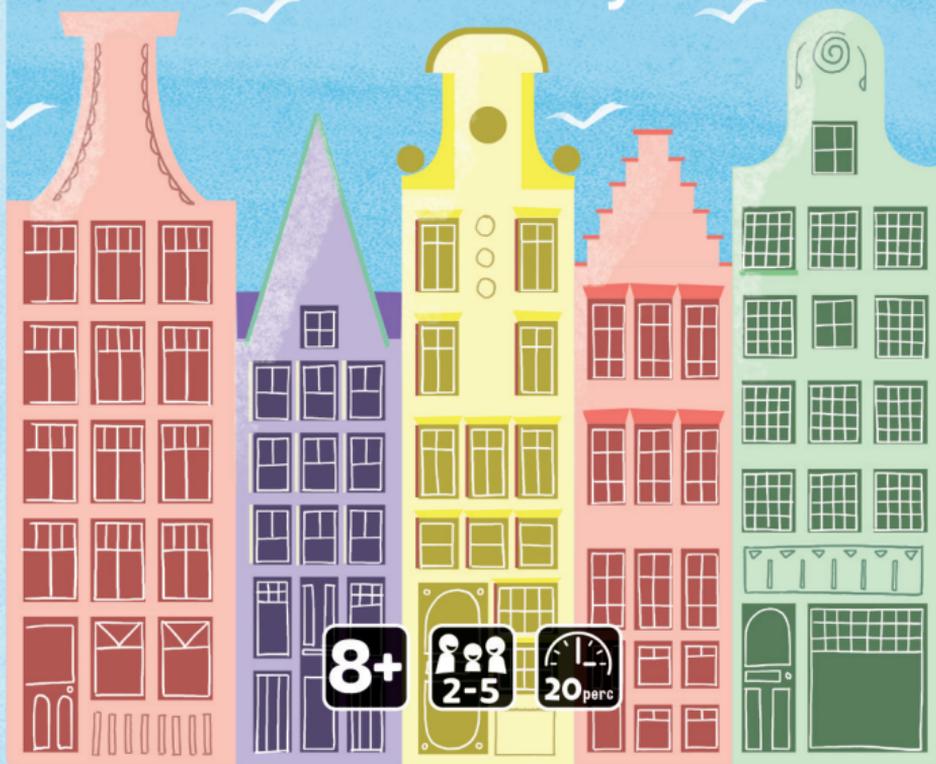


TÁNCOLÓ HÁZAK

Játékszabály



TARTOZÉKOK



30 üzletkártya



27 tetőkártya



52 ablakkártya



1 színbónuszkártya

A JÁTÉK CÉLJA

Helyezzétek le kártyáitokat, hogy megalkossátok az utcáitokat az üzletek homlokzatával kezdve és pazar, barokk stílusú tetőkkel befejezve. Az üzlet- és a tetőkártyák közé ablakkártyákat fogtok helyezni. Az ablakokban négy különböző jellegzetesség lehet: macskák, madarak, kaspók és zászlók. Háromféle módon szereshettek pontokat: a tető- és az üzletkártyákon lévő célok teljesítésével, a kaspókkal, valamint az azonos színű kártyák összekapcsolásával.

A legtöbb pontot szerző játékos győz.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Válogassátok szét a kártyákat három külön pakliba (üzlet-, tető- és ablakkártyák), és külön-külön keverjétek meg a paklikat. Ezután tegyétek azokat képpel lefelé az asztalra.
- Minden játékos húzzon egy kártyát az üzletkártyák paklijából, és tegye azt maga elé, képpel felfelé.
- Ezután minden játékos húzzon egy-egy kártyát minden pakliból. Ezek lesznek a játékosok kezdőlapjai.



Előkészületek
3 játékos esetén

A JÁTÉK MENETE

Az utcáitok első eleme az előkészületek során letett üzletkártya lesz. Új üzleteket mindig a már lent lévő üzletek egyik oldalára tudtok tenni (közéjük nem).

 (pont) jár az üzletekért, ha a házuk (a kártyák az üzlet homlokzata felett) megfelel a követelményeknek.



Az ablakkártyákat az üzletkártyák vagy más ablakkártyák fölé tehetitek (a kártya alsó részét csúsztassátok be az előző kártya alá).

Az ablakkártyákon különböző jellegzetességek vannak, amelyek alapján a tető- és az üzletkártyák pontokat érhetnek.



Macskák



Zászlók



Madarak



Kaspók



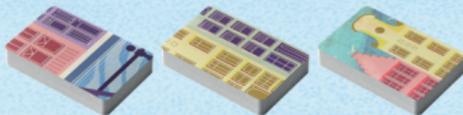
Egy tető akkor ér -ot, ha a ház megfelel az azon látható követelményeknek.

EGY KÖR MENETE

Egy körben a játékosok – a többi játékosal egy időben – sorrendben az alábbi három akciót hajtják végre:

Húzás, építés, kártyák átadása

- 1. Húzás:** Húzz egy üzlet- **vagy** egy ablak- **vagy** egy tetőkártyát, és vedd a kezedbe.



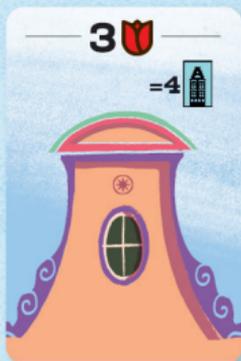
- 2. Építés:** Válaszd ki a kezedben lévő 4 lap közül az egyiket, és tedd az utcád egyik végére (vagy dobod be a csatornába).



A csatorna: dönthetsz úgy, hogy nem az utcádba építesz be egy kártyát, hanem a csatornába dobod azt. Tedd vízszintesen képpel lefelé az utcád alá. Ezt a kártyát a játék hátralévő részében már nem lehet használni.

- 3. Kártyák átadása:** add át a kezedben maradt lapokat a tőled balra ülő játékosnak. A tőled jobbra ülőtől megkapod az ő megmaradt 3 kártyáját.

TETŐ



ABLAK



ÜZLET



2

2

1

2+

1+

2+

1+

Példa egy 3 házzal rendelkező utcára

A JÁTÉK VÉGE

Ha az egyik játékos lehelyezi a negyedik tetőkártyáját, a játék az adott körben véget ér. Ez a játékos mondja ki hangosan: „Heel Mooi!” („Nagyon szép!” hollandul)

Mindenki játssza le a teljes körét.

Tegyétek félre a fel nem használt kártyákat, és kezdjétek el a pontozást (lásd 8. oldal), hogy meghatározzátok a győztest.



PONTOZÁS

Ház követelmények

Az üzletek és a tetők 🏠-okat érnek, ha a ház (az alattuk/felettük lévő kártyák) megfelel a rajtuk látható követelményeknek.

A példában szereplő középső ház **pontosan** 4 lapból áll, valamint látható rajta **legalább** 1 macska és 2 madár.

Ez azt jelenti, hogy mindkét lap követelményei teljesültek, így mindkét kártyán látható pont jár érte ($3+2 = 5$ 🏠).

A bal oldali ház nem tartalmaz **legalább** 3 zászlót, vagyis nem teljesültek az üzletkártya követelményei, így 0 🏠 jár érte.

A jobb oldali ház tartalmaz **legalább** 1 macskát és 1 zászlót, így 2 🏠 jár érte.

Kaspók



Az utcában lévő minden kaspóért 1 🏠 jár.

Színbónusz

4 extra pont jár annak a játékosnak, akinek az utcájában van a legtöbb lapból álló, egyszínű, egymással élszomszédos lapcsoport.

Döntetlen esetén minden érintett játékosnak 2 🏠 jár.

A példában szereplő ház legtöbb lapból álló ilyen csoportja a 3 narancsszínű lap.



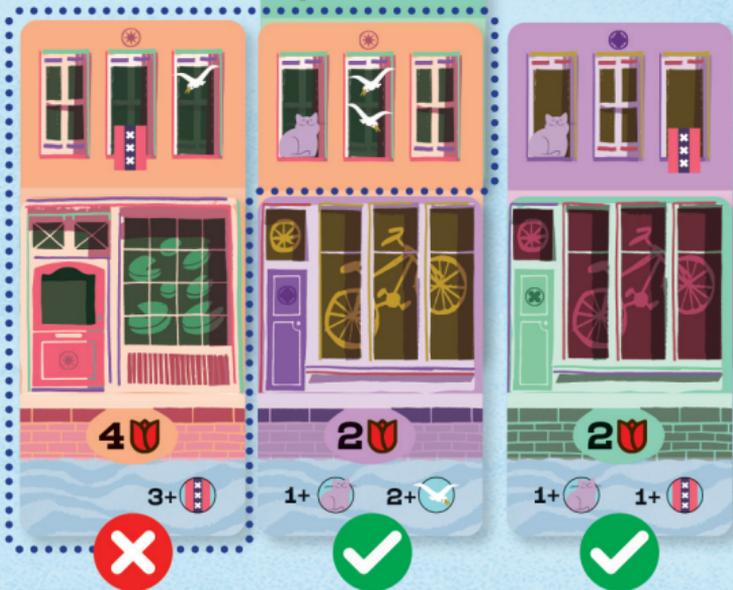


Üzletek + tetők
=
 $2+2+3 = 7$

Kaspók
= 1



Legnagyobb
összefüggő
lapcsoport = 3 lap



Példa egy 3 házból álló utca pontozására

Kijátszhatok egy tetőkártyát anélkül, hogy járna érte ?

Igen! Például, ha gyorsan be akarod fejezni a játékot.

Mi történik, ha egy házamnak nincs teteje, amikor véget ér a játék?

Az üzletkártyádból és a kaspóidból szerezhetsz az adott házzal pontot.

Kezdek az építést a tetővel, majd később hozzáadva az üzletet és az ablakokat?

Nem! Csak alulról felfelé lehet építkezni.

Van a házakra vonatkozó magasságkorlátozás?

Nincs, a helyi önkormányzat még nem foglalkozott ilyen kérdésekkel, így bármilyen magasra lehet építeni a házakat.

Mi történik, ha minden megmaradt tetőkártya a csatornába került?

Erre nagyon kevés esély van, de ha a tetőkártyák paklija elfogyott, akkor a kezetekben lévő tetőkártyák kijátszásáig tart a játék, majd a szokásos módon történik a pontozás.



Az ablakkártyákon látható zászló Amszterdam városának hivatalos zászlója.



Zach Hoekstra



Jason Gamber

Fejlesztés: Aurélia Penhoat
Grafika: Grégoire Allemand



Importálja:

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



WULFHORN
games

© 2024 Wulfhorn Games.
Minden jog fenntartva!



CE

Gyártó:
Gigamic



ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France

Kártyákon látható ikonok



-ot kapsz, ha az adott házban legalább ennyi macska/madár/zászló/kaspó van.



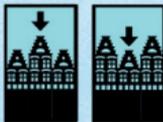
-ot kapsz, ha az adott házban egyetlen macska/madár/zászló/kaspó sincs.



-ot kapsz, ha az adott ház nagyobb (több kártyából áll), mint a tőle balra lévő (egy ház legalább egy üzletkártyából áll).



-ot kapsz, ha az adott ház kisebb (kevesebb kártyából áll), mint a tőle jobbra/balra lévő (egy ház legalább egy üzletkártyából áll).



-ot kapsz, ha az adott ház magasabb/ alacsonyabb (több/kevesebb kártyából áll), mint bármelyik vele szomszédos ház (egy ház legalább egy üzletkártyából áll).



-ot kapsz, ha az adott ház magassága megfelel a követelménynek (4 vagy több kártya, pontosan 3 kártya stb.).