

# Ginkgopolis

XAVIER GEORGES ARTWORK: GAËL LANNURIEN

1-5 JÁTEKOS RÉSZÉRE,  
13 ÉVES KORTÓL, 45  
PERC IDŐTARTAMBAN

2212. A páfrányfenyő (Ginkgo Biloba) – a világ legősibb és legellenállóbb fája – lett a szimbóluma az új, a természettel szimbiózisban élő városépítési módszernek. Az emberiség kimerítette a Föld által nyújtott erőforrásokat így olyan városokat kell építenie, melyek fenn tudják tartani a termelés és fogyasztás törekeny egyensúlyát. A rendelkezésre álló hely kevés, így szembe kell nézni a felfelé építkezés kihívásaival is. Egy szakembergárdával a hátad mögött vágsz neki az újfajta városfejlesztésnek. Próbálg meg te lenni a legjobb tervező!

## ÁTTEKINTÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA


A játékban városfejlesztők vagytok, akik épületeket építenek és hasznosítanak, és ezzel megpróbálják a lehető legtöbb sikerpontot megszerezni. Minden egyes körben, minden játékos egyszerre választ akciót a kezében lévő kártyák segítségével. Ha önmagában játszol ki egy kártyát, akkor azzal az egyik épületet használhatod, míg ha egy épületlapkával teszed mindezt, akkor új épületet vagy szintet építhetsz.

A kiválasztott akciókat ezek után körsorrendben hajtjátok végre.

A játék végén az lesz a nyertes, aki a legtöbb sikerpontot szerzi.

## A JÁTÉK FONTOSABB ELEMEI

### ERŐFORRÁSOK

 Az erőforrások az épületek építéséhez kellenek.

Minden játékosnak külön van a saját színében, így ezekkel jelöljük azt is, hogy kihez tartozik éppen az adott épület.

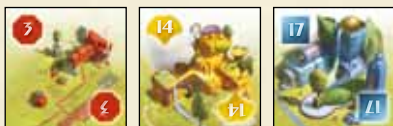
### ÉPÜLETKÁRTYÁK

Minden épületkártyához tartozik egy-egy épületlapka. Kijátszásukkor egy épületet jelölnek meg a városban, mely épület legfelső szintjének színe és száma megegyezik a kártyán láthatóval.



### Building Tiles

Az épületlapkák a játékosok által építhető épületeket szimbolizálják. A lapkák jellemzője a színe és a száma. Minden



lapka egyedi. Több lapkát is egymásra lehet építeni, és ezzel többszintes épületek alakulhatnak ki. Ezekben az esetekben, mindig a legfelső lapka határozza meg az épület aktuális színét és számát. Az épület szintjeinek száma mindig megegyezik a rajta lévő erőforrások számával. (leszámtva a játék elejét – fordító)

A piros épületek termelőegységek, melyeket hasznosítva erőforráshoz juthatunk. A kék épületek hivatalok, irodák melyeknek fontos szerepe van az ingatlan projektekben; segítségükkel épületlapkákat szerezhetsz.

## A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- 60 épületlapka – 20 mindhárom színből (kék, piros és sárga), 1-20. számozva
- 99 kártya:
  - 12 külterület-kártya
  - 60 épületkártya, 20 mindhárom színben, 1-20. számozva
  - 27 karakterkártya
- 125 erőforrás a játékosok színeiben (25 színenként)
- 10 lapdobásjelző
- 12 külterület-jelző A-tól L-ig
- 5 paraván a játékosok színeiben
- 1, 3, 5, 10 értékű sikerpont-jelölők
- 15 építésiterület-jelző
- 1 kezdőjátékos-kártya
- 1 szabálykönyv

A sárga épületek a mindennapi élet színterei (házak, kereskedelmi-, szabadidős épületek); hasznosításukkal sikerpontokat szerezhetsz.

### KÜLTERÜLET-KÁRTYÁK ÉS -JELZŐK

A külterület-jelzők a város szélén helyezkednek el. Építési területet jelölnek, ahová az új épületek épülhetnek. Minden külterület-jelzőhöz tartozik egy külterület-kártya.



### KARAKTERKÁRTYÁK

Minden játékos 3 karakterrel kezdi a játékot. Bevezető játék esetén ezek előre leosztott kombinációk lesznek.

A biováros-tervezők (sárga) segítségével sikerpontokat szerezhetsz, a biomérnökök (kék) a projektet tervezésében segítenek (épületlapkák), a biotechnikusoknak (piros) az erőforrások előállításában, illetve újrahasznosításában van szerepük.



## Az előkészületek

1. Véletlenszerűen helyezték el a **9db, 1-3-ig számozott épületlapkát** (mindhárom színből) úgy, hogy egy 3x3-as négyzetet kapjatok! Helyezték el a **12 külterület-jelzőt** ábécésorrendben a képek megfelelő módon!
2. Keverjétek meg a maradék **épületlapkákat** és tegyétek őket egy kupacba, arccal lefelé! 2 vagy 3 játékos esetén szedjétek ki véletlenszerűen 6 lapkát, és tegyétek őket vissza a dobozba, anélkül, hogy megnéznék őket! A játék során minden **épületlapkát** a most kialakított kupacból – készletből – fogtok elvenni.
3. Tegyétek a **sikerpontokat** és az **építésiterület-jelzőket** az épületlapkák mellé!
4. Képezzetek egy paklit a 12 külterület-kártyából (A-L) és a 9 induló épülethez tartozó kártyából (minden színből 1-3.) Keverjétek meg a lapokat! 2 vagy 3 játékos esetén a pakli első 7 lapját tegyétek a dobott lapok közé.
5. Rendezzék sorba az **épületkártyákat** szín és azon belül szám szerint!
6. Minden játékos válasszon egy szintet és tegye a hozzá tartozó **erőforrásokat** az általános készletbe! 2 játékos esetén mind a **25 erőforrásra** szükség lesz, 3 esetén **20-ra**, 4 esetén **18-ra**, 5 esetén **16-ra**. A megmaradt **erőforrásokat** tegyétek vissza a dobozba! A játék során a játékosok minden esetben a készletből szerzik az **erőforrásokat!**
7. Minden játékos megkapja a színének megfelelő **paravánt** és **2 lapdobásjelzőt**.
8. Minden játékos **3 karakterkártyával** kezdi a játékot.

A **bevezető játékhoz** használjátok a **számozott karakterkártyákat**. Az összesen 6db 3 lapból álló szettből mindenkinek adjatok egyet véletlenszerűen!

A **későbbi játékokban** „draftolással” válasszatok karaktereket! Minden játékos kapjon **4 karakterkártyát**, amiből titkosan válasszon egyet! A megmaradt hármat adjátok tovább a tőletek balra ülőnek, majd a háromból is válasszon mindenki egyet, és így tovább egészen addig, míg mindenkinek **3 karakterkártyája** nem lesz. A megmaradt karaktereket tegyétek vissza a dobozba, majd mindenki egyszerre csapja fel a kiválasztott három karakterét!

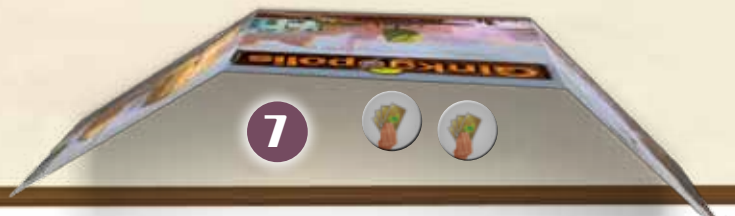
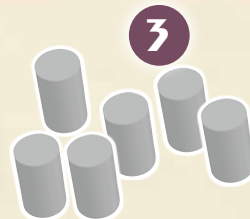
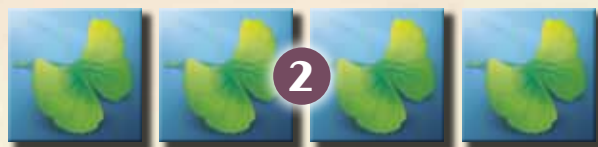
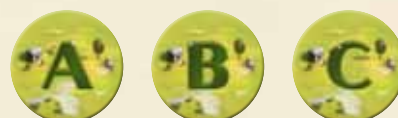
Tegyétek a **3 karakterkártyát** a **paravánok** elé! A kártyák bal felső sarkában láthatjátok, hogy milyen erőforrásokat (**épületlapka, pont, erőforrás**) ad az adott kártya az adott játékosnak. Vegyétek el ezeket és tegyétek a **paravánok** mögé. Minden, amit játék közben megszereztek, minden esetben a paravánok mögé kerül. (leszámítva a kártyákat – fordító)

9. Aki legutóbb ültetett fát kapja meg a **kezdőjátékos kártyát**. Mindenkinek oszt **4 kártyát** a pakliból!

### Példa:

Egy 4 fős játék előkészítése történt meg 7 lépés alatt (lásd a képen). Mivel ez egy bevezető játék, minden játékos kap egy 3 karakterkártyából álló szettet. Neki a #2-es számú szettet kapta. A három kártya összesen 4 erőforrást, 2 épületlapkát és 2 sikerpontot ad neki a játék elején.

Megjegyzés: azt javasoljuk, hogy tartsátok a karakterkártyákat oszlopokba rendezve aszerint, hogy milyen ábra látható rajtuk a nyíl bal oldalán. Tegyetek majd ugyanígy a Szintépítés során megszerzett épületkártyákkal is.





# A JÁTÉK MENETE

A játék nem fix számú körből áll, a körök száma játékonként eltérő. Egy kör a következőkből áll össze:

1. Kártyaválasztás
2. Akciók végrehajtása
3. Felkészülés a következő körre

## 1. KÁRTYAVÁLASZTÁS

Mindenki egyszerre végzi el ezt a lépést. Mindenki megnézi a 4 lapját és egyet választ közülük, amit letesz a paravánja elé arccal lefelé. Ezt a lapot kijátszhatja magában vagy akár egy épületlapkával együtt is, attól függően, hogy milyen akciót szeretne végrehajtani. Ha lapkával együtt szeretné kijátszani, akkor választ egy lapkát a paravánja mögül lévőkhöz, és ráteszi a kiválasztott kártyára szintén képpel lefelé.

Tegyétek a 3 megmaradt kártyát arccal lefelé a paravánotok elé. A kezdőjátékos kártyát is tegyétek kártyákra, hogy látszódjon, hogy ki kezdi a kört.



### Lapdobás

A játék során két alkalommal lehetőség van beadni egy lapdobásjelzőt, eldobni a kártyáidat és 4 újat húzni helyettük. Ezt be kell jelentened: „Új kártyákat kérek”. Ha több játékos szeretne új kártyákat kapni az adott körben, akkor ezt a bejelentést sorrendjében hajtják végre. Az új kártyákból ugyanúgy végre kell hajtani a kördetet, mint normál esetben. Minden megmaradt lapdobásjelző 2 pontot ér a játék végén.

## 2. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

A kezdőjátékostól indulva, az óramutató járásának megfelelő sorrendben minden játékos felfedi a választott kártyáját (és a lapkát is, ha van) és végrehajtja a megfelelő akciót. Az akciót egyértelműen meghatározza a kijátszott kártya típusa (külsőterület vagy épület) és az, hogy van-e mellé lapka vagy nincs:

- A. Hasznosítás: kártya kijátszása önmagában
- B. Bővítés: külsőterület-kártya kijátszása épületlapkával
- C. Szintépítés: épületkártya kijátszása épületlapkával

### A. HASZNOSÍTÁS: KÁRTYA KIJÁTSZÁSA ÖNMAGÁBAN

1



Ha egy **Külsőterület-kártyát** játszottál ki **magában**, akkor vedd el vagy egy **erőforrást** vagy egy **épületlapkát** a készletből.

2



Ha egy **Épületkártyát** játszottál ki magában, hasznosítsd rajta a lévő épületet. A színének megfelelő dolgot kapsz:

- ♥ piros kártya: *erőforrás*
- ♥ kék kártya: *épületlapka*
- ♥ sárga kártya: *sikerpont*

Az, hogy mennyit kapsz az adott dologból, az épület magasságától függ: egy egyszintes épület egyet termel, egy kétszintes kettőt stb.

3



Ha van olyan kártyád, ami a **Hasznosítás** után ad valami bónuszt, akkor azt megkapod. Ezek a kártyák lehetnek **karakterkártyák** a játék elejéről vagy menet közben **szintépítéssel** megszerzett **épületkártyák**.

4



Az akció végrehajtása után a **kijátszott kártya** a **dobott lapok** közé kerül.





### Példa:

Faye egy piros kilences épületkártyát játszott ki magában, ami egy kétszintes épülethez tartozik. Kap 2 erőforrást a készletből, amit betesz a paravánja mögé. Faye-nek két kártyája is van, ami bónuszt ad hasznosítás esetén. Az első 1 épületlapkát ad neki, míg a második egy sikerpontot. Ezeket is a paravánja mögé teszi. Az akció végrehajtása után a kártya a dobott lapok közé kerül.

## B. BŐVÍTÉS: KÜLTERÜLET-KÁRTYA KIJÁTSZÁSA ÉPÜLETLAPKÁVAL

Amikor egy külterület-kártyát játszol ki egy lapkával, tulajdonképpen bővíted a várost egy új épület felépítésével a külvárosban. Így működik mindez:

-  Keresd meg a külterület-kártyához tartozó külterület-jelzőt! Tedd a helyére az általad választott lapkát!
-  Tegyel egy erőforrást a paravánod mögül a lapkára, ezzel jelezd, hogy az ez az épület a tiéd. Tegyel még egy építésiterület-jelzőt is a lapkára, ezzel jelezve, hogy az ehhez az épülethez tartozó kártya még nem került be a pakliba.
-  Mozdasd a külterület-jelzőt egy tetszőleges élszomszédos (nem átlósan), üres területre. Azon ritka esetekben, amikor egyáltalán nincs ilyen szabad hely, tedd a jelzőt bárhová úgy, hogy az ábécésorrend ne sérüljön. Ha szükséges, akkor emiatt át is mozgathatsz egy szomszédos külterület-lapkát.
-  Hasznosítsd az összes élszomszédos épületet úgy, mint ahogy azt a Hasznosítás 2. pontjában leírtuk. Így megkapod mindazt, mintha minden szomszédos épület kártyáját kijátszottad volna önmagában.
-  Ha van olyan kártyád, ami bővítés után ad bónuszt, akkor ezeket a dolgokat vedd el és tedd a paravánod mögé.
-  Az akció végrehajtása után a kijátszott kártya a dobott lapok közé kerül.


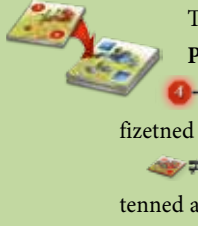




### ♥ Példa:



Miley kijátszotta az A jelű külterület-kártyát egy piros négyes épületlapkával együtt. Így leteszi az épületet az A jelű külterület-jelző helyére és rátesz egy saját erőforrást valamint egy építésiterület-jelzőt az újonnan épült épületre. Elmozgatja a külterület-jelzőt egy élszomszédos, üres területre. Ezek után hasznosítja a két élszomszédos épületet: kap 1 erőforrást és 2 lapkát, amiket a paravánja mögé tesz. Miley-nak van egy kártyája, ami a bővítés után ad bónuszt, így megkapja az az után járó plusz egy nyersanyagot is. Végül a kijátszott kártyát a dobott lapok közé teszi. (nem a bónuszt adó)

## C. SZINTÉPÍTÉS: ÉPÜLETKÁRTYA KIJÁTSZÁSA ÉPÜLETLAPKÁVAL

Amikor épületkártyát játszol ki épületlapkával, akkor tulajdonképpen a kártya által meghatározott épületre húzol fel egy új szintet, rátéve a kijátszott lapkát. Így működik mindez:

-  Add vissza az épületen aktuálisan lévő erőforrásokat a tulajdonosának, aki beteszi őket a paravánja mögé. Ha a tulajdonos nem te vagy, akkor kap minden egyes visszakapott erőforrás után még egy sikerpontot is. Megjegyzés: tehát ha saját épületedre építesz új szintet, akkor nem kapsz sikerpontot.
-  Tedd a kijátszott lapkát a kijátszott kártya által meghatározott épületre.  
**Plusz költségek:**  
1-2-3-4-5 Ha az új lapkán lévő szám kisebb, mint amit felülépítesz, akkor a különbséget sikerpontokban ki kell fizetned (pl.: ha egy 5-ös épületre teszel egy 4-est, akkor 1 sikerpontot kell befizetned)  
1-2-3-4-5 Ha az új szint színe nem egyezik meg az felülépített lapka színével, akkor egy erőforrást vissza kell tenned a készletbe (a készletbe tedd a plusz erőforrást, ne a lapkára)
-  Tedd az erőforrásokat a lapkára: 1 erőforrás szintenként. A játék során minden egyes épületen, minden erőforrás mindig egy játékoshoz tartozik, és az erőforrások száma minden esetben megegyezik az épület szintjeinek a számával. (leszámítva a kezdőépületeket)
-  Tegyel egy építésiterület-jelzőt is a lapkára, ezzel jelezve, hogy az ehhez az épülethez tartozó kártya még nem került be a pakliba.
-  Ha van olyan kártyád, ami szintépítés után ad bónuszt, akkor ezeket a dolgokat vedd el és tedd a paravánod mögé!
-  Tartsd meg a kijátszott kártyát! Ez a kártya mostantól bónuszt ad neked (Szintépítésnél csak a kártya jutalmad, nem kapsz hasznosítást a szomszédos épületek után). Két féle bónusz létezik:  
♣ állandó bónusz (fekete nyíllal): minden kapcsolódó akciónál aktiválódik  
♣ játék végi bónusz (egyenlőségjellel): pontot ad a játék végén



#### ♥ Példa:

Nell egy kék 5-ös épületkártyát játszott ki egy piros 4-es épületlapkával. A kék 5-ös épület Faye-hez tartozik, aki visszakapja a lapkáról a két nyersanyagját a paravánja mögé, valamint kap 2 sikerpontot is a készletből. Nell lehelyezi a piros 4-es lapkát a kék 5-ösre. Be kell fizetnie 1 sikerpontot, mivel a 4 eggyel kisebb, mint az 5. Ezen felül be kell fizetni egy nyersanyagot is, mivel eltérő színnel épített új szintet. Ezek után rátesz három nyersanyagot a paravánja mögül a lapkára, valamint egy építésiterület-jelzőt. Mivel van két szintépítéssel kapcsolatos bónuszlapja, kap még 1 sikerpontot és 1 erőforrást. Végül a kijátszott kék 5-ös kártyát a paravánja elé teszi arccal felfelé.

**Megjegyzés:** Ha egy olyan kártya/lapka kombinációt játszol ki, amire nincs elég nyersanyagod, akkor a lapkát vissza kell vened, és a kártyát önmagában kell kijátszanod (Hasznosítás).

### 3. FELKÉSZÜLÉS A KÖVETKEZŐ KÖRRE

Miután mindenki végrehajtotta az akcióját a megmaradt három kártyáját mindenki továbbadja a bal oldali szomszédjának (beleértve a kezdőjátékos-kártyát is). Ezután, az új kezdőjátékostól kezdve körsorrendben, mindenki húz egy negyedik lapot a kapott három mellé.

Ha bármikor elfogyna a húzópakli, az aktuális kezdőjátékos új paklit állít össze a következő módon:

1. Megkér egy másik játékost, hogy színenként mondja neki, azokat az épületeket, amiken építésiterület-jelző van. Minden ilyen épülethez tartozó kártyát megkeres és a dobott lapok közé tesz.
2. A dobott lapok megkeverésével egy új húzópaklit alakít ki!
3. 2 vagy 3 játékos esetén eldobja a felső 7 kártyát. (ne feledjétek, hogy az előzőleg így dobott kártyák az újrakeverésnél visszakerültek a pakliba)
4. Eltávolít minden építésiterület-jelzőt a tábláról.

#### ♥ Példa:

A játékosok befejezték az akcióikat, és megkapták a tőlük jobbra ülő kártyáit. A kezdőjátékos, Miley felhúzza a húzópakli utolsó kártyáját, így újra 4 kártya van a kezében. A húzópakli ezzel elfogyott, így új paklit kell összeállítani. Miley megkéri a többieket, hogy mondják neki, hogy a sárga épületekből melyeken van építésiterület-jelző, ami ebben az esetben a 4, 5 és 9-es lapka. Miley beteszi ezeket a kártyákat a dobott lapok közé. Végigcsinálják ugyanezt a piros és a kék épületekkel is, megkeverik a dobott kártyákat, és ezzel új húzópaklit alakítanak ki. Ezekután eldobják a felső 7 kártyát (mivel csak hárman játszanak) és eltávolítják az építésiterület-jelzőket a lapkákról. Nell, a második játékos is felhúzza a negyedik kártyáját.

## A JÁTÉK VÉGE

Ha az épületlapkák elfogytak a készletből, minden játékos beadhat a saját lapkái közül a közösbe annyit, amennyit szeretne. Titkosan készítsétek ki a paraván mögött, hogy ki miket szeretnétek visszatenni, majd egyszerre fedjétek fel. A játékosok 1 sikerpontot kapnak minden beadott lapka után. A beadott lapkákat keverjétek össze arccal lefelé és képezzetek belőlük egy új készletet. A játék a megszokott módon folytatódik tovább.

A játéknak vége, ha:

- a lapkák másodszor is elfogytak vagy
  - ha egy játékos az utolsó erőforrását is felhelyezte valamelyik épületre (azaz nincs több erőforrása sem a készletben sem a paraván mögött).
- Amint a fenti két feltétel legalább egyike teljesül, fejezzétek be még be az aktuális kört (mindenki hajtsa végre az akcióját) és utána a játéknak vége.

**Megjegyzés:** A játéknak akkor is vége, ha valaki az utolsó erőforrás lerakása után esetleg visszakap még erőforrást más játékos akciója révén.

A legtöbbsikerpontot gyűjtő játékos nyeri a játékot. Sikerpontokat szerezni lehet:

- a játék során sikerpont-jelölők formájában.
- a kártyák után, amiken egyenlőségjel látható
- 2 sikerpont jár minden megmaradt lapdobásjelzők után
- a város kerületeiben kialakult többségek után

**A kerület egy olyan része a városnak, ami legalább két azonos színű, szomszédos épületből áll. Egy-egy egyedül álló épület nem számít kerületnek.**

A pontszámítás a következő oldalon folytatódik >>>

Minden egyes kerületben összeszámoljátok, hogy melyik játékosnak mennyi erőforrása van. A legtöbb erőforrással rendelkező játékos annyi pontot kap, ahány erőforrás összesen van az adott területen (minden színben együttvéve). A második legtöbb erőforrással rendelkező játékos annyi pontot kap, ahány erőforrása neki van a kerületben. Egyenlőség esetén az adott kerületben a magasabb épülettel rendelkező játékos a győztes. Ha még mindig egyenlőség van, akkor akinek a legmagasabb épületén a nagyobb szám szerepel, az a győztes.

*Megjegyzés: Ha minden erőforrás egy játékoshoz tartozik az adott kerületben, akkor megkapja a pontokat mind az első, mind a második helyért, így pontosan kétszer annyi pontot kap, mint ahány erőforrása van a kerületben.*



#### **Példa:**

az ábrán lévő lapkák két kerületet alakítanak ki: egy kéket és egy sárgát. A piros 20-as lapka nem számít kerületnek, mivel egyedül áll.

A sárga kerületben Miley-nek (fehér) van csak erőforrása, szám szerint 3, így 6 pontot kap. A kék kerületben Faye-nek (narancs) van a legtöbb erőforrása, így 7 pontot kap, mivel összesen 7 erőforrás van a kerületben. Miley én Nell (zöld) döntetlenre áll, mind erőforrások számában, mind a legmagasabb épület magasságában. Miley 2 pontot kap, mivel a legmagasabb épületén neki nagyobb szám van, mint Nell-nek. Nell nem kap pontot.

## Egyszemélyes változat

Az egyszemélyes játékot egy képzeletbeli ellenfél ellen játszuk, akit Hal-nak nevezünk a következő magyarázatban.

### Előkészületek

Az előkészületek megegyeznek a kétszemélyes játékkal, a következő módosításokkal: a játékot 6 sikerponttal, 6 lapkával és a 6 erőforrással kezdod, de nem kapsz karakterkártyákat és lapdobáselőket. Hal a készletben lévő minden erőforráshoz és lapkához hozzáfér, mintha a sajátja lenne viszont a játék elején Hal nem kap se lapkát, se erőforrást, se sikerpontot.

Minden körben te vagy a kezdőjátékos.

### Egy kör menete

- Húzz 3 kártyát magadnak és 1-et Halnak! Ez utóbbit tedd arccal lefelé!
- Válassz akciót (kártya + esetleg lapka) és hajtsd végre pont ugyanúgy, mint ahogy azt a többszemélyes játékban tennéd!
- Csapd fel Hal kártyáját és húzz mellé véletlenszerűen egy lapkát, mivel Hal minden körben építkezik. Ha Hal Bóvít (Külterület-kártyát játszott ki), akkor nem kapja meg az erőforrásokat és a lapkákat a szomszédos épületek után, helyettük mindig sikerpontot kap. Ha Hal új szintet épít, akkor megtartja a kijátszott kártyát, de sose kap bónuszt ezek után a kártyák után, leszámítva a játék végi pontozó kártyákat (egyenlőségjellel).

### Egyéb szabályok

- Ha Hal felülépíti egy szintedet, akkor visszakapod az erőforrásokat, és mindegyik után kapsz egy sikerpontot, ahogy a normál játékban.
- Ha te építesz felül egy szintet Hal épületén, akkor minden erőforrás után kap egy sikerpontot.
- Nem cserélheted le a kezekben lévő lapokat (nincs lapdobásjelző).
- Mikor Hal bővít, mozgassd a külterület-lapkát belátásod szerint.
- Hal-nak nem kell pontot beadni Szintépítés esetén, a lapkákon lévő értékkülönbség után.

### A játék vége

A játéknak vége, ha elfogynak az épületlapkák a készletből, vagy ha te vagy Hal feltettétek az utolsó erőforrásotokat is a városra. A játék akkor is véget ér, ha Hal-nak már nincs elég erőforrása végrehajtani az akcióját.

Hal pontjai ugyanúgy állnak össze, mint egy normál játékosé:

a játék során szerzett pontok, pontok az egyenlőségjeles kártyák után, pontok a kerületek után.

### Profi változat

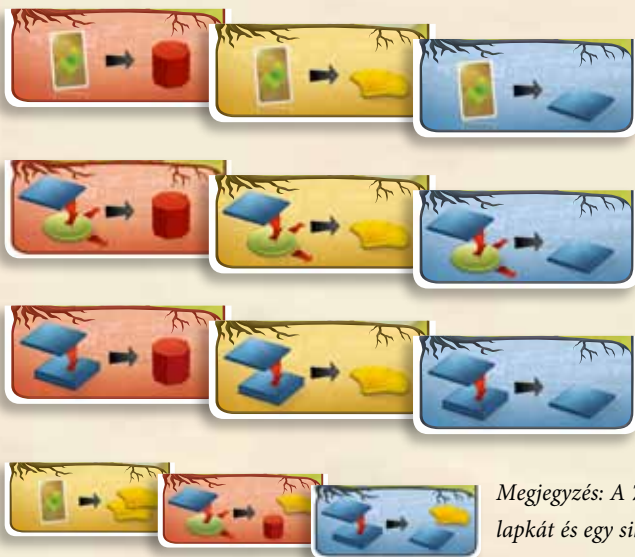
A játékon lehet nehezíteni a következőkkel:

- Ha Hal külterület-kártyát húz, húzz helyette újat a pakliból.
- Hal az új kártyát fogja használni a régi helyett, ha az új épületkártya, és így szintet tud építeni, vagy ha az új olyan külterület-kártya, ami több pontot ad Hal-nak, mint az eredeti.
- Más esetben Hal az eredeti kártyát játssza ki.



## Állandó bónuszt adó kártyák

Ilyenek a karakterkártyák és az 1-9 közötti épületkártyák bónuszai. Az összesen fekete nyíl látható, és minden esetben adnak bónuszt, mikor a kártyán látható akciót hajtod végre.



### Hasznosítási bónusz:

Kapsz 1 erőforrást vagy sikerpontot vagy lapkát minden alkalommal, amikor kártyát játszol ki önmagában.

### Bővítési bónusz:

Kapsz 1 erőforrást vagy sikerpontot vagy lapkát minden alkalommal, amikor Bővítés akciót hajtasz végre (külterület-kártya + lapka).

### Szintépítési bónusz:

Kapsz 1 erőforrást vagy sikerpontot vagy lapkát minden alkalommal, amikor Szintépítés akciót hajtasz végre (épületkártya + lapka).

*Megjegyzés: A 7-9 közötti kártyák már 2 sikerpontot vagy 1 erőforrást és 1 sikerpontot, vagy 1 lapkát és egy sikerpontot termelnek a megfelelő akció végrehajtásakor.*

## Játékvégi bónuszt adó kártyák

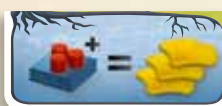
Ilyenek a 10 és 20 közötti épületkártyák. Mindegyiken egyenlőségjel látható. Minden egyes ilyen kártya után sikerpontokat kapsz a játék végén, adott feltételek alapján.



Ezek a kártyák 1 sikerpontot adnak minden egyes saját erőforrásod után, ami kék, sárga vagy piros épületen helyezkedik el.



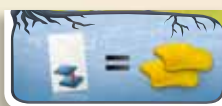
Ez a kártya 1 sikerpontot ad minden maximum 2. szintű saját épületed után.



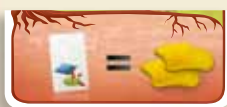
Ez a kártya 3 sikerpontot ad minden legalább 3. szintű épületed után.



Ez a kártya 2 sikerpontot ad, minden olyan megszerzett kártyád után, ami Hasznosítási bónuszt ad. Beleértve a karakterkártyáidat is.



Ez a kártya 2 sikerpontot ad, minden olyan megszerzett kártyád után, ami Szintépítési bónuszt ad. Beleértve a karakterkártyáidat is.



Ez a kártya 2 sikerpontot ad, minden olyan megszerzett kártyád után, ami Bővítési bónuszt ad. Beleértve a karakterkártyáidat is.



Ez a kártya 9 pontot ér önmagában.



Ezek a kártyák 2 pontot adnak minden egyes megszerzett piros, kék vagy sárga kártya után, beleértve a karakterkártyákat (és saját magukat) is.

**Z-MAN**  
games

© 2012 Z-Man Games, Inc.  
Z-Man Games inc. 3250 F.X. Tessier,  
Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada, J7V 5V5  
Copyright Z-Man Games, Inc  
www.zmangames.com.

Designer: **Xavier Georges** • Illustrations: **Gaël Lannurien**  
Computer graphics: **megalopole.com** • English Translation: **Nathan Morse**  
Fordította: **Halász-Szabó Dániel (fisha@freemail.hu)** • Szerkesztette: **grafiction**

### Köszönet

A tervező és a kiadó köszönetet mond a következőknek: Etienne, Shadi, Anke, Madeline, Anaëlle, Madlys, Nell, Fanny, François, Muriel, Nathan, Marcus, Marie, Didier, Emmanuel, In Ludo Veritas (Namur) és mindenki másnak aki segített a elkészíteni a játékot.



www.pearlgames.be

# ÖSSZEFOGLALÁS

## Előkészületek

## Egy kör

- 1** Helyezzétek el a 9 kezdőépületet (1-3 számozottak), és a 12 külterület-jelzőt (A-L)!
- 2** Keverjétek meg a maradék épületlapkákat és képezetek belőlük kupacokat! 2-3 játékos esetén vegyetek ki 6 lapkát a játékból! Készítetek elő a sikerpontokat és az építésiterület-jelzőket!
- 3** Minden játékos választ egy szint és megkapja a hozzá tartozó paravánt, valamint 2 lapdobásjelzőt! Az erőforráskészletbe tegyetek: 25 erőforrást 2 játékos esetén, 20 erőforrást 3 játékos esetén, 18-at 4 és 16-ot 5 esetén!
- 4** Készítetek húzópaklit a 12 külterületkártyából valamint a 9 kezdeti épületkártyából! Keverjétek meg! 2-3 játékos esetén dobjátok el a felső 7 lapot!
- 5** Rendezétek sorba a megmaradt épületkártyákat szín és azon belül érték szerint!
- 6** Minden játékos kap egy szett karakterkártyát (bevezető játék), vagy 4 karakterkártyát, amiből 3-at „draftoltok”.
- 7** Minden játékos megkapja a karakterkártyái alapján (bal felső sarok), a lapkái, erőforrásait és a sikerpontjait.
- 8** Aki legutóbb ültetett fát, az kezdi a játékot, és oszt mindenkinek 4 kártyát.

- 1** Mindenki egyszerre választ egy akciót a kezében lévő lapok közül egy kiválasztásával, valamint mellé egy lapka fakultatív lehelyezésével.
- 2** Lehetőség: egy lapdobásjelző eldobásával, eldobhatod a lapjaidat és 4 újat húzhatsz helyettük.
- 3** Az akciók az óramutató járásával megegyező sorrendben végrehajtják, kezdve azzal a játékosal, akinél az kezdőjátékos kártya van. (az akciók kifejtése lejjebb látható)
- 3** Felkészülés a következő körre: adjátok tovább balra a megmaradt 3 kártyátokat, majd mindenki húzzon mellé egy negyediket.
- Új húzópakli összeállítása: válogassátok ki az újonnan épült épületekhez tartozó kártyákat (amiken építésiterület-jelző van) és keverjétek a dobott lapok közé, képezetek belőle új húzópaklit! 2-3 játékos esetén dobjátok el a felső 7 lapot!
- A játék vége: ha az épületlapkák másodszor is elfogytak, vagy ha egy játékos minden erőforrását felrakta a városra.

Egy kártyát önmagában kijátszva erőforrásokhoz juthatsz (sikerpont, lapka, erőforrás)

Egy külterületkártyával vagy egy lapkát vagy egy erőforrást kapsz. Épületlapkával az épület típusának megfelelő dolgot kapsz, annyit amilyen magas az épület.

Megkapod a bónuszt a hasznosított segítő kártyáid után.

Dobd el a kijátszott kártyát!

Egy külterületkártyát kijátszva egy lapkával bővítheted a várost.

Az épületet tedd a külterület-kártya által meghatározott külterület-jelző helyére; tegyél rá egy építésiterület-jelzőt; mozgasd a külterület-jelzőt!

Megkapod az élszomszédos épületek által termelt dolgokat a magasságuk alapján.

Megkapod a bónuszt a bővítést segítő kártyáid után.

Dobd el a kijátszott kártyát!

Egy épületkártyát egy lapkával együtt kijátszva új szintet építhetsz.

Tedd az lapkát a kártya által meghatározott épületre; tegyél rá egy építésiterület-jelzőt és a szükséges erőforrásokat; add vissza a rajta lévő erőforrásokat a tulajdonosának és ad mindegyik mellé egy sikerpontot is!

Ha az új lapka színe eltér az épület színétől, adj be egy erőforrást a készletbe. Ha az új lapka száma kisebb, mint az épület eddigi száma, akkor add be a különbséget sikerpontban.

Megkapod a bónuszt a szintépítést segítő kártyáid után.

Tedd a kijátszott kártyát magad elé arccal felfelé!