

P R O J E C T

J Á T É K S Z A B Á L Y

PROJECT L JÁTÉKSZABÁLY

Építs fel egy jól működő rendszert, fejleszd az alkatrészeid, és tökéletesítsd a stratégiád!

TARTOZÉKOK:

- 32 fehér feladvány
- 20 fekete feladvány
- 90 alkatrész (10 db mind a 9 formából)
- 4 játékossegédlet

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

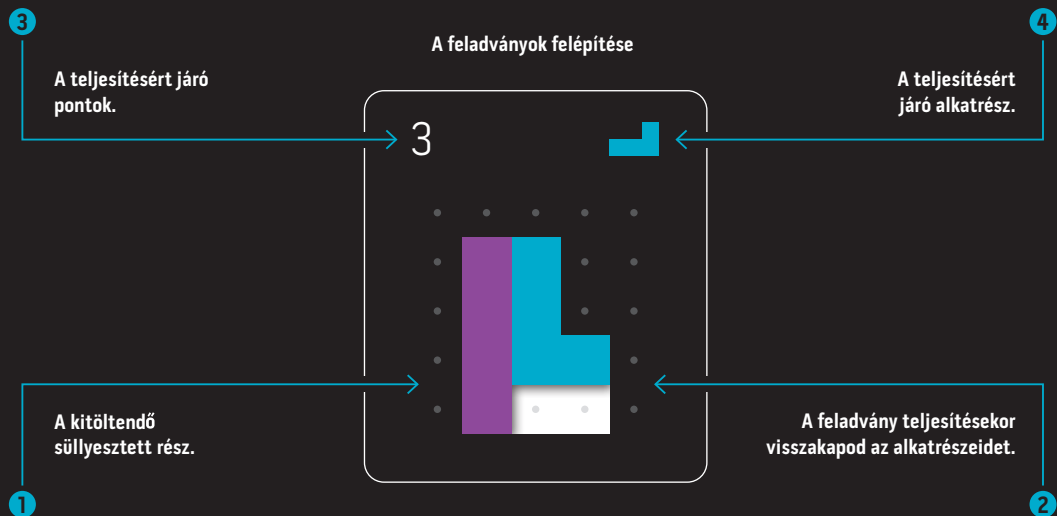
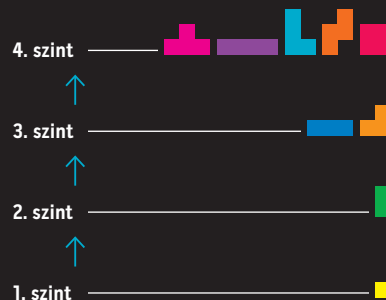
Feladványokat fogtok teljesíteni oly módon, hogy az alkatrészeitekkel pontosan kitöltitek a feladvány által megadott területet. A célotok a feladványok teljesítésével a legtöbb pontot szerezn.

Az alkatrészek

Minden játékos csupán két alkatrésszel kezdi a játékot. A játék során további alkatrészekhez juthattok, amelyek segítségével később nehezebb feladványokat tudtok megoldani, amikért több pontot kaphatok majd.

A feladványok

Egy feladvány akkor tekinthető megoldottnak, ha a süllyesztett területet sikerült teljesen kitölteni alkatrészekkel **1**. Ekkor az összes alkatrészt visszaveszed **2**, megkapod a jutalmat: pontokat **3** és egy új alkatrészt **4**, majd félreteszed a feladványt.



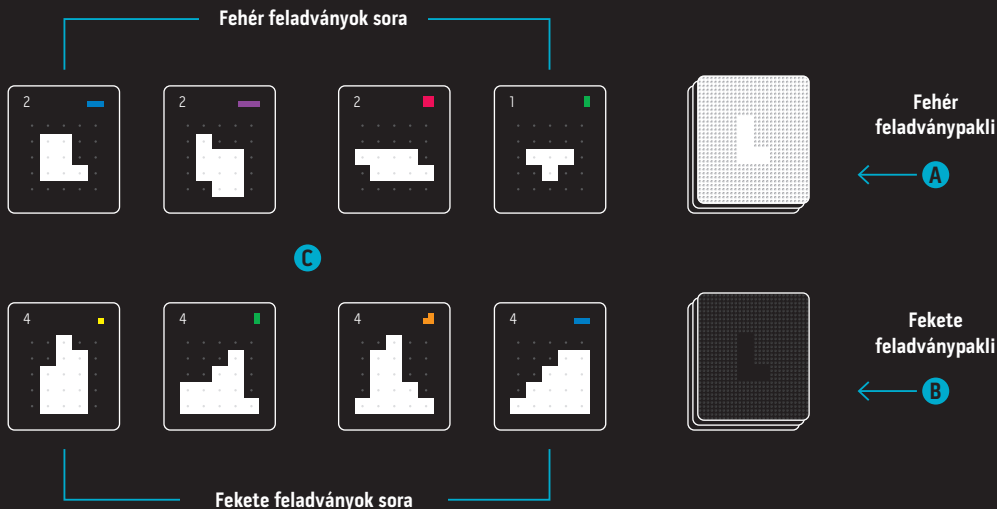
ELŐKÉSZÜLETEK

- Az összes fehér feladványból állítsatok össze egy fehér feladványpaklit **A**. Ezután állítsátok össze a fekete feladványpaklit a lenti táblázat alapján **B**:

Játékosok száma:	2	3	4
Fekete feladványok száma:	12	14	16

- Tegyétek mindkét paklit képpel lefordítva az asztal közepére. Húzzatok mindkét pakliból 4-4 feladványt, és tegyétek azokat képpel felfelé a paklijuk mellé egy-egy sorba **C**.
- Tegyétek az összes alkatrészt az asztalra, hogy mindenki elérhesse: ez lesz a tartalék **D**.
- Minden játékos vegyen magához egy 1. és egy 2. szintű alkatrészt a tartalékból.
- Mindenki magához vesz egy véletlenszerűen választott játékossegédletet. Az egyik játékossegédleten egy kezdő-játékos jelölés található.

Közös tartalék



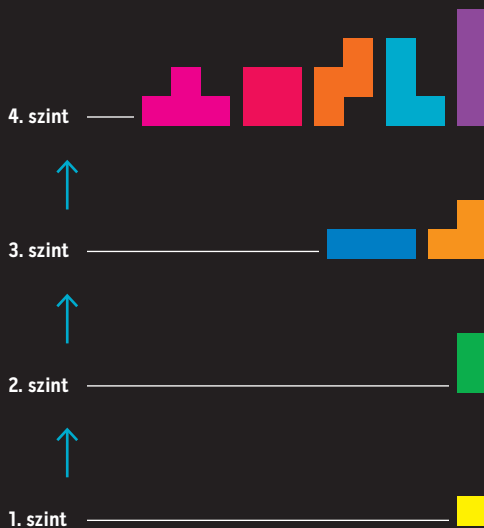
A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékos kezd, majd a többiek az óramutató járásának irányában kerülnek sorra. Amikor sorra kerülsz, 3 akciót hajthatsz végre. A következő akciók közül választhatsz (egy akciót akár többször is végrehajthatsz):

- **Elveszel egy feladványt** a két sor valamelyikéből, és magad elé teszed az asztalra. Húzz egy lapot a megfelelő pakliból, és tedd képpel felfelé az elvett feladvány helyére. Egyszerre legfeljebb 4 befejezetlen feladvány lehet előtted.
- **Elveszel egy 1. szintű alkatrészt**, és a saját készletedbe teszed.

- **Fejlesztés egy alkatrészt** egy szinttel. Tedd vissza a készleted egyik saját alkatrészét a közös tartalékba, és vedd el helyette egy eggyel magasabb szintű alkatrészt.
 - Ha nincs a közös tartalékban megfelelő szintű alkatrész, vedd el helyette a következő rendelkezésre álló magasabb szintűt (az alkatrész formája nem számít).
 - Fontos: ha akarsz, elvehetsz azonos vagy alacsonyabb szintű, de más formájú alkatrészt is.

- **Egy alkatrészedet az egyik feladványodra teszed** a saját készletedből. Tetszőlegesen forgathatod az alkatrészt, de az nem takarhat le más alkatrészeket és nem lóghat ki a sülyesztett részből. A már letett alkatrészeket nem veheted vissza és nem mozdíthatod el a helyükről, amíg meg nem oldottad a feladványt (lásd a Feladványok megoldása részt).
- **Mesterakció** (körönként legfeljebb egyszer hajtható végre): tegyél legfeljebb egy alkatrészt minden előtted lévő, befejezetlen feladványra. Minden alkatrésznek a saját készletedben kell lennie ennek az akciónak a megkezdésekor.



FELADVÁNYOK MEGOLDÁSA

Egy feladvány akkor tekinthető megoldottnak, ha a sülyesztett részét sikerült teljesen kitölteni alkatrészekkel. Ha egy akciód eredményeképp megoldottál egy feladványt, az akció végrehajtása után a következőket kell tenned:

- Tedd vissza a feladványról az összes alkatrészt a saját készletedbe (újra használhatod őket).
- Tedd félre a feladványt egy képpel felfelé tartott kupacra, úgy, hogy láthatóak maradjanak a feladványok teljesítésével megszerzett pontjaid.
- Vedd el a közös tartalékból a feladvány teljesítéséért járó új alkatrészt.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor a fekete feladványok paklija elfogy, a játék a végéhez közeledik (ekkor még marad 4 fekete feladvány a sorban). Fejezzétek be a fordulót, hogy minden játékos ugyanannyiszor kerüljön sorra, majd játsszatok le még egy utolsó, teljes fordulót.

VÉGSŐ RENDRAKÁS

Az utolsó forduló befejeztével mindenkinek lehetősége nyílik még egy végső rendrakásra, melynek során teljesíthetitek a még befejezetlen feladványaitokat:

- Letehetsz a saját készletedből annyi alkatrészt a még teljesítetlen feladványaidra, amennyit akarsz, de minden most letett alkatrészt 1 pont levonás jár.
- Ha végeztél a rendrakással, tedd az összes így teljesített feladványt a teljesített feladványaid kupacára (a jutalom alkatrészt ekkor már nem kapod meg).

VÉGSŐ PONTOZÁS

Add össze a teljesített feladványaid kupacának pontjait, és vonj le belőle 1 pontot minden, a végső rendrakás során letett alkatrészt. Az lesz a játék győztese, aki a legtöbb pontot szerezte.

- Döntetlen esetén az győz, aki több feladványt teljesített.
- Ha még mindig döntetlen, az győz, akinek több alkatrésze van.
- Ha még ez sem dönt, az érintettek osztoznak a győzelemben. Gratulálunk!

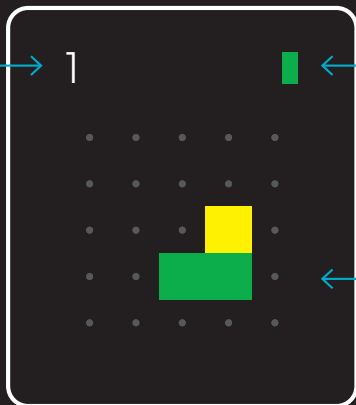
JÁTÉKVÁLTOZATOK

További játékváltozatokat találsz angolul a QR-kódot követve vagy az alábbi weboldalon:

www.boardcubator.com/resources



A teljesítésért járó pontok.



A teljesítésért járó alkatrészt.

A feladvány teljesítésekor visszakapod az alkatrészeidet.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Le tudod győzni a mesterséges intelligenciát?

ELŐKÉSZÜLETEK

- A feladványpakli összeállítása **A**: húzz véletlenszerűen 15 fehér és 10 fekete feladványt. Tedd képpel lefelé egy pakliba a fekete feladványokat, és tedd a tetejükre a fehérreket szintén képpel lefordítva.
- Húzz 9 feladványt a pakliból, és tedd le azokat képpel felfelé egy 3x3-as, négyzet alakú játékkeret formálva **B**. Te és az „ellenfeled” erről a játéktérről fogtok feladványokat húzni.
- Tedd az összes alkatrészt egy közös tartalékba.
- Vegyél el 4 db 1. szintű alkatrészt a tartalékból, és tegyél 1-1-et a játéktér 1. és a 3. oszlopa fölé, és 2-t a 2. oszlop fölé **C**. Ezek az alkatrészek zárolják az alattuk lévő oszlopokat, így az ellenfél nem tud elvenni belőlük feladványokat.
- Tegyél 6, 3 vagy 0 db 1. szintű alkatrészt az ellenfél készletébe **D**, attól függően, hogy normál, profi vagy verhetetlen szinten szeretnél játszani.
- Vegyél el egy 1. szintű és egy 2. szintű alkatrészt a tartalékból, és tedd a saját készletedbe.

A JÁTÉK MENETE – A TE KÖRÖD

A köröd az alapjátékban leírtak szerint zajlik, egyetlen kivétellel: amikor elveszel egy feladványt a játéktérről, vegyél el ugyanarról az oszlopról egy alkatrészt, és tedd az ellenfél saját készletébe. Hagyd ki ezt a lépést, ha nincs az oszlop fölött alkatrész.

A JÁTÉK MENETE – AZ ELLENFÉL KÖRE

- **Az ellenfél minden körében elvesz egy feladványt, és egyenesen a megoldott feladványainak kupacára teszi **E****, mintha meg is oldotta volna.
- Az ellenfél nem vehet el feladványt zárolt oszlopokból (melyek felett alkatrész található).
- Az ellenfél a rendelkezésre állók közül mindig a legtöbb pontot érő feladványt veszi el a játéktérről. Ha több ilyen van, akkor mindig az elsőt választja a jobb oldali ábrán látható irányban haladva **F**.

Miután az ellenfél elvett egy feladványt:

- Tegyél át alkatrészeket arra az oszlopra, ahonnan az ellenfél elvette a feladványt:
 - az ellenfél saját készletének összes alkatrészét **G**,
 - egy-egy alkatrészt a másik két oszlopról (ha van rajtuk) **H**.
- Húzz egy új feladványt a pakliból annak helyére, amit az ellenfél elvett.

Ha az ellenfél nem tud elvenni egy feladványt sem, mert mindhárom oszlop zárolva van, vegyél el 1-1 alkatrészt mindhárom oszlopról, és tedd a közös tartalékba (ne az ellenfél készletébe).

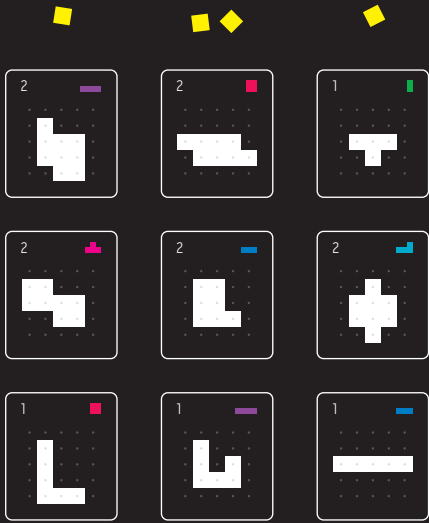
Ezután újra te kerülsz sorra.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor a feladványok paklija elfogy, a játék végéhez közeledik. A játék addig folytatódik, míg lejátszol egy teljes, 3 akcióból álló kört, amit követően még az ellenfél is sorra kerül. Ezután még végrehajthatsz egy végső rendrakást.

VÉGSŐ PONTOZÁS

Add össze a teljesített feladványaid kupacának pontjait, és vonj le belőle 1 pontot minden, a végső rendrakás során letett alkatrészt. Ezen felül vonj le annyi pontot magadtól, amennyi az előtted maradt megoldatlan feladványokért járna. Add össze az ellenfél megoldott feladványainak kupacán lévő pontokat is, és ha több pontot szereztél, mint ellenfeled, győztél. Pontegyenlőség esetén vesztettél.



B

Játéktér



C Az alkatrészek záróják az oszlopokat

C



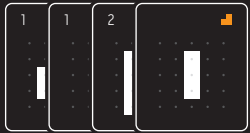
D

Az ellenfél saját készlete



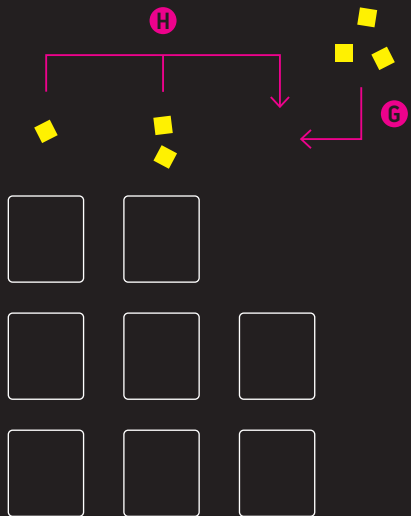
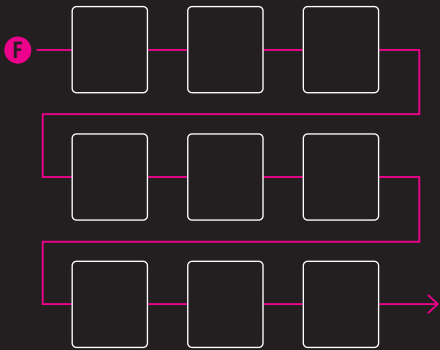
A

Feladványpakli



E

Az ellenfél megoldott feladványai





KÉSZÍTŐK

Fejlesztette: Boardcubator

Gyártó: Asmodee Group

(c)2020 Boardcubator s.r.o. Minden jog fenntartva!

Játékötlelet: Adam Španěl

Tervezte: Jan Soukal, Michal Mikeš, Adam Španěl

Művészeti vezető: Marek Loskot

Importálja: GémKer-Gémklub Kft, 1143 Budapest,
Stefánia út 45. www.gemker.hu, info@gemker.hu