FELHŐKARCOLÓ DÍJ
Az épület legalább 5 emelet magas.

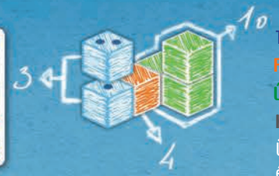
EGYSÉGES SZERKEZET DÍJ
Az épületben legalább 4 kocka értéke azonos.

GEOMETRIAI DÍJ
Az épületben szerepel az össze érték 1-től 6-ig.

NYERSANYAG DÍJ
Az épület legalább 5 azonos színű kockából áll.

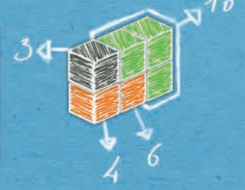
SCORING EXAMPLE

PLAYER (A)



TERVRAJZ BÓNUSZ	6
FA: 1 kocka, 2 szomszéddal =	4
ÚJRAHASZNOSÍTOTT: 3 kocka =	10
KŐ: nincs =	0
ÜVEG: 1 kocka 1-es értékkel és 1 kocka 2-es értékkel	3
	23

PLAYER (B)



TERVRAJZ BÓNUSZ	0
FA: 1 kocka, 2 szomszéddal és 1 kocka, 3 szomszéddal =	10
ÚJRAHASZNOSÍTOTT: 3 kocka =	10
KŐ: 1 kocka =	3
ÜVEG: nincs	0
	23

IN-DEMAND MATERIALS

A döntetlent a keresett nyersanyagok döntik el. Az 1. keresett nyersanyagból többet beépítő a győztes (ha még mindig döntetlen, akkor a 2.-ból). Ebben a példában (A) és (B) ugyannyi zöld kockát használt. (B) nyer 1 fekete kockával.

A FORDULÓ VÉGE

Miután a Díjakat és az Elismeréseket kiosztottátok a forduló véget ér. Három fordulót követően elérkezik a **Játék Vége** *(ez abból is látszik, hogy nem marad több kiosztható Díj).* Egy új fordulók kezdete előtt minden kockát tegyetek vissza a zsákba, a játékosok dobják el a használt Tervrajz kártyáikat, a pontozó tábláról pedig vegyék le a pontjelölőiket.

Játék Vége

A harmadik fordulót követően minden játékos felfedi a begyűjtött Elismerés és Díj kártyáit és összeadja azok pontjait (amely a bal felső sarokban látható). A legtöbb győzelmi pontot elérő játékos lesz a győztes!

Döntetlen esetén a legtöbb Díjat begyűjtő játékos nyer. Ha továbbra is döntetlen volna, akkor a legtöbb Arany Elismeréssel rendlekező játékos a győztes. Ha ez sem dönt, akkor a legtöbb Ezüst Elismerést kell számba venni. Amennyiben MÉG MINDIG eldöntetlen az állás, akkor a legtöbb Bronz Elismerés következik. Ha EZ SEM döntene, akkor a játékosok fogjanak kezet és osztozzanak a győzelmen.

Kétfős játék

A kétfős játékot egyetlen kivételtől eltekintve normál módon zajlik:

A játékos a köre során választ egy kockát normál módon az építéshez és választ egy másik kockát, amelyet kivesz az elérhető készletből (ez kikerül a játékból). Ezek helyére normál módon húz és dob két kockát a zsákból.

KÉSZÍTŐK

Tervező: Yves Tourigny
Fejlesztő: Yves Tourigny, Al Leduc and Team Z-Man Games

Játéktesztelő: Al Leduc, Martin Ethier, Gerry Paquette, Sen-Foong, Lim, Daryl Andrews, Steve Ngu, Lucas Castro, Scott McKay és mások.

Yves Tourigny a Game Artisans of Canada tagja.

Külön köszönet Yves Tourigny-nak és Al Leducnak a Blueprints fejlesztésében nyújtott segítségükért.

Magyar fordítotás és szerkesztés: saabee
Lektorálás: Kether1983

©2013 Z-Man Games Inc.
31, rue de la Coopérative
Rigaud, Québec
Canada J0P 1P0

info@zmangames.com
www.zmangames.com

BLUEPRINTS

A GAME FOR 2-4 ARCHITECTS AGES 14 AND UP
DESIGNED BY YVES TOURIGNY

Áttekintés

A játékosok három fordulón keresztül olyan építészeket alakítanak, akik építészeti díjakért és elismerésekért kivitelezik a projekteiket. A játékosok minden fordulóban egy véletlenszerűen tervrajznak megfelelően húznak fel épületet, négyféle építőanyagot (kockát) használva. Ezen építőanyagok különféle módon értékelendőek; a játékosok bónusz pontokat kapnak, amennyiben pontosan követik a tervrajzokat, ám a különböző díjak megkívánják az improvizálást és a tervektől való eltérést! A játékot az nyeri, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze (a Díjakkal és Elismerésekkel) a játék befejezéséig!

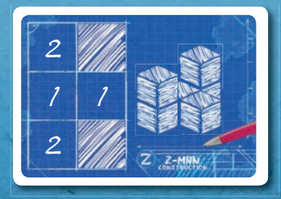
Blueprint: Egy műszaki rajz sokszorosítása olyan vegyi eljárással, amely kék háttérre fehér vonalakat rajzol.

Összetevők

- 1 szabálykönyv
- 32 kocka (4 színből 8)
- 24 Tervrajz kártya
- 9 Elismerés kártya
- 12 Díj kártya
- 4 paraván
- 1 pontozó tábla
- 1 vászonzsák
- 4 pontjelölő

Tervrajz kártyák

Minden Tervrajz kártyán egy épület alaprajza *(balra)* és térbeli rajza *(jobbra)* látható. A kockák *(építőanyagok)* közvetlenül az alaprajz mezőire kerülnek. Minden mezőn az épület adott mezőre vonatkozó magasságának *(kockának)* megfelelő szám látható.
A sraffozott területekre **nem tehetők** le kockák.



Előkészületek

1. Tegyétek mind a 32 kockát a vászonzsákba.
2. Tegyetek minden Elismerés és Díj kártyát paklikba rendezve képpel felfelé a pontozó tábla közelébe.
   - **Három játékos** esetén csak az Arany és Ezüst Elismeréseket használjátok; a Bronz Elismeréseket tegyétek vissza a dobozba.
   - **Két játékos** esetén csak az Ezüst Elismeréseket használjátok; az Arany és a Bronz Elismeréseket tegyétek vissza a dobozba.

3. Keverjétek meg a Tervrajz kártyákat és alkossatok belőlük képpel lefelé egy húzópaklit.
4. Minden játékosnak osszatok egy paravánt és az annak megfelelő pontjelölőt.

Játékmenet

A játék három fordulón keresztül tart. Miután mindhárom forduló befejeződött, a játék véget ér és meglesz a győztes.

Egy forduló

FELKÉSZÜLÉS

Húzzatok két kockát a zsákból és tegyétek őket a pontozó tábla "Keresett anyagok" mezőire. A két kockának különböző színűnek kell lennie. *(Ha a húzott kockák azonos színűek, akkor az egyiket tegyétek vissza a zsákba és húzzatok újra, mindaddig, amíg egy másik színűt nem húztok.)* Ezek a színek szolgálnak majd arra, hogy a fordulóban döntsenek a pontokról döntetlen esetén.

Véletlenszerűen osszatok egy Tervrajz kártyát minden játékosnak. A játékosok a saját kártyáikat tegyék a paravánon mögé képpel felfelé.

A zsákból húzzatok megfelelő számú kockát. A játékosok számától függően húzzatok:

2 játékos esetén	8 kockát
3 játékos esetén	9 kockát
4 játékos esetén	7 kockát

Dobjatok velük, majd érték szerint rendezzétek őket sorba. Ezek a kockák *állnak rendelkezésre nyersanyagként.*

HATÁROZZÁTOK MEG A JÁTÉKOSOK SORRENDJÉT

Az első fordulóban az a játékos kezd, aki legutóbb járt építési területen. A második és a harmadik fordulóban az a játékos kezd, aki a legkevesebb építési pontot gyűjtötte az előző körben. A játékosok az óra járásának irányában kerülnek sorra minden fordulóban.

ÉPÍTÉS

Amikor rád kerül a sor, akkor válassz egy kockát az elérhető nyersanyagok közül és tedd azt a Tervrajz kártyádra (az alábbi Lerakási szabályoknak megfelelően). Aztán húzz helyette egy másik kockát a zsákból, dobj vele és tedd az elérhető nyersanyagok közé. Ezt folytassátok az óramutató járása szerinti irányba mindaddig, míg az összes játékos 6 kockát nem húz a készletből. *Megjegyzés: kétfős játék esetén ld. a 6. oldalt.*

Lerakási szabályok

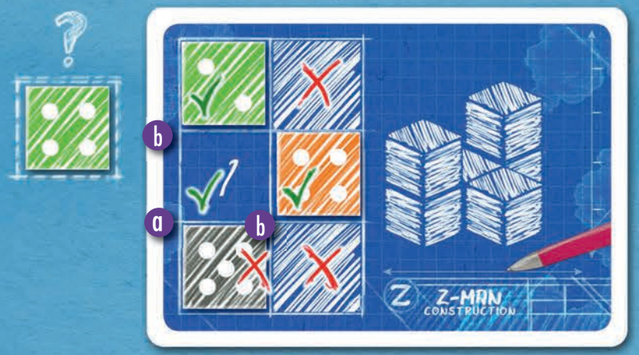
Kocka kerülhet:

a A Tervrajz kártyád egy üres mezőjére (kivéve a sraffozott területet).

vagy

b Egy korábban lerakott kockára, ha az kisebb vagy ugyanolyan értékű. (Például egy '3'-ast letehetsz egy '1'-esre vagy '2'-esre, vagy akár egy másik '3'-ra,)

- Ha nem tudsz szabályosan letenni kockát, akkor az kikerül a játékból.
- Ha leraktál egy kockát, akkor azt már nem rakhatod át másik helyre.
- Soha nem változtathatod meg egy kocka értékét.



ÉRTÉKELÉS

Miután mindenki lerakott 6 kockát, fedjétek fel az épületeket és értékeljétek ki őket.

Tervrajz Bónusz

Mindenki, aki a Tervrajz kártyájval megegyező épületet épített azonnal kap 6 pontot.

Nyersanyagok

A nyersanyagok különböző módon értékelődnek. Az értékelés felgyorsításához sorban menjetek végig minden nyersanyagon, és az adott szín összes kockáját pontozzátok le minden épületnél. A játékosok pontszámait a pontjelölő segítségével a pontozó táblán rögzítsétek.

NARANCS (fa): Minden narancs kocka egyenként értékelődik ki. Az összes narancs kocka annyiszor 2 pontot ér, amennyi **szomszédja** van. A kockák szomszédosak, ha valamelyik oldaluk érinti egymást.

ZÖLD (újrahasznosított): 1/2/3/4/5/6 zöld kocka 2/5/10/15/20/30 pontot ér.

FEKETE (kő): Minden fekete kocka egyenként értékelődik ki. Az épület 1./2./3./4. (vagy magasabb) emeletén lévő fekete kocka 2/3/5/8 pontot ér.

ÁTLÁTSZÓ (üveg): Minden átlátszó kocka egyenként értékelődik ki. Az átlátszó kocka a tetején lévő értékkel megegyező pontot éri. *Megjegyzés: Ezek a kockák akkor is kiértékelődnek, ha egy másik kocka elfedi őket.*

Elismerések

Osszátok ki a játékosoknak az Elismerés kártyákat az alábbi táblázatnak megfelelően:

	kétfős játék	háromfős játék	négyfős játék
ARANY		legtöbb pont	legtöbb pont
EZÜST	legtöbb pont	2. legtöbb pont	2. legtöbb pont
BRONZ			3. legtöbb pont

DÖNTETLEN ESETÉN: KERESETT NYERSANYAGOK

Ha két vagy több játékos között döntetlen alakul ki egy Elismerés odaítélésénel, akkor az kapja az Elismerést, aki a "Keresett nyersanyag" közül az **1. helyen** álló színből a **legtöbbet** építette be. Ha **továbbra is** döntetlen az állás, akkor az kapja az Elismerést, aki a "Keresett nyersanyag" közül a **2. helyen** álló színből a legtöbbet építette be. Ha **még mindig** döntetlen az állás, akkor az kapja az Elismerést, akire később került sor az adott fordulóban.

Díjak

Fajtánként csak egyetlenegy Díjat osztunk ki minden fordulóban. Ha valamely Díj feltételeit egyik épület sem teljesíti, akkor az adott Díjat nem nyeri el senki. Egyetlen épület akár több Díjat is bezsebelhet egy fordulóban. Amennyiben más épület teljesíti egy Díj feltételeit, használjátk a Keresett anyagokat a sorrend meghatározásához (lásd feljebb).

Fontos: Az Elismerés és Díj kártyákat képpel lefelé tartsátok magatok előtt és csak a játék végén fedjétek fel őket.