



Carlo Lavezzi társasjátéka

**2-4 játékos részére
8 éves kortól**

a szabálykönyvet fordította: Beorn



Játéktartozékok:

- 64 érme / épület kártya
- 1 főtér kártya
- 16 munkás kártya, 4-4 minden játékos színben (lila, kék, vörös és sárga)
- 36 munkás figura, 9-9 minden játékos színben (lila, kék, vörös és sárga)

- 1 nyersanyag tábla
- 12 karakter kártya, 3-3 minden céhszimbólumból (kakas, harangok, maszk és lilium)



- ez a szabálykönyv

Furcsa módon, Oddville városában négy erős, egymással versengő munkás céhet is fel lehet bérelni egy építkezés megvalósítására.

A munkásaidat használhatod arra, hogy nyersanyagokat szerezzenek, érméket, épület kártyákat gyűjtsenek be ahhoz, hogy minél értékesebb épületeket húzhasanak fel egy céh támogatásának megszerzése érdekében.

A játék végén minden játékos kiszámolja a játék során szerzett győzelmi pontjait: összeadja a városban megépített épületei értékét, a megmaradt nyersanyagait, a főtéren való pozíciójától függő pontokat, és az előtte lévő karakter kártyák értékét. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

JÁTÉKELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos választ magának egy színt (lila, kék, vörös, vagy sárga), ezután
 - kezébe veszi a választott színének megfelelő 4 munkás kártyáját, és
 - elveszi 9 munkás figuráját, majd maga elé készíti őket.
- Helyezzétek el a főtér kártyát az asztal közepére úgy, hogy mindenki elérje.
- Maradjon elég hely, hogy a főtér körül (alatta és mellette - de nem felette) létre tudjon jönni a város.
- Helyezzétek el valahol az asztalon az nyersanyag táblát a játékosok számától függő oldalával (2, illetve 3-4) felfelé.
- Válogassátok szét a karakter kártyákat céhek szerint, keverjétek meg őket, és képpel felfelé tegyétek le 4 pakliba az asztalra. Négynél kevesebb játékos esetén bizonyos számú karakter kártyát el kell távolítani ezután a pakliból: 3 játékos esetén dob el mind a 4 pakli legfelső lapját, míg 2 játékos esetén a 2-2 legfelső lapot kell eldobni.
- Keverjétek meg az érme / épület kártyákat, majd az érmés felével felfelé tegyétek le az asztalra egy pakliban. Ez után csapj fel 6 kártyát, majd az épület oldalával felfelé rakd le őket egy sorba a pakli mellé (épület sor).
- Válasszátok ki, hogy ki kezdje a játékot. Ez után az utolsó játékostól kezdve, az óramutatóval ellentétes irányba haladva, minden játékos vegyen el egy tetszőleges nyersanyagot. Hogy az elvett nyersanyagot jelezni lehessen, mindenkinek le kell tennie egy munkás figuráját a nyersanyag tábla választott nyersanyag mezőjének felső pozíciójába (ami két érmevel lett megjelölve). Minden játékosnak más nyersanyagot kell választania.
- Indulhat a játék: a kezdő játékostól az óramutató járása szerint haladva következnek a játékosok.



↑ karakterkártyák



↑ épület sor



↑ pénz / épület pakli



↑ főtér kártya



↑ nyersanyag tábla

Például:

Vörös az utolsó játékos.

Egy követ választ.

Sárga a kristályt, **lila** a fát,

kék az agyagot választja.

Ez után **kék** kezdi a játékot.

Amikor egy játékos érmét kap, az érme / épület kártyát az érmés oldalával felfelé teszi maga elé.

Amikor egy játékos épületet szerez, az érme / épület kártyát az épületes oldalával felfelé teszi maga elé.

Amikor egy játékosnak érméket kell kifizetnie, úgy visszatesz az érme / épület pakli tetejére, az érmés oldalával felfelé annyi érme kártyát, amennyit el kellett dobnia. Csak az érme oldalával felfelé néző kártyákkal fizetheti ki a pénzköltséget, az esetleg előtte lévő épület oldalával felfelé néző kártyákat nem forgathatja át az érmés oldalára.



JÁTÉKKÖRÖK MENETE

A játékosok az óramutató járásával megegyezően követik egymást. Aki éppen soron van, az végrehajthat egy (de csak egy!) akciót:

- kijátszik egy munkás kártyát (így érmét, épület kártyát, vagy nyersanyagot szerezhet), VAGY
- fejleszti OddVille városát (megépít egy épület kártyát).

Ezzel vége a játékos körének, és a sorban következő játékos köre jön. Amint az egyik játékos lerakja a 6. munkás figuráját a városba, a játék véget ér.

EGY MUNKÁS KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Ha a játékos ez az akció mellett döntött, akkor:

- kiválaszt egy kezében lévő munkás kártyát, majd
- azt képpel felfelé maga elé teszi az asztalra, majd
- megállapítja, hogy alkalmas-e a tervezett akció végrehajtására, és ha igen, végrehajtja vele a választott akcióját (ha nem, semmi nem történik).

A kiválasztott munkás kártyával egy (de csak egy!) akciót lehet végrehajtani:

- szerez 1 pénzérmet VAGY szerez 1 nyersanyagot VAGY szerez egy épület kártyát.

A munkáskártyák visszaszerzése

Játékköre elején, mielőtt a játékos munkás kártyát játszana ki:

- ha nincs egy munkás kártya sem a kezébe, fel kell húznia az összes már kijátszott munkáskártyáját a kezébe (ingyen), VAGY
- ha egy, vagy több munkás kártya is van még a kezében, akkor is lehetősége van rá, hogy felhúzza az összes eddig kijátszott munkás kártyáját, de ekkor fizetnie kell érte: 1 érmét minden egyes még kezében lévő munkás után.

Miután már 4 munkás kártya van ismét a játékos kezében, folytathatja a játékkörét, a munkás kártya kijátszásával.

Például:

A korábbi köreikben **vörös** már az összes munkás kártyáját kijátszotta, így vissza kell szereznie őket először. Visszaveszi a kezébe mind a 4 munkás kártyáját (ingyen), majd egyet kiválaszt közülük, és kijátssza. **Vörös** köre ezzel véget ér.

A korábbi köreikben **sárga** már 3 munkás kártyát kijátszott. Most úgy dönt, hogy fel akarja húzni az összes kijátszott munkás kártyáját. Mivel még van egy lap a kezében, 1 érmét kell fizetnie ezért. Ez után a 3 eldobott munkás kártyáját visszaveszi a kezébe, majd egyet kiválaszt közülük, és kijátssza. **Sárga** köre ezzel véget ér.

1.) PÉNZÉRME SZERZÉSE

Miután a játékos kijátszotta egy munkás kártyáját, és a pénzszerzést választotta akciójául, annyi érmét kap, ahány a kijátszott munkás kártyán szerepel. Az érméket maga elé teszi.



Megjegyzés: Ez a munkás nem teszi lehetővé érmék szerzését.

Egy játékos előtt soha nem lehet 5 érme kártyánál több! Ha ötnél több érmét szerez valahogy, akkor **el kell dobnia** a többlet érméket.

Megjegyzés: a játékosnak nem szabad megnéznie a felhúzott pénzérme kártyák másik oldalát, hogy megtudja, milyen épületet adott volna.

Megjegyzés: a kijátszott munkás kártya mindaddig a játékos előtt marad, és mindaddig nem használható, amíg ismét vissza nem szerzi őt a játékos.

Például:

Kék a jobb oldali munkás kártyáját játssza ki a körében, és a pénzérme szerzés mellett dönt. A kártyán 2 érme szerepel, így elvesz 2 érmét, majd maga elé teszi őket. **Kék** köre ezzel véget ér.



2.) NYERSANYAG SZERZÉSE

Miután a játékos kijátszotta egy munkás kártyáját, és a nyersanyag szerzést választotta akciójául, egy nyersanyagot szerezhet a kijátszott kártyájával.

Ki kell választania, hogy a munkás kártyán feltüntetett lehetséges nyersanyagok közül melyiket akarja megszerezni. A megszerzett nyersanyagot úgy tudja jelezni, hogy egy munkás figuráját ráteszi a nyersanyag tábla kiválasztott nyersanyag mezőjének legolcsóbb pozíciójára.

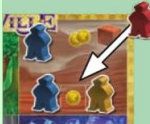
Ez után meg **KELL** fizetnie a megszerzett nyersanyag érme költségét (ha van).

A munkás figurát **a lehető legolcsóbb, üres** pozícióra kell tennie a nyersanyag táblán (0, 1, vagy 2 pénzérme). A 0-ás és a két 1-es pozíción csak 1-1 munkás figura állhat, de a 2 érmés pozíción akármennyi.

A játék során bármikor, bármelyik játékos eltávolíthatja szabadon egy, vagy több munkás figuráját a nyersanyag tábla akármelyik mezőjéről. Ilyenkor nyersanyagot természetesen nem kap.

Például:

Vörös a jobb oldali munkás kártyáját játssza ki a körében és a nyersanyag szerzés mellett dönt. A kijátszott kártya alapján vagy egy fát, vagy egy agyagot választhat. Az agyag mellett dönt.



Elhelyezi a munkás figuráját az agyag mező lehető legolcsóbb pozíciójában (1 érmés mező), és kifizet 1 érmét.

3.) ÉPÜLETKÁRTYA SZERZÉSE

Miután a játékos kijátszotta egy munkás kártyáját, és az épületkártya szerzést választotta akciójául, kiválaszt egyet a felcsapott 6 épület kártya közül, kifizeti a költségét (ha van), majd a felhúzott lapot képpel felfelé maga elé teszi.

Az épület kártya költsége a kijátszott munkás kártyán látható. Ha olyan épület kártyát választ, aminek pozíciója a munkás kártyán **zöld színnel** van jelölve, az **ingyenes**, ha viszont olyan épület kártyát választ, aminek pozíciója a munkás kártyán **vörös színnel** van jelölve, azért **1 pénzérmét** kell fizetnie.

Ez után a kártyákat (ha szükséges) bal felé kell tolni úgy, hogy a keletkezett üres kártyahelyet kitöltsék, majd egy újabb érme / épület kártyát kell az épületsor végére felcsapni a pakliból, az épület oldalával felfelé.

Egy játékos előtt soha nem lehet **2 épületkártyánál több**. Ha valami miatt 2-nél több épületkártyát szerezne, akkor **el kell dobni** a felesleget, majd az eldobott lapokat az érmék oldalával felfelé az érme / épület pakli aljára kell tenni.

Például:

Lila a jobb oldali munkás kártyáját játssza ki a körében és az épület kártya szerzés mellett dönt.



A munkáskártyán az első 4 pozíció van zöld színnel jelölve, így az A, B, C és D kártyákat ingyen vehetné el. Ő azonban az F kártyát akarja, aminek pozíciója a munkás kártyán már piros színnel van jelölve, így 1 érmét kell fizetnie a felhúzott épület kártyáért.



Ez után az üres kártya helyet a balra eltoló F kártyával feltölti, majd felcsap egy új kártyát (G). Ezzel a köré véget is ér.



ODDVILLE VÁROSÁNAK FEJLESZTÉSE

Ha a játékos OddVille fejlesztését választja akciójául, akkor a következőképpen kell eljárnia:

- Választania kell egyet** az előtte lévő, már megszerzett épület kártyák közül.
- Ki KELL fizetnie** a felépítésre kiválasztott épület kártya összes építési **nyersanyag költségét** (a kártya alján van feltüntetve). Ezt úgy tudja megtenni, hogy leveszi a nyersanyag tábla egyes nyersanyag mezőinek lehető legolcsóbb pozícióiról a saját munkás figuráit, és maga elé teszi őket (újra felhasználhatóvá válnak).
- Le kell helyeznie** a felépített épület kártyát **a városban**, az **építési szabályok betartásával** (lásd alább).
- El kell **helyeznie egy munkás figuráját** a most a városba felépített **épület kártyán**, jelezve ezzel, hogy az ő tulajdona.

Például:
Vörös ezt az épületet akarja felépíteni. Ehhez ki kell fizetnie a költségét: 1 fa, 1 kő és 1 kristály.

Leveszi a 3 munkás figuráját a nyersanyag tábla megfelelő, lehető legolcsóbb pozícióiról, majd a munkás figurákat maga elé teszi. Az épületet megépíti OddVille-ben, az alábbi szabályok betartásával, majd ráteszi az egyik munkás figuráját.

ÉPÍTÉSI SZABÁLYOK:

- Az újonnan beépített épület kártyákat a már beépített épület kártyák-, vagy a kezdettől fogva ott lévő főtér kártya **mellé (alá)** kell beépíteni (**átlósan nem szabad!**).
- A főtér kártya a város legfelső sorát jelöli: azaz lehet a **főtér kártya** sorába, vagy az alá építeni új épület kártyákat, de **fölé soha** sem.
- Az épület kártyákat **nem szabad elforgatni**.
- A beépítésnél be kell tartani azt a szabályt is, hogy a **kártya széle** csak egy másik **hasonló szélű kártya mellé (alá)** kerülhet: azaz utca mellé (alá) csak utca kerülhet, épület mellé (alá) pedig csak épület.
- Ha már egyszer leépítésre került, az épület kártyákat **nem szabad sem eltolni, sem eltávolítani**.

A megépítés után a megépítő játékos azonnal megkapja a jutalmát (tetszőleges sorrendben, lásd később):

- A kártya jobb felső sarkában látható építési jutalmat.
- A kártya mellett, alatt, vagy fölött (átlósan nem) lévő, **utcával összekötött** kártyák építési jutalmait.

Példák az építési szabályokra:



helytelen építkezés!



Balról az első kártya jól került beépítésre, hiszen nincs a főtér kártya feletti sorban, és a (jobbra) mellette lévő kártyához épület-épület széllel kapcsolódik.

A második kártya hibás, mert a (jobbra) mellette lévő kártyához utca-épület széllel kapcsolódik.

A harmadik kártya jó (utca-utca kapcsolatot a főtérrel).

Az ötödik kártya megint hibás, mert a főtér mellé fejjel lefelé fordítva került beépítésre.

Példa az építési jutalomra:

Sárga a piros keretes épület kártyát építette be OddVille városába. Az építkezés szabályos. Az alábbi építési jutalmakat kapja:

céhszimbólum → 

építési jutalom → 



- megkapja a most beépített (piros keretes) épület kártyán szereplő jutalmat (egy érme)
- megkapja a piros keretes kártya felett lévő épület kártya jutalmát is (egy nyersanyagcsere), mert ez a lap utcával kapcsolódik hozzá
- nem kap jutalmat a piros keretes kártya jobb oldalán lévő kártya után, mert bár szabályosan lett megépítve, nem kapcsolódik utcával hozzá
- nem kap jutalmat a piros keretes kártyához átlósan csatlakozó épület kártya után sem

Sárga azonnal ráteszi az egyik munkás figuráját a most felépített piros keretes épület kártyára, jelezve, hogy ez a lap az ő tulajdona.

Karakterek



Amikor a játékos sikeresen megépít egy céhszimbólummal ellátott épület kártyát:

- Azonnal elveszi az adott céhhez tartozó karakter kártya pakli legfelső lapját. Ha az adott pakliban már nincs lap, akkor minden játékosnak el kell dobni az ilyen céhszimbólumú összes karakter kártyáját, azokat meg kell keverni, új paklit kell belőlük készíteni, és ez után veszi el a legfelsőt a játékos.
- Az elvett karakter kártyát a játékos maga elé teszi, majd részesül annak jutalmából (lásd később).

A karakterkártya mindaddig a játékos előtt marad (azaz mindaddig élvezheti az általa biztosított előnyt), amíg azt el nem kell dobnia egy pakli-fogyás miatt.

Mejegyzés: a játékos csak az éppen felépített épület kártyán szereplő céhszimbólumnak megfelelő karakter kártyát kapja meg. Az utcával kapcsolódó szomszédos (amúgy építési jutalmat adó) kártyák után nem kap karakter kártyákat.



A JÁTÉK VÉGE, PONTOZÁS

Miután egy játékos lerakja a 6. munkás figuráját OddVille városába, befejezi a körét, majd a játék véget ér.

Minden játékosnak összegeznie kell a megszerzett győzelmi pontjait:

- minden épület kártyán feltüntetett győzelmi pont, amin munkás figurája áll (beleszámítva a főteret is) ÉS
- az előtte lévő karakter kártyák győzelmi pont értékei ÉS
- 1 győzelmi pont minden munkás figurájáért, ami éppen a nyersanyag táblán található.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos nyeri meg a játékot. Ha több játékos is nyerne a játék végi azonos pontszám alapján, akkor (ha köztük van) a játék vége eseményt kiváltó játékos nyer; ha nincs közöttük, akkor a tőle az óramutató járásával megegyező irányba haladva, az első legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes.

ÉPÍTÉSI JUTALMAK



Nyersanyag jutalom: helyezd az egyik szabad munkás figurádat a nyersanyag tábla megfelelő nyersanyag mezőjének lehető legolcsóbb pozíciójára.



Érme jutalom: húzd fel a érme / épület pakli legfelső lapját, majd tedd magad elé az érme oldalával felfelé.



Nyersanyag átalakítása: helyezd át a nyersanyag tábla egyik mezőjén álló munkás figurádat egy másik nyersanyag mezőjének lehető legolcsóbb pozíciójába.



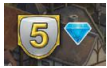
Tetszőleges nyersanyag jutalom: helyezd az egyik szabad munkás figurádat a nyersanyag tábla tetszőlegesen kiválasztott nyersanyag mezőjének lehető legolcsóbb pozíciójára.



Nyersanyag megduplázása: helyezd el az egyik szabad munkás figurádat a nyersanyag tábla tetszőlegesen kiválasztott azon nyersanyag mezőjének lehető legolcsóbb pozíciójára, ahol már van legalább egy munkás figurád.

Mejegyzés: ez utolsó építési jutalomnál csak arra a nyersanyag mezőre tehetsz még egy munkás figurát, ahol már áll egy. Az építési jutalmakért nem kell érmét fizetni.

ÉPÜLET KÁRTYÁKON LÉVŐ GYŐZELMI PONTOK



Gyémánt kártya: a tulajdonosa a feltüntetett (4 vagy 5) pontot kapja.



A kártya tulajdonosa 3 pontot kap, plusz további 1-et minden, a városba beépített gyémánt kártya után (tulajdonostól függetlenül).



A kártya tulajdonosa 1 pontot kap, plusz további 1-et minden (nem átlósan) szomszédos kártya után (tulajdonostól függetlenül).



A tulajdonosa 3 pontot kap minden (nem átlósan) szomszédos kártya után (tulajdonostól függetlenül).



A tulajdonosa 1 pontot kap, plusz további 1-et minden, ebben az oszlopban lévő kártya után (ezt a lapot is beleszámolva).



A tulajdonosa 2 pontot kap, plusz további 1-et minden, ebben a sorban lévő kártya után (ezt a lapot is beleszámolva).



A tulajdonosa megkapja az összes, szomszédos kártyákon lévő, pajzsba irt pontot.



A tulajdonosa 1 pontot kap, plusz további 1-et minden városban lévő, a jelölt céhhel azonos céhjelű kártya után (ezt a lapot is beleszámolva).



Főtér kártya: a tulajdonosa 4 pontot kap. Csak egy saját munkás állhat rajta.

Megjegyzés: a főteret csak az "utazó" karakter képességgel lehet elfoglalni.

Példa a pontozásra:

Kék pontjai:

- 4 pont az A gyémánt kártyáért
- 4 pont a C főter kártyáért

Lila pontjai:

- 5 pont a B kártyáért (2 pontot ad maga a kártya, plusz $3 \times 1 = 3$ pont a városba épített 3 maszk céh szimbólumos kártya után)
- 5 pont a D kártyáért (3 pontot ad maga a kártya, plusz $2 \times 1 = 2$ pont a városba épített 2 gyémánt kártya után)

Vörös pontjai:

- 4 pont a C főter kártyáért
- 6 pont az E kártyáért (2×3 pont a két szomszédos kártya után)
- 3 pont az F kártyáért (2 pont a fölötte lévő kártya után és 1 pont a mellette lévő kártya után - a pajzsokba irt pontok)

Sárga pontjai:

- 3 pont a G kártyáért (1 pontot ad maga a kártya, és összesen 2 kártya van ebben az oszlopban, így további 2 pontot ér)
- 4 pont a H gyémánt kártyáért



aktuális
játékállás
(fotó: BGG)

KARAKTER KÁRTYÁK KÉPESSÉGEI



Human Resources Manager

Humán erőforrás menedzser

Bármelyik munkás kártya segítségével bármilyen nyersanyagot tudsz szerezni, nem csak azt, ami rá van nyomtatva.



Landowner

Földbirtokos

Egy érmevel kevesebbet kell fizetned a nyersanyag szerzésért.



Seignior

Hűbérúr

Egy munkás kártya segítségével két (azonos, vagy akár különböző), a kártyán szereplő nyersanyagot is meg tudsz szerezni. Mind a kettőért fizetned kell a normál szabályok szerint.



Cheater

Csaló

A körödben bármikor egy érme / épület kártyát az érme oldaláról átfordíthatsz az épület oldalára.



Mistress

Úrnő

Egy érmevel kevesebbet kell fizetned a munkás kártyák visszaszerzéséért.



Bookkeeper

Könyvelő

A körödben bármikor kicserélhetsz egy előtted lévő épületkártyát egy, a 6-os épületsorban lévő épületkártyára.



Ghost of Lovely Spinster

Szerelmes vénlány szelleme

Minden munkás kártyával 3 pénzérmét szerezhetsz, függetlenül a rájuk nyomtatott érmék számától.



Tax Collector

Adószedő

Minden alkalommal, amikor egy másik játékosnak pénzérmét kell fizetnie, te is kapsz 1 érmét.



Benefactor

Jótevő

Minden köröd legelején kapsz egy pénzérmét.



Lamplighter

Lámpagyújtogató

Amikor megépítesz a városba egy épület kártyát, minden szomszédos épület kártya építési jutalmát megkapod, nem csak azokat, amiket utcák kötnek össze.



Builder

Építész

Amikor egy másik játékos megépít egy épületet, te is építhetsz egyet a szabályok betartásával.



Traveller

Utazó

A körödben bármikor leteheted egy munkás figurádat a főtér egyik nyersanyag mezőjére, ha még üres, nincs a főtéren már másik munkásod, és ha kifizeted annak költségét (a mezőn lévő nyersanyagból 1).

A játék végén ez a karakter kártya 0 pontot ér, ha nincs munkás figurád a főtéren; ha van, akkor 7 pontot.

Author: Carlo Lavezzi - Artwork: Markus Günther, Mariano Iannelli

Rules revision: Nathan Morse

The Author wishes to thank all the playtesters and boardgames groups for their interest and precious advice specially during IDG meetings and "Rencontre suisse de créateurs de jeux". Special thanks to the RomaGameDesign's friends: Flaminia, Marco, Virginio. And to Claudia, for the endless patience.

Our thanks also to: Anton Katzer, Stephan Bittner, Frank Strauß, Matthias Harde, Friedrich Jakobs, Florian Kretschmar and Annelie "gab" Kretschmar, Jeffrey Allers, SpielPortugal and all other playtesters for their great support and precious suggestions.

Questions, comments, suggestions can be addressed to:
oddville@whatsyourgame.eu
Web site: www.whatsyourgame.eu

© 2012 What's Your Game GmbH
All rights reserved by What's Your Game GmbH



JÁTÉKVARIÁNS szabálmódosítások:

A játék vége 1. variáció

A játék elején, a kezdő játékos kiválasztása után az utolsó játékos megkapja a játék vége kártyát (End of the game card). Amikor egy játékos lerakja a városra a 6. munkás figuráját, folyik tovább a játék, amíg a játék vége kártya tulajdonosa is be nem fejezi a teljes körét, és csak ez után kell összeszámolni a győzelmi pontokat.

A játék vége 2. variáció

Amikor egy játékos lerakja a városra a 6. munkás figuráját, megkapja a játék vége kártyát. Ez után folyik tovább a játék: rajta kívül még minden más játékos végrehajtja az utolsó körét, majd következik a győzelmi pontok összeszámolása. **Megjegyzés:** az utolsó körben már nem kell karakter kártyákat eldobni és összekeverni, ha valaki nem tud karakter kártyát húzni (egyszerűen csak nem kap karakter kártyát).

