

2-4
10+
45 perc

Little TOWN™

JÁTÉKSZABÁLY

Messze, messze, a legtávolabbi üveghegyen is túl, egy gazdag, termékeny föld vár arra, hogy felfedezzétek.

E természeti kincsekben gazdag tájéknál nincs is alkalmasabb egy új, gyönyörű város felépítésére. Az első építmények felhúzásához nyersanyagokra lesz szükségetek, majd jöhetnek az újabb és újabb építmények egészen addig, amíg felépül a világ legkáprázatosabb városa. Vajon elég becsvágyó és tehetséges építésszek vagytok ehhez?

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

JÁTÉKELEMEK



1 játéktábla



29 építménylapka



18 célkártya



60 nyersanyag
(15 kő, 15 fa, 15 hal és 15 búza)



1 fordulójelölő



24 érme
(16 db 1-es és
8 db 3-as értékű)



4 db 60-as értékű
pontjelölő



20 munkás
(5 fehér, 5 narancssárga,
5 piros és 5 lila)



1 kezdőjátékos-
jelölő



28 ház
(7 lila, 7 piros, 7 narancssárga
és 7 fehér)



4 pontjelölő



1 játékosgedlet

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE ÉS CÉLJA

A körökben helyezz egy munkást a játéktáblára! Gyűjtsd be a környező nyersanyagokat, és aktiváld be a szomszédos építményeket, vagy építs újakat! Helyezkedj megfontoltan, építkezz a legjobb területekre és jósold meg az ellenfeleid terveit, hogy a lehető legtöbb helyzetből jövedelmezően kerülj ki, és végül te legyél a győztes!

Vegyél részt a város építésében a saját elképzeléseid szerint, és bizonyítsd, hogy te vagy a legnagyobb építész!



A JÁTÉKELEMEK RÉSZLETEI

Építménylapkák

Ezek jelképezik a különböző megépíthető építményeket. Minden építménynek van **nyersanyagköltsége**, **győzelmi pontértéke** és a lehelyezésétől érvénybe lépő **hatása**.



Célkártyák

A játékoszámtól függően a játék elején mindnyájan kaptok bizonyos mennyiségű célkártyát. A célkártyák bizonyos feltételek teljesítéséért biztosítanak győzelmi pontokat.





Játéktábla

A játéktábla felső része jelöli ki azt a tavakkal, erdőkkel, hegyekkel, legelőkkel tarkított területet, ahol a város megépül. A nagyobb változatosság biztosítása érdekében a játéktábla két oldala különböző. A játéktábla alsó részén található az építési terület, a piac, a pontozó- és a fordulósáv.

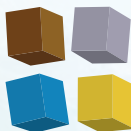


Munkások



Ezekkel a figurákkal tudsz nyersanyagokat gyűjteni, építeni és építményeket aktiválni. A játékba kerülő munkások száma játékoszámfüggő.

Nyersanyagok



A barna kocka jelképezi a fát .
A szürke kocka jelképezi a követ .
A kék kocka jelképezi a halat .
A sárga kocka jelképezi a búzát .
A nyersanyagok lehetővé teszik, hogy lapkákat építs és megetesd a munkásaidat.

Kezdőjátékos-jelölő

Az lesz a következő forduló kezdőjátékosa, akinél ez a jelölő van.



Fordulójelölő

Ezzel a jelölővel lehet nyomon követni a fordulósávon, hogy hányadik fordulónál tart a játék.



Házak



A házak az építménylapkákra kerülnek, ezzel lehet jelezni, hogy egy-egy építménylapka kinek a tulajdona. A játékba kerülő házak száma játékoszámfüggő.

Érmék



Érmék (●) felhasználásával tudod aktiválni az ellenfeleid építményeit, vagy tetszőleges nyersanyagként is használhatod őket. A különböző értékű érméket bármikor felválthatod.

Pontjelölők

A segítségükkel lehet számon tartani a megszerzett győzelmi pontok (☆) mértékét.



60-as pontjelölők

Amikor egy játékos 60, vagy annál több pontot ér el, kap egy ilyen jelölőt.



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezzétek a **játéktáblát** a játéktér közepére, tetszőleges oldallal felfelé!
- 2 Helyezzétek az **5 búzaföld építménylapkát** egymásra halmozva a piacra! Keverjétek meg a többi építménylapkát, majd válasszatok közülük 12-t véletlenszerűen, és helyezzétek ezeket a piac többi üres mezőjére!



Az első játékokhoz azt javasoljuk, hogy használjátok a madárral jelölt lapkákat!

- 3 Keverjétek meg a **célkártyákat**, és a játékosok számától függően osszátok minden játékosnak kártyákat!

2játékos	3játékos	4játékos
4 x	3 x	2 x

2játékos	3játékos	4játékos
5 x	4 x	3 x
7 x	6 x	6 x

- 4 Minden játékos válasszon egy-egy színt, és vegyen magához ebből a színből a táblázat alapján megfelelő mennyiségű **munkást és házat** maga elé!

- 5 Helyezze mindenki a saját pontjelölőjét a pontozósáv **0 értékű mezőjére!**
- 6 Helyezzétek a fordulójelölőt a fordulósáv **1-es mezőjére!**
- 7 Helyezzétek a nyersanyagokat, az érméket és a 60-as pontjelölőket a játéktábla mellé egy **közös készletbe!**
- 8 Vegyetek magatokhoz fejenként **3-3 értéknyi érmét**, helyezzétek ezeket magatok elé úgy, hogy a játék folyamán jól látható és nyomon követhető legyen, ki mennyi érmével rendelkezik.
- 9 Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára látott hegyet. A kezdőjátékos vegye maga elé a kezdőjátékos-jelölőt!

Megjegyzés

Bizonyos célkártyákon szimbólum látható, ami arra hívja fel a figyelmet, hogy ezek a célkártyák csak akkor teljesíthetők, ha a szükséges építmények elérhetők a piacon. Ha egy ilyen szimbólummal bíró célkártyát képtelenség teljesíteni, az érintett játékos dobja el azt, és húzzon helyette másik célkártyát!



JÁTÉKMENET

A játék **4 fordulón át** tart.

EGY FORDULÓ MENETE

A kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba haladva, amikor egy játékos sorra kerül, a következő akciók egyikét kell végrehajtania:

1. **Begyűjtés és aktiválás**
2. **Építmény építése**

Ezen akciók végrehajtásához mindig szükséges egy-egy munkás lehelyezése. Mikor minden játékos sikeresen elhelyezte az összes rendelkezésre álló munkását, az adott forduló véget ér.

1 BEGYŰJTÉS ÉS AKTIVÁLÁS

A körödben egy még rendelkezésedre álló munkásodat a játéktáblára helyezheted. Munkás kizárólag **üres legelőre** helyezhető le.

Azok a mezők, amelyek munkást vagy építménylapkát tartalmaznak, nem számítanak üresnek, ahogyan az erdők, hegyek, tavak mezői sem.

A lehelyezett munkás nyersanyagot gyűjthet be, és építményeket aktiválhat a **vele szomszédos 8 mezőn**. Ez azt jelenti, hogy mind az oldalszomszédosságot, mind az átlókat figyelembe kell venni.

Nyersanyagok begyűjtése

Az erdő-, hegy- és tómezők lehetővé teszik, hogy fát 🌳, követ 🪨 és halat 🐟 gyűjts be.

A nyersanyagokat tetszőleges sorrendben gyűjtheted be.

Vedd el a megfelelő nyersanyagokat a közös készletből, és helyezd magad elé azokat! Ha nincs a közös készletben elegendő nyersanyag (vagy 🟡), nem gyűjthetsz többet az adott játékelemből.

Amikor a tereptípus egynél több mezőn is elterül, mindegyik mezőt külön figyelembe kell venni, és az alapján meghatározni a begyűjthető nyersanyagokat.



Ebben az esetben a munkásod 2 halat 🐟 és 1 fát 🌳 gyűjthet be.

Építmény aktiválása

Amikor a munkásodat legalább egy építménylapkával szomszédosan helyezed le (az átlókat is figyelembe véve), aktiválhatod az építményt, és használhatod annak hatását.

Amennyiben az aktiválni kívánt építmény egy másik játékoshoz tartozik, **először fizetned kell annak a játékosnak 1 értéknyi 🟡-t**, mielőtt az építmény hatását érvényesítenéd. Az építménylapkák aktiválása nem kötelező.

Minden építménylapka **munkásonként egyszer aktiválható**, ami azt jelenti, hogy aktiválásonként legfeljebb egyszer használhatod a hatását.



Ez a munkás aktiválhatja a búzaföldet, hogy 1 búzát 🌾 gyűjthessen be. Emellett 2 halat 🐟 és 1 fát 🌳 is begyűjthet.

Két fajta aktiválható építményhatás van:

> **Nyersanyag** ? vagy **begyűjtése**.



A bal oldali móló lehetővé teszi 2 hal begyűjtését.
A jobb oldali aranybánya lehetővé teszi 2 értéknyi begyűjtését.

> Nyersanyagok ? vagy **cseréje**, ?
 vagy ellenében.

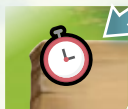


A bal oldali építménylapkán bolt látható, ami lehetővé teszi 2 nyersanyagkocka elcserélését 2 tetszőlegesen választott más nyersanyagkockára.
A jobb oldali étterem lehetővé teszi, hogy 1 halat és 1 búzát 4 -ra lehessen cserélni.

A különböző építmények hatását tetszőleges sorrendben aktiválhatod.



Az ide helyezett munkás először begyűjthet a búzaföldről 1 búzát , majd fizet 1 értéknyi -t a piros játékosnak, hogy az imént begyűjtött búzát a pékségnek köszönhetően 4 értéknyi -re cserélje. Emellett pedig 2 halat és 1 fát is begyűjthet.

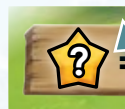


A rezidencia és a katedrális hatása nem aktiválódik a forduló végéig (lásd a játékossegédleten).

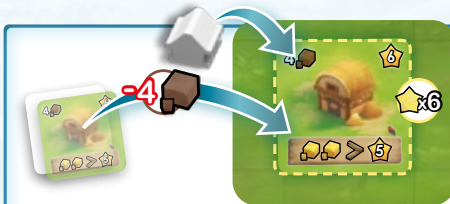
2 ÉPÍTMÉNY ÉPÍTÉSE

Építmény építéskor kövesd a következő lépéseket ebben a sorrendben:

- 1 Helyezd egy rendelkezésedre álló munkásodat az **építési területre!** Az építési területen bármennyi munkás állhat.
- 2 Válassz a piacról egy **elérhető építménylapkát!**
- 3 Fizesd ki az építmény megépítéséhez szükséges nyersanyagokat és/vagy -ket a közös készletbe!
- 4 Helyezd a kifizetett építményt a játéktáblára egy **üres legelőre!**
- 5 Miután az építménylapkát a játéktáblára helyezted, **helyezd egy házadat** a megépített lapkára, ezzel jelezve, hogy ez a te tulajdonod!
- 6 Mozdogsd a pontjelölődöt a pontozósávon annyit mezővel előre, amennyit a -ban látható szám mutat!



A kastélyon és őrnyoron lévő értéket a játék végén kell kiszámolni és lelépni (lásd a játékossegédleten).



Az istálló megépítéséhez el kell költened 4 fát . Miután az építménylapkát a játéktáblára helyezted, helyezd egy házadat a lapka bal felső sarkába! Ezt követően pedig lépj a pontjelölőddel 6 mezőt előre a pontozósávon!

Amennyiben nincs elegendő nyersanyagod, érméd vagy házad, nem építheted meg az adott építményt.

TOVÁBBI AKCIÓK

Azon felül, hogy egy munkásodat a játéktáblára helyezed, bármikor **teljesítheted egy célkártyádat, vagy értéket nyersanyagra cserélhetsz.**

Egy célkártya teljesítése


A játék elején a játékosok számától függően bizonyos mennyiségű célkártyát kapsz, ezek befolyásolhatják a stratégiádat.

Bármikor teljesítheted az egyik célkártyádat, ha az azon szereplő feltétel teljesül. Ha ez megtörténik, jelentsd be, és fedd fel az adott célkártyádat!

Azonnal megkapod a kártyán szereplő  **-ot.**

Nem jár büntetés, ha egy célkártyát nem tudsz teljesíteni a játék végéig.

Nyersanyag helyettesítése érmevel

Bármikor befizethetsz **3 értéknyi**  **-t egy közös készletben lévő nyersanyagért** (ez akár a munkások megetetésének érdekében is történhet).

Ezt az akciót bármennyiszer végrehajthatod, de csak akkor, ha a választott nyersanyagokat mind azonnal elköltöd.




EGY FORDULÓ VÉGE


Miután minden játékos felhasználta az összes munkását, a **forduló véget ér.**



Kövessétek az alábbi lépéseket ebben a sorrendben:

1 A KÜLÖNLEGES ÉPÍTMÉNYEK KÉPESSÉGÉNEK AKTIVÁLÁSA




Bizonyos építmények hatása (mint pl. a **rezidencia és a katedrális**) kizárólag a forduló végén aktiválódik. A tulajdonosuk most ingyen aktiválhatja őket a hatásuk érdekében. Az  szimbólum jelzi ezt a különleges működést.

2 MUNKÁSOK MEGETETÉSE

Minden forduló végén minden játékos meg kell, hogy **ettesse a munkásait.** A kezdőjátékoskal kezdve mindenkinek el kell dobnia annyi élelmiszer nyersanyagot (halat  és/vagy búzát ), amennyi munkása van.

Minden olyan munkásért, akit nem tudsz megetetni, **3**  **-ot veszítesz.** Mozdasd a pontjelölődet 3 mezővel vissza a pontozósávon minden éhesen maradt munkásért. Elképzelhető, hogy negatív  értékkel rendelkezel, ha 0 alá kell lépned a pontjelölőddel.



5 munkásod, 1 halad  és 3 búzád  van. Mivel az 5 munkás mellett összesen 4 élelmiszer nyersanyaggal rendelkezel, 3  -ot veszítesz az 1 éhen maradt munkásért.

A KÖVETKEZŐ FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE

Készítsétek elő a következő fordulót:

- 1 Vegyétek vissza a munkásaitokat** (a házak és az építménylapkák ott maradnak, ahol eddig voltak)!
- Mozgassátok a **fordulójelölőt** egy mezővel előre a fordulósávon!
- A kezdőjátékos-jelölő** kerüljön az óramutató járásával megegyező irányba haladva a következő játékoshoz!

Megjegyzés

3 fős játék esetén a 4. forduló elején (és kizárólag ebben a fordulóban) kerüljön a kezdőjátékos-jelölő ahhoz a játékoshoz, akinek a legalacsonyabb a ☆ értéke! Döntetlen esetén az érintett játékosok közül ahhoz kerül a kezdőjátékos-jelölő, aki az óramutató járásával megegyező irányba haladva közelebb ül a legutóbbi kezdőjátékoshoz! Ha mindhárom játékos között döntetlen állna fenn, a megszokott módon adjátok tovább a kezdőjátékos-jelölőt!

A kezdőjátékos-jelölőt birtokló játékos kezdi az új fordulót.

A 4. forduló egyben a játék utolsó fordulója. Amikor az véget ér, a játék vége következik.

A JÁTÉK VÉGE

A játék során szerzett ☆ értékéhez hozzá kell adni a következőket:

- > A kastély és az őrtorony által biztosított ☆ értéke.
- > Minden saját készletben lévő 3 értéknyi ● után 1 ☆ jár.

Lépjétek le az így kapott ☆ értékeket a pontozósávon! A legnagyobb ☆ értékkel rendelkező játékos **a játék győztese.**

Döntetlen esetén a döntetlenben érintett játékosok mind győztesek.



MEGJEGYZÉS A PONTOZÓSÁVHOZ

Ha eléred, vagy túlléped a 60 ☆ értéket, vegyél magadhoz egy 60-as pontjelölőt, és helyezd azt magad elé! A megszokott módon haladhatsz tovább a pontozósávon, a játék végén pedig a pontjelölőd aktuális állásához add hozzá a 60 pontot!



IMPRESSZUM

Játéktervezők: Shun és Aya Taguchi

Illusztrátor: Sabrina Miramon

Projektmenedzser: Ludovic Papaïs

Szerkesztő: Delphine Brennan

Lektorok: Xavier Taverne és Alain Wernert

Grafikai tervező: Mélanie Walryck

©2017 Studio GG

©2019-2021 IELLO. IELLO, LITTLE TOWN and their logos are trademarks of IELLO. IELLO - 9, av. des Érables - Lot 341, 54180 Heillecourt France.

KÖVESS MINKET



©2017 Studio GG

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600 | E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

www.iello.com

iello