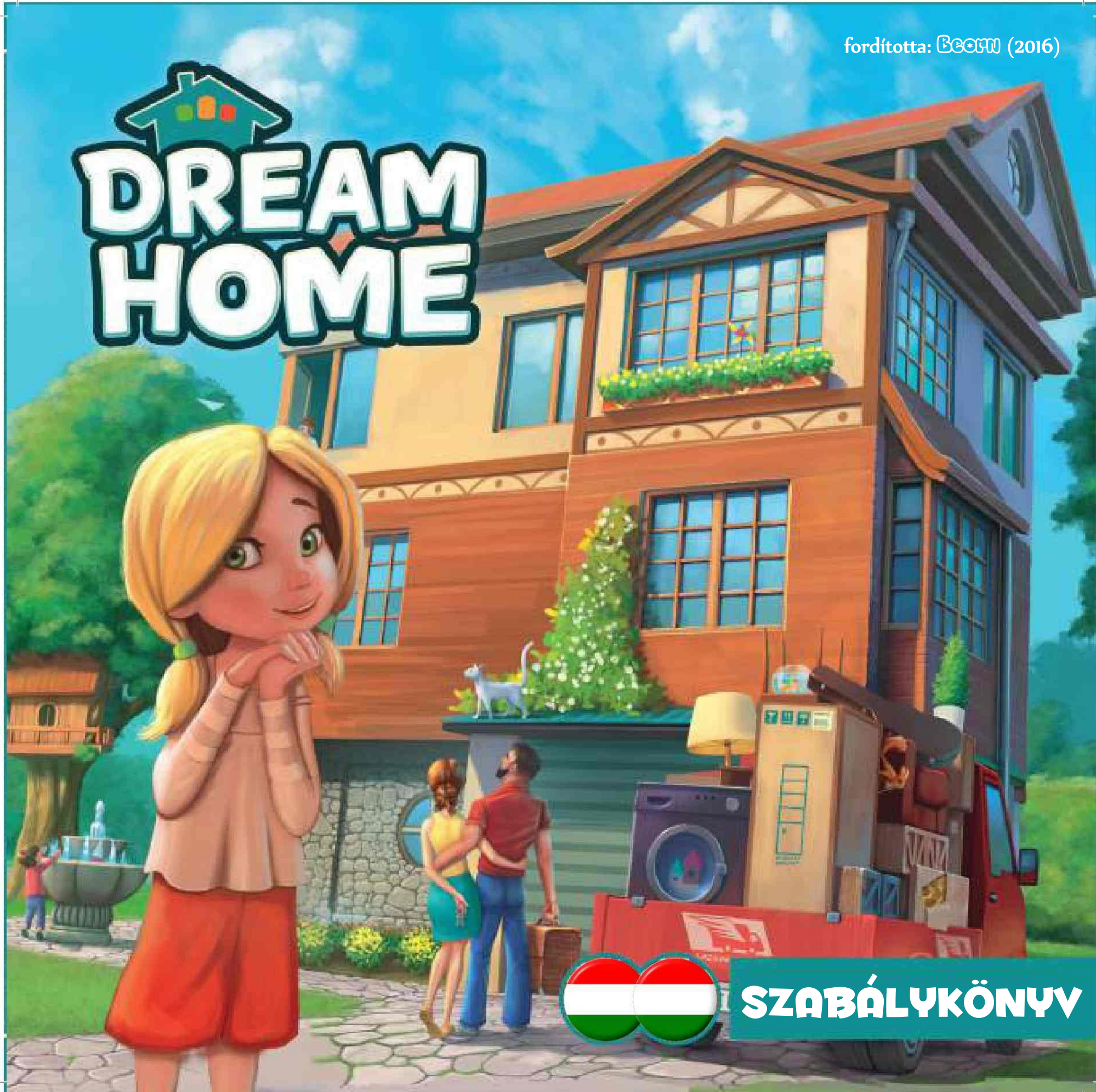


fordította: БЭӨСӨ (2016)

DREAM HOME



SZABÁLYKÖNYV

A JÁTÉK CÉLJA

Építsd meg saját álomotthonodat a semmiből! A játék 12 körig tart. Minden körben adj egy új szobát az otthonodhoz és díszítsd azt ki mindenféle kiegészítővel! A játék akkor ér véget, amikor a kártyapakli elfogy. Ekkor az a játékos nyer, aki addig a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

JÁTÉKTARTOZÉKOK

1 játéktábla



1 kezdőjátékos-
jelző



1 pontozótömb



4 otthontábla



14 díszjelző



4 játékos segédlet



60 szobakártya



48 erőforráskártya



JÁTÉKSZABÁLYOK

A játék 12 körön át tart. Minden körben az a játékos kezd, akinél éppen a kezdőjátékos-jelző van, és utána a játékosok az óramutató járása szerinti irányba követik egymást.

Amikor éppen rajtad van a sor, akkor válassz ki egy oszlopot a játéktábláról (ahol még van kártya), és vedd el az oszlopban található kártyapárt (egy erőforráskártyát és egy szobakártyát)! Az a játékos, aki a bal szélső oszlopot választja, megkapja a kezdőjátékos-jelzőt és az alsó szobakártyát. Az elvett szobakártyát azonnal le kell tenned a saját otthontábládra, ideális esetben - ha tudod - egy hasonló típusú szoba mellé (lásd a „Szobakártyák elhelyezése” fejezetet a 6. oldalon). Az elvett erőforráskártya hatásáról majd az 5. oldalon olvashatsz.

Ha senki nem választja az első oszlopot, az aktuális kezdőjátékos megtartja a kezdőjátékos-jelölőjét, és a következő körben is ő kezdhet.

Miután minden játékos választott már magának egy oszlopot és elvette a kártyáit, a kör véget ér. Ekkor minden játéktáblán maradt kártyát szedj le és dob el őket a dobott lapok közé, majd töltsd fel új kártyákkal a játéktáblát az előző oldalon leírtak alapján (a felső sor utolsó 4 mezőjét és a teljes alsó sort).

Amikor a pakliból kifognak a lapok, a játék véget ér, és következik a pontozás. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.



NORMÁL SZOBAKÁRTYÁK: ezek a kártyák az otthonod legfontosabb szobáit képviselik, és az otthontáblád két felső szintjén lévő 10 mező egyikére teheted le őket.



EGYEDI SZOBAKÁRTYÁK: ezek nem alapvető fontosságú szobák, de beépítheted őket az otthonodba (elvégre egy álomotthonról lenne szó, nem?). Mint a normál szobakártyákat, ezeket is az otthontáblád két felső szintjén kell elhelyezned. Mindenképp nézd meg az egyedi kártyák szövegmezőjét, mert nagyon sok speciális szempontok alapján biztosít neked pontokat a játék végén!



ALAGSORI SZOBAKÁRTYÁK: ezek a kártyák az otthontáblád alsó két mezőjére kerülnek, és a felső két szint ellátását biztosítják. Az alagsori kártyákat a többi szobakártyától a sötétebb háttérszíne különbözteti meg, valamint az, hogy az érte kapható pontszám a kártya tetején található és nem az alján.



Minden különböző típusú erőforráskártyának megvan a saját egyedi szabálya.



TETŐKÁRTYÁK: a tetőkártyákat képpel lefelé kell egy kupacba gyűjtened az otthonábrád megfelelő (alagsor melletti) mezőjén. Ezeket a kártyákat nem nézheted meg a játék végéig! Négy különböző színű tetőkártya létezik, és némelyiken van tetőablak is.



DEKORÁCIÓS KÁRTYÁK: amikor elveszel a játéktábláról egy dekorációs kártyát, akkor tedd a hozzá tartozó díszjelzőt az egyik szobára! Csak olyan szobára teheted a díszjelzőt, amin még nincs díszjelző, és amelynek szobatípusa megegyezik a kártyán feltüntetettel. Ez után dobd el a dekorációs kártyát! Ha már az összes jelzett típusú szobában van egy-egy díszjelző, vagy ha az otthonodban nincs ilyen típusú szoba, akkor egyszerűen dobd el a dekorációs kártyát! Egy szobára helyezett díszjelző „befejezi” azt a szobát (lásd a „Szobakártyák elhelyezése” fejezetet a 6. oldalon).



SZERSZÁMKÁRTYÁK: ezeket a kártyákat tedd képpel felfelé az otthonábrád mellé! A kártya szövegmezőjében szerepel, hogy mikor és hogyan játszhatod ki ezután.



SEGÍTŐKÁRTYÁK: ezeket a kártyákat tedd képpel felfelé az otthonábrád mellé! A segítő kártyákat a játék végi pontozáskor fogod majd használni, kivéve a belsőépítészt (Interior Designer), aki a játék közben is a segítségedre lesz.

Könnyebben tudsz pontokat szerezni bizonyos segítő kártyával, ha követed hogy milyen szobakártyák és erőforráskártyák kerültek már eldobásra.



SZABÁLYVÁLTOZÁSOK 2-3 JÁTÉKOS ESETÉN:

Két és három játékos esetén a játék előkészítése lépéseket hajtsd végre a normál szabályok szerint! Minden kör kezdetén mielőtt az aktuális kezdőjátékos elvenne kártyákat a játéktábláról, válasszon ki egy oszlopot, és dobja el azt a kártyapárt! Nem választhatja és nem dobhatja el a bal oldalt lévő kezdőjátékos mező alatti szobakártyát!

Megjegyzés: fiatal játékosok esetén, ha egyszerűsíteni szeretnéd a szabályokat, ne alkalmazd a fenti szabályt!

SZOBAKÁRTYÁK ELHELVEZÉSE

Miután elvettél egy szobakártyát a játéktábláról, azt el kell helyezned az otthontábládon. Miután elhelyezted, többet már nem mozgathatod, csak valamelyik speciális eszközkártya, vagy segítő-kártya segítségével. Nem lehetnek üres mezők ugyanazon emeletre elhelyezett szobakártyák között! Ezenkívül nem kötelező balról jobbra, vagy egy adott sorrendben elhelyezned a szobakártyákat, amíg betartod az alábbiakat:

[A] Egy szobakártya sem tehető le úgy, hogy az alatta lévő mező üres!

[B] Az alagsori szobakártyákat az alagsor 2 mezőjének egyikén kell elhelyezned. A normál és egyedi szobakártyákat a két felső szint valamelyik mezőjén kell elhelyezned.




[C] Amikor egy szobát bővítesz, nem haladhatod meg az adott szobatípus maximális méretét! (Lásd a „Szobák bővítése” fejezetet a 7. oldalon!)



Ha nem tudod, vagy nem akarsz elhelyezni a játéktábláról elvett szobakártyádat, akkor azt képpel lefelé kell letenned az otthontáblád egyik üres mezőjére! Ez ettől kezdve egy lakatlan szobát fog jelképezni, amely 0 pontot ér a játék végén. Ugyanúgy, mint minden szoba esetén, a lakatlan szoba alatti mező sem lehet üres és nem lehet üres mező a lakatlan és normál szobák között sem. Egy lakatlan szobát nem lehet bővíteni.

A hálószobában (**bedroom**) a korlát 2 kártya, így nem helyezhetsz el egy 3. hálószobát is mellettük!



A szobák vízszintes irányba tovább bővíthetők, amivel további pontokat szerezhetsz. Minden szobakártyán találsz egy korlátot (1, 2, vagy 3 kártya) amit a következő szimbólumokkal jelölünk:    Ha a szobák száma eléri a kártyán jelzettet, vagy a szobára egy díszjelző került, akkor az adott szoba elkészült (befejeződött), és tovább már nem bővíthető. Ezután már nem lehet az elkészült szoba mellé egy ugyanolyan típusú szobát elhelyezni; ha nincs más lehetséges mező, ahová ezt a szobakártyát rakhatnád, akkor meg kell fordítanod a kártyáját, és képpel lefelé lakatlan szobaként kell azt elhelyezned (értéke: 0 pont).

Azok a szobák, amik függőlegesen szomszédosak két különböző szinten, különálló szobáknak tekintendők, és külön-külön is pontozandók majd a játék végén!

Zsuzsi egy fürdőszoba (**bathroom**) kártyát vett el a játéktábláról. A fürdőszoba maximális mérete: 1. Ha Zsuzsi a jelzett helyre akarná tenni a fürdőszoba kártyáját, azt csak képpel lefelé, lakatlan szobaként tehetné meg.



Vili egy konyha (**kitchen**) kártyát vett el, amit két mezőre is lehetne. Elhelyezhetné a meglévő nappalija (**living room**) mellé, de ezzel megakadályozná a nappalija bővítését; vagy elhelyezhetné képpel lefelé lakatlan szobaként a bővített konyhája mellé, mert egy konyha maximális mérete: 2.



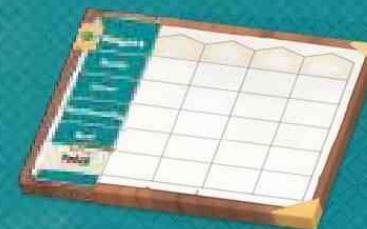
Amikor egy dekorációs kártyát elvéve egy díszjelzőt teszel az egyik szobádra, ezzel az a szoba el is készül, és tovább már nem bővítheted. Ne feledd, hogyha egy ugyanolyan típusú szobakártyát akarsz elhelyezni egy elkészült szobád mellett, azt csak képpel lefelé, mint lakatlan szobát teheted meg, mely 0 pontot ér! Lakatlan szobákat elhelyezhetsz egymás mellett is, de egyiket sem bővítheted.



Vili úgy dönt, elhelyez a nappalijában (**living room**) egy zongorát (piano). A zongora jelző elhelyezésével az 1 kártyából álló nappalija elkészül, és többé már nem bővíthető. (A zongora egy rendkívül kényes hangszer, nem lehet mellette felújítást végezni).

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

A 12. játékkör végén minden játékos otthona 12 szobából fog állni. Állapítsd meg az otthonod értékét úgy, hogy összeadod a pontjaidat! A pontozótömb lapjai segítenek a pontok összegzésében. Szinte biztos, hogy csupa csodálatos és gyönyörű otthon épült a játék során!



A pontozás során ne felejtsd el használni a szállító (Supplier), ezermester (Handyman) és tetőfedő (Roofer) kártyákat, ha előnyös számodra!

A pontszámaid az alábbiakból tevődnek össze:

- a szobáidért kapott pontok
- a dekorációidért kapott pontok
- az otthonod működőképessége
- a tetőkártyáidért kapott pontok

A SZOBÁIDÉRT KAPOTT PONTOK:

Az egymás mellett vízszintesen elhelyezett, azonos típusú szobáidért járó pontszámok a kártyákon, a megfelelő szimbólumban találhatóak.



Egy 2 kártyából álló hálószoba (**bedroom**) 4 pontot ér.



Az egy kártyából álló nappali (**living room**) 1 pontot ér, egy két kártyából álló nappali 4 pontot ér, míg egy (maximális) három kártyából álló nappali 9 pontot ér. A kártyák alján a megfelelő szimbólumokba írt számok mutatják, hogy az 1-2-3 kártyából álló szobákért hány pontot kapsz. A jobb szélső szimbólum kártyáinak száma egyben az adott szoba maximális bővíthetőségét is megmutatja (1, 2, vagy 3).



Az egy kártyából álló garázs (**garage**) 0 pontot, míg a 2 kártyából álló bővített garázs 4 pontot ér.

A DEKORÁCIÓIDÉRT KAPOTT PONTOK:

Minden díszjelzőn szerepel, hogy mennyi pontot ér. Ha rendelkezel a belsőépítész (Interior Designer) kártyájával, akkor minden díszjelző +1 pontot ér a számodra. Lásd a „Segítő-kártyák” fejezetet a 12-13. oldalakon!



Vili otthonában található egy 1 kártyás hálószoba (**bedroom**). Elvesz a játéktábláról egy macskaház dekorációs kártyát, és elhelyezi a hálószobáján a macskaház díszjelzőt. Ennek következtében a hálószobája elkészül, és több hálószobát már nem helyezhet el mellette. A következő körben Vili egy baldachinos ágy dekorációs kártyát vesz el, de ennek jelzőjét már nem tudja elhelyezni, mivel csak egy hálószobája van, amiben már van egy jelző. Ezért simán eldobja a kártyát.



9

AZ OTTHONOD MŰKÖDŐKÉPESSÉGE:

Az otthonod működőképességével kétféle módon juthatsz pontokhoz:

- Ha az otthonod mind a két szintjén van egy-egy fürdőszoba (**bathroom**), az 3 pontot ér.
- Ha az otthonodban (bármelyik szintjén) van legalább egy hálószoba (**bedroom**), egy fürdőszoba (**bathroom**) és egy konyha (**kitchen**), az 3 pontot ér.

A TETŐKÁRTYÁIDÉRT KAPOTT PONTOK:

Amikor elveszel egy tetőkártyát, azt tedd képpel lefelé az otthontáblád megfelelő mezőjére egy kupacba! A játék során nem nézheted meg a nálad lévő tetőkártyákat! A játék végén fedd fel az összes tetőkártyádat, és válassz ki belőlük négyet, amivel az otthonod majd fedve lesz. A tetőkártyák akkor érnek a legtöbb pontot, ha sok egyforma van belőlük:

- A teljesen egységes tető (4 azonos színű tetőkártya) 8 pontot ér.
- Nem egységes tető (4 nem teljesen egyforma színű tetőkártya) 3 pontot ér.
- A hiányos tető (4-nél kevesebb tetőkártya) 0 pontot ér.
- Minden további tetőkártya a kiválasztott 4-en felül, 0 pontot ér.



nem egységes tető: 3 pont

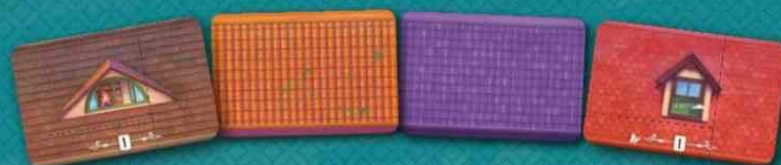


teljesen egységes tető: 8 pont



A tetőkártyák helye a játéktáblán.

Továbbá minden tetőablak +1 pontot ér. Minden színű tetőkártya közül csak 1-1 tetőablakos kártya van.



nem egységes tető 2 tetőablakkal: 5 pont
(3 pont a tetőért +2 pont a két tetőablakért)



teljesen egységes tető 1 tetőablakkal: 9 pont
(8 pont a tetőért +1 pont a tetőablakért)

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Döntetlen esetén az nyer, akinek több gyerek bujkál az otthonában. A gyerekek a szobakártyák ábráin láthatók (lehet, hogy csak egy kar, vagy csak egy láb látszik ki belőlük). Ha még így is döntetlen, a döntetlent elért játékosok mindegyike nyer.

AZ ERŐFORRÁSKÁRTYÁK RÉSZLETES ISMERTETÉSE

DEKORÁCIÓS KÁRTYÁK

Amikor elveszel egy dekorációs kártyát a játéktábláról, tegyél egy megfelelő díszjelzőt az egyik szobádra! A díszjelzőt csak egy olyan szobádra teheted, amin még nincs díszjelző, és amelynek típusa megegyezik a dekorációs kártyán feltüntetettel. Ez után dobd el a dekorációs kártyát! Amint a díszjelzőt elhelyezed egy szobádon, az a szoba elkészült, és innentől tovább már nem bővíthető.

Egy szobát (ami állhat egyetlen kártyából, de állhat több azonos típusú kártyából is egymás mellett) csak egyetlen díszjelzővel díszíthetsz. A díszjelzőt nem teheted lakatlan szobára (képpel lefelé fordított szobakártyára).

A faház (treehouse) és a madárház (birdhouse) speciális díszjelzők. Amikor ezek dekorációs kártyáját veszed el, a hozzájuk tartozó díszjelzőt az otthontáblád mellé kell elhelyezned. Lehet egyszerre faházad is és madárházad is.

SEGÍTŐKÁRTYÁK

A segítőkártákat a játék végi pontozáskor fogod majd használni. Kivételt képez a belsőépítész (Interior Designer), aki már a játék közben is segíthet neked. Ez a fejezet az egyes segítőkárták hatását mutatja be részletesen.



TETŐFEDŐ (ROOFER): a játék végén (mielőtt kiválasztanád a lepontozandó 4 tetőkártyádat) válassz ki egy eldobott tetőkártyát és add hozzá a saját készletedhez!

Megjegyzés: a tetőfedőt azelőtt kell használnod, mielőtt megnéznéd a saját tetőkártyáidat!



SZÁLLÍTÓ (SUPPLIER): a játék végén válassz ki egy eldobott szobakártyát, és cseréld ki az egyik otthonabládon lévő szobáddal (akár lakatlan szoba is lehet)! A kicserélés után újonnan letett szoba esetén is be kell tartanod minden elhelyezési szabályt! Ha az eltávolított szobán volt díszjelző, azt dobd el (nem fog pontot érni)!



ÉPÍTÉSZ (ARCHITECT): a játék végén az otthonod működőképességéért járó pontok egyel megnőnek. (Mindkét szinten 1-1 fürdőszobáért 3 helyett 4 pontot kapsz; ha van az otthonodban legalább egy-egy hálószoba, konyha és fürdőszoba az szintén 4 pontot ér 3 helyett.) Ráadásul 1-1 pontot kapsz minden lakatlan szobáért is (az építész könnyedén ruházza fel hasznos funkciókkal).



EZERMESTER (HANDYMAN): a játék végén bármelyik két szobakártyádat megcserélheted egymással. Mindkét kártya esetén be kell tartanod az elhelyezés szabályait (pl. alagsori szobakártyákat csak az alagsori 2 mező egyikére helyezhetsz el, csak akkor bővíthetsz egy szobát, ha az még nem érte el a maximális szobaméretet, stb.)

A lakatlan szoba (képpel lefelé fordított kártya) a csere után is 0 pontot ér. Ha a szobán volt egy díszjelző, az együtt mozog a kicserélt szobakártyával.

Az ezermester képességével bővíthetsz egy olyan szobát is, amin van egy díszjelző, amíg nem haladja meg a maximális méretét.

Ha a csere következtében a kibővülő szobára egynél több díszjelző kerül, akkor az egyiket figyelmen kívül kell hagynod a pontozás során! (Ne feledd: egy szobán a méretétől függetlenül csak egyetlen díszjelző lehet!)

Zsuzsi az ezermester segítségével kicseréli a második szinten lévő nappali (living room) szobakártyát az első szinten lévő játékszobával (playroom), hogy bővíteni tudja a nappaliját.





BELSŐÉPÍTÉSZ (INTERIOR DESIGNER): a játék során, amikor elhelyezel egy díszjelzőt egy szobára, az nem fejezi be azt a szobát. Ettől függetlenül továbbra is egyetlen díszjelző lehet egy szobán (a méretétől függetlenül). Bármely szobát, amely már elkészült amiatt, hogy rátettél egy díszjelzőt, tovább bővíthetsz a belsőépítész megszerzése után a maximális határig. A kártya képessége azonnal él amint megszerezted. A játék végén minden otthontábládon lévő díszjelződ +1 pontot ér.

SZERSZÁMKÁRTYÁK

A szerszámkártyákat képpel felfelé tedd le az otthontáblád mellé (kivételt képez az állvány, amit az otthontáblád egyik üres mezőjére kell elhelyezned). A szerszámkártyákat akkor használhatod, amikor épp rajtad van a sor (kivéve, ha a kártya szövege másképp nem rendelkezik). Miután használtál egy szerszámkártyát, dobd el! Ha az utolsó fordulóban veszed el egy szerszámkártyát, akkor azt már nem fogod tudni használni, és semmilyen hatása nem lesz.



FÚRÓGÉP (DRILL): a köröd kezdetén, mielőtt a játéktábláról kiválasztanál egy oszlopot, eldobhatod a fúrógép kártyáját, hogy kicserélhesd az egyik otthontábládon lévő szobakártyádat egy játéktáblán lévő szobakártyával. A kicserélt szobakártya esetén is be kell tartanod minden elhelyezési szabályt. Nem cserélheted el az otthontáblád egyik lakatlan szobáját!



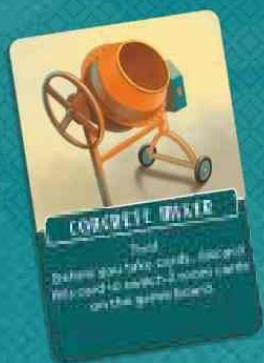
Kicseréled a tanulószoba (Study) kártyádat a 3. nappali (living room) kártyára.



LÉGKALAPÁCS (JACKHAMMER): a teljes játékkör legelején, mielőtt a kezdőjátékos kiválasztaná, hogy melyik oszlopot akarja elvenni, eldobhatod a légkalapács kártyáját, hogy elvehess a játéktábláról egy tetszőleges szobakártyát. Ha így tettél, dobd el az elvett szobakártya feletti mezőről az erőforráskártyát (ha van)! Hiába veszed el a bal szélső szobakártyát, ettől még nem válsz kezdőjátékos (a kezdőjátékos-jelző annál a játékosnál marad, akinél éppen van). Miután elvetted a játéktábláról az általad választott szobakártyát, a kör normálisan folytatódik tovább, az aktuális kezdőjátékoskal kezdve. Te viszont a továbbiakban kihagyod ezt a kört.



BETONKEVERŐ (CONCRETE MIXER): a köröd kezdetén, mielőtt a játéktábláról kiválasztanál egy oszlopot, eldobhatod a betonkeverő kártyáját, hogy megcserélhess a játéktáblán lévő két szobakártyát egymással.



A fenti ábrán Vili a második játékos, aki 4 oszlopból is választhatna. Azt szeretné, ha a nappali szobakártya és a piros tetőkártya egy oszlopban lenne, így eldobja a betonkeverő kártyáját és megcseréli a nappalit az éléskamrával. A két kártya így egy oszlopba került, amit most már kiválaszthat és ezzel mindkét kártyát elveheti.



ÁLLVÁNYZAT (SCAFFOLDING): amikor megszerzed az állványzat kártyáját, tedd le azt az otthontáblád egy még üres mezőjére. Ez után már építhetsz szobát az állványzat fölé. A játék végéig természetesen ki kell cserélned az ideiglenesen letett állványzat kártyádat egy szobakártyára (akár lakatlan szoba is lehet). Ekkor az állványzat kártyáját el kell dobnod. Az állványzatot elhelyezheted az otthontábládon akár az elvett szobakártya beépítése előtt, akár az után is.



A fenti ábrán Vili épp most vett el a játéktábláról 2 kártyát: egy állványzatot és a 3. nappali kártyáját. Úgy dönt, előbb elhelyezi az állványzatot az alagsorban, majd a tetejére megépíti a 3. nappali szobakártyáját. Tisztában van vele, hogy a játék végéig ki kell majd cserélnie az állványzatot egy alagsori szobakártyára... vagy egy lakatlan szobára.



 **REBEL**

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk

www.wydawnictworebel.pl

wydawnictwo@rebel.pl

© 2016 Minden jog fenntartva!

játéktervező: Klemens Kalicki

grafika: Bartłomiej Kordowski

szerkesztés és korrekтура: Molly Glover és Steven Kimball

szabálykönyv tervező: Maciej Goldfarth és Łukasz S. Kowal

angolra fordította: Anna Skudlarska és Russ Williams



PONTOZÁSI PÉLDA

a fordító megjegyzése: elnézést a nem angol nyelvű ábráért

SZOBÁK:

- játékszoba: 2 pont
- 2-es méretű nappali: 4 pont
- fürdőszoba: 1 pont
- gardrób: 1 pont (nincs hálószoba mellett, akkor 3 pont lenne)
- fürdőszoba: 1 pont
- hálószoba: 1 pont
- konyha: 1 pont
- kamra: 3 pont (konyha mellett)
- konyha: 1 pont
- garázs: 0 pont
- lakatlan szoba: 0 pont

Összesen: 15 pont

DEKORÁCIÓK:

- zongora: 3 pont
- macskaház: 1 pont

MŰKÖDŐKÉPESSÉG:

- fürdőszoba mind a két szinten: 3 pont
- fürdőszoba + hálószoba + konyha: 3 pont

TETŐ:

- nem egységes tető: 3 pont
- tetőablak: 1 pont



MINDÖSSZESEN: 29 PONT

16