

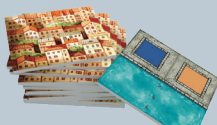
Világ városok

A Városi Tanács megbízásából azt a feladatot kaptad, hogy állíts össze egy konkrét, de szerethető tervet egy egész városrész kialakítására. Most lehetőség nyílik arra, hogy új lakásokat és irodaházakat építs, parkokat és szabadidős területeket hozz létre a vízpart közelében. Ha profin sikerül teljesíteni a Városháza által támasztott követelményeket, és megfelelsz a magas elvárásoknak, akkor nagyon jó esélyed van arra, hogy elnyerd a város legjobb építészé címet!

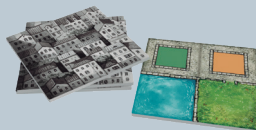
JÁTÉKTARTOZÉKOK



1 játéktábla



32 városlapka



4 kezdőlapka
(sötétebb hátlappal)



48 tulajdonságlapka



4 várostábla (kétoldalas)



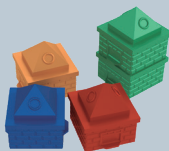
32 pontozókártya



4 segédkártya



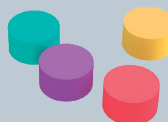
1 csillagjelző



100 épütelelem
(25 mindegyik színből –
piros, kék, zöld és sárga)



32 munkásfigura és
pontozógyűrű (8 + 3 mind
a 4 játékos színében)



4 pontjelző (játékosonként
1 jelző)



1 húzózsák

ÁTTEKINTÉS

A játék 8 fordulón keresztül zajlik (vagy 2 játékos esetén 4 fordulón át). Minden fordulóban a játékosok a munkásaik segítségével begyűjtenek 1 pontozókártyát, 1 városlapkát, 1 vagy akár 2 tulajdonságlapkát, és 2-4 épütelemet.

A városlapkán park-, víz- és épületmezők lehetnek. Az épütelemekeket az egyező színű épületmezőkre kell lehelyezni, amellyel akár 1-4 emeletes épületek/lakóházak is létrejönnek. A pontozókártyák és a várostáblák azokat a teljesítendő célokat jelölik ki, amelyekkel a játék végén pontokat szereztek.

Az a játékos, aki a legtöbb győzelmi pontot szerzi meg, vagyis a legfantasztikusabb városrészt építette fel, az megnyeri a játékot!

2 JÁTÉKOS VÁLTOZAT

2 fős játék esetén játsszatok le 7 fordulót, és építsetek fel egy 3x5 lapkából álló városi területet!

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.
- 2 Minden játékos válasszon ki egy színt és vegye el a hozzá tartozó 4 munkásfigurát (vagy 8 figurát egy 2 fős játékban), 3 pontozógyűrűt, 1 pontjelzőt és 1 játékossegédletet.
- 3 Válasszatok ki egy várostáblát, amit helyeztetek a játéktábla fölé. A többi, nem használt világváros tábláját tegyétek vissza a játék dobozába. Az első játék alkalomával azt javasoljuk, hogy New York városával, vagy Rio de Janeiróval játszatok!
A 2 fős játékban a világvárosok táblájának a középső mezőjét ne használjátok, ezért azt fedjétek le használaton kívüli, másminen színű pontozógyűrűkkel!
- 4 Keverjétek össze a pontozókártyákat, majd helyezzétek le a paklit a játéktábla bal oldalára képpel lefelé fordítva.
- 5 Keverjétek össze a városlapkákat egy kupacba, majd helyezzétek a játéktábla mellé képpel lefelé fordítva.
- 6 Keverjétek össze a tulajdonságlapkákat képpel lefelé fordítva, majd ezután rendezzék őket néhány oszlopba és helyezzék a városlapkák kupaca alatti területre.
- 7 Az összes épütelemet tegyék a húzózsákba.
- 8 Válasszatok ki magatok közül véletlenszerűen egy kezdőjátékost, aki vegye magához a csillagjelzőt és helyezze le önmaga elé.
- 9 Helyezzük le a 4 kezdőlapkát úgy, hogy minden játékos jól láthassa. Kezdve a kezdőjátékostól jobbra lévő játékosal, majd az óramutató járásával ellentétes irányba haladva, minden játékos válasszon egy kezdő városlapkát, és azt tegye maga elé. Ez a terület lesz minden játékos saját „környékének” kezdete. A maradék kezdőlapkákat tegyük vissza a játék dobozába.

A FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE

- A Húzzunk fel 4 pontozókártyát a pakli tetejéről, majd helyezzünk le véletlenszerűen 3 kártyalapot képpel felfelé a játéktábla felső sorába egymás mellé, az utolsó 1 lapot pedig tegyük képpel lefelé fordítva a felső sor utolsó helyére!
- B Húzzunk fel 4 városlapkát a kupac tetejéről, majd helyezzünk le véletlenszerűen 3 lapkát képpel felfelé a játéktábla második sorába, az utolsó 1 lapkát pedig tegyük képpel lefelé fordítva annak a sornak az utolsó helyére!
- C Húzzunk fel 6 tulajdonságlapkát az oszlopok tetejéről és helyezzünk le véletlenszerűen 5 lapkát képpel felfelé, az utolsó 1 lapkát pedig képpel lefelé fordítva a játéktábla harmadik sorába!
- D Hozzuk létre az épütelelemek kínálatát. Húzzunk véletlenszerűen épütelemeket a húzózsákból és helyezzük le ezeket egymás után a játéktábla alsó sorának 10 mezőjére, minden kis, négyzet alakú területre 1-1 épütelemet téve. A kérdőjellel ellátott mezőkre ne rakjunk le épütelemeket!



A JÁTÉK MENETE

A játékot az a játékos kezdi, aki a csillagjelzővel rendelkezik, majd az óramutató járásának megfelelően folytassuk a játékot.

Az aktív játékos a saját körében elvesz egy tárgyat (vagy tárgycsoportot) a játéktábláról, majd helyezi le 1 munkását a kijelölt munkásmezőre az elvett tárgy(ak) alatti kijelölt területre. A kezdőjátékos a forduló első körét követően tegye a csillagjelzőt a játéktábla jobb alsó részén található, körvonallal megjelölt csillagmezőre.

A 3-4 fős játékban minden játékos egy fordulóban, **soronként csak 1 munkást** helyezhet le! A 2 fős játékban viszont fordulónként 2-2 munkást kell helyezni minden egyes sorba!

A munkásokat **bármilyen sorrendben és bármelyik sorba helyezheted** (például, az első munkásodat akár a 3. sorra is leteheted kezdésként)!

Minden sor más és más erőforrást, pontozást vagy lehetőséget biztosít a játékban. Amikor kiválasztasz egy képpel lefelé fordított tárgyat, azt fordítsd meg képpel felfelé és vedd el. Senki sem nézheti meg a képpel lefelé fordított tárgyakat, amíg azt valaki ki nem választja!

Az aktív játékos körének további része attól függ, hogy a munkását melyik sorra helyezte le:



Ebben a példában egy városlapkát veszel fel, és a munkásodat a kiválasztott városlapka alatti munkásmezőre helyezed. A játéktáblán lévő összes tárgy (vagy tárgycsoport) mellett vagy alatt mindig találsz egy kijelölt munkásmezőt.

PONTOZÓKÁRTYÁK SORA

Az aktív játékos vegye el a kiválasztott pontozókártyát, és helyezze le a munkását a kijelölt munkásmezőre. A megszerzett pontozókártyát helyezze képpel felfelé az asztalra ön maga elé, az épülő városrésze mellé.



VÁROSLAPKÁK SORA

Az aktív játékos vegye el a kiválasztott városlapkát a játéktábláról és munkását helyezze le az ehhez tartozó munkásmezőre (mint a jobb felső képen). A városlapkát képpel felfelé az épülő városterületére helyezi le **1**, amit már egy meglévő városlapkája mellé, **oldalszomszédosan, és pontosan illeszkedve kell letennie!** Az éppen lehelyezésre kerülő városlapka bármilyen irányban szabadon elforgatható! A városlapkáknak három tereptípusa lehet: város, park és víz. Bármelyik tereptípus helyezhető bármelyik másik típus mellé! **Az épülő városterületek sohasem haladhatják meg a 3 lapka hosszúságot és a 3 lapka szélességet!**

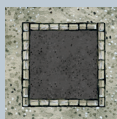


TULAJDONSÁGLAPKÁK SORA

Az aktív játékos vegye el a kiválasztott tulajdonságlapkát/lapkákat, és munkását helyezze le az ehhez tartozó munkásmezőre, majd minden tulajdonságlapkát képpel felfelé **2**, és bármelyik városterületének azonos típusú mezőjére helyezze le! A kék háttérszínű tulajdonságlapkák a vízmezőkre kerülnek; a zöld háttérszínű tulajdonságlapkák parkmezőkre; a szürke háttérű lapkák pedig olyan épületmezőkre kerülnek, amelyeken még nincs épületelem. A városlapka egy mezőjére csak 1 tulajdonságlapka rakható! Ha egy tulajdonságlapka nem helyezhető le szabályosan, vagy az aktív játékos úgy dönt, hogy nem akarja helyezni, akkor ez **a lapka kikerül a játékból!**

ÉPÜLETELEMEK SORA

3 Az aktív játékos vegye el a játéktábla alsó sorának egy kiválasztott mezőjéről az összes épületelemet (vagy az utolsó mező esetében húzzon 2 véletlenszerű elemet a zsákból), és munkását helyezze le az ehhez tartozó munkásmezőre. Minden épületelemet a megfelelő színű építési mezőre lehet csak helyezni, vagy egy azonos színű épületelem tetejére lehet ráhelyezni (legfeljebb 4 emeletnyi magasra). Ha egy épütelelem nem helyezhető le szabályosan, vagy az aktív játékos úgy dönt, hogy nem akarja helyezni, akkor ez **az elem kikerül a játékból!**



Különleges tulajdonságlapka: A szürke tulajdonságlapka bármelyik építési mező színét átváltoztatja egy tetszőleges színre, így erre a mezőre bármilyen színű épütelelem helyezhető! Ha egy építőelemet egyszer már lehelyezett a játékos, onnantól kezdve viszont már csak azonos színű építőelemek kerülhetnek rá!

VILÁGVÁROSOK TÁBLÁI



Minden játékos ellenőrizze le a **saját köre végén**, hogy teljesítette-e a várostáblák követelményeit. Ha igen, akkor az egyik pontozógyűrűjét helyezze le az adott várostábla alatt lévő legmagasabb szabad pontszámra. Egy játékos több várostábla követelményének is megfelelehet ugyanabban a körben, de minden várostábla jutalma játékonként csak egyszer szerezheto meg!

Az elért eredmény ellenőrzése után a játékos köre véget ér, és a tőle balra űlő játékos köre kezdődik!

A várostáblák követelményeire a következő szabályok vonatkoznak: • Az „oldalszomszédos” merőleges lehelyezést jelent, és nem átlózt. • A „terület” elnevezés oldalszomszédosan összefüggő mezők csoportját jelenti. • Minden számértékre vonatkozó követelmény a minimumot jelenti és nem a pontos értéket (hacsak nincs másként feltüntetve). • A követelmény szempontjából a különleges (szürke) tulajdonságlapka tetszőleges színű, üres városmezőnek számít. • Amikor egy játékos teljesít egy követelményt, de a játék egy későbbi szakaszában ez már nem felel meg az eredeti feltételnek, akkor nem kell eltávolítani a gyűrűt, az egyszer már megszerzett pont továbbra is a játékosé!

A JÁTÉKFORDULÓ VÉGE

Miután a játékosok az összes munkásukat felhasználták, a forduló véget ér. Az a játékos, akinek a munkása a legközelebb helyezkedik el a csillagmezőhöz (negyedik sor jobb szélső munkása), vegye magához a csillagjelzőt, és ezzel a következő forduló kezdőjátékosa lesz!

Egy **3 fős játékban** a játéktáblán maradt pontozókártyákat, város- és tulajdonságlapkákat, valamint az épületelemeket távolítsuk el a játékból!



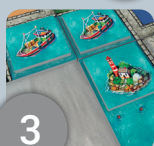
A JÁTÉK VÉGE

A 8. forduló után (vagy 2 játékos esetén a 4. forduló után) a játék befejeződik. Minden játékos helyezze a pontjelzőjét a pontozósáv mellé. Összesítsék az alábbiak szerint a pontszámaitokat, és ennek megfelelően lépjenek le a jelzőtökllel a szerzett pontokat a pontozósávon.



Várostábla:

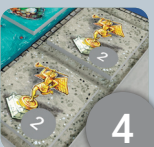
A teljesített követelmények gyűrűi alatt láthatók az elért győzelmi pontok.



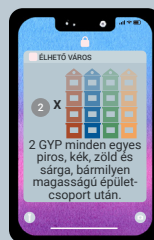
Víz- és parkmezők: Az oldalszomszédosan összefüggő vízmezők minden egyes területén 1/3/6/10 pont jár az adott területen lévő 1/2/3/4 különböző tulajdonságlapkákért. Ugyanígy pontozzátok a parkmezőket is!

Minden egyes területen csak egyféle gyűjteményt/készletet pontozhatunk le!

Különböző tulajdonságlapkák száma	1	2	3	4
Pontok	1	3	6	10



Műemlék tulajdonságlapkák: Minden egyes műemléklapka (amely 2-es értéket ábrázol) 2 győzelmi pontot ér.



Pontozókártyák: Azokat a győzelmi pontokat kapjuk meg, amelynek a feltételei teljesültek. Az építési területen minden pontozókártya győzelmi pontot ad az ábrázolt követelmények minden előfordulására!

Ugyanaz a mező- vagy épületelem kombinációja több pontozókártyával is lepontozható!

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos nyeri a játékot!

Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki a várostáblák után szerezte a legtöbb pontot.

A játékdoboz hátulján a piros játékosnak (lent lévő) részletes pontozási példáját találjátok. A piros játékosnak 57 győzelmi pontot sikerült szereznie (10 pont a várostábla után, 6 pont a víz- és 3 pont a parkmező, 2 pont a műemlékek és 36 pont a pontozókártyák után).

Látogass el a Vagabund Kiadó honlapjára, a <https://jojatekjoaron.hu> webhelyen lévő játékbemutató videó megtekintéséhez!

KÉSZÍTŐK

Tervezők: Steve Finn és Phil Walker-Harding

Illusztráció: Jorge Tabanera

Szerkesztés: David Esbrí

Layout: Diego San Martín Pierron

Magyar szabály: Holl Márti

Magyar változat: Szöllősi Peti



www.devirgames.com

DEVIR CONTENIDOS S.L.

Via Augusta 153-157

Entl. Local 4

08021 - Barcelona



Kövesd a Vagabundot!

Importálja és Magyarországon forgalomba hozza a Vagabund kiadó EC

