

Minicity

Egy nyüzsgő társasjáték
Tervezők: Teodoro Mitidieri és Leo Colovini

H

A szorgalmas hangyák a finomságokkal megrakott faládákkal igyekeznek a hangyaboly éléskamráiba. Aki megbirkózik a nagy feladattal, és elsőként hordja be a rábizott finomságokat a raktárakba, az bizony megnyeri a játékot, sőt ő lesz a hangyakolónia új vezetője.

A JÁTÉK TARTALMA:

- 1 játéktábla, amin láthatod a hangyaboly első felépítését. A hangyabolyban 49 éléskamra van 5 színben, amiket bonyolult alagútrendszer kapcsol egymáshoz. Minden éléskamrában 1-4 élelmiszer számára van elegendő hely, és minden éléskamrának van egy saját rakodási területe, ahová a hangyafigurát állíthatod. A hangyaboly körül két út fut, és mindkét út a folyónál ér véget.
- 5 hangyafigura talppal
- 4 faláda pontozósávval
- 4 fekete pontjelölő
- 95 lépéskártya a hangyafigurák 5 színében
- 12 barátságkártya
- 100 élelmiszerhasáb 5 színben: 28 x sárga, 24 x narancssárga, 20 x kék, 16 x zöld, 12 x rózsaszín
- 1 játékszabály



A CÉLOD A JÁTÉKBAN:

Az a célod, hogy elsőként juttasd az élelmiszert a hangyaboly éléskamráiba.

A Minicity játékot két játékváltozatban játszhatod. Az első az „alapjáték”, a második variáció pedig „a játék a barátokkal”. Az alapjáték leírása után találod a játék barátokkal játékvariáció szabályait.

AZ ALAPJÁTÉK

ELŐKÉSZÜLETEK:

- Az első játék előtt óvatosan nyomkodd ki a játékelemeket a kartonlapokból. Állítsd bele a hangyafigurákat a talpakba.

- Fektesd a **játéktáblát** az asztal közepére. Kérd meg a játékostársaidat, hogy válasszanak egy-egy színt, majd állítsák a választott színű **hangyákat** az 5 szimbólumos rakodási terület egyikére. Egy rakodási területen egyszerre csak egy hangya állhat.
- Ha 4 játékosnál kevesebb vesz részt a játékban, akkor már a játék kezdete előtt egyes éléskamrákat fel kell töltenetek **élelmiszerekkel**:



két játékos esetén tegyetek a megfelelő színű élelmiszerekből egyet-egyet arra a 14 éléskamrára, amelyiken „kéthangyás” jelölés van.



három játékos esetén tegyetek a megfelelő színű élelmiszerekből egyet-egyet arra a 7 éléskamrára, amelyiken „háromhangyás” jelölés van.



Piatnik Nr. 660597

© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria

EK-B 18/19-000631

piatnik.com

- A megmaradt élelmiszereket oszd szét a játékosok között a következők szerint:

	sárga	narancssárga	kék	zöld	rózsaszín
2 játékos	12	10	9	7	5
3 játékos	9	7	6	5	4
4 játékos	7	6	5	4	3

- Keverd meg a 95 lépéskártyát, majd mindenkinek adj 4 lefordított lapot a kezébe. Két játékos esetén tegyél 2 lépéskártyát felfordítva az egyik út középső két mezőjére. A második utat nem használjátok a játékban. Három vagy négy játékos esetén tegyél 2-2 lépéskártyát felfordítva mindkét út két középső mezőjére. A megmaradt lapokat tedd lefordítva a játéktábla mellé. Ez lesz a húzópaklitok.
- Tegyél minden játékos elé egy faládát. A faláda nagyobb rekeszébe mindenki tegye bele azokat az élelmiszereket, amiket kapott. Ez lesz a játékosok saját élelmiszerkészlete. Mindenki válasszon ki 7 élelmiszert a készletéből, és tegye azokat a faládája kisebb rekeszébe. A faládáitok kisebb rekeszében mindig azok az élelmiszerek lehetnek, amiket majd a lépéseitek során letehetnek a hangyaboly éléskamráiba.
- A 4 fekete pontjelölőt és a 12 barátságkártyát az alapjátékban nem használjátok.

A JÁTÉK MENETE:

Válasszátok ki, hogy ki kezdi a játékot. Tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban kerültek majd sorra. Amikor te vagy a soron, akkor a lépésedben a következőket teszed:

- kijátszol egy lépéskártyát
- lépsz egy hangyával
- kirakodod az élelmiszert
- kijátszol további egy vagy két lépéskártyát, majd megismételed a 2. és 3. akciókat
- feltöltöd az élelmiszered, és kiegészíted a lépéskártyáidat

1. kijátszol egy lépéskártyát:

A kezdedben tartott lapokból válaszd ki az egyik útkártyádat, majd felfordítva tedd le az egyik út egyik mezőjére. A lépéskártyádat közvetlenül az úton fekvő valamelyik kártya mellé kell tenned. Az úton a kártyák között nem lehet üres mező.

Példa:

a kártyádat az A vagy a B mezőre teheted.



A lépésed során maximum 3 lépéskártyát játszhatasz ki. Ezeket azonban nem egyszerre, hanem egymás után játszod ki. Miután kijátszottál egy lapot, utána megcsinálod a 2. és a 3. pontban írt akciókat.

Kivétel: ez alól kivétel az első forduló, mert abban limitálva van a kijátszható lépéskártyák száma:

- 2 játékos esetén az első játékos maximum 2 lépéskártyát, a második pedig maximum 3 lépéskártyát játszhat ki.
- 3 játékos esetén az első játékos maximum 1 lépéskártyát, a második maximum 2 lépéskártyát, a harmadik pedig maximum 3 lépéskártyát játszhat ki.
- 4 játékos esetén az első játékos maximum 1 lépéskártyát, a második maximum 2 lépéskártyát, a harmadik maximum 3 lépéskártyát, a negyedik pedig maximum 4 lépéskártyát játszhat ki.

Mindkét út vége a folyónál van. Amikor a folyó melletti mezőre teszed le a lépéskártyádat, akkor megcsinálod a 2. és a 3. pontban írtakat, majd leveszed erről az útról az összes lépéskártyát, és egy elkülönített lerakópaklira fekteted. A másik út a folyón túl érintetlen marad. Végül tegyél 2 lépéskártyát a húzópakliból felfordítva az út középső két mezőjére. Fontos: a lépésed nem ér automatikusan véget, amikor leveszed a lépéskártyákat az útról. Ha még nem játszottad ki a 3 lépéskártyádat, akkor folytathatod a lépésed.

2. lépsz egy hangyával:

Miután kijátszottál egy lépéskártyát, lépned kell egy hangyával. Az általad kijátszott lépéskártya és az úton fekvő azonos színű összefüggő kártyasor határozza meg azt, hogy melyik hangyával, mennyi éléskamrával távolabb léphetsz.

Példa:



- Egy piros útkártyát teszel az A mezőre. A piros hangyával 1 éléskamra távolságra léphetsz.
- Egy szürke útkártyát teszel a B mezőre. A szürke hangyával maximum 3 éléskamra távolságra léphetsz.
- Egy piros útkártyát teszel a C mezőre. A piros hangyával maximum 4 éléskamra távolságra léphetsz.

Megjegyzés: Azonnal lépsz a hangyával, miután kijátszottál egy lépéskártyát. A kirakodás után kijátszhatsz egy újabb lépéskártyát, ha szeretnél. Az újabb kártya színe megegyezhet az elsőnek kijátszott lépéskártya színével. Így ismét ugyanazzal a hangyával léphetsz.

A példa folytatása:

Először egy szürke lépéskártyát teszel le a B mezőre, amiért a szürke hangyával 3 éléskamrát léphetsz, ahol kipakolhatod az élelmiszered. Másodszor is egy szürke lépéskártyát teszel le, de most a D mezőre, amiért 4 éléskamra távolságra léphetsz. Így a lépésedben összesen 7 éléskamra távolságot léptél a szürke hangyával.

3. kirakodod az élelmiszert:

Miután léptél egy hangyával, egy éléskamra rakodási területére érkeztél. Itt kirakodhatod az élelmiszered a következő szabályok betartásával:

- Csak a faládád kisebb rekeszében lévő élelmiszert rakodhatod ki. A nagy rekeszben tárolt élelmiszerkészletedből **nem** rakodhatsz ki.
- Csak az éléskamra színével megegyező színű élelmiszert rakodhatod ki. *Példa: A hangyával egy olyan éléskamránál álltát meg, amelyiknél zöld mezők vannak, itt csak zöld élelmiszert rakodhatsz ki.*
- Minden éléskamrában 1-4 élelmiszer számára van elegendő hely. Csak annyi élelmiszert rakodhatsz ki, amennyi üres hely van abban az éléskamrában. Az élelmiszert nem teheted egymás tetejére. *Példa: A hangyával egy olyan éléskamránál álltát meg, amelyiknél már csak 2 sárga üres mező van. Itt csak 2 sárga élelmiszert rakodhatsz ki, annak ellenére, hogy a faládád kisebb rekeszében 3 sárga élelmiszered van.*
- A lépésed során nem cserélhetsz fel a faládád kisebb és nagyobb rekeszeiben tárolt élelmiszerek közül egyet sem.
- Csak abba az éléskamrába rakodhatsz ki élelmiszert, ahová a hangyával a lépés végén megérkeztél. Sem a kiindulási helyre, sem azokra az éléskamrákra nem rakodhatsz, amelyek mellett elhaladtál.

4. kijátszol további egy vagy két lépéskártyát, majd megismételed a 2. és 3. akciókat

A lépésed során **maximum 3** lépéskártyát játszhatsz ki. Minden lépéskártya lerakása után meg kell csinálnod a 2. és 3. pontban írtakat. A lépésed akkor ér véget, mikor úgy döntesz, hogy nem játszol ki további lépéskártyát vagy, ha kijátszottad a 3. lépéskártyádat és megcsináltad a 2. és 3. pontban írtakat.

5. feltöltöd az élelmiszered, és kiegészíted a lépéskártyáidat

A lépésed végén tegyél át annyi élelmiszert a faládád nagyobb rekeszéből a kisebb rekeszbe, hogy ott ismét 7 darab legyen, és egészítsd ki a húzópakliból a kezekben tartott lapokat 4 darabra.

Ezek után folytatja a játékot a következő játékos.

Nézzünk egy példát egy komplett lépésről:



1. Anna letesz egy sárga lépéskártyát az A mezőre. Miután lépett a sárga hangyával, olyan éléskamrához érkezett, ahol 4 üres narancssárga hely van. Következik a kirakodás. Anna ládjának kisebb rekeszében 3 narancssárga élelmiszer van, amiket rátesz az éléskamrára.

2. Anna letesz egy szürke lépéskártyát a B mezőre, aminek következtében 2 mezőt léphet a szürke hangyával. Lépése végén olyan éléskamrához érkezett, ahol több üres sárga hely van. Oda átteszi az 1 sárga élelmiszert.

3. Végül kijátszik egy harmadik lépéskártyát a szürke hangyának, amit a C mezőre fektet. Ez a lehelyezés lehetővé teszi számára, hogy 3 mezőt lépjen a szürke hangyával. Miután lépett a szürke hangyával, olyan éléskamrához érkezett, ahol 3 üres rózsaszín hely van. Ide ki is rakodja a 2 rózsaszín élelmiszert. Lépése befejezésekor feltölti a faládája nagyobb rekeszéből a kisebb rekeszét 7 darabra, majd kiegészíti a húzópakliból a kezében tartott lapokat 4 darabra.

A JÁTÉK VÉGE:

A játék azonnal véget ér, amint egy játékos az összes élelmiszert kirakodja. Ő a játék győztese.

A JÁTÉK BARÁTOKKAL

Ebben a játékvariációban a barátságoknak nagyon fontos szerepe van. Lehetőség van arra, hogy igénybe vedd a barátaid segítségét azért, hogy a finom élelmiszereket eljuttasd az éléskamrákba. Nézzük, a játékvariáció szabályait:

Kiegészítve az alapjáték előkészületeit, mindenki vegyen magához 1 fekete pontjelölőt, amit a faládája pontozósávjának 0 mezőjére kell tennie. Felfordítva tedd a játéktábla mellé a 12 barátságkártyát. Az *alapjátékban* megszokottak szerint játszotok a következő szabálymódosításokkal:

Minden alkalommal, amikor egy hangyával egy olyan éléskamra kirakodási területén fejezed be a lépésed, amelyiken még van üres hely, de **nem teszel** oda egyetlen élelmiszert sem, akkor barátságpont (BP) a jutalmad.

Az éléskamra színétől függően különböző BP jutalmat kapsz (a BP értékeket a játéktáblán is láthatod):

sárga	4 BP	narancssárga	5 BP
kék	6 BP	zöld	7 BP
rózsaszín	8 BP		

A barátságpontjaidat a faládád pontozósávján jelölöd a fekete pontjelölőddel.

Fontos: Nincsen jelentősége annak, hogy miért nem tettél egyetlen ételmyszert sem az éléskamrára. Ennek több oka is lehetett vagy nem volt megfelelő színű ételmyszered, vagy egyszerűen nem akartál ott kirakodni.

A barátságpontjaidért szerezhetsz barátságkártyákat, de **egy lépésedben csak egyet**. Válassz egyet a felfordítva fekvő barátságkártyákból, és tedd magad elé. Tedd vissza a fekete pontjelölődet a faládád pontozósávján annyi mezővel, amennyibe a barátságkártya került. Ettől kezdve használhatod a barátságkártyádat. Vigyázz, mert egyes barátságkártyák csak egyszer segítenek neked egy lépéseden belül, és vannak olyan barátságkártyák is, amiket többször is használhatsz.



Szálábú: Amint elvetted ezt a barátságkártyát, azonnal használhatod a következőkre: a lépésed során **egyszer** egy éléskamrával **többet léphetsz azzal a hangyával, amivel éppen lépsz**. Használat után fordítsd le ezt a kártyát, és majd csak akkor fordítsd vissza, amikor újra sorra kerülsz, így újra használhatod a segítségét.



Katica: Amint elvetted ezt a barátságkártyát, azonnal használhatod a következőkre: a lépésed során **egyszer** egy éléskamráról **leveheted az ételmyszereket, és átteheted** egy (vagy eloszthatod több) azonos színű éléskamrára. Használat után fordítsd le ezt a kártyát, és majd csak akkor fordítsd vissza, amikor újra sorra kerülsz, így újra használhatod a segítségét.



Szitakötő: Amint elvetted ezt a barátságkártyát, azonnal használhatod a következőkre: a lépésed során **egyszer** felcserélheted **két hangya helyét**. Használat után fordítsd le ezt a kártyát, és majd csak akkor fordítsd vissza, amikor újra sorra kerülsz, így újra használhatod a segítségét.



Méhecske: Amint elvetted ezt a barátságkártyát, azonnal használhatod a következőkre: a lépésed során **egyszer** felcserélheted egymással **két ételmyszer helyét** a faládád két rekesze közt. Használat után fordítsd le ezt a kártyát, és majd csak akkor fordítsd vissza, amikor újra sorra kerülsz, így újra használhatod a segítségét.



Botsáska: Amint elvetted ezt a barátságkártyát, azonnal használhatod a következőkre: a lépésed során **egyszer** használhatsz **egy lépéskártyát jokerkártyaként**. Válassz ki egyet a kezdedben tartott lépéskártyákból, majd lefordítva tedd az útra. Amikor a lépéskártyát lefordítva letetszed, hangosan mond be azt, hogy a kártya milyen színű lépéskártyát helyettesít. Lépj a megfelelő színű hangyával, ezek után pedig fordítsd meg a lépéskártyát. Miután megfordítottad a lépéskártyát, a kártya elején látható hangya lesz ettől kezdve érvényben.



Orszarvúbogár: Attól kezdve, hogy elvetted ezt a barátságkártyát, kapsz **1 barátságpontot** minden alkalommal, amikor sorra kerülsz.



Narancssárga hernyó: Attól kezdve, hogy elvetted ezt a barátságkártyát, **8 ételmyszer** lehet a faládád kisebb rekeszében. Ezért a lépésed végén **8 ételmyszerre** egészítheted ki a faládád kisebb rekeszét.



Egzotikus hernyó: Attól kezdve, hogy elvetted ezt a barátságkártyát, **10 ételmyszer** lehet a faládád kisebb rekeszében. Ezért a lépésed végén **10 ételmyszerre** egészítheted ki a faládád kisebb rekeszét.



Szöcske: Attól kezdve, hogy elvetted ezt a barátságkártyát, minden kirakodásod után feltöltheted a faládád nagy rekeszében lévő ételmyszerkészletedből a faládád kisebb rekeszét.



Csiga: Attól kezdve, hogy elvetted ezt a barátságkártyát, minden alkalommal **5 lapra** egészítheted ki a lépéskártyáid számát a kezdedben.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

Grafikai tervezés:
Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.

Like us on
[facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



Minicity

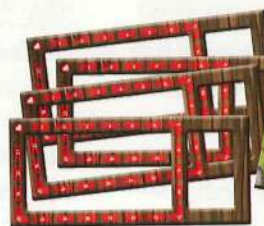
Zábavná hra pro pracovité hráče
od Teodora Mitidieriho & Lea Colovinih
pro 2-4 hráče od 7 let

CZ

Pilní mraveněčci jsou obtěžkáni těžkými dřevěnými bednami, do kterých si pracně nasbírali dobroty a teď je musí uložit do správné skladovací komůrky ve svém mraveništi. Kdo zvládne celodenní namáhavou práci a jako první uloží do komůrky přidělené dobroty, ten se stává velitelem mravenčí kolonie.

OBSAH HRY:

- 1 hrací deska s mraveništem a se 49 skladovacími komůrkami v 5 barvách; komůrky jsou vzájemně propojeny tunely; v každé komůrce je místo pro 1 až 4 kameny s dobrotami. Kolem mraveniště se vinou dvě mravenčí cesty, které končí u řeky;
- 5 figurek mravenců se stojánky
- 4 tabulky s rámečky zásob
- 4 černé kameny skóre
- 95 pohybových karet mravenců v 5 barvách
- 12 karet přátel
- 100 kamenů s dobrotami v 5 barvách: 28x žlutých, 24x oranžových, 20x modrých, 16x zelených, 12x růžových
- 1 pravidla hry



CÍL HRY:


Cílem hry je, uložit jako první do skladovacích komůrek v mraveništi všechny své dobroty.

Hru Mini City je možné hrát ve dvou variantách: jako *základní hru* a jako *hru s přáteli*. Obě varianty jsou popsány níže.

ZÁKLADNÍ HRA

PŘÍPRAVA HRY:

- Před první hrou opatrně vyjměte dílky ze šablony a umístěte 5 figurek s mravenci do stojánků.

- Hrací desku rozložte doprostřed stolu. Figurky s mravenci umístěte libovolně na 5 označených odstavných políček, označených symbolem , které slouží k vykládání nákladu. Na odstavném políčku může stát pouze jedna figurka s mravencem.

- Hrají-li hru méně než čtyři hráči, je třeba před začátkem hry částečně naplnit některé skladovací komůrky dobrotami:



hrají-li hru 2 hráči, položíme dobroty na 14 míst v barvě, kterou udávají dva mravenci.



Hrají-li hru tři hráči, položíme dobroty na 7 míst v barvě třech mravenců.



piatnik.com

Piatnik č. 660597

© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria

EK-B 18/19-000631