

Welkin

Játékszabály

Égi építészek vagytok egy olyan világban, ahol a lakható földdarabok az égen úsznak. Szerezzétek meg azokat az alapanyagokat, melyek a legszebb otthonok megépítéséhez szükségesek. Irányítsátok a változó piacot, hogy a legelismertebb - és a legegészségesebb - építésszé válhassatok!

A JÁTÉK CÉLJA

Gyűjtsetek minél több pénzt!
A nyertes az lesz, akinek a legtöbbet sikerül!

TARTOZÉKOK



1 központi tábla



4 játékos tábla



46 építési területkártya



75 építkezési alapanyag (fajtánként 15)



10 licitjelölő



70 pénz



20 beszerzésjelölő

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a központi táblát az asztal közepére. Vegyétek elő a 10 licitjelölőt, rakjátok a tábla mellé, mindegy melyik oldaluk van felfelé. Osszátok szét ezeket a tábla egyes zónáiba az egyes jelzőkön látható építőanyagok **1** szerint.

Keverjétek meg az építési területkártyákat, majd alkossatok belőlük húzópaklit:

- 20 kártyából 2 játékosnak,
- 24 kártyából 3 vagy 4 játékosnak.

Helyezzétek ezt a paklit a tábla mellé.

A megmaradt lapokat rakjátok vissza a játék dobozába, ezeket nem fogjátok használni.

Húzzatok 5 lapot, majd rakjátok **3** a tábla köré az illesztési helyekre.

A pénzeket **4** és az építési alapanyagokat **5** rakjátok a tábla mellé.

Mindenki vegyen magához egy saját játékos táblát és 5 különböző beszerzésjelölőt, majd ez utóbbiakat helyezzétek **6** a táblán kijelölt helyükre képpel felfelé fordítva.

A legmagasabb játékos kezd.



JÁTÉKMENET

Minden körödben egyet hajthatsz végre az alábbi három akcióból:

1. ÉPÍTÉSI TERÜLET MEGNYITÁSA
2. ÉPÍTÉSI ANYAG BESZERZÉSE
3. ÉPÍTÉSI ANYAG FELHASZNÁLÁSA

1. ÉPÍTÉSI TERÜLET MEGNYITÁSA

Vegyél el egyet a tábla körül lévő **építési területek** közül, majd helyezd azt a saját táblád két kijelölt csatlakozóhelye közül az egyik szabadon lévőhöz.

Fontos: Ha mindkét csatlakozód foglalt már, akkor ezt az akciót nem tudod végrehajtani.

Pótold a magadhoz vett kártyákat a központi tábla körüli helyén az építkezési területkártyák paklijából.

Ha a  szimbólumot látod az épp magadhoz vett építési területkártya bal felső sarkában, akkor válassz egy licitjelölőt a központi tábla mellől és fordítsd meg. Ezután rakd át az újonnan felfordított építkezési anyagnak megfelelő helyre a központi táblán.

Példa

Alíz választ egy kártyát. A táblájának egyik csatlakozójához helyezi, majd pótolja **1** a központi táblán. Mivel a választott **2** kártyán a szimbólum szerepel, Alíz **3** választ egy licitjelölőt a tábla mellől, megfordítja  és lehelyezi a megfelelő helyre..

TIPP: A **licitjelölők** mindkét oldalán kicsiben szerepel a másik oldal **építési anyaga**.



2. ÉPÍTÉSI ANYAG BESZERZÉSE

Ezzel az akcióval tudsz **építési anyaghoz** jutni a saját tábládon lévő **beszerezésjelölők** segítségével.

A  oldal jelenti a beszerzési kapacitásodat, az **építési anyag** oldal      pedig a beszerezhető **építési anyagokat**.

Az akció végrehajtásához:

Válassz legalább egy **beszerezésjelölőt** a saját tábládról, majd fordítsd meg (nem számít, melyik oldala volt eredetileg felül). Az első **beszerezésjelölő** megfordítása ingyenes. Akárhány beszerzésjelölőt megfordíthatsz, azonban az első után minden további fordításért kell fizetned egy  -t.

Most  vegyél el annyi **építési anyagot**, ahány szimbólumod látható a **beszerezésjelölőknél**.

Csak olyan **építési anyagot** tudsz beszerezni, amilyen beszerzésjelölőd épp látszik.

MEGJEGYZÉS: Légy óvatos! 4 **építési anyagot** tudsz csak tárolni. Ha többet szereztél, el kell dobnod azonnal annyit, hogy csak 4 maradjon.

Fontos: Lehetséges ugyanazt a beszerzésjelölőt kétszer is megfordítani ugyanabban a körben. A játékosok dönthetnek úgy, hogy elsőre ingyen, másodjára  -ért fordítják meg a jelölőjüket.

Példa

Alíz egy **beszerezésjelölőt** ingyen átfordíthat. Ezután még két jelölőt átfordít, így fizetnie kell, vagyis vissza kell tennie összesen 2 x  -et a közös készletbe.

Mivel 3  szimbólum látszódik, 3 **építési anyagot** választhat magának a saját tábláján éppen látszódó építési anyagok alapján (vagy) ami majd a saját készletébe rakhat.

Tehát elvehet 3  VAGY 3  VAGY 2  + 1  VAGY 2  + 1 .



3. ÉPÍTÉSI ANYAG FELHASZNÁLÁSA

Ezzel az akcióval tudsz az **építkezési alapanyagaid** közül néhányat vagy mindet az **építési területkártyák** azonos típusú üres helyére rakni. Egy **építési terület** akkor készül el, ha minden **építkezési anyag** mezőjére **építési anyaglapka** kerül.

Amint elkészül egy **építési terület**, eladásra kerül. Hogy mennyi pénzt szerzel vele, azt a megépítéséhez felhasznált **építési anyagok** szabják meg.

A befejezett **építési területen** lévő minden **építési anyag** annyi pénzt ér, ahány **licitjelölő** van a saját fajtájából a központi táblán.

A közös kupacból vegyél el annyi **pénzt**, amennyit összeszámoltál. Az **építési területkártyát** rakd a saját táblád mellé képpel felfelé, a rajta lévő **építési anyagokat** pedig helyezd vissza a közös készletbe.

MEGJEGYZÉS: Amikor egy **építési terület** elkészül, csúsztasd a többi nyitott területet balra, hogy kitöltse a saját táblád üres helyeit.

► Példa:

Alíz 3 **építési alapanyagot** tesz az egyik **építési területére**: két állati eredetű terméket

Ezzel a jobb oldali **építési területe** el is készül.

 és három fém

 licitjelölő

az elkészült **építési területkártyát** a tábla mellé rakja, a rajta lévő **anyagjelölőket** pedig vissza a közös készletbe.

 és egy fém  **1**.

2 A központi táblán ekkor 3 állati eredetű termék

 és három fém  licitjelölő **3** látható. Alíz ezzel szerez 2x   és 1x   





SPECIÁLIS ÉPÍTÉSI TERÜLETKÁRTYÁK

Néhány építési terület eltér a többitől. Bármilyen építési alapanyag lehelyezhető a mezőikre. Nincs különleges hatásuk (lásd Befejezett építési területek képességei).

BEFEJEZETT ÉPÍTÉSI TERÜLETEK KÉPESSÉGEI

A befejezett építési területek képességekkel ruháznak fel, melyeket egyszer a játék során használhatsz. Ezeket a képességeket csak a körödben használhatod, mielőtt és/vagy miután végrehajtottad az akciót.

Miután használtad a képességet, fordítsd le az adott kártyát (többet ezt nem használhatod). Egy körödben akárhány képességet használhatsz. Képességek használata nem számít akciónak.



Köröd végéig úgy is eladhatsz építési területet, ha nincs befejezve, de legalább egy építési anyagnak kell lennie rajta. Azonban csak az adott építkezésen található építési anyagokért kapsz

1 -t .



Hajts végre egy "építési anyag felhasználása" akciót.



Hajts végre egy "**építési terület megnyitása**" akciót. Ha a tábládon már van két nyitott építkezésed, ez a képesség egy további terület megnyitását engedi, nem korlátozza az előtted lévő építkezések száma (az új építési területkártyát helyezd a többi, még nyitottól jobbra).



Ha fizetsz 1 -t, elvehetsz két általad választott építési anyagot a közös készletből, és a saját készletedbe rakhatod. Ha ezzel túlléped a korlátot (max. 4 építési anyagod lehet a raktáradban egyidőben), vissza kell raknod a többletet.



Válassz két **különböző** típusú licitjelölőt és fordítsd meg.

A JÁTÉK VÉGE

Mikor az építési területlap elvétele után már nem tudjátok feltölteni a központi tábla köré a helyeket, mert a húzópakli kifogy, a soron lévő játékos még befejezi a körét, majd a többiek is lejátszanak még egy kört. A játék ekkor véget ér.

A legtöbb pénzt gyűjtő játékos nyer. Döntetlen esetén:

- a legtöbb teljesített építési területet birtokló,
- a legdrágábban eladott építési terület készítője nyer.

Ha ez se segített eldönteni, akkor játszatok még egyet!



Készítő: Fabien Tanguy.

Fejlesztés: Matthis Gaciarz.

Szabályok: Matthis Gaciarz és Forgenext.

Illusztráció: Sylvain Sarrailh.

Grafikus dizájn: Justine Levasseur.

Lektorálás: Jean-Michel Caillat.

A szerzőtől: egy hatalmas "Köszönöm!" Jacques-nak, Nicolas-nak, Lionelnek, és a zöldellő tölgyfák alatti árnyékoknak – első társaimnak ebben a kalandban, mely egy szép júliusi vasárnap kezdődött.

Szeretnék köszönetet mondani Florence-nek, Mathilde-nak, és Damiennek rendíthetetlen támogatásukért. Valamint köszönöm Igornak, Gaëtannek, Martine-nak, és a Forgenext egész boldog csapatának.

Magyar fordítás: pkmic (2021.) Nem lektorált, elírásokat, félrefordításokat tartalmazhat. Nem hivatalos!



anka ma



FORGENEXT