

COPENHAGEN

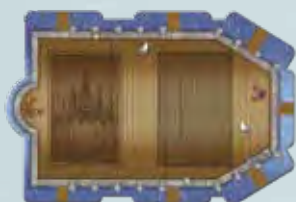
Szerzők:
Daniel Skjold Pedersen és
Asger Harding Granerud
2-4 játékos részére,
8 éves kortól.

Játékelemek

• 1 ponttábla



1 kikötő

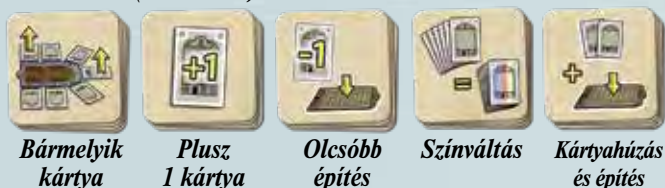


• 4 ház, – színenként 1 (piros, kék, sárga és zöld)



Megjegyzés: A házak színei nincsenek összefüggésben a homlokzatok vagy a homlokzatkártyák színeivel.

• 20 képességlapka – 5 x 4 darab
előoldal (aktív oldal)



hátdoldal
(inaktív oldal)

• 4 pontjelölő – színenként 1 (piros, kék, sárga és zöld)



• 70 homlokzatkártya (továbbiakban csak kártya) 1 „játékvége” kártya



játékvége
kártya

hátdoldal
kártya

14 x zöld, kék, sárga, piros és lila

Megjegyzés: A kártyák színei megfelelnek a homlokzatlapkák színeinek.

• 62 homlokzatlapka (kétoldalas) – színenként 10 kék, sárga, piros, zöld és lila

Színenként



• 1 játékszabály

A játék célja

A Nyhavn (Új kikötő) híres a víz mellett álló színes házakról. A játékosok feladata az új házak homlokzatainak megépítése oly módon, hogy illeszkedjenek a kikötő gyönyörű környezetébe.

A játékosok célja, hogy elsőként szerezzenek 12 pontot, vagy a legtöbb pontot ériék el, amikor feltűnik a játékvége kártya.

A játékosok különböző színű kártyákat gyűjtenek, amiket azután ugyanolyan színű, különböző formájú homlokzatlapkákra (kivéve a fehér speciális homlokzatlapkát) cserélnek.

A homlokzatlapkákon ablakok és különböző színű falak láthatóak.

A játékosok a homlokzatlapkákkal fokozatosan építik fel a házaik homlokzatát. Amikor egy szint (sor) vagy egy lépcsőház (oszlop) befejeződött, a játékos megkapja az érte járó pontot. A soroknál 1, az oszlopoknál 2 pont jár. A pontok megduplázódnak, ha a sor vagy oszlop kizárólag ablakmezőkből áll (2 vagy 4 pont).

Amikor egy játékos teljesen beépít a házában egy olyan szintet (sort), ami mellett címer áll, vagy egy homlokzatlapkával lefed a házában belül egy címet, akkor elvehet egy speciális homlokzatlapkát, vagy kiválaszthat egyet a képességlapkákból. Ezek segítségével könnyebben és taktikusabban érheti el a célját.

A játéktér kialakítása

1. Tegyétek középre a **ponttáblát** és a **kikötőt**.

2. Válogassátok szét színeik és formáik szerint a homlokzatlapkákat, majd tegyétek őket úgy az asztalra, hogy mindenki elérje a belőlük kialakított készletet.

Kettő vagy három játékos esetén

tegyétek vissza a játék dobozába a következő homlokzatlapkákat:

egyet minden 2-es és 4-es lapkából



egyet minden 2-es 3-as és 4-es lapkából



3. Keverjétek meg a **kártyákat**, majd alakítsátok ki belőlük a kikötőn kártyakészletet.

Három játékos esetén a lapok megkeverése előtt válogassatok ki, és tegyétek vissza a játék dobozába minden színből 2 kártyát (összesen 10-et).

Végül egyesével fordítsatok fel 7 kártyát, amiket a felfordítás sorrendjében egymás után tegyetek az óramutató járásával megegyező irányban a kikötő köré. Ezzel kialakítottátok a kártyakínálatot.

A **játékvége kártyát** tegyétek felfordítva a ponttábla mellé.

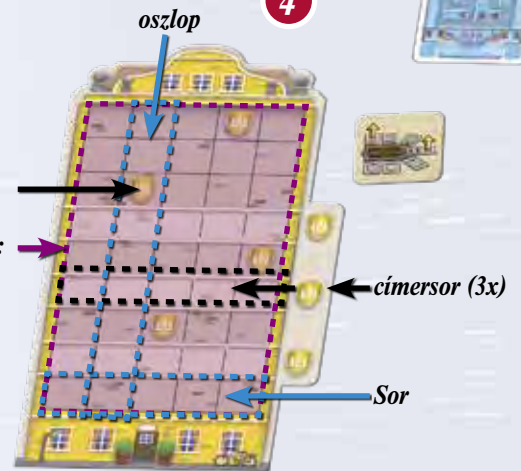
Két játékos esetén vegyetek le 9 lapot a kártyakészletből. Keverjétek közéjük a játékvége kártyát, majd az így összekevert 10 lapot csúsztassátok a kártyakészlet-pakli alá.

4. Mindenki válasszon egy színt, és vegye el a kiválasztott színben a **házat** és a **pontjelölőt**. A házaitokat fektessétek magatok elé, a pontjelölőiteket tegyétek a ponttáblára, a színüknek megfelelő startmezőre.

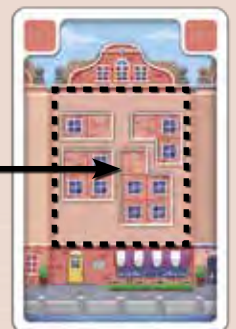


5. Minden fajta képességlapkából tegyetek fajtánként különválogatva és paklikba rendezve annyi darabot az asztalra, ahányan játszottok.

Most mindenki vegyen el egy „**Bármelyik kártya**” képességlapkát és tegye a háza mellé.



Piros homlokzatkártya



Azt a 4 homlokzatlapkát mutatja egy adott színben (esetünkben piros) amik rendelkezésre állnak.

!!! Fontos! A kártyák és a homlokzatlapkák színe. Tehát minden játékos minden színből választhat.

A játék menete

A játékkézdés

A legidősebb játékos kezdi a játékot. A kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban húzzátok fel a „startkezeteket” a kártyakészletből a játékosok számától függően:

	Startkezek a játék kezdetekor			
	Kezdőjátékos	2. játékos	3. játékos	4. játékos
2 játékos esetén	2	3		
3 játékos esetén	2	3	3	
4 játékos esetén	2	3	3	4

A kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban következtek a játékosok. A soron lévő játékos (aktív játékos) a következő két akciólehetőség közül kiválaszt egyet, amit kihasznál:

A) Kártyahúzás

VAGY

B) Homlokzatépítés

Az aktív játékos akciója után a következő játékos kerül sorra. A játéknak azonnal vége van, amikor az egyik játékos elér 12 vagy több pontot, vagy felfordítjátok a játékvége kártyát.

A) Kártyahúzás

Az aktív játékosnak fel kell vennie a kártyakínálatból 2 egymással szomszédos lapot. Csak 1 lapot nem vehet fel.

Ez a két szélső kártya nem szomszédos egymással!

Végül feltölti a kártyakínálatot a kártyakészletből az óramutató járásával megegyező irányban.

Példa: Az aktív játékos felveszi a 2 egymással szomszédos lila kártyát a kártyakínálatból.

Laplimit

Senkinél sem lehet 7 kártyánál több. Akinek 6 vagy 7 kártya van a kezében és a „kártyahúzás” akciót választja, annak a kártyahúzás után 1 illetve 2 lapot ki kell választania a kezéből, amiket a kártyaleraakóhelyre kell dobnia.

A játékvége kártya

Amikor első alkalommal fogynak el a lapok a kártyakészletből, akkor keverjétek meg a kártyaleraakóhely összes lapját, és alakítsátok ki a lapokból az új kártyakészletet. Majd vegyetek le 9 lapot a kártyakészletből. Keverjétek közéjük a játékvége kártyát, majd az így összekevert 10 lapot csúsztassátok a kártyakészlet-pakli alá.



👥 Két játékos esetén ez a művelet elmarad, a játék a pakli első felhasználásakor véget ér.

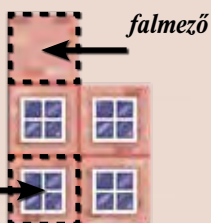


Piros homlokzatlapka (5 mezővel)

Minden homlokzatlapkának a következő három tulajdonsága van:

- forma
- szín
- mezők száma

ablakmező



neki nem a játékosok színei.

that a homlokzata felépítéséhez.

B) Homlokzatépítés

Ebben az akcióban az aktív játékos a kezében tartott kártyákból valamennyit homlokzatlapkára cserél (kivéve a speciális homlokzatlapkát), és ráépíti azt a házára. Végül játékos megkapja a pontokat a lépésében befejezett sorért és oszlopért.

1. Homlokzatlapka elvétele

Az aktív játékos a kezében tartott kártyákért homlokzatlapkát vesz el a készletből. Az erre használt kártyát/kártyákat a kártyalerakóhelyre teszi. Ahhoz, hogy elvehessen egy homlokzatlapkát, a következő feltételeknek teljesülniük kell:

1. A kijátszott kártyák darabszámának meg kell egyeznie az elvett homlokzatlapka mezőinek számával (ablak- és falmezők).
2. Minden kijátszott kártya színének meg kell egyeznie az elvett homlokzatlapka színével.

Amennyiben az aktív játékos a feltételeket teljesítette, elveheti a homlokzatlapkát. A játékos **egy lépésében csak 1 homlokzatlapkát** vehet el.



3 piros kártya egy piros 3-as homlokzatlapkáért

Azonos szomszédos színek: Nem azonos szomszédos színek:

Különleges szabály egy azonos színű homlokzat építésekor:

1 kártyával kevesebbet cserélhet az aktív játékos, amikor olyan színű homlokzatlapkát vesz el a készletből, amit közvetlenül egy azonos színű homlokzatlapka mellé „szomszédosan” épít a házába.

Egy homlokzatlapka akkor számít szomszédosnak, ha a már beépített és az újonnan beépítésre kerülő homlokzatlapkák legalább egy oldalukon közvetlenül érintkeznek egymással.



A beépítésre kerülő zöld homlokzatlapka egy oldalával érintkezik a már beépített zöld homlokzatlapkával. Ezért a játékos 3 kártya helyett 2 zöld kártyát ad be ezért a homlokzatlapkáért.

A beépítésre kerülő zöld homlokzatlapka nem érintkezik beépítésre kerülő másikkal. Ezért a játékos 3 kártyát ad be ezért a homlokzatlapkáért.

Homlokzatlapkák beépítése (építési szabályok)

Az aktív játékos azonnal be kell, hogy építse az éppen elvett homlokzatlapkát, a következő építési szabályok betartásával:

1. A beépítés előtt a homlokzatlapkát tetszése szerint elforgathatja, vagy átfordíthatja. A homlokzatlapkát úgy kell a házra helyezni, hogy az építési rácsra illeszkedjen.



2. Minden homlokzatlapkát úgy kell beépíteni, hogy a lapka alsó oldala vagy a talajra, vagy egy már beépített homlokzatlapkára feküdjön.



Ez a homlokzatlapka a talajra felépíthető.



Ez a homlokzatlapka egy már beépített homlokzatlapkára felépíthető.



Ez a homlokzatlapka a talajra- és egy már beépített homlokzatlapkára felépíthető.




Ez a homlokzatlapka nem a talajra- és nem egy már beépített homlokzatlapkára épülne, ezért nem építhető fel.



Ez a homlokzatlapka csak egyik oldalával érintkezne egy már beépített homlokzatlapkával, de nem a talajra- és nem egy már beépített homlokzatlapkára épülne, ezért nem építhető fel.

Címerakciók

Miután az aktív játékos beépít a házába egy homlokzatlapkát, akkor ellenőrzi, hogy az építéssel lefedett-e a házán belül egy címet, vagy teljesen beépített-e a házában egy olyan sort (címersorok: 2, 4 és 6), amelyik mellett címer áll. Ebben az esetben minden beépített címerért vagy címersorért a játékos választhat **egy** a **három** címerakció-lehetőség közül:

1. Elvehet egy **speciális homlokzatlapkát**  - amit az építési szabályok betartásával azonnal be kell építenie. A speciális homlokzatlapkákhoz csak címerakció útján juthatnak hozzá, de ezekre a homlokzatlapkákra is ugyanazok az építési szabályok érvényesek, mint a többi homlokzatlapkára. Abban az esetben, ha a játékos a speciális homlokzatlapka beépítésekor lefed egy címet, vagy teljesen beépít egy címersort, akkor egy további címerakciót kap.

VAGY

2. Elvehet egy **képességlapkát** - a játékos kiválaszthat egyet a képességlapkákból, amit az aktív oldalával felfelé fordítva letesz maga elé. Egyik játékosnak sem lehet egy típusú képességlapkából több darabja.

Az aktív játékos egy lépésén belül akár több képességlapkát is felhasználhat különleges akciókra. A használt képességlapkát (lapkákat) használat után át kell fordítania az inaktív oldalára. A képességlapkák különleges akcióiról a szabály 6. oldalán olvashatok bővebben.

VAGY

3. A játékos **aktiválja a képességlapkáit** - visszafordítja az összes inaktív képességlapkáját az aktív oldalára. A következő lépésétől ismét használhatja a játékban a képességlapkáit.

3. Pontszerzés

Az aktív játékos megkapja a pontokat minden sorért/ oszlopért, amit a lépésében teljes egészében lefedett:

Sorok:

- 1 pont minden sorért, amiben **ablak és fal** vagy **csak fal** van.
- 2 pont minden sorért, amiben **csak ablak** van.

Oszlopok:

- 2 pont minden oszlopért, amiben **ablak és fal** vagy **csak fal** van.
- 4 pont minden oszlopért, amiben **csak ablak** van.

A játékos a kapott pontok mértékében előrelép a pontjelölőjével a ponttáblán.

A játék vége

A játéknak azonnal vége van, amikor az egyik játékos elér **12 vagy több pontot**, vagy felfordítják a **játékvége kártyát**:

- Egy játékos 12 vagy több pontot szerzett, ő lett a játék győztese.
- Felfordították a játékvége kártyát. Az a győztes, aki



A) Címer beépítése

Példa: a játékos beépített egy címet, majd kiválaszt egyet a címerakciók közül.



B) Címersor beépítése

Példa: a játékos teljes egészében beépített egy címersort, amiért kiválaszthat egy címerakciót.



Példa: a játékos elvesz egy speciális homlokzatlapkát, amivel beépíti a háza legelső sorában lévő lyukat, ezzel teljesen lefedti a házában a legelső sort.



Aktív oldal
(használható)



Inaktív oldal
(használt)



Sorok

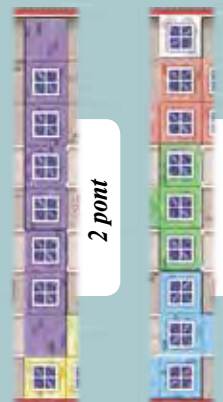


1 pont



2 pont

Oszlopok



2 pont

4 pont

Képességlapkák

A képességlapkával különleges akciólehetőségekhez juttok, amiket az **A) Kártyahúzás** vagy a **B) Homlokzatépítés** akciók során használhattok ki. Az aktív játékos a lépésében annyi képességlapkát használhat ki, amennyit szeretne, illetve amennyire lehetősége van. A használt képességlapkákat a használatuk után átfordítja az inaktív oldalukra. A 3) címerakció során (lásd 5. oldal) a játékos visszafordíthatja az összes inaktív képességlapkáját az aktív oldalára.

A képességlapkák különleges akciólehetőségei



Tetszés szerinti kártya

Az **A) Kártyahúzás** akció során az aktív játékos bármelyik két kártyát elveheti a kártyakinálatból.



Példa:
a játékos elvesz két olyan kártyát, amik nem szomszédosak egymással.



Pluszkártya

Az **A) Kártyahúzás** akció során az aktív játékos plusz egy harmadik kártyát is elvehet a kártyakinálat bármelyik helyéről.



Példa:
a játékos elvesz két egymással szomszédos kártyát, valamint egy pluszkártyát a tetszése szerint.



Olcsóbb építés

A **B) Homlokzatépítés** akció során az aktív játékos 1 kártyával kevesebbet ad be a kiválasztott homlokzatlapkáért.

Megjegyzés: ha a játékos egy 2-es homlokzatlapkát vesz el, amit közvetlenül egy azonos színű homlokzatlapka mellé „szomszédosan” épít a házába, és felhasznál egy ilyen lapkát, akkor nem kell kártyát beadnia.



a játékos 1 kártyával kevesebbet (2db) ad be a kiválasztott (3-as) homlokzatlapkáért.



Példa: A beépítésre kerülő zöld homlokzatlapka egy oldalával érintkezik egy már beépített zöld homlokzatlapkával. Ezért a játékosnak 5 kártya helyett 4 zöld kártyát kellene beadnia, de a játékos kihasználja az „Olcsóbb építés” lapkáját is, amiért még 1 kártyával kevesebbet kell beadnia. Így az 5-ös homlokzatlapkát 3 kártyával megszerezte.



Színváltás

A **B) Homlokzatépítés** akció során az aktív játékos átváltoztatja a beadott kártyái színét egy általa választott színre.

1-es eset:



Példa: a játékos a kijátszott 4 kártyája színét átváltoztatja egy tetszése szerinti másik színre (zöld, piros, sárga vagy lila). A játékos leteszi a kártyákat és közben azt mondja, hogy „Színváltás, ezek lila lapok!”, majd átfordítja a színváltás képességlapkáját az inaktív oldalára.

2-es eset:



Példa: a játékos a kijátszott 4 zöld és 1 lila kártyáját vagy 5 zöld, vagy 5 lila kártyaként használja a korábban megismert módon.



Kártyahúzás és építés – Az aktív játékos a lépésében ahelyett, hogy az **A) Kártyahúzás** vagy a **B) Homlokzatépítés** akciók közül választana, kihasználja a **Kártyahúzás és építés** képességlapkáját, majd egyszer mindkét akciót kihasználja. Először az **A) Kártyahúzás** akciót, majd utána a **B) Homlokzatépítés** akciót csinálja meg. A játékos a lépése végén (a **B) Homlokzatépítés** akciója után) tölti fel a kártyakinálatot. **Megjegyzés:** abban az esetben, ha a játékosnak az **A) Kártyahúzás** akció után több, mint 7 darab kártya van a kezében, akkor a **B) Homlokzatépítés** akciója megkezdése előtt el kell dobnia a többletet.