

ÁLOMHÁZ



JÁTÉKSZABÁLY

A JÁTÉK CÉLJA

Egészen az alapoktól megtervezheted álmaid otthonát! A játék 12 fordulón keresztül tart. Minden fordulóban újabb szobákat adhatsz otthonodhoz, és a legkülönbözőbb kiegészítőkkal díszítheted azokat. Amikor a kártyapakli elfogy, a játék véget ér, és a legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

A JÁTÉK TARTALMA

1 játéktábla



1 kezdőjátékos-jelző



1 pontozótábla



4 háztábla



10 dekorációjelző



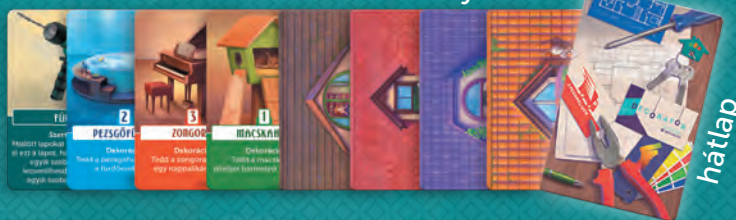
4 segédlet



60 szobakártya



48 erőforráskártya



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Minden játékos vegyen el egy háztáblát és egy segédletet.
2. Tegyék a játéktáblát az asztal közepére.
3. Keverjék össze az erőforráskártyákat, és a paklit képpel lefelé tegyék a játéktáblára **A**.
Húzzatok négy erőforráskártyát, és tegyék őket képpel felfelé a felső sor jobb oldali négy mezőjére. (A bal szélső a kezdőjátékos-mező, ennek mindig üresnek kell lennie.)
4. Keverjék össze a szobakártyákat, és a paklit képpel lefelé tegyék a játéktáblára **B**.
Húzzatok öt szobakártyát, és tegyék őket képpel felfelé az alsó sor öt mezőjére.
5. Tegyék a dekorációjelzőket a tábla mellé.
6. A legfiatalabb játékos vegye el a kezdőjátékos-jelzőt.

Kezdhettek a játékot!



A JÁTÉK MENETE

A játék 12 fordulón keresztül zajlik. Minden fordulóban a kezdőjátékos kerül először sorra, a többiek az óramutató járása szerint követik.

Egy játékos a körében választ a játéktáblán egy oszlopot, és elveszi az abban az oszlopban található kártyapárt (egy szobát és egy erőforrást). Ha egy játékos a bal szélső oszlopot választja, elveszi a kártyát az alsó sorból, és megkapja a kezdőjátékos-jelzőt. Az elvett szobakártyát azonnal el kell helyeznie a háztábláján, lehetőleg hasonló típusú szobák közelében (lásd a „szobakártyák lehelyezése” részt a 6. oldalon). Az erőforráskártyák hatásáról az 5. oldalon olvashatsz.

Ha senki sem választja a bal szélső oszlopot, az aktuális kezdőjátékos megtartja a kezdőjátékos-jelzőt, és a következő fordulót is ő kezdi majd.

Miután minden játékos sorra került, a játéktáblára új kártyák kerülnek: **dobjatok el minden, a játéktáblán maradt kártyát**, és töltsétek fel mindkét sort (4 erőforráskártya a felső sorba; 5 szobakártya az alsó sorba).

Amikor a paklik elfogynak, a játék véget ér, és a játékosok összeszámolják pontjaikat. A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.



ÁLTALÁNOS SZOBAKÁRTYÁK – ezek a kártyák jelképezik otthonod fő szobáit. A háztáblád felső két szintjét alkotó tíz mező bármelyikére feltehetőek.



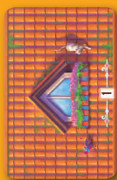
EGYEDI SZOBAKÁRTYÁK – ezek a kártyák jelképezik azokat a szobákat, amelyek megléte nem elengedhetetlen, de hozzáépíthetők az otthonodhoz (elvégre ez álmaid otthona, nem igaz?) Az általános szobákhoz hasonlóan az egyedi szobakártyák is a háztáblád felső két szintjére játszhatóak ki. Mindenképp olvasd el a kártyákon látható szöveget, mivel egyes egyedi szobák pontozásának különleges feltételei vannak.



ALAGSORI SZOBAKÁRTYÁK – ezek a kártyák jelképezik otthonod alagsori szobáit, és csak a háztáblád legalsó szintjén található két mezőre játszhatóak ki. Az alagsori szobakártyák könnyen felismerhetők sötét keretükről és arról, hogy nevük és pontértékük a kártya felső részén látható.



A különböző erőforráskártyák mindegyikének megvannak a maga szabályai:



TETŐKÁRTYÁK – a tetőkártyákat képpel lefelé egy pakliba gyűjtsd a háztábládon. Miután letettél a háztáblára egy tetőkártyát, a játék végéig azt már nem nézheted meg. Négy különböző típusú tetőkártya van a játékban.



DEKORÁCIÓKÁRTYÁK – amikor elveszel a játéktábláról egy dekorációkártyát, tedd a hozzá tartozó jelzőt az egyik szobádba. A jelzőt olyan szobába kell tenned, ahol még nem található dekoráció, és amelynek típusa megfelel a dekorációkártya által előírtak. Ezután dobd el a dekorációkártyát. Ha az adott típusú szobáid közül mindegyikben van már dekoráció vagy nincs ilyen típusú szobád, nem teheted le a dekorációjelzőt, egyszerűen dobd el a kártyát. Egy dekorációjelző lehelyezésével befejezed az adott szobát (lásd a „szobakártyák lehelyezése” részt a 6. oldalon).



SZERSZÁMKÁRTYÁK – a szerszámkártyákat képpel felfelé gyűjtsd a háztáblád mellett. Minden szerszámkártya szövege leírja, mikor és hogyan játszható ki az adott lap.



SEGÍTŐKÁRTYÁK – a segítőkártyákat képpel felfelé gyűjtsd a háztáblád mellett. A segítőkártyáknak a játék végi pontozásnál lesz szerepük, kivéve a Belsőépítészt, akit a játék során is használhatsz.

Hogy könnyebb legyen bizonyos segítőkártyákat pontozni, javasoljuk, hogy az eldobott erőforrás- és szobakártyákat külön pakliba gyűjtsétek.



Szabályváltozások 2-3 játékos esetén

Két- vagy háromszemélyes játék esetén az előkészületek nem változnak. Minden forduló elején a kezdőjátékos, mielőtt lejátsszaná a körét, válasszon ki egy oszlopot, és dobja el annak két kártyáját. A kezdőjátékos nem dobhatja el a bal szélső oszlop kártyáját.

Megjegyzés: fiatalabb játékosok esetén egyszerűsíthetitek a játékot, ha ezt a kártyaeldobás-szabályt figyelmen kívül hagyjátok.

SZOBAKÁRTYÁK LEHELVEZÉSE

Miután elvettél egy szobakártyát a játéktábláról, le kell tenned azt a háztáblára. Miután letettél egy szobakártyát, azt már csak bizonyos szerszám- vagy segítőkártyák segítségével teheted át máshova. Az azonos emeleten lévő szobák között lehetnek üres helyek. Nem kötelező a szobákat balról jobbra vagy bármilyen kötött sorrendben letenni, csak ezeket a szabályokat kell betartani:

[A] Közvetlenül egy szoba alatt nem lehet üres hely.

[B] Az alagsori kártyákat mindenképpen a két alagsori kártyahely valamelyikére kell tenni. Az általános és az egyedi szobakártyák mindenképpen a felső két szintre kell, hogy kerüljenek.

[C] Egy szoba bővítésekor nem lépheted túl a szobakártya által meghatározott maximális méretet. (A szobák bővítéséről részletesen a 7. oldalon olvashatsz.)

[A]



[B]



Ha nem tudsz vagy nem szeretnél letenni egy szobakártyát, tedd le képpel lefelé bármelyik üres kártyahelyre a háztábládon. Ezzel egy üres szobát alakítasz ki, ami a játék végén 0 pontot ér majd. Ahogy más szobák alatt, úgy közvetlenül az üres szoba alatt sem lehet üres kártyahely. Az üres szobák kerülhetnek egymás mellé, de nem bővíthetők.

Egy **hálószoba** legfeljebb két kártyából állhat, így egy **harmadik hálószobakártya** már nem tehető melléjük.



A szobák vízszintesen bővíthetők, így több pontot érnek majd. Minden szoba legfeljebb 1, 2 vagy 3 kártyából állhat, ezt ezek az ikonok jelzik: , vagy . Azok a szobák, amelyek a megengedett mennyiségű kártyából állnak vagy amelyeken dekorációjelző található, befejezettnek minősülnek, és tovább nem bővíthetők. Egy befejezett szoba mellé nem tehetsz ugyanolyan típusú szobakártyát. Ha nincs más hely, ahova a kártyát letehetnéd, akkor képpel lefelé, üres szobaként kell kijátszanod (így 0 pontot ér).

Megjegyzés: a függőlegesen egymás mellett lévő szobakártyák nem egy emeleten vannak, így külön szobának számítanak, és külön is kell a pontjaikat számolni.

Zsuzsi egy **fürdőszobát** vett el a játéktábláról. Egy **fürdőszoba** legfeljebb egy kártyából állhat. Ha Zsuzsi a **fürdőszobát** a megjelölt helyre teszi, ami egy már meglévő **fürdőszoba** mellett található, akkor képpel lefelé, üres szobaként kell letennie azt.



Vili egy **konyhát** vett el a játéktábláról, és két helyre is leteheti a háztáblájára. A **nappali** mellé (így azt már nem bővíthetné tovább) vagy üres szobaként a már meglévő **konyhája** mellé, mivel az már elérte a maximális, két kártyából álló méretét, és így befejezettnek számít.



Amikor egy szobára dekorációjelző kerül, az a szoba befejezettnek számít, és nem bővíthető tovább. Ne feledd, hogy ha egy szobakártyát egy ugyanolyan típusú, befejezett szoba mellé teszel le, akkor azt képpel lefelé, üres szobaként kell tenned (és így 0 pontot ér). Az üres szobák kerülhetnek egymás mellé, de nem bővítetők.



Vili úgy dönt, hogy egy zongorát tesz a nappalijába (amely egyelőre csak egy kártyából áll). A zongora letételével befejezi a szobát, így később nem bővítheti tovább. (A zongora nagyon kényes hangszer, nem lehet csak úgy átalakításokat végezni körülötte.)

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

A 12. forduló után minden játékos otthona 12 szobából áll. Add össze a pontjaidat, és határozd meg az otthonod értékét. A dobozban találtok pontozólapokat, amelyek megkönnyítik a számolást. Mindenképpen csodáljátok meg a játék során felépített házaitokat!

A pontozás előtt ne feledjétek a szállító, az ezermester és a tetőfedő különleges képességét!

Pontok járnak:

- a szobákért
- a dekorációért
- a ház használhatóságáért
- a tetőért

A szobákért járó pontok

A legtöbb szoba az alapján ér pontot, hogy mennyi vízszintesen egymás mellé kijátszott kártyából áll. A szobák pontértéke a kártya alján látható.



Egy két kártyából álló hálószoba 4 pontot ér.



Egy egykártyás nappali 1, egy kétkártyás 4, míg egy háromkártyás 9 pontot ér. A kártya alján látható ikonok mutatják, hogy hány pontot érnek az egy-, két-, illetve háromkártyás szobák.



Egy egykártyás garázs 0, de egy kétkártyás garázs 4 pontot ér!

A dekorációkért járó pontok

Minden dekorációjelzőnek van egy pontértéke. A belsőépítésszel rendelkező játékos minden dekorációjelzőért eggyel több pontot kap. (A segítőkártyák leírását lásd a 12–13. oldalakon.)



Vili otthonában van egy egykártyás hálószoba. A körében elvesz egy macskaház dekorációs kártyát, és úgy dönt, hogy a macskaház jelzőt a hálószobába teszi. Ezzel befejezi a szobát, később nem tehet mellé újabb hálószobakártyát. A következő körében elveszi a baldachinos ágy dekorációs kártyát és a hozzá tartozó jelzőt, ami csak a hálószobába tehető le. Ha Vili otthonában nincs egy második hálószoba, el kell dobnia a baldachinos ágy kártyáját, mivel egy szobában csak egy dekorációjelző lehet.



A ház használhatóságáért járó pontok

A használhatóságért kétféleképpen szerezhető pont:

- Az a ház, amelynek mindkét felső emeletén van legalább egy fürdőszoba, hárommal több pontot ér.
- Az a ház, amelyben található legalább egy fürdőszoba, konyha és hálószoba, hárommal több pontot ér.

A tetőért járó pontok

Amikor elveszel egy tetőkártyát, képpel lefelé tedd a háztáblád megadott mezőjére. A játék során nem nézheted meg az ott lévő kártyáidat. A játék végén fedd fel a tetőkártyáidat, válassz közülük négyet, és ezekből építsd meg otthonod tetejét. A tetőd az alapján ér pontot, hogy mennyire egységes:

- Egy teljes, egységes tető (négy azonos színű tetőkártya) 8 pontot ér.
- Egy teljes, nem egységes tető (négy tetőkártya, amelyek nem mind azonos színűek) 3 pontot ér.
- Egy nem teljes tető (kevesebb, mint négy tetőkártya) 0 pontot ér.
- A négy tetőkártyán felül minden további kártya 0 pontot ér.



A tetőkártyák képpel lefelé kerülnek a háztáblára.



Nem egységes tető: 3 pont



Egységes tető: 8 pont

Ezenkívül egy teljes tetőn minden ablak további 1 pontot ér. Minden tetőkártyatípuson csak egyszer található ablak.



*Nem egységes tető két ablakkal: 5 pont
(3 pont a tetőért +2 pont a két ablakért)*



*A tetőért szereshető legtöbb pont: 9
(8 pont az egységes tetőért +1 pont az ablakért)*

Győzelem

A játékot a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri. Döntetlen esetén a döntetlenben lévő játékosok nézzék át az otthonukat, és keressék meg a szobákban bujkáló gyerekeket (alaposan meg kell nézni a szobákat, mivel egyes gyerekeknek csak a karjuk vagy a lábuk látszik ki). A játékot az nyeri, akinek több gyerek van az otthonában. Ha még így is döntetlen, akkor a játékosok osztóznak a győzelmen.

AZ ERŐFORRÁSKÁRTYÁK RÉSZLETES LEÍRÁSA

ERŐFORRÁSKÁRTYÁK

Dekoráció

Amikor elveszel a játéktábláról egy dekorációkártyát, a hozzá tartozó jelzőt fel kell tenned valamelyik szobadra. A jelzőt csak olyan szobára teheted, amelynek típusa megegyezik a dekorációkártya által előírttal, és amelyiken még nincs dekorációjelző. Ezután a dekorációkártyát dobd el. Amikor egy szobára dekorációjelző kerül, az a szoba befejezettnek minősül, és nem bővíthető tovább.

Egy szobában (akár egy, akár egymás mellett több kártyából áll) legfeljebb egy dekorációjelző lehet. A dekorációjelzőt nem teheted üres szobába (képpel lefelé letett szobakártyára).

A faház és a madáretető különleges dekorációk. Amikor egy játékos ezen kártyák valamelyikét veszi el a játéktábláról, a hozzájuk tartozó jelzőt a háztáblája mellé teszi. A faház és a madáretető kerülhet ugyanahhoz a játékoshoz.

Segítők

A segítőkre a játék végi pontozás során van szükség. (Ez alól kivétel a belsőépítész, aki a játék során is segít.) Itt részletesen leírjuk a segítőkártyák hatását.

TETŐFEDŐ: A játék végén kiválaszthatod a dobópakliból az egyik, a játék során eldobott tetőkártyát, és a saját tetőid közé teheted azt.

Megjegyzés: a tetőfedőt azelőtt kell használnod, hogy megnéznéd a tetőkártyáidat.

SZÁLLÍTÓ: A játék végén kiválaszthatod a dobópakliból az egyik, a játék során eldobott szobakártyát, és lecserélheted vele a háztábládon látható kártyák egyikét (akár egy üres szobát is). Az új szobának minden kártyaletételi szabálynak meg kell felelnie. Ha olyan kártyát cserélsz le, amin dekorációjelző található, akkor azt a jelzőt elveszíted, nem kapsz érte pontot.

ÉPÍTÉS: A játék végén eggyel több pontot kapsz a házad használhatóságáért. (Az a ház, amelynek mindkét felső emeletén van fürdőszoba, 3 helyett 4 pontot ér; az a ház, amelyben van legalább egy fürdőszoba, konyha és hálószoba, 3 helyett 4 pontot ér.) Ezen kívül minden, a háztábládon lévő üres szoba 1 pontot ér – az építész könnyen kialakít belőlük valami hasznosat.

EZERMESTER: A játék végén bármelyik két kártyát megcserélheted a háztábládon. Mindkét kártyának meg kell felelnie minden kártyaletételi szabálynak (az alagsori kártyáknak mindenképp az alagsorba kell kerülniük, a mérethatárt elért szobákat nem bővítheted tovább stb.).

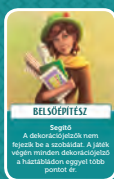
Ha egy üres szobát cserélsz, az továbbra is képpel lefelé marad, és 0 pontot ér. Ha egy olyan szobát cserélsz, amelyben van dekorációjelző, az a kártyával együtt mozog.

Az ezermester segítségével bővíthetsz egy olyan szobát is, amelyben van dekorációjelző, amíg a szoba a maximális méretet meg nem haladja.

Ha a csere következtében egy szobában egynél több dekorációjelző lesz, akkor egy kivétellel az összes jelzőt el kell dobnod. (Ne feledd, egy szobában csak egy dekorációjelző lehet.)

Zsuzsi az **Ezermester** segítségével megcseréli a második emeleti **nappalit** az első emeleti **gyerekszobával**, hogy bővítse a **nappaliját**.





BELSŐÉPÍTÉSZ: A játék során, amikor leteszel egy dekorációjelzőt, azzal nem fejezed be a szobát, de egy szobádban továbbra is csak egy dekorációjelző lehet. Minden olyan szobád, amit egy dekorációjelzővel befejeztél, mielőtt megszerezted a belsőépítészt, ezután tovább bővíthető (kivéve, ha már elérte a maximális méretét). A kártya képessége a megszerzése pillanatától érvényben van. A játék végén minden dekorációjelződ egygel több pontot ér.

Szerszámok

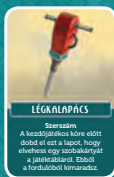
A szerszámkártyákat képpel felfelé tedd a háztáblád mellé (kivéve az Állványzatot, amely a háztáblád egy üres kártyamezőjére kerül). A szerszámkártyákat, hacsak nincs más rájuk írva, a saját körödben használhatod. Miután használtál egy szerszámkártyát, dobd el. Ha az utolsó fordulóban szerzel egy szerszámkártyát, már nem tudod használni, nincs semmilyen hatása.



FÚRÓ: A köröd elején, közvetlenül azelőtt, hogy kiválasztanád, melyik oszlop kártyáit veszed el, eldobhatod a fúrót, hogy a játéktábláról egy tetszőleges szobakártyát kicserélj a háztábládon egy szobakártyával. Az így szerzett kártyának minden kártyaletételi szabálynak meg kell felelnie. A háztáblád egy üres szobáját nem cserélheted le a játéktábla egy szobakártyájára.



Kicserélheted a dolgozószobát a harmadik nappalira.



LÉGKALAPÁCS: Egy forduló elején, mielőtt a kezdőjátékos kiválasztaná, melyik oszlop kártyáit veszi el, eldobhatod a légkalapácsot, hogy elvegyél egy tetszés szerinti szobakártyát a játéktábláról, és azt a háztábládra tedd. Az így megszerzett szobakártya felett lévő erőforráskártyát dobd el; ha a bal szélső szobakártyát választottad, nem szerzed meg a kezdőjátékos-jelzőt. Miután elvetted és a háztáblára tetted a szobakártyát, a játék a kezdőjátékos körével folytatódik, majd az óramutató járása szerint halad tovább. Ebben a fordulóban te nem kerülsz sorra.



BETONKEVERŐ: A köröd elején, mielőtt kiválasztanád, melyik oszlop kártyáit veszed el, eldobhatod a betonkeverőt, hogy két szobakártyát megcserélj a játéktáblán.



A fenti képen Vili a második játékos a fordulóban, négy oszlop közül választhat. A nappalikártyát és a piros, ablakos tetőt szeretné, de ezek nem egy oszlopban vannak, így eldobja a betonkeverőt, hogy megcserélje a nappalit és a kamrát. Így a két kártya, amit el szeretne venni, már egy oszlopban van. Vili ezt az oszlopot választja, és a két kártyát a háztáblájára teszi.



ÁLLVÁNYZAT: Amikor elveszed az állványzatot, tedd a háztábládon egy olyan üres kártyahelyre, amely alatt nincs üres kártyahely. Az állványzat fölötti helyre tehetsz szobakártyát. A játék vége előtt az állványzatot le kell cserélned egy szobakártyára, akár üres szobára is. Az állványzatot leteheted egy szobakártya lehelyezése előtt vagy után is.



A fenti képen Vili éppen elvette erre a körre a két kártyáját: a harmadik nappalikártyáját és az állványzatot. Először leteszi az állványzatot az alagsor üres helyére, így fölé teheti a harmadik nappalikártyáját, ezzel kibővítve a nappaliját. Vili tudja, hogy a játék vége előtt szereznie kell egy másik alagsori kártyát, különben kénytelen lesz az állványzatot egy üres szobára cserélni.



rebel

Gyártó: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl

wydawnictwo@rebel.pl

© 2016 All rights reserved.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu



Grafika: Klemens Kalicki

Illusztráció: Bartłomiej Kordowski

Szabálydizájn: Maciej Goldfarth & Łukasz S. Kowal

PÉLDA A PONTOZÁSRA

Szobák

- Gyerekszoba: 2 pont
- Nappali: 4 pont
- Fürdőszoba: 1 pont
- Gardrób: 1 pont
- Fürdőszoba: 1 pont
- Hálószoza: 1 pont
- Konyha: 1 pont
- Kamra: 3 pont (mivel konyha mellett van)
- Konyha: 1 pont
- Garázs: 0 pont
- Üres szoba: 0 pont

15 pont

Dekoráció

- Zongora: 3 pont
- Macskaház: 1 pont

A ház használhatósága

- Mindkét felső emeleten egy-egy fürdőszoba: 3 pont
- Fürdőszoba, konyha és hálószoza: 3 pont



Tető

- Teljes, nem egységes tető: 3 pont
- Ablak: 1 pont



ÖSSZESEN: 29 PONT