Játékszabály

Fogadó Foglaló

2–4 játékos számára, 10 éves kortól

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy király, aki pazar lakomát szervezett minden alattvalója számára. Vendégek ezrei érkeztek a királyság minden szegletéből. Óh… de micsoda összevisszaság keletkezett! Mivel mindannyian az utolsópillanatos kedvezményekben reménykedtek, egyikük sem foglalt szállást a fogadókban. Így vette kezdetét a verseny az utolsó szabad ágyakért! Királyi kamarásként sikerül minden vendéged számára szállást találni, mielőtt az összes fogadó túlzsúfolt lesz?

A játékelemek

96 vendégkártya (4 darab 24-24 kártyából álló pakli narancssárga, piros, zöld és kék színekben, mindegyiken a 4 ház valamelyikének az egyedi címere)



16 fogadó (8 kétoldalas fogadókártya)



4 pontozókártya



4 játékossegédlet a különleges foglalási képességekről

20 pontjelölő



1 kezdőjátékos-jelölő





A játék célja

Igyekezz szállást és ellátást biztosítani minél több vendégednek. Döntsd el okosan, hogy melyik vendéged küldöd egyenesen **a vendégsereg** végére, hogy szállást foglaljon, és melyiket hívod **a hátsó bejárathoz**, hogy felhasználd a különleges képességét, ezzel befolyásolva azt, hogy kinek jut szállás a fogadóban. Ha túl sok a vendég, a fogadó túlzsúfolódik, és nem mindenkinek jut szabad ágy. Igyekezz átlátni ellenfeleid tervén, és kitalálni a kártyák hátlapján látható címer mérete alapján, hogy milyen értékű vendégeket játszottak ki a fogadókhoz. Igyekezz elszállásolni a legértékesebb vendégeidet, mert a játék végén csak így győzedelmeskedhetsz.

A játék előkészítése

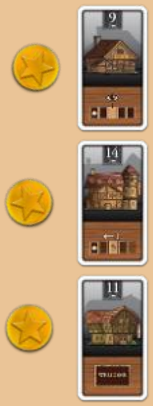
Minden játékos vegye el a választott színéhez tartozó, 24 kártyás paklit, keverje meg és helyezze képpel lefelé maga elé. Minden játékos vegyen el egy-egy játékossegédletet és pontozókártyát. Döntsetek közösen, hogy a pontozókártyák könnyű vagy a koronával megjelölt, haladó oldalát használjátok. **Az első játékot játszhatjátok pontozókártyák nélkül is.**

Húzzatok véletlenszerűen a játékosok számával megegyező számú fogadót.

Helyezzétek a fogadókat valamelyik oldalukkal fölfelé minden játékos számára könnyen elérhető helyre.

Helyezzetek egy-egy pontjelölőt minden fogadó bal oldalára, a hátsó bejárathoz.

Jobbra láthatjátok a játék előkészítését 3 fős játék esetén.



Húzzatok és vegyetek kézbe **kilenc-kilenc kártyát** a vendégkártyapaklitokból!

Aki utoljára szállt meg fogadóban/hotelben, az lesz a kezdőjátékos. Vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt.

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

A játék menete

A játék **négy fordulóból**, egy forduló pedig három fázisból áll.

1. fázis – Játsszatok ki kártyákat
2. fázis – Ellenőrizzétek a foglalásokat
3. fázis – Készítsétek elő a következő fordulót (kivéve a negyedik forduló végén)

1. fázis – Játsszatok ki kártyákat

A kezdőjátékostól indulva és az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos lehelyez egy-egy vendéget **képpel lefelé** valamelyik fogadó jobb (**a vendégsereg végére**) vagy bal (**a hátsó bejárathoz**) oldalára.

Az első vendéget közvetlenül a fogadó mellé, a többit pedig az utolsó vendég után kell helyezni.

Ezt addig folytassátok, míg minden játékos kijátszott 5-5 kártyát.

Kivétel: Az utolsó játékos dönthet úgy, hogy nem játssza ki az ötödik kártyáját.

Minden játékos bármikor megnézheti a korábban lehelyezett kártyáját, de a játék izgalmasabb, ha úgy döntötök, hogy ezt nem tehetitek meg.

A hátsó bejárat és a vendégsereg

A kártya célját az határozza meg, hogy a fogadónak melyik oldalára helyezed:

A hátsó bejárat a fogadó bal oldalán található, és ide legfeljebb 2 kártya helyezhető.



A vendégsereg a fogadó jobb oldalán várakozik, és ide legfeljebb 4 kártya helyezhető.

Az ide helyezett vendégek különleges képességét a ***2. fázis – Ellenőrizzétek a foglalásokat*** során hajtod végre.

VAGY

Az ide helyezett vendégek szállást keresnek a fogadóban.

Legfeljebb két-két vendégkártya helyezhető minden fogadó hátsó bejáratához. Bár nem kötelező kártyát játszani ide, aki elsőként teszi ezt, megszerzi az ott található, játék végén egy pontot érő pontjelölőt. Az összes különleges foglalási képesség magyarázatát a szabálykönyv 7. oldalán találjátok.

A vendégkártyán lévő szám a csoportban lévők számát és az általuk igényelt ágyak számát jelöli. A szerzetesnek csak egy ágyra van szüksége, de az összes többi vendég csoportban érkezik, emiatt több ágyat igényel. A fogadóban található ágyak száma korlátozott.

Megjegyzés: Egypár különleges fogadó kivételével, ahol megengedett, hogy akár öt vendégkártyából álljon a vendégsereg, az ***1. fázisban*** általában legfeljebb négy-négy vendégkártya helyezhető minden fogadó vendégseregébe. A ***2. fázisban*** viszont előfordulhat, hogy több vendég kerül oda.

Célod szállást találni a lehető legtöbb vendéged számára. Egyrészt ügyelned kell a vendégeid érmékben kifejezett értékére, mert minden érme egy-egy győzelmi pontot jelent a játék végén, másrészt igyekezned kell szállást találni minél több egy családba tartozó vendéged számára (azonos a címerük), mert a játék végén bónuszpontokat szerzel az azonos címerű vendégek után. A pontos számolást ***a játék vége és pontozás*** részben olvashatjátok**.**
Az első játékot játszhatjátok bónuszpontok nélkül.

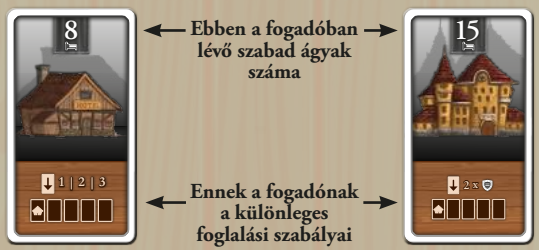
Példa: Háromfős játék *1. fázis – Játsszatok ki kártyákat*





A fogadókártyák

Ez a szám jelöli a fogadóban lévő szabad ágyak számát. Az ágyak foglalását a ***2. fázis – Ellenőrizzétek a foglalásokat*** fejezetben taglaljuk.



Az összes fogadó különleges szabályát a szabálykönyv 6. oldalán találjátok.

A vendégkártyák



Megjegyzés: A vendégkártyák hátán lévő címer két különböző méretben jelenhet meg. A címer mérete utal az igényelt ágyak számára.

Az összes vendég különleges foglalási képességét a szabálykönyv 7. oldalán találjátok.

2. fázis – Ellenőrizzétek a foglalásokat

1. Fordítsátok az első fogadó bal és jobb oldalán lévő összes kártyát a vendéget ábrázoló oldalával felfelé. (Ami már fel volt fordítva, azzal nincs dolgotok.)



2. Hajtsátok végre a hátsó bejáratnál várakozó vendégek különleges foglalási képességeit (olvass róluk a 7. oldalon). Először a közvetlenül a fogadó mellett álló vendég képességét hajtsátok végre, majd a másik vendégét, ha van. A játékossegédlet röviden összefoglalja a vendégek különleges foglalási képességeit.

3. Ellenőrizzétek le, hogy melyik vendégnek jut ágy a fogadóban. Csak a vendégseregben lévő vendégeket vegyétek számításba. Először ellenőrizzétek le, hogy a fogadó különleges szabálya vagy a hátsó bejáratnál álló vendégek különleges képességei miatt elsőbbséget élvez-e valamelyik vendég a vendégseregből. Ha igen, akkor kezdjétek a foglalást ezekkel a kártyákkal.

Ellenkező esetben a következő a tennivaló:

Mindig a fogadóhoz legközelebb álló és **legtöbb tagból álló** kártyával kezdjetek (a kártyán található szám 6-tól 1-ig):

- **Van elegendő szabad ágy a fogadóban e kártya számára?** Akkor ezek a vendégek elszállásolhatók. Toljátok ezt a kártyát egy kicsit följebb. Vonjátok ki a vendégek által igényelt ágyak számát (a vendégkártya tetején lévő számot) a fogadó szabad ágyainak a számából. Ismételjétek meg a folyamatot a következő kártyákkal mindaddig, amíg nincs több szabad ágy a fogadóban. Ha két vendégkártya azonos számú tagból áll, akkor elsőbbséget élvez a fogadóhoz közelebb lévő kártya.

- **Nincs elegendő szabad ágy a fogadóban e kártya számára?** Akkor ezek a vendégek nem szállásolhatóak el. Ellenőrizzétek le, hogy van-e elegendő szabad ágy a fogadóban a következő legtöbb tagból álló kártya számára, és tegyétek fel újból az előző kérdést.

Ha többé egy vendéget sem lehet elszállásolni egy fogadóban, vegyétek el a fogadó mellől az elszállásolt vendégeiteket és helyezzétek magatok elé. A kártyákon lévő érmék (és címerek, ha használjátok a pontozókártyákat) pontot hoznak a játék végén. A nem elszállásolt, valamint a hátsó bejáratnál álló vendégeket tegyétek a dobópakliba. Ezekre a kártyákra a játék hátralévő részében nincs szükségetek.

4. Ismételjétek meg a korábbi lépéseket az összes fogadónál. Ezt követően a 2. fázis véget ér.

Példa: 2. fázis – Ellenőrizzétek a foglalásokat

1. példa:



Ebben a fogadóban 13 szabad ágy van, és a fogadónak nincs különleges szabálya. A játékosok nem játszottak vendégkártyát a hátsó bejárathoz.

A narancssárga játékos katonát ábrázoló, 5-ös értékű kártyáját kell elsőként elszállásolni, mert ez a legtöbb ágyat igénylő kártya, közelebb áll a fogadóhoz, mint a kék játékos egyenértékű kártyája, valamint van számára elegendő szabad ágy a fogadóban. Ezt követően 13-5=8 szabad ágy maradt a fogadóban. A következő legnagyobb számú kártya a kék játékos katonát ábrázoló kártyája. Mivel van elegendő szabad ágy, a kék katonák ugyancsak megszállnak a fogadóban, így már csak 8-5=3 ágy marad szabadon. Ezek nem elegendőek a következő legnagyobb számú kártyának, a zöld játékos nemeseinek, így azok nem szállhatnak meg a fogadóban. Viszont a narancssárga játékos 2-es értékű kártyája elszállásolható, hiszen van elegendő szabad ágy számára. A vendégsereg összes kártyáját ellenőriztétek.

2. példa:



Ebben a fogadóban 8 szabad ágy van, és a különleges szabálya alapján a szerzetesek elsőként foglalnak szállást. A hátsó bejáratnál álló kereskedők különleges képessége miatt a fogadóban 3-mal több ágy van, azaz 11. A fogadó különleges szabálya miatt a kék szerzetes foglal elsőként szállást, így 10 szabad ágy marad. A vendégek a következő sorrendben foglalnak szállást: 4-es kék nemesek (6 szabad ágy), 3-as narancssárga szobalányok (3 szabad ágy), 2-es zöld kereskedők. Az összes vendég szállást foglalt.

3. példa:



*Ebben a fogadóban 15 szabad ágy van, és a különleges szabálya alapján csak két különböző címerű vendég helyezhető a vendégseregbe az **1. fázis – Játsszatok ki kártyákat** során. Ez a szabály nem érvényes a hátsó bejárathoz játszott vendégekre, valamint olyan kártyákra, melyek a különleges képességeik alapján kerülnek a vendégseregbe. Ebben a példában a vendégseregbe csak madár és hal címerű kártyák kerültek.*

Először a narancssárga játékos nemeseinek a képességét kell végrehajtani. Ez megengedi, hogy a narancssárga játékos elszállásolja (ha van elegendő ágy) a vendégseregben lévő egyik kártyáját. Az egyetlen kártyáját, a 3-as értékű szobalányokat választja. Ezt követően a kék játékos szerzetesének a képességét kell végrehajtani. A különleges képességének köszönhetően átkerül a hátsó bejárattól a vendégsereg végére.

Most ellenőrizni kell a foglalásokat. A narancssárga játékos szobalányai a nemesek különleges képessége miatt már megszálltak a fogadóban, így 15-3=12 szabad ágy maradt. A legnagyobb számú kártya, a 6-os zöld munkások foglalhatnak szobát. 6 szabad ágy maradt. A következő legnagyobb számú kártya az 5-ös zöld katonák. Ők is elszállásolhatók. Csak egy ágy maradt szabadon, tehát nincs hely a 4-es kék nemesek számára, de a kék szerzetes elszállásolható, hiszen csak egy ágyra tart igényt. A vendégsereg összes kártyáját ellenőriztétek.

A fogadók különleges szabályai



Nincs különleges szabálya

Ennek a fogadónak nincs különleges foglalási szabálya. A ***2. fázis – Ellenőrizzétek a foglalásokat*** során a foglalás a szokásos módon történik.

Csak kis csoportok



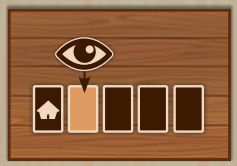
Ennél a fogadónál az ***1. fázis – Játsszatok ki kártyákat*** során csak 1, 2 vagy 3 ágyat igénylő vendéget (szerzetes, kereskedők, szobalányok) játszhattok a vendégseregbe. A hátsó bejárathoz játszhattok bármilyen kártyát.



Csak nagy csoportok

Ennél a fogadónál az ***1. fázis – Játsszatok ki kártyákat*** során csak 4, 5 vagy 6 ágyat igénylő vendéget (nemesek, katonák, munkások) játszhattok a vendégseregbe. A hátsó bejárathoz játszhattok bármilyen kártyát.

Az elsőt képpel felfelé



Ennél a fogadónál az ***1. fázis – Játsszatok ki kártyákat*** során a vendégsereg legelső vendégkártyáját fordítsátok a vendéget ábrázoló oldalával felfelé.



A másodikat képpel felfelé

Ennél a fogadónál az ***1. fázis – Játsszatok ki kártyákat*** során a vendégsereg második vendégkártyáját fordítsátok a vendéget ábrázoló oldalával felfelé.



A szerzetesek elsőbbséget élveznek

Ennél a fogadónál a ***2. fázis – Ellenőrizzétek a foglalásokat*** során a szerzetesek foglalnak elsőként szállást (amennyiben van szabad ágy). Ezt követően a foglalás a szokásos módon történik.

A katonák elsőbbséget élveznek

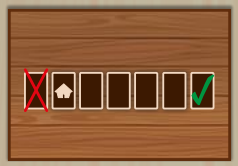


Ennél a fogadónál a ***2. fázis – Ellenőrizzétek a foglalásokat*** során a katonák foglalnak elsőként szállást (amennyiben van szabad ágy). Ezt követően a foglalás a szokásos módon történik.



Katonáknak tilos

Ehhez a fogadóhoz az ***1. fázis – Játsszatok ki kártyákat*** során nem játszhattok katonákat a vendégseregbe. A hátsó bejárathoz játszhattok katonákat, és azok bekerülhetnek a fogadó vendégseregébe a különleges képességük által.



Nincs hátsó bejárat, de öt vendég szállhat meg

Ennél a fogadónál az ***1. fázis – Játsszatok ki kártyákat*** során egyáltalán nem játszhattok vendéget a hátsó bejárathoz (pontjelölőt se helyezzetek oda), de a vendégseregbe 4 kártya helyett 5 játszható.



Legfeljebb két különböző családi címer

Ehhez a fogadóhoz az ***1. fázis – Játsszatok ki kártyákat*** során legfeljebb két különböző címert viselő kártyát játszhattok a vendégseregbe. Ha már van két különböző címerű kártya a vendégseregben, egy harmadik nem játszható oda. A hátsó ajtóhoz bármilyen címerű kártya játszható.

Különleges foglalási képességek

(Ezeket csak a ***2. fázis – Ellenőrizzétek a foglalásokat*** során hajtjátok végre)

Megjegyzés: A különleges foglalási képesség felülírja a fogadó különleges szabályát. Ha például a fogadóban elsőbbséget élveznek a szerzetesek, más vendégek a szerzeteseknél korábban szállást foglalhatnak a hátsó bejáratnál álló nemeseknek köszönhetően. A vendégek különleges képességei csak arra a fogadóra érvényesek, amelyiknek a hátsó bejáratánál állnak.

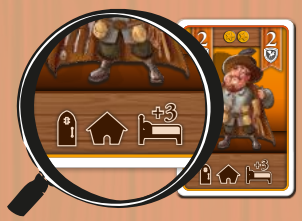


1 Szerzetes

Helyezd ezt a kártyát a hátsó bejárattól a vendégsereg végére. Most már ez a vendég is a szokásos módon megszállhat a fogadóban.

2 Kereskedők

A kereskedők növelik a fogadó kapacitását három ággyal: pl. egy 8 ágyas fogadót 11 ágyasra.



Megjegyzés: Két kereskedőkártya összesen 6-tal növeli a fogadó kapacitását, a kereskedők és a munkások pedig semlegesítik egymás képességét.



3 Szobalányok

Helyettesítheted ezzel a kártyával a vendégseregben álló egyik vendégedet. A helyettesített kártyát azonnal dobd el.

4 Nemesek

A vendégseregben álló egyik vendéged elsőként foglalhat szállást (ha van elegendő szabad ágy). Told ezt a kártyát egy kicsit följebb.



Megjegyzés: Ha két nemes áll a hátsó bejáratnál, először a fogadóhoz közelebb lévő hajtja végre a képességét, majd a távolabb lévő.



5 Katonák

Helyettesítheted ezzel a kártyával a vendégsereg bármelyik munkásait (a sajátodét vagy az ellenfelét is). A helyettesített munkásokat azonnal dobd el. Ennek a kártyának csak akkor van hatása, ha vannak munkások a vendégseregben.

6 Munkások

A munkások csökkentik a fogadó kapacitását három ággyal: pl. egy 8 ágyas fogadót 5 ágyasra.



3. fázis – Készítsétek elő a következő fordulót

1. **Fordítsatok minden fogadókártyát a másik oldalára**, hogy új fogadók legyenek láthatók. **A harmadik forduló előtt** helyettesítsétek a fogadókártyákat a dobozból találomra húzott fogadókártyákkal. Helyezzetek egy-egy pontjelölőt minden fogadó hátsó bejáratához. Ha az előző körből maradt ott pontjelölő, NE helyezzetek újat!
2. **A kezdőjátékos-jelölőt** vegye magához az óramutató járásának irányában soron következő játékos.
3. **Húzzatok öt-öt kártyát** a saját vendégkártyapaklitokból! Kezdődhet az új forduló.

A negyedik forduló után ne készítsetek elő egy új fordulót, hanem a pontozással folytassátok.

Megjegyzés: A játék végére minden játékos felhúzta a paklijának az összes lapját (24 kártya), de legfeljebb 20-at játszott ki (kevesebbet, ha a forduló utolsó játékosaként nem játszotta ki az ötödik lapját).

A játék vége és pontozás

A játék a negyedik forduló után ér véget. Minden játékos számolja össze a pontjait:

- 1-1 pont jár az elszállásolt vendégkártyákon látható minden érme után



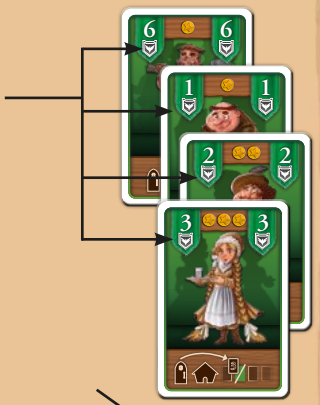
- 1-1 pont jár minden, a hátsó bejárattól begyűjtött pontjelölő után



Ehhez a pontszámhoz adjátok hozzá a címerekért járó bónuszpontokat a játék elején választott pontozókártya alapján (a címer mérete nem számít):

Könnyű:

- **2 pont** jár minden 4 egyforma címert viselő kártya után
- **4 pont** jár minden 5 egyforma címert viselő kártya után
- **6 pont** jár minden 6 egyforma címert viselő kártya után



Haladó:
(a koronával megjelölt oldal)

- **2 pont** jár minden 4 egyforma címert viselő kártya után
- **5 pont** jár minden 5 egyforma címert viselő kártya után
- **10 pont** jár minden 6 egyforma címert viselő kártya után



A legtöbb ponttal rendelkező játékos a nyertes. Egyenlőség esetén a holtversenyben lévő játékosok közül a legtöbb darab hárompontos kártyával rendelkező játékos a nyertes. Ha továbbra is egyenlőség áll fenn, a holtversenyben lévő játékosok osztoznak a győzelemben.

reflexshop

© 2022 HUCH!
Játéktervező: Filippo Landini
Illusztrátor: fiore-gmbh.de
Grafika: HUCH!
Termékfejlesztő: Joseph Weidl

Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

A termék színe és tartalma változhat.
Gyártási hely: Németország.

Vigyázat! 3 év alatti gyermek számára nem ajánlott! Kis elemeket tartalmaz. Fulladásveszély.