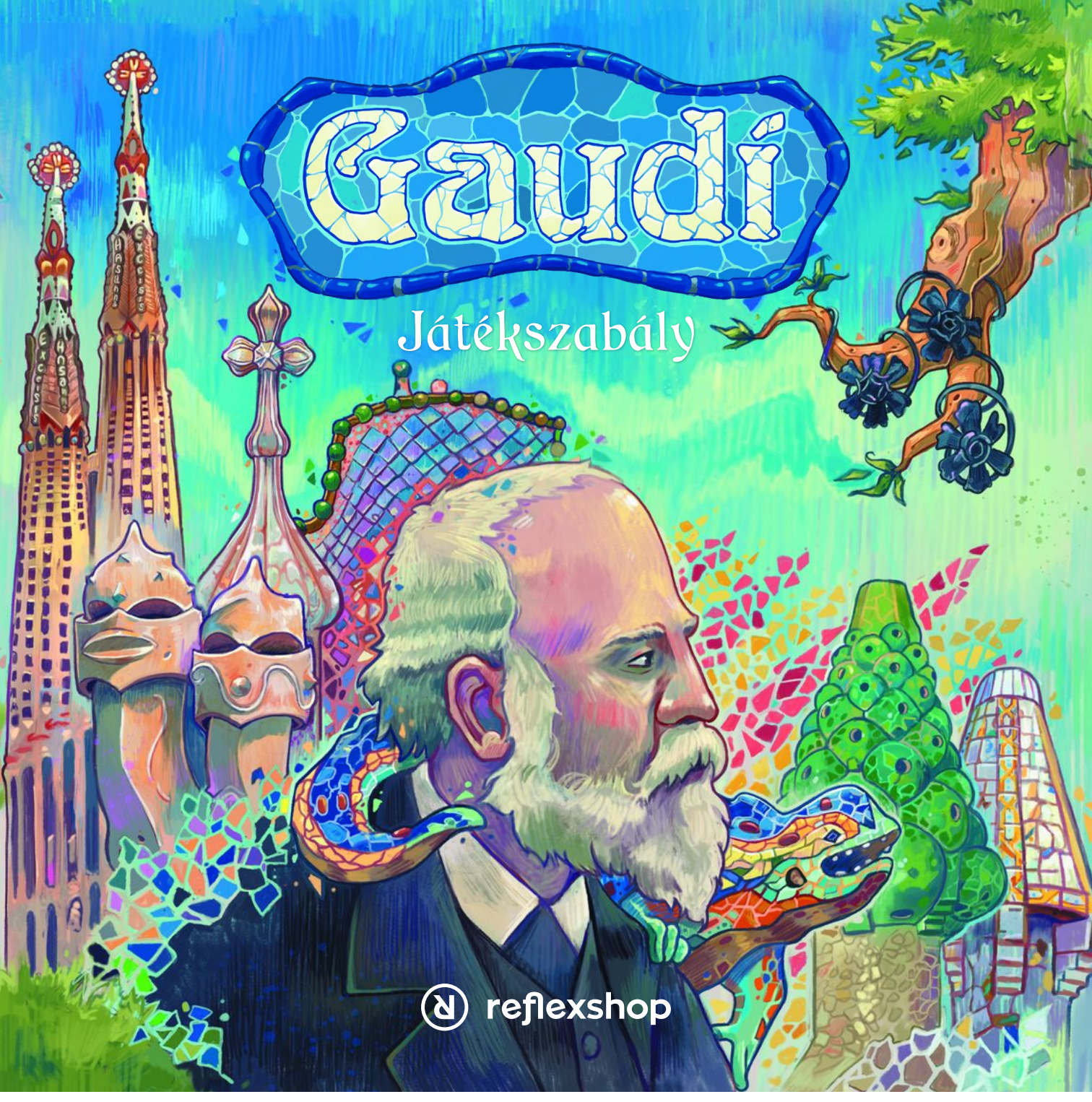
Gaudí

Játékszabály



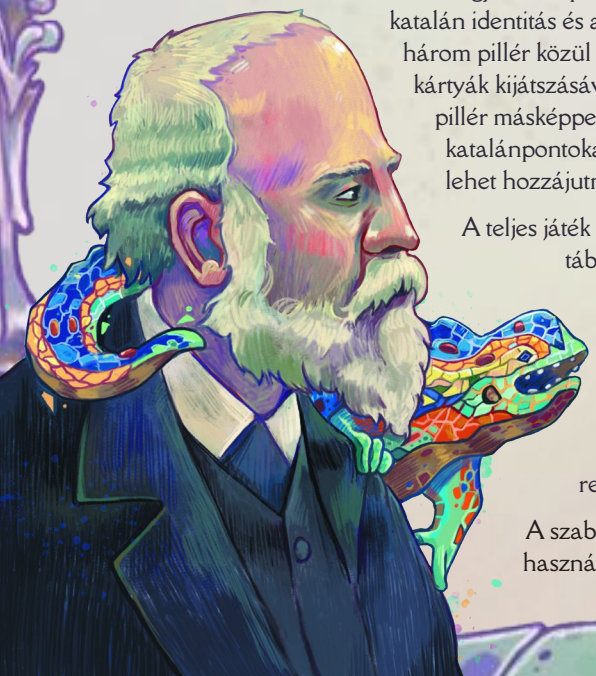
reflexshop

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

Gaudí

Az 1852-ben született, látnoki képességű, katalán építész, Antoni Gaudí a gótikus és a szecessziós stíluselemeket ötvöző, fantáziadús és egyedi stílusáról volt híres. Legismertebb mesterműve a barcelonai Sagrada Família, egy lenyűgöző bazilika, amely Gaudí 1926-ban bekövetkezett halála után egy évszázaddal még mindig építés alatt áll. Gaudí öröksége olyan építészeti nevezetességeket ölel fel, mint a Casa Batlló, a Parc Güell és a Casa Milà, amelyek mindegyike tükrözi a világnézetét meghatározó három alapvető pillért: a természet iránti mély tiszteletet, az erős, katalán identitást és a mély vallásos elköteleződést. Ezek az inspirációk végigkísérik munkásságát, a Sagrada Família toronymagas homlokzataitól a legapróbb, kézzel készített bútorok részleteiig. Építészete a művészi innováció, a kulturális büszkeség és a spirituális kifejezésmód tanúbizonysága marad.

Ez a játék szívből jövő tisztelgés Gaudí rendkívüli látásmódja és élete előtt, amely nemcsak épületeinek híres homlokzatait ünnepli, hanem a minden sarokban megtalálható, bonyolult szépséget is. Legalábbis képletesen szólva, ugyanis Gaudí közismerten előnyben részesítette a különböző íveket a szigorú szögekkel szemben. Mesterien ötvözte a formát és a funkciót, olyan tereket tervezett, amelyek nemcsak vizuálisan lenyűgözőek, hanem a kényelem és a praktikusság tekintetében is megelőzték korukat. Innovációi között szerepel a trencadís, egy mozaikszerű technika, amely törött csempéket és kerámiákat használ, és ideális ívelt felületek lefedésére. A trencadís egy katalán szó, amelynek jelentése „sok apró, törött dolog". Játék közben a kártyákon felfedezhetitek ezeket a bonyolult részleteket, és megtapasztalhatjátok a saját trencadís-mintáitok elrendezésének kreatív örömét a személyes táblátokon.

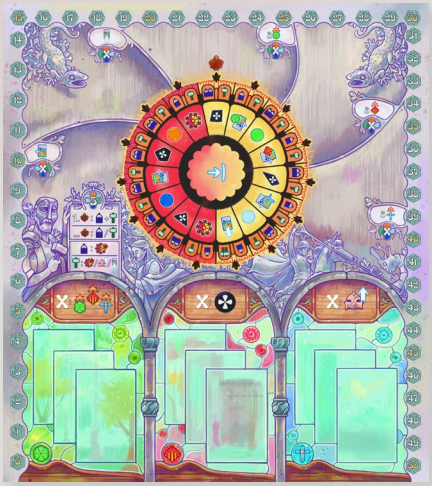


A játék során egy utazáson vesztek részt, amelynek Gaudí élete és munkássága áll a középpontjában, miközben győzelmi pontokat (GyP) szereztek az életművét meghatározó három pillér (a természet, a katalán identitás és a vallás) révén. A sikerhez kiegyensúlyozottan kell előrehaladnotok, ugyanis a három pillér közül kizárólag a két alacsonyabb értékű GyP-je számít a végső pontszámba. Pontokat kártyák kijátszásával és a trencadís-lapkák személyes táblára helyezésével lehet szerezni. Minden pillér másképpen ad GyP-t: természetpontokat főként természetkártyákkal lehet szerezni, katalánpontokat többnyire a fordulók végén, valláspontokhoz pedig elsősorban a játék végén lehet hozzájutni.

A teljes játék három fordulón át tart. Minden fordulóban felváltva mozogtok a központi táblán található központi csillár körül, gondosan kiválasztva azt, ahol megálltok, hogy végrehajtsátok a legfontosabb akciókat: a kártyák húzását és a különböző típusú trencadís-lapkák gyűjtését. Ezeket az erőforrásokat kártyák kijátszására és a személyes táblátokon található kémények fejlesztésére használhatjátok. Egy-egy forduló akkor ér véget, amikor mindnyájan megtesztek egy teljes kört a csillár körül. A harmadik forduló végén az lesz a győztes, aki a legmagasabb és legkiegyensúlyozottabb GyP-kombinációval rendelkezik.

A szabálykönyv végén található egy hasznos összefoglaló a játék leggyakrabban használt ikonjairól.

Játékelemek



1 központi tábla



4 személyes tábla



1 húzózsák



12 kéménylapka



1 kezdőjátékos-jelölő



7 központi csillárlapka



4 csillárjelölő
(játékosonként 1-1)



12 kéményjelölő
(játékosonként 3-3)



természetjelölő



katalánjelölő



vallásjelölő



összjelölő

16 pontjelölő (játékosonként 4-4)

Minden játékos kap 1-1 természet-, 1-1 katalán-, 1-1 vallás- és 1-1 összjelölőt



33 természetkártya

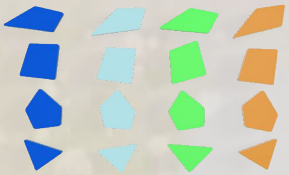


33 katalánkártya



33 valláskártya

99 pillérkártya



96 trencadís-lapka
(a különböző színekből és alakokból 6-6)

Közös előkészületek

A játékot kétféleképpen játszhatjátok: **alap** és **haladó** változatban. Az **alapváltozatba** mindenki bátran belevághat, és alapjáraton ezt a változatot mutatjuk be a szabályleírásban. A **haladó változat** komolyabb kihívásokat tartogat, és ahhoz először érdemes néhányszor játszani a *Gaudí* alapváltozatával. A haladó változathoz tartozó szabályváltozások a 17. oldalon olvashatók. Még az előkészületek megkezdése előtt döntsétek el, hogy melyik változattal játszotok.



1. Helyezzétek a központi táblát a játéktér közepére, a **nappal** oldallal felfelé.
2. Helyezzétek az összes trencadís-lapkát a húzózsákba, keverjétek meg őket alaposan, majd húzzatok a zsákból 5-5 lapkát a központi tábla 5 trencadís-mezőjére (ezek a mennyezet örvénylő szélei). A húzózsákot hagyjátok mindenki számára könnyen elérhető helyen.
3. Keverjétek meg a 3 pillérpaklit külön-külön, és helyezzétek azokat képpel lefelé a központi játéktábla alá a következő sorrendben: természet-, katalán- és valláspakli.
4. Fedjétek fel mindhárom pakli felső 3 kártyáját, és helyezzétek azokat a saját pakli fölé a 3 ablakmezőre. A kártyákat rendezzétek úgy, hogy mindegyiken jól látható legyen a felső sáv.
5. Keverjétek meg a csillárlapkákat képpel lefelé. Válasszatok ki véletlenszerűen 3-at, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Fordítsátok meg az előkészített paklit, és helyezzétek képpel felfelé a központi játéktáblára, a csillár közepére. Ügyeljetek arra, hogy csak a felső lapka legyen látható, a középsőt és a lentit ne nézzétek meg. Helyezzétek vissza a játék dobozába a többi csillárlapkát azok megtekintése nélkül.



A játékosok előkészületei

6 Válasszatok egy-egy játékosszínt, és vegyétek magatokhoz a hozzá tartozó játékostáblát és játékelemeket.

7 Válogassátok szét a kéménylapkákat típus szerint természet-, katalán- és valláslapkákra. Vegyetek magatokhoz mindannyian minden típusból 1-1 kéménylapkát. Helyezzétek a lapkáitokat a játékostáblátok fölé a megfelelő nyíláshoz a **nappal** oldallal felfelé.

8 Helyezzétek 1-1 kéményjelölőtöket a kéményeitek alá.

9 Helyezzétek a természet-, a katalán- és a vallásjelölőiteket a központi játéktábla mellé, a GyP-sáv 0 mezőjéhez közel.

10 A csillár- és az összjelölőtöket helyezzétek a saját játékostáblátok közelébe.

11 Vegyétek magatokhoz a kezdő pillérkártyáitokat a következők szerint:

2 fős játék – a természet- és katalánpaklik felső kártyáját;
3 fős játék – mindhárom pakli felső kártyáját;
4 fős játék – a természet- és katalánpaklik felső 2 kártyáját.

Keverjétek meg az elvett kártyákat, és adjatok mindenkinek 1-1-et véletlenszerűen.

2 fős játék esetén még egy csillárjelölőre lesz szükség valamelyik nem használt játékosszínből, amelyet helyezzetek a központi játéktábla mellé.

12 Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb bóklászott Barcelona utcáin. Ő vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt. Véletlenszerűen is eldönthetitek, hogy ki legyen a kezdőjátékos.



Játékmenet

Gaudí végtelen mennyiségű inspirációt merített a természetből, a fák íveit, a kagylók spiráljait és a növények elágazó formáit is felhasználta építészetének minden részletében. Számára a természet nem csupán múzsa volt, hanem mester is, amelynek organikus geometriája és csendes zsenialitása vezette az épületeinek vízióját, amelyek ezáltal inkább növekedtek, mintsem épültek.

A játék 3 fordulón át tart. Minden fordulóban a kezdőjátékos-jelölő birtokosával kezdve, az **óramutató járásával megegyező irányban** haladva kerültök sorra. Amikor sorra kerülsz, a körödben először mozgasd a csillárjelölődet az óramutató járásával megegyező irányban haladva a központi csillár körül tetszőleges számú mezőt, majd hajtsd végre annak a mezőnek az akcióját (vagy akcióit), ahol megálltál. Amikor mindannyian körbeértek a csillárjelölőitekkel a csillár körül, az aktuális forduló véget ér, a kezdőjátékos pedig elkezdi a következő fordulót.

A csillárjelölő mozgatása



- Ha az aktuális fordulóban ez az első mozgatásod (tehát a csillárjelölőd még a játékostáblád mellett van), a mozgásodat a csillársáv felső mezőjével kell kezdened (csillárjelölő-ikon látható rajta). Ez az **első lépésednek** számít ebben a körben, és dönthetsz úgy, hogy megállsz itt, amennyiben szeretnéd (és a mező üres – lásd a következő szabályt).
- Mindig az óramutató járásával **megegyező** irányban kell haladnod a központi csillár körül. Bármennyi mezőt mozoghatsz, de olyan mezőn nem állhatsz meg, ahol más csillárjelölő áll.
- Ha a mozgásod végén az összes **többi játékos előtt állsz**, ebben a körben extra akciókat hajthatsz végre.
- Ha egy teljes kört megtettél a csillár körül, és elérted a sáv végét, távolítsd el a csillárjelölődet a központi játéktábláról, és helyezd a játékostáblád mellé. Ezt követően aktiváld a központi csillár közepén lévő csillárlapkát. Ha a fordulóban te vagy az **első**, aki eléri a sáv végét, vedd magadhoz a kezdőjátékos-jelölőt. Ez az aktuális forduló körsorrendjét nem befolyásolja, a **következő fordulóban** azonban te leszel a kezdőjátékos.
- Amikor úgy kerülsz sorra, hogy már eltávolítottad a csillárjelölődet a központi játéktábláról, kimarad a köröd, rögtön a következő játékoson a sor.

2 fős játék

Ha ketten játszotok, szükségetek lesz egy semleges csillárjelölőre egy olyan játékosszínből, amit egyikőtök sem választott. Függetlenül attól, hogy ki az aktuális kezdőjátékos, ezt a jelölőt kezeljétek mindig úgy, hogy ő az utolsó a játékossorendben. Ebben a semleges körben mozgassátok a jelölőt arra a legközelebbi mezőre, amelyen ő lesz legelöl a csillársávon. Ennek mindössze annyi a funkciója, hogy ezt a mezőt elfoglalja, így ilyenkor nem kell akciót végrehajtani, azonnal a következő játékoson a sor.

Elképzelhető, hogy ez a semleges, „harmadik játékos" éri el elsőként a csillársáv utolsó mezőjét, ha pont ezzel a mezővel áll majd legelöl. Amennyiben ez megtörténik, egyikőtök sem tudja végrehajtani a csillárlapka mindkét akcióját (lásd 8. oldal), hiszen egyikőtök sem fogja elsőként elérni ezt a mezőt. Ugyanakkor, mivel a „harmadik játékos" mindig utolsóként kerül sorra, nem veheti magához a kezdőjátékos-jelölőt, ehelyett az lesz a kezdőjátékos, aki kettőtök közül éri el elsőként a csillársáv utolsó mezőjét.

Csillármezők



A csillársáv minden mezője egy-egy ikont tartalmaz, amihez a játék egy-egy akciója tartozik (a szabálykönyv hátlapján megtalálhatók a különböző ikonok és akciók összefoglalása). Emellett minden mező meghatározott számú ceruzát és kalapácsot tartalmaz. A ceruzák és kalapácsok száma meghatározza, hogy mennyi akciót hajthatsz végre az adott mezőre érkezve, továbbá, hogy a körödben milyen típusú akciókat hajthatsz végre:



Minden ceruza után végrehajthatod 1-1 alkalommal a mezőn látható akciót.



Minden kalapács után végrehajthatsz 1-1 tetszőlegesen választott akciót az alábbi 3 közül:

- hajtsd végre a mezőn látható akciót egyszer, vagy
- lépj előre 1-et az egyik kéményjelölőddel, vagy
- játssz ki egy kártyát a kezedből.

Azon múlik, hogy mely ceruzákat vagy kalapácsokat használhatod, hogy a csillárjelölőd legelöl áll-e:



Ha a csillárjelölőd **legelöl áll** a csillársávon (az óramutató járása szerint vizsgálva), a mezőn lévő **ceruzákat és kalapácsokat** egyaránt használhatod.

Fontos: Azt a csillárjelölőt, amit a tulajdonosa már eltávolított a központi játéktábláról, miután elérte az utolsó mezőt, mindig úgy kell kezelni, hogy legelöl áll, így a többi jelölő már nem lehet „legelöl".



Ha a csillárjelölőd **nincs legelöl**, kizárólag **a ceruzákat vagy a kalapácsokat** használhatod az adott mezőn, mindkettőt nem. A döntés azonban a tiéd, hogy melyiket veszed figyelembe.



Rózsa (piros) előrébb mozgatta a jelölőjét, és most ő áll legelöl, így a körében 1 ceruzát és 1 kalapácsot használhat. Rózsa köre után Irén (kék) a képen látható mezőig halad előre, és mivel nem ő van legelöl, választania kell a 2 ceruza és az 1 kalapács közül.

A központi csillárlapka



A csillár középső mezője különleges: ceruzát és kalapácsot nem tartalmaz, lapkát viszont igen. A csillárlapkán mindig 2 akció látható.

1. Ha te éred el **elsőként** a csillársáv végét, tetszőleges sorrendben **mindkét akciót** végrehajthatod.

∞ Ha **nem elsőként** érkezel a központi csillárra, válaszd ki az ott látható **2 akció egyikét**, és hajtsd végre.



Amikor elsőként érsz a csillársáv végére (és eltávolítod a jelölődet), az a többiek számára fontos jelzés, hogy közeledik a forduló vége. A többiek még a megszokott módon sorra kerülnek és végrehajtják a körüket. Figyeljétek meg, hogy a csillár egyes mezői vöröses árnyalatúak, sötétebbek a többinél. Amikor egy játékos a csillárjelölőjét egy ilyen sötétebb mezőre lépteti, vagy eléri a csillársáv végét azután, hogy bármelyik játékos már elérte a végét, akkor miután a körében végrehajtotta az összes akcióját, el kell távolítania a csillárjelölőjét.

Fontos: A sötétebb mezőkön lévő jelölőket ne távolítsátok el azonnal, amikor egy másik játékos eléri a csillársáv végét. Azokat csak akkor kell eltávolítani, amikor egy újabb lépéssel ezen mezők egyikére kerül a jelölő, miközben valaki már elérte a csillársáv végét.



Győzelmi pontok (GyP) szerzése

Minden alkalommal, amikor a mellett egy szám látható, adott mennyiségű győzelmi pontot (GyP) kapsz a csillag alatti pillértípusból. Mozgasd a természet-, katalán- vagy vallásjelölődet a győzelmipont-sávon annyi mezővel, amennyit a csillag melletti szám mutat.

Egy forduló vége

Amint mindannyian eltávolítottátok a csillárjelölőtöket a központi játéktábláról, a forduló véget ér. Távolítsátok el a felső csillárlapkát a csillár közepéről. Amikor az utolsó lapkát távolítjátok el, a játék véget ér, és a játék végi pontozásra kerül sor (lásd 15. oldal). Ha még maradt csillárlapka, a kezdőjátékos kezdje el a következő fordulót.

Gaudí 72 éves volt, amikor 1924-ben letartóztatták, mert nem volt hajlandó spanyolul beszélni egy rendőrrel, helyette katalánul válaszolt. Kora és legyengült egészsége ellenére kitartott meggyőződése mellett. Ez is tanúbizonysága annak a csendes erőnek, amely mind az emberi oldalát, mind a munkásságát jellemezte.

Akciók

Minden alkalommal, amikor a lenti ikonok egyikét megkapod, végrehajthatod a hozzá tartozó akciót. Ez többnyire akkor következik be, amikor a csillárjelölőddel a csillár körüli mezők egyikére érkezel, de más forrásból is akcióikonokhoz juthatsz jutalomként, pl. a kijátszott kártyáidról. Az akciókat a forrástól függetlenül ugyanúgy kell végrehajtani. A lenti akciókat egyetlen akcióként fogalmaztuk meg, de ne feledd, hogy egy-egy akciót akár többször is végrehajthatsz, pl. amikor egy olyan csillármezőre érkezel, amelyen több ceruza vagy kalapács szerepel.

Az akciókat nem kötelező végrehajtanod, bármikor bármennyiről lemondhatsz.

A körödben 4 különböző akciólehetőséged van, amik vagy a csillár körül láthatók, vagy kalapáccsal aktiválhatók:

1. Vegyél el egy trencadís-lapkát és helyezd a személyes játékostábládra (lásd 9. oldal).

2. Vegyél a kezedbe egy kártyát a központi játéktábláról (lásd 11. oldal). A kezedben legfeljebb 4 kártya lehet.

3. Játssz ki egy kártyát a kezedből a saját játékostábládra, amennyiben rendelkezel a szükséges mennyiségű trencadís-lapkával (lásd 12. oldal).

4. Lépj előre az egyik kéményjelölőddel, amennyiben rendelkezel a szükséges mennyiségű trencadís-lapkával, majd szerezd meg a jutalmát (lásd 13. oldal).

Hajts végre a csillár körül egy tetszőleges akciót az „univerzális” akcióval (lásd 15. oldal).

1. Vegyél el egy trencadís-lapkát

Gaudí trencadís-technikájával a törött kerámiát és üveget ragyogó mozaikokká alakította, amelyek színesen és élénken hullámzanak, az építészetét pedig egyfajta vidám káoszba burkolják. Ez a technika, amely a Parc Güellben élénken megmutatkozik, a kidobott töredékeket költői eszközzé alakítja, visszhangozva a természet ritmusát és Katalónia szellemét.

Ez az akció lehetővé teszi, hogy elvegyél 1 trencadís-lapkát a központi játéktábláról. Amennyiben a szimbólum meghatározott formát és/vagy színt mutat, azzal egyező trencadís-lapkát kell elvenned. Ha a szimbólum fekete formát mutat, bármilyen színű lapkát választhatsz, de a formának meg kell egyeznie az ábrázolttal. Ha a szimbólum színes kört mutat, bármilyen formájú lapkát választhatsz, de a színnek meg kell egyeznie az ábrázolttal.

Ha ugyanabban a körben 1-nél több lapkát veszel el, ugyanarról vagy akár különböző trencadís-mezőkről is elveheted azokat.

adott forma, tetszőleges szín

tetszőleges forma, adott szín

tetszőleges forma, tetszőleges szín

Minden megszerzett trencadís-lapkát a **személyes játékostábládon kell tárolnod** egy-egy üres mezőn, **a mező és a lapka formájának** pedig **meg kell egyeznie**. A lapkákat megfordíthatod és/vagy elforgathatod, hogy egyezzen a mezőkkel. Ha kiderül, hogy egy lapkát nem tudsz lehelyezni megfelelő üres mező híján, vissza kell helyezned oda, ahonnan elvetted, és elvehetsz egy másik lapkát helyette. Ha a személyes játékostáblád teljesen megtelik, további lapkákat már nem vehetsz el.



Ha a központi játéktábla egyik mezőjéről az **utolsó trencadís-lapkát veszed el**, végrehajthatsz egy **újabb akciót** (lásd Fogyó készletek, 11. oldal). A köröd végén húzz 5 új trencadís-lapkát a húzózsákból, és helyezd azokat a kiürült mezőre.

Trencadís-lapkákat kell gyűjtened, hogy teljesítsd a kártyakijátszások feltételeit (lásd 12. oldal). Emellett, ha egyező színű lapkacsoportokat hozol létre a személyes játékostábládon, a játék végén bónusz GyP-ket kapsz (lásd 15. oldal).

Szerzés és birtoklás

A választott akciótól függően meghatározott mennyiséget kapsz az ábrázolt erőforrásból, vagy egyszerűen csak ennyivel kell rendelkezned az akció végrehajtásához.

A szimbólumok előtti **fekete körvonalas számok** azt jelzik, hogy a mennyiséget megkapod a közös készletből.

1 

1 tetszőleges formájú és színű trencadís-lapkát kapsz a központi játéktábláról.

A szimbólumok előtti **piros körvonalas számok** azt a minimális mennyiséget jelzik, amivel rendelkezned kell az akció végrehajtásához, ezeket azonban nem költöd el (így az akciónak feltétele ugyan van, de költsége nincs).

6 

Ebben a példában egy általad választott színben legalább 6 ugyanolyan színű trencadís-lapkával kell rendelkezned (pl. ha van 6 kék lapkád, az rendben van, de ha a 6 lapkádból 4 zöld és 2 szürke, akkor nem teljesül a feltétel).

Amikor egy általad választott színből meghatározott mennyiségű lapkával kell rendelkezned, azok egyforma színűek kell legyenek, de a formájuk nem számít.

4 

*Legalább 4, **pontosan ilyen formájú trencadís-lapkával kell rendelkezned a személyes játékostábládon.***

Amikor egy adott formából meghatározott mennyiségű lapkát kapsz, vagy ennyivel kell rendelkezned, azoknak nem kell ugyanolyan színűnek lenniük.

Szomszédosság és csoportok

A személyes játékostábládon 2 trencadís-lapka akkor szomszédos, ha van egymással szomszédos oldaluk, így tehát minden esetben az oldalszomszédosságot kell figyelembe venni, és nem számítanak szomszédosnak, ha az egyik lapkának csak a csúcsa érintkezik egy másik lapka oldalával. A könnyebb értelmezhetőség érdekében az egymással szomszédos mezőket kis vonalak kötik össze.

Az egymással megszakítás nélkül, szomszédosan összekötött lapkák úgynevezett csoportot alkotnak. Amennyiben egy szabály nem rendelkezik másképpen, egy-egy csoportban ugyanolyan színű lapkák vannak, így többnyire meghatározott színű, egymással összekötött lapkákat kell figyelembe venni.



Ebben a példában a játékosnak van egy 2 sárga trencadís-lapkából álló csoportja, hiszen ezek vonallal vannak összekötve. A szürke és a zöld lapkák szomszédosak ugyanazzal a sárga lapkával, de egymással nem.

2. Vegyél a kezedbe egy kártyát

Egy kártya felépítése



1. A kártyakijátszás feltétele. Ebben a példában a kártya kijátszásához legalább 2 kék trencadís-lapkával kell rendelkezned a személyes játékostábládon.
2. A kártya által biztosított jutalom.
3. Kategória: A valláskártyák és a kéményhatások ezekre a kategóriákra hivatkozva adnak pontokat vagy biztosítanak jutalmakat. A Gaudí élete „univerzális” kategória, így bármelyik másik kategóriához hozzárendelhető.
4. A kártya pillértípusa (természet-, katalán- vagy valláskártya), amit a szín és a kártya hátlapja határoz meg.
5. Illusztráció, amely Gaudí valamelyik fontos munkáját vagy életének egy fontos eseményét ábrázolja.
6. A valláskártyákon egy szám is látható, amivel könnyen beazonosítható a hozzájuk tartozó összefoglaló a szabálykönyv hátlapján.

Kártyakategóriák



Ezek az ikonok lehetővé teszik, hogy a központi játéktábláról kézbe vegyél egy kártyát a **pillértípussal** megegyező ablakról:



Amikor 1-nél több kártyát vehetsz el a „tetszőleges” ikon használatával, választhatsz egyforma, de akár különböző pillértípusokat is.

A központi játéktábla mindegyik kártyájához hozzáférhetsz, nem csak az adott típus felső kártyájához. Ne húzz új kártyát az elvettek helyére, amíg az ablak 3 kártyája el nem fogy.



Ha valamelyik ablak utolsó kártyáját veszed el, végrehajthatod az ablak fölötti famezőn látható további akciót (lásd lejjebb, Fogyó készletek). A köröd végén húzz 3 új kártyát az ablakhoz tartozó paklikból és töltsd fel a mezőket.

Sohasem lehet 4-nél több kártya a kezedben. Ha már 4 kártya van a kezedben, és újabbat szeretnél elvenni, eldobhatsz a kezedből kártyát, hogy legyen helyed az újnak.

Fogyó készletek

A trencadís-mezők mellett és az ablakok fölött különböző ikonok láthatók. Ezek olyan bónuszakciók, amiket a körödben akkor tudsz aktiválni, amikor az adott mezőről vagy ablakról elveszed az utolsó trencadís-lapkát vagy kártyát. Ha a körödben több mezőt vagy ablakot is kiürítesz, akkor több ilyen további akciót is végrehajthatsz, de minden akcióból körönként csak egyet.

Amikor kiürítesz egy mezőt vagy ablakot, a köröd végén, még a következő játékos köre előtt fel kell töltened az üres trencadís-mezőket 5, a húzózsákból véletlenszerűen kihúzott lapkával, az üres ablakokat pedig 3 új kártyával a hozzájuk tartozó paklikból. Ha a húzózsák kiürül, töltsd fel a mezőket annyi lapkával, amennyivel lehet, kezdve a bal szélső üres mezővel, az óramutató járásával megegyező irányban haladva. Ha bármelyik pakli kiürül, töltsd fel az ablakot annyi kártyával, amennyivel lehet, majd a játék a megszokott módon folytatódik.

3. Játssz ki egy kártyát

Ezzel az ikonnal kijátszhatsz egy kártyát, ha teljesül a feltétele (lásd lejjebb). Helyezd a kártyát a személyes játékostáblád alá a megfelelő oszlopba úgy, hogy minden kártyán látható maradjon a fenti sáv, de közben a letakart kártyán ne legyen látható a színikon. Az oszlopokban bármennyi kártyád lehet.

Ez az akció a csilláron fordul elő, de kalapácsot használva is választhatod ezt a lehetőséget.

Kártyakijátszási feltételek

Minden kártyának van egy színnel és egy számmal jelölt feltétele. Amikor kijátszol egy kártyát, helyezd a megfelelő oszlop aljára, majd add össze az oszlopban lévő számokat. Ez az összeg meghatározza, hogy legalább mennyi trencadís-lapkával kell rendelkezned (de nem költöd el őket) a személyes játékostábládon a kártyán jelzett színből (a lapkák formája nem számít). A lapkáknak nem kell egymással szomszédosnak lenniük. Ha a kártyán fekete ikon látható, bármilyen színt választhatsz, de minden lapkának egyforma színűnek kell lennie.

Ha kiderül, hogy nem tudod teljesíteni egy kártya kijátszási feltételeit, vedd vissza a kezedbe.

Az oszlopok végrehajtása

Amikor azt az utasítást kapod, hogy „hajts végre egy oszlopot”, megkapod az adott oszlop minden kártyáján a felső sávban látható jutalmat, továbbá az oszlop fölött, a személyes játékostábládra nyomtatott jutalmat.

A valláskártyák különböznek a többi kártyától, ugyanis nem biztosítanak közvetlen jutalmat. Ehelyett minden valláskártya meghatározott mennyiségű valláspontot biztosít a játék végén, mégpedig annyiszor, amennyiszer sikerül teljesíteni az adott célt. Ezen célok egy része arra vonatkozik, hogy hányszor játszottál ki egy adott kategóriájú kártyát. Pl. 3-3 GyP jár minden egyes ajtókártyáért.

A **Gaudí élete** kártyák univerzálisak, és a kívánt kategóriában figyelembe lehet venni őket, így az előző példában is le lehet pontozni.

Ezzel az ikonnal végrehajthatod és lepontozhatod az egyik valláskártyádat, de nem az egész oszlopot.

Természetkártyák

Miután kijátszol egy kártyát a természetoszlopba, **azonnal** hajtsd végre a teljes oszlopot, azaz tetszőleges sorrendben megkapod az oszlopban lévő kártyák felső sávjában lévő jutalmakat, beleértve az oszlop fölötti, személyes játékostábládon látható 4 természetpontot is. Fontos, hogy ez kizárólag a természetoszlopra igaz, a többire nem, így a másik 2 oszlopba kijátszott kártyáknak nincs ilyen azonnali hatása.



Csaba ki szeretné játszani a természetkártyáját. Összesen 4 zöld trencadís-lapkára van szüksége a személyes játékostábláján (ezeket nem kell elköltenie). Ha teljesíti ezt a feltételt, végrehajtja a természetoszlopát, azaz a természetjelölőjével 7-et lép előre, és elvesz 1 tetszőleges formájú, kék trencadís-lapkát a központi játéktábláról.

Katalánkártyák

Ezeket a forduló végén annyiszor lehet végrehajtani, amennyiszer a központi csillárlapka lehetővé teszi, amennyiben eléred ezt a mezőt és ezt a jutalmat választod.



A forduló végén Csaba kétszer hajtja végre a katalánoszlopot. Ebben az esetben 18 katalánpontot kap, és elvesz 2 természetkártyát.

Valláskártyák

Ezeket a játék végén kell végrehajtani (bizonyos hatások lehetővé teszik, hogy egy-egy valláskártyát játék közben lepontozz). Minden kártya a rajta látható módon ad pontot.



A játék végén Rózsa 3-3 valláspontot kap a személyes játékostábláján lévő minden mennyezet/tetőkártya után, 1-1 valláspontot a kéményeivel megtett minden lépés után, és 1-1 valláspontot a személyes játékostábláján lévő, jelzett formájú trencadís-lapka után.

4. Lépj előre az egyik kéményjelölőddel

Antoni Gaudí ikonikus kéményei, különösen a Palau Güell tetején találhatóak, szürreális, szoborszerű formájukról híresek, amelyek elmossák a határvonalat a funkció és a fantázia között. Ezek a különc szerkezetek, amelyeket gyakran színes mozaikok vagy kanyargós kövek borítanak, Gaudí természet ihlette tervezésének és építészeti innovációjának egyedülálló keverékét mutatják be.

Ez az akció nem jelenik meg a csillárnál, azonban választható, amikor kalapácsot használsz, és jutalomként más elemeken is megjelenik.

Mozgasd 1 tetszőleges kéményjelölődet a saját kéményén a következő pozícióra, **lentről felfelé** haladva. Attól függően, hogy a célmezőn milyen szám és forma látható, legalább annyi, a jelzett formával megegyező trencadís-lapkának kell lennie a tábládon (nem kell elköltened). A lapkák színe nem számít, és nem szükséges, hogy egymással szomszédosan helyezkedjenek el.

A célmező alapján vagy azonnali jutalmat kapsz, vagy egy játék végi hatást.

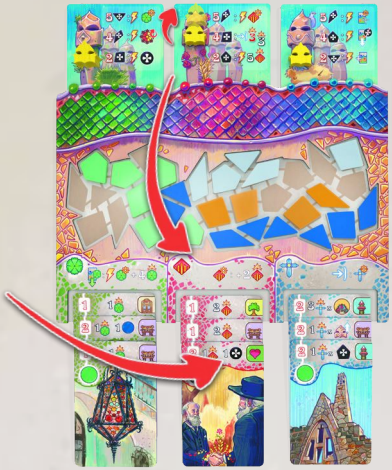
azonnali

játék végi

Onnantól, hogy egy kéményjelölőd eléri a kéménye felső mezőjét, már nem mozgatható tovább a játék hátralévő részében.

Nóri (sárga) a katalánkéményén szeretné továbbléptetni a kéményjelölőjét. Ehhez legalább 5 háromszögletű trencadís-lapkának kell lennie a személyes játékostábláján (a színük nem számít). Teljesíti ezt a feltételt, emiatt 1-gyel feljebb lépteti a kéményjelölőt, és azonnal végrehajtja a katalánoszlopot (ez a felső mező jutalma): megkapja az ott lévő kártyák katalánpontjait és az oszlop fölötti pontokat (összesen 7 GyP), továbbá elvehet egy általa választott tetszőleges színű és formájú trencadís-lapkát.

Ezt követően a játék további részében már nem mozgathatja ezt a kéményjelölőt.





Kéménylapkák

Itt látható az összes jutalom, amit a kéménylapkákon lévő kéményjelölők mozgatásával megszerezhetsz. Ezeket megtalálod a szabálykönyv hátlapján is.





Azonnal hajtsd végre a természetoszlopodat.



Miután végzel ezzel a körrel, ha a csillárjelölőd nem érte el a csillársáv végét, azonnal játssz le egy új kört, a szokásos módon mozgatva a csillárjelölődet.



Azonnal vegyél el 1 tetszőleges formájú és színű trencadís-lapkát a központi játéktábláról.





Azonnal hajtsd végre a katalánoszlopodat.



A játék végén, miután lepontozod a vallásoszlopodat, pontosan 3 GyP-vel csökkentheted az egyik pontjelölődet, hogy egy másik pontjelölőddel 3 GyP-t lépj előre.



Azonnal kapsz 5 katalánpontot.





Azonnal hajtsd végre a vallásoszlopod egyik kártyáját.



Azonnal kijátszhatsz egy kártyát a kezedből, figyelmen kívül hagyva a feltételeit.



Azonnal elvehetsz egy tetszőleges kártyát a központi játéktábláról.

Univerzális akció

Ezzel a szimbólummal kiválaszthatod és végrehajthatod a csillár körüli akciók bármelyikét, a központi lapkán lévőt viszont nem. Az akció mellett egy ceruza és egy kalapács szerepel, így ha az ezen a mezőn látható mindkét ikont használod az akció végrehajtásakor, akkor legfeljebb 2 különböző akciót hajthatsz végre a csillár körül.

Játék végi pontozás

Gaudí hite az életének és munkásságának sarokköve volt, amely az évek múlásával egyre mélyült, mígnem építészete Istennek szóló áldozattá vált. A Sagrada Família, Gaudí magnum opusa, kőből emelt imádságként magasodik, minden tornya, szimbóluma és árnyéka mélységes odaadással és szent céllal teli.

Annak a fordulónak a végén, amelyben az utolsó csillárlapkát eltávolítják, a játék véget ér, és következik a játék végi pontozás.

A játék végi pontozást a következő sorrendben hajtsátok végre:

1. Rendeljétek az összes Gaudí élete típusú kártyátokat véglegesen egy-egy tetszőleges kategóriához, ugyanis bizonyos kártyák a különböző kategóriákért adnak pontokat. Pontozzátok le mindannyian a **vallásoszlopotokat**. Léptessétek a vallásjelölőtöket a megszerzett GyP-k alapján.

2. Ha elértétek a katalánkémény második mezőjét, végrehajthatjátok a hatását most.

3. Adjátok össze a **2 hátrébb lévő pontjelölőtök GyP-értékét**, majd helyezzétek az összjelölőtöket a pontozósávra az összegre.



4. Ezt követően léptessétek annyival előrébb az összjelölőtöket, amennyi trencadís-lapkátok van a második és harmadik legnagyobb, ugyanolyan színű csoportban a személyes játékostáblátokon (a két csoport színe eltérhet).

Döntetlen a második és harmadik helyezésnél: Ha 2 (vagy több) pontjelölő vagy trencadís-lapkacsoport között döntetlen alakul ki, válasszátok ki az egyiket, amit a „legnagyobbnak" neveztek ki, és a másik lesz a „kisebb" a kettő közül (és így tovább, ha 2-nél több döntetlen áll fenn), majd ezek alapján végezzétek el a második és harmadik helyezés pontozását a jelölőknél és a csoportoknál egyaránt.

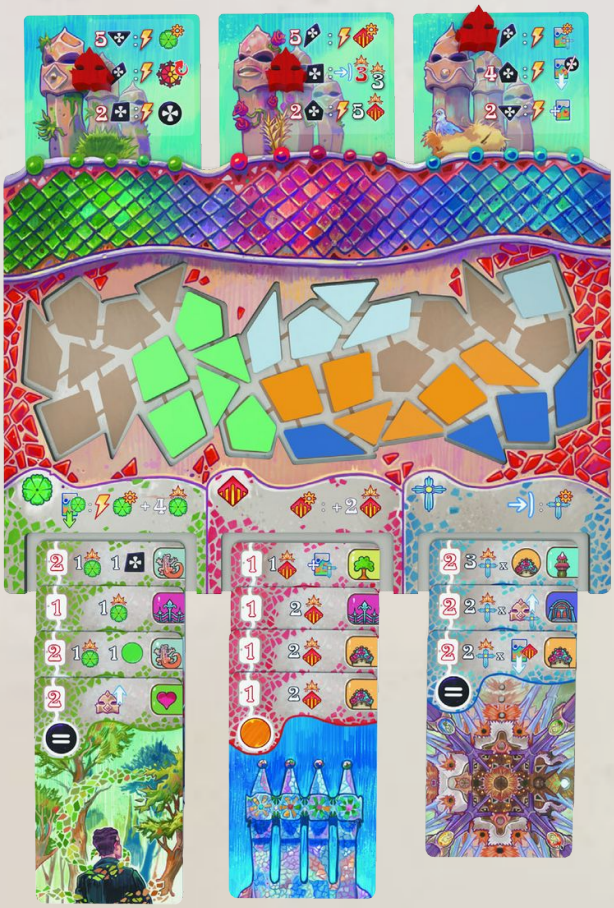
Akinek a legmagasabb értéken áll az összjelölője, megnyeri a játékot. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek a következő GyP-jelölője (ami nem az összjelölő) a legmagasabb értéken áll. Ha még e tekintetben is döntetlen áll fenn, az érintettek osztoznak a győzelmen.

Példa a játék végi pontozásra:

1. Rózsa először a vallásoszlopát pontozza le. Az első kártya 3-3 valláspontot ad minden mennyezet/tetőkártyája után: neki ebből 3 van, és egy Gaudí élete kártyát is mennyezet/tetőkártyaként használ, így a 4 kártya összesen 12 GyP-t ér. Kap továbbá 6 GyP-t (2-szer megkapja a 3 haladást a valláskéményen), a harmadik után pedig 8 GyP-t (a 4 kijátszott katalánkártyáért 2-szer kap pontokat). Ezt a 26 valláspontot a már meglévő 4 valláspontjához adja.
2. Ezt követően, mivel elérte a katalánkémény második mezőjét, a katalánjelölőjét 3 mezővel visszalépteti, hogy a vallásjelölőjét 3 mezővel előreléptesse.
3. Majd összeadja a 2 kisebb értékű jelölőjének az értékét, ami a természet és a vallás, ezzel 64 GyP-t elérve, így az összjelölőjét erre a mezőre helyezi.
4. Végezetül lepontozza a trencadís-csoportokat. A zöld és a sárga csoportok holtversenyben az első és második helyen állnak, így az egyikért második helyezésként 6 GyP-t kap, a harmadik helyezésért, a szürke csoportjáért pedig további 4 GyP-t kap.

Ezzel **a végső pontszáma 74 GyP.**





Haladó szabályok

Miután játszottatok néhányat az alapszabályokkal, és még több kihívásra vágytok, kövessétek az alapszabályokat a következő változtatásokkal:

Előkészületek

Készítsétek elő a játékot a 4. oldalon részletezettek szerint az alábbi változtatásokat figyelembe véve:

1. A központi játéktáblát az **éjszaka** oldallal felfelé helyezzétek a játéktérre.

2. Helyezzétek az összes trencadís-lapkát a húzózsákba, keverjétek meg őket alaposan, majd húzzatok a zsákból **4-4 lapkát** a központi tábla 5 trencadís-mezőjére (ezek a mennyezet örvénylő szélei). A húzózsákot hagyjátok mindenki számára könnyen elérhető helyen. Fontos változás, hogy minden alkalommal, amikor a húzózsákból fel kell töltenetek egy-egy készletmezőt, 5 helyett 4 trencadís-lapkát húzzatok.

A játékosok előkészületei

7. Válogassátok szét a kéménylapkákat típus szerint (természet-, katalán- és vallászlapkákra). Keverjétek meg minden típus lapkáit külön-külön, majd osszatok minden játékosnak 1-1 véletlenszerűen választott kéménylapkát minden típusból. Ezeket helyezzétek az **éjszaka** oldallal felfelé a megfelelő oszlophoz a személyes játékostáblátok fölé.

11. A pillérkártyák véletlenszerű kiosztása helyett a kezdőjátékos jobbján ülő játékos vegye magához a játékosszám alapján előkészített összes kártyát majd válasszon 1-et, amit megtart, a többit adja tovább a tőle jobbra ülő játékosnak. Az óramutató járásával ellentétes irányban haladva ezt addig kell folytatni, amíg mindenkinél lesz 1-1 kártya.

Vegyél a kezedbe egy kártyát (lásd 11. oldal)

Nem dobhatsz el kártyát a kezedből, hogy helyet szabadíts fel egy újonnan választott kártyának.

Fogyó készletek (lásd 11. oldal)

A köröd végén töltsd fel az üres trencadís-mezőket a húzózsákból 4 új lapkával (5 helyett).

Kártyakijátszási feltételek (lásd 12. oldal)

Ahhoz, hogy egy kártyát kijátszhass, rendelkezned kell a kártyán jelzett mennyiségű és színű trencadís-lapkával, amelyeknek egyetlen, egymással összekötött csoportot kell alkotniuk.

Lépj előre az egyik kéményjelölőddel (lásd 13. oldal)

Rendelkezned kell a szükséges mennyiségű és formájú trencadís-lapkával, amelyeknek egyetlen, egymással összekötött csoportot kell alkotniuk. Fontos, hogy a csoport tartalmazhat különböző színeket és formákat, ha közben a számodra szükséges formák is jelen vannak.



A jobb alsó kék háromszög kivételével az összes többi ugyanabban a csoportban van, így ezeket figyelembe lehet venni a forma teljesítésekor, még ha különböző színűek is. A jobb alsó kék háromszög is a csoport részévé válik, amennyiben a piros körvonalas mezőre egy négyszög kerül.

A kéményeknek „passzív” hatásuk van, amik **az aktiválásuktól kezdve a játék végéig érvényben vannak**, és akkor aktiválódnak, amikor a feltételük teljesül (lásd Haladó kéménylapkák, 25. oldal). Az azonnali jutalmuk mellett, amit kizárólag egyszer kaphatsz meg, mindig hozzáférésed van azokhoz a passzív és játék végi hatásokhoz, amelyekre a kéményjelölőid ráléptek vagy amelyeken áthaladtak.

Egyes kéményhatások bizonyos kategóriájú kártyák kijátszásáért biztosítanak jutalmat. A **Gaudí élete** kártyákat bármilyen kategóriájú kártyaként figyelembe lehet venni a kijátszásuk pillanatában ezeknek a kéményhatásoknak a szempontjából.

Ha egynél több kéményjutalmat is kaphatsz egy-egy kártyakategória kijátszásakor, csak az egyiket érvényesítheted közülük. Ezeket a kártyákat a játék végén a valláskártyák pontozása előtt újra egy-egy kategóriához rendelhetsz, ami különbözhet attól, amit a kijátszásukkor választottál.

Játék végi pontozás

A haladó játékmódban a játék végi pontozás a következőképpen zajlik:

1. Rendeljétek az összes Gaudí élete típusú kártyátokat véglegesen egy-egy tetszőleges kategóriához, ugyanis bizonyos kártyák a különböző kategóriákért adnak pontokat. Pontozzátok le mindannyian a **vallásoszlopotokat**. Ha a kéményjelölőitekkel elértétek valamelyik játék végi hatást, vagy áthaladtatok azon, mindegyiket végrehajthatjátok egyszer. A hatásoktól függően némelyeket még a játék végi pontozás megkezdése előtt érvényesíteni kell, másokat pedig a játék végi pontozás során kell figyelembe venni.
2. Adjátok hozzá a második helyen álló pontjelölőtök értékét a leghátul álló pontjelölőtök értékének **kétszereséhez**, majd helyezzétek az összjelölőtöket az összeg értékére a pontozósávon.
3. Ezt követően léptessétek 1-1 ponttal előrébb az összjelölőtöket minden trencadís-lapkátok után, ami a második legnagyobb, egyforma színű csoportban van, továbbá 2-2 ponttal előrébb minden trencadís-lapkátok után, ami a harmadik legnagyobb, egyforma színű csoportban van a személyes játékostáblátokon (a két csoport színe eltérhet).

Akinek a legmagasabb értéken áll az összjelölője, megnyeri a játékot. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek a következő GyP-jelölője (ami nem az összjelölő) a legmagasabb értéken áll. Ha még e tekintetben is döntetlen áll fenn, az érintettek osztoznak a győzelmen.





Példa a játék végi pontozásra

1. Rózsa először a vallásoszlopát pontozza le. Az első kártya 3-3 valláspontot ad minden mennyezet/tetőkártyája után: neki ebből 3 van, és egy Gaudí élete kártyát is mennyezet/tetőkártyaként használ, így a 4 kártya összesen 12 GyP-t ér. A második kártyája után 8 GyP-t kap (2-szer megkapja a 4 haladást a valláskéményen), a harmadik után pedig 8 GyP-t (a 4 kijátszott katalánkártyáért 2-szer kap pontot). Ezt a 28 valláspontot a már meglévő 2 valláspontjához adja.
2. Ezt követően, mivel elérte a valláskémény felső mezőjét, minden jelölőjét 4-gyel előrelépteti.
3. Majd összeadja a második jelölőjének, a természetnek az értékét, a leghátul lévő, vallásjelölő értékének a kétszeresével. 103 GyP-t ér el, így az összjelölőjét erre a mezőre helyezi.
4. Végezetül lepontozza a trencadís-csoportokat. A zöld és a sárga csoportok holtversenyben az első és második helyen állnak, így az egyikért második helyezésként 6 GyP-t kap, a harmadik helyezésért, a szürke csoportjáért pedig további 8 GyP-t kap. Ezzel **a végső pontszáma 117 GyP**.

Egyszemélyes játékmód

Gaudí munkamorálja rendkívül szigorú, szinte szerzetesi volt – nemcsak tervezte az épületeit, hanem meg is élte őket. A Sagrada Família építkezésénél élete utolsó éveiben egy kis műhelybe költözött, feladva a kényelmet, hogy teljes mértékben a projektnek szentelhesse magát. Személyesen felügyelte a legapróbb részleteket is, a szobrászati formáktól kezdve egészen addig, hogy a természetes fény hogyan szűrődik be az ablakokon a nap különböző szakaszaiban. Más helyszíneken, például a Parc Güellben, gyakran láthatták, ahogy a kézművesek mellett dolgozik, irányítja a kezeiket, formálja az anyagokat, sőt még az állványokra is felmászott, hogy saját kezűleg végezze el a szükséges módosításokat. Gaudí számára az építészet nemcsak egy szakma volt, hanem hivatás. Olyan, amely teljes testét, lelkét és szellemét igényelte.

Most képzeld el, hogy ezzel az elköteleződéssel kell versenybe szállnod. Az egyszemélyes játékmódban magával Gaudíval kell összemérned tudásodat. Ehhez ismerned kell a haladó játékmódot. Készíts elő egy 2 fős haladó játékot (az alapváltozatot nem játszhatod egyedül), beleértve a harmadik csillárjelölőt is, a következő módosításokkal:



- Gaudínak nincs szüksége személyes játékostáblára, kéményekre és kéményjelölőkre.
- Gaudí kizárólag az összjelölőt használja.
- Te vagy a kezdőjátékos, ugyanakkor te választasz először kezdőkártyát is az előkészületek során erre a célra felfedettek közül. A nem választott kártyát helyezd az asztalra, a Gaudí számára fenntartott zónába.

A játék megkezdése előtt válassz nehézségi szintet: könnyű, közepes, nehéz, megszállott.

A játék menete

Számodra a játék a többfős játékban megszokottak szerint zajlik. Az első fordulóban te vagy a kezdőjátékos, majd Gaudí következik, végül a harmadik, virtuális játékos hajtja végre a körét, mielőtt újra sorra kerülnél. Az első forduló után a többiben a megszokottak szerint az lesz a kezdőjátékos, aki megszerezte a kezdőjátékos-jelölőt az előző fordulóban, tehát te vagy Gaudí.

Gaudí köre

Gaudí a körében a csillárjelölőjét arra a legközelebbi mezőre mozgatja, aminek az akcióját teljesen végre tudja hajtani. Ez azt jelenti, hogy amennyiben az ő jelölője van elöl, képesnek kell lennie arra, hogy a mező akcióját annyiszor végrehajtsa, amennyi ceruzát és kalapácsot tartalmaz. Ha nem az ő jelölője van elöl, annyiszor kell végrehajtania a mező akcióját, amennyi ceruzát vagy kalapácsot tartalmaz (azt kell választania, amiből több van). Ha nem tudja teljesen végrehajtani az akciót, a csillársávon egyesével továbbhalad egészen addig, amíg egy mezőt teljesen végre tud hajtani.

Az előző szabály kiegészítéseképpen, ha Gaudí jelölője áll leghátul a csillársávon és legalább 3 üres mező van az ő jelölője és a következő jelölő között az óramutató járásával megegyező irányban haladva, akkor Gaudí kihagyja ezeket a mezőket, és a jelölőjét az első olyan mezőre helyezi, amivel ő lesz legelöl és teljesen végre tudja hajtani az akciót.



Gaudíé a sárga jelölő. Ahhoz, hogy elöl álló játékosként végrehajtsa a „vegyél el zöld trencadís-lapkákat” akciót, legalább 3 zöld lapkának kell lennie a központi játéktáblán, ha pedig nem ő áll elöl, akkor legalább 2 zöld lapkának kell lennie, hiszen 2 ceruza szerepel az akciónál. Minden más esetben kihagyja ezt a mezőt, hiszen nem tudja teljesen végrehajtani, és megvizsgálja, hogy a következő mezőt végre tudja-e hajtani.

A virtuális harmadik játékos köre

A 2 fős játékhoz hasonlóan a harmadik, „virtuális” játékos a kezdőjátékostól függetlenül mindig harmadikként kerül sorra. A körében a jelölőjét az óramutató járásával megegyező irányban haladva mindig az első olyan mezőre kell helyezni, amivel ő áll legelöl, és a 2 fős játékoktól eltérően meg is próbálja végrehajtani a mező akcióját, amennyiszer csak képes rá, legfeljebb a mezőn szereplő ceruzák és kalapácsok összmennyiségéig. A 2 fős játékokhoz hasonlóan nem tudja megszerezni a kezdőjátékos-jelölőt, még ha elsőnek is éri el a csillár utolsó mezőjét; azt kizárólag te vagy Gaudí szerezhetitek meg.

Gaudí és a harmadik, virtuális játékos is figyelmen kívül hagyják a készletek és a kártyák elfogyásakor aktiválható akciókat, és az elvett kártyákon lévő ikonokat sem aktiválják.

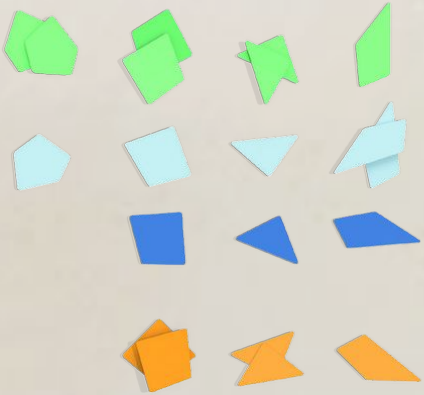
Akciók

Gaudí és a harmadik, virtuális játékos által elvett trencadís-lapkákat és kártyákat, Gaudí zónájában, az asztalon kell tárolni (tehát ők közösen gyűjtenek mindent Gaudí számára). A kártyákat 3 oszlopba kell elrendezni, típusonként külön-külön, ugyanabban a sorrendben, ahogy nálad is szerepelnek a kategóriák. A trencadís-lapkákat pedig az itt látható módon kell elrendezni, azaz egy-egy sorban ugyanolyan színű, egy-egy oszlopban pedig ugyanolyan formájú lapkák szerepeljenek. Ezáltal könnyen átlátható lesz, hogy Gaudí mennyivel rendelkezik a különböző színű és formájú lapkákból.









„Vegyél el egy trencadís-lapkát” akció

Amikor Gaudí vagy a virtuális játékos meghatározott formájú trencadís-lapkát vesz el, olyan színt válassz neki az elérhetőek közül, amelyikből Gaudí a legkevesebbel rendelkezik.
Amikor Gaudí vagy a virtuális játékos meghatározott színű trencadís-lapkát vesz el, olyan formát válassz neki az elérhetőek közül, amelyikből Gaudí a legkevesebbel rendelkezik.

Mindkét esetben, ha több választási lehetőség van, ami megfelel a feltételnek, az érintett mezők közül balról az elsőről vedd el a lapkát. Ha ugyanazon a mezőn több lapka is megfelel a feltételnek, döntsd el te, hogy Gaudí vagy a virtuális játékos melyiket veszi el

„Vegyél a kezedbe egy kártyát” akció

Kártyaelvételnél mindig a legalsót kell elvenni a Gaudí vagy a virtuális játékos által választott kártyatípusból. Amikor „tetszőleges típusú” kártyát kell elvenni, azt válaszd, amelyikből Gaudí a legkevesebbel rendelkezik. Döntetlen esetén a választható opciók közül balról az elsőt vedd el.

„Játssz ki egy kártyát” / Univerzális akció

Gaudí és a virtuális játékos is úgy kezeli a „játssz ki egy kártyát” és az „univerzális akció” ikonokat, mintha „vegyél el egy tetszőleges típusú kártyát” ikon lenne.

A központi csilllárlapka

Amikor Gaudí és a virtuális játékos a csillár közepén lévő mezőt aktiválja, akkor egyetlen „vegyél el egy tetszőleges típusú kártyát” akciót hajtanak végre, függetlenül a lapkán lévő ikonoktól, és hogy hányadikként érték el azt.



Játék végi pontozás

Miután a saját pontjaidat összesítetted a megszokott módon, számold ki Gaudí pontjait a következők alapján:

- Ha a játék elején könnyű/közepes/nehéz szintet választottál, először távolíts el egyesével 3/2/1 kártyát mindegyik oszlopából. Megszállott nehézségi szint esetén ne távolíts el egyetlen kártyát sem Gaudítól.
- Add össze a kártyáin szereplő GyP-értékeket, beleértve a valláspontokat is, mindegyiknél 1-es szorzóval. Majd ezt az eredményt szorozd meg 3-mal, megszállott szint esetén pedig 4-gyel. Állítsd az összjelölőjét erre az értékre.
- Növeld az értéket 1-1 ponttal a második leggyakoribb szín minden trencadís-lapkája után, és 2-2 ponttal a harmadik leggyakoribb szín minden trencadís-lapkája után.

Így alakul ki Gaudí összpontszáma. Ha több ponttal rendelkezel, mint ő, te vagy a győztes.

Antoni Gaudí víziója

Antoni Gaudí katalán építész volt. 1852-ben született Baix Campban, és 1926-ban halt meg Barcelonában, miután egy teljesen újszerű és a mai napig utánozhatatlan építészeti stílust teremtett. Évente több millióan látogatják meg épületeit, különösen a befejezetlen Sagrada Famíliát, amelynek építése a mai napig zajlik, de a La Pedrera, a Palau Güell és a Parc Güell, valamint a jellegzetes Casa Batlló és Casa Vicenç is népszerűek.



Hagyományosan modernistának tartják, munkássága bizonyos elemekben hasonlít kortársaiéra, de valójában nehéz meghatározott kategóriába sorolni. Ahhoz, hogy jobban megértsük őt, tudnunk kell, hogy Gaudí életében három nagy szerelem volt: a természet, Isten és Katalónia. Több mint egy évszázaddal később, távolról nézve ezek három különböző fogalomnak tűnhetnek, de ő nem látta szükségét annak, hogy ezt a három szerelmet három szóra, három gondolatra vagy három fogalomra bontsa. Gaudí mindegyiket rétegenként egymásra helyezte, összeolvasztva őket.

Első pillantásra felismerhető, hogy Gaudí a természetes formákat utánozta, ahogyan azt bármely szobrász tenné. A Palau Güell erkélyeinek korlátját alkotó koponyák, a Sagrada Família külső falain látható állatok és a szinte minden épületen megtalálható, kovácsoltvas növényformák nyilvánvaló példák erre. Egy alaposabb vizsgálat feltárná a homlokzatok és falak kanyargós formáit, a talajba gyökerező oszlopokat, az ág formájú pilléreket és a különböző projektekhez tervezett bútorok organikus megjelenését: ezek mind olyan inspirációk bizonyítékai, amelyek túlmutatnak a növények és állatok lemásolásán. Gaudí számára a természet a világ és a minket körülvevő tér megismerésének forrása volt. Ezek természetesen abban is segítették őt, hogy jobb épületeket építsen, robusztusabb és tágasabb szerkezeteket hozzon létre, amelyek összhangban álltak egy bizonyos emberképpel. Gaudí építészete a 20. század fordulóján az emberek által elszenvedett társadalmi és szellemi szétesés ellen irányult, azokról az emberekről szól, akiket az ipari társadalmak zsúfoltak össze a városokban és a derékszögű lakásokban, egy egymástól elidegenítő és kétségbeesett, a valós világtól elszakadt létezésbe.

Ennek a természetmegfigyelésnek az alapja nem csupán az a beteges, érzékeny gyermek, aki nem tudott iskolába járni, és kénytelen volt a család riudomsi házában kóborolni (ahol a szájhagyomány szerint született, ellentétben a néhány kilométerre fekvő Reus város dokumentált bizonyítékaival). Ez a tipikus kép egy olyan gyermekről, akit elbűvölt a csiga alakja, vagy lenyűgözött a hangya ereje, nem igazolja önmagában Gaudí zsenialitását, amelynek kialakulásához ugyanolyan mértékben hozzájárult az építészet történetének, a matematikának és a geometriai konstrukcióknak a megszállott tanulmányozása is.

Ő volt az a zseni, aki megoldotta az építészet évszázados problémáját: hogyan lehet nagy, nyitott teret építeni. A gótikus építészet a hajó külső támaszainak, például a külső támívek bőségével próbálta megoldani a problémát (nézd meg a Notre-Dame légi feltételét, hogy lásd annak tényleges méretét). Gaudínak sikerült megoldania a problémát, és jelentősen csökkenteni ezt a külső vázat azáltal, hogy mélyebben megértette a természetben ható erőket. Nemcsak az intuíciójára hagyatkozott, hanem ezeket az ötleteket technikai tudásával is ötvözte. Ironikus módon éppen abban a történelmi pillanatban érte el az egyensúlyt, amikor a megoldás már nem volt releváns: a technológiailag fejlett építőanyagok lehetővé tették, hogy a tömegek számára felhőkarcolókat és vasútállomásokat építsenek anélkül, hogy a puszta kőépületekhez szükséges számításokat elvégezték volna. Gaudí zseniális építészeti gesztusa egyszerre szent és haszontalan.

A Colonia Güell kriptájának vagy a Sagrada Família oszlopainak elágazásai mögött a súlyeloszlás mélyreható megértése rejlik. A Col·legi de les Teresianes folyosóin található remekművek Gaudí láncolatos és parabolikus íveinek diadalmas megjelenése. A Palau Güellhez hasonló, lehetetlen kupolák forrása az, amit a matematikusok ellipszoidoknak vagy forgásparaboloidoknak neveznek; szavak, amelyek olyan struktúrákat idéznek meg, amelyek elbűvölik az elmét. Gaudí építészete ötvözi a szellemet a technikai tudással. Más szavakkal: a természetes formák utánzásának látszata mögött a transzcendencia és a robusztusság ötvözésének ambíciója rejlik.

Más természetkutatóktól eltérően azonban Gaudí nem arra törekszik, hogy uralja a világot, hanem hogy alkalmazkodjon hozzá. A különbség apró, de jó példa erre a Parc Güell ösvényei. Az elmélkedő sétákra tervezett ösvények a hegy alakjához igazodnak, ahelyett, hogy a természetes formák alkalmazkodnának idealista fantáziákhoz. Ebben a föld vad természete előtti meghajlásban szinte misztikus hozzáállás rejlik, amely paradox módon immateriális tisztelettel viszonyul az anyaghoz. Ennek megfelelően Gaudí fejlődése nyomon követhető a Casa Calvet kezdeteitől a Sagrada Família iránti abszolút elkötelezettség utolsó éveiig; ez egy folyamat, amelynek során megszabadul a hétköznapi társadalmi elvárásoktól. Misztikus abban az értelemben, hogy egy spirituálisabb esztétika felé halad, ami elvezet minket az Isten iránti szeretethez.

A természetből merített kezdeti inspirációja mind esztétikai, mind matematikai szempontból párhuzamosan fejlődik keresztény hitének egyre radikálisabb aspektusával. Ez az odaadás részben hangsúlyozza a vezeklés szükségességét, részben pedig egy kevésbé gyötrő spirituális érzékenységet emel ki. A Sagrada Família a vezeklés temploma: úgy tervezték, hogy az építéséhez szükséges gazdasági és társadalmi erőfeszítés maga a vezeklés a modern világ bűneiért. Ezek a szellemtől elforduló arrogancia bűnei: a materializmus bűnei, a politikai és társadalmi viszályok, a munkásosztály elidegenedésének és reménytelenségének bűnei.

Ugyanakkor a műben az öröm és a remény is megjelenik, mivel Gaudí saját alkotói munkáját Istennek való áldozatként fogta fel. Alkotóként számára és a művet építő kézművesek számára a templom tervezése és építése maga is imádság. Ez látható művének számos szimbolikus elemén keresztül. Mindegyiknek jelentése van, amely arra törekszik, hogy megszólítsa Istent és meghallgassa a válaszát. Gaudí vallása az aszkézisre épül, mint egy remete, aki minden gesztusát annak szenteli, hogy finomítsa kapcsolatát Istennel, hogy az Ő munkájának közvetítő közege és eszköze legyen. Ahogy az ima átalakítja a hívőket, úgy tisztítják meg Gaudí ájtatosságát a templom építésének évtizedei.



A természet tanulmányozásához hasonlóan munkásságában is megfigyelhető egy fejlődés, amely a legszembetűnőbb elemekkel kezdődik, és egy sor implicit és szimbolikus jelentéssel zárul. A Palau Güellben a vallási utalások megtalálhatók a templom központi terét uraló Szűz Mária-oltárban és az épület villámhárítóit koronázó görög keresztben. Emellett a Jézus-torony (a Sagrada Família legmagasabb tornya) 172 méter magas, ami valamivel alacsonyabb, mint Barcelona Montjuïc hegyének 177 méteres magassága, ami szinte kabbalisztikus finomsággal bír. Gaudí nem akarja, hogy az ember munkája felülmúlja Isten természetben végzett munkáját. Ezt legjobban úgy lehet megérteni, ha elképzeljük, hogy Gaudí Istent festőként képzeli el. A Casa Batlló homlokzata, kissé hullámos alakjával, apró üveg- és kerámiadarabokkal teli, az időjárás, a napszak és az évszak függvényében változtatja a színét. A Sagrada Família belsejében a mediterrán természetes fény a színes üvegablakok és más anyagok segítségével tölti meg a templom főhajóját olyan színkavalkáddal, amely hasonlít Isten természetben megnyilvánuló hangulataihoz.

Gaudí életének harmadik szerelme Katalónia. Ehhez is megtalálhatjuk mind a kifejezett, mind a burkolt utalásokat. Gaudí a 19. század második felének azon katalán generációjához tartozott, akik azt akarták, hogy Katalónia politikai közösségként, szabadsággal és biztonsággal létezzen tovább, vagyis ne legyen a kasztíliai spanyolok és a spanyol állam intézményeinek uralma alatt. Kifejezett példák erre a Palau Güell négycsíkos katalán zászlóját ábrázoló, ólomüveg ablakai és a Palau szélkakasán található, a katalán koronát ábrázoló, kovácsoltvas denevér. Egy másik jel a Casa Batlló tetején található sárkány, amelyet Sant Jordi, Katalónia védőszentje lándzsával ölt meg. Újabb példa a Palau de Pedralbes Herkules-kútjából folyó víz, amely a katalán címer négy sávján halad át. Hosszú a lista.

Munkássága egy politikai radikalizmusban eltöltött élet megnyilvánulása. Élete vége felé, néhány évvel halála előtt, Gaudí egy eseményen vett részt, amelyen bizonyította elkötelezettségét.

Egy évvel korábban Primo de Rivera puccsot hajtott végre; hatalomra került egy diktátor, aki hevesen szembeszállt a katalánokkal, és Gaudít letartóztatták, mert katalánul beszélt egy spanyol rendőrrel. 1924. szeptember 11. volt, és a diktatúra betiltotta az emlékünnepségeket. A katalánok számára szeptember 11. nemzeti emléknap, amelyen megemlékeznek Barcelona 1714-es bukásáról a spanyol és francia csapatok előtt, egy olyan háborúban, amely országuk politikai szabadságának végét jelentette. Ez azoknak az emléknapja, akik a végsőkig ellenálltak, hogy ne feledjék azoknak a tetteit, akik a szabadság és az alkotmány visszaszerzéséért küzdöttek.

Az emlékünnepségek tilalma ellenére Gaudí elment a St Just plébániára, ahol misét tartottak az ellenállás elesettjeiért. Ehhez akkoriban nagy bátorság és meggyőződés kellett, főleg, hogy a rendőrség elzárta a bejáratot. Gaudí megpróbált bejutni a templomba, és amikor az őt megállító rendőr kikérdezte, nem volt hajlandó spanyolul, a diktatúra által előírt nyelven beszélni. Letartóztatták és a rendőrkapitányságra vitték. Barátainak kellett kifizetni az óvadékát, mert az építész, aki 1924-ben már jól ismert személyiség volt, továbbra sem volt hajlandó nyelvet váltani a rendőrkapitány előtt.

Gaudí építészetében legalább két kevésbé nyilvánvaló elem is kapcsolódik hazája iránti szeretetéhez. Az első a legkisebb részlet, a trencadís. Ez egy mozaik, amely szabálytalan kerámia-, üveg- és egyéb anyagdarabokból áll, és mészhabarccsal van rögzítve. Gaudí a kerámiaüzemekből származó selejtdarabokat vagy edény-, csésze- és pohárdarabokat használt fel, és ezekkel borította be a felületeket. Eleinte ívelt felületeken alkalmazta, ahol nagy, lapos darabokat nem lehetett használni, de a trencadís stílus egyre inkább munkáinak esztétikai jellemzőjévé vált. Josep Maria Jujol építésszel együttműködve megalkotta a hullámzó, kanyargós padot, amely a Parc Güell főterének peremét jelöli, és egy csodálatos absztrakt műalkotás. De ez az áttörés valójában egy régi technika újragondolása, amely a szükségből született: a szerény lakások fehérre meszelt falait jó minőségű, kidobott anyagdarabokkal beborítani. A munka maradványai a hazája maradványainak szimbólumai: a közvetlen környezetéből a legszegényesebb és legmegvetettebb tárgyakat vette, és azokat valami széppé és hasznossá alakította. Ez a gesztus, hogy valami töröttet használ, és azt a magasztosba emeli, pontosan az, amit a 19. századi nacionalisták a hanyatló, legyőzött és megtört Katalóniával akartak tenni: valami gyümölcsözővé, széppé és hasznossá alakítani. És persze szabaddá.

Az utolsó implicit elem annyira nagy és látható, hogy alig észrevehető, és összeköti Gaudí három szerelmét. A Baix Camp-i építészmunka koncepciójában eredeti, ugyanis nem közösködik semmilyen kortárs hagyománnyal, és nem is célja, hogy részese legyen a korabeli spanyol építészeti és esztétikai irányzatoknak. Ez egy szándékos elhatárolódás, amelynek célja egy jellegzetesen katalán létezésmód megteremtése a világban, és ehhez a jelenben látható dolgokon túlra tekint. Ez magyarázza Gaudí munkásságában a folyamatos kutatást: a keleti és iszlám stílusú kísérletezésektől a klasszikus görög hatások felhasználásán át a gótikus hagyományok mélyebb megismeréséig. Mindezek mellett jelen vannak a vallási és nemzeti folklór elemei, a hagyományos bölcsességgel ötvözött, műszaki építészeti megoldások, valamint a tudományos ismeretekből nyert szakértelem és a művészi meglátás. Mindez lehetővé teszi számára, hogy egyszerre kezdjen el – és folytasson is – egy hagyományt. Egy hagyományt, amely egy háromszög középpontjában helyezkedik el, amelynek három csúcsa Isten, a természet és Katalónia. Ha Antoni Gaudíhoz közeledünk, tegyük azt úgy, hogy minden elemnek végtelen jelentése van (még azoknak is, amelyeket mi magunk vetítünk rájuk), de ez a három mindig jelen van.

Jordi Graupera
filozófiaprofesszor

Annának, akivel Gaudí munkái közül már majdnem mindent láttunk.

Impresszum

reflexshop
Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

Szerző: Dani Garcia
Illusztrátor: Edu Valls
Grafikai tervező: Sol Saavedra I.
Szövegszerkesztő: William Niebling
Szerkesztő: David Esbrí

DEVIR
DEVIR CONTENIDOS S.L.
Via Augusta 153, Entl. 4,
08021 - Barcelona
www.devirgames.com

Függelék

Haladó kéménylapkák

01



Minden trencadís-lapka után, amelyet a személyes játékostábládra helyezel, kapsz 2-2 természetpontot.

Minden alkalommal, amikor csillárakció miatt veszel el legalább 1 trencadís-lapkát a központi játéktábláról, ugyanabból a típusból 1-gyel többet vehetsz el.

Minden alkalommal, amikor mennyezet/tető- vagy szoborkártyát játszol ki, vedd úgy, hogy ehhez 2-vel kevesebb trencadís-lapkával kell rendelkezned.

Azonnal kapsz 5 természetpontot.

02



Azonnal csökkentheted az egyik GyP-jelölődet pontosan 7 ponttal, hogy egy másikat ugyanennyivel növelj.

Azonnal hajtsd végre kétszer a természetoszlopodat.

Minden alkalommal, amikor a központi játéktábláról kiürítesz egy trencadís-készletet, 1 további tetszőleges trencadís-lapkát vehetsz el. Ezt körönként legfeljebb egyszer teheted meg.

Azonnal 1 lépéssel előreléptetheted az egyik kéményedet a feltételek figyelmen kívül hagyásával.

03



Miután végzel a köröddel, azonnal játssz le egy újabbat, tehát a megszokott módon mozgasd újra a csillárjelölődet, kivéve ha már elérted a csillársáv végét.

Minden alkalommal, amikor kártyát játszol ki a természetoszlopodba, vedd úgy, hogy ehhez 2-vel kevesebb trencadís-lapkával kell rendelkezned.

Azonnal hajtsd végre a természetoszlopodat.

Minden alkalommal, amikor szobor- vagy kertkártyát játszol ki, elvehetsz 1 trencadís-lapkát a központi játéktábláról.

04



Azonnal kapsz 2-2 természetpontot a személyes játékostábládon lévő minden kék trencadís-lapka után.

A csillárjelölőddel olyan mezőre is léphetsz, amelyen másik játékos jelölője áll. Ha egyetlen másik jelölő sincs előtted, minden ceruzát és kalapácsot aktiválhatsz. Ez a lehetőség nem vonatkozik a csillár közepén lévő mezőre.

Minden alkalommal, amikor kert- vagy mennyezet/tetőkártyát játszol ki, kapsz 3-3 természetpontot.

Azonnal vegyél el legfeljebb 3, tetszőleges formájú és színű trencadís-lapkát a központi játéktábláról.

01



Minden alkalommal, amikor a csillár közepén lévő lapkát aktiválod, hajtsd végre a katalánoszlopodat.



Minden alkalommal, amikor kártyát játszol ki a katalánoszlopodba, vedd úgy, hogy ehhez 2-vel kevesebb trencadís-lapkával kell rendelkezned.



Minden alkalommal, amikor ajtó- vagy bútorkártyát játszol ki, kapsz 3-3 katalánpontot.

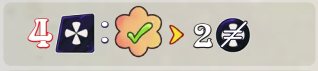


Minden alkalommal, amikor a csillár közepén lévő lapkát aktiválod, kijátszhatsz egy kártyát.

02



Azonnal megkapod az aktuális csillárlapka jutalmait.



Minden alkalommal, amikor a csillár közepén lévő lapkát aktiválod, elvehetsz 2 különböző formájú trencadís-lapkát a központi játéktábláról.



Minden alkalommal, amikor beltér- vagy ajtókártyát játszol ki, vedd úgy, hogy ehhez 2-vel kevesebb trencadís-lapkával kell rendelkezned.



Azonnal kapsz 5 katalánpontot.

03



Minden alkalommal, amikor a csillár közepén lévő lapkát aktiválod, csökkentheted az egyik GyP-jelölődet pontosan 3 ponttal, hogy egy másikat ugyanennyivel növelj.



Azonnal hajtsd végre kétszer a katalánoszlopodat.



Minden alkalommal, amikor a csillár közepén lévő lapkát aktiválod, húzhatsz egy kártyát.



Minden alkalommal, amikor a csillár közepén lévő lapkát aktiválod, kapsz 2 katalánpontot.

04



Minden alkalommal, amikor a csillár közepén lévő lapkát aktiválod, 2-2 katalánpontot kapsz a személyes játékostábládon lévő minden zöld trencadís-lapkád után.



Minden alkalommal, amikor a csillár közepén lévő lapkát aktiválod, elvehetsz 2 különböző színű trencadís-lapkát a központi játéktábláról.



Azonnal hajtsd végre a katalánoszlopodat.

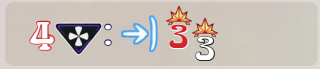


Minden alkalommal, amikor a csillár közepén lévő lapkát aktiválod, kijátszhatsz egy bútor- vagy beltérkártyát úgy, hogy ehhez 2-vel kevesebb trencadís-lapkával kell rendelkezned.

01



A játék végén vedd úgy, hogy a valláskártyáid vallásértékei 1-gyel nagyobbak, mielőtt megszoroznád annyival, amennyiszer a feltételt teljesítetted.



A játék végén, miután lepontoztad a vallásoszlopot, az egyik GyP-jelölődet pontosan 3 ponttal csökkentheted, hogy egy másikat ugyanennyivel növelj.



A játék végén kijátszhatsz egy kártyát a kezedből, figyelmen kívül hagyva a kijátszási feltételeket. Ez a megszokott módon más hatásokat is aktiválhat.



Minden alkalommal, amikor vas/üvegkártyát játszol ki, kapsz 2-2 vallászpontot.

02



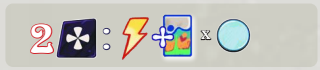
Azonnal kapsz 4-4 természet-, katalán- és vallászpontot.



Minden alkalommal, amikor a vallásoszlopodba játszol ki kártyát, vedd úgy, hogy ehhez 2-vel kevesebb trencadís-lapkával kell rendelkezned.



Minden alkalommal, amikor torony- vagy homlokzatkártyát játszol ki, vedd úgy, hogy ehhez 2-vel kevesebb trencadís-lapkával kell rendelkezned.

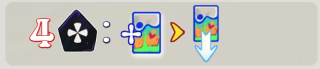


Azonnal húzhatsz 1-1 kártyát a személyes játékostábládon lévő minden szürke trencadís-lapka után.

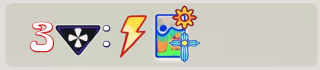
03



Azonnal hajts végre 1 kártyát a vallásoszlopodból, és a vallászpontok helyett szerezz természet- vagy katalánpontokat.



Minden alkalommal, amikor kártyát veszel el, kijátszhatsz egy kártyát.

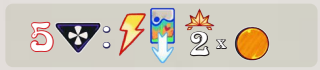


Azonnal hajtsd végre a vallásoszlopod egyik kártyáját.



Azonnal kapsz 5 vallászpontot.

04



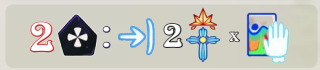
Azonnal kijátszhatsz egy kártyát a kezedből, és a személyes játékostábládon lévő minden sárga trencadís-lapka után 2-2 GyP-t kapsz az egyező pillértípusból (természet-, katalán- vagy vallászpontot).



Innentől legfeljebb 6 kártya lehet a kezedben. Ha egy csillárakció miatt legalább 1 kártyát elveszel a központi játéktábláról, elvehetsz még 1 kártyát ugyanabból a pillértípusból.



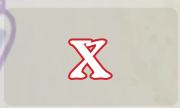
Minden alkalommal, amikor homlokzat vagy vas/üvegkártyát játszol ki, húzhatsz egy kártyát.



A játék végén a kézben lévő minden kártyád után 2-2 vallászpontot kapsz.

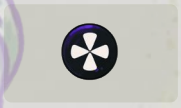
A központi játéktáblán, a csillárlapkákon és a kártyán szereplő ikonok

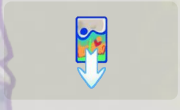

Ennyiszer vedd el a jelzett jutalmat.


Ennyi trencadís-lapkával kell rendelkezned a személyes játékostábládon.

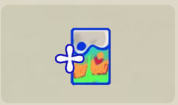

Vegyél el egy ábrázolt formájú, tetszőleges színű trencadís-lapkát a központi játéktábláról (lásd 9. oldal).


Vegyél el egy ábrázolt színű, tetszőleges formájú trencadís-lapkát a központi játéktábláról (lásd 9. oldal).


Vegyél el egy tetszőleges trencadís-lapkát a központi játéktábláról (lásd 9. oldal).

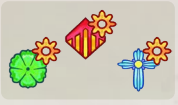

Játssz ki egy kártyát (lásd 12. oldal).


Játssz ki egy kártyát az ábrázolt pillértípusból (lásd 12. oldal).


Vegyél el egy tetszőleges kártyát a központi játéktábláról (lásd 11. oldal).

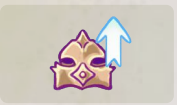

Vegyél el egy kártyát az ábrázolt pillértípusból a központi játéktábláról (lásd 11. oldal).


Hagyd figyelmen kívül a feltételeket (lásd 10. oldal).


Hajtsd végre az ábrázolt oszlopot (lásd 12. oldal).

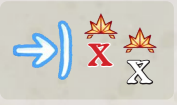

Hajtsd végre a vallásoszlopod egyik kártyáját (lásd 12. oldal).


GyP-t kapsz az ábrázolt pillértípusban (lásd 8. oldal).


Lépj előre egy kéményjelölővel a feltételek betartásával (lásd 13. oldal).

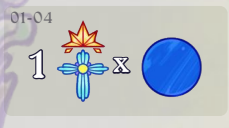

Válassz egy másik, tetszőleges akciót a csilláron (kivéve a csillárlapkát), és hajtsd végre (lásd 15. oldal).

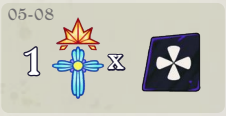

Játssz le egy újabb kört (lásd 14. oldal).

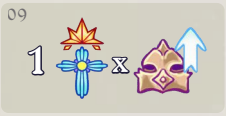

A játék végén az egyik GyP-jelölődet pontosan ennyivel csökkentheted, hogy egy másikat ugyanennyivel növelj (lásd 14. oldal).

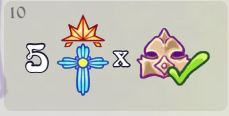

Ez az ikon akkor aktiválódik, amikor az egyik készlet utolsó trencadís-lapkáját elveszed.

A valláskártyák részletei

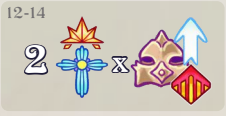

01-04 — 1-1 vallászpontot ér a személyes játékostábládon lévő minden, ábrázolt színű trencadís-lapka után.


05-08 — 1-1 vallászpontot ér a személyes játékostábládon lévő minden, ábrázolt formájú trencadís-lapka után.


09 — 1-1 vallászpontot ér minden lépés után, amit a kéményeiddel tettél.


10 — 5-5 vallászpontot ér minden olyan kéményjelölő után, amely a legfelső mezőn áll.

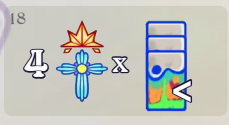

11 — 4-4 vallászpontot ér minden olyan előrelépés után, amit a legkevésbé előrehaladott kéményeddel tettél.


12-14 — 2-2 vallászpontot ér minden lépés után, amit a jelzett kéményeddel tettél.

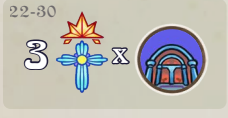

15 — 2-2 vallászpontot ér a személyes játékostábládon lévő minden készlet után, ami 4 különböző színű trencadís-lapkából áll.

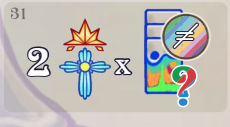

16 — 2-2 vallászpontot ér a személyes játékostábládon lévő minden készlet után, ami 4 különböző formájú trencadís-lapkából áll.


17 — 1-1 vallászpontot ér a kijátszott kártyáid különböző kategóriái után.


18 — 4-4 vallászpontot ér a legkevesebb kártyát tartalmazó oszlopod minden kártyája után.


19-21 — 2-2 vallászpontot ér minden, ábrázolt pillértípusú kijátszott kártyád után.


22-30 — 3-3 vallászpontot ér a személyes játékostábládon lévő minden, ábrázolt kategóriájú kártya után.


31 — 2-2 vallászpontot ér egy választott oszlopod minden különböző kártyakategóriája után.


32 — 1-1 vallászpontot ér minden kijátszott kártyád után.


33 — 1-1 vallászpontot ér a személyes játékostábládon lévő minden 3 trencadís-lapka után.