METROPOLYS

Játék tervező Sébastien Pauchon – Illusztráció: Mathieu Leyssenne – Layout Cyril Demaegd
Fordította: Dunda *FAQ & fórum: http://www.ystari.com*

KÉT JÁTÉK EGYBEN

Azért, hogy a játékot még élvezhetőbbé tegyük a Metropolys két verziójának a szabályát is beletettük: a ***Családi*** és a ***Profi*** *verzióét is*. Ezeket a verziókat nem kellene egyszerű változatoknak felfogni, inkább két különböző játékként. A *Családi* verzió segít megérteni a fiatal játékosoknak az épület lehelyezés csínját-bínját. Másrészt a *Profi* verzió esetén minden épület lehelyezése kulcsfontosságú döntés. Komoly játékosok lehet, hogy az utóbbit jobban kedvelik.
Ez a szabály először a *Családi* verziót mutatja be, és utána a *Profi* verzióhoz szükséges módosításokat.

TARTALOM

- 1 *Metropolys* játéktábla
- 52 épület, 1-től 13-ig számozva, 4 színben: kék, piros, fehér, és szürke
- 1 játékos segítő "Welcome / Titkos célok"
- ez a szabályfüzet

● 9 "trendi városrész" jelző

● 9 metrójelző

● 9 "régészeti helyszín" jelző

● 1 metrókártya

● 1 "régészeti helyszín" kártya

CSALÁDI

● 4 "Terület" cél

● 1 játékos segítő

SZAKÉRTŐ

● 5 "legmagasabb épület" jelző

● 5 "városrész" cél

● 5 "Terület" cél

● 1 játékos segítő

EGYSZER VOLT...

A nagyszerű Metropolys virágzik! Tehetséges várostervezők és építészek versenyeznek egymással, hogy fényűző, elegáns épületeket készítsenek üvegből és acélból, amik látszólag fittyet hánynak a gravitációnak és az egyensúlynak. Ki fogja végül a saját stílusát rátenni és ezzel kitörölhetelen jelet hagyni a város történetében? A válasz a kezedben!

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok várostervezők, akik az elismerésért harcolnak. A játék során megpróbálják az épületeiket a legjobb helyekre építeni. Amint egy játékos az utolsó épületét is letette, vége a játéknak. Az a játékos, aki a legtöbb presztízspontot szerezte, nyert.

ELŐKÉSZÜLETEK

MEGJEGYZÉS: Ez a szabály a 4 játékos verziót mutatja be. A játékosok számával kapcsolatos módosításokat a szabály végén mutatjuk meg. Mielőtt az első játékod megkezdenéd, olvasd el a Welcome játékos segítséget.

● Tegyük a táblát az asztal közepére. Az első játékodhoz helyezd a városrészjelzőket úgy el a táblán, ahogy a „Welcome" játékos segítő mutatja. A későbbi játékokban a játékosok véletlenszerűen is letehetik a jelzőket, 7 jelzőt a középső és 5 jelzőt minden külső kerületre téve. Ne tegyünk jelzőket zsákutcákba (ami olyan városrész, ami körbe van véve vízzel, és csak egy út vezet oda). Tegyük a metrókártyát és a régészeti helyszín kártyát a tábla mellé.

● Keverjük meg a Családi verzió 4 területlapját. Minden játékos húz egy lapot, titokban megnézi, majd arccal lefelé maga elé teszi. *Megjegyzés: a területlapokat a "Titkos Célok" játékos segítségben mutatjuk be.*

● Minden játékos választ egy színt, és elveszi a megfelelő 13 épületet. Játékosok választanak egy kezdőjátékost.

A JÁTÉK MENET

A játék **körökre** van osztva. Minden kör egy metropolysi ajánlatkérés. Minden kör végén **pontosan egy épület épül meg.** A játék addig tart, amíg **valamelyik játékosnak az utolsó épülete is felépül.**

AJÁNLATKÉRÉS

A kezdő játékos választ egyet az épületei közül (tetszőleges értékűt) és leteszi egy olyan városrészre, amin még **nem áll másik épület.** Az épület számának láthatónak kell lennie. Majd az óramutató járásának megfelelően jön a többi játékos, aki vagy rálicitál vagy passzol.

1) Rálicitálás

Ehhez a játékosnak le kell tennie egy épületét (**nagyobb értékűt, mint ami épp előtte lett letéve**) egy **szomszédos** városrészre (az épülettel szomszédos, amit túllicitál!). Bármilyen magasabb értékű épület letehető. Természetesen a választott városrésznek **üresnek** kell lennie. **A hidakon való átkelés engedélyezett**, de a **tavak és folyók járhatatlanok**.

2) Passzolás

Az a játékos, aki passzol, nem tehet le több épületet ezen ajánlatkérés során (kör). Ami épületet már lerakott a táblára, az az aktuális kör végéig ott marad. *Megjegyzés: az a játékos, akinek már nem maradt épülete (vagy nincs megfelelő értékű épülete) kénytelen passzolni.*

Példa: Kék kezd egy 3-sal. Szürke rálicitál egy 7-sel. Piros csak úgy tudna rálicitálni, hogy arra a városrészre épít, amin van egy trendi városrész jelző, és ezt is választja, egy 9-essel. Fehér, akit érdekel a Metrójelző, egy 10-essel licitál. Most a Kéknek legalább 11 nagyságúval kellene licitálni, de ezt túl soknak érzi, és inkább passzol. Ugyanígy tesz a Szürke is. Piros, akinek a területkártyája egy Hídlap, hajlandó megadni a 11-et. Fehér passzol. Piros az egyetlen megmaradt játékos, ezért ő nyeri az ajánlattétel licitjét...

AJÁNLATKÉRÉS VÉGE

Az ajánlatoknak háromféleképp lehet vége:

1) Minden játékos, kivéve egyet, passzolt,
2) Nem lehet letenni egy épületet, mert a legutóbb letettnek nincs közvetlen szabad szomszédja,
3) Nem lehet felülllicitálni a legutóbb letett épületet.

Mindegyik esetben, az a játékos, aki utoljára épített (utolsó licit) **nyeri az ajánlattételt** és **az akutális épületet megépíti, azzal hogy lefordítja,** hogy az a fele legyen felül, amin nincs szám. Ez az épület a játék végéig ott marad. Ha volt egy jelző azon a városrészen, amire építkezett, a játékos megkapja azt, és maga elé teszi.

Minden játékos a nem megépített épületét (azok, amiknek látszik a száma) visszaveszi. Végül az a játékos, aki megnyerte az ajánlattételt válik az új kezdőjátékossá, és elkezdi az új kört.

Példa (folyt): megfordítja a piros épületet és az ott marad. Az összes többi épületet, ami ez ajánlattétel során került fel, leszedjük. Pirosnak kell elkezdenie egy új ajánlattételt egy a táblán található teszőleges üres városrészből.

Példa: Szürke kezd egy új kört. A játékos megszerezheti a mutatott városrészt alacsony áron, hisz képtelenség felülllicitálni (nincs vele szomszédos üres városrész). Szürke leteszi az 1-es épületét, és megnyeri az ajánlattételt. A játékos megfordítja az épületet, megkapja a trendi városrész jelzőt, és elkezd egy új kört…

JELZŐK

A játékos, aki olyan városrészre épít, amin van egy jelző, az megkapja azt. Az összegyűjtött jelzők **a játék végén** fognak presztízspontot jövedelmezni, vagy épp ellenkezőleg: presztízspontba kerülni.

Trendi városrész: ezek a jelzők megjelölik, hogy melyek a trendi városrészek. Azon várostervezők, akik egy ilyen városrészbe építkeznek, sok presztizspontot fognak keresni.

Metró: ezek a jelzők a metróállomások helyét jelölik meg. Az ilyen helyek a legfelkapottabbak Metropolys lakói számára. A játék során, aki épp a legtöbb metrójelzőt birtokolja, azé a Metrókártya is.

Régészeti helyszín: ezek a jelek az ősi romok helyeit jelölik. Ezeket a helyeket nem értékelik a várostervezők, mert lassítják az építési projekteket és növelik a költségeit. A régészeti helyszín speciális kártyát (lásd alább) az kapja és őrzi, aki legutóbb szerzett ilyen jelzőt.

SPECIÁLIS KÁRTYÁK

Minden körben, mindkét speciális kártya (Metrókártya és a Régészeti helyszín kártya) játékba kerülhet és gazdát cserélhet.

Metró: ez a kártya **azonnal** játékba kerül, **amint egy játékos metrójelzőt szerez**. A játékos megkapja a kártyát és maga elé teszi, addig marad az övé, míg más játékos nem szerez **több metrójelzőt.** Ez esetben az utóbbi játékos kapja meg a kártyát. Ennek következtében a kártya a játék során többször válthat tulajdonost.
Megjegyzés: ha két játékosnak ugyanannyi jelzője van, akkor nem cserél gazdát a kártya.

Régészeti helyszín: ez a kártya **azonnal** játékba kerül, **amint egy játékos régészeti helyszín jelzőt szerez**. A játékos megkapja a kártyát és maga elé teszi, addig marad az övé, míg egy másik játékos nem szerez **egy régészeti helyszín jelzőt.** Ez esetben az utóbbi játékos kapja meg a kártyát. Ennek következtében a kártya a játék során többször válthat tulajdonost.

FONTOS TANÁCSOK

Ahhoz, hogy a legtöbbet kihozd a játékból, a játék során kövesd a most következő tanácsokat:

● Kerüld el, hogy a legdrágább épületeid mindegyikét gyorsan felépítsd, különben nehéz idők jönnek rád majd a következő ajánlatkéréseknél, hogy túlicitálhasd a többieket!

● Amikor egy városrész elszigeteltté válik (például egy zsákutca mellett) azzal, hogy leépítettél egy épületet, akkor jó ötlet azonnal leépíteni arra a városrészre a legalacsonyabb értékű épületedet. Ez közelebb visz téged a játék végéhez és megakadályozhatja az ellenfeleidet, hogy megszerezzenek egy számukra fontos negyedet.

● Pórbáld meg kitalálni, hogy ellenfeleid titkoskártyáin mi lehet! Ennek ismerete fontos lehet az ajántétel alatt.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak azonnal vége, ahogy valamelyik játékos az utolsó épületét is megépítette. Ekkor mindenki felfedi a Titkoskártyáját, és összeszámlálják a pontjaikat:

● Minden trendi városnegyed jelzőért, ami a játékosnál van, kap **3 presztízspontot**,
● Minden metró jelzőért, ami a játékosnál van, kap **1 presztízspontot**,
● A Metrókártya tulajdonosa kap **3 presztízspontot**,
● Minden régészeti helyszín jelző után, ami a játékosnál van, **veszít 1 presztízspontot**,
● A Régészeti helyszín kártya tulajdonosa **veszít 2 presztízspontot**,
● Minden olyan épületéért, amit a játékos olyan típusú terület mellé épített, mint ami a Területkártyáján szerepel, kap **3 presztízspontot**.

Az nyer, akinek a legtöbb presztízspontja van. Döntetlen esetén az nyer, aki több épületet épített. Ha még ekkor is döntetlen az állás, akkor megosztoznak a győzelmen.

PROFI JÁTÉK

A játék *Profi verziója* hasonlít a *Családi* verzióhoz. Ugyanakkor a játékosoknak olyan további célokat is figyelembe kell venniük, amik a játék végén pontot hozhatnak.

A legmagasabb épület: ebben a verzióban **az épületek magasságának fontos szerepe van**. Minden játékosnak van 5 kis épülete (1 - 5), 4 közepes épülete (6 - 9) és 4 magas épülete (10 - 13). A játék végén az **egyes kerületek** legmagasabb épületéért az a játékos, aki megépítette, kap egy legmagasabb épület jelzőt.

Célok: ebben a verzióban minden játékos két titkos célt húz: egy városrészt és egy területet. Ezek a területcélok mások, mint amik a *Családi* verzióban vannak. A *Szakértő* verzió céljai több épület megépítést követelik meg. Ezek a célok a "Titkos célok" játékos segítségben vannak kifejtve.

ELŐKÉSZÜLETEK

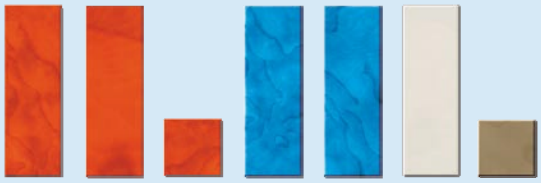
Az előkészületek megegyeznek a *Családi* verzióéval, kivéve, hogy a játékosok nem osztják szét a 4 Családi verziós területkártyát. Helyette megkeverik az 5 *Profi* verziós területkártyát. Minden játékos húz egy lapot, titokban megnézi, majd arccal lefelé maga elé teszi. A megmaradt kártyát **anélkül, hogy megnéznénk,** dobni kell. Ugyanezt a folyamatot kell eljátszani a városrészkártyákkal is.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak azonnal vége, ahogy valamelyik játékos az **utolsó épületét** is megépítette. Ekkor mindenki felfedi a Titkoskártyáit, és összeszámlálják a pontjaikat:

● Minden kerületben az a játékos, aki a **legmagasabb épületet** megépítette (magasság és nem érték), az megkapja a legmagasabb épület jelzőt, ami **5 presztízspontot ér**. Döntetlen esetén a második legmagasabb épület (vagy ha szükséges a harmadik legmagasabb épület és így tovább) dönt a játékosok közt. Ha a döntetlen nem oldható fel, akkor az érintett játékosok mindegyike megkapja az 5 pontot.

Példa: itt a Kék építette a legmagasabb épületet, ő kapja a jelzőt.



Példa*: itt a Piros kapja a jelzőt. A Kéknek és a Pirosnak is 2 magas épülete van, de a Pirosnak van még egy épülete.*

● Minden **trendi városnegyed** jelzőért, ami a játékosnál van, kap **3 presztízspontot**,
● Minden **metrójelzőért**, ami a játékosnál van, kap **1 presztízspontot**,
● A **Metrókártya** tulajdonosa kap **3 presztízspontot**,
● Minden **Régészeti helyszín jelző** után, ami a játékosnál van, **veszít 1 presztízspontot**,
● A **Régészeti helyszín kártya** tulajdonosa **veszít 2 presztízspontot**,
● Minden olyan épületéért, amit a játékos olyan típusú terület mellé épített, mint ami a Városrészkártyáján szerepel, kap **2 presztízspontot**.
● Minden épületcsoportért, ami kielégíti a játékos **területkártyájának** követelményeit, a játékos annyi pontot kap, amennyi a kártyán szerepel. *Megjegyzés: minden épületet csak egyszer lehet beszámítani egy terület célba. De egy épületet fel lehet használni terület és városrész célhoz is.*

Az nyer, akinek a legtöbb presztízspontja van. Döntetlen esetén az nyer, aki több épületet épített. Ha még ekkor is döntetlen az állás, akkor megosztoznak a győzelmen.

2 ÉS 3 JÁTÉKOS VARIÁCIÓ

A Metropolyst ekkor is ugyanúgy kell játszani, mint a 4 személyes verziónál. Csak a játék terület kisebb és kevesebb városrészjelzőt használunk fel:

● 3 játékos esetén az egyik külső kerületet nem használjuk. A játékosok nem tehetnek ide épületeket. Ki kell venni a játékból 2 metró, 2 régészeti helyszín, és 1 trendi városrész jelzőt. A megmaradt jelzőket a szokásos módon tegyük le (azaz 7 jelzőt a középső és 5 jelzőt minden külső kerületre).

● 2 játékos esetén két szomszédos külső kerületet nem használunk. Ki kell venni a játékból 3 metró, 3 régészeti helyszín, és 4 trendi városrész jelzőt. A megmaradt jelzőket a szokásos módon tegyük le (azaz 7 jelzőt a középső és 5 jelzőt minden külső kerületre). Valamint, ha a Családi verziót játszuk, ki kell szedni a **Határ területkártyát** is.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Az összes tesztelő mellett, legyen az alkalmi vagy rendszeres, és a Ludothèque de Boulogne-Billancourt csapatának, a szerző szeretne köszönetet mondani Rüdiger Dornak és a Hans im Glück csapatának, akik még ha tudatlanul is, de ott voltak ezen játék alapjainál. Valójában, amikor először olvastam a Goa szabályát, megláttam a 4. oldalon egy illusztrációt, és úgy értelmeztem azt, mint azt a mechanizmust, amit ti most fedeztetek fel a Metropolysban. Tévedtem, de a magot elvetették…

WELCOME

Isten hozott a mi gyönyörű **Metropolysunkban**! Engedjétek meg nekem, hogy idegenvezetőtök legyek egy rövid túra erejéig, ami majd elbűvöl titeket…

A városunk öt kerületből áll: Középső, Északi, Déli, Nyugati, és Keleti. A kerületeket a folyó választja el (**A**); mindegyiken belül vannak olyan festői városrészek, amik Metropolys báját adják. Lássuk: virágzó iparunk (**B**), elbűvölő parkjaink (**C**), divatos szállásaink (**D**), vonzó bevásárlóközpontjaink (**E**), és a tekintélyes kormányzati központjaink. (**F**).

Semmiképp se hagyjuk ki a városrészeinket diszítő számos szobrunk (**G**) legalább egy részének megnézését és szánjunk időt a tavaink (**H**) egyike melletti elidőzésre is. S a körútad végén javaslom, hogy nézd meg a napnyugtát a nagyszerű hidak egyikéről (**I**). és végezetül: ne felejtsd el a vezetődet!

TITKOS CÉLOK

CSALÁDI JÁTÉK

Hidak: a játék végén minden épületért, amit híd mellé épített a játékos kap 3 presztízspontot.
Megjegyzés: egy városrészre épített épület több híddal is lehet kapcsolatban, de akkor is csak 3 pont jár érte.

Szobrok: a játék végén minden épületért, amit szobor mellé épített a játékos kap 3 presztízspontot.
Megjegyzés: egy városrészre épített épület több szoborral is lehet kapcsolatban, de akkor is csak 3 pont jár érte.

Tavak: a játék végén minden épületért, amit tó mellé épített a játékos kap 3 presztízspontot.
Megjegyzés: egy városrészre épített épület több tóval is lehet kapcsolatban, de akkor is csak 3 pont jár érte.

Határok: a játék végén minden olyan épületért, amit Metropolys határa mellé épített a játékos kap 3 pontot.
Megjegyzés: ezt a kártyát a 2 játékos verzióban nem használjuk.

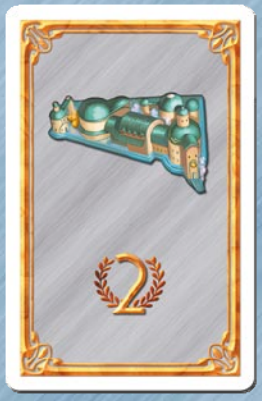
TITKOS CÉLOK

PROFI JÁTÉK

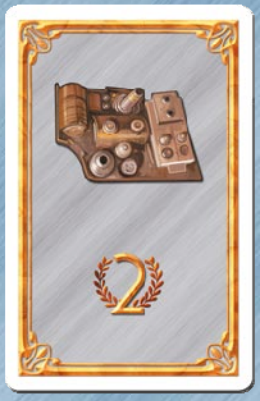
VÁROSRÉSZEK

A játék végén minden olyan épületért, amit a játékos a kártyáján látható típusú városrészre épített, kap 2presztízspontot.

Bevásárló központ



Kormányzat



Ipartelep

Park

Lakás

TERÜLETEK

Hidak: a játék végén a játékos 4 pontot kap minden olyan 2 épületből álló csoportért, amik egy híd két oldalán állnak.

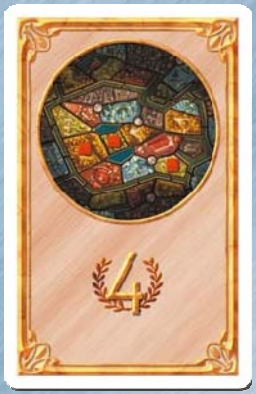
Megjegyzés: minden épületet csak egyszer lehet felhasználni egy cél eléréséhez! Azaz, ha egy épület két hídhoz is köthető, akkor is csak az egyikhez lehet beszámolni.

Szobrok: a játék végén a játékos 7 pontot kap minden olyan 3 épületből álló csoportért, amik egy szobor körül állnak.

Megjegyzés: minden épületet csak egyszer lehet felhasználni egy cél eléréséhez! Azaz, ha egy épület két szobor közt van, akkor is csak az egyikhez lehet beszámolni.

Tavak: a játék végén a játékos 5 pontot kap minden olyan legalább 3 épületből álló csoportért, amik egy tó körül épültek.

Megjegyzés: minden épületet csak egyszer lehet felhasználni egy cél eléréséhez! Azaz, ha egy épület két tó közt van, akkor is csak az egyikhez lehet beszámolni.



Kerületek: a játék végén a játékos 4 pontot kap minden olyan kerületért, amelyikbe legalább 3 épületet épített.

Megjegyzés: akár három épületet, akár több épületet épített a játékos, csak 4 pont jár érte.

Láncok: a játék végén a játékos 4 pontot kap minden olyan három épületből álló láncért, amit ő épített.

Megjegyzés: minden épületet csak egyszer lehet felhasználni egy cél eléréséhez! Azaz ugyanazt az épületet nem lehet beszámolni két láncba is.