



8-99 évesek

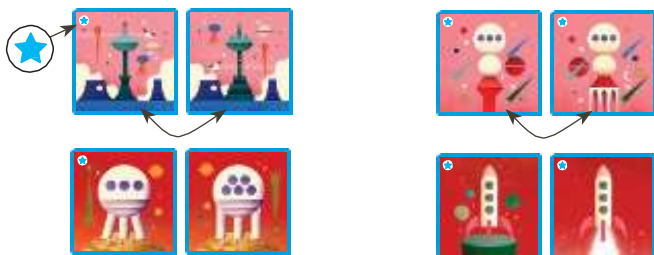


2-4 játékos



20 min

Cikkszám: DJ08546

Úépítészek: a tervrajz alapján fel kell építenetek a saját űrvárosotokat!**A doboz tartalma:** 4 tábla,4 db 8 épületkártyából álló csomag (kétoldalas),
20 tervrajzkártya.**A játék célja:** Légy az első, aki a tervrajz alapján felépíti a saját űrvárosát!**Előkészületek:** A játékosok a megkevert tervrajzkártyákat egy pakliban, lefelé fordítva az asztal közepére helyezik! Minden játékos választ egy 8 db, a kártyák szegélyénél azonos színű épületkártyából álló csomagot. A játékosok kezükbe veszik a csillaggal ellátott kártyákat. A többi kártyát egyelőre nem tudják felhasználni.

Minden játékos vesz egy táblát és maga elé helyezi.

A játékosok a táblákat azonos irányba fordítva teszik maguk elé!Példa: Elrendezés 3 játékos
esetén (A, B és C)

1/ A játékosok felfordítanak egy tervrajzkártyát úgy, hogy mindannyian jól lássák.

Figyelem: A tervrajzkártyát tilos elforgatni!

2/ A játékosok a tervrajzkártya utasításait követve, egyszerre kezdik el építeni a saját űrvárosukat, a rendelkezésükre álló kártyákat felhasználva.

3/ Ha egy játékos végzett az építkezéssel, rácsap a tervrajzkártyák paklijára. A többi játékos folytatja az építkezést. Mikor az utolsó előtti játékos is végzett, a kör véget ér, és az utolsó játékosnak be kell fejeznie az építkezést.

4/ A játékosok ellenőrzik az épületeket, hogy eldöntsék, ki nyerte a kört.

Az építkezés hibáinak összesítése:

A játékosok egymás után ellenőrzik az építkezéseket, a leggyorsabb játékoskal kezdve:

- 1 fel nem épített épület = **1 hiba** (az utolsó játékosra vonatkozik)- 1 rossz helyre épített épület = **2 hiba**- 1 rossz irányba vagy rossz oldalával felépített épület = **2 hiba****Fontos:** Egy kártya után csak egy okból lehet hibapontot felszámolni**A játék menete:**

A játék több körből áll. Minden kör az alábbiak szerint zajlik:

A kört az a játékos nyeri, aki a legkevesebb hibapontot gyűjtötte.

Egyenlőség esetén az a játékos nyer, aki hamarabb végzett az adott körben.

A kör győztese felold egy tetszés szerinti épületkártyát és a kézbe veszi.

A következő körben tehát eggyel több épületet kell felépítenie majd.

Példa:



Tervrajzkártya



B játékos



C játékos



A játékos

B játékos végzett először az űrváros felépítésével.

C játékos végzett másodikként.

A játékosnak abba kell hagynia a játékot, nem rakhat le több kártyát.

B játékosnak 2 hibapontja van, mert az egyik épülete rossz irányba néz.

C játékosnak 2 hibapontja van, mert az egyik épületét rossz oldalával építette fel.

A kört A játékos nyeri, mivel csak 1 hibapontja van (egy fel nem épített épület miatt). A játékos felold egy újabb épületet.

A játékosok a kezükbe veszik az épületkártyákat és egy újabb kör kezdődik.

A játék vége: A játék véget ér, ha valamelyik játékos úgy nyer meg egy kört, hogy az összes, vagyis mind a 8 épületkártyáját felhasználta.

A játékot ez a játékos nyeri!