

Tiny towns - játékszabály

1-6 játékos részére

Tartozékok:

- 6 játéktábla
- 25 épület kártya (1 kék, 4-4 narancssárga, sárga, piros, zöld, fekete, szürke); a kártyákon az épület neve, típusának ikonja, a megépítéshez szükséges nyersanyag motívum, az épület tulajdonsága/pontértéke)
- 15 műemlék kártya
- 15 nyersanyag kártya (barna-fa, sárga-gabona, piros-tégla, kék-üveg, szürke-kő)
- 126 épület, 6 műemlék, 90 nyersanyag (16-16 barna, sárga, piros, kék, szürke) kocka - fából
- 1 fa kalapács (kezdőjátékos/építőmester jelző), 1 pontozótomb, 1 játékszabály

A játék célja:

A várost jelképező 4x4 mezőt tartalmazó játéktáblán a legtöbb pontot érő várost felépíteni. A pontokat jelentő épületek építéséhez az épület/műemlék kártyákon meghatározott motívum szerinti elrendezésben kell a nyersanyag kockákat lehelyezni a táblára.

Előkészületek:

- minden játékos kap egy táblát
- ki kell helyezni sorban egymás mellé 7 épületkártyát, elsőként mindig a Cottage épület kártyát, majd a többi 6 épület típusból képzett pakliból (paklinkét 4 lap) 1-1 véletlenszerűen kiválasztott kártyát
- a nyersanyag kockák és épületek egy mindenki számára elérhető közös készletbe kerülnek
- a kiválasztott építőmester (kezdőjátékos) megkapja a kalapácsot
- a megkevert műemlék kártya pakliból mindenki kap 2 lapot, titkosan megnézi, 1-et megtart
- mindenki kap 1 műemléket (fa), amit a műemlék kártya mellé helyez

Egy forduló menete:

1. Az építőmester játékos megnevez egy nyersanyagot.
2. Minden játékos magához vesz egy ilyen kockát és lehelyezi a saját táblájának egy üres mezőjére (minden játékos egyszerre).

A lehelyezés szabályai:

- lehelyezés után a kocka nem tehető át más mezőre
- a kockákat csak épület építése kapcsán lehet eltávolítani a tábláról
- egy mezőn csak egy kocka, vagy épület lehet

3. Ha a lehelyezett lapokon látható épületnek megfelelő mintázatban vannak egy játékos tábláján a nyersanyagok (a mintázat tetszőlegesen elforgatható), a játékos megépítheti az adott épületet (minden játékos egyszerre).

Az építkezés szabályai:

- a játékos bejelenti, hogy milyen épületet épít
- a megépítendő épület mintázatának megfelelő kockákat a játékos eltávolítja a táblájáról és visszahelyezi a közös készletbe
- a közös készletből kivesszi az épületet, és lehelyezi a nyersanyag kockák által addig elfoglalt mezők egyikére
- egy kockát csak egy épülethez lehet felhasználni
- az épületeket nem kötelező egyből megépíteni, bármelyik fordulóban lehet
- egyszerre több épület is megépíthető
- az épületeket nem lehet később más mezőre áthelyezni
- bármelyik játékos bármelyik épületet megépítheti (a kártyák a helyükön maradnak)

A műemlékek építése:

- a műemléket csak az adott műemlék kártya birtokosa építheti meg
- a műemlék csak egyszer építhető meg
- építéskor a játékos felolvassa a műemlék kártyát, lehelyezi képpel felfelé maga elé és végrehajta a rajta lévő azonnali utasításokat
- a műemlékért járó pontokat csak a játék végén kapja meg a játékos

4. Miután mindeki lehelyezte a nyersanyagot és megépítette az épületeit, új kör kezdődik, a volt építőmester továbbadja a kalapácsot a tőle balra lévő játékosnak.

A játék vége:

Ha a tábla minden mezője foglalt és a játékos nem tud, vagy nem akar építkezni, a városa elkészült, összszámolhatja a pontjait.

Az utolsónak bent maradt játékos megnevezhet magának még nyersanyagot, amit lehelyezhet mint építőmester addig folytatva, amíg a városa el nem készül.

Pontszámítás:

Minden maradék nyersanyagkockát el kell távolítani a tábláról (kivéve a Warehouse kártyán lévőket), minden egyes üres mező: -1 pont.

Az épületek pontszámait összeadják a kártyákon szereplő szabályok szerint.

A büntetőpontok levonása után a legmagasabb pontot elérő játékos nyer (az összpontszám lehet negatív).

A Cottage (kék épületek) 3 pontot érnek, de csak akkor, ha el vannak látva élelemmel, azaz van -az adott piros kártyán lévő szabálynak- megfelelő pozícióban piros épület is (megépíteni akkor is lehet, ha nincs még piros épület).

A nem élelmezett kék épületek 0 pontot érnek.

A valamivel "szomszédos" attól jobbra, balra, felette, alatta lévőket jelent.

A piros épületek önmaguk nem érnek pontot.

Szabályvariációk

Javaslatok az első játékhoz:

- az első játék alkalmával ajánlott a következő épület kártyák használata: Cottage, Chapel, Farm, Tavern, Well, Theater, Factory.

- az első játékot lehet műemlék kártya nélkül is játszani

- Cavern szabály: a játékosnak két alkalommal lehetősége van rá, hogy a másik által megnevezett nyersanyagot ne helyezze le a táblájára (a táblája mellé teheti), ezekért nem jár büntetőpont

Town Hall szabály:

Kineveznek egy polgármestert, aki 2 körön keresztül a nyersanyag kártya pakliból (a 15 lapot megkeveri, a felső 5-öt dobópakliba dobja) a legfelső lapot megfordítva határozza meg a következő felhasználandó nyersanyagot (a lapot utána a dobópakliba dobja).

A 3. körben minden egyes játékos tetszés szerinti nyersanyagot választhat.

A többi körben a fenti séma szerint folytatják (2 körben a pakliból húzott kártya határozza meg, a harmadikban szabadon választott a nyersanyag).

Ha a lapok elfogytak, a polgármester megkeveri a dobópaklit és új húzópaklit képez a felső 5 lap eldobásával.

Az egyszemélyes játék szabályai:

Az Inn, Bank, Fort Ironweed és Opaley's Watch kártyákat ki kell venni.

A 15 nyersanyag kártya megkeverése után a felső 3 lapot fel kell fedni.

A 3 nyersanyag közül lehet kiválasztani egyet.

A kiválasztott nyersanyag lapját a pakli aljára kell tenni, és a pakli legfelső lapját a helyére tenni.