



8+



30'



2-6



Émilien Alquier

KAPOCS VÁROS

Játékszabály

A játék célja

Építsetek fel közösen **egy virágzó várost 6 forduló alatt!**

Minden fordulóban más lesz a polgármester, így nem biztos, hogy mindig egyetértetek majd vele, de a célotok közös.

Hozzatok létre egy várost a lehető **legtöbb helyszin összekapcsolásával** úgy, hogy az igazán egyedi és különleges legyen, és minél több pontot érjen!

Tartozékok



1 városházalapka



8 építésiterület-lapka



57 helyszinlapka



1 paraván



4 bója



6 bónuszlapka

Előkészületek

- 1 A **városházalapkát** tegyék az asztal közepére, majd tegyék mindegyik oldalára **1-1 véletlenszerűen húzott helyszínlapkát**.



Ha két lapka összekapcsolásával egy fa jön létre. Minden fa győzelmi pontot jelent.

- 2 A **6 bónuszlapkát** tegyék egymásra a város közelében.



Fiatalabb játékosoknak

A helyszínlapkák oldalai 2 különböző helyszínt mutatnak. A lehelyezéskor mindig azt az oldalt válasszátok, amelyiket ismeritek.

- 3 **Döntsétek el, ki legyen az első fordulóban a polgármester**

A polgármester maga elé teszi a paravánt, és felhúzza **3 helyszínlapkát** a dobozból. Ezeket **elrejt** a paraván mögött.



A paraván mögé tesz még **3 építésiterület-lapkát** – a kéket, a narancsot és a sárgát.



Egy forduló menete

- 1 A polgármestertől balra ülő játékos az **alpolgármester**.

Az alpolgármester letesz **3 bóját** – kék, narancs és sárga – **3 különböző, általa választott helyre**, ahová a város terjeszkedhet (✓).



FONTOS

A bójákat mindig legalább 1 helyszínnel élszomszédosan kell lehelyezni, átlósan nem lehet!

- 2 **A paraván mögött a polgármester összepárosítja a 3 bóját a 3 helyszínlapkával.**

Ehhez a 3 építésiterület-lapkáját használja.

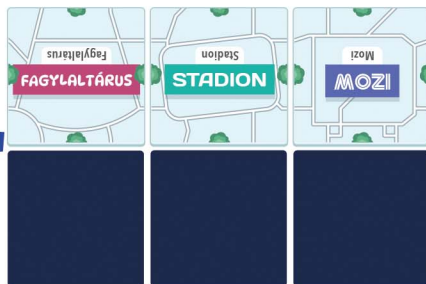
A polgármester célja, hogy olyan párokat alkosson, amelyeket a többi játékos kitalálhat. A bójához közeli helyszínek támpontként szolgálhatnak.

Ebben a példában a polgármester úgy gondolja, hogy a **fagylaltárus** jó lehet a **kék bója** helyén, a közelben lévő **iskola** és **uszoda** miatt.



A többi játékos hagyja kell, hogy a polgármester önállóan hozza meg a döntését, nem befolyásolhatják őt.

Miután a polgármester meghozta a döntését, **képpel lefelé fordítja a 3 építésiterület-lapkát, és eltávolítja a paravánt.**



- 3** A többi játékos közösen megpróbálja kitalálni, hogy a polgármester hogyan döntött, és a 3 építésiterület-lapkát (kék, narancs, sárga) a helyszínlapkák mellé teszi.

A polgármesternek csöndben kell maradnia, amíg a játékosok meghozzák a döntésüket.

a többi játékos választása



a 3 új helyszínlapka



a polgármester választása



Szerintem a stadion a városon kívül van, a vasedény mellett.

Nem biztos, mert a stadion sportolásra való, mint az uszoda, és a focisták szeretik a tetoválasokat.

Lehet, de én egy kis úszás után inkább mennék moziba, mint stadionba.

Ha a játékosok nem értenek egyet, az **alpolgármester** dönt.

- 4** A polgármester felfedi az oldalán lévő építési helyszínlapkákat:

Ha a két oldalon lévő építésiterület-lapkák megegyeznek, a polgármester elveszi a **bóját**, és a lapkát lehelyezi a bója helyére, ezzel kibővítve a várost.

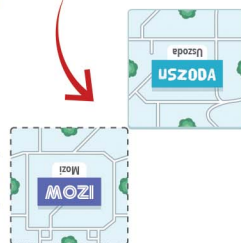


Ha az építésiterület-lapkák eltérnek, a polgármester az új helyszínt egy **által** választott helyre teszi úgy, hogy **csak átlósan érintkezik** legalább egy másik helyszínnel.



A fagyaltárus kapcsolódik az iskolához és az uszodához, így 2 fa is létrejött, ez **2 pontot** ér.

Nem jött létre fa a mozival, így ez egyelőre **0 pontot** ér.



Következő forduló

A következő fordulóban az előző forduló alpolgármestere lesz az új **polgármester**. A tőle balra ülő játékos lesz az alpolgármester, aki leteszi a 3 bóját.



Minden forduló menete megegyezik az elsővel. Bővítsétek a várost, és hozzatok létre minél több kapcsolódást.

Ebben a példában a narancs bója 1 pontot, a sárga bója 2 pontot, míg a kék bója 4 pontot érhet.



BÓNUSZOK FELOLDÁSA



A FEHÉR BÓJA

Ha a két oldalon minden lapkapár egyezik, a polgármester és a játékosok **tökéletes eredményt** értek el, és ezzel feloldják a fehér bóját. Mostantól **minden további fordulóban 4 bója és 4 új helyszín** van játékban.

BÓNUSZLAPKÁK

Minden forduló végén, amiben tökéletes eredményt értetek el, a polgármester hozzáadja a városhoz a **legfelső bónuszlapkát a kupacról**, így további kapcsolódásokat hoz létre.

A bónuszlapkák **színes oldala mellé nem tehetnek új helyszínlapkát**.

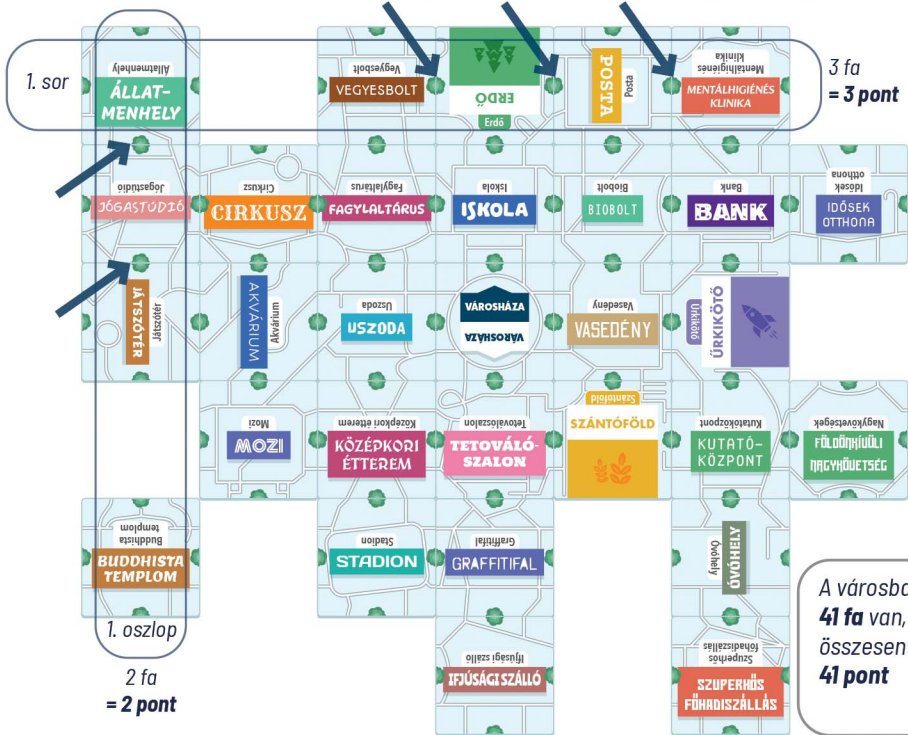


A játék vége



A játék 6 fordulóból áll. Az utolsó fordulót követően számoljátok össze a városban létrehozott fákat. Ezek lesznek a győzelmi pontok. **1 teljes fa = 1 pont.**

Tipp: először a sorokban, majd az oszlopokban számoljátok meg a fákat.



Gratulálunk, felépítettétek a városotokat, de vajon milyen eredménnyel?

<30 pont

Üdvözlünk **Vacakvárosban!**

30+ pont:

Nem rossz... Üdvözlünk **Vagányvárosban!**

40+ pont:

Szép munka! Üdvözlünk **Remekvárosban!**

50+ pont:

Csodálatos! Üdvözlünk **Kapocsvárosban!**

60+ pont:

Gratulálunk, de... nem lehet, hogy csaltatok? ;)



1 kivágott fa a gyártáshoz
= 2 ültetett fa az Amazonasnál,
együttműködő partnerünk, az
Ishpingo segítségével.

Fedézd fel a többi játékunkat is: www.bandjo.games !

© 2023 Link City és a Bandjo ! a Longlive Games tulajdona.
Minden jog fenntartva! 37, Impasse Jean Lamour 54700 F-Pont-à-Mousson.
Fejlesztő: Next Chapter Games GmbH - Design: Mathieu Claus.
Gyártó: Blue Orange
bandjo@blueorangegames.eu

