

AKROPOLISZ.



A JÁTÉK CÉLJA



A Mediterráneum szívében rivális városok jólétre és dicsőségre törekszenek. Az ókori Görögország legtehetségesebb építészei pedig készen állnak, hogy megvalósítsák eme célt. Építs lakóházakat, templomokat, piacokat, kerteket és laktanyákat, hogy minél nagyobb és lenyűgözőbb városod legyen. Építs köztereket és vedd figyelembe a kerületek jellegzetességeit hogy városod tekintélyét új szintre emelhesd. Mindehhez azonban szükséged lesz kőbányákra, mivel a kő nélkülözhetetlen nyersanyag, ne feledkezz meg róla. Ha van elég, egyre magasabbra építhetsz, és városod akár a felhők fölé is magasodhat.



61 városlapka



4 kezdőlapka



4 segédlet



1 pontozótömb



1 főépítész-jelölő



40 kőjelző

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

- Válogassátok ki a városlapkákat játékoszámnak megfelelően (a lapkák hátoldalán található szám alapján).



2 játékos

≥+

3 játékos

≥+ / ≥+

4 játékos

≥+ / ≥+ / 4

- A képpel lefelé fordított lapkákból alkossatok 11 egyenlő nagyságú oszlopot **1** (lásd jobbra).

Megjegyzés: 2 vagy 3 fős játék esetén meghosszabbíthatjátok a játékot, ha az összes városlapkát használjátok. Ebben az esetben alkossatok a lapkákból 19 (2 játékos esetén), illetve 14 (3 játékos esetén) oszlopot.

2 játékos:
3 lapka/oszlop



3 játékos:
4 lapka/oszlop



4 játékos:
5 lapka/oszlop



- A megmaradt lapkákat képpel felfelé tegyék egyenes vonalban 2 az asztal közepére. Ez lesz az „építési terület”.
- Minden játékos – avagy építész – elvesz egy kezdőlapkát, és maga elé helyezi 3.
- Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb mászott hegyet. Ő magához veszi a főépítész-jelölőt 4.
- Az építészek a kezdőjátékostól indulva, az óramutató járásával egyező irányban haladva az alábbiak szerint kapnak követ 5:

1. játékos



2. játékos



3. játékos



4. játékos



- A megmaradt köveket helyezték mindenki számára elérhető helyre 6.



Példa a játék előkészítésére 4 játékos esetén

Tipp: Minden forduló elején kettővel több városlapkának kell az építési területen lennie, mint ahány építész van. A példában 4 építész van, így az építési terület 6 lapkából áll.

A játék a főépítéstől kezdve, az óramutató járásával egyező irányban halad.

Az építések egymás után hajtanak végre akciókat, amíg már csak egy városlapka található az építési területen (lásd „Az építési terület feltöltése” a 7. oldalon).

Fontos: Az utolsó városlapkát nem használjátok fel.

← EGY ÉPÍTÉS Z KÖRE →



A főépítéstől kezdve, az építések egymás után hajtják végre a körüket, ami a következő két akcióból áll:

- Városlapka elvétele
- Lapka lehelyezése a városba

VÁROSLAPKA ELVÉTELE

A soron lévő építész kiválasztja, melyik lapkát szeretné elvenni, majd lehelyezi azt a városába.

Egy követ kell fizetnie minden lapka után, ami a kiválasztott városlapka után található az építési területen. Az oszloptól legtávolabbi lapka elvétele ingyenes.

Az elköltött köveket tedd a közös készletbe.

Megjegyzés: Ha egy építésznek nem maradt köve, az építési terület első lapkáját kell elvennie.



Cili a 4. lapkát választotta, így 3 követ kell kifizetnie.



LAPKA LEHELYZÉSE A VÁROSBA

Az építésznek a kiválasztott lapkát le **kell** helyeznie a saját városába. Lehelyezheti az első szintre vagy egy magasabb szintre is.

Az első szintre helyezett lapkának élszomszédosnak kell lennie legalább egy, már letett városlapkával.

A magasabb szintre helyezett lapkának le kell takarnia 3 hatszöget (üres mező fölé nem rakható), közülük legalább 2 olyan hatszöget, amelyek különböző lapkákon vannak.

Egy városlapka 3 hatszögből áll. A hatszögeken a következő 3 épülettípus található:

- **Kőbánya:** Ezek segítségével lehet kőhöz jutni.
- **Köztér:** Szorzót adnak a kerületek pontozásánál.
- **Kerület:** Megfelelő lehelyezés esetén pontot érnek a játék végén.

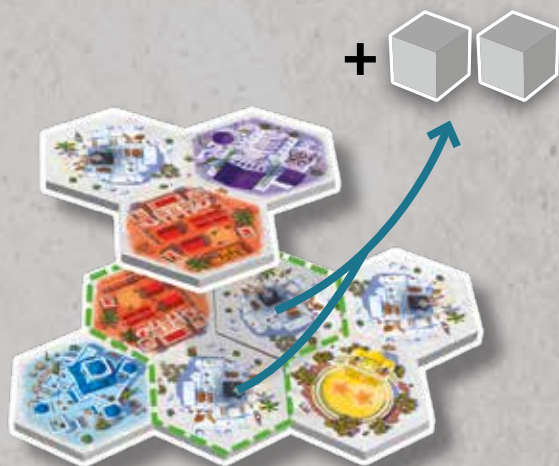


Megjegyzés: A letakart hatszögek többé nem képezik a város részét.

Tipp: Az épülettípusok gyakoriságát megtaláljátok a segédleten.

Kőbányák

A kőbányák nem érnek pontot a játék végén, viszont lehetővé teszik, hogy kőhöz jussatok. Amikor egy építész **kőbányát takar le** egy másik lapkával, minden letakart kőbányáért kap egy követ a közös készletből.



Cili a városlapkáját a második szintre helyezi, ezzel letakarva 2 kőbányát. Azonnal elvesz 2 követ a készletből.

Közterek

A közterek szorzót biztosítanak az azonos típusú kerületek pontjaihoz a játék végén. A szorzó megegyezik a csillagok számával. Több azonos színű köztér esetén a csillagok száma összeadódik.

A köztérnek nem kell szomszédosnak lennie a pontozandó kerülettel.



Megjegyzés: Minden építész kezdőlapkáján található egy lakóházat pontozó köztér.

Kerületek

5 különböző kerülettípus van a játékban.

A kerületek **szabadon lehelyezhetők**, azonban ahhoz, hogy pontot érjenek, a következő két feltétel szükséges:

- teljesül a típusának megfelelő pontozási feltétel;
- van legalább egy azonos színű köztér a saját városodban (lásd „Közterek” az 5. oldalon).

◆ A KERÜLETEK PONTOZÁSI FELTÉTELEI



Lakóházak

Városod polgárai szeretnek egy nagy lakónegyedben élni. Csak azok után a lakóházak után kapsz pontot, amelyek a legnagyobb összefüggő lakónegyed részét képezik.



Piacok

A kereskedők nem szeretik a konkurenciát, próbáld meg elkülöníteni egymástól a piacokat. Egy piac csak akkor ér pontot, ha nem szomszédos másik piaccal.



Laktanya

A katonák a városod határában őrzéskor tartanak. Egy laktanya akkor ér pontot, ha a városod határában található.



Templomok

A papok a környező területekről gyűjtenek híveket. Egy templom akkor ér pontot, ha teljes egészében körbe van véve hatszögekkel.



Kertek

A parkok minden várost szebbé varázsolnak. A kerteknek nincs pontozási feltételük.

◆ EGY KERÜLET ÉRTÉKE

A városod magasabb szintjeire helyezett kerületek **több pontot érhetnek**.

Az egyes kerületek értékét az határozza meg, hogy melyik szintre épültek: egy első szintre épített kerület 1 pontot ér, a második szintre épített 2 pontot, a harmadik szintre épített 3 pontot és így tovább (lásd „Győzelmi pontok kiszámítása” a 7. oldalon).

Fontos: A kerületekkel ellentétben, a magasabbra épített közterek **nem érnek több pontot**.



AZ ÉPÍTÉSI TERÜLET FELTÖLTÉSE



Abban az esetben, ha **már csak egy városlapka** található az építési területen, hajtsátok végre a következő lépéseket:

- A megmaradt lapkát csúsztassátok az első helyre, majd töltsétek fel az építési területet az egyik oszlopból felcsapott városlapkával.
- A főépítész-jelölőt megkapja a főépítésztől balra ülő játékos.

A játék az új főépítésztől kezdve folytatódik.

Ha már nincs több oszlop, amiből fel lehetne tölteni az építési területet, a játék véget ér.



Fontos: Az utolsó városlapkát nem használjátok fel.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor már csak egy lapka található az építési területen, és elfogyott minden városlapkából álló oszlop.



GYŐZELMI PONTOK KISZÁMÍTÁSA

A pontozótömb segítségével számoljátok ki kerülettípusonként a megszerzett pontokat:

- adjátok össze az **összes olyan hatszög** értékét, amely megfelel az adott **kerület pontozási feltételének**;
- adjátok össze a **kerületnek megfelelő** köztereken látható **csillagokat**;
- szorozzátok össze ezt a két számot.

A játék végén minden megmaradt kő további 1 pontot ér.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek több megmaradt köve van.



Cili összeadja a lakóházak után járó pontjait. A legnagyobb lakónegyedében 5 lakóház van az 1. szinten és 2 lakóház a 2. szinten. A lakónegyede értéke így 9 ($5 \times 1 + 2 \times 2 = 9$). Az azonos típusú köztereken 3 csillag található, azaz Cili $3 \times 9 = 27$ pontot kap a lakóházakért.

Tipp: A számolás megkönnyítéséhez használjátok a Gigamic Adds alkalmazást.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Ha összetettebb élményre vágytok, próbáljátok ki az alábbi változatokat.

A játék előkészületei és a játék menete nem változik. A játékváltozatok újabb pontozási feltételekkel bővítik az egyes kerületek pontozását. Amennyiben a kerület teljesíti az újabb pontozási feltételt, a pontjai duplázódnak, egyéb esetben marad az eredeti pontozás.

Az új pontozási feltételek nem helyettesítik az eredeti pontozást. Ahhoz, hogy egy kerület pontot érjen, minden esetben teljesülnie kell az eredeti pontozási feltételnek, továbbá szükség van legalább egy azonos típusú köztérre.

Játszhatjátok a játékot egyszerre több játékváltozattal is, de azt javasoljuk, hogy először próbáljátok ki ezeket külön-külön.



= 12 x2

Lakóházak

Amennyiben egy lakónegyed értéke 10 vagy annál több, az érte kapott pontszám megkétszereződik.

Piacok
Amennyiben egy piac egy vele azonos típusú köztér mellett van, az érte kapott pontszám megkétszereződik.



Laktanya
Amennyiben egy laktanya mellett 3 vagy 4 üres mező található, az érte kapott pontszám megkétszereződik.

Templomok
Amennyiben egy templom az első szintnél magasabbra épült, az érte kapott pontszám megkétszereződik.



Kertek
Amennyiben egy kert egy tó mellett található (egy üres mező, amely teljesen körbe van véve), az érte kapott pontszám megkétszereződik.

Tervező: Jules Messaud / Illusztráció: Pauline Détraz

Hatalmas köszönet Benoit Turpinnak értékes észrevételeiért, és hogy elsőként hitt ebben a játékban. Köszönöm Raoul-nak a remek játsszmákat, Louisonnak és Luce-nak a támogatást és a szeretet. Köszönet Delphine-nek, hogy hitt a projektben, és segített a megvalósításban. Köszönet MALT-nak, Lolának, Gaspard-nak, Martinnak és Jocelynnak a tesztelésért és a visszajelzésekért.



Kérjük őrizze meg ezt az információt: 12-2021



FIGYELEM!
Nem alkalmas három éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Gyártó:

© & © Gigamic 2022



ZAL Les Garennes
F 62930 WIMEREUX
FRANCE
www.gigamic.com