

# WORLD MONUMENTS

Piero Cioni játéka

2-4 játékos részére, 8 éves kortól. Játékidő: 45 perc

## A JÁTÉK SZÍNTERE

Építőmesterek szerepébe bújva felépíthetjük a világ építészeti remekműveit. Egy épületet 3 körön át építünk. Minden kör két fázisból áll. Az első fázisban építőköveket gyűjtünk, amiket a paravánjaink mögé teszünk. A második fázisban építjük fel az épületeket. Attól függően, hogy építőkövünket melyik szintre építjük, különböző pontokat kapunk. Amikor elkészülünk egy épülettel, akkor kiderül, hogy ki nyeri meg a játékot: az az építőmester nyert, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

## TARTALOM ÉS A JÁTÉKTÉR BERENDEZÉSE

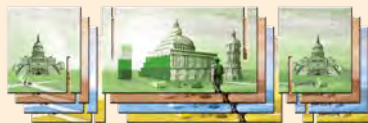
• 4 Épülettábla



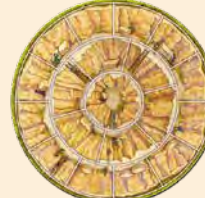
• 82 Építőkö



• 4 Paraván – játékosonként 1



• 1 Kőbánya



• 1 Munkás-figura



• 1 Vászonzsák

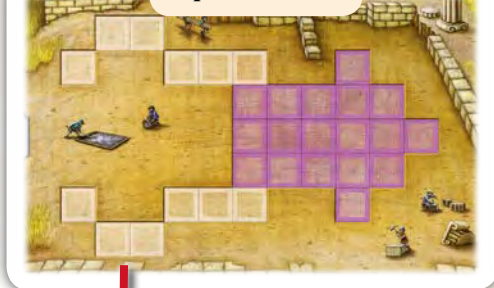
• 1 Játékleírás

Pontjelző mezők



Startmező:  
10. mező

Építési terület



Építési terv: Megmutatja, hogy hogyan kell az építőköveket az építési területre ráépíteni.



Az épület felépítéséhez szükséges építőkövek darabszáma.

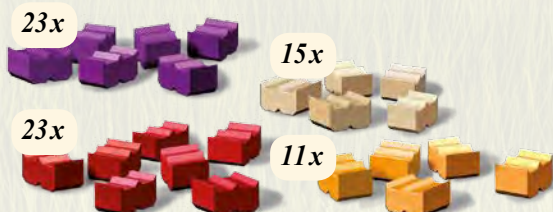


Épülettábla

Nyersanyag terv: Megadja, hogy a 3 körben milyen építőköveket kell a kőbányára feltenni.



Építőkövek



Ezekből építjük fel az épületeket.

Drágakövek



Kezdőjátékos-kő

Ezeket a köveket nem használjuk fel az épületek építésekor, csak a játék végi értékeléskor kapunk értük pontokat.

Vászonzsák



Paraván



Kőbánya



1. Válasszuk ki a 4 épülettáblából és fektessük középre azt az egy épülettáblát, amelyiket fel szeretnénk építeni. A többi épülettáblára nem lesz szükségünk. Azokat tegyük vissza a játék dobozába.
2. Fektessük a kőbányát a kiválasztott épület mellé.
3. Válogassuk szét az építőköveket, majd a színek szerint elkülönített építőkövekből alakítsuk ki a közös készletet. Helyezzük készenlétbe a vászonzsákokat.
4. Válasszunk egy szint, és vegyük magunkhoz a színünkben a háromrészes paravánt és a pontjelző-korongot. Építsük össze a paravánjainkat, majd az összeépített paravánunkat állítsuk magunk elé. Helyezzük a pontjelzőnk a startmezőre (a pontozósáv 10. mezője).



# A JÁTÉK MENETE

A játék megkezdése előtt válasszuk ki a **kezdőjátékost**, aki elveszi és a paravánja elé állítja a **munkás-figurát**. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerülünk majd sorra. Összesen **3 kör** játszunk. Minden kör **2 fázisból** áll:

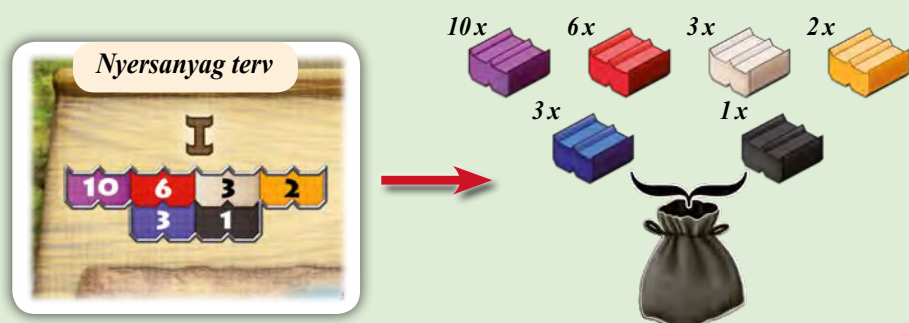
## 1 FÁZIS: KŐBÁNYA

## 2 FÁZIS: ÉPÜLET ÉPÍTÉS

### 1 FÁZIS: KŐBÁNYA A) Ráosztjuk az építőköveket a kőbánya mezőire • B) Begyűjtjük az építőköveket

#### A) Ráosztjuk az építőköveket a kőbánya mezőire

A **nyersanyag terv** meghatározza az épület felépítéséhez szükséges **építőkövek fajtáját és mennyiségét**, amiket az adott körben rá kell tennünk a kőbánya különböző mezőire.

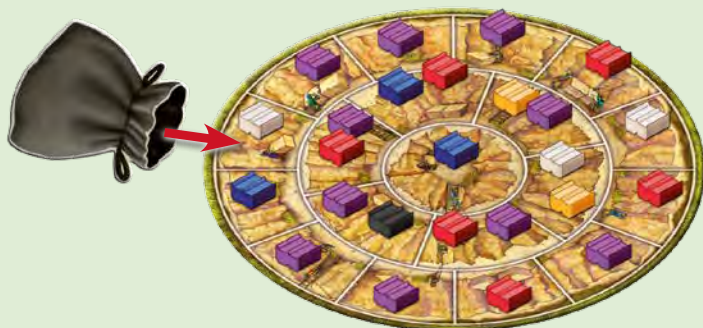


*Példa:*

*Az első körben a nyersanyag terv I. által megadott köveket teszi be András a vászonzsákba: 10 lila, 6 piros, 3 fehér, 2 narancssárga, 3 kék és 1 fekete.*

A kezdőjátékos egymás után kihúzza a vászonzsákból az **építőköveket**, és a **következők szerint helyezi rá** azokat a kőbányára:

- **Külső gyűrű:** minden mezőre **1 építőkő**
- **Középső gyűrű:** minden mezőre **2 építőkő** (a kivételeket lásd lent)
- **Belső körmező:** ide kerülnek a **megmaradt építőkövek** (amennyiben van maradék)



**Kivételek:**

**Taj Mahal:** A középső gyűrű egyik tetszés szerinti mezőjére csak **1 építőkővet** teszünk.

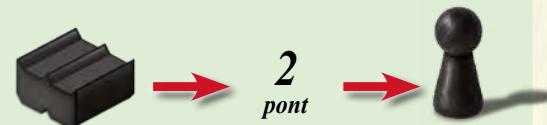
**Capitol:** A 3. körben a középső gyűrű két tetszés szerinti mezőjére csak **1-1 építőkővet** teszünk.

#### Az 1. fázis vége

Ha minden építőkővet begyűjtöttünk, akkor az **1. FÁZIS: KŐBÁNYA** véget ért.

A **munkást adjuk annak a játékosnak, akinek a paravánja mögött van a fekete kő.**

A játékos visszaadja a **közös készletbe a fekete követ**, amiért azonnal kap **2 pontot**, a pontjelzőjével 2 mezőt előrelép. Ezután a **munkást a paravánja elé állítja.**



#### B) Begyűjtjük az építőköveket

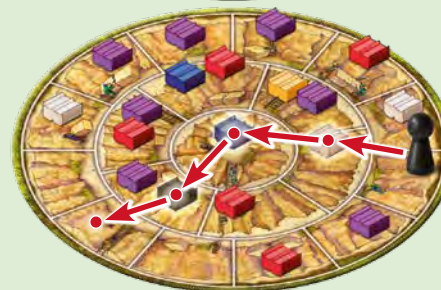
A kezdőjátékostól kiindulva sorban lépünk a munkással a kőbányán, így gyűjtjük be az építőköveket, egészen addig, míg elfogynak az építőkövek a kőbányán.

A **következő szabályokat kell betartanunk:**

- A kezdőjátékos a **külső gyűrű 1 tetszés szerinti mezőjére** állítja a munkást, és elveszi az ott fekvő építőkövet. A **következő játékosnak 2 mezőt** kell lépnie a munkással, a **harmadik játékosnak 3 mezőt** kell lépnie a munkással. Ezután **minden játékos mindig 4 mezőt** lép a munkással.
- **Minden mezőről**, amelyikre rálépünk, el kell vennünk **egy építőkövet** (amennyiben van a mezőn építőkő), amit a paravánunk mögé kell tennünk. Ha több építőkő is van azon a mezőn, amelyikre belépünk, akkor választunk közülük egyet.
- A **munkást** bármelyik **szomszédos mezőre** léptethetjük, de **nem léphetünk** a lépéseink kilépése során **kétszer ugyanarra a mezőre.**
- A **lépésünk végén** a munkásnak ismét a **külső gyűrűn kell állnia.**
- Minden játékosnak a lépésében **legalább egy építőkövet** be kell gyűjtenie.



*Példa: András a harmadik játékos, így 3 mezőt kell lépnie a munkással. Ő két építőkövet (egy lilát és egy narancssárgát) gyűjt a középső gyűrűről, valamint egy piros építőkövet a külső gyűrűről, ahol be is fejezi a lépését.*



*Példa: Botond a negyedik játékos és elsőként léphet 4 mezőt a munkással. Először egy fehér építőkövet gyűjt be. Azután egy kék építőkövet gyűjt a belső körmezőről. Mindenképpen szeretné begyűjteni a fekete kezdőjátékos-követ, ami miatt lépését csak egy üres mezőn tudja befejezni.*

**Tipp:** Próbáljunk több különböző színű építőkövet begyűjteni azért, hogy az épületek építésekor több lehetőség is nyitva álljon előttünk.



## 2. FÁZIS: ÉPÜLET ÉPÍTÉS A) építőkő beépítése • B) Passzolás

Most közösen felépítjük az épületet.

Ezt a fázist az a játékos kezdi, aki előtt a munkás áll.

### A) építőkő beépítése

A kezdőjátékostól kiindulva sorban, mindenkinek be **kell** építenie egy építőkövet az épületbe.

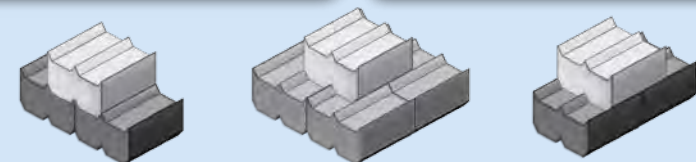
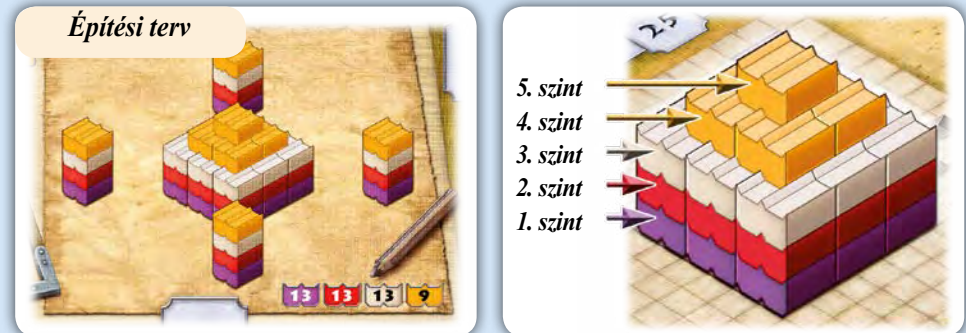
Az **építési terv** pontosan megadja azt, hogy a különböző színű építőköveket **melyik szintre kell beépítenünk**. Azok az építőkövek alkotják az 1. szintet, amiket közvetlenül az épülettáblára teszünk. Az 1. szintre kerülő építőkövek alkotják a 2. szintet és így tovább.

**!!! Fontos:** A magasabb szintekre több helyen **elcsúsztatva** kell beépíteni az építőköveket. Ahhoz, hogy ezekre a helyekre építőkövet tudjuk építeni, elengedhetetlen az alsóbb szint megfelelő felépítése az elcsúsztatáshoz.

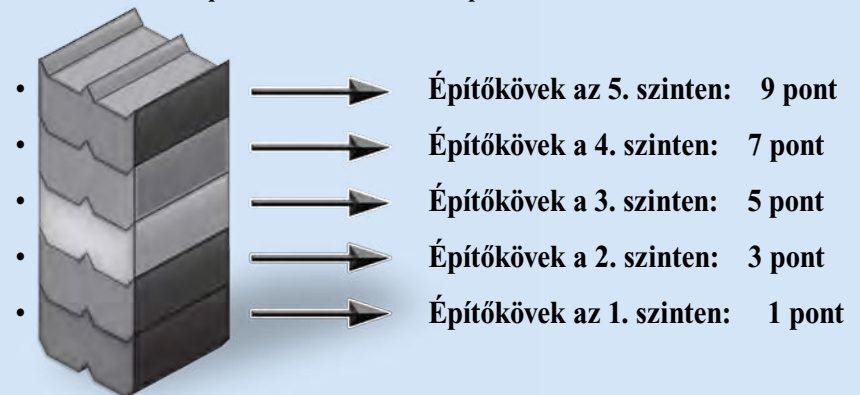
**Minden építőkő beépítésekor megkapjuk az építésért járó pontot**, amit azonnal lelépünk a pontozósávon a pontjelzőnkkel. Az építésért járó pontot az határozza meg, hogy az adott építőkövet melyik szintre építettük.

Aki több, mint 60 pontot ér el, az a pontozósávon a pontjelzőjével az 1. mezőtől folytatja tovább az útját. A játék végi értékeléskor pedig 60 pont hozzáad a pontjelzője által mutatott eredményhez.

A pontozás után a játékot a következő játékos folytatja.



Példa: Az építőkövek elcsúsztatott beépítése.



### Példa – lépés:



1. Botond (barna) egy narancssárga építőkövet épít be elcsúsztatva a negyedik szintre. Az építésért 7 pontot kap, így pontjelzőjével előrelép a 19. mezőről a 26. mezőre.

2. András (zöld) egy piros építőkövet épít be a második szintre. Az építésért 3 pontot kap. Pontjelzőjével előrelép a 31. mezőre.



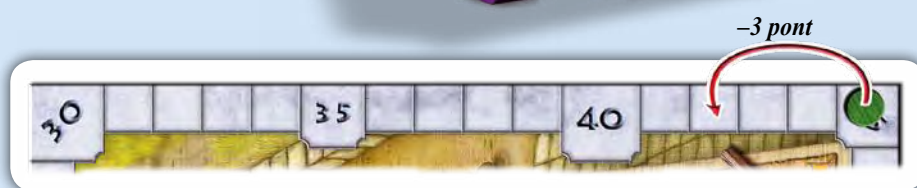
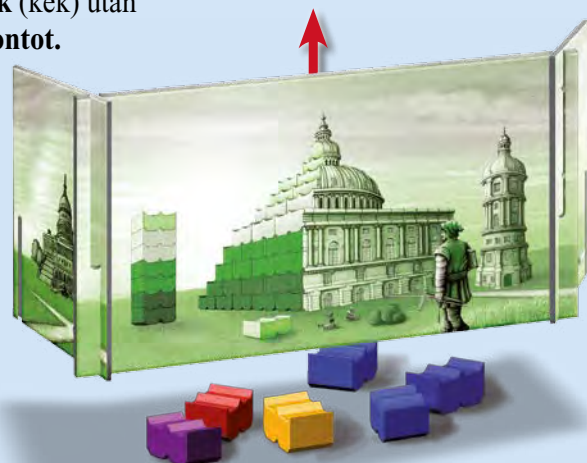
## B) Passzolás

Akkor, amikor egy játékos sorra kerül és már nincsen építőköve, vagy már nincsen olyan építőköve, amit a szabályok betartásával be tud építeni, akkor **passzolnia kell**.

A passzoláskor felemeli a paravánját (megmutatva megmaradt építőköveit) és **elveszít minden megmaradt építőköve után 1 pontot**. A játékos a kapott mínuszpontok mértékében visszalép a pontjelzőjével a pontozósávon.

A megmaradt **drágakövek** (kék) után **nem veszít el** a játékos **pontot**.

*Példa: Andrásnak passzolnia kell. Felemeli a paravánját: 3 építőköve (lila, piros, narancssárga) után elveszít egy-egy pontot, ezért 3 mezőt visszalépteti a pontjelzőjét a pontozósávon. A kék kövek után nem kap mínuszpontot.*



A fázis hátralévő részében **át kell ugranunk azt a játékost, aki passzolt**. A játékos a megmaradt építőköveit megtartja a paravánja mögött a következő körre. A megmaradt építőköveket a következő körben beépítheti.

*Tipp: Azért, hogy kevés mínuszpontot kapjunk, próbáljunk meg olyan építőköveket gyűjteni, amik az alsóbb szintekre építhetőek és próbáljuk meg őket beépíteni.*

## A 2. Fázis vége = A kör vége

Ha mindenki passzolt, akkor véget ér a **2. FÁZIS: ÉPÜLET ÉPÍTÉS**.

**A megmaradt építőköveket és drágaköveket megtartjuk a paravánjaink mögött a következő körre.**

**A következő kört az kezdi, aki előtt a munkás áll.**

A játék a 3. kör után véget ér.

Ha az épületet előbb felépítettük, akkor a játék azonnal véget ér.

A játék végén a paravánjaink mögött maradt építőkövek után már nem kapunk mínuszpontot.



## A JÁTÉK VÉGE

A játék a 3. kör után véget ér, vagy akkor, amikor az épületet felépítettük.

**Most értékeljük a drágaköveket:**

Helyezzük az összegyűjtött drágaköveinket a paravánunk elé.

Minden drágakövünk után **3 mezőt előrelépünk** a pontozósávon a pontjelzőnkkel.

**A játékot az nyerte, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.**

Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)

[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)

<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>



*Megjegyzés: Igen ritka esetben előfordulhat, hogy nem sikerült az épületet teljesen felépítenünk. A játék ebben az esetben is véget ér a 3. kör után.*



*Megjegyzés: A paravánunk mögött maradt építőkövek után nem kapunk mínuszpontot.*

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

