

Doodle City (Firkaváros)

fordította: **Beorn** (2013)

Mielőtt elkezdenétek a játékot

A játékhoz egy kék dobókockára lesz szükségetek, és egyel több fehér kockára, mint ahány játékos játszik. **Például: 3 játékos esetén 4 fehér kockát kell a kék kocka mellé készítened.** A többi, nem kellő dobókockát tedd vissza a játék dobozába! Minden játékos vegyen magához egy játéklapot és egy tollat!

Az a játékos, aki legutoljára volt bevásárolni, lesz a kezdő játékos.

A kezdőjátékos dob egyet a kék kockával. Ez után minden játékosnak a saját játéklap **1. oszlopában** lévő zöld színű, ház szimbólumos mezőjén keresztül egy kezdő vonalat (utat) kell húznia úgy, hogy a vonal áthaladjon a kidobott számnak megfelelő zöld körrel jelölt úton.



Például: a kezdőjátékos 4-est dobott, így minden játékosnak egy kezdő vonalat kell húznia az 1. oszlopában lévő zöld mezőjének 4-es számmal jelölt körén keresztül. ⇨



Ez után a kezdőjátékos ismét dob a kék kockával, és most minden játékosnak a saját játéklapja **2. oszlopában** lévő zöld színű, ház szimbólumos mezőjén keresztül kell egy újabb vonalat húznia úgy, hogy a vonal áthaladjon a kidobott számnak megfelelő zöld körrel jelölt úton.



⇨ **Például: a kezdőjátékos másodikként 1-est dobott, így minden játékosnak egy újabb vonalat kell húznia az 2. oszlopában lévő zöld mezője 1-es számmal jelölt körén keresztül.**



Ismételjétek meg a fenti procedúrát a **3-5. oszlopra** is! A végén minden játékosnak 5-5 kezdő vonallal (úttal) kell rendelkeznie.

A játék célja: A játék több fordulón keresztül tart. Minden körben el kell vened egy kockát, és rajzolnod egy megfelelő utat a játéklapod valamelyik mezőjén keresztül. Próbáld minél több üzletet, hotelt és taxit összekötni annak érdekében, hogy a játék végén a lehető legmagasabb pontszámot tudd elérni!

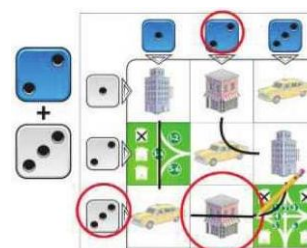
Játékszabályok

Minden forduló elején a kezdőjátékos dob az összes kockával. Ez után maga elé teszi a kidobott kék kockát, mintegy jelezve, hogy ebben a fordulóban ő a kezdőjátékos. A kezdőjátékostól kezdve, az óramutató járása irányába haladva, minden játékos elvesz 1-1 fehér kockát a kidobottak közül (anélkül, hogy a kockát átfordítaná egy másik oldalára), majd berajzol a játéklapja megfelelő mezőjére egy utat (lásd a rajzolás fejezetét!).

Ha már valaki kiválasztott magának egy kockát, azt maga elé teszi. Ezt a kockát más játékos nem választhatja ebben a fordulóban. Ha minden játékos végzett a rajzolással, akkor a kezdőjátékostól balra ülő játékos összegyűjti az összes kockát, és a következő fordulóban ő lesz az új kezdőjátékos.

Rajzolás

Minden játékosnak a kezdőjátékos által kidobott **kék kocka** megfelelő **oszlopába**, és a saját elvett **fehér kockája** által kidobott **sorába** kell rajzolnia a játéklapján. A megfelelő oszlop és sor metszésében lévő mezőbe kell a vonalat rajzolnia, kivéve, ha az egy zöld színű, ház szimbólumos mező (lásd lentebb). A meghúzott vonal (út) lehet egyenes (vízszintes, vagy függőleges), vagy lehet íves is, ami az adott mező két szomszédos oldalát köti össze. A most húzott utaknak nem kell csatlakozniuk a szomszédos mezőkön már esetleg meghúzott utakhoz. Nem lehet azt a fehér kockát elvenni, ami a játéklapon egy olyan mezőt eredményez a kék kockával együtt, amin már van út!



Zöld mezők: ha a kockák által kijelölt mező egy zöld színű, ház szimbólumos mező, oda sem kerülhet új vonal, ellenben a játékos áthúzhatja az egyik, még nem áthúzott ház szimbólumát. Mivel kezdetben csak 2-2 áthúzatlan ház szimbólum van ezeken a mezőkön, így maximum kétszer lehet ezt a mezőt kiválasztani. Figyeld meg, hogy a játéklapodon már át van húzva kezdetben is ezeken a mezőkön 1, vagy 2 ház szimbólum!



Fontos: lehetőség szerint egy olyan fehér kockát **kell** elvenned, ami a kék kockával együtt olyan mezőre mutat a játéklapodon, ahova vagy vonalat tudsz húzni, vagy amin egy ház szimbólumot tudsz áthúzni. Ha már nem tudsz ilyen fehér kockát elvenni, mert az összes lehetséges kombináció szabálytalan lenne, húzz ki egy fa szimbólumot a játéklapod alján!



A 6-os kocka



Ha a kék kocka 6-ost mutat, akkor minden játékos tetszőleges oszlopot választhat. Ebben az esetben is az elvett fehér kocka mutatja meg a tetszőlegesen kiválasztott oszlop sorát.



Ha egy olyan fehér kockát választottál, ami 6-ost mutat, akkor húzz ki egy fa szimbólumot a játéklapod alján! Ez után válassz a kék kocka által mutatott oszlopban egy tetszőleges mezőt és ide rajzolj!



Ha a kidobott kék kocka, és az elvett fehér kocka is 6-ost mutat, akkor bármelyik mezőre rajzolhatsz!

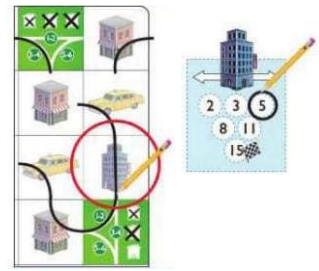
Pontozás

A hotel és üzlet mezők azonnal pontot érnek, amint rajzolsz egy vonalat a mezőjükre. A taxi mezőket és az áthúzott fákat csak a játék végi pontozáskor kell figyelembe venni.

Hotel pontozása

Amint egy vonalat húzol egy szálloda mezőjébe, azt azonnal le kell pontoznod! Ehhez számold ki a hotelen áthaladó út teljes hosszát (a mezők száma, amin az út végigfut). Ha ez a szám egyenlő, vagy magasabb, mint az egyik még elérhető szállodai pontszámod, karikázd be ezt a pontszámot a játéklapod szálloda rovatában. Minden ilyen pontszámot csak egyszer lehet bekarikázni. Ha egy új szállodai pontszámoddal nem tudsz egyetlen még elérhető pontszámot sem bekarikázni, úgy ezért a szállodádért nem jár pont neked!

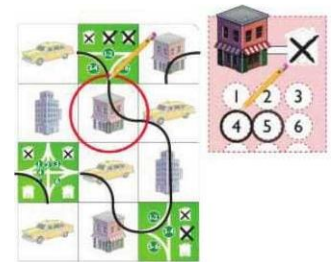
Például: a jobb oldali ábrán a piros körrel jelölt szálloda mezőjére húztál vonalat. Mivel a teljes út 5 mezőn keresztül fut, így ez 5 pontot ér. A játéklapodon a szálloda pontozó rovatában még nincs bekarikázva az 5-ös pontszám, így karikázd be! Ha be lenne, a 3-as pontszámot karikázhatnád be helyette, ha az még szabad lenne.



Üzlet pontozása

Amint egy vonalat húzol egy üzlet mezőjébe, azt azonnal le kell pontoznod! Ehhez számold ki hogy az üzleten áthaladó út teljes hosszában lévő zöld mezőkön hány áthúzott ház szimbólum található. Ha ez a szám egyenlő, vagy magasabb, mint az egyik még elérhető üzleti pontszám, karikázd be ezt a pontszámot a játéklapod üzlet pontozó rovatában. Minden ilyen pontszámot csak egyszer lehet bekarikázni. Ha egy új üzleti pontszámoddal nem tudsz egyetlen még elérhető pontszámot sem bekarikázni, úgy ezért az üzletedért nem jár pont neked!

Például: a jobb oldali ábrán a piros körrel jelölt üzlet mezőjére húztál vonalat. Mivel a teljes út 5 áthúzott ház szimbólumos zöld mezőkön keresztül fut, így ez 5 pontot ér. A pontozólapon a üzlet rovatban már be van bekarikázva az 5-ös pontszám, így karikázd be helyette a 4-eset!



Megjegyzés: A szálloda és üzlet mezőjére húzott utat **azonnal** le kell pontozni! Senki **nem kap pontot** azért, ha **később** meghosszabbítod a szállodához csatlakozó út hosszát, vagy további ház szimbólumokat húzol át az üzlethez csatlakozó út mellett lévő zöld mezőkön!

Az első játékos üzleti bonusza

Az a játékos, aki elsőként ér el legalább 3, 5, 7, vagy 10 üzleti pontot, az bekarikázhatja a megfelelő első játékos bonusz pontot is. Az összes többi játékosnak a saját pontozótábláján át kell húznia ezt a bonusz pontszámot.

1. példa: „A” játékos 8 pontot ér el egy üzletével, és mivel eddig még senki nem szerzett ennyit, bekarikázza a +7 bonusz pontot is. Mindenki más áthúzza a pontozótábláján a +7 pontszámot.

2. példa: „B” játékos később 9 pontot ér el egy üzletével. Mivel a 7-es pontszám már át van húzva, a +5 pontot karikázza be, és mindenki más áthúzza a +5 pontszámot.



A játék vége és a végső pontozás

Amikor az alábbiak egyike bekövetkezik, a játék az **adott forduló lejátszása után véget ér**, és következik a végső pontozás:

- az egyik játékos megkapja a lehető legmagasabb (15-ös) pontszámot egy **hotelje** után
- az egyik játékos megkapja a lehető legmagasabb (10-es +10 bonusz) pontszámot egy **üzlete** után
- az egyik játékos kihúzza az utolsó **fáját** a játéklapja alján

Minden játékos összeadja a teljes pontszámát (lásd az 1. ábrát a következő oldalon). Mindenki az alábbiak szerint kap győzelmi pontokat:

- a játéklapja hotel pontozó rovatában bekarikázott **hotel** pontszámok
- a játéklapja üzlet pontozó rovatában bekarikázott **üzlet** pontszámok és az esetleges **bonusz pontok**
- +4 pontot ér minden **taxi**, ami csatlakozik legalább egy másik taxihoz is (lásd a 2. ábrát a következő oldalon)
- a **legtöbb fát** áthúzó játékos **veszít** 4 pontot, míg a **legkevesebbet** áthúzó +4 pontot **kap** (ha az áthúzott fák száma döntetlen, akkor minden érintett ugyan úgy veszít, vagy kap 4-4 pontot)

A **legtöbb pontot elérő játékos megnyeri a játékot**. Ha az eredmény döntetlen, akkor az azonos pontszámot elérők közül az nyer, aki kevesebb fát húzott át.

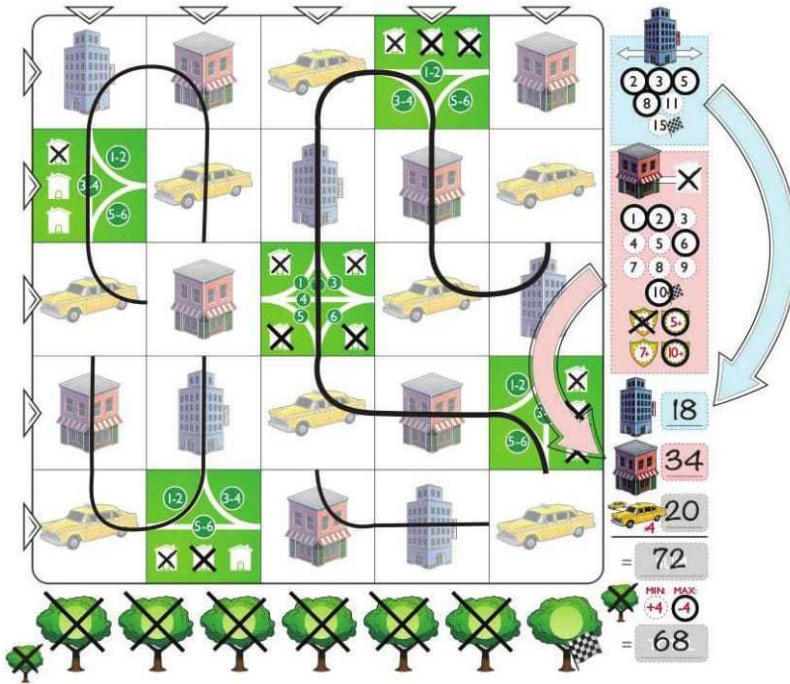
Variációk

További szabályok: ahelyett, hogy a játékos elvesz egy kockát, választhatja azt is hogy passzol, és áthúz egy fát.

Szólo játék: 3 fehér kockával és 1 kék kockával dobsz minden körödben. Az áthúzott fák után nem kapsz pontot. Hasonlítsd össze az elért pontszámodat a szabályfüzet végén lévő pontokkal annak érdekében, hogy megtudd, milyen ügyes voltál!

1. ábra

Játékesztelők:

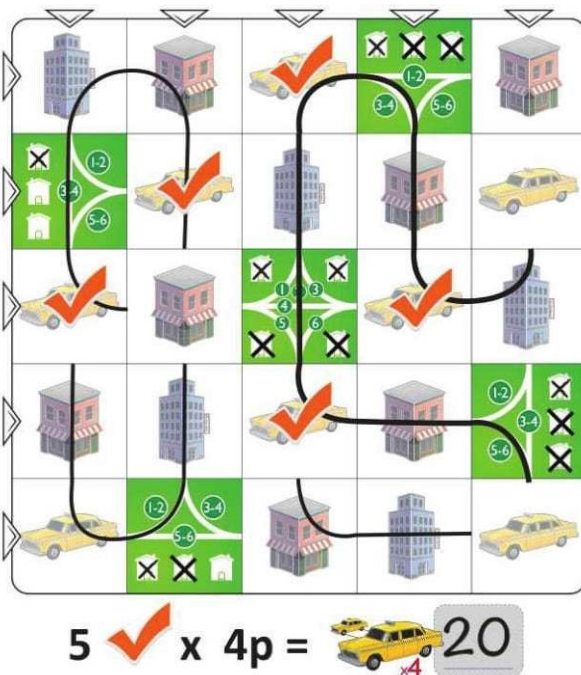


Az Aporta Games szeretnék kifejezni háláját az alábbi személyeknek: Inger Johanne Berg, Lin Heidi Isaksen és Anne-Marte Andersen a játékhoz való jelentős hozzájárulásukért.

Továbbá köszönet illeti a következő játékesztelőket: Hege Kopp, Thomas Vage, Kirsten Heitmann, Ronny Eftevåg, Maria Berg, Birger Hodt, Espen Lund Oldeman, Vetle Oldeman Christensen, Emil Hansen, Maria Oldeman Lund, Lina Siring, Otto Karlsson, Jens Petter Christensen, Bente Tangen Reitan, Christian Vennerød, Nils Håkon Nordberg, Kay Solstad, Jonas Ádnøy Holmqvist, Kyrre & Natalia Glette, Erlend H Lillebø, Torgeir Hoffmann és Øyvind Svensen.

2. ábra

Készítette:



Játéktervező: ©2014 Eilif Svensson & Kristian A. Østby

iOS adaptáció: James David Tandy

Kiadó: © 2014 Aporta Games

Illusztrálta: Gjermund Bohne

iOS verzió elérhető: www.aportagames.com

Made in Germany



Aporta Games AS

Hermanbakken 19

3050 Mjøndalen

Norway

www.aportagames.com

post@aportagames.com

Elért siker mértéke (szólo játék)

< 30 pont

próbáld újra!

30-49 pont

lakásbérlő

50-69 pont

fogadó

70-89 pont

vállalkozó

90-104 pont

polgármester

105-119 pont

elnök

>= 120 pont

világhatalom



környezetvédő (egyetlen fát sem húztál át)



várostervező (egyetlen út vezet végig az összes mezőn)



hotelmágnás (legalább 42 hotel pontot értél el)



nagyitókés (legalább 74 üzlet pontot értél el)



vásárlási láz (egy üzleted 16 ház pontot ért)