



FRAMEWORK
szabályfüzet



FRAMEWORK

Lapkalerakó játék 1-4 játékos részére Uwe Rosenbergtől





A játékelemek



1 zsák



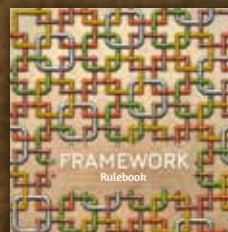
120 keretlapka



1 áttekintőkártya



88 jelző
(mind a 4 színből 22)



1 szabályfüzet

A játék előkészületei

Ez a fejezet a 2-4 fős játék előkészületeit írja le. A szólójáték szabályait a szabályfüzet végén találjátok. Minden játékos választ egy színt, elveszi a hozzá tartozó mind a 22 jelzőt, és maga elé teszi. Tegyétek az összes keretlapkát a zsákba.

Megjegyzés: Az első Framework játékot lerövidíthetitek, ha mindenki visszatesz 4-4 jelzőt a dobozba. Ez a kevésbé tapasztalt játékosoknak ad némi előnyt.

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, és elveszi a zsákot.





A lapkák

Alapvetően legfeljebb két különböző információ látható egy lapkán.

Keretek: 5 különböző keretszín van. Egy lapkán 0-3 szín látható.



nincs szín



1 szín



2 szín



3 szín

Feladatok: Minden feladatmezőn egy szín és egy szám látható. A feladatokat keretlapkák lerakásával lehet teljesíteni.

A *szín* megadja, hogy *milyen* színű keretet kell letenni.

A *szám* megadja, hogy legalább *mennyi* adott színű keretnek *kell függőlegesen és/vagy vízszintesen* szomszédosnak lennie a feladat teljesítéséhez.

A lapkákön 0-3 feladat látható.



nincs feladatmező



1 feladatmező*





2 feladatmező



3 feladatmező

* *Példa: Ezen feladat teljesítéséhez 3 szürke keretnek kell szomszédosnak lennie ezzel a lapkával.*

Megjegyzés: A játékos dönti el, hogy egy adott lapkának mennyi és melyik feladatmezőjét teljesíti. A feladatok bármilyen sorrendben teljesíthetők (kivétel:  →  ; lásd **A feladatok**, a 8. oldalon).





A játékmenet

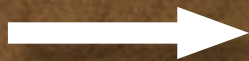
Az a játékos, aki elsőként teszi le az összes jelzőjét a tablóján lévő keretlapkákra, megnyeri a játékot.

Az a játékos, akinél a zsák van, húz adott számú lapkát, és képpel felfelé lerakja őket az asztal közepére. Ezt nevezzük **kínálatnak**. Minden forduló kezdetén a játékban részt vevő a játékosok számánál eggyel több lapkát kell húzni a zsákból. Tehát 2 játékosnál 3 lapkát, 3 játékosnál 4 lapkát, és így tovább.

Azzal a játékosal kezdve, akinél a zsák van, majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos végrehajtja a körét, választ egy lapkát a kínálatból, és azt a saját tablójára teszi. Minden letett lapkának (kivéve a játékos kezdőlapkáját) egy már a játékos tablóján lévő lapkával **vízszintesen vagy függőlegesen** szomszédosnak kell lennie. Lapkát **nem** lehet átlósan szomszédosan kijátszani!

A fordulót kezdő játékos megkapja az utolsó lapkát is, így összesen 2 lapkát kap. Ezt az utolsó lapkát is azonnal a tablójához kell tennie. Nem hagyhatja ki ennek a plusz lapkának az elvételét és a lerakását. Nem várhatja meg az első lapkája lerakásával, hogy kiderüljön, melyik lapkát kapja majd a forduló végén.

Végül, miután minden lapka elfogyott a kínálatból, a zsák kerüljön át az óramutató járása szerint következő játékoshoz. Az új fordulóhoz új lapkákat kell húzni a zsákból a korábban leírtak szerint.





Feladatok teljesítése

A feladat akkor teljesül, ha **legalább annyi**, és olyan színű keret van vízszintesen és/vagy függőlegesen, amennyit a feladat megkíván. A feladat lapkáján lévő keret színe **mindig** beleszámít a feladat teljesítésébe, ha szükséges ilyen színű keret hozzá!

Amikor teljesül egy feladat, tedd rá az egyik jelződet. A letakart feladatok számértéke a játék hátralévő részében már nem számít.

Megjegyzés: A játékszabály példáinál a jelzőt a feladatok mellé raktuk, hogy minden jól látszódjon. A játék során takarjátok le a teljesített feladatokat a jelzőkkel.

Fontos: Nem csak a feladattal közvetlenül szomszédos keretek számítanak. Amikor számoljátok a feladathoz a kereteket, akkor a legalább 1 megfelelő színű keretet ábrázoló, vízszintesen és/vagy függőlegesen egymás mellett lévő lapkák mindegyike számít. A láncot alkotó összes ilyen lapka hozzájárul a feladat teljesítéséhez, feltéve, hogy ezen lapkákból legalább egy szomszédos a feladatlappal.



Ebben a példában a következő feladatok teljesülnek:

- 6 barna keret (középen, balról a 2.)
- 3 zöld keret (középen, balról a 3.)
- 3 barna keret (középen, jobb szélső)

A 8 barna keret (középen, balról a 2.) feladat nem teljesül, mert a jobb oldalon, fent látható 2 barna keret nem kapcsolódik a feladathoz.



Néhány fontos megjegyzés

A játékosok a játék alatt bármikor ellenőrizhetik, hogy teljesítettek-e feladatokat. Figyeljete oda, hogy minden teljesített feladatra tegyetek jelzőt.

Mivel színes keretek láncba alakul ki, ezért néha a táblád egyik szélére tett lapka teljesítheti a táblád másik szélén lévő feladatot. Ezért a játékosok mindig tartsák szemüket a táblájukon, és folyamatosan ellenőrizzék azt, mert lehet, hogy találnak már teljesített feladatokat.

A játékosok kipróbálhatják a kínálatban lévő lapkákat, hogy azok hogyan illeszkednek. A kipróbálás után a lapkát tegyék vissza a kínálatba.

Azonban, ha egy játékos döntött, és lerakott egy lapkát, akkor azt nem teheti már át a tábláján egy másik helyre. A játékosok nem tehetnek lapkákat másik játékos táblójára.

Az asztalnál ülő játékosok hagyjanak a táblók közt egy kis helyet, hogy mindig egyértelmű legyen melyik lapka, melyik táblához tartozik.

A lapkák tetszés szerint forgathatók. A lapkák forgatása nem befolyásolja a játékmenetet. Javasoljuk, hogy úgy tegyék le a lapkát, hogy a rajtuk lévő szám jól olvasható legyen.





A feladatok



Ezen feladatok mindegyikéhez legalább adott számú és adott színű vízszintesen és/vagy függőlegesen szomszédos keretnek kell lennie. A feladatok tetszőleges sorrendben teljesíthetők, és nem kötelező az összes teljesítése. A feladatot a teljesítésekor jelzővel takarjátok le.



Ehhez a feladathoz legalább 6, az adott színek tetszőleges kombinációjában, vízszintesen és/vagy függőlegesen szomszédos keret szükséges. Például teljesíthető 2 sárga és 4 zöld kerettel. De fontos, hogy mindkét színnek közvetlenül kell kapcsolódnia a feladathoz. Ez a feladat a két megadott szín egyikével is teljesíthető. Később, a két másik feladat is teljesíthető, ha a szomszédos keretek száma eléri a 9-et, illetve a 12-t.



Ehhez a feladathoz 4, a megadott színek közül az egyik színhez tartozó, vízszintesen és/vagy függőlegesen szomszédos keret szükséges. A két színből csak az egyik színhez tartozó keretek használhatók. A két szín kombinációja nem megengedett.



Ennél a feladatnál az első, nehezebb feladatot kell előbb teljesíteni, és csak utána lehet a második, könnyebb feladatot. Ez nem jelenti azt, hogy a második feladathoz szükséges színű keretek nem kerülhetnek a lapka mellé az első feladat teljesítése előtt. De a második feladatra addig nem rakhatsz jelzőt, amíg az első feladat nem teljesült.



A játék vége

A játék kétféleképpen érhet véget:

1. Az a játékos, aki letette az utolsó jelzőjét egy teljesített feladatra, megnyeri a játékot. A játék azonnal véget ér.
2. Amikor az utolsó lapkát is kihúztátok a zsákból, kezdődik az utolsó forduló. A kínálatból a lapkákat a szokásos módon lerakjátok, és ezen utolsó forduló után a játék véget ér. Mindenki nézze meg még egyszer, hogy nem hagyott-e figyelmen kívül már teljesített feladatokat, és ha szükséges, tegyen rájuk jelzőket. Ezután a játékosok számolják meg a megmaradt, fel nem használt jelzőiket, és a kevesebb megmaradt jelzővel rendelkező játékos megnyeri a játékot.

Holtverseny esetén a játék döntetlennel végződik.



Példa: A játék az összes lapka kiosztása után véget ért. Ebben az esetben a pontozás után 4 jelző maradt meg.



Szólójáték

Tedd az összes lapkát a zsákba, és vedd el az egyik szín mind a 22 jelzőjét. Tedd az áttekintőkártyát a raktár oldalával felfelé magad elé.

A játék alapszabályai továbbra is érvényesek. Teljesíts 22 feladatot, hogy az összes jelző az előtted lévő keretlapkákra kerüljön.

Egymás után húzz lapkákat a zsákból. Minden lapkánál dönts el, hogy:

- lerakod egyből a tablóra, vagy
- elraktározod. Ha úgy döntesz, hogy elraktározod, akkor tedd a lapkát a raktárkártyád egyik üres mezőjére. Egyszerre maximum 2 lapkát raktározhatsz a kártyán. Ha nincs üres mező, akkor nem raktározhatsz több lapkát. Egy későbbi körben lerakhatod a raktározott lapkát ahelyett, hogy lapkát húznál a zsákból.





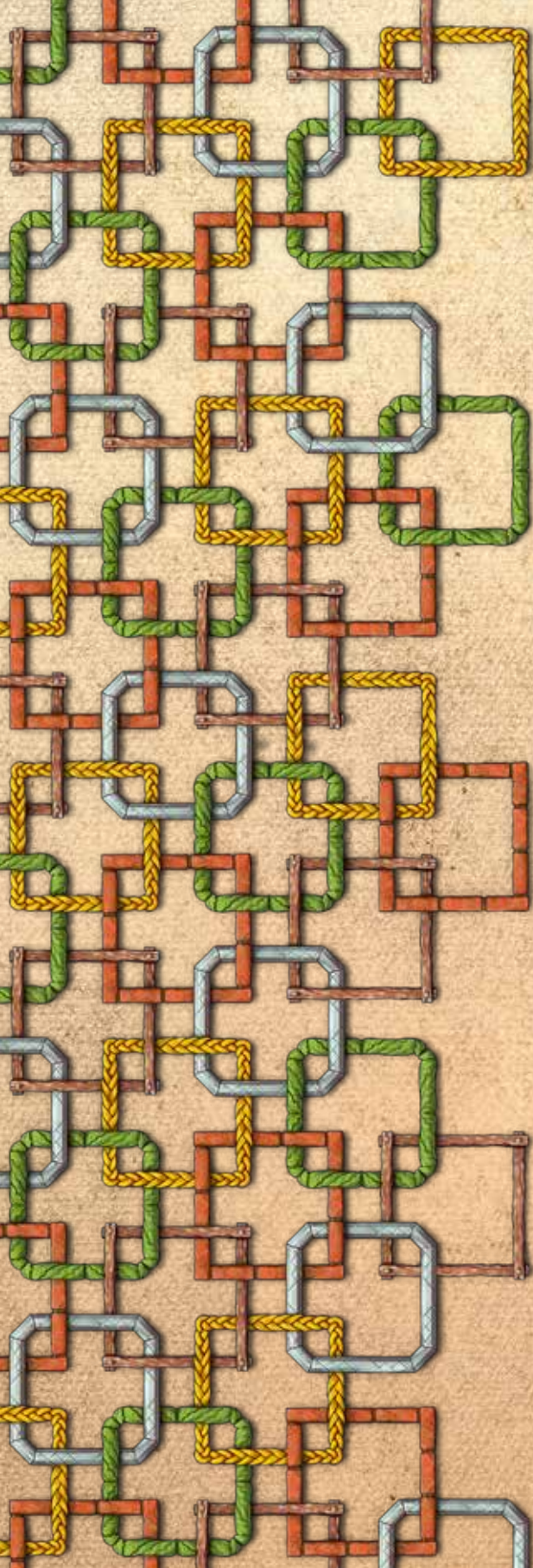
Amint mind a 22 jelződet leraktad a keretlapkákra, a játék véget ér. Töltsd fel a tablót a zsákból húzott lapkával úgy, hogy egy 5x5 lapkából álló terület jöjjön létre. Ezeket a lapkákat a hátlapjukkal felfelé rakd le. Ha már eleve van előtted egy ekkora terület, akkor ezt a lépést hagyd ki. 1 mínusz pontot kapsz az 5x5-ös lapkarácsból kilógó minden egyes lerakott lapkádért. Az nem számít, hogy van-e a lapkán jelző.

Minél kevesebb mínusz pontot kapsz, annál jobban teljesítesz. A cél az, hogy a lehető legjobban megközelítsd a 0-t.

Megjegyzés: Ha egy kicsit nehezíteni szeretnél a játékon, akkor csökkentsd a raktárterületedet 2 lapkáról 1 lapkára, vagy tedd vissza a raktárkártyát a dobozba, és játssz raktár nélkül.



Példa: 8 lapka lóg ki az 5x5-ös rácsból. Ez 8 mínusz pontot jelent.



Tervező: Uwe Rosenberg
Illusztrátor: Lukas Siegmon
Elrendezés: Mühlenkind Kreativagentur
Gyártás: Kaddy Arendt, Michael Schmitt
Támogatás: Lars Frauenrath
Fordítás: T & D
© 2022



Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin
Germany
www.edition-spielwiese.de



Kiadja, importálja és forgalomba hozza:

Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
Email: info@compaya.hu

A játékszabály, a játékelemek és az illusztrációk terjesztése és kiadása csak előzetes engedélyek birtokában lehetséges.