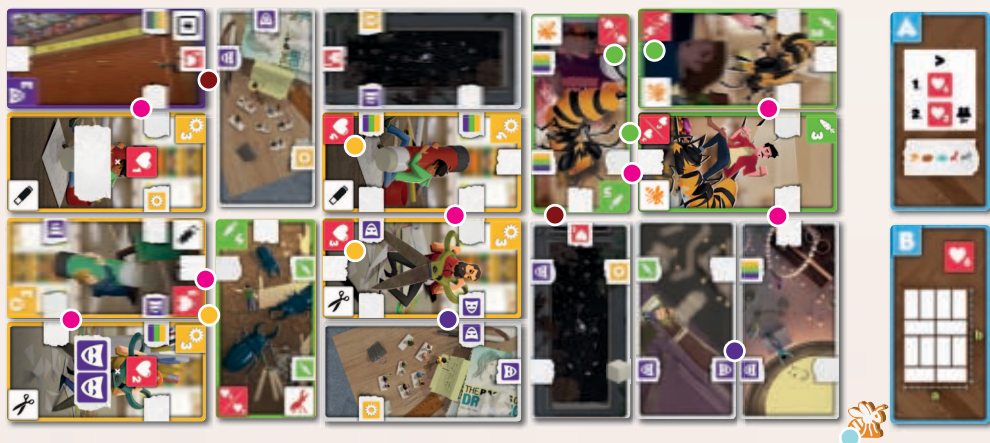
Dokončené spoje: VB z dokončených spojů na zakoupených **kartách kultury** a na **kartách města**.



Karty rozvržení:

A: 4 VB pro hráče s nejvíce (ve 3 nebo 4 hráčích i 2 VB za druhé místo) dokončených spojů (nebo **figurek**) zobrazeného typu. V případě shody body získají všichni hráči ve shodě.

B: Zobrazené VB pro všechny hráče, kterým se podaří vytvořit rozvržení zobrazené na kartě.



Příklad bodování: Na konci hry získá Cyril za svou čtvrt' následující body. **11 VB** za dvě karty **úkolů** (7 bodů za 7 prázdných dokončených spojů z karty Megapole a 4 body za 2 dokončené spoje kultury z karty Kulturní středisko). Ze tří karet **nástrojů** získá celkem **10 VB** (3+4+3). Ze čtyř karet **zvířat** získá **16 VB** (dvě vosy vedle sebe sousedící delší stranou dávají bonusové 3+4 body, třetí vosy a roháč dávají běžné 4+5 VB). Získá také **3 VB** ze **spojů s VB** (2+1, nezíská žádné VB za nedokončené spojení nahore uprostřed). Získá **2 VB** za kartu **rozvržení A**. Protože splnil podmínky karty **rozvržení B**, má dalších **6 VB** . Za 1 **zvíře** , které mu zbylo na konci hry, si přidá **1 VB** .

Cyřilem navržená čtvrt' přináší **celkem 49 VB** , což je nejvíce a Cyril se stává novým starostou Shrinkopolis!

SÓLOVÁ VARIANTA

Souboj s panem Vertigem!

Právě když jste si mysleli, že máte malé městečko Shrinkopolis pod kontrolou, přišly potíže shora – a to doslova.

Pan Vertigo, váš excentrický soused z horního patra z dob před zmenšením, se rozhodl, že on by se měl stát starostou. Dřív, když býval inženýrem (a měl normální velikost), stavěl mosty, věže a nejméně jednu podezřele vratkou horskou dráhu. Nyní, stejně drobný jako my ostatní, má nový odvázný plán: zapomeňte na rozšiřování – stavějte do výšky!

Někteří občané propadají jeho snům o mrakodrapu a začínají budovat jeho vertikální vidinu, jedno maličké patro za druhým. Říkají, že je to smělé. Říkají, že je to moderní. Říkají: „Pan Vertigo dosahuje výsledků!“

Ale vy se tak snadno nevzdáte.

Dokážete překonat vize pana Vertiga a dokázat, že váš lidsky praktický přístup s nohama bezpečně na zemi si stále získává srdce lidí? Nebo se město při hledání příštího starosty přece jen obrátí až k nebesům?

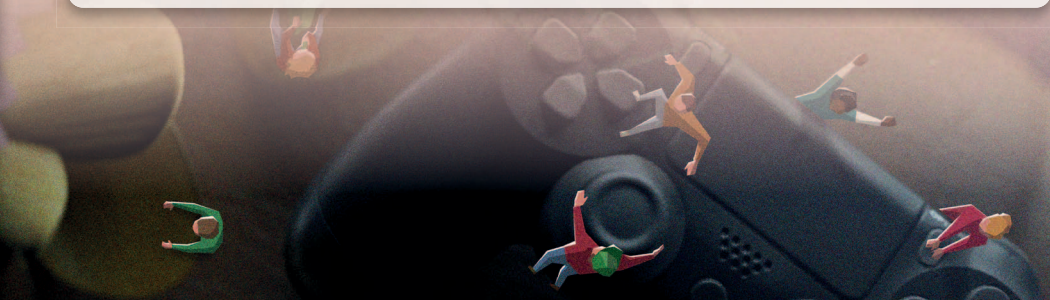
Existuje jen jeden způsob, jak to zjistit. Je čas bránit svou funkci a ukázat všem, že město Shrinkopolis vás stále potřebuje ve vedení.

Nechť rivalita mezi maličkými započne!



PŘEHLED HRY

V sólové variantě soupeříte proti automatickému hráči zvanému Vertigo. Bude odebírat karty jak z centrální nabídky, tak z nabídky tržiště, a bude vytvářet svou vlastní čtvrt' podle speciálních pravidel. Na konci hry si porovnáte VB , a pokud jste dosáhli stejného nebo většího počtu bodů než Vertigo, zvítězili jste.



PŘÍPRAVA SÓLOVÉ HRY

Postupujte jako při běžné přípravě hry **pro 2 hráče**, avšak s těmito výjimkami:

Krok 1

Do středu centrální nabídky umístěte pouze jednu **kartu rozvržení** z **balíčku B**. Tuto kartu můžete zvolit nebo ji vybrat náhodně.

Krok 3

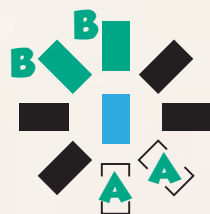
Vertigovi nerozdávejte žádné **karty úkolů**.

Krok 7

Vertigo nedostane žádný uvedený materiál kromě **karty města**.

PRŮBĚH SÓLOVÉ HRY

Váš tah probíhá podle běžných pravidel, avšak s následujícími **výjimkami**. Po získání karet z nabídky si Vertigo vezme dvě karty z centrální nabídky **přesně protilehlé** vůči kartám, které jste si vzali vy. Na začátku kroku úklid pak získá z **tržiště** kartu odměny nejvíce vlevo, pokud tam nějaká je.



Příklad: Pokud jste si vzali z centrální nabídky karty **A**, Vertigo po vašem tahu získá karty **B**.

Pokaždé když Vertigo získá nějakou kartu, umístěte ji do jeho čtvrti o rozložení 3x2 karty vedle své vlastní čtvrti. Vertigova čtvrt' se řídí těmito **speciálními pravidly**:



A

Karty můžete pokládat libovolně do mřížky 3x2 při dodržení orientace karet **na výšku**.

B

Umísťované karty nemusejí vytvářet dokončené spoje.

C

Překrývat dříve umístěné karty můžete teprve tehdy, když je čtvrt' (3x2) plná.

D

Vertigo z karet **nezískává figurky zvířat**, **nástoje** ani **kostičky spojů**.

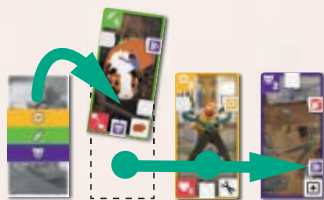
PRŮBĚH TAHU V SÓLOVÉ VARIANTĚ

1. **Získání karet** (Vertigo si vezme 2 protější karty.)
2. **Zahrání karty města**
3. **Zahrání karet odměn**
4. **Rezervování karty odměny** nebo její **odložení nejvíce vlevo nebo nejvíce vpravo** do nabídky tržiště (Vertigo si z tržiště vezme kartu nejvíce vpravo).
5. **Úklid**

Když si zakoupíte **kartu zvířete**, získáte do své zásoby **figurku zvířete** daného typu. Jako volitelnou akci ve svém tahu smíte vyslat **figurku zvířete** do Vertigovy čtvrti, zkopírovat tak dokončený spoj a okamžitě získat na něm zobrazené zdroje. Nevýhodou je, že Vertigo nesmí překrýt dvě karty, na které umístíte **figurku**, dokud ji nezískáte zpět. Jelikož Vertigo nenásleduje svým **zvířetem** vaše spoje, získáte **zvíře** zpět (oproti běžným pravidlům) pouze zahráním další **karty zvířete** odpovídajícího typu. **Figurku** můžete okamžitě použít znovu. Ve svém tahu smíte vyslat více **figurek**.

Pokud ve Vertigově čtvrti není kvůli **figurkám zvířat** žádné místo na umístění nové karty, kterou Vertigo získal, hru **okamžitě prohráváte**.

V sólovém režimu je důležité, která **karta odměny** je v nabídce tržiště první a která poslední, protože na začátku kroku úklid Vertigo získá kartu odměny z tržiště nejvíce vpravo (pokud tam nějaká je). Kdykoli doplňujete nabídku tržiště, posuňte všechny karty odměn napravo od balíčku a nové karty vyložte do pozice **nejvíce vlevo**.



VERTIGOVO BODOVÁNÍ

Po pátém kole rozložte všechny karty, které Vertigo získal, před sebe tak, abyste je viděli. Proveďte běžné bodování všech karet. Všechny VB  na spojích karet považujte za dokončené. Získá také veškeré body navíc ze sad **karet zvířat**, a to buďto běžné bodování, nebo bonusové, pokud má více než jedno zvíře daného typu. Obodujte také **figurky zvířat**, které zůstaly v jeho čtvrti. Vertigo nezíská žádné VB  za **kartu rozvržení**. V případě shody vítězíte vy.

VARIANTY

Jste připraveni na další výzvy ve městě **Shrinkopolis**? Vyzkoušejte **Týmovou variantu**, kdy hrajete 2 proti 2 hráčům, **Kooperativní variantu**, kde budete čelit panu Vertigovi ve 2 hráčích, nebo zvýšte napětí ve hře **Kampaňovým modulem**!

ČEKÁJÍ VÁS NOVÉ VÝZVY!

Jak čas plynul, čtvrti v obřím obýváku se začaly rozrůstat a spojovat. Bylo zvoleno více starostů, aby vedli tuto zlatou éru zmenšených lidí. Přizpůsobili jste se nové realitě a zjistili jste, že spolupráce mezi dvěma starosty je pro obě čtvrti nejvýhodnější. AVŠAK... vaše sehrané duo starostů čelí nové výzvě. Závod o popularitu mezi občany znovu odstartoval a tentokrát se vaše čtvrti spojí a vytvoří jedno velké město!

ZMĚNY V PRŮBĚHU HRY (KOOOPERATIVNÍ A TÝMOVÁ VARIANTA)

Kooperativní a týmová varianta umožňují hráčům sdílet veškeré herní součásti s výjimkou **kostek zdrojů**. Oba hráči v jednom týmu umísťují všechny své karty **do jedné společné čtvrti**. Hráči **ve stejném týmu můžou sdílet** tento herní materiál: **karty v rezervě**, **figurky zvířat**, **kostičky spojů** a **nástroje**. Níže uvádíme podrobnější popis.

REZERVA

Rezerva je **sdílená** mezi oběma členy týmu. Celkem se do ní vejde **5 karet**, včetně jedné počáteční **karty úkolu**.

FIGURKY ZVÍŘAT

Hráči sdílejí získané **figurky zvířat**. Při následování druhého týmu si vyberte hráče, který všechny zdroje získá. **Není dovoleno dělit** zisk zdrojů mezi dva hráče.

KOSTIČKY SPOJŮ

Hráči sdílejí **kostičky spojů** a může je tak ve svém tahu použít kterýkoli z hráčů v týmu.

NÁSTROJE

Nástroje jsou sdílené mezi oběma členy týmu. Každý tým může mít až 3 **nástroje**, jeden od každého typu. Všechny **nástroje** se **obnovují** po tahu každého hráče.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hráči sečtou své body dohromady podle běžných pravidel.

Poznámka: U úkolů Minimalista a Čtvrt' skladišt', vyberte jednoho hráče, který úkol oboduje (např. Agnes má na konci hry 2 kostky a Bruno žádnou. Úkol Minimalista oboduje Bruno a získá 2VB).

TÝMOVÁ VARIANTA

Tato varianta vám umožní hrát ve 2 proti 2 hráčům.

Příprava hry

Postupujte jako při běžné přípravě hry pro 4 hráče, avšak s těmito výjimkami:

Krok 0 2 týmy po 2 hráčích by se měly posadit každý k jedné straně stolu.

Krok 2 Rozdejte 2 **karty úkolů** každému týmu namísto každému hráči.

Krok 3 Balíček **karet města** bude sestávat z 22 **karet města**. Umístěte 8 **karet města** dospod, pak 2 zbývající **karty úkolů** a následně 14 zbylých **karet města** na vršek balíčku.

Krok 7 Na začátku hry si náhodně doberte jednu **kartu města** pro každý tým namísto pro každého hráče.

Krok 9 Hra pokračuje od nejnižšího hráče následovně (viz obrázek vpravo):
1. hráč týmu A (nejnižší hráč),
1. hráč týmu B,
2. hráč týmu A,
2. hráč týmu B atd.

Tým B
1. hráč

Tým A
2. hráč

Tým B
2. hráč

Tým A
1. hráč



ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hra se hraje na **4 kola** namísto na 5.

KOOPERATIVNÍ VARIANTA

Tato varianta hry umožní týmu dvou hráčů čelit automatickému hráči jménem Vertigo. Po tahu každého hráče je na řadě Vertigo (viz strana 18).

Příprava hry

Postupujte jako při běžné přípravě sólové varianty, avšak s těmito výjimkami:

Krok 2 Rozdejte 2 **karty úkolů** celému týmu namísto každému hráči.

Krok 3 Balíček **karet města** bude mít 26 **karet města**. Umístěte 8 **karet města** dospod, pak 2 zbývající **karty úkolů** a následně 18 zbylých **karet města** na vršek balíčku. Zbylé **karty města** vraťte do krabice.

Krok 7 Na začátku hry si doberte jednu společnou vrchní **kartu města** z balíčku.

Krok 9 Do zásoby umístěte pouze 2 **kostky zdrojů** od každého typu.

KAMPAŇOVÝ MODUL

Chcete si hru trochu ozvláštnit? **Shrinkopolis** odměňuje ty, kteří jsou ochotní stavět přesně podle plánu. Tento modul lze přidat do libovolné varianty hry.

ZMĚNY V PRŮBĚHU HRY

Pokud nesplníte příslušnou **kartu rozvržení B**, prohrajete. Postupně zahrajete 5 partií hry Shrinkopolis, každou s obtížnějším rozvržením staveb, než bylo to předchozí (od mise 1 po misi 5). Před každou hrou si přečtete příslušný úvod (viz str. 23) a použijte **kartu rozvržení** z **balíčku B** uvedenou u dané mise (viz str. 24).

ZMĚNY V BODOVÁNÍ

Na konci každé hry sečtete body každého hráče (nebo týmu), kterému se podařilo splnit **kartu rozvržení B**. Pokud ji žádný hráč (nebo tým) nesplní, prohraje.

ÚVODY MISÍ

1. PARKY

I maličcí lidé potřebují přestávku. Oživte svou scénérii trochou zeleně pomocí jezírek z víček od lahví, laviček z dřivek od nanuků a těch nejmenších piknikových míst na světě. Pokud ve svém městě něco takového nevybudujete, vaši občané se obrátí na starostu, který nezapomněl přinést mír a klid...

2. ULICE

Město nelze spravovat bez určitého řádu. Maličcí poštáči a taxikáři volají po změnách. Ať už se jedná o přechody pro chodce vyznačené pastelkami nebo dálnice s pruhy vymezenými špagetami, plynulý provoz přináší spokojenost občanům – a ještě větší spokojenost starostům.

3. VENKOV

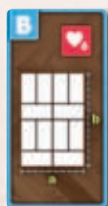
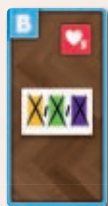
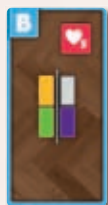
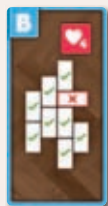
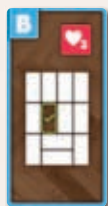
Že mravenci a obří morčata běhají uprostřed rušné silnice? Ne v našem městě! Je na čase uniknout z městského chaosu. Vytvořte místo, které uspokojí jak milovníky velkoměsta, tak i kutily z venkova.

4. ČTVRŤ

Vaše město se brzy zorganizuje. Rozdělte svou rostoucí metropoli do tematických čtvrtí s vlastní identitou. Chcete luxusní zónu vystavěnou ze šperkovnic? Nebo technologické centrum poháněné kalkulačkou? Udělejte, co uznáte za vhodné. Pamatujte si: dobře naplánované čtvrti znamenají spokojené občany – a spokojenější budete i vy, až dojde na bodování.

4. PEVNOST

Když selže diplomacie, postavte zdi. Postavte si z bloků a víček od lahví obrannou pevnost, zajistěte si své území a ukažte soupeřům, že to myslíte maličko vážně. Už nejde jen o popularitu – teď jde o přežití. Shrinkopolis se právě stala vážnou záležitostí.



ÚKOLY



Zvířecí čtvrt: Získejte 3 VB za každou skupinu alespoň tří zelených karet. Každá karta ve skupině musí sousedit alespoň částí strany s alespoň jednou další.



Zábavní čtvrt: Získejte 3 VB za každou skupinu alespoň tří fialových karet. Každá karta ve skupině musí sousedit alespoň částí strany s alespoň jednou další.



Technická čtvrt: Získejte 3 VB za každou skupinu alespoň tří žlutých karet. Každá karta ve skupině musí sousedit alespoň částí strany s alespoň jednou další.



Rodinná čtvrt: Získejte 4 VB, pokud máte stejný počet karet zvířat a karet kultury.



Městečko: Získejte 4 VB, pokud dohromady nemáte více než pět karet zvířat, nástrojů a úkolů.



Minimalista: Získejte 2 VB, pokud vám nezbyly žádné kostky zdrojů.



Čtvrt skladišť: Získejte 1, 3, nebo 5 VB za 1, 2, nebo 3 zbylé kostky zdrojů.



Megapole: Získejte 1 VB za každý dokončený spoj, který, je v obou svých polovinách prázdný a tvořený nejvýše 1 kostičkou spoje.



Dílna: Získejte 2 VB za každý dokončený spoj se dvěma nástroji.



Zoo: Získejte 2 VB za každý dokončený spoj se dvěma zvířaty.



Kulturní středisko: Získejte 2 VB za každý dokončený spoj se dvěma kulturami.



Radnice: Získejte 2 VB za každý dokončený spoj s dvojicí VB.

KARTY ROZVRŽENÍ A



Kreativní



Produktivní



Blažené



Univerzální

Hráč s nejvíce dokončenými spoji mezi těmito dvěma typy zdrojů získá 4 VB. Pokud hrajete ve více než dvou hráčích, druhý získá 2 VB. V případě shody body získají všichni hráči ve shodě.



Chovatel

Hráč s nejvíce figurkami zvířat získá 4 VB. Ve hře 3–4 hráčů získá druhý 2 VB.

KARTY ROZVRŽENÍ B



Park: Získejte 3 VB, pokud uvnitř čtvrti máte volné místo libovolné velikosti (ortogonálně i diagonálně obestavěné kartami).



Ulice: Získejte 4 VB, pokud máte všechny karty orientované horizontálně, nebo vertikálně, NIKOLI kombinace obojího.



Venkov: Získejte 5 VB, pokud máte přímou linii vodorovnou nebo svislou oddělující na jedné straně karty zvířat a nástrojů a na druhé straně karty kultury a města.



Čtvrt: Získejte 5 VB, pokud vám ve městě chybí buď karta nástroje/úkolů, zvířete, nebo kultury.



Pevnost: Získejte 6 VB, pokud vaše město tvoří obdélník nebo čtverec z alespoň čtyř karet.