



VÁROSÉPÍTŐK



JÁTEKSZABÁLY



A JÁTÉK CÉLJA

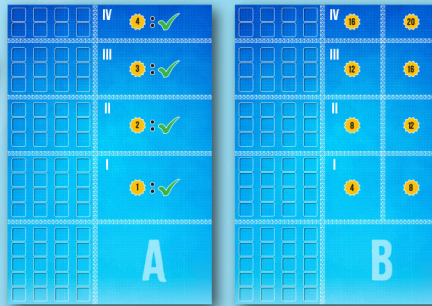
Üdvözlünk, építőmesterek! A város alapjai már készen állnak – most rajtatok a sor, hogy megalkossátok a jövő városát! Licitáljatok, építkezzetek, és gyűjtsetek minél több pontot, hogy ti legyetek a Városépítők főmesterei!

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

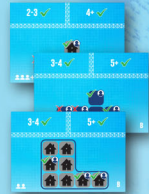
Területlapka
40 db



Kétoldalas tervsáv
1 db



Kétoldalas tervlapka
5 db

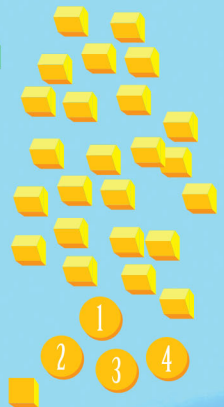
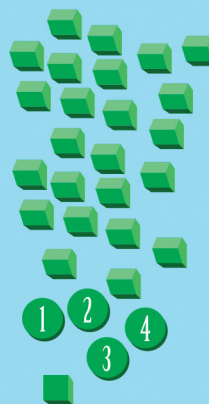
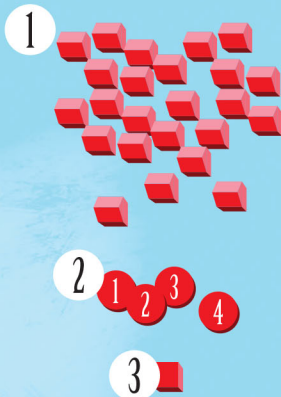


Kezdőjátékos-jelölő
1 db



Játékoszínenként:
24 db házikó (1)
4 db licitjelölő (2)
1 db kocka (3)

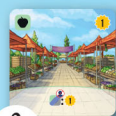
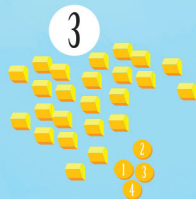
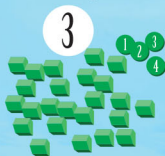
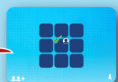
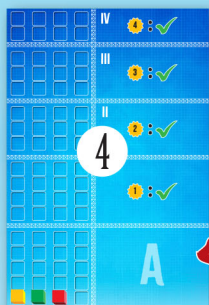
Pontozótömb
1 db



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Keverjétek össze a területlapkákat, és hozzatok létre belőlük egy paklit (területpakli).
 - Haladó változat: az egyenletesebb elosztás érdekében alkossatok 9 lapos pakliat. Mindegyikben 1 lila, 3 zöld és 5 szürke lapka legyen véletlenszerűen. Ezeket külön megkeverés után tegyétek egymásra, így létrehozva a területpaklit. (A megmaradt 4 zöld lapkát tegyétek vissza a játék dobozába.)
- 2 Húzzatok 9 területlapkát a pakliról, és tegyétek a játéktér egyik felére képpel felfelé, 3x3-as elrendezésben, köztük egy kis (2-3 cm) helyet hagyva.
- 3 Minden játékos válasszon egy színt, és vegye magához az ahhoz tartozó kockát, a házikockát és a licitjelölőt.
- 4 A tervsáv:
 - Véletlenszerűen húzzatok egy tervet, és a játékoszámnak megfelelő oldalával felfelé tegyétek a tervsávra. A terv típusa határozza meg, hogy a tervsáv melyik oldalát használjátok (A vagy B).
 - Tegyétek a tervsávot minden játékos által jól látható helyre.
 - Minden játékos helyezze a sáv legalsó sorába a saját színű kockáját.
- 5 Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára sétált parkban, ő vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt.

Előkészületek 3 játékos esetén:



Ide fogjátok felépíteni a várost.

EGY FORDULÓ MENETE

A Városépítőklubban a játékosok közösen építenek fel egy várost. A területekhez licitálással jutnak, amikkel elkezdődik a közös városépítés, majd a játék során ennek a folyamatos bővítésén dolgoznak. A játékban területlapkák megszerzésével és azok elhelyezésével lehet győzelmi pontokhoz jutni. Az a játékos lesz a győztes, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze. A játék 4 fordulóból áll.

Egy forduló az alábbi 3 fázisból áll:

1. Licitálás
2. Területlehelyezés
3. Forduló vége

Az utolsó forduló végén pontszámítás következik, és az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

1. FÁZIS — LICITÁLÁS

Ebben a fázisban a játékosok a 9 területlapkára fognak licitálni. A kezdőjátékoskal kezdve, balra haladva a játékosok elkezdik **egyesével, számmal lefelé** lehelyezni a licitjelölőiket. Minden játékosnak 4 licitjelölője van, 1–4-ig számozva, ezekből fordulónként 3-at fognak letenni.

A licitálás szabályai:

- A soron lévő játékosnak le kell tennie **1 licitjelölőjét** (amíg le nem rakta a harmadik jelölőjét is). Nem lehet passzolni.
- Minden jelölőt **lefordítva** kell letenni.
- A jelölőt **két területlapka közé** (élszomszédosan) vagy egy **lapkára** kell tenni.
- Egy helyen csak egy jelölő lehet.
- A **lapkák közé** tett jelölők értéke mindkét lapkáért folytatott licitbe beleszámít **a jelölőn lévő értékkel**.
- A **lapkákra** tett jelölők csak az adott lapkáért folytatott licitben számítanak, viszont a jelölő értékének **duplájával**.

Példa a licitre 3 játékos esetén:



Megtartott jelölők:



A licitálás kiértékelése:

Miután minden játékos lehelyezte három jelölőjét, fordítsátok fel az összes jelölőt – azokat is, amiket megtartottak a játékosok. Egyesével állapítsátok meg a területlapkákról, hogy melyik játékos nyerte meg: ehhez adjátok össze a lapka mellett lévő jelölők értékét és adjátok hozzá a lapkára tett jelölőtök értékének dupláját. A legmagasabb összértékű licitjelölők tulajdonosa nyeri meg a lapkát. Ha egy lapkánál döntetlen alakul ki, az érintett játékosok közül az nyeri, akinek magasabb értékű a megtartott licitjelölője. Ha így is döntetlen áll fenn, akkor a kezdő-játékoshoz legközelebb lévő (a döntetlenben érintett) játékosé a lapka.

A licit során megszerzett lapkákra a játékosok tegyenek egy-egy saját színű házikót, ezzel jelezve, hogy az az ő területlapkájuk.

Azokat a lapkákat, amikre nem érkezett licit, tegyék vissza a játék dobozába.

Ezután a játékosok annyit haladnak előre a tervsávon, amekkora értékű a megtartott licitjelölőjük. Minden játékos vegye vissza a licitjelölőit.

Kompenzáció

- Minden döntetlen licit esetén a döntelent elvesztő játékos 1-et halad a tervsávon.
- 3–4 játékos esetén: A legkevesebb lapkát megszerző játékos 1-et halad a tervsávon (döntetlen esetén senki sem kapja meg ezt a kompenzációt).



4



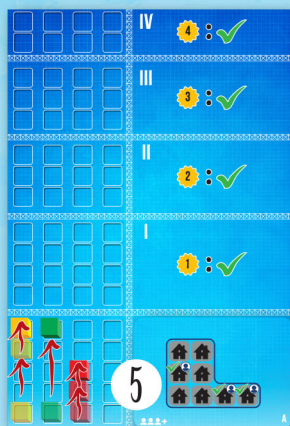
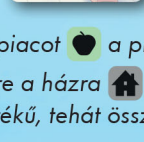
4



2



3



Megtartott jelölők:

3 4 1

- 1 A piacot 🍏 a piros játékos nyerte, mert csak ő licitált rá (4 értékben).
- 2 Erre a házra 🏠 a sárga 4 értékben licitált. A zöld játékos lapkára tett jelölője kétszeres értékű, tehát összesen 5 értékben licitált, így ő nyeri a lapkát.
- 3 Ezen a lapkán döntetlen a licit. A döntelent a sárga játékos nyeri, mivel a megtartott jelölőjének értéke 3, ami nagyobb a pirosénál 1. (A piros kompenzációt kap, tehát halad 1-et a jelölőjével a tervsávon.)
- 4 Erre a lapkára senki sem licitált, ezért visszakerül a játék dobozába.
- 5 Minden játékos a megmaradt jelölője szerint halad a tervsávon. A piros 1-et, a sárga 3-at, míg a zöld 4-et. A sárga játékos szerezte a legkevesebb lapkát, ezért kompenzációként 1-et halad a tervsávon.

2. FÁZIS — TERÜLETLEHELYEZÉS

Ebben a fázisban a kezdőjátékostól kezdve, balra haladva a játékosok **egyesével** lehelyezik a közös városba a területlapkáikat (rajtuk a saját házikójukkal), amiket megszereztek a licitálás során. Nem lehet passzolni. Ha egy játékosnak nincs több lehelyezendő lapkája, a többi játékos folytatja az építkezést továbbra is körsorrendben.

Lehelyezési szabályok:

- Az első fordulóban a kezdőjátékos letesz egy területlapkát egy házikóval, így elkezdve a város építését.
- A további lapkákat élszomszédosan kell a városhoz illeszteni (csak átlós érintkezés nem megengedett).



3. FÁZIS — FORDULÓ VÉGE

- A területpakliból 9 lapot fordítsatok fel 3x3-as elrendezésben.
- A kezdőjátékos-jelölőt adjátok tovább balra, a következő játékosnak.

LAPKÁK

A játékban háromféle lapkátípus  van: zöld, lila és szürke.

típus és ikon



alappont

képesség



Szürke területlapkák:

A szürke lapkáknak nincs képességük. Általában házak, ezen belül több pontot érő kertes házak, illetve egyéb, több pontot érő épületek.



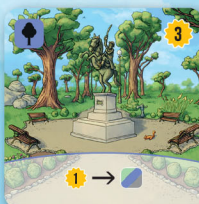
Zöld területlapkák:

A zöld lapkák más területlapkák alapján adhatnak plusz **pontokat** a **tulajdonosuknak**.



Lila területlapkák:

A lila lapkák a **szomszédos területlapkáknak** (átlósan is) **adhatnak** plusz **pontokat**. Ez azt jelenti, hogy nemcsak a lapkát birtokló játékos kaphat plusz pontot a lapka képessége által, hanem **más játékosok is**.



PONTOZÁS

A 4. forduló végén egy pontozólap segítségével számoljátok össze a játékosok pontjait.

Írjátok be a játékosok nevét a saját színükhöz.

Minden játékos adja össze a területlapkái jobb felső sarkában lévő alappontokat. A képességekből származó pontokat most még ne számoljátok. (Érdemes a házikókat elfordítani, hogy tudjátok, azokat már számoltátok – de semmiképp se vegyétek le őket, mert kellene a további pontozásokhoz!)

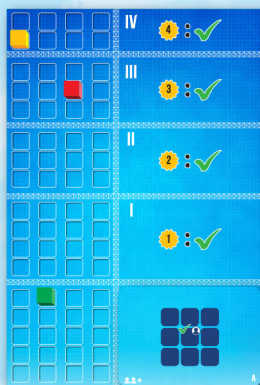
Minden játékos adja össze a zöld területlapkái képességéből származó pontjait.

Egyesével, közösen nézzétek meg a lila területlapkákat, és vezessétek fel a képességből származó pontokat.

A tervsáv pontozása játékosonként:

- A oldal: Ahányszor teljesítette a játékos a terven lévő feltételt, annyszor megkapja annak a szintnek a pontját, ahol a kockája áll.
- B oldal: Attól függően, hogy hányszor teljesítette a terven lévő feltételt, a játékos a megfelelő oszlop pontját kapja meg a kockája pozíciója alapján.

Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek több területlapkája van a városban. Ha így is döntetlen áll fenn, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

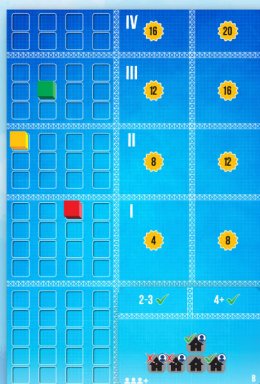


Példa a teljesen körbeépített saját épületek pontozására:

A piros játékosnak 4 teljesen körbeépített lapkája van, és a játék folyamán a tervsávon 13-at haladt, így a III. szintet érte el. Ezért minden körbeépített lapkája 3 pontot ér, tehát $4 \times 3 = 12$ pontot kap a tervsáv pontozásakor.

A sárga játékosnak 2 ilyen lapkája van, de ő 15-öt haladt a tervsávon (IV. szint), így a lapkái 4 pontot érnek. $2 \times 4 = 8$ pontot kap.

A zöld játékosnak 6 teljesen körbeépített lapkája van, viszont csak 4-et haladt a tervsávon (nem érte el az I. szintet). $6 \times 0 = 0$ pontot kap.



Példa a különálló saját házak pontozására:

A piros játékosnak 5 különálló saját háza van a városban.

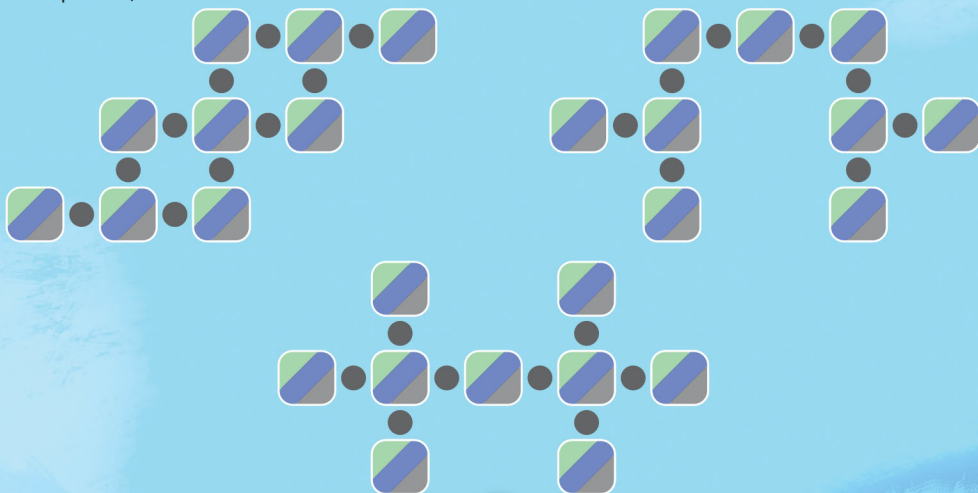
A játék során 8-at haladt a tervsávon, így az I. szintre ért. Mivel van legalább 4 különálló háza, ezért a magasabb pontszámot kapja, 8 pontot.

A sárga játékosnak 3 különálló saját háza van, 11-et haladt a tervsávon, így elérte a II. szintet. A 3 különálló házért a kisebbik pontszám jár, így 8 pontot kap.

A zöld játékosnak 4 különálló háza van, és 13-at haladt a tervsávon, így a III. szinten áll. A magasabb pontszámot kapja, azaz 16-ot.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Kipróbálhattok más területlapka-elrendezéseket is (a lapkákra és a megjelölt helyekre tehetők a licitjelölők):



KÉPESSÉGSEGÉDLET

A területlapkák **szomszédossága** a körülöttük lévő 8 lapkát jelenti (tehát élszomszédosan és átlósan is).



Étterem (2 db)

Attól függően ad pontot, hogy hány 🏠-zal szomszédos:

- 0-1 🏠: 0
- 2-3 🏠: 3
- 4-5 🏠: 5
- 6+ 🏠: 7



Food truck (1 db)

Lemásolja egy szomszédos területlapka alappontját.



Szálloda (1 db)

1 minden szomszédos, különböző ikonú (pl.: 🚶, 🏛️, 🏠) területlapka után.



Metró (2 db)

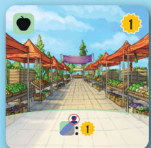
1 minden 🏠-ért abban a sorban VAGY oszlopban (amelyik több pontot ér), amelyikben van (nem kell élszomszédosnak lenniük a metróval).



Múzeum (3 db)

Nem egyenként pontozódnak. A városban lévő múzeumaidd után ad pontot (nem kell szomszédosnak lenniük).

- 1: 3
- 2: 7
- 3: 12



Piac (1 db)

1 minden szomszédos, nem saját területlapka után.



Pláza (1 db)

1 minden szomszédos 🏠 után.



Sétálóutca (4 db)

Nem egyenként pontozódnak. Aszerint kapsz pontot, hogy hány lapkából áll a sétálóutcád (élszomszédosan kapcsolódva).

- 1: 2
- 2: 6
- 3: 11
- 4: 16



Példa:

16 pontot kap a piros játékos, mivel mind a 4 kapcsolódik egymáshoz élszomszédosan.



Példa:

2+6=8 pontot kap a piros játékos, mivel 2 különálló, egy 1 és egy 2 lapkából álló sétálóutcája van.



Templom (1 db)

1 minden szomszédos saját 🏠 után.



Iskola (1 db)

1 minden szomszédos 🏠 tulajdonosának.



Játszóter (1 db)

1 minden szomszédos 🏠 tulajdonosának.

2 minden szomszédos 🎡 tulajdonosának.



Park (2 db)

1 minden szomszédos területlapka tulajdonosának.

	A/B A legnagyobb háztömbben lévő saját házak alapján pontoz. Háztömb: élszomszédos házak csoportja. Több legnagyobb háztömb esetén minden játékos a számára kedvezőbbet pontozza.
	A/B A panorámás saját házak alapján pontoz. Akkor panorámás egy ház, ha van legalább egy szabad oldala.
	A A teljesen körbeépített saját területlapkák alapján pontoz. Akkor teljesen körbeépített egy lapka, ha 8 lapka van körülötte.
	B Saját tulajdonú, különböző ikonú területlapkák alapján pontoz.
	B A különálló saját házak alapján pontoz. Akkor különálló egy ház, ha nem élszomszédos másik saját házzal.
	B A különálló saját területlapkák alapján pontoz. Akkor különálló egy területlapka, ha nem élszomszédos másik saját lapkával.

KÉSZÍTŐK

Szerző: Mándi Zsófia Boglárka

Illusztrátor: Varga Tamás

Dobozterv: Szádovszky András

Szerkesztő: Medgyesi Péter, Vágó I. Dániel

Tördelő: Bence Domonkos

Lektor: Horváth Lajos, Nagy Levente

A szerző köszöni a tesztelőknek:

Urbán Ádám, Pataky Gábor, Weszprémy Gábor,

Papp Ágoston, Pásztor Balázs, Nagy Dávid,

Molnár András, Fehér Roland



Gém Klub Kft.

1064 Budapest

Izabella u. 66., III./26.