



JÁTÉKSZABÁLY

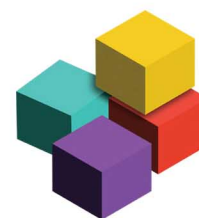


ÁTTEKINTÉS

Vásárolj telkeket, és építs rájuk épületeket, hogy a játék három szakasza alatt te gyűjtsd a legtöbb pontot, és elnyerd a város legjobb építésze címet.

A nagyobb épületekhez több telekre lesz szükséged, de általuk nagyobb presztízssre tehetsz szert.

A legtöbb presztízspontot szerző játékos lesz a győztes!



8 pontjelölő
2 minden színből



32 telekjelölő
8 minden színből



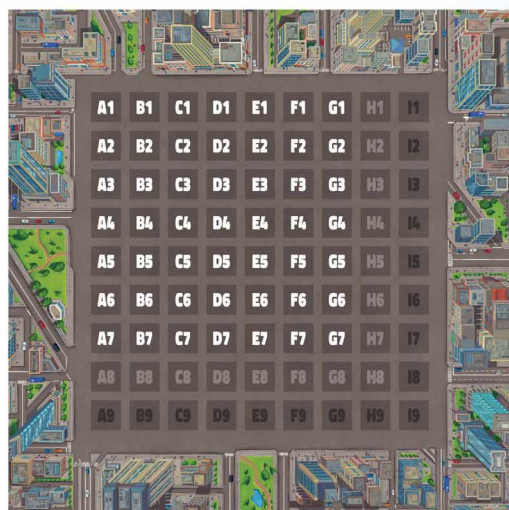
1 kezdőjátékos-jelölő



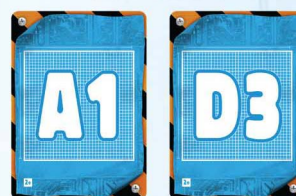
68 érme

1-es • 3-as • 5-ös

TARTOZÉKOK



1 kétoldalas várostábla

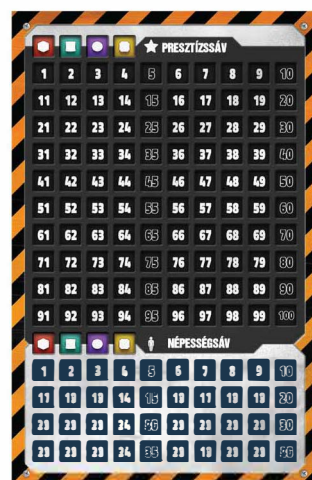


81 tulajdonlap-kártya



4 játékos tábla

Piros • Zöld • Sárga • Lila



1 pontozótábla



4 játékos segédlet



1 telekkönyvtábla



96 épületlapka

🏠 Lakóépület • 💰 Kereskedelmi épület • 🏢 Középület

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Központi táblák

Tegyék egymás mellé az asztal közepére a várostáblát, a telekkönyvtáblát és a pontozótáblát.

- A** 3 és 4 játékos esetén a várostábla elülső oldalát használjátok, ahol több telek látható.
- B** 2 játékos esetén a várostábla hátoldalát használjátok, ahol kevesebb telek látható.

2 Játékoszínnek

Válasszatok egy színt, és vegyék el a megfelelő színű játékos táblát a hozzá tartozó épületlapkákkal és a 8 telekjelölővel együtt. Emellett vegyék el a 2 pontjelölőt is a saját színeikben. Az épületlapkákat és a telekjelölőket tegyék a játékos táblák megfelelő mezőire.

3 Pontozótábla

A 2 pontjelölőt tegyék a saját színeiknek megfelelő mezőkre a pontozótáblán, az egyiket a presztízssávhoz, a másikat pedig a népszerűsávhoz.

4 Kezdőjátékos

Válasszatok kezdőjátékost, aki vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt. A játék tulajdonosa választja ki, hogy ki legyen a kezdőjátékos (*saját magát is választhatja*).

- A** A kezdőjátékos vegyen el 5 érmét, majd az óramutató járása szerinti irányban haladva minden játékos 1 érmével többet. Tehát egy négyfős játékban az kezdőjátékos 5, a második 6, a harmadik 7, az utolsó játékos pedig 8 érmét kap.
- B** A megmaradt érméket tegyék egy kupacba, minden játékos számára könnyen elérhető helyre, kialakítva egy közös készletet.



Játékosok száma:

2							3		4
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1	I1	
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2	I2	
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3	I3	
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4	I4	
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5	I5	
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6	I6	
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7	I7	
A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8	I8	
A9	B9	C9	D9	E9	F9	G9	H9	I9	

2



7





5 Játékosok száma és tulajdoni lapok

Amikor 4-en játszottok, a teljes 9x9-es méretű várostáblát és mind a 81 telket használjátok (A-I oszlopok és 1-9 sorok). Ha kevesebben játszottok, a várostábla kisebb részét használjátok, és egyes sorokban és oszlopokban lévő telkek nem számítanak. A játékoszámtól függően néhány tulajdonilap-kártyát el kell távolítani a játékból:

- A 4 játékos esetén a teljes várostáblát és összesen 81 telket használtok 9x9-es elrendezésben.
- B 3 játékos esetén távolítsátok el az összes **4+** feliratú tulajdonilap-kártyát. 64 telket használtok 8x8-as elrendezésben.
- C 2 játékos esetén távolítsátok el az összes **3+** és **4+** feliratú tulajdonilap-kártyát. 49 telket használtok 7x7-es elrendezésben.

6 Tulajdoni lapok

Keverjétek meg a megmaradt tulajdonilap-kártyákat, és osszatok 6-ot minden játékosnak. Ezek a kártyák és a játék során megvásárolt tulajdoni lapok alkotják majd a saját paklitokat. Ha bármikor kérdéses lenne, hogy egyes telkek melyik játékoshoz tartoznak, csak nézzétek át ezeket a paklikat.

7 Telekjelölők

Tegyetek 1-1 saját színű telekjelölőt a kiosztott tulajdoni lapjaitokhoz tartozó telkekre a várostáblán. Ezután összesen 2 telekjelölő marad a játékostábláitokon.

8 Telekkönyvtábla

Osszátok szét a megmaradt tulajdoni lapokat három, nagyjából egyforma paklira. Az egyes paklikat tegyétek a telekkönyvtábla 1., 2. és 3. évhez tartozó mezőire.

9 Eladó telkek

Fedjétek fel 6 tulajdoni lapot az 1. évhez tartozó pakliból, és tegyétek azokat képpel felfelé a telekkönyvtábla „Eladó telkek” területére.

JÁTÉKMENET

A játék három szakaszra oszlik, melyek mindegyike egy-egy évnek felel meg.

Minden év több fordulóból áll, és egy fordulóban minden játékos körönként egy akciót hajt végre, a kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerinti irányban haladva. Egy év addig folytatódik, amíg el nem fogynak az adott évhez tartozó tulajdoni lapok (az „eladó telkek” területen lévő kártyákat is beleértve).

Minden év végén rögzítitek a megszerzett presztízspontokat a pontozó táblán. A harmadik év pontozását követően a játék véget ér.

EGY JÁTÉKOS KÖRE: AKCIÓK

A körökben **választanod kell 1-et az alábbi akciók közül**. Az akció végrehajtását követően a körödnek vége, és a tőled balra ülő játékos köre következik.



BEVÉTELSZERZÉS

VAGY



TELEKVÁSÁRLÁS

VAGY



ÉPÜLET ÉPÍTÉSE

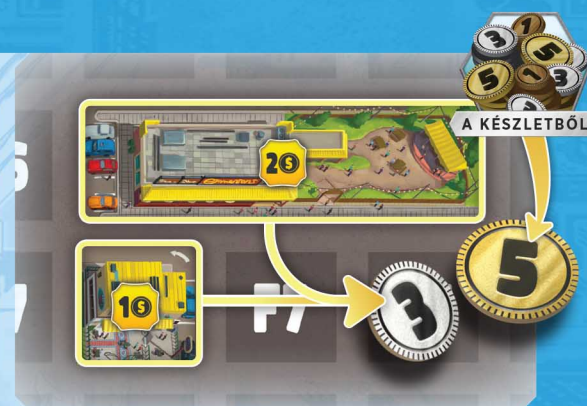
AKCIÓ: BEVÉTELSZERZÉS

Kérvényezheted a városi közgyűléstől, hogy több forrást biztosítson a számodra. Ha így teszel, kapsz 5 érmét a közös készletből. Ezen kívül megkapod a várostáblán felépített kereskedelmi épületeiden látható érméket is.

PÉLDA

A sárga játékos úgy dönt, hogy a körében bevételt szerez. 5 érmét kap, és további 3 érmét a várostáblán felépített kereskedelmi épületeiért.

Összesen 8 érmét vesz el a közös készletből, és a készletébe helyezi.



FONTOS!

Az érmék száma nem korlátozott. Ha elfogynának, használjatok bármilyen helyettesítőt a pótlásukra.

EGY HASZNOS TANÁCS!

A játékos táblán is nyomon követheted, hogy mennyi érmét kapsz a megépített épületeid után. Ezt más épülettípusok esetén is megteheted.



AKCIÓ: TELEKVÁSÁRLÁS



FONTOS!

Nem választhatod ezt az akciót, ha az összes telekjelölőd a várostáblán van.

Megvásárolhatod bármelyik elérhető tulajdonilap-kártyát a telekkönyvtábláról. Ehhez kövesd az alábbi lépéseket:

- 1 Fizesd be a választott tulajdoni lap fölött jelzett értékű érmét a közös készletbe.
- 2 Vedd el a tulajdoni lapot a telekkönyvtábláról, és tedd a saját paklidra.
- 3 Csúsztasd balra a magasabb költségű tulajdoni lapokat a telekkönyvtáblán.
- 4 Fedj fel egy új tulajdoni lapot az aktuális év paklijából, és helyezd a 10 érmés mezőre.
- 5 Tedd egy telekjelölődet a megvásárolt telekre a várostáblán.

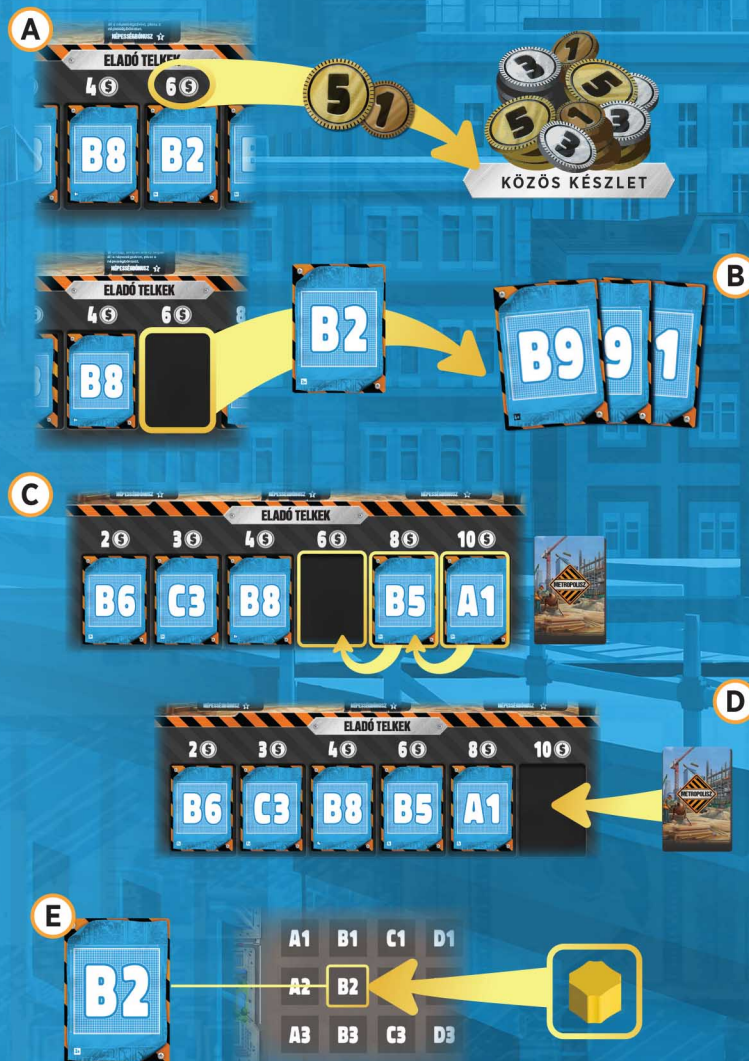


FONTOS!

Ha felhúztátok az aktuális év utolsó tulajdoni lapját a pakliból, az év végéig már ne töltsétek fel a telekkönyvtábla „eladó telkek” területét.

PÉLDA

A sárga játékos szeretné megvásárolni a B2-es telket, ezért befizet 6 érmét a közös készletbe **A**, majd elveszi a kártyát a telekkönyvtábláról, és a saját paklijára teszi **B**. Ezután balra csúsztatja a magasabb költségű kártyákat a telekkönyvtáblán **C**, és felfed egy új tulajdoni lapot az aktuális év paklijából a 10 érmés mezőre **D**. Végül lerak egy sárga telekjelölőt a B2-es telekre a várostáblán **E**.



AKCIÓ: ÉPÜLET ÉPÍTÉSE

Csak a tulajdonodban lévő telkekre építhetsz épületet.

Minden játékosnak van egy 24 épületből álló saját készlete. Az egyes épületek eltérő formájúak és méretűek. Egy épület megépítéséhez kell legyenek olyan szomszédos telkek a tulajdonodban, amelyek elhelyezkedése megfelel az épület formájának.



Válaszd ki a játékos tábláról azt az épületet, amelyiket meg szeretnéd építeni. Helyezd az épületet a várostáblára, az épület formájának megfelelő telkekre. A telekjelölőket tedd vissza a játékos táblára, ezeket később újra használhatod.

A tulajdonodban lévő bármelyik telkekre építhetsz, minden megkötés nélkül. A korábban megépített épületedet is „átépítheted”, de csak akkor, ha az új épület nagyobb, mint bármelyik épület, amit átépítesz. Az épület típusa nem számít.

Mindegyik épülettípus korlátozott számban áll rendelkezésre. Nem építhetsz olyan épületet, amelyből nincs a játékos táblán.

PÉLDA

A sárga játékos úgy dönt, hogy átépít két szomszédos épületet: egy kávézót és egy lakóházat (1 telek méretűek), és egy 2 telek méretű szobrot épít a helyükre. Visszaveszi a kávézót és a lakóházat, és a nagyobb épületet lehelyezi a megüresedett telkekre.

Ezt az átépítést azért hajthatja végre, mert az új épület nagyobb méretű, mint a lecserélt épületek bármelyike. A lakóházat és a kávézót később újból megépítheti.



FONTOS!

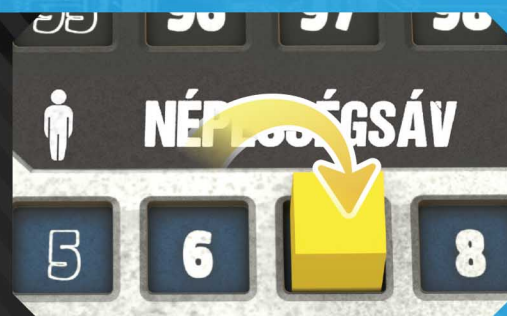
Sosem építhetsz át egy azonos vagy nagyobb méretű épületet, tehát nem építhetsz át egy 4 telek méretű bevásárlóközpontot vagy egy 3 telek méretű éttermet egy 3 telek méretű szállodára.

EGY HASZNOS TANÁCS!

Az épületek építésének nincs költsége. A város közgyűlése biztosítja az építéshez szükséges anyagokat és munkaerőt.

LAKÓÉPÜLETEK ÉPÍTÉSE

Általában egy épület megépítésekor semmi sem történik, azonban amikor egy lakóépületet építesz vagy távolítasz el (A), frissítened kell a népességsávot (N), hogy az aktuális lakóépületeidben lévő polgárikonok összértékét mutassa.



ÉPÜLETEK ÁTÉPÍTÉSE

Új épületeket építhetsz a már a várostáblán lévő épületeid helyére. Vedd le a lecserélt épületet a várostábláról, és tedd vissza a játékos tábládra, az esetlegesen levett telekjelölőiddel együtt. Ezeket később újra használhatod.

Ha átépíted egy épületed, a saját telkeid továbbra is a tulajdonodban maradnak. Helyezz telekjelölőket azokra a telkekre, amelyek az átépítést követően megüresedtek.



Ha az átépítés során egy vagy több telek megüresedik, kell legyen elég telekjelölő a játékos táblán, hogy lehelyezd ezekre a telkekre, ellenkező esetben nem választhatod ezt az akciót.

PÉLDA

A sárga  játékos tulajdonában áll egy 2 telek méretű üzletház és a 2 szomszédos sárga telekjelölővel ellátott beépítetlen telek, ezért úgy dönt, hogy a körében az üzletház egy részét átépítve egy 3 telek méretű szállodát épít **A**. Az átépítés következtében a H2-es telek megüresedik, ezért lehelyez oda egy telekjelölőt **B**, jelezve, hogy még mindig a tulajdonában van. Az üzletház lapkáját visszatesszi a játékos táblájára, későbbi használatra **C**.



EGY ÉV VÉGE: PONTOZÁS

Amint a tulajdoni lapok aktuális paklija kifogyott, az év hamarosan véget ér. Folytassátok a köreiteket a szokásos módon, beleértve a telekvásárlást is, amíg meg nem vásároljátok az összes elérhető tulajdoni lapot a telekkönyvtábláról.

Amikor megveszíték az utolsó tulajdoni lapot, ne töltsék újra a telekkönyvtáblát.

Miután a telekkönyvtábla kiürült, minden játékos végrehajt még egy utolsó kört *(beleértve azt a játékost is, aki az utolsó telket megvásárolta)*, amelyben bevételt szerezhet vagy épületet építhet.

Amint ez az utolsó forduló is véget ért, presztízspontokat kaptok az általatok épített háromféle épülettípus után – lakóépületek, kereskedelmi épületek és középületek. Emellett begyűjtitek a kereskedelmi épületeitekért járó érmekeket is.

EGY HASZNOS TANÁCS!

Minden évhez találtok egy gyors pontozási áttekintést a telekkönyvtábla felső részén.



LAKÓÉPÜLETEK PONTOZÁSA

Számoljátok össze a várostáblán lévő lakóépületeitekben lévő polgárok számát, majd ellenőrizzék, hogy a megfelelő mezőn van-e a jelölőtök a népszerűsávon.

A legtöbb polgárral rendelkező játékos az aktuális népszerűségével megegyező számú presztízspontot kap, továbbá megkapja a népszerűségbónuszt is. Ez a bónusz minden évben változik.

A többi játékos annyi presztízspontot kap, ahány polgára van a népszerűsávon öt megelőző játékosnak.

Az egyes évek népszerűségbónusza:

1. ÉV



2. ÉV



3. ÉV



EGY HASZNOS TANÁCS!

Döntetlen előfordulhat. Ha két vagy több játékos ugyanazon a mezőn áll a népszerűsávon, mindannyian ugyanannyi pontot kapnak.

PÉLDA

Véget ért az 1. év, a pontozás következik:

A lila játékosnak 13 polgára van.

A piros játékosnak is 10 polgára van.

A zöld játékosnak 10 polgára van.

A sárga játékosnak 0 polgára van.

A lila játékos 17 presztízspontot kap. Összeadja az aktuális népszerűségét (13) + az 1. év népszerűségbónuszát (4 presztízspont).

A zöld játékos 13 presztízspontot kap, mivel a népszerűsávon előtte lévő jelölő pozíciója alapján kap pontokat. A lila játékos jelölője van közvetlenül előtte, így a zöld játékos 13 pontot kap a lila játékos 13 polgára után.

A piros játékos ugyancsak 13 presztízspontot kap. A piros jelölő ugyanazon a mezőn áll, mint a zöld, ezért ugyanannyi pontot kapnak.

A sárga játékos nem kap semmit, mivel legalább 1 polgárral rendelkeznie kellene ahhoz, hogy a jelölője a népszerűsávr kerüljön és pontokat kaphasson.



FONTOS!

Legalább 1 polgárral rendelkezned kell ahhoz, hogy presztízspontot kapj a népszerűsávon. Ha nincsenek lakóépületeid, nem kapsz pontot a népszerűsávedért az év végén.



KÖZÉPÜLETEK PONTOZÁSA

A megépített középületeiden látható ikonok alapján kapsz presztízspontokat.

A középületekért jellemzően a várostáblán velük **élszomszédos** más épületek alapján kapsz pontokat.

Nem számít, hogy a szomszédos épületek melyik játékos tulajdonában vannak. A középületeid bármelyik szomszédos épületért pontot adnak, nemcsak a sajátjaidért!



A szomszédos lakóépületeken látható polgárok száma alapján kapsz pontokat.



A szomszédos lakóépületeken látható polgárok számának fele után kapsz pontokat *(lefelé kerekítve)*.



A szomszédos kereskedelmi épületeken látható érmék száma alapján kapsz pontokat.



A szomszédos középületek száma alapján kapsz pontokat.

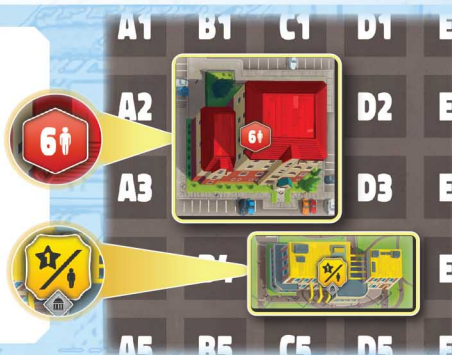


A szomszédos épületek száma alapján kapsz pontokat, a típusuktól függetlenül.

PÉLDA

A sárga játékos épített egy 2 telek méretű iskolát, amelyért a vele szomszédos épületek minden polgára után 1 presztízspontot kap.

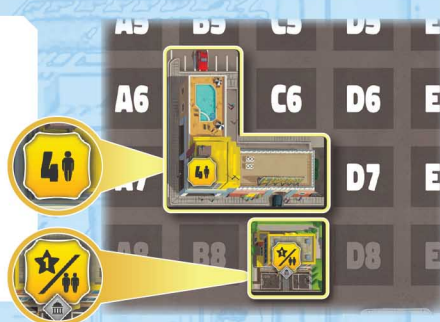
A piros játékos 6 polgáros társasháza szomszédos az iskolával, ezért a sárga játékos 6 presztízspontot kap.



PÉLDA

A sárga játékos épített egy 1 telek méretű iskolát, amelyért a vele szomszédos épületek minden második polgára után kap 1 presztízspontot.

A sárga játékos épített egy 4 polgáros szállodát az iskolával szomszédosan, ezért a sárga játékos 2 presztízspontot kap.



KERESKEDELMI ÉPÜLETEK PONTOZÁSA

Vegyél el annyi érmét a közös készletből, amennyi a saját megépített kereskedelmi épületeiden látható *(ugyanúgy, mint a bevételszerzés akció választásakor, de itt a további 5 érmét nem kapod meg)*.

Ezen kívül a városban lévő némelyik kereskedelmi épületért presztízspontot ★ is kapsz. A kereskedelmi épületekért járó presztízspontok a játékosablán láthatók.

A 3. év pontozásakor a kereskedelmi épületeidért járó érmék helyett bónusz presztízspontokat kapsz *(a játékosablán jelzett presztízspontokon felül)*. Például az utolsó évben az üzletházak összesen 3 presztízspontot érnek.

1. ÉS 2. ÉV



3. ÉV



KÖVETKEZŐ ÉV

AZ AKTUÁLIS ÉV VÉGE

Egy év addig tart, amíg el nem fogynak az adott évi tulajdonilap-kártyák a telekkönyvtábláról. Miután a telekkönyvtábla kiürült, minden játékos végrehajt még egy utolsó kört *(beleértve azt a játékost is, aki az utolsó telket megvásárolta)*, amelyben bevételt szerezhetsz vagy épületet építhetsz. Miután ez az utolsó forduló is véget ért, pontozzatok le az évet.

Amikor valaki megvásárolja az utolsó tulajdoni lapot, a kezdőjátékos-jelölőt adjátok az utolsó tulajdoni lapot megvásárló játékostól balra ülő játékosnak.

TULAJDONI LAPOK FELTÖLTÉSE

Miután minden játékos begyűjtötte a presztízspontokat és érméket, töltsétek fel a telekkönyvtábla „eladó telkek” területét a következő év paklijának kártyáival. Ezután kezdjétek el a következő fordulót az új kezdőjátékoskal kezdve. Kezdődik a következő év!

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 3. évet követően véget ér.

Az utolsó év pontozásakor is megkapjátok a presztízspontokat a szokásos módon, két módosítással:

MÓDOSÍTÁSOK A 3. ÉV PONTOZÁSÁKOR:

KERESKEDELMI ÉPÜLETEK:

Érmék begyűjtése helyett az utolsó évben a kereskedelmi épületeidért az érmék értékével megegyező számú bónusz presztízspontot kapsz *(a játékos táblán jelzett presztízspontokon felül)*.

2 ★ presztízspont



1 ★ presztízspont

ÜRES TELKEK:

1 pontot kapsz a várostáblán lévő minden telekjelölőért *(amelyek a tulajdonodban lévő üres telkeket jelölik)*.

1 ★ presztízspont



2 ★ presztízspont

A GYŐZTES:

A legtöbb presztízsponttal rendelkező játékos elnyeri a város főépítésze címet! Döntetlen esetén a legtöbb érmével rendelkező játékos a győztes.



SZABÁLYVÁLTOZAT

Ha már jobban megismerkedtetek a játékkal, és készen álltok újabb kihívásokra, próbáljátok ki a következő szabályváltozatot.

TULAJDONI LAPOK KIVÁLASZTÁSA

Ez a szabályváltozat módosítja a játék előkészületeit, hogyha szeretnétek kicsit több döntést a játék kezdetén (draft):

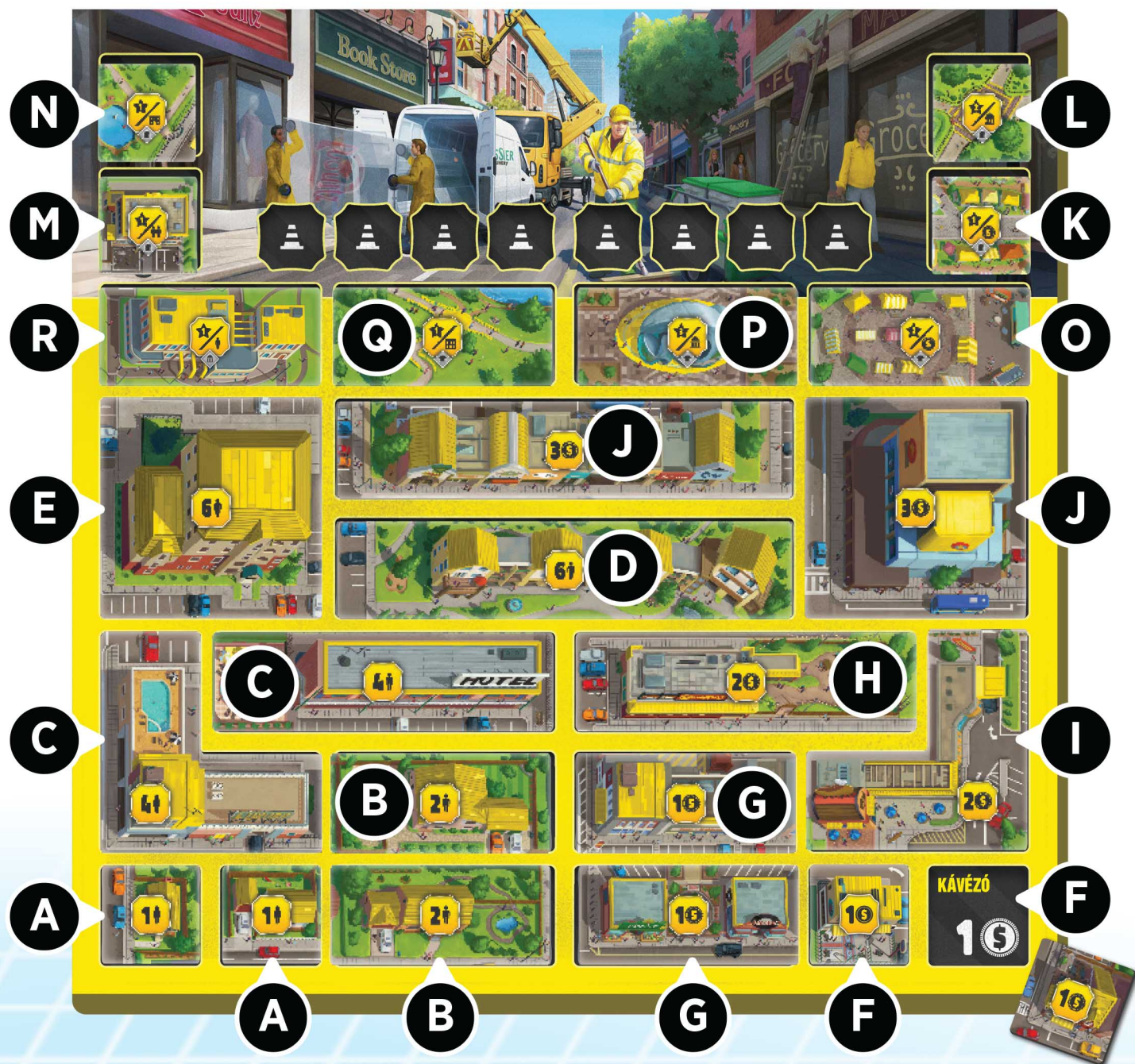
A normál játékhoz hasonlóan keverjétek meg a tulajdonilap-kártyákat, és osszatok 6-ot minden játékosnak, ezúttal képpel lefelé. A kiosztott kártyákat vegyétek a kezetekbe úgy, hogy a többi játékos ne láthassa azokat.

Ezután egyszerre válasszatok ki 1-et a kezetekben lévő tulajdonilap-kártyák közül, és tegyétek magatok elé képpel lefelé. Amint minden játékos választott, egyszerre fedjétek fel a kiválasztott kártyát, majd tegyetek telekjelölőt a kártyának megfelelő telekre a várostáblán, a tulajdoni lapot pedig tegyétek a saját paklitokba.

Ezután a kezetekben maradt kártyákat adjátok át a tőletek balra ülő játékosnak.

Ezt a folyamatot addig ismételjétek, amíg az összes kártya gazdára nem talál. A kiválasztást követően minden játékosnak 6 üres telke lesz a várostáblán és 6 tulajdoni lap lesz a saját paklijában.





ÉPÍTÉSI KÓDEX

Ebben az útmutatóban megismerkedhetsz a játék épületlapkáival és a játékos táblád előkészítésével.

LAKÓÉPÜLETEK

A 1 	2 kis lakóház	1 telek
B 2 	2 lakóház	2 telek
C 4 	2 szálloda	3 telek
D 6 	1 lakópark	4 telek
E 6 	1 társasház	4 telek

KERESKEDELMI ÉPÜLETEK

F 1 	2 kis kávézó	1 telek
G 1 	2 üzletház	2 telek
H 2 	1 étterem	3 telek
I 2 	1 gyorsétterem	3 telek
J 3 	2 bevásárlóközpont	4 telek

KÖZÉPÜLETEK

K 	1 piac	1 telek
L 	1 szobor	1 telek
M 	1 iskola	1 telek
N 	1 park	1 telek
O 	1 piactér	2 telek
P 	1 szobor	2 telek
Q 	1 park	2 telek
R 	1 iskola	2 telek



JÁTÉKTERVEZÉS:

Emerson Matsuuchi

JÁTÉKFEJLESZTÉS:

Bryan Pope
Benjamin Pope
Walter Barber

TERMÉKFEJLESZTÉS:

Robert Geistlinger

GYÁRTÁS:

Dustin Wessel

MARKETING:

Bree Goldman

MŰVÉSZETI VEZETÉS:

Stevo Torres

GRAFIKAI TERVEZÉS:

Stevo Torres
Nadia Carrim
Stephen Gibson

ILLUSZTRÁCIÓK:

Joe Shawcross

JÁTÉKTESZTELŐK:

Rich Young, Ann Young, Jon Monath, Alex Blakeney, Jason Teague, Zach Connolly, Eric Alvarado, Eric Buscemi, Ryan Courtney, Gil Hova, Tam Myang, Dennis Rubinshteyn, Anneke Spoerri, Oleg Mu, Emma Larkins, Isaac Vega, Lindsey Rodes, Alex Eding, Dr. Thomas Allen, Colin Meller, Dr. Jason Medina, Daniel Towle, John Guytan, Brandon McKee, Trae Lenox, Mariana Lenox, Robert Trent Bush, Tony Triguero, Johnny Lee, Tiffany Pope, Erik Pope, Danielle Pope, Kevin DeMunn, Caitlin Nowak, Kyle Orsino, Joseph Raines, Bridget Young, Matthew Audino, Gonzo Rey del Castillo, Ian VanNest



**ARCANE
WONDERS**

©2024 Arcane Wonders®, LLC.

Figyelem: fulladásveszély!

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére.

NEM GYERMEKJÁTÉK.

A JAVASOLT KORHATÁR ALATTI GYERMEKEK
SZÁMÁRA NEM AJÁNLOTT. Made in China.

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.

1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu, info@gemker.hu

