HOGYAN JÁTSZUK?

ELŐKÉSZÜLETEK

A startmezőre helyezzük a játékbábukat.

Fejjel lefelé fordítva megkeverjük a fő tematikakorongokat és minden játékos húz közülük egyet.

Ezutám a mellék tematikakorongokat is megkeverjük fejjel lefelé fordítva, és ezek közül is húznak egyet a játékosok.

Ha valamelyik játékosnak azonos színű a fő- és a mellék tematikakorongja, akkor másik melléktematika korongot húz, vagyis minden játékosnál két különböző színű korong van.

A játék elején minden játékos kap 5 darab aranytallért.

Megkeverjük a pontkártyákat és fejjel lefelé a játéktáblára a helyére tesszük.

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

Érdemes a játék elején egy játékmestert kijelölni, aki a zsetonokat kezeli, és ő írja fel egy papírra, hogy melyik játékos hány pontot szerzett.

Mindenképpen célszerű, ha legalább az egyik játékosnál van olyan okostelefon amire le lett töltve a QR-kód olvasó (ez minden okostelefonra két perc alatt ingyenesen letölthető).

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 CÉLJA

A Városszeretők Győr játék célja, hogy összegyűjtsünk 8 darab vagy 80 pont értékű pontkártyát.

PONTKÁRTYA JELEI

A pontkártya értéke az aranytallérok fölött látható.

Viszont, ha a pontkártya alján látható tematikaszínek közül valamelyik megegyezik a kártyát birtokló játékos fő 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 mellék 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 fő és mellék tematikakorongjának a színe is, akkor a fő tematikakorong színét kell figyelembe venni, vagyis a játékos számára a kártya pontértéke háromszoros lesz.

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

A JÁTÉK MENETE

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

Hatos dobás esetén újra lehet dobni.

Négyes dobás esetén a játékos eldöntheti, hogy a játéktáblán előre vagy hátrafelé halad a játékbábúval.

HOGYAN LESZ PONTKÁRTYÁNK?

Pontkártyát háromféleképpen lehet szerezni.

A játéktábla egyes mezőin (2.,9.,21.,27. mezők) a pontkártya szimbóluma látható (például itt), ha egy játékos ilyen mezőre lép, akkor húz egy pontkártyát és azt a pontkártyán szereplő számú aranytallérért megveheti. 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 természetesen nem vehetjük meg a pontkártyát.

A 12. számú mezőn a pontkártya csatornafedélen látható. Mivel itt a pontkártya beleesik a csatornába, ezért ha egy játékos erre a mezőre lép, vissza kell adnia egy már megszerzett pontkártyát. Ha éppen nincs nála pontkártya, akkor nem kell semmit visszaadnia.

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: Kérdezz-felelek részt).

A játéktábla egyes mezőin (4.,14.,20.,24.,31.,36. mezők) az infókártya szimbóluma látható. Ha ilyen mezőre lép egy játékos, akkor húz egy infókártyát, aminek a segítségével pontkártyát vásárolhat. Minden pontkártyának van egy ára. Egy pontkártya egy, kettő vagy három aranytallérba kerülhet attól függően, hogy hány aranytallér szerepel rajta.

A JÁTÉKTÁBLÁN LÉVŐ MEZŐK JELENTÉSE

ARANYTALLÉR

Ha egy játékos aranytalléros 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).

INFÓKÁRTYA

Ha olyan mezőre lépünk, ahol az infókártya szimbóluma látható (4.,14.,20.,24.,31.,36. mezők), akkor húznunk kell egy 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.

Ha az infókártya bal alsó sarkán pozitív jel látható, akkor húzunk egy pontkártyát, amit megvehetünk (ha van hozzá elég aranytallérunk).

Ha negatív jel látható, akkor vissza kell adnunk egy pontkártyát (mi választhatjuk ki, hogy melyiket). Ha éppen nem rendelkezünk pontkártyával, akkor természetesen nem kell visszaadnunk semmit.

Az infókártya jobb alsó sarkában lévő tematikaszíneknek itt most nincs jelentősége. Hagyjuk figyelmen kívül.
Az infókártya tetején kétféle jel (bár ritkán) de előfordulhat. Ha *free* feliratot látunk, az azt jelenti, hogy a pontkártyát ingyen megkapjuk (nem kell fizetni érte aranytallért).
Ha fehér kártyákat ábrázoló jelet látjuk, akkor a felső 3 pontkártyát felfordítjuk és közülük kiválaszthatjuk, hogy melyiket szeretnénk megvenni. A maradék két kártyát a pakli aljára tesszük.

JÁTÉKTÁBLÁN LÉVŐ QR-KÓDOK
A játéktáblán van négy kép (7.,13.,29.,32. mezők) amihez QR-kód is tartozik. Ha ilyen mezőre lép egy játékos, akkor okostelefonnal olvassuk be 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, amit ingyen megkap.

KÉRDEZZ-FELELEK

Ha a játékos a 25. mezőre lép, akkor húznia kell egyet a játék során addig szerepelt infókártyák közül. (De 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 nincs mire vonatkozó kérdést feltenni. Ekkor a játékos ugyanúgy választhat egy pontkártyát, mintha egy infókártyára vonatkozó kérdésre helyes választ adott volna.
A játékot haladó játékosok úgy is játszhatjuk, hogy ha egy játékos a 16. mezőre lép, akkor a nála lévő pontkártyák közül húz egyet és az arra vonatkozó kérdést kell helyesen megválaszolnia.

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 saját tematikájának színét tartalmazó nagy pontértékű kártyákat részesíti előnybe, hogy minél előbb összegyűjtsön annyi kártyát, aminek összértéke meghaladja a 80 pontot.

JÁTÉK VÉGE

A nyertes játékos a pontkártyáinak az összpontszámát, de minimum 80 pontot szerez.

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.

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!