

A játéktér kialakítása

1. Tegyék középre a ponttáblát és a kikötőt.

2. Válogassátok szét színeik és formáik szerint a homlokzatlapkákat, majd tegyék őket úgy az asztalra, hogy mindenki elérje a belőlük kialakított készletet.

 **Kettő vagy három játékos esetén**

tegyék vissza a játék dobozába a következő homlokzatlapkákat:

 egyet minden 2-es és 4-es lapkából



 egyet minden 2-es 3-as és 4-es lapkából



3. Keverjék meg a kártyákat, majd alakítsátok ki belőlük a kikötőn kártyakészletet.

 **Három játékos esetén** a lapok megkeverése előtt válogassátok ki, és tegyék vissza a játék dobozába minden színből 2 kártyát (összesen 10-et).

Végül egyesével fordítsátok fel 7 kártyát, amiket a felfordítás sorrendjében egymás után tegytek az óramutató járásával megegyező irányban a kikötő köré. Ezzel kialakítottátok a kártyakínálatot.

A **játékvége kártyát** tegyék felfordítva a ponttábla mellé.

 **Két játékos esetén** vegyék le 9 lapot a kártyakészletből. Keverjék közük a játékvége kártyát, majd az így összekevert 10 lapot csúsztassátok a kártyakészlet-pakli alá.

4. Mindenki válasszon egy színt, és vegye el a kiválasztott színben a házat és a pontjelölőt. A házaitokat fektessétek magatok elé, a pontjelölőiteket tegyék a ponttáblára, a színüknek megfelelő startmezőre.



5. Minden fajta képességlapkából tegyék fajtánként különválogatva és paklikba rendezve annyi darabot az asztalra, ahányan játszottok.

Most mindenki vegyen el egy „Bármelyik kártya” képességlapkát és tegye a háza mellé.



címer (4x)

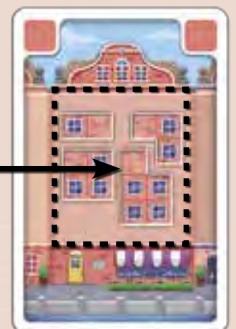
építési rács:
45 mezőből áll:
9 sor és
5 oszlop



címersor (3x)

Sor

Piros homlokzatlapkártya



Azt a 4 homlokzatlapkát mutatja egy adott színben (esetünkben piros) amik rendelkezésre állnak.

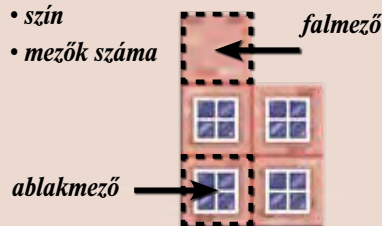
!!! Fontos! A kártyák és a homlokzatlapkák színe. Tehát minden játékos minden színből választ.



Piros homlokzatlapka (5 mezővel)

Minden homlokzatlapkának a következő három tulajdonsága van:

- forma
- szín
- mezők száma



ne nem a játékosok színei.

that a homlokzata felépítéséhez.

A játék menete

A játékkezdés

A legidősebb játékos kezdi a játékot. A kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban húzzátok fel a „startkezeteket” a kártyakészletből a játékosok számától függően:

	Startkezek a játék kezdetekor			
	Kezdőjátékos	2. játékos	3. játékos	4. játékos
2 játékos esetén	2	3		
3 játékos esetén	2	3	3	
4 játékos esetén	2	3	3	4

A kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban következtek a játékok. A soron lévő játékos (aktív játékos) a következő két akciólehetőség közül kiválaszt egyet, amit kihasznál:

A) Kártyahúzás

VAGY

B) Homlokzatépítés

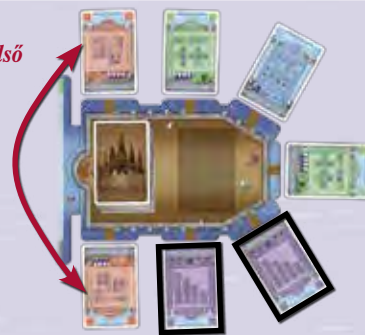
Az aktív játékos akciója után a következő játékos kerül sorra. A játéknak azonnal vége van, amikor az egyik játékos elér 12 vagy több pontot, vagy felfordítjátok a játékvége kártyát.

A) Kártyahúzás

Az aktív játékosnak fel kell vennie a kártyakínálatból 2 egymással szomszédos lapot. Csak 1 lapot nem vehet fel.

Ez a két szélső kártya nem szomszédos egymással!

Végül feltölti a kártyakínálatot a kártyakészletből az óramutató járásával megegyező irányban.



Példa: Az aktív játékos felveszi a 2 egymással szomszédos lila kártyát a kártyakínálatból.

Laplimit

Senkinél sem lehet 7 kártyánál több. Akinek 6 vagy 7 kártya van a kezében és a „kártyahúzás” akciót választja, annak a kártyahúzás után 1 illetve 2 lapot ki kell választania a kezéből, amiket a kártyakerakóhelyre kell dobnia.

A játékvége kártya

Amikor első alkalommal fogynak el a lapok a kártyakészletből, akkor keverjétek meg a kártyakerakóhely összes lapját, és alakítsátok ki a lapokból az új kártyakészletet. Majd vegyetek le 9 lapot a kártyakészletből. Keverjétek közéjük a játékvége kártyát, majd az így összekevert 10 lapot csúsztassátok a kártyakészlet-pakli alá.



2 játékos esetén ez a művelet elmarad, a játék a pakli első felhasználásakor véget ér.

B) Homlokzatépítés

Ebben az akcióban az aktív játékos a kezében tartott kártyákból valamennyit homlokzatlapkára cserél (kivéve a speciális homlokzatlapkát), és ráépíti azt a házára. Végül játékos megkapja a pontokat a lépésében befejezett sorért és oszlopért.

1. Homlokzatlapka elvétele

Az aktív játékos a kezében tartott kártyákért homlokzatlapkát vesz el a készletből. Az erre használt kártyát/kártyákat a kártyalerakóhelyre teszi. Ahhoz, hogy elvehessen egy homlokzatlapkát, a következő feltételeknek teljesülniük kell:

1. A kijátszott kártyák darabszámának meg kell egyezniük az elvett homlokzatlapka mezőinek számával (ablak- és falmezők).
2. Minden kijátszott kártya színének meg kell egyeznie az elvett homlokzatlapka színével.

Amennyiben az aktív játékos a feltételeket teljesítette, elveheti a homlokzatlapkát. A játékos egy lépésében csak 1 homlokzatlapkát vehet el.



Azonos szomszédos színek: Nem azonos szomszédos színek:



Különleges szabály egy azonos színű homlokzat építésekor:

1 kártyával kevesebbet cserélhet az aktív játékos, amikor olyan színű homlokzatlapkát vesz el a készletből, amit közvetlenül egy azonos színű homlokzatlapka mellé „szomszédosan” épít a házába.

Egy homlokzatlapka akkor számít szomszédosnak, ha a már beépített és az újonnan beépítésre kerülő homlokzatlapkák legalább egy oldalukon közvetlenül érintkeznek egymással.

Homlokzatlapkák beépítése (építési szabályok)

Az aktív játékos azonnal be kell, hogy építse az éppen elvett homlokzatlapkát, a következő építési szabályok betartásával:

1. A beépítés előtt a homlokzatlapkát tetszése szerint elforgathatja, vagy átfordíthatja. A homlokzatlapkát úgy kell a házra helyezni, hogy az építési rácsra illeszkedjen.



2. Minden homlokzatlapkát úgy kell beépíteni, hogy a lapka alsó oldala vagy a talajra, vagy egy már beépített homlokzatlapkára feküdjön.



A Ez a homlokzatlapka a talajra felépíthető.



B Ez a homlokzatlapka egy már beépített homlokzatlapkára felépíthető.



C Ez a homlokzatlapka a talajra- és egy már beépített homlokzatlapkára felépíthető.



D Ez a homlokzatlapka nem a talajra- és nem egy már beépített homlokzatlapkára épülne, ezért nem építhető fel.



E Ez a homlokzatlapka csak egyik oldalával érintkezne egy már beépített homlokzatlapkával, de nem a talajra- és nem egy már beépített homlokzatlapkára épülne, ezért nem építhető fel.

Címerakciók

Miután az aktív játékos beépít a házába egy homlokzatlapkát, akkor ellenőrzi, hogy az építéssel lefedett-e a házán belül egy címet, vagy teljesen beépített-e a házában egy olyan sort (címersorok: 2, 4 és 6), amelyek mellett címer áll. Ebben az esetben minden beépített címerért vagy címersorért a játékos választhat **egyet a három** címerakció-lehetőség közül:

1. Elvehet egy **speciális homlokzatlapkát**  - amit az építési szabályok betartásával azonnal be kell építenie. A speciális homlokzatlapkákhoz csak címerakció útján juthattok hozzá, de ezekre a homlokzatlapkákra is ugyanazok az építési szabályok érvényesek, mint a többi homlokzatlapkára. Abban az esetben, ha a játékos a speciális homlokzatlapka beépítésekor lefed egy címet, vagy teljesen beépít egy címersort, akkor egy további címerakciót kap.

VAGY

2. Elvehet egy **képességlapkát** - a játékos kiválaszthat egyet a képességlapokból, amit az aktív oldalával felfelé fordítva letesz maga elé. Egyik játékosnak sem lehet egy típusú képességlapból több darabja.

Az aktív játékos egy lépésén belül akár több képességlapkát is felhasználhat különleges akciókra. A használt képességlapkát (lapkákat) használat után át kell fordítania az inaktív oldalára. A képességlapok különleges akcióiról a szabály 6. oldalán olvashattok bővebben.

VAGY

3. A játékos **aktiválja a képességlapjait** - visszafordítja az összes inaktív képességlapját az aktív oldalára. A következő lépésétől ismét használhatja a játékban a képességlapjait.

A) Címer beépítése
Példa: a játékos beépített egy címet, majd kiválaszt egyet a címerakciók közül.

B) Címersor beépítése
Példa: a játékos teljes egészében beépített egy címersort, amiért kiválaszthat egy címerakciót.

Példa: a játékos elvesz egy speciális homlokzatlapkát, amivel beépíti a háza legelső sorában lévő lyukat, ezzel teljesen lefedi a házában a legelső sort.



Aktív oldal
(használható)



Inaktív oldal
(használt)





3. Pontszerzés

Az aktív játékos megkapja a pontokat minden sorért/oszlopért, amit a lépésében teljes egészében lefedett:

Sorok:

- 1 pont minden sorért, amiben **ablak és fal** vagy **csak fal** van.
- 2 pont minden sorért, amiben **csak ablak** van.

Oszlopok:

- 2 pont minden oszlopért, amiben **ablak és fal** vagy **csak fal** van.
- 4 pont minden oszlopért, amiben **csak ablak** van.

A játékos a kapott pontok mértékében előrelép a pontjelölőjével a ponttáblán.

Sorok

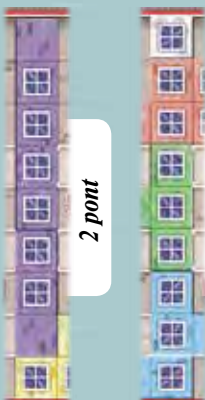


1 pont



2 pont

Oszlopok



2 pont



4 pont

A játék vége

A játéknak azonnal vége van, amikor az egyik játékos elér **12 vagy több pontot**, vagy felfordítjátok a **játékvége kártyát**:

- Egy játékos 12 vagy több pontot szerzett, ő lett a játék győztese.
- Felfordítottátok a játékvége kártyát. Az a győztes, aki

ebben a pillanatban a legelső helyen áll a ponttáblán. Egyezőség esetén, az a játékos lett a győztes, akinek a házán kevesebb beépítetlen terület van. Ha még ennél a kritériumnál is egyezőség van, akkor a játéknak több győztese lett.

Képességlapkák

A képességlapkák különleges akciólehetőségekhez juttok, amiket az **A) Kártyahúzás** vagy a **B) Homlokzatépítés** akciók során használhattok ki. Az aktív játékos a lépésében annyi képességlapkát használhat ki, amennyit szeretne, illetve amennyire lehetősége van. A használt képességlapkákat a használatuk után átfordítja az inaktív oldalukra.

A 3) címerakció során (lásd 5. oldal) a játékos visszafordíthatja az összes inaktív képességlapkáját az aktív oldalára.

A képességlapkák különleges akciólehetőségei



Tetszés szerinti kártya

Az **A) Kártyahúzás** akció során az aktív játékos bármelyik két kártyát elveheti a kártyakínálatból.



Példa:
a játékos elvesz két olyan kártyát, amik nem szomszédosak egymással.



Pluszkártya

Az **A) Kártyahúzás** akció során az aktív játékos plusz egy harmadik kártyát is elvehet a kártyakínálat bármelyik helyéről.



Példa:
a játékos elvesz két egymással szomszédos kártyát, valamint egy pluszkártyát a tetszése szerint.



Olcsóbb építés

A **B) Homlokzatépítés** akció során az aktív játékos 1 kártyával kevesebbet ad be a kiválasztott homlokzatlapkáért.

Megjegyzés: ha a játékos egy 2-es homlokzatlapkát vesz el, amit közvetlenül egy azonos színű homlokzatlapka mellé „szomszédosan” épít a házába, és felhasznál egy ilyen lapkát, akkor nem kell kártyát beadnia.



a játékos 1 kártyával kevesebbet (2db) ad be a kiválasztott (3-as) homlokzatlapkáért.



Példa: A beépítésre kerülő zöld homlokzatlapka egy oldalával érintkezik egy már beépített zöld homlokzatlapkával. Ezért a játékosnak 5 kártya helyett 4 zöld kártyát kellene beadnia, de a játékos kihasználja az „Olcsóbb építés” lapkáját is, amiért még 1 kártyával kevesebbet kell beadnia. Így az 5-ös homlokzatlapkát 3 kártyával megszerezte.



Színváltás

A **B) Homlokzatépítés** akció során az aktív játékos átváltoztatja a beadott kártyái színét egy általa választott színre.

1-es eset:



Példa: a játékos a kijátszott 4 kártyája színét átváltoztatja egy tetszése szerinti másik színre (zöld, piros, sárga vagy lila). A játékos leteszi a kártyákat és közben azt mondja, hogy „Színváltás, ezek lila lapok!”, majd átfordítja a színváltás képességlapkáját az inaktív oldalára.

2-es eset:



Példa: a játékos a kijátszott 4 zöld és 1 lila kártyáját vagy 5 zöld, vagy 5 lila kártyaként használja a korábban megismert módon.



Kártyahúzás és építés – Az aktív játékos a lépésében ahelyett, hogy az **A) Kártyahúzás** vagy a **B) Homlokzatépítés** akciók közül választana, kihasználja a **Kártyahúzás és építés** képességlapkáját, majd egyszer mindkét akciót kihasználja. Először az **A) Kártyahúzás** akciót, majd utána a **B) Homlokzatépítés** akciót csinálja meg. A játékos a lépése végén (a **B) Homlokzatépítés** akciója után) tölti fel a kártyakínálatot. **Megjegyzés:** abban az esetben, ha a játékosnak az **A) Kártyahúzás** akció után több, mint 7 darab kártya van a kezében, akkor a **B) Homlokzatépítés** akciója megkezdése előtt el kell dobnia a többletet.

COPENHAGEN

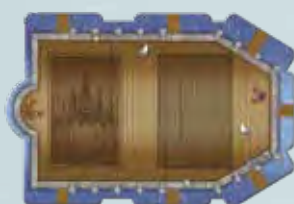
Szerzők:
Daniel Skjold Pedersen és
Asger Harding Granerud
2-4 játékos részére,
8 éves kortól.

Játékelemek

- 1 ponttábla



- 1 kikötő

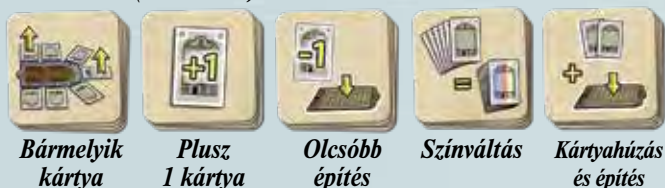


- 4 ház, – színenként 1 (piros, kék, sárga és zöld)



Megjegyzés: A házak színei nincsenek összefüggésben a homlokzatok vagy a homlokzatkártyák színeivel.

- 20 képességlapka – 5 x 4 darab
előoldal (aktív oldal)



hátdoldal
(inaktív oldal)

- 4 pontjelölő – színenként 1 (piros, kék, sárga és zöld)



- 70 homlokzatkártya (továbbiakban csak kártya) 1 „játékvége” kártya

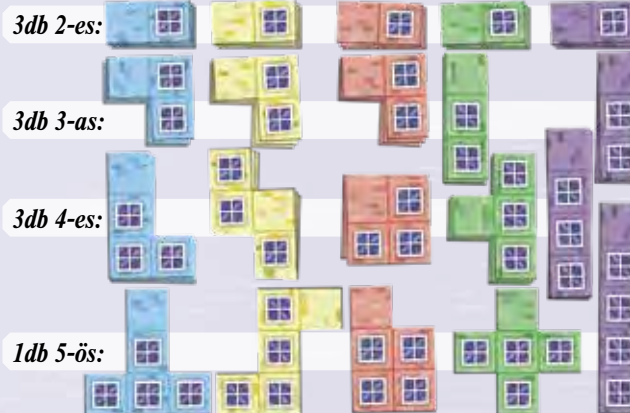


14 x zöld, kék, sárga, piros és lila

Megjegyzés: A kártyák színei megfelelnek a homlokzatlapkák színeinek.

- 62 homlokzatlapka (kétoldalas) – színenként 10 kék, sárga, piros, zöld és lila

Színenként



12db 1-es (speciális homlokzatlapka):



- 1 játékszabály

A játék célja

A Nyhavn (Új kikötő) híres a víz mellett álló színes házokról. A játékosok feladata az új házak homlokzatainak megépítése oly módon, hogy illeszkedjenek a kikötő gyönyörű környezetébe.

A játékosok célja, hogy elsőként szerezzenek 12 pontot, vagy a legtöbb pontot éri el, amikor feltűnik a játékvége kártya.

A játékosok különböző színű kártyákat gyűjtenek, amiket azután ugyanolyan színű, különböző formájú homlokzatlapkákra (kivéve a fehér speciális homlokzatlapkát) cserélnek.

A homlokzatlapkákon ablakok és különböző színű falak láthatóak.

A játékosok a homlokzatlapkákkal fokozatosan építik fel a házaik homlokzatát. Amikor egy szint (sor) vagy egy lépcsőház (oszlop) befejeződött, a játékos megkapja az érte járó pontot. A soroknál 1, az oszlopoknál 2 pont jár. A pontok megduplázódnak, ha a sor vagy oszlop kizárólag ablakmezőkből áll (2 vagy 4 pont).

Amikor egy játékos teljesen beépít a házában egy olyan szintet (sort), ami mellett címer áll, vagy egy homlokzatlapkával lefed a házán belül egy címet, akkor elvehet egy speciális homlokzatlapkát, vagy kiválaszthat egyet a képességlapkákból. Ezek segítségével könnyebben és taktikusabban érheti el a célját.