

SPRAWLOPOLIS ÉS AGROPOLIS

(18)

(18)

Felállítás

1. Keverd meg a kártyákat, és véletlenszerűen húzz 3 kártyát, ezek lesznek a pontozási feltételek. Mindegyiken van egy egyedi szám, ezeket add össze, ez adja meg a célpontszámot, amit el kell érned (vagy a csapatodnak) vagy meg kell haladnod ahhoz, hogy nyerj!
2. a Solo játékban húzol magadnak 3 kártyát és egyet leraksz a városba, majd húzol egy újat, hogy mindig 3 legyen a kezdben.
2. b Válasszunk egy kezdő játékost, aki 3 kártyát, kap, míg a többiek csak 1-et. Amikor lerakot egyet a kezéből az asztalra, a maradék kettőt továbbadja a következő játékosnak (akinek így 3 lesz a kezében) közben húz 1 db-ot a pakliból. (Ha csak 2 v 1 lap van a kezünkben, az összeset adjuk át.)
3. Csapjuk fel a pakli legfelső lapját, hogy elkezdjük a városépítést.
4. A játék a kezdő játékkal kezdődik és az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik, míg mind a 15 lapot ki nem raktuk. A kártyákat egymásnak nem lehet megmutatni, de az egész folyamatot kitárgyalhatjuk.

TWO PLAYER EXAMPLE SETUP



BLOKK

A "blokk" a kártyán egy színű zóna. 4 zónatípus van. Sprawlopolisban: üzleti negyed (kék), park (zöld), gyártelep (szürke) és lakótelep (narancssárga). Agropolisban: búzamező (sárga), gyümölcsös (piros), szőlőkert (lila), haszonállat (barna). Minden kártyának négy blokkja van mind a négy zónatípusban.

ÁLLAT KERÍTÉS

Minden haszonállat blokk egyetlen kerítést vagy dupla kerítést tartalmaz. Dupla esetén minkét kerítés szomszédos a többi kártya négy szomszédos blokkjával.

UTAK

Minden kártya egy vagy két utat tartalmaz. A "út" olyan folyamatos útszakasz, amely akár egy vagy több blokk hosszú lehet. Az utak fontos szerepet játszanak a végső pontozásnál, valamint bizonyos pontozási feltételeket aktiválhatnak.

LEHELYEZÉSI SZABÁLYOK

A fordulóban úgy rakd le a kártyád, hogy legalább egy blokkszél érintsen egy már meglévő blokkszél, VAGY úgy rakd le a kártyát, hogy az új blokk átfedje vagy lefedje a régi blokkot / blokkokat.

- Egy kártyát nem rakhatsz a másik *alá*.
- A kártyák nem érintkezhetnek csak *sarokkal*.
- Amikor egy kártyát leraksz, elforgathatod *180 fokkal*, de a kártya-nak vízszintesnek kell lennie.
- Nyitott tér vagy lyuk lehet a városban, amennyiben betartja a fenti helyezési szabályokat.



VÉGSŐ PONTOZÁS

Ha mind a 15 kártyát kijátszották, értékel ki a végső pontszámot:

- **BLOKKOK:** A csapatod **1 pontot kap blokkonként a legnagyobb zónacsoport után**, ami egy azonos színű blokkcsort jelent. Ha 2 vagy több azonos típusú csoport a legnagyobb, akkor te döntöd el, hogy melyiket akarod pontozni.
- **UTAK:** **Mínusz 1 pont minden összefüggő út után.** 1 db "út", az úttest egy folyamatos szakasza.
- **PONTOZÁSI KÁRTYÁK:** **Pontok mind a 3 pontozó kártyáról.** Mindegyiknek egyedi pontozási feltétele van. Bizonyos feltételek mellett mínusz pontokat is lehet szerezni!

Győzelem:

Blokk – Út + Pontozó kártyák $\geq$ Célpontszám

NEHÉZSÉG

Könnyű: Ne veszíts pontokat az utak után.

Nehéz: Csak egy zónatípus legnagyobb blokkcsortját számold!

Agropolis: takarmánydíjak. Ez egy további követelmény a célpontszámhoz. Nemcsak a 3 kártya értéke, de még a megfelelő állatszimbólum száma is hozzájön (több szimbólum is lehet!)



Example: Given these scoring conditions, Udderly Impossible has a Feed Fee for cows and there are 4 total cow symbols shown. If this game is played with Feed Fees, the Target Score is $3+6+15=24$, plus the feed fee of 4, making a total of 28.

KIEGÉSZÍTŐK

Érdekes helyek (1)

Először ezt a kártyát rakjad le valamelyik oldalával, majd erre rakd rá a kezdő kártyát. A kezdő kártya takarja le a fele Érdekes helyek kártyát akár vízszintesen, akár függőlegesen.

Kapsz + 1 pont minden hasonló blokk után, ami az Érdekes helyek kártya mellett van. Átlósan nem számolható, tehát max 4 pont.



Wrecktar / Invázió (1/1)

Miután kiraktuk a kezdő kártyát, de még nem kezdődött el az első kör, keverjük bele a Wrecktar / Invázió kártyát a pakliba. Ahogy feljön a lap, le kell takarni vele teljesen az utolsó kijátszott lapot. A következő körökben már semmilyen más lapot nem rakhatsz

- a Wrecktar **blokkjára!** A többi blokkot letakarhatod.
- az Invázió **teljes kártyájára!**

Pontozás

Wrecktar: -2 pont minden üzleti negyed után a Wrecktar sorában és oszlopában (nem számoljuk a Wrecktar blokkot). Ha nincs ilyen, 3 pontot kapsz, mivel a fenyegetést elhárítottad.

Invázió: -1 pont minden használat kerítés után, ami az Invázió kártya körül van. Ha egy állattömbnek 2 kerítése is van, akkor mindegyik -1 pontot ér. Azok a blokkok, amelyek átlósan szomszédosak az Invázió kártyával, nem számítanak.

Strandok (4)

Válassz egy véletlenszerű strand kártyát, majd add hozzá a 3 pontozó kártyához, a maradékot pedig keverd a pakliba.

Amikor strand kártyát húzol, azt azonnal ki kell játszani. Minden strand létrehoz egy új határt, amelyet nem lehet átlépni más kártyákkal (képzeld el, hogy a strand a kártya széle folytatódik).

A játék során 3 harárról kell döntened (É,D,K,Ny) és csak a 4. irányába terjeszkedhetsz, a másik 3 széléin belül kell maradnod. A strand pontozási kártya extra pontokat nyújthat az új kihívások ellensúlyozására.



Építési zónák (4)

Válassz egy véletlenszerű Építési zóna kártyát, majd add hozzá a 3 pontozó kártyához, a maradékot pedig keverd a pakliba.

Az Építési zóna pontozási feltétele és a zóna kártyák lehelyezése a Munka részleteiben található, és pontvesztést okoz, ha nem végezzük el. Az Építési

zóna akkor készül el, ha egy másik kártya blokkjával letakarjuk (ezzel eltüntetve a városból).

Pontozás

A normál pontozás után ellenőrizd, hogy vannak-e olyan blokk, ahol maradt építkezés, és vonj le utána pontokat a célpontszámból.

Interstate (4)

- *Egymás ellen:* Válassz egy véletlenszerű Interstate kártyát, majd add hozzá 2 pontozó kártyához, a maradékot pedig rakd ki egy sorba. Ha a pontozó kártya mindkét oldalon engedd játszani, tedd azt, míg a pakli ki nem merül. A maradék kártyával már csak saját oldalon játszatsz. Pontozásnál figyeljünk, hogy a Score milyen típusú (Standard, Choice vagy Majority)
- *Egymással, solo:* Rakd ki mind a négyet egy sorba, pontozásnak 3 alap kártya. Co-opban csak saját oldalon játszatsz, solóban pedig váltogatod az oldalakat.

-Nem rakhatsz az Interstate kártyákra más kártyát

-Nem rakhatsz az Interstate kártyák mellé más kártyát, a végtelenségbe folytatódnak

Combopolis (6)

Keverd meg a Sprawlopolis és Agropolis kártyákat külön paklikba. Egy-egy lapot vegyünk le, ezek lesznek a 2 pontozó kártya. 3.-nak vegyünk egyet a Combopolis pakliból.

Rakjunk 1 db Combopolis kártyát középre kezdő kártyának, a maradék 4-et távolítsuk el a játékból.

Játék

A játékosok felváltva következnek az óramutató járásával megegyező irányban: Húzzunk 1 Sprawlopolis és 1 Agropolis kártyát minden forduló elején. Rakjuk ki magunk elé, majd válasszunk egyet lerakásra az alapszabályok szerint, a másikat dobjuk el. **Pontozás**

Az alap szabályok szerint, de mikor blokkokat pontozunk, 2 db Sprawlopolis blokkot és 2 db Agropolis blokkot kell pontoznunk választásunk szerint. Minden egyes folyamatos útszakasz 1 utat jelent, nem számít, hogy Sprawlopolis vagy Agropolis kártyán halad.