

Köszöntünk...

álmaid
★ városában! ★

Szabálykönyv

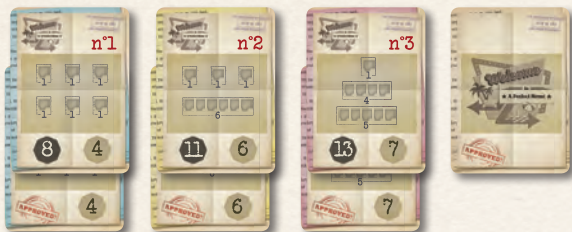
1



A játék tartozékai

★ 29 várostervkártya (58x88 mm)

1-es, 2-es vagy 3-as számmal ellátva (egyik oldalán: „approved!”); 1 „egyszemélyes” kártya az egyszemélyes játékváltozathoz, 18 terv az alapváltozathoz, 10 terv a haladó változathoz (★-gal jelölve).



★ 81 épkezéskártya (58x88 mm)

(Egyik oldalán: házszám, másik oldalán: a hatás)



A kártyák eloszlása:

Hatás oldal: 9 medencekészítő kártya, 9 gyakornok kártya, 9 „BIS” kártya, 18 tájrendező kártya, 18 ingatlanügynök kártya és 18 földmérő kártya.

Házzszám oldal: 3x 1 2 14 15
4x 3 13, 5x 4 12, 6x 5 11, 7x 6 10
8x 7 9, 9x 8

★ 4 játékossegédlet



★ 1 pontozótömb



A városod neve

Parkok

Tervek

Medencék

Gyakornokok

Park

Utca

Medencék

Körforgalom
(haladó változat)

Lakópark értéke

BIS

Elutasított
építési engedély

Végző pontszám

★ Pontozólap-alkalmazás



A játék alapelve

A Kőszöntünk... álmaid városában! című játékban a játékosok az '50-es évek Amerikájának, a baby boom idejének építészei. A versenyhelyzet éles! Kinek sikerül a várostervek alapján a legszebb lakóparkokat kialakítani a számára kirendelt három utcában? Hová kerülnek a gyönyörű parkok és a luxusmedencék?

A Kőszöntünk... álmaid városában! olyan játék, amelyben mindenki egyszerre játszik, ugyanazokkal a kártyákkal. Csak abból válhat a jövő legnagyobb építésze, aki ügyesen kombinálja a házzszámokat és a hozzájuk tartozó hatásokat.

A játék célja

Az építészek lépésről lépésre formálják utcáikat a házzszámok alapján beazonosított házak felépítésével.

A házak csoportjaiból lakóparkok alakulnak ki, de a játék végén csak a teljesen befejezett lakóparkok számítanak majd.

A parkok és a medencék értékesebbé varázsolják a környéket.

Az építészeknek lehetőségük nyílik emelni lakóparkjaik értékét.

Ráadásul mindannyian azon versengenek, hogy elsőként teljesítsék a városterveket.

Végül a gyakornokok segítségével meggyorsíthatják az építkezéseket, így nyerve el a polgármester kezét.

Előkészületek

- ★ Minden építész vegyen magához egy tollat (nincs a dobozban) és a pontozótömb egy lapját!
- ★ A játékossegédleteket osszátok szét a játékosok között!
- ★ Az alapváltozat várostervkártyái közül véletlenszerűen válasszatok ki hármat: egyet az 1-es, egyet a 2-es és egyet a 3-as sorszámúak közül. Tegyétek ezeket a kártyákat az asztalra, „Terv” oldalukkal felfelé! (Az összes többi várostervkártyát tegyétek vissza a dobozba!)
- ★ Keverjétek meg az építkezéskártyákat, és alakítsatok ki három egyforma méretű (27-lapos) paklit belőlük! Ezeket a paklikat tegyétek egymás mellé, hátszám oldalukkal felfelé!

4



A játék egy fordulója

Minden forduló elején fordítsátok fel mindhárom pakli legfelső lapját, és tegyétek a hatás oldalával a pakli mellé, ezzel három kombinációt kialakítva a házzámokból és a hatásokból. A felfordított kártyák három dobópaklit alkotnak majd.



A játékosok köre egyszerre zajlik: minden játékos kiválasztja magának az egyik kombinációt, és végrehajtja annak hatását a saját lapján. Több játékos is választhatja ugyanazt a kombinációt.

Minden játékosnak a lapján található három utca valamelyikére kell írnia az általa választott kombinációhoz tartozó házzámot. A házzámoknak mindig **üres házra** kell kerülniük, és az utcában balról jobbra, **emelkedő sorrendben** kell elhelyezkedniük.



Ugyanaz a házzám nem szerepelhet kétszer egy utcában (kivéve a BIS hatás segítségével, lásd a 7. oldalon).

★ MEGJEGYZÉS ★

Egy játékos bármennyi üres helyet hagyhat két felépült ház között, hogy azokat később töltsse majd be (amíg a házzámok emelkedő sorrendben maradnak).



Ezen kívül egy játékos át is ugorhat házzámokat (például a 7-est követheti egyből a 10-es házzám).



Ha egy játékos nem tud egy házzámot a szabályok betartásával beírni egyik utcájába se, kap egy **elutasított építési engedélyt** (ezeket fentről lefelé kell kisatírozni: 0, 0 és 3).



A játékos által választott kombináció lehetőséget ad egy hatás végrehajtására, ha az adott játékos építési engedélyt nem utasítottak el. **FIGYELEM: egy hatás végrehajtása sosem kötelező!**

Amint minden építész felépítette a házat, és (ezután) végrehajtotta a hatását, az építkezéspaklik legfelső lapjainak felfordításával új forduló kezdődik (ha a paklik elfogynának, egyszerűen keverjétek őket újra).

Hatások



★ Földmérő:

A segítségével egy játékos kerítést húzhat fel egy tetszőleges utcájának két háza közé. Ezek a kerítések határolják a lakóparkokat, amelyek, ha teljesen felépültek, győzelmi pontokat jelentenek majd a játékosnak. Egy teljes lakópark 1-6 egymás melletti, házszámmal ellátott, két oldalról kerítésekkel elzárt házból áll. A házak között nem állhat üres telek. Az utcák két végén már a játék legelején kerítés áll. Új lakóparkot egy kerítés felhúzásával lehet kialakítani (kivéve, ha ez a lakópark már beleszámított egy várostervkártyába, lásd a 8. oldalon).

Például: a második utca harmadik házára az építész egy 5-ös házszámot írt, hogy elkezdjen egy három házból álló lakóparkot. Ezután felhúzott egy kerítést az első utca első és második háza közé, egy egyes és egy kettős lakóparkra osztva az ott lévő, hármass méretű lakóparkot.



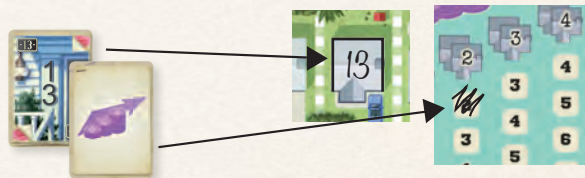
6



★ Ingatlanügynök:

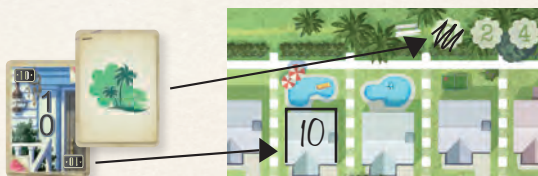
A segítségével felértékelhetők az elkészült lakóparkok (két kerítés közötti, növekvő házszámsorrenddel rendelkező házak). Ezen hatás végrehajtása során a játékos kisatírozhatja egy általa választott ingatlanoszlopa legfelső szabad mezőjét. A játék végén minden adott méretű lakópark annyi pontot ér majd, amennyi a játékos lapján az adott méretű oszlop legfelső, még ki nem satírozott mezőjén látható.

Például: az ábrán minden 2-es és 3-as méretű lakópark 3 pontot ér. Kezdetben a lakóparkok házanként 1 pontot érnek (vagyis egy négy házból álló lakópark 4 pontot ér).



★ Tájrendező:

A segítségével egy játékos parkot alakíthat ki. Az építésznek be kell satíroznia egy fát annak az utcának a végén, ahova ebben a körben házat épített. A parkokat növekvő sorrendben (0, 2, 4 stb.) kell besatírozni.



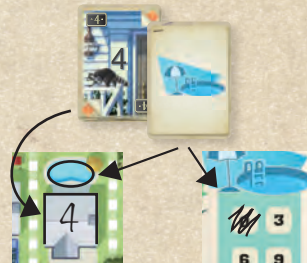


★ **Medencekészítő:**

Ha a játékos egy olyan telekre írja be a medencekészítőhöz tartozó házszámot, ahova eleve **be van tervezve egy medence**, akkor a medence felépül. A játékos besatírozhatja a medencékhez tartozó mezői közül a (növekvő sorrendben - 0, 3, 6 stb.) következőt.

★ **Megjegyzés** ★

Egy játékos akkor is írhat házszámot egy medencével rendelkező telekre, ha nem medencekészítő kombinációt választott. Hasonlóképp, a medencekészítő hatással párosított házszám beírható egy olyan telekre is, amelyre nincs medence tervezve. Ezekben az esetekben azonban a medence nem épül fel, így a játékos nem satírozhatja be a medencékhez tartozó következő mezőt.



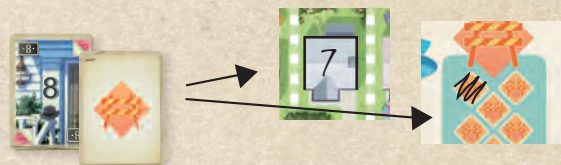
★ **Gyakornok:**



A segítségével a játékos - ha szeretne - levonhat vagy hozzáadhat egyet vagy kettőt a kiválasztott házszámhoz, vagyis a felírt házszám lehet akár 0 vagy 17 is. Minden egyes igénybe vett gyakornok után a játékosnak be kell satíroznia egy mezőt a **gyakornokok oszlopában**. A játék végén az a játékos,

aki a legtöbb gyakornokot bérelte fel, vagyis a legtöbb munkahelyet teremtette, 7 extra pontot kap, a második legtöbbet felhasználó 4 extra ponttal gazdagodik, míg a harmadik 1 extra pontot kap. Döntetlen esetén minden döntetlenben lévő játékos megkapja a pontokat.

Például: a 8-as kártya segítségével 6-os, 7-es, 8-as, 9-es vagy 10-es ház építhető.

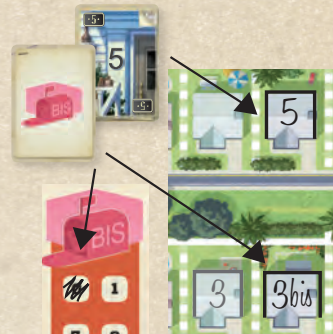


7

★ **BIS:**



A segítségével egy játékos másodszor is beírhatja ugyanazt a házszámot egy utcájába. **Az új háznak balról vagy jobbról szomszédosnak kell lennie** azzal a házzal, amelynek házszáma ugyanaz, és **az egész játék során ugyanabba a lakóparkba kell tartozniuk** (vagyis nem lehet köztük kerítés). Egy házon többször is használhatjuk a BIS hatást. A játékosnak növekvő sorrendben (0, 1, 3, stb.) be kell satíroznia a megfelelő oszlopból egy mezőt minden „BIS” háza után. A játék végén a legalacsonyabb még látható értéket le kell vonni a játékos pontszámából.



Várostervek

A várostervek jelképezik a városvezetés által támasztott követelményeket; például meghatározott számú és méretű lakópark építését.

Azok a játékosok, akiknek először sikerül (ugyanabban a fordulóban) teljesíteniük a három várostervkártya egyikét, azonnal megkapják az érte járó győzelmi pontokat: a megfelelő mezőbe beírhatják a tervek oszlopukba az adott tervhez tartozó, a **kártya terv oldalán látható magasabb pontszámot**. Ezután fordítsátok a kártyát az „approved!” oldalára. Egy játékos minden tervért csak egyszer kaphat pontot.



Azok a játékosok, akik az adott tervet később teljesítik, csak az alacsonyabb pontszámot kapják meg érte.

Lakóparktervek:

Ennek a célnak az eléréséhez egy játékosnak rendelkeznie kell az **összes előírt lakóparkkal**.

A lakóparkok lehetnek egy utcában vagy akár különböző utcákban, **az elhelyezkedésükre nincs előírás**.

★ Megjegyzés ★ Ha egy lakópark már része volt egy várostervnek, nem osztható tovább kerítéssel kisebb lakóparkokra, és a többi tervbe sem számítható be (a játékos a házak tetejéhez húzza be egy kerítést, ezzel jelölve, hogy az adott lakóparkot már pontosztátok).

Az első játékos, aki teljesít egy célt, ha szeretné, újramezheti a 81 építkezéskártyát, a játék hátralévő részére három új paklit alakítva ki belőlük.

A játék vége

A játék véget ér, amikor:

- ★ egy játékos besatirozza a harmadik elutasított építési engedélyét, vagy
- ★ egy játékos teljesíti mindhárom tervet, vagy
- ★ egy építész mindhárom utcája összes házat felépítette.

A játék végén az építészek összeszámolják a medencékért, a befejezett lakóparkokért, az egyes utcákban lévő parkokért, a tervekért és a gyakornokokért járó pontjaikat, majd ebből levonják a BIS-ekért és az elutasított építési engedélyekért járó büntetőpontokat. A legtöbb pontot összegyűjtő építész nyeri a játékot.

Döntetlen esetén az győz, aki több kész lakóparkot alakított ki. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, akkor az győz, akinek több 1-es méretű, ha még mindig, akkor akinek több 2-es méretű lakóparkja van, és így tovább. Ha a döntetlen még mindig fennáll (komolyan?), akkor a játékosoknak új partit kell játszaniuk!

Egyszemélyes játék

Ennek a játékváltozatnak a segítségével egyedül próbálhatod meg elérni a valaha volt legmagasabb pontszámot.

Előkészületek:

Keverd meg az építkezéskártyákat, és alakíts ki belőlük két paklit. Az egyik paklihoz add hozzá az egyszemélyes játék kártyáját, a másik paklit pedig tedd ennek a tetejére. A kártyáknak a hatás oldaluk legyen felül. Válassz három tervkártyát, és tedd őket az építkezéskártyák paklija mellé. Vegyél magadhoz egy pontozólapot és egy segédletet.



A játék egy fordulója:

A játék elején az építész húz 3 építkezéskártyát. Ezután kiválaszt e három kártya közül kettőt, az egyiket a házszáma, a másikat a hatása kedvéért.

Ehhez hagyatkozhat a kártyák hátszamos oldalának sarkára, ott látható, hogy a másik oldalon milyen hatás szerepel.



A felhúzott három kártyát a játékos maga elé teszi, majd használja őket. Ezután mindhárom kártyát (a kettőt amit használt, és az egyet, amit nem használt) el kell dobnia.

Ezután három új kártyát húz, és így tovább. Amikor az egyszemélyes kártyát húzza fel, azzal a „konkurencia” teljesíti az összes tervet, a játékos ezután már csak az alacsonyabb pontszámot kaphatja meg a teljesített tervekért. A tervkártyákat ezután át kell fordítani az „approved” oldalukra. Az általános játékmód többi szabálya érvényesül.

A játék vége:

A játék akkor ér véget, ha az építkezéskártyák paklija elfogy vagy ha az általános szabályok szerinti játék vége feltételek egyike bekövetkezik.

A játékos ezután összeszámolja a pontszámait az általános játékmódnál leírtak alapján, kivéve a gyakornokok hatását: 7 győzelmi pontot kap, ha legalább 6 gyakornokot felhasznált. Ha ennél kevesebbet használt, semmit nem kap.

Haladó játékváltozat

További várostervek:

Ezek a tervek az alap várostervkártyákhoz adhatóak, ugyanazok a szabályok vonatkoznak rájuk.

A célok listája:



Ennek a célnak az eléréséhez minden lakóparknak ugyanabban az utcában kell felépülnie.



Ennek a célnak az eléréséhez mindhárom utca első és utolsó házat fel kell építeni.



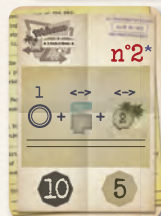
Ezeknek a céloknak az eléréséhez az adott utca minden parkját és minden medencéjét fel kell építeni.



Ennek a célnak az eléréséhez 7 gyakornokot kell felbérelni.



Ezeknek a céloknak az eléréséhez két utcában fel kell építeni az összes parkot VAGY az összes medencét.



Ennek a célnak az eléréséhez a játékosnak egyazon utcában fel kell építenie az összes parkot, az összes medencét és egy körforgalmat.



Ennek a célnak a teljesítéséhez egy utcán belül fel kell építeni egy 5 BIS házból álló csoportot.

★Emlékeztető★ Ha egy lakópark fel lett használva egy terv teljesítéséhez, azt a játékos más célra már nem használhatja (a házak feletti kerítést be kell satíroznia a játékosnak). Egy tervhez használt medence azonban nem akadályozza, hogy a hozzá tartozó ház egy tervhez használható legyen.

Haladó szabályok

Körforgalom:

A körében egy játékos dönthet úgy, hogy egy házszám beírása és egy hatás aktiválása mellett egy üres telekre berajzolja a rendelkezésére álló kettő körforgalom egyikét. Ekkor házszám helyett a telekre egy kört és egy pontot kell rajzolnia, a körforgalom bal és jobb oldalára pedig kerítés kerül.

A körforgalom két részre osztja az utcát. Ennek következtében az építész a körforgalom mindkét oldalán használhatja ugyanazokat a házszámokat 0 és 17 között.



Az első körforgalom 3, míg a második 5 pontba kerül. A játék végén a legalacsonyabb, még be nem satírozott körforgalom pontszámot le kell vonni a játékos pontszámából.

Ennek a változatnak a segítségével a gyakorlottabb játékosoknak nagyobb befolyásuk lehet az építkezéskártyák kiválasztása során, valamint nagyobb a játékosok közötti interakció mértéke is. A haladó játékváltozat során lehetséges, sőt javasolt a haladó szabályok használata.

Előkészületek:

Keverjétek össze az építkezéskártyákat, és állítsatok össze belőle egyetlen paklit úgy, hogy a kártyáknak a **hatás oldaluk legyen felül**. Válasszatok három tervkártyát, és tegyétek őket az építkezéspakli mellé. Az egyszemélyes kártyát adjátok oda egy véletlenszerűen kiválasztott építésznek.

Minden játékos vegyen magához egy pontozólapot.

A játék egy fordulója:

A játék elején minden építész húzzon három építkezéskártyát!

A felhúzott három kártya közül minden építész válasszon kettőt: egyet a házszáma, egy másikat a hatása kedvéért (senki nem használhatja ugyanannak a kártyának a házszámát és a hatását is).

Mindenki vegye maga elé a három kártyáját, és használja fel a kiválasztott két kártyát, majd ezeket dobja is el. A harmadik kártyáját ezután minden játékos adja át a jobb oldali szomszédjának. Végül a főépítésszel (az egyszemélyes kártyával rendelkező játékos) kezdve mindenki húzzon két építkezéskártyát a következő fordulóra. A játék ezen kívül az általános szabályok szerint zajlik.

Készítők

Játéktervező: **Benoit TURPIN**

Illusztrátor, grafikus: **Anne HEIDSIECK**

Fejlesztő: **BLEU COCKER**

Szabályíró: **Dominique BODIN**

Fordító: **Kohári Zsolt**

Köszönetnyilvánítás

A kék kutya hálatelt arcon nyalintását kiérdemelte: Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Christophe Hermier, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Challiat és Lola Estéve. Egy ugatás pedig jár a „kockagyilkos” Frednek és Didiernek.

A játéktervező szeretné megköszönni a támogatást Virginie-nek, a sokéves játékot Matthieu Lasne-nak és a teljes Muge csapatnak, a segítséget és a rengeteg visszajelzést Clémentnek és Sebastiennek, Nicholasnak, Simonnak, Floriannak, Romaricnak, Joannak, Alexisnek, Nicolasnak és a MALT minden tagjának; köszönet illet Anne-t, hogy ilyen gyönyörű játékká varázsolta a Köszöntünk... álmaid városában!-t, és Alaint, hogy elviselte a szerzőt és bizott benne.

Gyártó: BLUE COCKER GAMES Tel. : (+33) 5 34 28 05 01
209 avenue de Castres www.bluecocker.com
31500 Toulouse
France

© BLUE COCKER 2018
All rights reserved!

Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu