



ÁLOMHÁZ

NAPSUGÁR ÚT 156.

KIEGÉSZÍTŐ

JÁTÉKSZABÁLY

ÁTTEKINTÉS

Az **Álomház: Napsugár út 156.** kiegészítővel 5–6 fővel is játszhatjátok az Álomházat. Az új szobakártyákon és erőforráskártyákon kívül, a kiegészítő két új modult is tartalmaz: a **Tervrajzok** és **Család és barátok** modult. A kiegészítő modulokat bármilyen kombinációban, és bármilyen játékoszámmal használhatjátok. Az előkészületeket megelőzően egyszerűen válasszátok ki, mely modulokkal szeretnétek játszani.

Amennyiben új kihívásokat keresel, ebben a szabálykönyvben találsz egyszemélyes játékváltozatot, ahol a legjobb álmházat kell megépítened (10–11. oldal „Egyszemélyes játékváltozat”).

A játék tartalma

1 kiegészítő játéktábla



1 pontozótömb



2 háztábla



12 barátkártya



5 dekorációjelző



12 tervrajz



24 szobakártya



24 erőforráskártya



5 ÉS 6 FŐS SZABÁLYOK

Az Álomház 5 és 6 fős szabályai nagyon hasonlóak a 4 fős játékéhoz. Az előkészületeknél azonban néhány további lépésre lesz szükségetek a több fős változathoz.

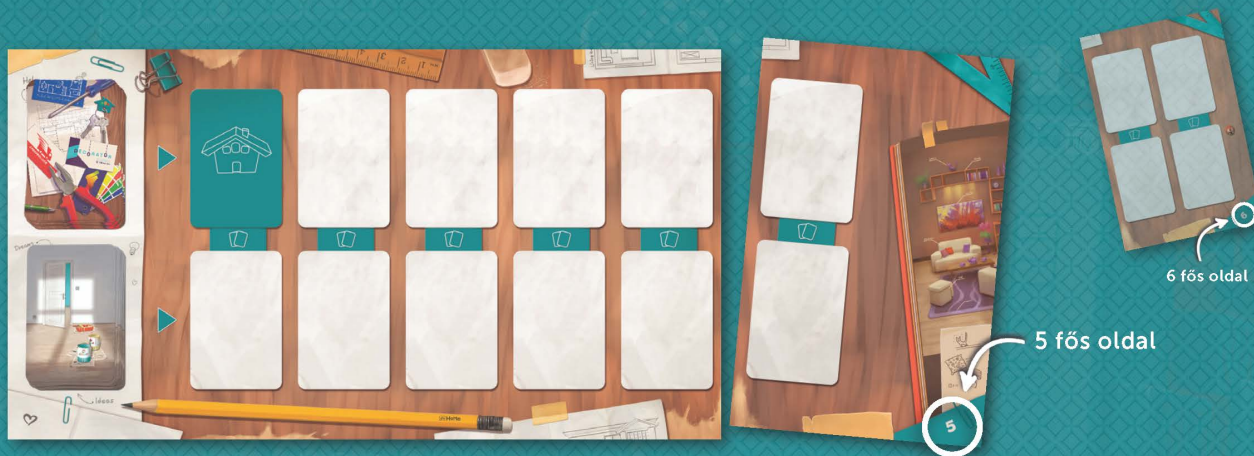
Előkészületek

Amennyiben 5 fős játékot készítenek elő, úgy csak az **5+** kártyákat adjátok az alapjáték megfelelő paklijaihoz. Amennyiben 6 fős játékot készítenek elő, úgy az **5+** és **6** kártyákat adjátok az alapjáték megfelelő paklijaihoz.



Ezután illesszétek a kiegészítő játéktáblát az ábrán látható módon az eredeti játéktáblához. A kiegészítő tábla kétoldalas: az egyik oldalon két kártyának van hely, az 5 fős játékhoz, míg a másikon 4 kártyának van hely, a 6 fős játékhoz. A tábla jobb alsó sarkában található szám (5 vagy 6) jelöli, hogy melyik oldalát használjátok.

Végezetül tegyétek a kiegészítő dekorációjelzőit az alapjáték jelzőivel együtt a játéktábla közelébe.



Minden egyéb szabály változatlan. A játék 12 fordulón keresztül zajlik. A játékosok minden fordulóban választanak a játéktáblán egy oszlopot, elveszik az abban az oszlopban található kártyapárt, és a kártya típusától függően leteszik a háztáblájukra vagy mellé.

A következő oldalon az új szoba- és erőforráskártyákról találtok részletes leírást.



Szobakártyák

Kondiszoba: A kondiszobát a háttáblád bármelyik szintjére teheted – alagsor, földszint vagy emelet.



Dekorációkártyák

Dartstábla: A dartstábla jelzőjét bármilyen két vagy három kártyából álló szobára teheted (beleértve a két kártyából álló garázst).

Fontos! Egy általános szobakártya mellé helyezett egyedi szobakártya nem számít két kártyából álló szobának. Nem tehetsz fel például dartstábla jelzőjét az egy kártyából álló konyhára, ami egy kamra mellett van.



Segítőkártyák

Mérnök: A mérnök lehetőséget ad rá, hogy függőleges irányba is bővíthetők legyenek a szobák. A játék végén, a pontozás előtt válaszd ki, hogy a háttáblán mely függőlegesen érintkező szobák számítsanak egy szobának. Ilyen módon több szobát is bővíthetsz. Csinálhatsz 3 kártyából álló nappalit. Arra is használhatod a mérnököt, hogy egyedi szobakártyákat, mint a kamra vagy a gardrób, függőlegesen összeköss általános szobákkal.

A mérnök különleges képessége miatt előfordulhat, hogy egy szobában két dekorációjelző is megtalálható. Ebben az esetben a játék végén pontot ér mind a két jelző (nem kell eldobni az egyik dekorációjelzőt).

Zsuzsa a mérnök képességét használva úgy dönt, hogy kibővíti 1 kártyából álló nappaliját, és összeköti a közvetlenül fölötte található 2 kártyás nappalival. Ezért a szobáért 9 pontot kap (5 helyett, amit a két különálló nappaliért kapott volna).



Ha a mérnökkel egy 2 kártyából álló nappalit függőlegesen bővítesz ki, egy szintén 2 kártyából álló nappalival, akkor azért 10 pont jár (9+1), 8 helyett (4+4).

Megjegyzés: Amennyiben a **Tervrajzok** modullal játszotok, és nálad van az 1 vagy 2 kártyából álló nappali a földszinten és az emeleten tervrajz, úgy a nappalik összekötésével a szoba egyetlen kibővített nappalinak számít, ami már nem teljesíti a tervrajz követelményeit.



Vízszereelő: A játék végén a háztáblánon található minden fürdőszoba 2 pontot ér 1 helyett. Továbbá minden függőlegesen szomszédos fürdőszobapár további 2 pontot ér, azaz összesen 6 pontot. (Több függőlegesen szomszédos fürdőszobapár is lehet a háztáblánon.)



Szerszámok:



Markoló: A köröd elején, mielőtt kiválasztanád, melyik oszlop kártyáit veszed el, eldobhatod a markolót, hogy a játéktáblán található összes kártyát lecseréld. Távolítsd el az összes szoba- és erőforráskártyát a tábláról, keverd vissza a saját paklijukba, majd tegyél új kártyákat a játéktáblára.

Mielőtt elveszed a tábláról a kártyákat, számold meg, hány darab szoba-, illetve erőforráskártya található a játéktáblán, továbbá, hogy van-e szobakártya a kezdőjátékos-mező alatti mezőn. Fontos, hogy **ne** feltöltsd az egyes sorokat, hanem lecseréld a még meglévő kártyákat. Akkor is használhatod a markolót, ha te vagy az utolsó játékos a fordulóban, ebben az esetben azonban csak két oszlopnyi kártyát tudsz lecserélni.



Szerszámoszláda: A játék során, amikor szerszámkártyát játszol ki, eldobás (az állványzat esetében a csere) helyett tedd a kártyát a szerszámoszláda alá. A játék végén a szerszámoszláda 1 pontot ad minden megszerzett szerszámkártyáért. Ebbe beletartozik a szerszámoszláda, minden kártya, ami a szerszámoszláda alatt van, illetve minden fel nem használt szerszámkártya.

Megjegyzés: A pontozótáblán nincs külön rész a szerszámoszláda után járó pontoknak. Ezeket a pontokat egyszerűen írjátok a dekorációért járó pontokhoz.



Létrák: A köröd elején, mielőtt kiválasztanád, melyik oszlop kártyáit veszed el, eldobhatod a létrát, hogy átnézd a megszerzett tetőkártyáidat, és kicserélj egyet a játéktáblán található tetőkártyák egyikével. A kártyák átnézése után dönthetsz úgy, hogy nem cserélsz ki kártyát, a létrát azonban ebben az esetben is el kell dobni.

MODUL 1 – TERVRAJZOK

A tervrajzok modul 12 tervrajzból áll, amelyeken különböző ház használhatósági célok vannak, amikkel a játékosok további pontokat szerezhhetnek: 6 darab kártya 3 pontot ér és 6 darab kártya 5 pontot ér.



Az előkészületek során osszatok minden játékosnak egy 3 pontos és egy 5 pontos tervrajzot. Minden játékos titokban nézze meg a kapott kártyákat, majd anélkül, hogy bárkinek megmutatná, tegye képpel lefelé a háztáblája mellé. A játék végén minden játékos csak a legnagyobb értékű teljesített tervrajza után kap pontot. Az ezermester, a szállító és a mérnök befolyásolhatják a tervrajzokat, így ezen kártyák használata után ellenőrizzék, hogy teljesültek-e a feltételek a tervrajzhoz.

Megjegyzés: Amennyiben valaki mind a két tervrajzot teljesíti, akkor is csak a magasabb pontszámú kártya után jár a pont. Sikertelen tervrajzokért nem jár büntetőpont.

Egy tervrajz teljesítése ház használhatósági bónusznak számít, így az építész ebben az esetben további 1 pontot ér.



Ha egy tervrajz „emeletre” hivatkozik, akkor az a ház legfelső szintjét jelöli, a földszint nem számít emeletnek. Amennyiben egy szoba olyan kártyákból áll, amelyek különböző szinteken vannak (a mérnök képessége miatt), akkor a szoba csak az egyik szinthez tartozhat a tervrajzok kiértékelésénél.

Amennyiben a tervrajzon nincs külön hangsúlyozva, egy szoba 1, 2 vagy 3 kártyából is állhat. Ha több olyan szobád is van, mint ami a tervrajzon szerepel, akkor is teljesítheted a tervrajzot.



3 pontos kártyák:

- Két gyerekszoba.
- Egy 3 kártyából álló nappali a földszinten.
- Egy 3 kártyából álló nappali az emeleten.
- Egy borospince és/vagy kamra. A tervrajz teljesítéséhez a két szobából legalább eggyel rendelkezned kell.
- Egy 2 kártyából álló garázs, egy konyhával közvetlenül fölötte. A garáznak 2 kártyából kell állnia, a konyha lehet 1 vagy 2 kártyás.
- Ugyanannyi fürdőszoba, mint gyerekszoba. Ha a játék végén nincs sem gyerekszobád, sem fürdőszobád, a tervrajz teljesítettnek minősül.

5 pontos kártyák:

- Két hálószoba az emeleten.
- Három dekorációjelző – legalább egy-egy a földszinten és az emeleten. Lehet több dekorációjelződ, de egynek legalább lennie kell a földszinten, és egynek az emeleten. A harmadik jelző bármelyik szinten lehet (az alagsorban is), és a háttábla mellett is.
- Egy 1 vagy 2 kártyából álló nappali a földszinten és az emeleten. Ha a mérnököt használod, akkor is szükség van két különálló nappalira a tervrajz teljesítéséhez. Ebben az esetben a második nappali lehet a földszinten vagy az emeleten. Ha két olyan nappalid van, amit a mérnökkel függőlegesen bővítettél, akkor a tervrajz teljesült.
- Nincs garázs és gyerekszoba – garázs és gyerekszoba kártyákat lerakhatsz a háttáblára képpel lefelé (üres szobaként).
- Öt szoba a földszinten vagy az emeleten – egy típusú szobából lehet több is ugyanazon a szinten (példa: fürdőszoba, nappali, második fürdőszoba, szauna és egy harmadik fürdőszoba), de egy szoba sem állhat 2 vagy 3 kártyából. Üres szobák nem számítanak bele.
- Két hálószoba fürdőszoba mellett – a hálószobák lehetnek ugyanazon vagy másik fürdőszoba mellett. Ennek a tervrajznak a teljesítéséhez rendelkezned kell két hálószobával, és mindkettőnek vízszintesen szomszédosnak kell lennie egy fürdőszobával.



MODUL 2 – CSALÁD ÉS BARÁTOK

A Család és barátok modul 12 barátkártyából áll, melyek olyan embereket jelölnek, akiket a játékosok további pontokért vendégül láthatnak az otthonukban.

Az előkészületek során húzzatok kétszer annyi barátkártyát, mint ahány játékos van (2 játékosnál 4 kártya, 4 játékosnál 8 kártya stb.), és helyezétek ezeket képpel felfelé a játéktábla mellé úgy, hogy mindenki lássa a kártyákon lévő képeket és a szobák típusát. A fel nem használt barátkártyákat tegyétek vissza a dobozba.

A játékos a körében, miután lehelyezett egy szobakártyát a háztábláján, meghívhat egy barátot. Ahhoz, hogy meghívhas egy barátot, rendelkezned kell a barátkártyán látható szobákkal, méghozzá ugyanazon a szinten, egymás mellett (nincs meghatározott sorrend). Amikor meghívsz egy barátot, vedd el a barátkártyát, és helyezd a háztáblád mellé, annak a szintnek a jobb oldalára, ahol teljesültek a feltételek. A meghívott barátok egészen a játék végéig a háztáblád mellett maradnak. A játék végén megkapod a barátkártyádon látható pontokat.



Megjegyzés: Amennyiben tudsz, a körödben két barátot is meghívhatsz. Legfeljebb 1-1 barátkártya lehet a földszinten és az emeleten, így soha nem jöhet kettőnél több vendég az otthonodba. (A kártyákon látható emberek száma nem befolyásolja a pontozást vagy a játékmenetet.)

Amennyiben a háztábládon kicserélsz szobakártyákat (például ezermesterrel vagy fúróval), a játék végén akkor is megkapod a barátkártyák után járó pontot (ne dobjátok el a barátkártyát).

ÚJ KÁRTYÁK HOZZÁADÁSA AZ ALAPJÁTÉKHOZ

Ha szeretnétek kicsit megfűszerezni a játékot, hozzáadhatjátok az alap paklihoz a kiegészítő erőforráskártyáit 2–4 fős játék esetén is. Kövessétek az alábbi szabályokat, hogy változatos erőforráspakkal tarkítsátok a játékot.

1. Vegyétek magatokhoz az alapjáték segítő- és szerszámkártyáit.
2. Keverjétek bele a segítőpakliba a kiegészítő két segítőkártyáját.
3. Keverjétek bele a szerszámpakliba a kiegészítő három szerszámkártyáját.
4. Húzzatok véletlenszerűen 5 segítő- és 5 szerszámkártyát, és ezt a 10 kártyát keverjétek bele az erőforráspakliba.
5. A fel nem használt kártyákat megtekintés nélkül tegyétek vissza a dobozba.

Változat (2 fős játék esetén javasolt)

Ezzel a különleges erőforráspakkal több pontot szerezhettek a játék végén.

1. Az egyik tetőszín mind a 7 tetőkártyáját vegyétek ki az alapjátékból, és tegyétek vissza a dobozba.
2. A kiegészítő mind a 14 tetőkártyáját tegyétek vissza a dobozba.
3. Keverjétek össze a kiegészítő 5 dekoráció-, 2 segítő-, és 3 szerszámkártyáját.
4. Húzzatok 7 kártyát, majd adjátok az alapjáték erőforráspaklijához, hogy egy 48 lapból álló paklit kapjatok.
5. A fel nem használt kártyákat megtekintés nélkül tegyétek vissza a dobozba.

Megjegyzés: Amennyiben ezt a változatot használjátok 3 vagy 4 fős játék esetén, úgy a játékosoknak nehezebb lesz befejezni a tetőjüket.

A szobapakli módosítása nem ajánlott – az alapjáték 60 kártyája szükséges a kiegyenlített játék érdekében. Amennyiben mégis úgy döntenétek, hogy szobakártyákat helyettesítetek, figyeljetek arra, hogy a pakliban 10 alagsor kártya maradjon.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Előkészületek

1. Vegyél el egy háztáblát, és tedd magad elé.
2. Tedd a játéktáblát az asztal közepére. (Ne használd a játéktábla kiegészítő részét.)
3. Fogd az alapjáték erőforráskártyáit, és:
 - Tedd a szállítót és a tetőfedőt a játéktábla mellé.
 - A légalapácsot tedd vissza a dobozba.
 - Az egyik tetőszín mind a 7 tetőkártyáját tedd vissza a dobozba.
4. Fogd a kiegészítő erőforráskártyáit, és:
 - Tedd vissza a dobozba a 14 tetőkártyát.
 - A dekoráció-, segítő- és szerszámkártyákat keverd az alapjáték erőforráskártyáihoz.
5. Keverd meg a két tervrajzpaklit, és tedd a játéktábla közelébe.
6. Húzz két tervrajzot, egy 3 és egy 5 pontosat, és tedd a háztáblád mellé.

A játék menete

Az egyszemélyes játék hasonló a többszemélyes játékhoz. A játék 12 fordulón keresztül zajlik. A játéktáblát minden fordulóban töltsd fel 4 erőforráskártyával és 5 szobakártyával, válassz egy oszlopot a játéktáblán, vedd el az ahhoz tartozó kártyákat, és helyezd el a háztábládon, akár csak egy többszemélyes játékban.

Az egyetlen szabályváltozás akkor van, ha a legbaloldalibb oszlopot választod (amin a kezdőjátékos-jelző található). Mivel csak egy játékos van, ne vedd el a kezdőjátékos-jelzőt. Ehelyett választhatod:

- a tetőfedőt,
- a szállítót,
- két tervrajzkártyát, egy 3 és egy 5 pontosat.

Nem kötelező elvenned a tetőfedőt, a szállítót vagy további tervrajzkártyákat, ezek nélkül is elveheted a kezdőjátékos-mező alatti szobakártyát.

A játék 12 fordulón keresztül tart, majd a pontozás következik. A pontok számolása úgy történik, mint az alapjátékban, kivéve a tervrajzokat – egyszemélyes játékban két sorozat teljesített tervrajzért járnak pontok (nem úgy, mint a többszemélyes játékban, ahol mindig csak egy tervrajz pontozódik). Azaz szerezhetsz pontot két teljesített 5 pontos tervrajzzal, és két teljesített 3 pontos tervrajzzal is.

A játék során ennél több tervrajzot is szerezhetsz, ezeket azonban a pontozásnál figyelmen kívül kell hagynod.

Az építéssel minden teljesített tervrajzzal további pontokat szerezhetsz.

A tervrajzokkal akár 16 pontra is szert tehetsz (5+5+3+3), amennyiben nálad van az építész, 20 pontot is bezsebelhetsz. Nem semmi, ugye?

Végeredmény

Az álomházad kiértékeléséhez hasonlítsd össze a végső pontszámodat a következő táblázattal:

0–40: Végül is lakható, de nincs okod a büszkeségre.

41–50: Tűrhető kis ház, de nem igazán tűnik ki a többi ház közül.

51–55: Ez rendben van. Takaros kis otthonod van.

56–59: Azt beszélik, hogy a városban neked van a legszebb házad!

60+: Igazi műalkotás! Tiéd a földkerekség egyik legjobb háza!

Előfordulhat, hogy első próbálkozásra nehezen jön a siker, így arra biztatunk, hogy többször játssz ezzel a változattal. Gondos tervezéssel és némi szerencsével megépítheted a házat, amiről mindenki álmodik!

KÖSZÖNET

A tervező szeretné minden REBEL munkatársnak megköszönni a segítségét az Álomház megalkotásában. Továbbá szeretné megköszönni a családjának és a barátainak a végtelen türelmet, az új ötletek kipróbálásához. A tervező lánya, Olga, hatalmas ölelést érdemel – nemcsak a kártyák prototípusát illusztrálta, de a kiegészítőben található megoldások egy részét is ő találta ki.





rebel

Gyártó:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, POLAND

www.wydawnictworebel.pl

wydawnictwo@rebel.pl

© 2017 Minden jog fenntartva.



Importálja: GémkerGémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

Tervezte: **Klemens Kalicki**

Illusztrálta: **Bartłomiej Kordowski**

A lengyel változatot szerkesztette és lektorálta: **Rebel Team**

Magyar fordítás: **Szőllősi Rita**

