



MyCity

A városod
egyedülálló lesz!

Reiner Knizia játéka

2 – 4 játékos részére, 10 éves kortól

Útmutató

A JÁTÉKÖTLET

Hosszú utazás után megérkeztetek az új földre. Már elkezdtek felépíteni az első épületeket és kiépíteni a városotokat.

A *My City* egy úgynevezett *legacy*- játék. Ez azt jelenti, hogy a játékok minden jelenettel változik és fejlődik. Minden játékosnak megvan a saját játéktáblája, amelyet minden jelenetben újratervez. Három jelenet együtt alkot egy fejezetet, és minden fejezethez van egy lezárt boríték. Ez új szabályokat és különféle anyagokat tartalmaz, amelyekkel véglegesen megváltoztatjátok a játékot. Éljétek át 24 lenyűgöző jelenetben a városaitok növekedését és történelmét az alapítástól az iparosodásig.

Ezekon felül a játéktábláitok másik oldalán találtok egy olyan játékverziót, amit újra és újra lejátszhattok. Ennek szabályait megtaláljátok az útmutató 6. és 7. oldalán.

A JÁTÉK TARTALMA

4 kétoldalas játéktábla



8 boríték
meglepetésekkel



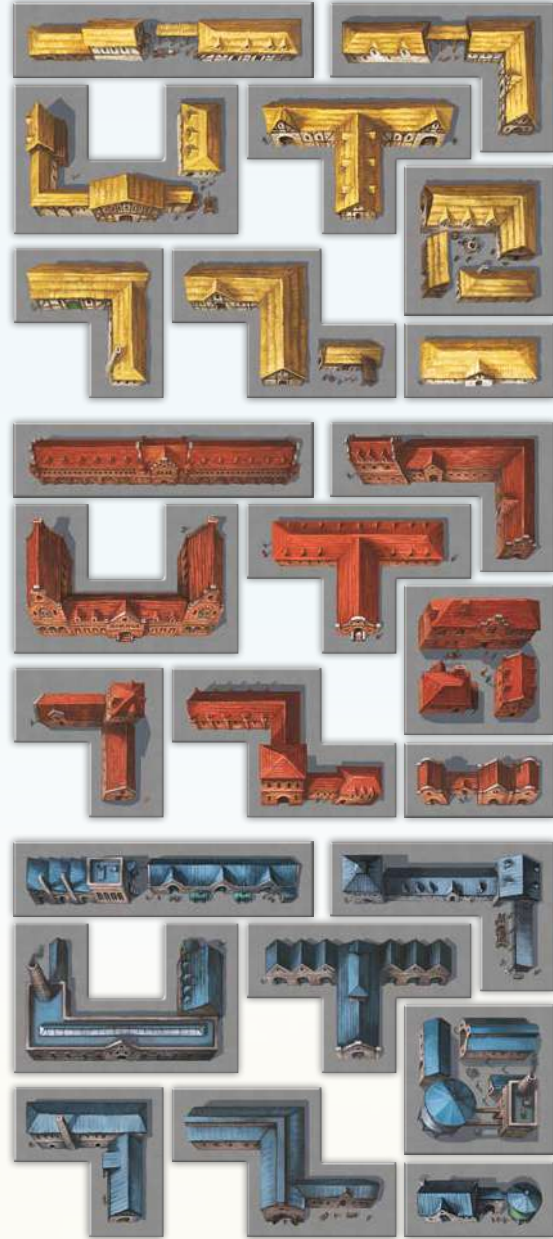
4 pontjelölő



24 építéskártya



96 épületlapka (4 szett, szettenként 8 épület, 3 színben)



Továbbá szükségetek lesz egy filctollra, vagy golyóstollra, amivel a játéktábláitokra írhattok, illetve rajzolhattok.

A „My City” játékhoz időről-időre ugyanazokkal a játékosokkal kell összejönnötök, hogy együtt lejátsszatok és átéljétek minden jelenetet.

Ha másik játékosal szeretnétek folytatni a játékot, akkor az új játékosnak át kell vennie elődje városának fejlesztési státuszát, és onnan kell folytatnia a játékot.

Minden jelenet után írjátok fel a játékalást ott, ahol abbahagyjátok a játékot. Így könnyedén folytathatjátok legközelebb a következő jelenettel.

A 24 jelenet mindegyike külön-külön lejátszható, azonban mindig 3 jelenet tematikusan egy fejezetbe foglaltunk. Egy fejezet kb. 90 percig tart, és együttjátszva egy különösen szép játékdinamika fejlődik ki.

Fontos: Csak akkor nyissátok ki egy fejezet zárt borítékját, amikor azt a fejezetet lejátsszatok.

ELŐKÉSZÜLETETEK

- Az első játék előtt óvatosan emeljétek ki a kartonokból az elemeket.
- Vegyetek magatokhoz egy-egy **játéktáblát** (a továbbiakban csak tábla) és fektessétek úgy magatok elé, hogy a bal felső sarkában legyen az állat szimbólum. Ez a személyes táblátok a 24 jelenetre. A játék kezdetén teljesen egyforma a táblátok, de a játék előrehaladtával, változtattok a tábláitokon. Matricákat ragasztotok rájuk, új játéktereket nyitok meg és rájuk írtok. Ne aggódjatok: Ezt pontosan így gondoltuk. Végül is ezek a ti tábláitok. Rögtön a játék kezdetén nevezzétek el a városaitokat. Írjátok rá a városotok nevét a táblátok felső traktusában lévő mezőre jobbra az állat szimbólumtól.



- **10** Tegyetek egy-egy **pontjelzőt** a táblátok **10-es mezőjére**. Ezzel jelölitek a pontjaitokat a jelenetek alatt és a jelenetek végén.
- Mindenki vegye magához azokat az **épületlapkákat** (továbbiakban csak épület), amiknek a hátoldalán ugyanaz az állat szimbólum van, mint a tábláján. Éppen úgy, mint a tábláitok, az épületeitek is azonosak. Fektessétek az épületeket felfordítva (állat szimbólummal lefelé) a táblátok mellé. Három épülettípust különböztethettek meg: lakóépületek (sárga), középületek (piros), gazdasági épületek (kék).
- Keverjétek meg a **24 építéskártyát** (továbbiakban csak kártya), majd egy lefordított pakliba rendezve tegyétek az asztal közepére. Minden épülethez van egy hozzá tartozó kártya. Minden jelenetben, abban a sorrendben építitek fel az épületeiteket, ahogyan a kártyákat felfordítjátok.

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

Vannak olyan szabályok, amik – kevés kivétellel – mind a 24 jelenetben érvényben vannak:

Minden jelenet megadott számú körből áll. Minden kör elején felfordítva a pakli mellé fektetitek a **legfelső kártyát**. Ekkor mindenki kikeresi, és felépíti a táblájára az épületei közül azt az épületet, amelyik a felfordított kártyán van. Ezt egyszerre tesztitek, nem vártok egymásra. **A jelenetek végén pontokat kaptok a felépített épületeitek után**, amiket a pontjelzőitekkel jelöltök. Aki egy jelenet végén **a legtöbb illetve a második legtöbb pontot érte el, az kiszínezhethet 2 illetve 1 fejlődést a tábláján**. A fejlődést a játéktáblátok felső traktusában két sorban álló körök mutatják. **Aki a 24. jelenet végére a legtöbb fejlődést színezi ki, az a My City játék abszolút győztese.**

AZ ÉPÍTÉSI SZABÁLYOK

- Csak a világoszöld mezőkre építhettek épületeket.
- Nem építhettek a hegységre (szürke mező balra), vagy az erdőre (sötétzöld mező jobbra).



- Építhettek azokra a világoszöld mezőkre is, amelyeken **kövek** vagy **fák** vannak. Mindazonáltal jobb lenne, ha nem építenétek azokra a világoszöld mezőkre, amelyeken fák állnak, mert a jelenetek végén pontokat kaptok a beépítetlen famezők után. Ugyanakkor törekednetek kell arra, hogy beépítsétek azokat a mezőket, amiken kövek vannak, mert ezek a jelenetek végén, ha nincsenek beépítve, pontlevonást eredményeznek.
- **Nem** építhettek a **folyóra** egy épületet úgy, hogy az épület a folyó mindkét oldalán álljon.



Az viszont **megengedett**, hogy úgy építsetek egy épületet a **folyóhoz**, hogy az részben letakarja a folyót.



- Az **első épületnek**, amit felépítetek a táblátokra, az egyik **oldalával** mindenképpen érintkeznie kell a **folyóval**. Az **nem elég**, ha **csak a sarkával** érintkezik a folyó és az épület.



- Az összes **többi épületet** úgy kell felépítenetek, hogy legalább az egyik oldalukkal **érintkezzenek** egy **másik épülettel**. Itt is érvényben van az a szabály, hogy az **nem elég**, ha **csak a sarkával** érintkeznek az épületek.



- Úgy tekintjük, hogy az épületek akkor is érintkeznek egymással, ha közöttük a folyó folyik.



- A már felépített épületekre **nem építhettek rá**.
- Az egyszer felépített épületeket már **nem helyezhetitek át**.
- **Passzolás:** Amikor egy épületet **nem tudtok, vagy nem akartok felépíteni**, akkor passzolhattok. Ennek jelzéséül hangosan azt mondjátok, hogy „passz”, majd az érintett épületet lefordítva magatok elé fektetitek. Ennek következtében **vissza kell lépnetek 1 mezőt** a pontjelölőtökkel a pontozósávotokon.

Fontos: Akinek a pontjelölője a 0-án áll, az nem passzolhat. Amennyiben nem tudja, vagy nem akarja azt az épületet felépíteni, befejezi a játékot. Számára a jelenet véget ért, nem építhet fel további épületeket.

- **A játék önkéntes befejezése:** Minden alkalommal, **miután** felfordítottatok egy kártyát, dönthettek úgy, hogy befejezitek a játékot. Ennek jelzéséül hangosan azt mondjátok, hogy „befejeztem”, majd az érintett épületet lefordítva magatok elé fektetitek. Aki önkéntesen fejezi be a játékot, annak nem kell visszalépnie a pontozósávján, mert **nem veszít el egy pontot sem**. Pontlevonást a passzolás von maga után, amikor a játékos nem fejezi be önként a játékot.

EGY JELENET VÉGE

Egy jelenet akkor ér véget, amikor minden játékos befejezte a játékot. Amennyiben ez nem történik meg, a jelenet az utolsó kártya felfordítása után ér véget.

A pontok elosztása:

Állapítsátok meg, hogy ki, hány pontot szerzett, majd mindenki lépjen a pontjelölőjével a pontozósávon a kapott pontok mértékében.

- ▶ Minden **fa**, ami a tábla világoszöld mezőjén áll és látható **+1 pont**.
- ▶ Minden **kő**, ami a tábla világoszöld mezőjén van és látható **-1 pont**.
- ▶ Minden **üresen** maradt **világoszöld mező -1 pont**.

***Megjegyzés:** A játék elején olyan mezők vannak, amiken 2 fa illetve 2 kő van. Ezek 2 plusz illetve 2 mínuszpontot hozhatnak. Később jönnek a játékba olyan mezők, amiken 1 fa áll – ezek majd 1 pontot hozhatnak.*

50 Aki **eléri** a pontjelölőjével az **50-es mezőt**, az azonnal kiszínezhethet 1 fejlődést. A pontjelölője ettől kezdve az 50-es mezőn marad, akkor is, ha további pontokat szerez, vagy veszít a játékban.

0 Akinek a pontjelölője a **0 mező alá** kerül, annak nem vesznek el a mínuszpontjai, hanem a következő pluszpontjaiból kerülnek levonásra.

Egy jelenet értékelése:

Miután meghatároztátok a pontokat, értékelitek a jelenetet. A győztesek kiszínezhethetnek 2 vagy 1 fejlődést a táblájukon.

Értékelés 3 és 4 játékosnál:

Aki a jelenet végén **a legtöbb pontot érte el, az kiszínezhethet 2 fejlődést a tábláján**. Aki a jelenet végén **a második legtöbb pontot érte el, az kiszínezhethet 1 fejlődést a tábláján**.

Értékelés 2 játékosnál:

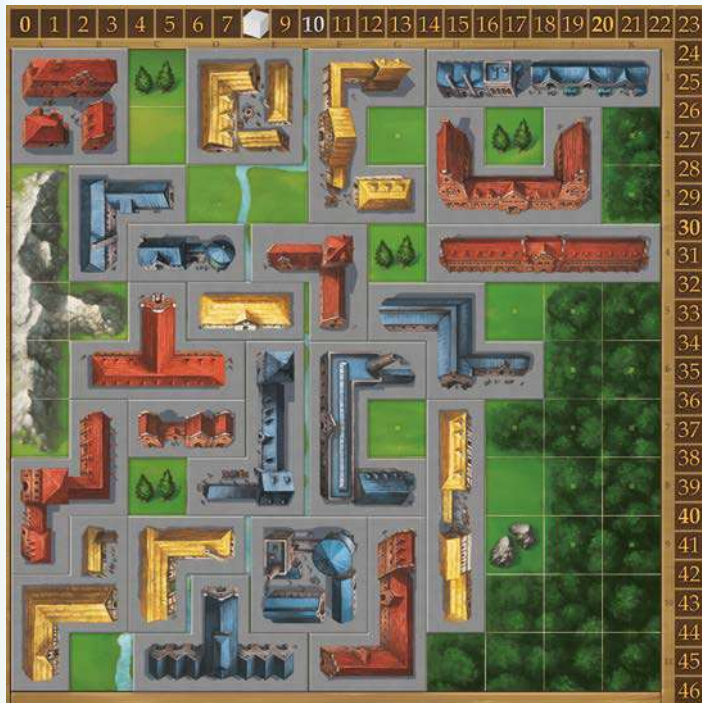
Aki a jelenet végén több pontot ért el, az kiszínezhethet 2 fejlődést a tábláján. A második nem kap fejlődést. Két játékos esetén tehát csak az első játékos nyer fejlődést.

Továbbá az elért helyezések (első, második, további) után **matricákat** kaptok, amiket végérvényesen a tábláitokra ragasztotok. A matricákat a többi alkatrészszel együtt a zárt borítékban találjátok egy **áttekintőlappal** együtt, ami megmondja, hogy melyik játékos mit kap.

Fontos: Ha kettő vagy több játékos is **ugyanannyi** pontot ért el, akkor a **jobb helyezés** és az azzal járó dolgok azé a játékosé, akinek **kevesebb az üres világoszöld mező** a táblájának a legfelső sorában. Amennyiben itt is egyezőség van, a második sor dönt, és így tovább.

Megjegyzés: A fejlődést jelölő körök kifestését a felső sor bal oldalán kezdjétek, és jobbra haladjatok. Amikor eléritek a jobb oldalon a sor végén az utolsó mezőt, akkor folytassátok a színezést az alatta lévő mezővel, és onnan balra haladjatok. Így látjátok, hogy ki hol tart a fejlődésben.

Példa: A játékosnak **10** pontja volt a jelenet pontozása előtt. Nézzük a jelenet pontozását! Mivel 2 alkalommal passzolt, **-2** pontot kap. A 8 fa áll szabadon a tábláján, ezekért **+8** pontot kap. A 2 kő után **-2** pont jár, és **-8** pont jár az üresen maradt világoszöld mezők után. A játékos 6 ponttal zárja a jelenetet.



A jelenet lezárása után minden épületet levesztek a tábláitokról, a pontjelölőiteket a 10-es mezőre helyezitek, és újrakezdeditek a városépítést az eddig megismertek szerint.

A LEZÁRT BORÍTÉKOK

A My City különleges eleme a **8 lezárt boríték**. Minden borítékban találtok **1 lapot** azokkal az új **szabályokkal**, amik a következő 3 jelenetre lesznek érvényben. A szabálylap mellett találtok egy **áttekintőtáblát**. Ennek a bal oldalán látjátok azokat a dolgokat, amikért **pontokat** kaphattok, vagy pontokat veszíthettek el. Egyes pontokat **azonnal** megkaptok egy adott kör során, de a legtöbb pontot és a jutalmakat csak később, **a játék végén** kapjátok meg.

Nézzünk egy példát az 1. jelenet áttekintőtáblájáról:

	Pontok
Azonnal: Nem épít épületet	-1
Végén: Fa	+1
Végén: Kő	-1
Végén: Üres világoszöld mező	-1

Az áttekintőtábla **jobb oldalán** látjátok az adott jelenet **értékelését**. Itt látjátok azt, hogy a jelenet végén kik színezhettek be fejlődésjelölőt. Továbbá, hogy melyik játékos kap matricát (amit egyébként mindig az aktuális borítékban találtok). Egyes matricákat megkaptok a jelenet elején, de a legtöbb matricát a jelenet végén kapjátok.

Egy példa az 1. jelenet áttekintőtáblájáról:

Első:	
Második:	
Többi:	

A jelenet végén minden épületet le kell venni a tábláitokról azért, hogy fel tudjátok ragasztani a matricát a tábláitokra. Ha a szabály nem írja elő, akkor a matricát egy **üres világoszöld mező közepére** kell ragasztanotok, ahol a kis négyzet van. Egyes borítékokban a matricák mellett kiegészítő alkatrészeket is találtok, amik bekerülnek a játékba.

AZ ELSŐ FEJEZET

Most, hogy már megismertétek a szabályokat, kezdődhet a My City játékban az első kalandotok! Már tudjátok, hogy minden fejezethez van egy lezárt boríték. Nyissátok ki azt a borítékot, amelyiken ezt a feliratot találjátok:

1. fejezet: Az új föld – jelenetek 1-3



A borítékban találtok 1 szabálylapot, 1 áttekintőtáblát, 1 kis matricát. Tegyétek az áttekintőtáblát az asztalra úgy, hogy mindenki lássa. A matricákat helyezétek készenlétbe. Mindig tartsátok

a játék dobozában azokat a matricákat és egyéb alkatrészeket, amiket a fejezetekben nem használtok el. Olvassátok el az 1. fejezetre vonatkozó szabályokat, elolvasás után pedig tegyétek bele ebbe a szabályfüzetbe. El is kezdhettek az első jelenetet.

MyCity

AZ ÖRÖK JÁTÉK

Már mind a 24 jelenetet lejátszottátok? Akkor igazán különleges játékményt tapasztaltatok meg. Figyelemmel kísértétek a városaitok fejlődését és változásokban gazdag történelmét a megalapításuktól kezdve. De ezzel még nem ért véget a My City története. Ha további versengésre vágytok a játékosársaitokkal és még tovább akarjátok építeni a városaitokat, akkor fordítsátok meg a tábláitokat. A tábláitok hátán találtok egy olyan játékváltozatot, amit újra és újra játszhattok. Ez nagyjából a 10. jelenetnek felel meg a legacy játékokban. Itt mindegyik tábla egyforma. Ezt a játékváltozatot olyan játékosokkal is együtt játszhatjátok, akikkel nem játszottátok a legacy játékot. De legalább egy játékosnak le kellett játszania 1-től 5-ig a jeleneteket.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Vegyetek magatokhoz egy-egy **táblát** és fektessétek úgy magatok elé, hogy az ábrán látható oldala legyen felfelé.



- **10** Tegyetek egy-egy **pontjelzőt** a táblátok **10-es mezőjére**. Ezzel jelölitek a pontjaitokat a játékban és a játék végén.
- Mindenki kap egy **27 darabból álló épületkészletet** azonos állat szimbólummal az épületek hátoldalán.
- Fektessétek az **épületeket** felfordítva (állat szimbólummal lefelé) a táblátok mellé. Három épületípust különböztethettek meg: 8 lakóépület (sárga), 8 középület (piros), 8 gazdasági épület (kék), továbbá mindenki kap 3 templomot (lila tetős épületek).

Fontos: Ha végigjátszottátok a legacy játékot, akkor további épületek is vannak még a szimbólumaitokkal. Ezekre nem lesz szükségetek „Az örök játék” variációban. Éppen úgy figyelmen kívül kell hagynotok azokat a matricákat, amiket egyes épületekre már ráragasztottatok.

- Keverjétek meg a **28 kártyát**, majd egy lefordított pakliba rendezve tegyétek az asztal közepére. Minden épülethez van egy hozzá tartozó kártya. Abban a sorrendben építitek fel az épületeiteket, ahogyan a kártyákat felfordítjátok. A 24 normál épületet tartalmazó alapkártya (3 színben, színenként 8) mellett a paklitok tartalmaz 3 templomkártyát, valamint 1 lezárókártyát.

Fontos: Ha végigjátszottátok a legacy játékot, akkor további kártyák is vannak még a pakliban. Ezekre nem lesz szükségetek „Az örök játék” variációban.

A JÁTÉK MENETE

Minden játék megadott számú körből áll. Minden kör elején felfordítva a pakli mellé fektetitek a **legfelső kártyát**. Ekkor mindenki kikeresi, és felépíti a táblájára az épületei közül azt az épületet, amelyik a felfordított kártyán van. Ezt egyszerre tesztitek, nem vártok egymásra. **A játék végén pontokat kaptok a felépített épületeitek után**, amiket a pontjelzőikkel jelöltök.

AZ ÉPÍTÉSI SZABÁLYOK

- Csak a világoszöld mezőkre építhettek épületeket.
- Nem építhettek a hegységre vagy az erdőre.
- Építhettek azokra a világoszöld mezőkre is, amelyeken **kövek** vagy **fák** vannak. Mindazonáltal jobb, ha nem építetek azokra a világoszöld mezőkre, amelyeken fák állnak, mert a játék végén pontokat kaptok a beépítetlen famezők után. Ugyanakkor törekednetek kell arra, hogy beépítsétek azokat a mezőket, amiken kövek vannak, mert ezek a jelenetek végén, ha nincsenek beépítve, pontlevonást eredményeznek.
- Nem építhettek a folyóra egy épületet úgy, hogy az épület a folyó mindkét oldalán álljon.
- Az viszont **megengedett**, hogy úgy építsetek egy épületet a **folyóhoz**, hogy az részben letakarja a folyót.



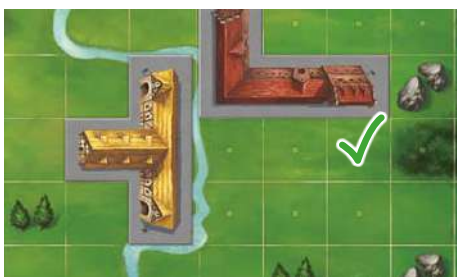
- Az **első épületnek**, amit felépítetek a táblátokra, az egyik **oldalával** mindenképpen érintkeznie kell a **folyóval**. Az **nem elég**, ha **csak a sarkával** érintkezik a folyó és az épület.



- Az összes **többi épületet** úgy kell felépítenetek, hogy legalább az egyik oldalukkal **érintkezzenek** egy **másik épülettel**. Itt is érvényben van az a szabály, hogy az **nem elég**, ha **csak a sarkával** érintkeznek az épületek.



- Úgy tekintjük, hogy az épületek akkor is érintkeznek egymással, ha közöttük a folyó folyik.



- A már felépített épületekre **nem építhettek rá**.
- Az egyszer felépített épületeket már **nem helyezhetitek át**.
- Próbáljátok meg lehetőség szerint **azonos színű épületeket összefüggően** egymás mellé építeni, mert a játék végén pontokat kaptok a három színért. Ehhez majd össze kell számolnotok minden színben a legnagyobb összefüggő területet, amiért pontot kaptok majd.
- **Passzolás:** Amikor egy épületet **nem tudtok, vagy nem akartok felépíteni**, akkor passzolhattok. Ennek jelzéséként hangosan azt mondjátok, hogy „passz”, majd az érintett épületet lefordítva magatok elé fektetitek. Ennek következtében **vissza kell lépnetek 1 mezőt** a pontjelölőtökkel a pontozósávotokon.

Fontos: Akinek a pontjelölője a 0-án áll, az nem passzolhat. Amennyiben nem tudja, vagy nem akarja azt az épületet felépíteni, befejezi a játékot. Számára a játék véget ért, nem építhet fel további épületeket.

- A **játék önkéntes befejezése:** Minden alkalommal, miután felfordítottatok egy kártyát, dönthettek úgy, hogy befejezitek a játékot. Ennek jelzéséként hangosan azt mondjátok, hogy „befejeztem”, majd az érintett épületet

lefordítva magatok elé fektetitek. Aki önkéntesen fejezi be a játékot, annak nem kell visszalépnie a pontozósávján, mert **nem veszít el egy pontot sem**. Pontlevonást a passzolás von maga után, amikor a játékos nem fejezi be önként a játékot.

- Minden **templom további 3 pontot hoz**, ha sikerül úgy körbeépítenetek, hogy mind a 3 épületszínnel szomszédosak legyenek az oldalai.
- A templomokat mindenképpen fel kell építenetek. Befejezi a játékot az a játékos, aki nem tudja felépíteni a templomot, amikor a templom kártyáját felfordítjátok. Számára a játék véget ér, ő nem építhet további épületeket.



- Amikor a **lezárókártyát** fordítjátok fel, akkor azonnal felfordítotok egy további kártyát is a pakliból. Az épületet, ami ezen a kártyán áll, azt nem építhetitek fel, akkor sem, ha az a templom. A két kártyát tegyétek a lerakópaklira úgy, hogy a lezárókártya legyen felül. A lezárt épületet fordítsátok le, és tegyétek magatok elé. Ezek után fordítsátok fel a következő kártyát, és folytassátok a játékot a megszokottak szerint.



- A **kutakat** éppen úgy, mint a köveket vagy a fákat, beépíthetitek. Azonban **4 pluszpontot** kaptok a játék végén, ha sikerült **4 épületet** építenetek a kút négy oldalára (mindegyik oldalhoz egy épületet).



- Aki elsőként építi be a **második aranylelőhelyet** a tábláján, az hangosan bejelenti ezt, és azonnal kap **3 pontot**.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor **minden** játékos **befejezte a játékot**. Amennyiben ez nem történik meg, a játék az utolsó kártya felfordítása után ér véget.

Állapítsátok meg, hogy ki, hány pontot szerzett, majd mindenki lépjen a pontjelölőjével a pontozósávon a kapott pontok mértékében.

- ▶ Minden világoszöld mező, amin 2 fa látható: +2 pont
- ▶ Minden világoszöld mező, amin 2 kő látható: -2 pont
- ▶ Minden színben: pontok = az épületek száma a legnagyobb csoportban
- ▶ 3 szín a templomnál: +3 pont
- ▶ 4 épület a kút körül: +4 pont
- ▶ Minden üresen maradt világoszöld mező: -1 pont

A játéknak az a győztese, aki a legtöbb pontot érte el. Egyezőség esetén az a győztes, aki ügyesebben épített.

Tehát, akinek kevesebb üres világoszöld mező van a táblájának a legfelső sorában. Amennyiben itt is egyezőség van, a második sor dönt, és így tovább.

A szerző és a kiadó köszönetet szeretne mondani, a tesztjátékosoknak a szabályolvasóknak és mindenkinek, aki részt vett a játék létrehozásában. Különleges köszönet illeti Iain Adams, Joanna Adams, Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Sebastian Gieger, Franzi Günzinger, Florian Ionescu, Simon Kane, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer, Dominik Volland, Stefan Willkofer és Philipp Winter.

Szerkesztő: Wolfgang Lüdtke
Szerkesztői támogatás: Peter Neugebauer
Műszaki termékfejlesztés: Monika Schall
Illusztrátor: Michael Menzel
Grafika: Michaela Kienle
3D kép: Fiore GmbH

© 2020 **Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG**
info@kosmos.de
kosmos.de

Termékkód: 721595
Minden jog fenntartva.
KÍNÁBAN KÉSZÜLT

Importálja és forgalmazza a **Piatnik Budapest Kft.**
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu • www.piatnik.hu
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>



A szerző: Reiner Knizia 1957-ben született, jelenleg Münchenben él. A matematika doktora számos hazai és nemzetközi játékot publikált. Az egyik legnagyobb sikere a többszörösen kitüntetett, „Év játéka díj 2008” (Spiel des Jahres 2008) győztes Keltis társasjáték, ami a KOSMOS

Kiadó gondozásában jelent meg. A szerző „specialistája” az egyszerű szabályokat alkalmazó, de nagy döntéshozatali szabadsággal bíró játékoknak. A "My City" című játékban számtalan egyedülálló ötlettel lepi meg a játékosokat.

