Kedves Játékos!

Egy olyan társasjátékot tartasz a kezedben, ami szórakoztatva ismertet meg Győr város nevezetességeivel, történelmével, kultúrájával és egyéb értékeivel. A játékot mindenkinek ajánlom, aki jobban meg szeretné ismerni, játszva szeretné felfedezni ezt a gyönyörű történelmi várost. Győr vendégei és lakosai is sok új érdekességet fedezhetnek fel játék közben.

Ajánlom családi vagy baráti összejövetelekhez, ahol úgy tudtok hasznos ismereteket szerezni Győrről, hogy közben izgalmas társasjátékot játszatok. A játékhoz egy „Mini útikönyv" is tartozik, ami a játék kártyáin lévő nevezetességekről nyújt az érdeklődőknek bővebb információt, míg mobiltelefon segítségével (QR kódok használatával) további érdekességek, fényképek és videók érhetőek el az adott nevezetességről.

A játék okos eszközök használatával és azok nélkül egyaránt teljes értékűen élvezhető.

Kellemes, hasznos időtöltést és jó szórakozást kívánok!

Dr. Bukovics Ádám

A játék tartozékai

1 db játékdoboz
1 db játéktábla
6 db játékbábu
1 db dobókocka
6 db nagy tematikakorong
6 db kicsi tematikakorong
80 db pontkártya
65 db infókártya
60 darab műanyag pénzérme
2 db segédlet
Mini útikönyv
Játékszabály

Videós játékszabály ismertetés: *www.info-turbo.com/hu/hogyan-jatszuk*

JÁTÉKSZABÁLY (ALAP SZINT)

A játékot 2-től 6 játékos játszhatja.
A pontkártyákon Győr város nevezetes műemlékei, történelmi eseményei, értékei, programjai és személyiségei láthatóak.
A játék 6 témakör köré épül:

- látnivalók (sárga)
- történelem (piros)
- sport, szabadidő (zöld)
- kultúra (kék)
- oktatás, innováció (fehér)
- legendák, történetek (narancs)

Játék célja

A játék célja, hogy megszerezzünk 8 darab vagy 80 pont értékű pontkártyát (a nyertes kártyakombinációkra a segédletben láthatóak példák).

Játék előkészületei

Minden játékos egy játékbábut helyez a startmezőre.

A nagy tematika korongokat lefelé fordítva összekeverjük, és mindegyik játékos húz belőle egyet.

Ezután a kicsi tematika korongokat is lefelé fordítva összekeverjük. A játékosok egyesével ezekből is húznak egyet.

Amennyiben valamelyik játékos nagy és kicsi tematikakorongja azonos színű lenne, akkor másik kicsi tematika korongot húz.

Ezután a játékosok felfordítva maguk elé teszik a nagy és a kicsi tematika korongjukat.

A játék elején minden játékos kap 5 aranytallért.

Megkeverjük a pontkártyákat és fejjel lefelé a helyére tesszük.

Ezután az infókártyákat is megkeverjük és azokat is lefelé fordítva a helyére tesszük.

A kezdő játékos kisorsolása úgy történik, hogy minden játékos dob egyet a dobókockával és az kezdi a játékot, aki a legnagyobbat dobja. Ha több játékos azonos értéket dob, akkor ők új dobással döntik el az egymás közötti sorrendet.

A játék során szükség van egy olyan okostelefonra, amire letöltötték a QR-kódolvasó alkalmazást

[Javasoljuk az okostelefon használatát, de a játékot okostelefon nélkül is játszhatjuk. Az erre az esetre vonatkozó tudnivalókat szögletes zárójelben közöljük.]

Érdemes a játék elején egy játékmestert kijelölni, aki a zsetonokat kezeli, és ő írja fel egy papírra, hogy melyik játékos hány bónusz pontot szerzett (a megszerzett pontkártyáiról QR-kódokkal leolvasva).

Játék menete

A játékosok bábui a startmezőről indulnak és mindig annyit lépnek előre, ahányat dobnak a dobókockával.

Hatos dobás esetén újra lehet dobni.

Pontkártya jelei

A pontkártya értéke a pontkártyán az aranytallérok fölött látható. Viszont, ha a pontkártya jobb alsó részén látható tematikaszínek (színes körök) közül valamelyik megegyezik a kártyát birtokló játékos nagy tematika korongjának színével, akkor számára a kártya háromszor annyi pontot ér, mint az eredeti pontértéke.

Amennyiben a pontkártya alján látható tematikaszínek közül valamelyik megegyezik a kártyát birtokló játékos kicsi tematika korongjának színével, akkor számára a kártya kétszer annyi pontot ér, mint az eredeti pontértéke.

Ha a kártyán szereplő tematikaszínek között van a kártyát birtokló játékos nagy és kicsi tematikakorongjának a színe is, akkor a nagy tematikakorong színét kell figyelembe venni, vagyis a játékos számára a kártya pontértéke háromszoros lesz.

Ha a játékos megvesz egy pontkártyát, akkor a pontkártyán lévő QR-kód segítségével megnézheti, hogy az adott pontkártyához tartozik-e bónusz (plusz pontérték vagy ingyen pontkártya).

Minden pontkártyának van egy ára. Egy pontkártya egy, kettő vagy három aranytallérba kerülhet attól függően, hogy hány aranytallér szerepel rajta. (A pontkártyán lévő jelek jelentését a segédlet is tartalmazza.)

Hogyan lesz pontkártyánk?

A játék célja pontkártyák gyűjtése. Pontkártyát háromféleképpen lehet szerezni.

1. A játéktábla egyes mezőin (2.,9.,21.,27. mezők) a pontkártya szimbóluma látható. Ha egy játékos ilyen mezőre lép a bábujával, akkor húz egy pontkártyát, amit megvehet. (Lásd: A játéktáblán lévő mezők jelentése, Pontkártya).

2. A játéktábla egyes mezőin (4.,14.,20.,24.,31.,36. mezők) az infókártya jele látható. Ha ilyen mezőre lép egy játékos, akkor húz egy infókártyát, aminek a segítségével pontkártyát szerezhet (Lásd: A játéktáblán lévő mezők jelentése, Infókártya).

3. Van a játéktáblán olyan mező (25. mező), amire lépve egy infókártyára vonatkozó kérdést kell megválaszolni és helyes válasz esetén ingyen kap a játékos egy pontkártyát (Lásd: A játéktáblán lévő mezők jelentése, Kérdezz-felelek részt).

A játéktáblán lévő mezők jelentése

Aranytallér

Ha egy játékos aranytallért ábrázoló mezőre lép, akkor annyi aranytallért kap, ahány a mezőn látható. Az egyik mezőn (17. mező) egy dobókocka és egy aranytallér látható, erre a mezőre lépve a dobókockával kell dobni és ahányat dobunk, annyi aranytallért kapunk. Ha olyan mezőre lépünk, ahol az aranytallér csatornafedélen van, akkor az aranytallér beleesik a csatornába, annyi aranytallért kell a közösbe visszaadni ahány a mezőn látható.

Fontos szabály, hogyha egy játékosnál kevesebb aranytallér van, mint ahányat vissza kellene adnia, akkor csak annyit veszít el, ahány aranytallérja van (vagyis adósságba nem kerülhetnek a játékosok).

Pontkártya

A játéktábla egyes mezőin (2.,9.,21.,27. mezők) a pontkártya szimbóluma látható. Ha egy játékos ilyen mezőre lép a bábujával, akkor felhúzza a pakli tetején lévő pontkártyát. és azt a pontkártyán feltüntetett számú aranytallérért megveheti. Ha a játékos megvesz egy pontkártyát, akkor a pontkártyán lévő QR-kódot beolvasva további pluszpontokat szerezhet amit hozzáad a kártyával szerzett pontok számához. [Ha nem használunk okostelefont, akkor ilyen pluszpontok szerzésére nincs lehetőség.] A pontkártyát nem kötelező megvenni, hanem a kártya értéke és ára alapján eldönthetjük, hogy érdemes-e megvennünk. Ha a játékos úgy dönt, hogy egy pontkártyát nem vesz meg, akkor azt a pontkártyát a pakli aljára rakjuk. Ha nincs a kártya megvételéhez

elegendő aranytallérunk, akkor nem vehetjük meg a pontkártyát. A játéktábla 12. számú mezőjén, a pontkártya csatornafedélen látható. Ha egy játékos erre a mezőre lép, vissza kell adnia egy már megszerzett pontkártyát. Ha éppen nincs nála pontkártya, akkor nem kell semmit visszaadnia.

Infókártya

Ha olyan mezőre lépünk, ahol az infókártya szimbóluma látható (4.,14.,20.,24.,31.,36. mezők), akkor felhúzzuk a pakli tetején lévő infókártyát és az azon lévő mondatot hangosan és érthetően fel kell olvasni. A többi játékosnak érdemes figyelni a mondatra, mert ennek a megjegyzése a játék során előnyös lehet. (Lásd: A játéktáblán lévő mezők jelentése, Kérdezz-felelek).

Ha az infókártya bal alsó sarkán pozitív jel látható, akkor húzunk egy pontkártyát, amit megvehetünk (ha van hozzá elég aranytallérunk). Ha a bal alsó sarokban negatív jel látható, akkor vissza kell adnunk egy korábban már megszerzett pontkártyát (mi választhatjuk ki, hogy melyiket). Ha éppen nem rendelkezünk pontkártyával, akkor nem kell visszaadnunk semmit.

Az infókártya jobb alsó sarkában lévő tematikaszíneknek (színes köröknek) alapszinten nincs jelentősége. Hagyjuk figyelmen kívül! Az infókártya felső részén kétféle jel (bár ritkán) de előfordulhat. Ha free feliratot látunk, az azt jelenti, hogy a pontkártyát ingyen megkapjuk (nem kell fizetni érte aranytallért).

Ha három fehér kártyát ábrázoló jelet látunk, akkor a felső 3 pontkártyát felfordítjuk és közülük kiválaszthatjuk, hogy melyiket szeretnénk megvenni. A maradék két kártyát a pakli aljára tesszük. (Az infókártyán lévő jelek jelentését a segédlet is tartalmazza.)

Játéktáblán lévő QR-kódok

A játéktáblán van négy olyan fényképes mező (7.,13.,29.,32. mezők) amihez QR-kód is tartozik. Ha ilyen mezőre lép egy játékos, akkor okostelefonnal beolvassuk a QR-kódot, és a felkínált két lehetőség közül válasszuk az egyiket.

[Ha esetleg okostelefon nélkül játszunk, akkor ezeknél a QR-kódos mezőknél válasszunk, hogy két aranytallért kérünk vagy húzunk egy

infókártyát.]
Azok a fényképes mezők, amik nem tartalmaznak QR-kódot semlegesek, vagyis ha arra lépünk semmi sem történik.

Start mező
Minden játékos, aki áthalad a Start mezőn, kap egy aranytallért, míg az a játékos, aki rálép a Start mezőre, húz egy pontkártyát a pakli tetejéről, amit ingyen megkap.

Kérdezz-felelek
Ha a játékos a 25. mezőre lép, akkor húznia kell egyet a játék során addig szerepelt (külön kupacban gyűjtött) infókártyák közül. Előtte az egyik játékostárs lefelé fordítva megkeveri ezeket az infókártyákat. Ez a játékostárs a kiválasztott infókártyára vonatkozó kérdést hangosan felolvassa. Ha a játékos jól válaszol, akkor a felső 3 pontkártyát felfordítjuk és közülük választhat egyet, amit ingyen megkap. A maradék két kártyát a pakli aljára tesszük. Rossz válasz esetén a játékos nem kap pontkártyát.
A kérdést és a helyes választ az infókártyán lévő QR-kód beolvasása után az oldal alján találjuk. [Ha nem használunk okostelefont, akkor az infókártya sorszáma alapján a Mini útikönyv végén találjuk meg az infókártyára vonatkozó kérdést és választ.]
A játék elején előfordulhat, hogy még senki nem húzott a játék során infókártyát. ezért ha egy játékos ekkor lép a 25. mezőre, nincs mire vonatkozó kérdést feltenni. Ekkor a játékos ugyanúgy választhat egy pontkártyát, mintha egy infókártyára vonatkozó kérdésre helyes választ adott volna.

Stratégia
A játék alakulásától függően a játékos eldöntheti, hogy milyen stratégiát folytat. Törekedhet arra, hogy minél előbb összegyűjtsön 8 db (akár alacsony pontértékű) kártyát, de választhatja azt a stratégiát is, hogy a számára nagy pontértékű pontkártyákat részesíti előnybe, hogy minél előbb összegyűjtsön annyi pontkártyát, aminek összértéke eléri vagy meghaladja a 80 pontot.

Játék vége

A játékot az a játékos nyeri, aki előbb megszerez 8 darab vagy 80 pont értékű pontkártyát.

A nyertes játékos a pontkártyáinak az összpontszámát, de minimum 80 pontot szerez (a nyertes kártyakombinációkra a segédletben láthatóak példák).

A többi játékos is összegzi a pontkártyáinak az értékét. Az lesz a második helyezett, aki közülük a legtöbb pontot gyűjtötte. A további helyezéseket is ilyen módon kell megállapítani.

Több parti játszása esetén minden játék végén felírandó minden játékos pontszáma és a végén ezek összegzésével lehet végső győztest hirdetni.

JÁTÉKSZABÁLY (TURBÓ SZINT)

Turbó-szintű játék esetén, az alap-szintnél leírt szabályok mellé az alábbiak is érvényesek.

Néhány pontkártyán (8*3=24 db) a bal alsó sarokban színes háromszög látható (△), ami a kártyát birtokló játékosnak pluszpontokat eredményezhet. Ha a játékos két azonos színű háromszöget tartalmazó pontkártyával rendelkezik, akkor a játékos az addig szerzett pontjai mellé +20 pontot kap.

A játékot az alapszíntű játéknál leírt módok mellett úgy is megnyerhetjük, hogy a háromszög szimbólummal rendelkező kártyákból összegyűjtünk 2*2 darab azonos színű háromszög jelet tartalmazó kártyát vagy pedig 3 darab azonos színű háromszög jelet tartalmazó kártyát (a nyertes kártyakombinációkra a segédletben láthatóak példák).

Ha a 25. mezőre lépünk (kérdezz-felelek) és a feltett kérdésre helyesen válaszolunk, akkor az alapszíntű játéktól eltérően nem a pakli 3 felső pontkártyája közül választhatunk, hanem a teljes pakliból kiválaszthatjuk a nekünk leginkább megfelelő kártyát. Ugyanez igaz abban az esetben is, ha olyan infókártyát húzunk, aminek a felső részén három fehér kártyát ábrázoló jel látható.

Az infókártyák jobb alsó sarkában tematikaszínek (színes körök) találhatóak. Ennek alapszintű játék esetén nincs jelentősége, most azonban meg kell néznünk, hogy a kicsi vagy a nagy tematikakorongunk színe megegyezik-e az infókártyán látható tematikaszínek egyikével. Csak ebben az esetben vonatkozik ránk a kártya tartalma. Ellenkező esetben az infókártya szövegét hangosan fel kell olvasnunk, majd a játék során már szerepelt infókártyák közé kell tennünk (amit külön gyűjtünk), de pontkártyát nem szerezhetünk vagy veszíthetünk vele.

A játékot úgy is játszhatjuk, hogy a pontkártyákra vonatkozó információkra is rákérdezünk. Ekkor, ha a játékos a 16. mezőre lép, válaszolnia kell a pakli legfelső pontkártyájára vonatkozó kérdésre. Jó válasz esetén ingyen megkapja a pontkártyát. Rossz válasz esetén nem kap pontkártyát. A kérdést egy másik játékos teszi fel, aki a kérdést és a helyes választ a pontkártyán lévő QR-kód beolvasásával kapja meg. [Ha okostelefon nélkül játszunk, akkor a Mini útikönyv végén található az adott pontkártyára vonatkozó kérdés és válasz.]

A QR-kódok szerepe

Okos telefon segítségével az alábbiakra használhatjuk a QR-kódokat.

Ha a játékos szerez egy pontkártyát, akkor a QR kód segítségével megnézheti, hogy az adott pontkártyához tartozik-e bónusz (bónusz pont vagy bónusz pontkártya). Csak a pontkártya megvásárlása (megszerzése) után szabad a QR kódot használni, vagyis az esetleges bónusz nagysága nem befolyásolhatja azt, hogy a játékos megveszi-e a pontkártyát.

A 16. és a 25. mezőnél a pont- és infókártyákhoz tartozó kérdések és válaszok nem csak a Mini útikönyv végén találhatóak meg, hanem a QR-kódok segítségével is elérhetőek.

A játék egyik érdekessége, hogy a kártyákon valamint a játéktáblán elhelyezett QR kódok használatával, többletinformációkat tudhatunk meg. Ezek lehetnek fényképek, videók, grafikai elemek, szöveges leírások egyaránt. Néhány infó- és pontkártyán egy második QR- kód is található, amivel a kártya tartalmához tartozó honlapra lehet eljutni.

Például a Győri Állatkertet ábrázoló pontkártyán két QR kód is látható. Az egyik közvetlenül az Állatkert honlapjára irányít, ahol részletes információk érhetőek el az állatkertről és az aktuális programjairól és akcióiról. A másik QR kóddal a játék részeként készült rövid (néhány mondatos) érdekes leírást kapunk az állatkertről, néhány fotóval kiegészítve, valamint információt arra vonatkozóan, hogy a pontkártyához tartozik-e bónusz ajándék. Itt található meg a pontkártyához tartozó kérdés és a helyes válasz is.

A QR-kód leolvasó telepítése

Kamerával felszerelt okostelefonra (vagy tabletre) a QR-kód leolvasót az alábbi módon lehet letölteni:

- iOS operációs rendszerű okostelefon (IPhone, Ipad) esetén az AppStore-ban keressünk rá a QR Reader kifejezésre, majd a felkínált alkalmazások közül töltsük le és telepítsük a számunkra szimpatikus alkalmazást.
- Androidos operációs rendszerű okostelefon esetén a Google Play-ben keressünk rá a QR Reader kifejezésre, majd a felkínált alkalmazások közül töltsük le és telepítsük a számunkra szimpatikus alkalmazást.
- BlackBerry okostelefon esetén a BlackBerry App World (Market, App Market) használatával keressünk rá a QR Reader kifejezésre, majd a felkínált alkalmazások közül töltsük le és telepítsük a számunkra szimpatikus alkalmazást.

A QR-kód leolvasó használata

Nyissuk meg a letöltött QR-kód leolvasó szoftvert.

A mobiltelefon kamerájával közelítsünk a beolvasni kívánt QR-kód fölé úgy, hogy a teljes QR-kód a megjelenő téglalapon belül legyen.

A mobiltelefonunk pár másodperc alatt fókuszálja és beolvassa a kódot.

A QR-kód leolvasó programtól függően vagy automatikusan megjelenik a tartalom, vagy rá kell kattintanunk a beolvasott webcímre.

FIGYELEM!

Csak a FREE jelöléssel ellátott QR-kód leolvasók letöltése ingyenes!

A QR kódolvasó használata során az internetkapcsolatot a szolgáltatójával fennálló szerződés szerint kell fizetnie.

Videós játékszabály ismertetés: www.info-turbo.com/hu/hogyan-jatszuk
Ha kérdésed vagy észrevételed van a játékkal kapcsolatban, írd meg nekünk az info@info-turbo.com e-mail címre! Kellemes szórakozást és jó játékot kívánok!

Gyártó és forgalmazó:
Info-Turbo Kft. 9025 Győr, Bercsényi liget 92/B.
e-mail: info@info-turbo.com
web: info-turbo.com
Szerző: Dr. Bukovics Ádám
Design: Csermák Zsuzsanna
A 23., a 40., a 44. és az 55. pontkártyákon található légifotók forrása: gyoresarepules.hu
Minden jog fenntartva!

Kövess minket a facebookon is: @városszeretőkgyőr

További információkat találsz honlapunkon: www.varosszeretok.hu