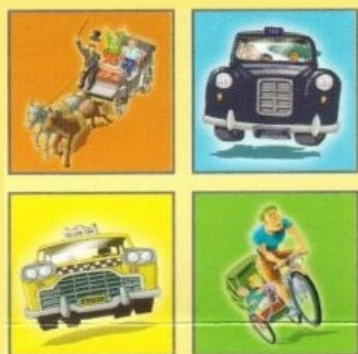


## A játék célja

Minden játékos a lehető legrövidebb idő alatt összeállít egy várostérképet. A város centrumába egy előre kirakott kártyát kell olyan módon kiegészíteni és térképpé alakítani, hogy azon 2 taxinak járható útvonalat kell kialakítani a célépület eléréséhez.

## A játék előkészítése

Minden játékos választ egy színt és magához veszi az ahhoz tartozó **12 db-os kártya-készletet**. A város-táblát az asztal közepére helyezzük. Megkeverjük az „semleges” kártya-készletet (ezek hátlapján medál látható) és lefordítva a **középső mezőre** rakjuk.



Minden játékos kártyájának hátlapja különböző

„Semleges” készlet, medállal a hátapon



Egy játék  
Friedemann Friese-től  
2-4 játékos részére



1 készlet 12 utcarészlet-kártya, (előlap)  
a következőkből áll:

3 egyenes



3 kanyar



3 T-darab



1 kettős  
kanyar

1 kereszteződés

1 zsákutca

## A játék menete

Az egyik játékos ki kell jelölni Megrendelőnek. Ő osztja el a négy fafigurát a játékmező szélén. **Legalább két figurának zöld sarokterületen kell állnia.** Egy-egy mező szélén csak egy figura állhat. A figurák pozíciójával lehet meghatározni a kiinduló- és a célpont közötti két megközelítési lehetőséget, amit az azonos színű figurák között kell kialakítani.

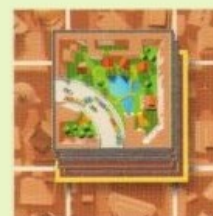
Ekkor a Megrendelő felfordítja a **legfelső kártyát** a játékmező közepén és indul a játék...

Játéktábla a 8 zöld sarokterülettel. Ennél a példánál a fehér nyilak mutatják a helyeket, amelyek irányába a játék folyamán az utcákat ki kell alakítani.



## ...és elkezdődik

Minden játékos (a Megrendelő is) kikeresi a saját kártyái közül **ugyanazt** a kártyát és maga elé teszi az asztalon, **pontosan ugyanolyan irányba** helyezve, ahogy az a tábla közepén áll.



Innentől úgy folytatódik a játék, hogy a játékosoknál lévő kártyákból 8 db felhasználásával egy várostérképet kell összerakni az alábbi szabályok szerint:

- a várostérkép **3x3 mezőből** áll
- a közepen lévő kártya a játékmező közepén lévővel megegyezzen és azzal **azonos irányban** álljon
- minden utcának **folytatódnia** kell a mellette lerakott kártyán
- az utcák azokhoz a **szegélyekhez** vezethetnek, amelyeken egy **fafigura** áll
- nem** vezethet utca azokhoz a szegélyekhez, ahol **nem** áll figura
- a **két azonos színű** figura között utcákat kell kialakítani, melyek **összekötik** azokat

Minden játékos **egyszerre** játszik és alakítja a **saját** térképét., mely a fent felsorolt szabályoknak megfelel.

Ebben a példában egy olyan térkép látható, ahol 3 hibát követett el a játékos:

Rossz utcavezetés:  
nincs folytatása az utcának

Kivezető utca,  
ahol nem áll fafigura



Erre a helyre utcának kellene vezetni, mert itt áll egy fafigura

## ...Értékelés

Aki elsőként **elkészült** a térképpel, bmondja: „**Állj!**” Ezzel leállítja a játékot. Közösen ellenőrzik, hogy az elkészült térkép **megfelel-e** minden szabálynak. Ebben az esetben ő a játék nyertese. Ő kapja meg a **legfelső kártyát** a játéktábla közepéről és lerakja maga elé a hátlapjával felfelé.

Amennyiben **nem megfelelő** a térképe, **nem** kapja meg a kártyát, **kiszáll** a körből és vár, amíg a többiek tovább dolgoznak és egy következő játékos el nem készül egy szabályos térképpel.

Megjegyzés:

Legtöbbször több megoldás létezik, nagyon ritkán fordul elő, hogy a megrendelés nem teljesíthető. Ilyen esetben a közepen lévő kártyák közé visszakeverjük a felfordított lapot és a keverés után egy újat fordítunk fel, illetve a figurákat is áthelyezzük.

Megjegyzés:

Amennyiben egyetlen játékos marad a játékban, ő nyeri a medált, nem kell ehhez a térképét összeraknia.



## A következő kör

Az előző kör nyertese lesz a következő kör Megrendelője.

## A játék vége

Akkor van vége a játéknak, ha mind a 12 kártya ill. medál kiosztásra kerül. A nyertes az, aki a legtöbb medált gyűjtötte össze

Javaslat:

Több játékkal játszhatunk,  
ha több játékot kombinálunk össze.