

...a világ leggyüzögőbb kisvárosa, ahol nem könnyű lépést tartani a helyi történetekkel. Ki vitte haza az első helyért járó díjat a közösségi vásár piteversenyéről, és vajon ki ásta fel Szeder asszonyág répa földjét?

Egy kis helyi újság szerkesztőjeként azon fáradozol, hogy elmeséld Bogáncsváros lakóinak történetét. Pár óra múlva lapzártá, így már nincs idő összeállítani a tökéletes címlapot. Igyekezz hát elhappolni a legjobb sztorikat a többi újság elől, és ügyelj rá, hogy a megfelelő fotókat is be tudd gyűjteni. Ne feledkezz meg a hirdetésekről sem, hiszen az újságíráshoz pénzre is szükséged lesz. Ha megszerezted a legfontosabb híreket, fotókat és hirdetéseket, az újság szerkesztése következik. Sikertől elég lapkát elvenned, hogy megtöltsd a címlapot? Esetleg túl sokat is, és néhányat ki kell dobnod közülük? Három mozgalmas nap során kell próbára tenned a képességeidet, hogy a harmadik nap végére te legyél Bogáncsváros leghíresebb szerkesztője!

# LAP ZÁRTA™

...a világ leggyüzögőbb kisvárosa, ahol nem könnyű lépést tartani a helyi történetekkel. Ki vitte haza az első helyért járó díjat a közösségi vásár piteversenyéről, és vajon ki ásta fel Szeder asszonyág répa földjét?

Egy kis helyi újság szerkesztőjeként azon fáradozol, hogy elmeséld Bogáncsváros lakóinak történetét. Pár óra múlva lapzártá, így már nincs idő összeállítani a tökéletes címlapot. Igyekezz hát elhappolni a legjobb sztorikat a többi újság elől, és ügyelj rá, hogy a megfelelő fotókat is be tudd gyűjteni. Ne feledkezz meg a hirdetésekről sem, hiszen az újságíráshoz pénzre is szükséged lesz. Ha megszerezted a legfontosabb híreket, fotókat és hirdetéseket, az újság szerkesztése következik. Sikertől elég lapkát elvenned, hogy megtöltsd a címlapot? Esetleg túl sokat is, és néhányat ki kell dobnod közülük? Három mozgalmas nap során kell próbára tenned a képességeidet, hogy a harmadik nap végére te legyél Bogáncsváros leghíresebb szerkesztője!

Peter McPhearson és a Flatout Games CoLab furfangos lapkalehelyezős játéka egy bájos kis erdei világ legfrissebb híreiről, Ian O'Toole varázslatos illusztrációival! 1–6 játékos részére, 10 éves kortól.

Bogáncsváros a világ leggyüzögőbb kisvárosa, ahol nem könnyű lépést tartani a helyi történetekkel. Ki vitte haza az első helyért járó díjat a közösségi vásár piteversenyéről, és vajon ki ásta fel Szeder asszonyág répa földjét?

Egy kis helyi újság szerkesztőjeként azon fáradozol, hogy elmeséld Bogáncsváros lakóinak történetét.

Pár óra múlva lapzártá, így már nincs idő összeállítani a tökéletes címlapot. Igyekezz hát elhappolni a legjobb sztorikat a többi újság elől, és ügyelj rá, hogy a megfelelő fotókat is be tudd gyűjteni. Ne feledkezz meg a hirdetésekről sem, hiszen az újságíráshoz pénzre is szükséged lesz. Ha megszerezted a legfontosabb híreket, fotókat és hirdetéseket, az újság szerkesztése következik. Sikertől elég lapkát elvenned, hogy megtöltsd a címlapot? Esetleg túl sokat is, és néhányat ki kell dobnod közülük? Három mozgalmas nap során kell próbára tenned a képességeidet, hogy a harmadik nap végére te legyél Bogáncsváros leghíresebb szerkesztője!

A három fordulóban egymással szimultán, és korlátozott idő alatt kell begyűjtenetek az újságlapkákat az íróasztalotokra, míg úgy nem érzitek, hogy megvan minden, ami egy tökéletes címlap elkészítéséhez szükséges. Ekkor egy „Szerkesztés!” felkiáltást követően kezdődhet a címlap szerkesztése, gondosan megtervezve a vezércikkek, cikkek, fényképek és hirdetések elhelyezését. Amint minden a helyére került, kiáltsd, hogy „Nyomatás!” Ha a te újságod kerül először a nyomdába, a következő fordulóban te választhatsz először vezércikket.

Készítsd el a legjobb újságot Bogáncsvárosban, ahol a városka lakói elmesélhetik a történeteiket!



# TARTOZÉKOK

A játék az alábbi tartozékokat tartalmazza. A hiányzó vagy sérült tartozékokkal kapcsolatban, vagy ha csak kérdéseket merülne fel játék közben, írjatok nekünk a következő címre: info@gemklub.hu

120 újságlapka

(57 cikklapka)

(29 fotólapka)

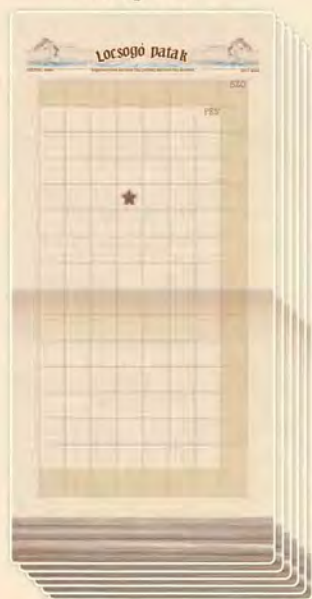
(34 hirdetéslapka)



6 kihajtható címlaptábla

6 íróasztal

6 befejezésjelző



Megjegyzés: Az első feladatod az íróasztalod összeszerelése! Fogj meg egy asztallábat, és hajlítsd meg 90 fokban a pontozott vonalak mentén, majd illeszd bele az íróasztal aljába. Az íróasztalok az összeszerelést követően egymásba illeszthetők, így a játék végén mindegyiket vissza tudod tenni a dobozba.

6 kétoldalas kezdő vezércikklapka

12 kétoldalas vezércikklapka

1 játékszabály

1 pontozótömb



6 játékossegédlet/karakterkártya

12 pénteki rendkívüli hírek-kártya

12 szombati rendkívüli hírek-kártya

12 vasárnapi rendkívüli hírek-kártya



hátlap

előlap

hátlap

előlap

hátlap

előlap

hátlap

előlap

# ELŐKÉSZÜLETEK

- 1** Adjatok minden játékosnak egy címlaptáblát, egy játékossegédlet/karakterkártyát és egy íróasztalt. A címlaptáblákat tegyétek magatok elé kihajtva, a „Pén/Szo” oldalával felfelé úgy, hogy az újság címe legyen felül. Az íróasztalt a címlaptáblák mellé tegyétek. A játékossegédlet/karakterkártyát a játékossegédlet oldalával felfelé tegyétek magatok elé, kivéve, ha a haladó előkészületek szerint játszottok (lásd jobbra).
- 2** Tegyétek az összes újságlapkát képpel lefelé az asztal közepére úgy, hogy mindenki könnyen elérje azokat, majd alaposan keverjétek meg mindet. Nem számít, ha a lapkák részben fedik egymást.
- 3** Keverjétek meg a kezdő vezércikklapkákat, és osszatok egyet minden játékosnak. A lapkáknak azt az oldalát használjátok, ahol a pontozási feltétel látható. Helyezzétek a kezdő vezércikklapkát a címlaptáblán lévő négyzetácsra úgy, hogy lefedje a csillaggal jelölt mezőt (később áthelyezhető, így a pozíciónak egyelőre nincs jelentősége, lásd a 6. oldalon). A megmaradt kezdő vezércikklapkákat tegyétek vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség. Keverjétek és forgassátok meg a többi vezércikklapkát, hogy véletlenszerű legyen, melyik oldaluk van felfelé, majd egy kupacba rendezve rakjátok félre mindet (csak a későbbi fordulók során használjátok ezeket, lásd a 12. oldalon).
- 4** Használjátok egy okostelefont vagy bármilyen más eszközt időzítőként, és helyezzétek minden játékos számára jól látható helyre. Állítsátok be a kívánt időt a csapat preferenciája alapján:

**3:00 – ESZEVESZETT**  
**4:00 – ÁTLAGOS**  
**5:00 – NYUGODT\***

*\* Ha még nyugodtabb játékelményt szeretnétek, állítsátok az időzítőt annyi időre, amennyire csak szeretnétek!*

- 5** Helyezzétek a befejezésjelzőket minden játékos számára könnyen elérhető helyre, a legkisebb számtól a legnagyobbig sorba rendezve. Csak az adott játékosszámhoz tartozó jelzőket használjátok. Például egy 3 fős játékban csak az 1-es, 2-es és 3-as jelzőkre lesz szükség.

## HALADÓ ELŐKÉSZÜLETEK

Ha már játszottatok a játékkal az általános előkészületek szerint, akkor a rendkívüli hírekkel és a karakterképességekkel még több kihívást és változatosságot csempészhettek a játékba. Ezeket együtt vagy akár külön-külön is hozzáadhatjátok a játékhoz.

### **A1 KARAKTERKÉPESSEGEK:**

Osszatok minden játékosnak egy játékossegédlet/karakterkártyát, de most a kártyák karakter oldalát használjátok, amelyen az egyedi képességek láthatók.

### **A2 RENDKÍVÜLI HÍREK:**

Keverjétek meg külön-külön a 3 rendkívülihírek-paklit (péntek, szombat és vasárnap). Mielőtt kiválasztanátok az aktuális forduló vezércikkeit, húzzatok egy kártyát a megfelelő pakliból (az előkészületek során a pénteki pakliból húzzatok), és tegyétek képpel felfelé az asztalra, hogy minden játékos jól láthassa. Ezek a kártyák minden napra egyedi korlátozásokat, követelményeket vagy bónuszokat határoznak meg.

*Megjegyzés: További játékváltozatokat a 20. oldalon találtok.*



# PÉLDA AZ ELŐKÉSZÜLETEKRE 3 JÁTÉKOS ESETÉN

**A2** Péntek Szombat Vasárnap



**2**



**A1**



## JÁTÉKMENT ÁTTEKINTÉSE

A cikkek és fotók beszerzésével pontokat gyűjtötek, miközben a reklámbevételekkel igyekeztek működésképesen tartani az üzletet. A harmadik forduló (vasárnap) végén a legalacsonyabb reklámbevételel rendelkező játékos kiesik, a többi játékos közül pedig az győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

A kétfős játékban, ha az egyik játékosnak több, mint 5\$-ral kevesebb a reklámbevétele, mint a másik játékosnak, 10 pontos büntetést kap.



## FORDULÓ ÁTTEKINTÉSE

Ebben a játékban nincsenek saját köreitek. Az első fázisban (tudósításfázis) újságlapkákat vesztek el az asztal közepéről, amelyeket az íróasztalotokon gyűjtötek. Ezt követően a második fázisban (szerkesztésfázis) az elvesztett lapkákat a címlaptáblákra helyezitek.

Ez a két fázis az egyes játékosok számára különböző időpontokban kezdődik, illetve ér véget. Ha úgy döntesz, hogy befejezted a tudósításfázist, átlépsz a szerkesztésfázisba, és már nem vehetsz el több lapkát. A többi játékos nem kell megvárnod, előfordulhat, hogy ők ekkor még mindig a tudósításfázisnál tartanak. Amint befejezted a lapkáid elrendezését a címlaptábládon, vegyél el egy befejezésjelzőt, és a forduló számodra azonnal véget ér.

A pontszámok összesítése és bejelentése minden játékos esetén a fordulók között történik.

A következő forduló előtt minden játékos választ egy új vezércikket (bővebben a 12. oldalon). Az első fordulóban minden játékos egy véletlenszerű kezdő vezércikkklapkával kezdi a játékot. A szerkesztésfázis során áthelyezhetitek a vezércikkklapkat, de a csillaggal jelölt mezőt mindenképpen takarnia kell.

Az egyes fordulók megkezdéséhez győződjetek meg róla, hogy minden játékos készen áll, majd indítsátok el az időzítőt.



# A MUNKATÁRSOK ÉLETRAJZA



## Brummstein Teodor

*Újságíró*

Amikor épp nem a belvárosban nyomoz Bogácsváros üzleti és politikai élete után, Teodor valószínűleg a hegyekben túrázik vagy kempingezik. Pályáját segédszerkesztőként kezdte, és a közel 20 éves riporter pályafutása alatt

szinte mindenről tudósított már, legyen az egy városi közgyűlés vagy gyűjtögetés. A mézet egy cseppnyi teával fogyasztja.

*„A legbosszantóbb szavak a világon: ez bizalmas információ.”*



## Ravasz Elek

*Fotóriporter*

Ravasz Elek megőrökölti Bogácsváros polgárainak minden örömét és bánatát. Elek sohasem mutatkozik a fényképezőgépe nélkül, és mindig ott van, ahol az események történnek, akár munkaidőn kívül is. Szabadidejében

szívesen fotózza a természet szépségeit. Elek számos díjat és kitüntetést nyert, köztük az Erdőjáró-díjat a portréfotó kategóriában, és nyolc egymást követő alkalommal a kiváló fotóriporter munkáért járó Örökzöld-díjat.

*„Minden jó kép mögött ott van 30, ami nem lett tökéletes.”*



## Kajla Lujza

*Tartalomszerkesztő*

Kajla Lujza egy tapasztalt tartalomszerkesztő, aki mindig megbízhatóan hozza a legjobb szalagcímet a címlapokhoz.

A szerkesztőségben lelkiismeretesen dolgozik, de szívesen tevékenykedik a

kertben is, és két gyermekével együtt készít télire befőtteket és lekvárokat. Lujza nyolc éve dolgozik a lapnál, mióta a kiadói szakmát hátrahagyva a nagyvárosból Bogácsvárosba költözött.

*„Egy jó történet jobb bármilyen statisztikánál.”*



## Szappan Gertrúd

*Vezető szerkesztő*

Gertrúdnak megvan az a nagy ívű látásmódja, ami ahhoz szükséges, hogy a címlap pontban 8 órára elkészüljön. A szerkesztőségben az állandó nassolásáról és vidámságáról ismert Gertrúd még a határidők közeledtével is

képes feldobni a csapatot. Kevés és értékes szabadidejét sütögetéssel tölti, miközben igyekszik takarékosan és környezettudatosan élni.

*„Jobb a tökéletlen a nyomdában, mint az elkésett tökéletes.”*



## Makkos Márton

*Reklámigazgató*

Makkos Mártonnál senki sem tudja jobban, hogy reklámok nélkül az újság nem tudna fennmaradni. Reklámigazgatóként együtt dolgozik a helyi vállalkozásokkal, hogy termékeiket és szolgáltatásait megismertesse az

olvasókkal. Márton egykori tornász, aki három aranyérmert szerzett a Zoolimpián, és még mindig elegáns hátraszaltókra képes.

*„Mit gondolsz, miből kapod a fizetésed?”*



## Kuvik Klára

*Tördelőszerkesztő*

Kuvik Klára tördelőszerkesztőként tudja, hogy a cikkek és képek megfelelő elrendezése kemény munka. Apja kerékpárboltjában korábban megtapasztalta, mennyire fontos, hogy minden a megfelelő helyre kerüljön.

Bár a hirdetési osztállyal gyakran kerül összetűzésbe, Klára sokat mókázik az irodában, és több kolléga tekinti közeli barátjának és mentorának. Fiaalon, gyakornokként került a szakmába, de hamar teljes munkaidős állást ajánlottak neki. Klára imádja a zenét, mindig felhangosítja a rádiót, amikor a Cinegék valamelyik slágerét játsszák.

*„Minden centimétert kitöltünk, ha kell, hírügynökségektől veszünk át cikkeket.”*

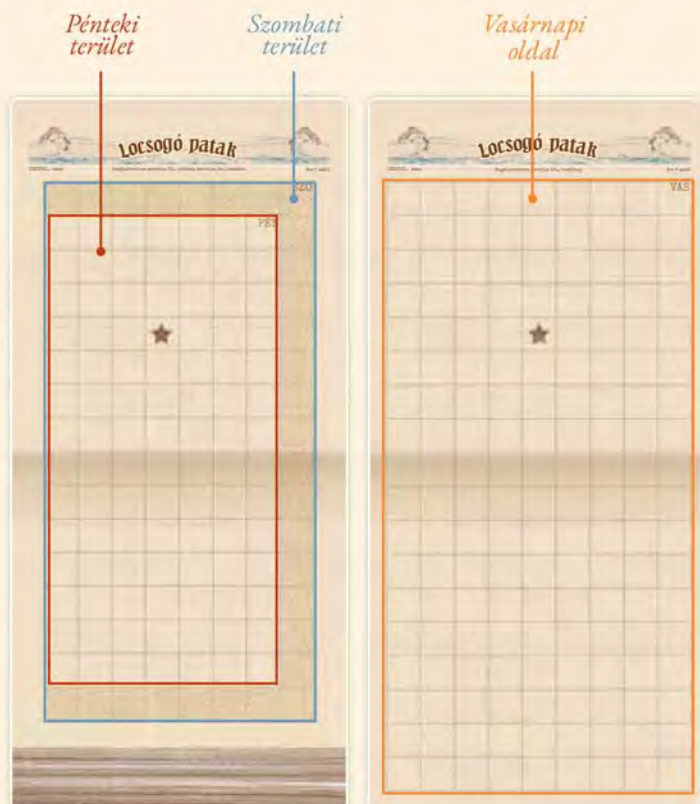
# PÉNTEKI, SZOMBATI ÉS VASÁRNAPI FORDULÓK

A címlap mérete mindhárom fordulóban eltérő.

Péntek az első forduló. Ekkor csak a címlaptáblád világosabb, „Pén” területére helyezhetsz lapkákat.

A második fordulóban, szombaton a címlaptábla összes mezőjére helyezhetsz lapkákat, beleértve a sötétebb, „Szo” területet is.

Az utolsó fordulóban fordítsd át a címlaptábládát a „Vas” oldalára. Ennek az oldalnak az összes mezőjét használhatod.



## TUDÓSÍTÁSFÁZIS

Ebben a fázisban lapkákat kell elvenned az asztal közepéről.

Ehhez kövesd az alábbi lépéseket:

1. Vegyél el egy lapkát az asztal közepéről úgy, hogy csak az egyik kezdet használhatod. Képpel lefelé vagy felfelé fordított lapkát is elvehetsz. Ha a lapka képpel lefelé van fordítva, **vidd az íróasztalod vagy a címlaptáblád fölé, és fordítsd képpel felfelé.**



2. Döntsd el, hogy megtartod-e ezt a lapkát, vagy visszateszed. Ha úgy döntesz, hogy nem akarod megtartani, a lapkát **képpel felfelé** tedd vissza az asztal közepére, **így a többi játékos láthatja, mi van a lapkán.** Ha úgy döntesz, hogy megtartod a lapkát, tedd az íróasztalodra képpel felfelé. Az íróasztalodon lévő lapkákat bármikor átnézheted, de ha egyszer úgy döntöttél, hogy megtartasz egy lapkát, azt már nem teheted vissza az asztal közepére. Az elvert lapkáknak a teljes tudósításfázis alatt az íróasztalodon kell maradniuk.



Ha elégedett vagy a felvett lapkák számával, és úgy érzed, hogy megfelelően el tudod rendezni a címlaptábládon, mondd ki hangosan, hogy „Szerkesztés!”. Ezzel átlépsz a szerkesztésfázisba, és már nem vehetsz el több lapkát az asztal közepéről.

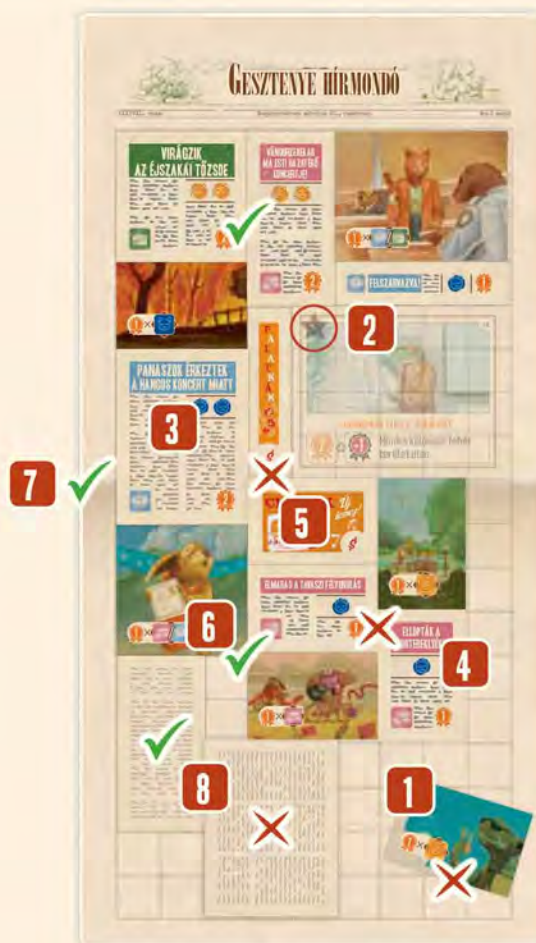
# SZERKESZTÉSFÁZIS

A szerkesztésfázisban át kell helyezned lapkákat az íróasztalodról a címlaptáblára (mindkét kezdet használhatod). Most már leveheted az íróasztalodról a begyűjtött lapkákat, és szétterítheted magad előtt, hogy átláthatóbbak legyenek. A szerkesztésfázisban annyiszor rendezheted át a lapkákat a címlaptábládon, ahányszor csak szeretnéd.

Az alábbi lehegyezési szabályokat kell betartanod:

- 1** A lapkákat a négyzetrácson belülre kell lehelyezni, nem lóghatnak túl az adott fordulóra vonatkozó négyzetrács szélein.
- 2** A vezércikknek le kell fednie a címlap felső felén található csillaggal jelölt mezőt.
- 3** A vezércikket, cikkeket, fotókat és hirdetéseket a megfelelő tájolásban kell lehelyezni. A lapkákat semmilyen irányban sem szabad elforgatni, a rajtuk lévő szövegnek és képeknek olvashatónak kell maradniuk.
- 4** Az azonos színű cikkek nem lehetnek szomszédosak egymással. Ellenkező esetben képpel lefelé kell fordítanod egyes lapkákat a pontozás során, hogy kijavítsd a hibát.
- 5** A hirdetések nem lehetnek szomszédosak egymással. Ellenkező esetben képpel lefelé kell fordítanod egyes lapkákat a pontozás során, hogy kijavítsd a hibát.
- 6** A fényképek nem lehetnek szomszédosak egymással. Ellenkező esetben képpel lefelé kell fordítanod egyes lapkákat a pontozás során, hogy kijavítsd a hibát.
- 7** A lapkák átlóghatnak a címlap hajtásán (az árnyékolt vonal a címlaptábla közepén).
- 8** A lapkákat megfordíthatod, és a hátlapjukkal felfelé is lehelyezheted azokat, de továbbra is a megfelelő tájolásban kell lenniük.

**Megjegyzés:** A képpel lefelé fordított lapkák után nem kapsz pontot, de segíthetnek kitölteni a fehér területeket, és elkerülheted, hogy lapkák maradjanak az íróasztalodon. Alapvetően képpel felfelé érdemes lehelyezni a lapkákat, de vannak helyzetek, amikor nem tudod szabályosan képpel felfelé kijátszani azokat. Ha ilyenkor képpel lefelé helyezed le a lapkákat, elkerülheted az íróasztalodon maradt lapkákért járó büntetést.



Amint befejezted a címlapod szerkesztését (ehhez nem kell az összes lapkádat lehelyezned), mondd ki hangosan, hogy „Nyomtatás!”, és vedd el az elérhető legalacsonyabb számú befejezésjelzőt. Ha elvettél egy befejezésjelzőt, többé már nem nyúlhatsz a címlaptáblához.

Ha maradt olyan lapkád, amit nem helyeztél a címlaptáblára, azokat hagyd az íróasztalodon. Pontozáskor büntetést kapsz a megmaradt lapkákért, de az íróasztalon maradnak, és a következő fordulóban felhasználhatod azokat.

Ha az időzítő lejár, vagy minden játékos bejelentette a nyomtatást, a forduló véget ér. Ekkor le kell pontozni a címlaptábláitokat. Ha az idő lejár, a címlapot nyomdába kell küldened, ezért azonnal hagyd abba a játékot, és vedd el a következő elérhető befejezésjelzőt.



# ÚJSÁGLAPKÁK

## CIKKEK

Egy újság legfontosabb részei a cikkek, hiszen ezek mesélik el a történeteket. A cikklapkák a méretüktől függően 1 vagy 2 pontot érnek. A cikkeknek három típusuk van, amelyeket különböző színek és ikonok jelölnek: sport és szórakozás (🎮), hírek (🗞️), valamint üzleti élet és technológia (💻). Az azonos színű cikkek nem helyezhetők le egymással élszomszédosan. A cikkeknek van hangulata is: lehetnek „jó” hírek (😊) vagy „rossz” hírek (😞), és az ikonok száma jelzi, hogy a hírek mennyire „jó” vagy „rosszak” (ezt a 11. oldalon a „Hangulat” fejezetben részletezzük).

## FOTÓK

A fotók egyes történetekhez párosulnak, és látványosabbá teszik a címlapot. Minden fotó esetében 1 pontot kapsz minden vele élszomszédos, megfelelő színű vagy hangulatú cikklapka után. Az adott fotóhoz megfelelő színt vagy hangulatot a fotólapkán látható ikon jelöli. Egy fotólapka nem helyezhető le egy másik fotólapkával élszomszédosan, függetlenül a lapkák típusától.

## HIRDETÉSEK

A hirdetések nem érnek pontot, de reklámbevételt generálnak a szerkesztőség számára. A hirdetéslapka után járó reklámbevételt a lapkán látható dollárjelek száma jelöli. Egy hirdetéslapka nem helyezhető le egy másik hirdetéslapkával élszomszédosan. A játék végén az a játékos, akinek a legalacsonyabb a reklámbevétele, kiesik a játékból (a pontosítást és a kivételeket lásd a 13. oldalon).



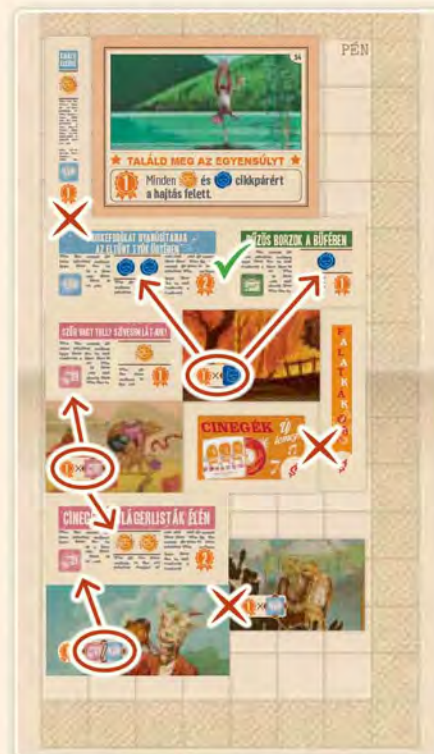
Szín Hangulat Pontok



1 pont minden szomszédos „üzleti élet és technológia” cikklapka után



Reklámbevétel (2\$)



## HANGULAT

A cikklapkáknak van „hangulata” – lehetnek „jó” hírek vagy „rossz” hírek.

A jó híreket egy sárga mosolygós arc, míg a rossz híreket egy kék bánatos arc jelöli. Egyes nagyobb cikklapkákon több mosolygós vagy bánatos arc is lehet.

A címlapodnak is van hangulata, amelyet a mosolygós és a bánatos arcok különbsége határoz meg. Ha a címlapod hangulata nincs kiegyensúlyozva, akkor hangulati büntetést kapsz: annyi pontot veszítesz, amennyi a különbség a mosolygós és a bánatos arcok között.

*Megjegyzés: Néhány fotóért a jó vagy a rossz hírek után kapsz pontokat. Ezeket a fotókat ne vedd figyelembe a hangulati büntetés meghatározásakor, a fotólapkákon lévő ikonok nem befolyásolják a címlapod hangulatát.*

*Példa: Egy címlapnak, amelyen 5 mosolygós és 3 bánatos arc látható, 2-es a hangulata, vagyis -2 pont hangulati büntetés jár érte.*

## FEHÉRTERÜLET-BÓNUSZ

A címlaptáblátok négyzetrácsán lévő legnagyobb szomszédos mezőkből álló üres terület alapján jutalmat vagy büntetést kaptok. Számoljátok meg, hogy hány üres mezőből áll a legnagyobb fehér területek (olyan egymással szomszédos mezők csoportja, amelyeken nincs újságlapka).

Hasonlítsátok össze a legnagyobb fehér területek méretét, majd pontozzátok le azokat az itt látható táblázat alapján. Döntetlen esetén minden érintett játékos megkapja a jutalmat vagy a büntetést.

| A legnagyobb fehér terület mérete | Pont |
|-----------------------------------|------|
| Legkisebb                         | +3   |
| Legnagyobb                        | -1   |
| Egyik sem                         | +1   |

Jó hírek



Rossz hírek



$$5 \text{ 😊} - 3 \text{ 😞} = 2$$

Hangulati büntetés = -2 pont



Csak a legnagyobb egybefüggő fehér terület mezőit vedd figyelembe. Ebben a példában ez 6 mező.

# FORDULÓ VÉGE ÉS LAPKÁK PONTOZÁSA

Miután minden játékos elkészült a címlapjával, nézzétek meg a töletek balra ülő játékos tábláját, hogy nem vétett-e hibát. Ha azonos színű cikklapkák szomszédosak egymással, annyi lapkát kell képpel lefelé fordítani, amennyi a hiba megszüntetéséhez szükséges. Ugyanez vonatkozik a szomszédos hirdetésekre és a szomszédos fotókra is. Minden olyan cikket, fotót vagy hirdetést, amelyet elforgattál, vagy túllóg az aktuális forduló négyzettrácsának határán, el kell távolítanod, és vissza kell tenned az íróasztalodra.

Válasszatok egy játékost, aki felírja a pontokat. Ez a játékos jegyezze fel a játékosok pontszámát az egyes pontozási kategóriákban.

A **cikkekért** a lapkákon jelzett számok összegével megegyező számú pontot kapod.

Az egyes **fotók** annyi pontot érnek, ahány megfelelő színű vagy hangulatú cikklapkával szomszédosak.

**Minden szomszédos lapka 1 pontot ér, függetlenül annak hangulati vagy pontértékétől.** Ha egy cikklapka több fotóval is szomszédos, mindegyik fotó pontozásakor vedd figyelembe.

A **vezércikklapkád** után a feltüntetett értékkel egyező számú pontot kapsz. A vezércikket úgy kell elhelyezni, hogy lefedje a csillaggal jelölt mezőt. Néhány vezércikklapka esetén további bónuszokat szerezhetsz, amelyek hatással lehetnek más elemek pontozására.

**Megjegyzés: Egy lapka a „hajítás fölött” van, ha bármelyik része a hajítás vonala fölött található.**

A **fehér terület** meghatározásához meg kell vizsgálni a legnagyobb szomszédos üres mezőkből álló területet. A legnagyobb fehér területeket összehasonlítva, a legkisebb fehér területtel rendelkező játékos(ok) 3 pontot kap(nak), a legnagyobb fehér területtel rendelkező játékos(ok) 1 pontot veszít(enek), az összes többi játékos pedig 1 pontot kap.

A **hangulati egyensúlyt** úgy kell meghatározni, hogy kiszámolod a címlapod cikkein lévő mosolygós és bánatos arcok különbségét. Ha nem teljesen kiegyensúlyozott a cikkek hangulata, a különbség lesz a hangulati büntetésed, amelyet le kell vonnod az összegyűjtött pontszámodból.

Az íróasztalodon hagyott, **le nem helyezett lapkák** –1 pontot érnek, a méretüktől és típusuktól függetlenül.

**Fontos: A le nem helyezett újságlapkák az íróasztalodon maradnak, és a következő fordulóban felhasználhatók.**

A **hirdetések** után nem kapsz pontokat, viszont a lapkákon lévő dollárjelek számával megegyező értékű reklámbevételt szerzel.

Minden forduló végén összesítétek a pontokat és a reklámbevételeket, így minden forduló kezdete előtt ismert az aktuális állás.

A forduló összpontszáma és reklámbevétele soha nem lehet negatív. Ha ez bekövetkezne, az érintett játékos egyszerűen 0 pontot vagy 0\$-t kap az adott fordulóban.

Minden forduló után tegyék félre a felhasznált vezércikklapkákat, majd a címlaptáblákon lévő összes újságlapkát képpel lefelé tegyék vissza az asztal közepére, és alaposan keverjétek meg azokat.

## VEZÉRCIKKEK KIVÁLASZTÁSA A KÖVETKEZŐ FORDULÓRA

A pénteki és a szombati forduló végén tegyetek ki játékosonként 1 (nem kezdő) vezércikklapkát az asztalra (2 fő esetén 3-at). Az a játékos választhat először a vezércikklapkák közül, aki a legalacsonyabb értékű befejezésjelzővel rendelkezik (az a játékos, aki elsőként végzett a fordulóban), majd a következő legalacsonyabb értékű befejezéslapkával rendelkező játékos következik, és így tovább.

**Megjegyzés: A vezércikklapkáknak mindig képpel felfelé kell lenniük.**

A kiválasztott vezércikklapkákat helyezétek le a címlaptáblákra, ezeket fogjátok használni a következő fordulóban. A befejezésjelzőket tegyék vissza az asztal közepére, sorba rendezve a legalacsonyabbtól a legmagasabbig. Készen álltok a következő fordulóra.



# JÁTÉK VÉGE ÉS PÉLDA A PONTOZÁSRA

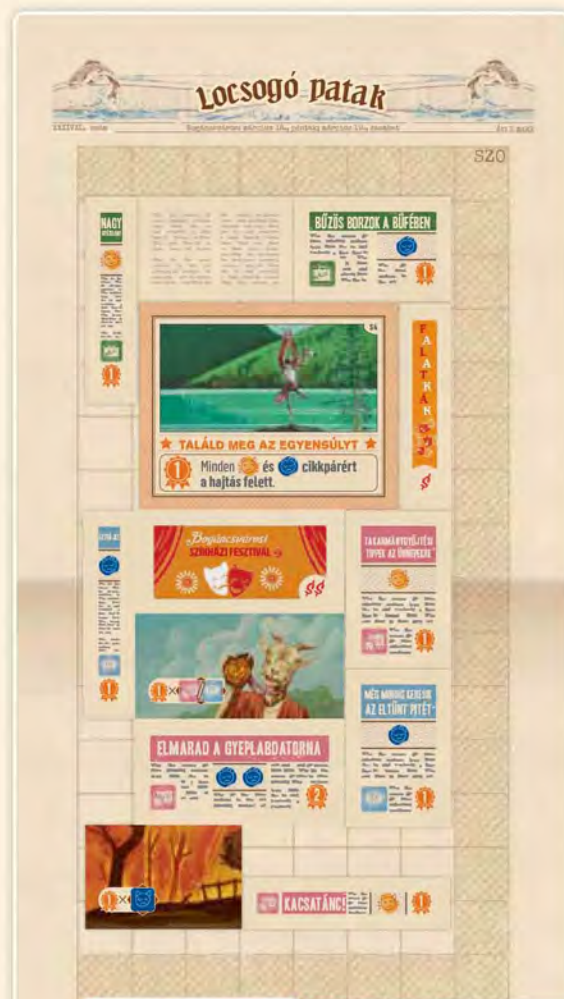
A vasárnapi fordulót követően a játék véget ér. Az a játékos, akinek a legalacsonyabb az összesített reklámbevétele, kiesik játékból. A többi játékos közül az győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte!

*Megjegyzés: Kétfős játékban, ha az egyik játékosnak több, mint 5\$-ral kevesebb reklámbevétele van, mint a másik játékosnak, 10 pontos büntetésben részesül, de nem esik ki a játékból.*

Döntetlen esetén az a játékos győz, aki vasárnap a legalacsonyabb értékű befejezésjelzőt vette el.

## PÉLDA A PONTOZÁSRA

- 1 8 pont a 7 cikkért.
- 2 5 pont a 2 fotóért. A sport és szórakozás/hírek fotó 4 pontot ér, mert 2 sport és szórakozás (rózsaszín) és 2 hírek (kék) cikkel szomszédos, míg a rossz hírek fotó 1 pontot ér, mivel 1 rossz hírt tartalmazó cikkel szomszédos.
- 3 2 pont a vezércikkpárkáért, mert két jó hír és rossz hír cikkpár található a hajtás felett.
- 4 Ennek a címlapnak a legnagyobb fehér területe 4 mezőből áll. *Megjegyzés: ez a játékos +3 pontot szerzett, mert az ő legnagyobb fehér területe volt a legkisebb az összes játékos közül.*
- 5 Ennek a címlapnak a cikkein 5 bánatos arc (rossz hír) és 3 mosolygós arc (jó hír) látható, amelyek különbsége 2, azaz a játékos -2 pont hangulati büntetést kap.
- 6 -2 pont a 2 le nem helyezett lapkáért.
- 7 3\$ reklámbevétele a 2 hirdetésért.



| SZERKESZTŐ: Tapsi |      |    |       | SZERKESZTŐ: Borzas |      |    |       | SZERKESZTŐ: Teki |      |    |       |
|-------------------|------|----|-------|--------------------|------|----|-------|------------------|------|----|-------|
|                   | PONT | JÓ | ROSSZ |                    | PONT | JÓ | ROSSZ |                  | PONT | JÓ | ROSSZ |
| CÍMLAP            | 8    |    |       | CÍMLAP             | 6    |    |       | CÍMLAP           | 10   |    |       |
| VEZÉR             | 5    |    |       | VEZÉR              | 4    |    |       | VEZÉR            | 4    |    |       |
| VEZÉRKÖZ          | 2    |    |       | VEZÉRKÖZ           | 1    |    |       | VEZÉRKÖZ         | 2    |    |       |
| FEHÉR TER.        | 3    |    |       | FEHÉR TER.         | -1   |    |       | FEHÉR TER.       | 1    |    |       |
| ROZSASZÍN         | -2   |    |       | ROZSASZÍN          | 0    |    |       | ROZSASZÍN        | -1   |    |       |
| ROSSZ HÍR         | -2   |    |       | ROSSZ HÍR          | -1   |    |       | ROSSZ HÍR        | -3   |    |       |
| POND ÖSSZ.        | 14   |    |       | POND ÖSSZ.         | 9    |    |       | POND ÖSSZ.       | 13   |    |       |
| ÖSSZESEN          | 14   |    |       | ÖSSZESEN           | 9    |    |       | ÖSSZESEN         | 13   |    |       |
| POND HIRL.        | \$2  |    |       | POND HIRL.         | \$5  |    |       | POND HIRL.       | \$3  |    |       |
| ÖSSZ. HIRL.       | \$2  |    |       | ÖSSZ. HIRL.        | \$5  |    |       | ÖSSZ. HIRL.      | \$3  |    |       |

## EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Ha egyedül szeretnél játszani, az előkészületek során kövesd az általános szabályokat, a következő kivételekkel:

Keverd meg alaposan az újságlapkákat, és vegyél ki 5 lapkát mind az 5 különböző méretből. Ezeket a lapkákat tedd félre, a játék során nem lesz rájuk szükség.

A szombati és vasárnapi vezércikklapkák kiválasztása: húzz 2 vezércikklapkát véletlenszerűen, és válassz 1-et.

A fehérterület-bónuszt az alábbiak szerint határozd meg:

- A legnagyobb fehér terület mérete **0–1 mező = 3 pont**
- A legnagyobb fehér terület mérete **2–3 mező = 2 pont**
- A legnagyobb fehér terület mérete **4–5 mező = 1 pont**
- A legnagyobb fehér terület mérete **6–7 mező = 0 pont**
- A legnagyobb fehér terület mérete **8+ mező = -1 pont**

Az egyszemélyes játékváltozatban a játék végére legalább 12\$ reklámbevételt kell elérned.

Az egyszemélyes játékváltozatban versenyezhetsz saját magad ellen, vagy kihívhatod a barátaidat, hogy megnézzétek, ki tudja a legtöbb pontot gyűjteni. Oszd meg a játékélményedet a közösségi médiában a #Lapzárta hashtaggel!



## FEJTÖRŐ JÁTÉK

Ez a játékváltozat egy alternatív egyszemélyes játékelményt nyújt, amelyben egy meghatározott lapkakészlettel kell megtalálnod a címlap optimális elrendezését. Számos egyedi rejtvényt oldhatsz meg, majd rögzítheted a próbálkozásaid eredményét. Versenyezz másokkal, hogy ki éri el a legmagasabb pontszámot.

A Fejtörő játékváltozat rejtvényeit a következő oldalakon találod. Az előkészületekhez keresd ki a rejtvény alatt jelzett lapkákat.

*Megjegyzés: Az 1–6. rejtvényeknél különböző lapkákat kell használni, így mind a 6 rejtvény előkészíthető egyszerre. Az egyes rejtvények címében megtalálható a használandó vezércikklapka.*

Mivel már az összes szükséges lapka a rendelkezésedre áll, csak a „szerkesztésfázist” kell végrehajtanod.

A Fejtörő játékváltozatban a lehelyezési szabályok megegyeznek a többjátékos és az egyszemélyes játékváltozat szabályaival, a következő kivétellel:

*A fejtörő játékváltozatban minden hirdetést le KELL helyezni. Ha nem helyezel le minden hirdetést, a rejtvény pontszámánál „sikertelen” értéket kell rögzíteni.*

*Megjegyzés: Nem fogod tudni lehelyezni az összes rendelkezésre álló lapkát. A le nem helyezett lapkákért nem jár büntetés (kivéve a hirdetéseket, lásd fentebb). Az esetleges hibákat a pontozás előtt a szokott módon meg kell szüntetni.*

## PONTOZÁS ÁTTEKINTÉSE

Az egyfordulós játék végén a pontszámítást az általános szabályok szerint kell elvégezni:

- A cikkeket, fotókat és vezércikkeket a szokásos módon kell lepontozni.
- Fehérterület-bónusz: A fehér terület pontozása az egyszemélyes játékváltozat szabályai szerint történik.
- A hangulati büntetések számítása a szokásos módon történik.
- A hirdetések után nem kapsz pontokat, de mindegyiket szabályosan le kell helyezni, képpel felfelé.

### 1. REJTVÉNY - PÉNTEK - S3: A SZTÁRFOTÓS TÚNDÖKLÉSE

**LEGJOBB EREDMÉNYEK**

12+  15+  17+

|      |  |  |  |
|------|--|--|--|
| NÉV  |  |  |  |
| PONT |  |  |  |

### 2. REJTVÉNY - SZOMBAT - 7A: MINDEN HELY SZÁMÍT

**LEGJOBB EREDMÉNYEK**

20+  22+  24+

|      |  |  |  |
|------|--|--|--|
| NÉV  |  |  |  |
| PONT |  |  |  |

### 3. REJTVÉNY - VASÁRNAP - 3A: REPÜLŐ CIRKUSZ MINDENKINEK

**LEGJOBB EREDMÉNYEK**

24+  26+  28+

|      |  |  |  |
|------|--|--|--|
| NÉV  |  |  |  |
| PONT |  |  |  |

### 4. REJTVÉNY - PÉNTEK - S6: KIJELÖLTÉK A TELEKHAZÁROKAT

**LEGJOBB EREDMÉNYEK**

12+  15+  17+

|      |  |  |  |
|------|--|--|--|
| NÉV  |  |  |  |
| PONT |  |  |  |

### 5. REJTVÉNY - SZOMBAT - 4B: FOGYNAK A PARKOLÓHELYEK

**LEGJOBB EREDMÉNYEK**

20+  22+  24+

|      |  |  |  |
|------|--|--|--|
| NÉV  |  |  |  |
| PONT |  |  |  |

### 6. REJTVÉNY - VASÁRNAP - 12B: SZÉLSŐSÉGEK KIZÁRVA

**LEGJOBB EREDMÉNYEK**

26+  28+  30+

|      |  |  |  |
|------|--|--|--|
| NÉV  |  |  |  |
| PONT |  |  |  |

## 7. REJTVÉNY - PÉNTEK - S5: SZPONSZORÁLT FOTÓK

**LEGJOBB EREDMÉNYEK**

13+ 15+ 17+

| NÉV | PONT |
|-----|------|
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |

## 8. REJTVÉNY - SZOMBAT - 4A: ÚJ PARKOLÓHELYEK KELLENEK

**LEGJOBB EREDMÉNYEK**

17+ 19+ 22+

| NÉV | PONT |
|-----|------|
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |

## 9. REJTVÉNY - VASÁRNPAP - 2A: BÖVÜL A HELYI KIÁLLÍTÁS

**LEGJOBB EREDMÉNYEK**

21+ 23+ 25+

| NÉV | PONT |
|-----|------|
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |

## 10. REJTVÉNY - PÉNTEK - S1: FELBECSTÜLTÉK AZ ÉRTÉKES GYŰJTEMÉNYT

**LEGJOBB EREDMÉNYEK**

15+ 17+ 19+

| NÉV | PONT |
|-----|------|
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |

## 11. REJTVÉNY - SZOMBAT - 9A: ÜNNEPI POLCFELTÖLTÉS

**LEGJOBB EREDMÉNYEK**

18+ 19+ 21+

| NÉV | PONT |
|-----|------|
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |

## 12. REJTVÉNY - VASÁRNPAP - 6B: KATASZTRÓFAELHÁRÍTÁSI TÖREKVÉSEK

**LEGJOBB EREDMÉNYEK**

23+ 25+ 27+

| NÉV | PONT |
|-----|------|
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |
|     |      |

# FORGATÓKÖNYVEK ÉS KIHÍVÁSOK

Válg profi szerkesztővé a kihívások teljesítésével! A kihívásokat többszemélyes és egyszemélyes játék közben is teljesítheted, és feljegyezheted. A lenti íróasztalokon lévő kihívássávokon akár 6 játékos is nyomon követheti a teljesítményét. A kihívások teljesítésének feljegyzését bármikor elkezdheted, ehhez csak írd fel a nevedet a lenti asztalok egyikére. Minden alkalommal, amikor játszol, válassz egyet a három játékváltozat közül: általános szabályok (18. oldal), módosított szabályok (18. oldal) vagy forgatókönyvek (19. oldal), és kövesd az utasításokat. Valahányszor teljesítesz egy kihívást, jelöld be a hozzád tartozó szimbólumot (△ ☆ ◆ ● ★ □), majd térj vissza erre az oldalra, és jegyezd fel az íróasztalodon, hogy teljesítettél egy kihívást. Idővel talán leszel Bogáncsváros új sztárszerkesztője!

△ NÉV

|   |   |   |
|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |

|   |   |   |
|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |

☆ NÉV

|   |   |   |
|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |

|   |   |   |
|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |

◆ NÉV

|   |   |   |
|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |

|   |   |   |
|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |

● NÉV

|   |   |   |
|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |

|   |   |   |
|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |

◆ NÉV

|   |   |   |
|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |

|   |   |   |
|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |

□ NÉV

|   |   |   |
|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |

|   |   |   |
|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ |



# KIHÍVÁSOK

| SORSZÁM | CÉL   | TELJESÍTVE |
|---------|---|------------|
| 1       | Szerezz 60+ pontot                            |            |
| 2       | Szerezz 70+ pontot                            |            |
| 3       | Szerezz 80+ pontot                            |            |
| 4       | Szerezz 35+ pontot cikkekből                  |            |
| 5       | Szerezz 40+ pontot cikkekből                  |            |
| 6       | Szerezz 50+ pontot cikkekből                  |            |
| 7       | Szerezz 20+ pontot fotókból                   |            |
| 8       | Szerezz 25+ pontot fotókból                   |            |
| 9       | Szerezz 30+ pontot fotókból                   |            |
| 10      | Érj el legalább 15\$-os reklámbevételt        |            |
| 11      | Érj el legalább 20\$-os reklámbevételt        |            |
| 12      | Érj el legalább 25\$-os reklámbevételt        |            |
| 13      | Szerezz 15+ pontot vezércikkekből             |            |
| 14      | Szerezz 18+ pontot vezércikkekből             |            |
| 15      | Szerezz 20+ pontot vezércikkekből             |            |
| 16      | Töltsd ki teljesen a vasárnapi címlaptábládat |            |
| 17      | Szerezz 5+ pontot egyetlen fotóval            |            |
| 18      | Szerezz 8+ pontot egyetlen fotóval            |            |

| SORSZÁM | CÉL  | TELJESÍTVE |
|---------|--|------------|
| 19      | Szerezd meg mindhárom fordulóban a legalacsonyabb értékű befejezésjelzőt         |            |
| 20      | Szerezd meg mindhárom fordulóban a legmagasabb fehérterület-bónuszt              |            |
| 21      | Ne kapj összesen –3 pontnál több hangulati büntetést                             |            |
| 22      | Győzz úgy, hogy legalább –12 pont hangulati büntetést kapsz                      |            |
| 23      | Győzz úgy, hogy nem neked van a legtöbb pontod                                   |            |
| 24      | Győzz úgy, hogy 15 vagy több negatív pontot kapsz                                |            |
| 25      | Fejezz be egy játékot úgy, hogy egyik fordulóban sem maradt lehelyezetlen lapkád |            |

## MÓDOSÍTOTT SZABÁLYOK

| SORSZÁM | CÉL   | TELJESÍTVE |
|---------|---|------------|
| 1       | A fehérterület-bónusz helyett –1 pont jár minden üres mezőért   |            |
| 2       | Használj 2 perces időzítőt minden fordulóban  |            |
| 3       | Játsz fejjel lefelé fordított címlaptáblával. Minden lapkát hozzád viszonyítva fejjel lefelé forgatva kell lehelyezned. |            |
| 4       | Amint az egyik játékos bejelenti a nyomtatást, a forduló minden játékos számára véget ér                                |            |
| 5       | A címlaptáblákra lehelyezett hirdetések minden forduló végén kikerülnek a játékból                                      |            |
| 6       | Az újságlapkákat nem lehet elmozdítani, ha már a címlaptáblára kerültek   |            |
| 7       | A szerkesztésfázisban is csak az egyik kezdet használható   |            |

# FORGATÓKÖNYVEK

\*Ha többen szeretnétek egyszerre a forgatókönyvekkel játszani, használjátok a kezdő vezércikklapkák hátoldalát helyettesítőként, és a lapkát úgy pontozzátok le, mintha a megfelelő vezércikk lenne a címlaptáblátokon.

| SOR-SZAM | NEHÉZSÉG | KARAKTER       | VEZÉR-<br>CIKK | REND-<br>KIVÜLI<br>HIR | VEZÉR-<br>CIKK | REND-<br>KIVÜLI<br>HIR | VEZÉR-<br>CIKK | REND-<br>KIVÜLI<br>HIR | MIN.<br>REK-<br>LAMBE-<br>VETEL | MIN.<br>PONT-<br>SZAM | TOVÁBBI CÉL  | TEJLESÍTVE |
|----------|----------|----------------|----------------|------------------------|----------------|------------------------|----------------|------------------------|---------------------------------|-----------------------|--|------------|
| 1        | KÖNNYŰ   | Róka           | S1             | 1                      | 2B             | 4                      | 11A            | 1                      | \$12                            | 45                    |  |            |
| 2        | KÖNNYŰ   | Bagoly         | S2             | 3                      | 5B             | 1                      | 9B             | 2                      | \$12                            | 47                    |  |            |
| 3        | KÖNNYŰ   | Medve          | S5             | 5                      | 4A             | 12                     | 1B             | 12                     | \$13                            | 47                    |  |            |
| 4        | KÖNNYŰ   | Mókus          | S4             | 7                      | 6B             | 7                      | 1A             | 8                      | \$13                            | 49                    |  |            |
| 5        | KÖNNYŰ   | Nyúl           | S6             | 10                     | 3B             | 11                     | 5A             | 10                     | \$14                            | 50                    |  |            |
| 6        | KÖNNYŰ   | Mosó-<br>medve | S3             | 9                      | 4B             | 9                      | 9A             | 7                      | \$14                            | 52                    |  |            |
| 7        | KÖZEPES  | Róka           | S6             | 12                     | 3A             | 8                      | 2B             | 3                      | \$15                            | 52                    |  |            |
| 8        | KÖZEPES  | Bagoly         | S5             | 6                      | 1A             | 1                      | 8A             | 8                      | \$15                            | 54                    |  |            |
| 9        | KÖZEPES  | Medve          | S2             | 8                      | 10A            | 10                     | 4A             | 6                      | \$16                            | 55                    |  |            |
| 10       | KÖZEPES  | Mókus          | S1             | 4                      | 12B            | 1                      | 7A             | 9                      | \$16                            | 57                    | A három forduló egyikében se<br>kapj -2-nél nagyobb hangulati<br>büntetést |            |
| 11       | KÖZEPES  | Nyúl           | S4             | 2                      | 6A             | 12                     | 8B             | 11                     | \$17                            | 57                    | Szerezz 2+ pontot fehérterület-<br>bónuszból mind a három<br>fordulóban    |            |
| 12       | KÖZEPES  | Mosó-<br>medve | S3             | 11                     | 2A             | 4                      | 3B             | 10                     | \$17                            | 59                    | Szerezz 20+ pontot<br>fotókból   |            |
| 13       | NEHÉZ    | Róka           | S2             | 7                      | 3A             | 7                      | 1B             | 2                      | \$18                            | 60                    | Nem helyezhetsz le lapkát<br>képpel lefelé                                 |            |
| 14       | NEHÉZ    | Bagoly         | S4             | 11                     | 2B             | 8                      | 4A             | 3                      | \$18                            | 62                    | Szerezz 25+ pontot<br>fotókból   |            |
| 15       | NEHÉZ    | Medve          | S6             | 12                     | 1A             | 4                      | 4B             | 9                      | \$20                            | 63                    | Szerezz 40+ pontot<br>cikkekből  |            |
| 16       | NEHÉZ    | Mókus          | S5             | 5                      | 6A             | 11                     | 7A             | 12                     | \$20                            | 65                    | Szerezz 15+ pontot<br>vezércikkekből                                       |            |
| 17       | NEHÉZ    | Nyúl           | S1             | 6                      | 2A             | 10                     | 11B            | 1                      | \$15                            | 70                    | A három forduló egyikében se<br>maradjon lapka az íróasztalodon            |            |
| 18       | NEHÉZ    | Mosó-<br>medve | S3             | 3                      | 9A             | 9                      | 10B            | 8                      | \$15                            | 70                    | A három forduló egyikében se<br>kapj hangulati büntetést                   |            |

## CSALÁDI JÁTÉKVÁLTOZAT

A családi játékváltozat egyszerűsíti a szabályokat, hogy azok is élvezhessék a játékot, akik egyszerűbb játékményre vágnak. A családi játékváltozat arra is kiváló, hogy a fiatalabb és kevésbé tapasztalt játékosokat könnyebben bevezessük a játékba.

Az előkészületek során kövessétek az általános szabályokat, azonban az íróasztalokat, befejezésjelzőket és a vezércikkeket tegyétek félre, nem lesz rájuk szükség. Adjatok minden játékosnak egy véletlenszerű kezdő vezércikklapkát, a pontozás nélküli oldalával felfelé. Mindhárom fordulóban ezt a vezércikklapkát fogjátok használni.

## JÁTÉKMENTES ÉS PONTOZÁS ÁTTEKINTÉSE

A játék az általános szabályok szerint zajlik, az alábbi kivételekkel:

- A tudósítás és a szerkesztés ugyanabban a fázisban történik. Szabadon eldöntheted, hogy megtartod-e a felvett lapkát (ha nem, képpel felfelé tedd vissza az asztal közepére az általános szabályok szerint), majd egyszerűen helyezd azt a címlaptábládra. A kiválasztott lapkákat **KÖTELEZŐ** lehelyezni a címlaptábládra, de a lapkákat bármikor átrendezheted. Ha egy lapkát lehelyeztél, már nem távolíthatod el, legfeljebb áthelyezheted egy másik helyre a címlaptábládon.
- Mivel nincsenek befejezésjelzők és vezércikkek, nem jár jutalom azért, ha valaki elsőként fejezi be a fordulót. Minden játékosnak a teljes idő a rendelkezésére áll, hogy tökéletesítse a címlapját.
- Nem jár hangulati büntetés azért, ha eltolódik a jó és rossz híreket tartalmazó cikkek egyensúlya. Az egyes fotók azonban továbbra is pontozódnak a velük szomszédos, megfelelő hangulatú cikkek után.
- Nincs fehérterület-bónusz. Egyszerűen csak próbáld a lehető legjobban kitölteni a címlaptábládat, hogy minél több pontot szerezz a lapkáid után.

- A reklámbevételeket a következő módon kell lepontozni: ha egyetlen játékosnak van a legalacsonyabb reklámbevétele, ez a játékos 5 pontot veszít.

*Megjegyzés: ezt a pontozótömb „vezércikk” részében rögzíthetitek.*

## KÖRÖKRE OSZTOTT JÁTÉKVÁLTOZAT

Túl stresszes számotokra a valós idejű játék fékevesztett tempója? Próbáljátok ki a körökre osztott játékváltozatot. Ez egyetlen napon játszódik, szombaton.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Fordítsátok az összes lapkát képpel lefelé, és alaposan keverjétek meg azokat. Ezután véletlenszerűen fedjétek fel az 5 méret mindegyikéből egy-egy lapkát.

Adjatok minden játékosnak egy íróasztalt és egy címlaptáblát, amelyet fordítsatok a „szombat” oldalára.

*Megjegyzés: A rendkívüli hírekkel a körökre osztott játékváltozatban is játszhattok, ha szeretnétek. A haladó karakterek azonban egyes képességek jellege miatt nem használhatók.*

Játszhattok a kezdő vezércikklapkák vagy a vezércikklapkák bármelyik oldalával (az 1–9. vezércikklapkáknak azonban CSAK az A oldalát használjátok). Sorsoljátok a játékosok számánál eggyel több vezércikket, és helyezétek a játéktérre, minden játékos számára könnyen elérhető helyre. Válasszatok kezdőjátékost. A kezdőjátékostól jobbra ülő játékoskal kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányban haladva válasszatok ki egy-egy vezércikklapkát, amelyet a játék során használni fogtok.

Ezután válasszatok ki 2 tetszőleges, képpel lefelé fordított újságlapkát az asztal közepéről, majd helyezétek képpel felfelé az íróasztalotokra.

## JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE

A játék során a kezdőjátékos hajtja végre az első kört. A körödben az alábbi akciókat hajtod végre, a megadott sorrendben:

1. Helyezz le egy újságlapkát az íróasztalodról a címlaptáblára, követve az általános helyezési szabályokat.
2. Fedj fel legfeljebb 2-t az asztal közepén lévő újságlapkák közül úgy, hogy minden játékos láthassa. *Megjegyzés: ezt a lépést kihagyhatod.*
3. Vegyél el egy tetszőleges, képpel felfelé vagy lefelé lévő újságlapkát az asztal közepéről, és tedd az íróasztalodra. *Megjegyzés: bármelyik képpel felfelé fordított lapkát választhatod, függetlenül attól, melyik játékos fedte fel.*

Miután egy lapkát lehelyeztél a címlaptáblára, az a későbbi körökben már nem mozgatható (kivéve a különleges akciókat, lásd alább). *Megjegyzés: A vezércikkek mindaddig elmozdíthatók, amíg a címlaptábla új elrendezése megfelel a helyezési szabályoknak.*

## KÜLÖNLEGES AKCIÓK:

Ahelyett, hogy újságlapkát helyeznél le a címlaptáblára, eldobhatsz egy újságlapkát az íróasztalodról, hogy végrehajtsd az alábbi különleges akciók egyikét:

- **Átrendezés** – Vegyél le 3 újságlapkát a címlaptábláról, majd helyezd le őket újra a címlapodra.
- **Keresés** – Fedj fel legfeljebb 3-at az asztal közepén lévő újságlapkák közül úgy, hogy minden játékos láthassa. *Megjegyzés: Ez nem helyettesíti a szokásos lapkák felfedése akciót. Ha ezt az akciót választod, a körödben legfeljebb 5 újságlapkát fedhetsz fel.*

*Megjegyzés: Ha az egyik különleges akciót választod, akkor is hajtsd végre a köröd második részét, vagyis felfedhetsz lapkákat, és elveszel egy újságlapkát az asztal közepéről.*

## A JÁTÉK VÉGE

Egy játékos a körében bejelentheti a nyomtatást, akár a lapka lehelyezése előtt, akár utána, feltéve, hogy már nem maradt szabad terület a címlaptábláján az íróasztalán lévő újságlapkák lehelyezésére.

Ekkor a játékos köre azonnal véget ér, már nem fedhet fel, és nem vehet el újságlapkát az asztal közepéről. Ezután az összes többi játékos egyidejűleg lehelyezheti a még az íróasztalán lévő lapkákat a címlaptáblájára. Az a játékos, aki kiváltotta a játék végét, már nem helyezhet le több lapkát. Ezt követően a játék a végső pontozással folytatódik.

*Megjegyzés: Ha egy játékosnak nincs már szabad területe a megmaradt újságlapkái lehelyezésére, akkor is dönthet úgy, hogy a nyomtatás bejelentése helyett egy különleges akciót hajt végre. Ebben az esetben a játék nem ér véget.*

## PONTOZÁS

A pontozás megegyezik az általános szabályokkal, az egyetlen kivétel a reklámbevételek pontozása. Ha a játékosok közül egyetlen játékosnak a legalacsonyabb az összesített reklámbevétele, ez a játékos 5 pontot veszít.



## SZERKESZTŐSÉG JÁTÉKVÁLTOZAT

Ebben a játékváltozatban 4–12 játékos játszhat 2 fős csapatokra osztva. A játékhoz szükség van két asztalra, amelyeket egymástól körülbelül 4 méter távolságra kell elhelyezni, vagy ha megoldható, akár különböző szobákban is lehetnek.

### ELŐKÉSZÜLETEK

Minden csapatban az egyik játékos lesz a tudósító (aki összegyűjti a lapkákat), a másik játékos pedig a szerkesztő (ő helyezi le a lapkákat).

Az előkészületek során kövessétek az általános szabályokat, de az újságlapkákat az egyik asztalra, a címlaptáblákat, a megkevert vezércikklapkákat és a befejezésjelzőket pedig a másik asztalra tegyétek le, ahol a szerkesztők ülnek.

Válasszátok ki a fordulók hosszát (eszeveszett, normál vagy nyugodt) az általános szabályok szerint.

### JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE

A tudósítók a címlaptábla előtt ülő csapatársuk (szerkesztő) mellett állva kezdik a játékot.

Nincs külön tudósítás- és szerkesztésfázis, ehelyett a tudósító az íróasztalt a kezében tartva sétál a két asztal között. Az egyik asztalnál lapkákat helyez az íróasztalára, majd az íróasztalt a rajta lévő lapkákkal együtt átviszi a címlaptábla asztalához. Amint a szerkesztő megkapja a lapkákat a csapatársától, azonnal elkezdheti lehelyezni azokat a címlaptáblára. A tudósító annyiszor mehet vissza új lapkákért, ahányszor csak szeretne.

A tudósító az általános szabályok szerint fedi fel a lapkákat. Az elvett lapkát az íróasztala felett képpel felfelé fordítja, és vagy megtartja, vagy képpel felfelé visszateszi az asztalra. Bármennyi lapkát elhelyezhet az íróasztalán, mielőtt átvinné azokat a csapatársának. Ha a tudósító egy lapkát az íróasztalára helyezett, azt később már nem teheti vissza az asztalra. A tudósítónak az íróasztalt a lábánál fogva kell átvinnie a csapatársának úgy, hogy közben nem érintheti meg a rajta lévő lapkákat. Ha valamelyik lapka leesik, azt vissza kell tennie az íróasztalra. Amikor odaér a csapatársához, a lapkákat leboríthatja az asztalra.

A szerkesztő a szokásos módon helyezi le a lapkákat. A tudósító akkor is hozhat neki új lapkákat, ha még van előtte le nem helyezett lapka.

A csapatársak tetszés szerint kommunikálhatnak egymással. A szerkesztőnek végig ülve kell maradnia, a tudósító pedig nem helyezhet le lapkákat a címlaptáblára, de tanácsot adhat a lehelyezéshez.

A szerkesztő dönt, hogy mikor jelenti be a nyomtatást, és ő veszi el a befejezésjelzőt is a szokásos módon.

A pontozás az általános szabályok szerint történik.



## VEZÉRCIKKEL

**S4 – Találd meg az egyensúlyt** – Ha egy lapka bármekkora része a hajtás felett van, már figyelembe vehető ennél a vezércikknél. A cikkeket kell számolni, nem a cikkeken lévő mosolygós és bánatos arcokat.

**S5 – Szponzorált fotók** – Minden fotót csak egyszer lehet figyelembe venni ennél a vezércikknél, még akkor is, ha a fotó több hirdetéssel is szomszédos.

**3A – Repülő cirkusz mindenkinek** – A forduló végén válassz egy szint ehhez a vezércikkhez, és pontozd le úgy, mintha egy fotó lenne. A lehelyezési szabályok szempontjából a lapka továbbra is vezércikknek számít, nem fotónak.

**3B – Utazó cirkusz érkezett** – A vezércikknek az aktuális forduló területének határain belül kell lennie.

**4A – Új parkolóhelyek kellenek** – A téglalap és négyzet alakú területek nem számítanak ennél a vezércikknél.

**8B – Rendszerezési tippek** – A tudósításfázisban nem helyezhetsz lapkákat a címlaptáblára.

**10A – Élesedik a kampány** – A szerkesztésfázisban tetszőleges számú lapkát megfordíthatsz, mielőtt elveszed a legfeljebb 2 lapkát.

## KARAKTERKÁRTYÁK

**Bagoly** – A szerkesztésfázisban tetszőleges számú lapkát megfordíthatsz, mielőtt elveszed az egy lapkát.

**Medve** – Ha több azonos méretű legnagyobb fehér területed van, a fehérterület-bónusz meghatározásakor mindegyikből vonj le egyet.

**Nyúl** – A hangulati büntetésed nem csökkenhet 0 alá.

## RENDKÍVÜLI HÍREK

A rendkívüli híreket azelőtt kell felfedni, hogy kiválasztanátok a következő forduló vezércikkeit.

A rendkívüli híreket a pontozótömbön a hozzájuk leginkább passzoló kategóriában kell lepontozni.

Ha egy játékos úgy helyez le egy lapkát, hogy az ellentétes a rendkívüli hírek-kártya előírásával, a hiba kijavításához képpel lefelé kell fordítani a lapkát.

Minden olyan lapkát, amelyik átnyúlik a hajtáson, úgy kell kezelni, mintha a hajtás felett és alatt is lenne.

**PÉN 1 - Tegyéél rendet!** – A lapkák lehelyezhetők a hajtás alá és fölé is, de a hajtáson átnyúló lapkákat képpel lefelé kell fordítani.

**PÉN 12 - Építsünk az alapokra!** – A lapkáknak egy egybefüggő csoportot kell alkotniuk. Ha egy játékosnak egynél több egybefüggő lapkacsoportja van, akkor minden olyan csoportot képpel lefelé kell fordítani, amelyik csoportban nem szerepel a vezércikk-lapkája. Az egybefüggő csoportban képpel lefelé fordított lapkák is lehetnek.

**SZO 2 - A minőség számít, nem mennyiség!** – A képpel lefelé fordított lapkák is számítanak.

**SZO 3 - A mennyiség számít, nem minőség!** – A képpel lefelé fordított lapkák is számítanak.

**VAS 10 - Tedd kiemelt helyre!** – Ha egy játékos vezércikke szomszédos a címlap szélével, a vezércikket el kell tolni úgy, hogy az a címlap egyik szélével se érintkezzen. Szükség esetén az egyes lapkákat el kell távolítani, és az íróasztalra kell helyezni.

**VAS 12 - Minden hely számít!** – A fehérterület-bónuszt ettől függetlenül ki kell értékelni ebben a fordulóban is.