

City Tycoon

Egy városépítő játék 2-5 játékos részére 10 éves kortól Hubert Bartostól és Lukás Sz. Kowaltól.

Üdvözöllek!

Legyen bármily megnyerő is a kinézete annak a városnak, amit a kezetekben tartotok, de vajon kielégíthetitek vele a város polgárainak igényeit? Minél jobban sikerül, annál nagyobb az esélyetek arra, hogy a játék végén ti legyetek a város polgármesterei.

A játék 4 fordulóból áll. Mind a 4 fordulóban lépésről lépésre kiválasztotok 6 lapkát, majd ezekkel bővítitek a városotokat.

Nem szabad elfelejteni, hogy erőműveket is építeni kell, hiszen ezek nélkül nem lehet eleget tenni a város polgárainak kívánságának. Csak az elégedett polgárok hoznak elegendő bevételt ahhoz, hogy az építési terveket valóra is váltsátok. És még valami: csak az elégedett polgárok által érhetek el annyi pontot, hogy a játék végén ti legyetek a polgármesterek.

A játék tartozékai

1 játékosorrend jelölő tábla

1 nagy startlapka

1 pontozótábla

168 lapka:

- **12 kétoldalú erőműlapka** (6 Nap- /Gőzerőmű és 6 Szél-/Vízerőmű)
- **36 kétoldalú tájlapka** (az egyik oldala a föld, a másik oldala a víz)
- **120 városlapka** (az elején egy város képe, a hátoldalán pedig egy szám: 1,2,3 vagy 4 látható)

130 tulajdonjelölő az 5 játékos színében (játékosonként 26)

105 pénzjelölő (54 x 1 €, 30 x 5 €, 21 x 10 €)

80 árucikk jelölő (30 piros, 25 sárga, 25 kék)

A szabály olvasásakor legyen a kezében a szabály kiegészítése. Ebben található a városlapkák és erőművek szimbólumainak részletes leírása. A „III. Városépítés” és a „IV. Saját városlapkák üzemeltetése” fázis szimbólumainak ismerete különösen fontos.

A játék előkészítése

1. Helyezzétek az asztalra a pontjelölő és a játékosorrend jelölő táblát.
2. Minden játékos válasszon egy szint és vegye el a hozzá tartozó 26 tulajdonjelölőt. (A kimaradt jelölőket tegyék vissza a dobozba.) Tegyetek egy jelölőt a pontjelölő 0 jelére.
3. Egy második jelölő a játékosorrend megállapításhoz szükséges. A játék elején helyezzétek véletlenszerűen a jelzőket a tábla játékosorrend jelölő mezőjére.

4. A kezdőjátékos előnyét pénzzel kompenzáljuk: Az első játékos 20 €-t kap. Sorban haladva, a többi játékos 2 €-val többet kap, mint az előtte ülő játékos, (a második 22 €-t, a harmadik 24 €-t, és így tovább.) Fontos, hogy a játék során a pénz publikus, a többi játékos elől nem rejthetitek el vagyonotokat. A kimaradt pénzürméket és az árujelölő kockákat helyezétek a pontozótábla mellé.
5. Képezétek 2 paklit az erőműlapkából: egyet a piros lapkából, egyet pedig a kék lapkából. A paklikon belül rendezétek szám szerint sorba a lapkákat, tetején legyen az 1-es számú, az alján a 6-os számú. Az elejét és a hátoldalát kezdetben nem kell figyelembe venni.
6. Az erőművek mindkét pakliját, valamint a tájlapkákat (amelyik oldalukat a játék közben használjátok) helyezétek a pontozótábla mellé.
7. Válasszátok külön a városlapkákat a hátoldalukon található számok szerint. Keverjétek meg őket, és képezétek egy paklit a számokkal felfelé. A 4 paklit helyezétek a pontozótábla mellé.
8. Helyezétek a nagy startlapkát az asztal közepére. Ez a lapka lesz a város központja. Helyezétek a játékosok számának megfelelő árucikk jelölő kockát a nagy startlapka mindkét erőművére: játékosonként 1 piros kockát a naperőműre és 1 kék kockát a szélerőműre (így 3 játékos esetén 3 piros kocka kerül a naperőműre és 3 kék kocka a szélerőműre).
9. 2 vagy 3 játékos esetén a kezdőlapkákat más kombinációban kell letenni: 2 játékosnál zárjuk le a startlapka két oldalát, 3 játékos esetén csak 1 oldalát.

Tipp: Emlékeztetésképpen helyezétek a startlapka két oldalára vízlapkát, így a várost csak 2 irányba lehető bővíteni. 3 játékos esetén egy oldalról zárjátok le a startlapkát vízlapkával, így csak 3 irányba bővíthetjük azt.

A játék menete

Ajánlás: A legjobb, ha a City Tycoont 3 vagy 4 játékos játssza.

A játék 4 körből áll. Minden kör az alábbi 5 fázisból áll:

I. A játékosrend megállapítása (csak a 2-4. körig)

A játékosrendet a játékosok jövedelme alapján állapíthatjátok meg.

II. Új városlapka választása

Válasszátok 6 városlapkát lépésről lépésre egészen addig, amíg már mindenki előtt van 6 városlapka.

III. Városépítés

Helyezétek el a város- és erőműlapkákat vagy adjátok el városlapkákat.

IV. Saját városlapkák üzemeltetése

Szállítsatok árucikkjelölő kockákat a városlapkáitokra.

V. Takarítás (csak az 1-3. körökben)

Helyezzétek vissza a felhasznált árucikkjelölő kockákat a készletbe és töltsétek fel zöld nyilas szimbólummal ellátott erőműlapkákat az árucikkjelölő kockákkal.

I. A játékosrend megállapítása

Az első fordulóban ezt a fázist hagyjátok ki, mivel a játék előkészítése során már megállapítottátok, hogy ki lesz a kezdőjátékos.

A 2. fordulóban a játékosrendet a játékosok jövedelme alapján határozzátok meg. A kezdőjátékos ebben a körben az lesz, akinek pillanatnyilag a legkevesebb pénze van; a második az lesz, akinek több pénze van és így tovább. A legtöbb pénzzel rendelkező játékos lesz az utolsó. Ha 2 vagy több játékosnak is ugyanannyi pénze van, akkor az ő sorrendjük változatlan marad. Helyezzétek a játékosjelölőket a megfelelő sorrendben a kezdőjátékos jelölő táblára.

(kép)

Játékosrend az 1. körben

Pénz az 1. kör után

Játékosrend a 2. körben

Példa: A 2. kör kezdetén a fehér játékosnak 18 €-ja, a kék játékosnak 17 €-ja, a narancssárga játékosnak 22 €-ja, a türkiz játékosnak 22 €-ja, a feketének pedig 14 €-ja van. A kék és a fehér játékos egymás után következnek. A narancssárga és a türkiz játékosoknak ugyanannyi pénze van, az ő sorrendjük változatlan marad, a narancssárga megelőzi a türkizt.

II. Új városlapka választása

Vegyetek el egy városlapkát a körnek megfelelő számú pakliból (az 1. körben az 1. pakliból, a 2. körben a 2. pakliból és így tovább) egészen addig, amíg minden játékos előtt 6 lapka van. A kimaradt városlapkák kikerülnek a játékból.

Nézzétek meg a 6 városlapkát, válasszatok ki 1-et és képpel lefelé tegyétek magatok elé az asztalra. A megmaradt 5 városlapkát adjátok tovább a baloldali szomszédotoknak.

Mindannyian kaptok újabb 5 városlapkát a jobb oldali szomszédotoktól. Ezekből szintén válasszatok 1-et, majd a 4 megmaradt lapkát ismét adjátok tovább a bal oldalon ülő játékosnak, és ti is kaptok újabb 4 lapkát a jobb oldali játékosától. Ezt egészen addig folytassátok, amíg már mindenki előtt 6 lapka van. A saját lapkáitokat megnézhetitek, ám a többiek előtt titokban kell tartani, hogy milyen lapok vannak nálatok.

III. Városépítés

A játékosrendnek megfelelően egymás után választotok egy városlapkát és az alábbi **3** lehetőség közül választotok **egy**:

- egy városlapka lehelyezése
- erőműlapka lehelyezése
- egy városlapka eladása

Miután mindannyian végrehajtottátok az akciótokat, a játékosrendnek megfelelően válasszatok egy 2. városlapkát egy 2. akció végrehajtásához. Minden újabb városlapka esetén választhattok e közül a 3 akció közül. Ezt a folyamatot egészen addig kell ismételni, amíg már mindenki kijátszotta a 6 lapkáját vagy már végrehajtotta mind a 6 akcióját.

Egy városlapka lehelyezése

Válasszatok egyet a városlapkáitok közül. Ezután:

- Helyeztetek le egy városlapkát úgy, hogy **legalább egy éle szomszédos legyen egy már lerakott lapkával**.
- Fizessétek ki az építési költséget. A költség a lapka bal felső sarkában van feltüntetve. Az összeg visszakerül a közös készletbe.
- Némelyik városlapka lehelyezésekor azonnal megkapjátok az érte járó győzelmi pontot, sárga árucikk jelölő kockát vagy tájlapkát (lásd a szabály kiegészítésében).
- Helyeztetek egyet a saját jelölőitek közül erre a lapkára. Ezzel jelölitek, hogy ez a lapka a tiétek, és kizárólag titeket lát el (lásd itt: „IV. Saját kerület üzemeltetése”).

Tipp: A jobb átláthatóság érdekében a jelölőket mindig a lapka jobb felső sarkába helyeztetek el.

Egy erőműlapka lehelyezése

Válasszatok ki egyet a városlapkáitok közül. Ezután:

- A kiválasztott városlapka kikerül a játékból.
- Válasszatok ki a legfelső erőmű lapkát a két pakli közül az egyikből.
- Helyeztetek le az erőmű lapkát a választott oldalával felfelé úgy, **legalább egy éle szomszédos legyen egy már lehelyezett lapka élével**.
- Fizessétek ki az építési költséget. Az összeg a lapka bal felső sarkában látható. A befizetett pénz a közös készletbe kerül.
- Helyeztetek egy tulajdonjelölőt és a megadott mennyiségű árucikk jelölő kockát a felépített erőmű lapkára (lásd a szabály kiegészítésében).

Tipp: A jobb áttekinthetőség érdekében az árucikk jelölő kockákat mindig az erőmű lapka bal oldalára helyeztetek.

(A szöveg melletti két képhez tartozó szövegek:

Városlapka vagy Erőműlapka lehelyezése;

Mi a különbség egy Erőműlapka két oldala között?

Az erőműlapka azon oldala, amelyen a zöld, nyilas szimbólummal van ellátva, több pénzbe kerül és kevesebb árucikk jelölő kocka kerül azonnal játékba. (Kivételek: kék Erőműlapka II. Itt mindkét oldal hatására azonos számú árucikk jelölő kocka jön a játékba.)

Az „V. Takarítás” fázisban az árucikk jelölő kockák ezen az oldalon újra a végső értékre lesznek feltöltve. A lapka másik oldala kevesebb pénzbe kerül és több árucikk jelölő kockát hoz – de csak egyszer – a játékba.)

Egy városlapka eladása

Válasszatok ki az egyik városlapkátokat. Ezután:

- Dobjátok el a lapkát, ami ezután kikerül a játékból.
- Vegyetek el 5 €-t a közös készletből.

IV. Saját városlapkák üzemeltetése

A játékosrendnek megfelelően lássatok el egymás után a városlapkáitok közül egyet az igényeiknek megfelelően. Ha valaki nem tudja vagy nem akarja üzemeltetni a városlapkáját, akkor passzol, és ebben a körben már nem üzemeltethet további városlapkákat. Ez a folyamat addig tart, amíg a játékosok tudnak vagy akarnak üzemeltetni további városlapkákat, tehát amíg nem passzolt mindenki. (Emiatt előfordulhat, hogy a játékosok különböző számú kört játszanak!)

Egy városlapka üzemeltetéséhez a következők szükségesek:

- egy városlapka kiválasztása, amit üzemeltetni szeretnétek és ebben a körben még nem üzemeltettétek;
- el kell dönteni, hogy melyik kívánságnak akartok eleget tenni, ha a lapkán 1-nél több igény merül fel (lásd a szabály kiegészítésében);
- az igényeknek megfelelő árucikk jelölő kockát a lapkára szállítani és az esetlegesen felmerülő költségeket kifizetni;
- a bevételek kiosztása (lásd a szabály kiegészítésében)

Egy városlapka üzemeltetése kék/piros árucikk jelölő kockákkal

Szállítás:

- válasszatok ki 1 vagy több erőmű lapkát, amelyről árucikk jelölő kockát kell szállítani a saját városlapkáitokra;
- jól gondoljátok meg, hogy a megfelelő árucikk jelölő kockát szállítsátok az erőműlapkáról a városlapkára. Az árucikk jelölő kockát csak vízszintes és függőleges mozgással lehet eljuttatni a kiinduló lapkáról a céllapkára.
- **Figyelem:** A víz lapkán keresztül nem lehet árucikk jelölő kockát szállítani!

Költség:

- minden egyes erőműlapka árucikk jelölő kockája a játékosok számára 2 €-ba kerül. A saját erőműlapkákra található kockák nem kerülnek pénzbe.
- Minden lépés, amely egy játékos város-, erőmű- vagy tájlapkáján keresztül vezet, 2 €-ba kerül kockánként. A saját lapkákra történő lépés nem kerül pénzbe.
- A költséget annak fizetitek, akinek a területén keresztül haladtok.
- A nagy kezdőlapka erőműveihez tartozó árucikk jelölő kockák szállítása és az ezen a lapkán áthaladó szállítás költsége egyaránt 2 € kockánként. (Ebben az összefüggésben a startlapka egy lapkának számít.) A befizetett összeg a közös készletbe kerül.

Egy városlapka üzemeltetése sárga kockával

Szállítás:

Sárga kockát nem lehet szállítani. Vegyetek el egyet a saját sárga kockáitok közül és helyezzétek közvetlenül a városlapkára.

Költség:

Egy városlapka sárga kockával való üzemeltetésekor nem keletkezik költség.

A városlapkák után járó jövedelmek kiosztása

Miután a szükséges árucikk jelölő kockákat elszállítottátok a városlapkára és befizettétek a felmerülő költségeket, megkapjátok a városlapka üzemeltetéséhez szükséges igények alatt feltüntetett bevételt. Tegyétek a pénzt és a sárga kockát magatok elé, a győzelmi pont jelölő táblán pedig mozgassátok a pontjelölőt a megfelelő helyre.

Az igényelt árucikk jelölő kockát kötelező ehhez a lapkához szállítani és minden felmerülő költséget kifizetni, mielőtt felvennétek a bevételt.

A felhasznált árucikk kockákat tegyétek a céllapkára. Egészen az „V. Takarítás” fázisig ott maradnak és jelölik, hogy ezt a lapkát ebben a fázisban már üzemeltették.

Tipp: A jobb áttekinthetőség érdekében az árucikk jelölő kockákat mindig a lapkák aljára tegyétek, így a bevétel el lesz takarva.

Saját városlapka üzemeltetése

A következő 3 példában a „Saját városlapkák üzemeltetése” fázis folyamatát tisztázzuk.

1.

Leszállítasz 2 piros kockát a nagy Startlapka naperóműjétől a saját lila városlapkához (Bevásárlóközpont). Mivel a kockák a nagy Startlapkától jönnek, mindegyikért fizetned kell egyenként 2 €-t, (ami a közös készletbe kerül). A további szállítási útvonal a fekete játékos városlapkáján át vezet. Ezért a lépésért kockánként 2 €-t kell adnod a fekete játékosnak. A szállítási költség így összesen 8 €. Ezután az alábbi bevételekre teszel szert: 1 győzelmi pont és egy sárga kocka, mivel eleget tettél a 2 piros kocka iránti keresletnek. A fekete játékos balra lévő, közvetlenül szomszédos városlapkájának képessége miatt (1 győzelmi pont annak a játékosnak, aki egy élszomszédos Bevásárlóközpontot üzemeltet) 1 győzelmi pontot kapsz. A fekete játékos ezért nem kap semmit.

2.

Leszállítasz 1 piros kockát a fekete játékos naperóműjéről, és 1 kék kockát a saját vízeróművedtől a zöld városlapkára. Fizetned kell a fekete játékosnak 2 €-t a piros kockáért. A szállítás miatt elveszítesz 2 €-t (ami visszakerül a közös készletbe), mivel a piros kockát a nagy Startlapkán keresztül szállítottad. A bevételed összege 6 €, így 2 € profitot termelsz. (De elvontál 2 kockát a játékosársaidtól.)

3.

2 piros kockát szállítasz a naperóművedtől és 1 kék kockát a nagy Startlapka széléróművétől a saját zöld városlapkához. Mindenekelőtt fizetned kell 2 €-t a nagy Startlapka széléróművének kék kockájáért (az összeg a közös készletbe kerül). A szállítás során keresztülmész a fekete játékos földlapkáján, ezért fizetned kell neki 4 €-t a piros kockákért és 2 €-t a kék kockákért, így összesen 6 €-t kell fizetned a fekete játékosnak. Am a bevételeid összege 12 € lesz.

Ehelyett szállítási költség nélkül szállíthatok 1 sárga árucikk kockát a városlapkátokhoz és ez 2 győzelmi pontot érne.

V. Takarítás

Helyeztetek vissza minden olyan árucikk jelölő kockát a közös készletbe, amit ebben a körben felhasználtak városlapka igényeinek kielégítésére. Azok piros és kék árucikk jelölő kockák, amik az erőműlapkákön találhatóak, maradnak a lapkákön.

Töltsetek fel minden olyan erőműlapkát, amelyen a zöld nyilas szimbólum található árucikkjelölő kockával az eredeti teljesítményükre (A nagy Startlapka erőművei függnék a játékosok számától, a többi erőműlapka szimbólum szerint.)

A 4. fordulóban ez a fázis kimarad.

Ez az Erőműlapka 3 piros árucikk jelölő kockával került játékba. A kör végén egy piros kocka maradt rajta. Ez egy zöld nyilas szimbólummal ellátott erőműlapka, így helyezzünk rá még 2 piros kockát, így 3 újra elérhető lesz a következő fordulóban.

A játék vége

A 4. kör befejezésével a játék a végéhez ért és megállapíthatjátok, hogy ki a győztes. Számoljátok meg, hogy mennyi pénztek maradt. 10 € -ként kaptok 1 győzelmi pontot, amit a győzelmi pont jelölő táblán lépjétek le. A már megszámlolt pénzeket tegyétek vissza a közös készletbe.

A fel nem használt javakért és az erőműlapkákön található árucikk jelölő kockákért nem jár győzelmi pont.

Az a játékos, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte, megnyeri a játékot, valamint ő lesz az új polgármester. Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek több pénze maradt. Ha még így is döntetlen, akkor a játékosok megosztják a győzelmet.

A város- és erőműlapkák szimbólumainak leírása

Azt a kört jelzi, melyben a lapka játékba kerül

Tulajdonjelölők helye

Építési költség

A lapka hatásai a lehelyezésekor

A lapka hatásai a játék közben

A kerület típusa

Igény

Bevétel

Kerülettípusok

Segít megkülönböztetni a lapkák típusát és szerepe a van a győzelmi pontok alakulásában is.

Lakónegyed

Ipari negyed

Szórakozónegyed
Bevásárlónegyed
Látnivalók
Nap- / Gőzerőmű
Víz- / Szélerőmű

Építési költség:

Az építési költséget a lapka lehelyezésekor kell befizetni a közös készletbe.

A lapkák lehelyezésének hatásai:

Megmutatja, hogy a lapka lehelyezésekor, illetve üzemeltetésekor mit kell tenni, milyen hatása van.

Ez a szimbólum a területlapkákon áll: föld (zöld), illetve a víz (kék). A területlapkát úgy kell lehelyezni, hogy legalább egy éle érintkezzen egy már lerakott lapkával. Ha a területlapkát nem lehet lerakni, akkor visszakerül a tábla mellé a többi területlapkához. A föld területlapkára ráhelyezhető a saját tulajdonjelölő.

Figyelem: A vízlapkára nem kerülhet tulajdonjelölő, és ezen keresztül nem szállítható árucikk kocka.

A sárga árucikk jelölő kocka értékes áru. Minden megtermelt (Bevételkor) kockáért vegyetek el egy sárga kockát a közös készletből, és a többiek számára is látható helyre tegyétek le magatok elé.

Ez a szimbólum a győzelmi pontok jelölésére szolgál. Mozgassátok a győzelmi pont jelölő tábla megfelelő helyére a saját jelölőtoket minden alkalommal, amikor győzelmi pontot kaptok.

Azt mutatja meg, hogy a befizetett összeg mennyi győzelmi pontot ér. (Ez a vásárlás csak a 3. kör 2 városlapkájánál lehetséges.)

Az alábbi jelekkel ellátott lapkáitokért azonnali győzelmi pontot kaptok: 3 győzelmi pont saját kék vagy piros erőműlapkáért, 1-1 pont a saját sárga, szürke vagy lila városlapkákért (ezeket a pontokat csak a 4. körben kaphatod meg 5 városlapka esetén.)

Csak erőműlapkák: a piros és kék árucikk kockák nyersanyagként szolgálnak. Vegyetek el a megfelelő számú és színű árucikk kockát a közös készletből és helyezétek az erőműlapkára.

Tipp: A jobb áttekinthetőség érdekében az árucikk kockákat mindig az erőmű bal szélére tegyétek.

A lapkák hatásai a játék közben:

Jelzi, hogy melyik lapka mennyi jövedelmet hoz, ha elszállítod rá a megfelelő árucikk kockákat, és egy erőműlapkára kerül-e a kör végén új árucikk kocka.

Amire szükség van:

Azért, hogy megkapjátok a városlapkáért járó jövedelmet, el kell szállítani rá az üzemeltetéséhez szükséges árucikk kockákat.

A 4. körben 2 városlapkánál ráadásul hozzá kell adnotok 10 eurot az árucikk kockákhoz azért, hogy megkapjátok a bevételt.

Milyen bevételekhez juthatok hozzá?

Vegyétek el a közös készletből a megfelelő összeget, és tegyétek magatok elé mindenki számára jól látható helyre.

A győzelmi pont jelölőt mozgassátok a táblán a megfelelő helyre.

Minden egyes megtermelt árucikk kockáért vegyetek el egy sárga kockát a közös készletből, és tegyétek magatok elé mindenki számára látható helyre.

A jel alatt látható bevételt minden, a jelen látható típusú élszomszédos lapka üzemeltetésekor kapja meg az azt üzemeltető játékos. Akinek a tulajdonjelölője egy ilyen szimbólummal ellátott lapkán van, nem kapja meg az érte járó bevételt.

A felsoroltak bevételeken kívül a játékosok további bevételekre tesznek szert a saját városlapkáik üzemeltetésekor.

Figyelem: Azért van ellátva ezzel a szimbólummal a nagy startlapka mindkét szürke lapkája, hogy mindig csak 2 élszomszédos városlapka lakónegyed típusú lapkája hozhasson bevételt.

Csak erőműlapkákra vonatkozik: Az „V. Takarítás” fázis 1-3. körében az erőműveket eredeti teljesítményükre töltsétek fel a közös készlet árucikk kockáival.

Fordítás: Laura
Megvásárolható: www.jatekmester.com