

HÓDVÁR



8+



2-4



20min

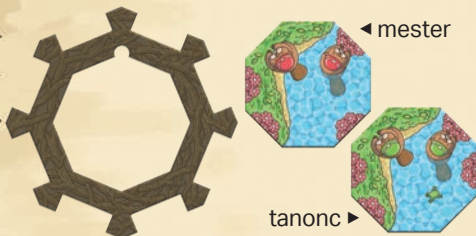
Áttekintés

Hód Elemér a világ legjobb hódvárát szeretné megépíttetni. Hosszú listát ír róla, hogy folyóparton legyen-e, avagy virágok mellett, hogy mennyi fa, kő és sár kell hozzá. Ráadásul állandóan újabb és újabb ötletei támadnak. A hódmunkásoknak jó sok fejtörést okoz megépíteni a tökéletes várat! Legyél te a legfigyelmesebb, leggyorsabb, legügyesebb hódmunkás!

A játék célja

Építsd meg a hódvárt a megrendelő igényei szerint! Akinek a leggyorsabban sikerül, méghozzá hibátlanul, megkapja a megrendeléskártyát. Aki pedig elsőként gyűjt össze 4 megrendeléskártyát, megnyeri a játékot!

Tartozékok



4 hódváralap,

amelyek egy gátból és egy kétoldalas folyólapból állíthatóak össze



40 építőlapka

(játékosonként 10, 4 színben)



30 megrendeléskártya



3 hódbábu

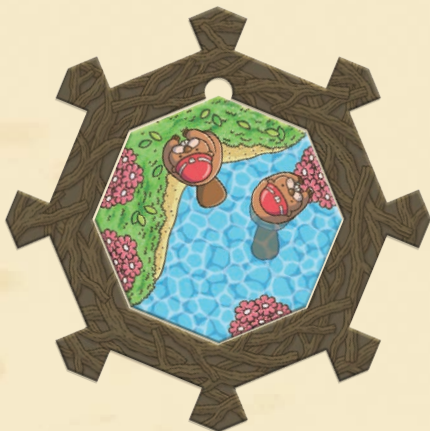


1 homokóra






Előkészületek

1. Minden játékos válasszon egy szintet (a hódmunkások sisakjának színét kell figyelembe venni), és vegye magához a hozzá tartozó folyólapot és gátat, hogy összerakja a hódvár alapját (ld. ábra)! Forgassátok a gátat úgy, hogy a félkör alakú kis kivágás felfelé nézzen! Használjátok a folyólap mester oldalát! (Ha a játék túl nehéznek tűnik, próbálkozzatok a tanonc oldallal! Nézzétek meg a **Tanonc mód**ot a 8. oldalon!) Vegyétek el a 10 darabos építőlapka készleteteket, és tegyétek a hódvár alapotok mellé!



2. Keverjétek meg a megrendeléskártyák pakliját, és tegyétek lefordítva az asztal közepére!
3. A homokórát és a hóbábukat tegyétek a pakli mellé. A játékosok száma dönti el, hogy melyik bábukra lesz szükség:

Játékosok száma	Bábuk
2 fő	
3 fő	
4 fő	



A játék menete



Hódvárépítési útmutató

Köztudott, hogy mi, hódok mesterei vagyunk az építkezésnek. Hatalmas és bonyolult folyóparti építményeket alkotunk – még hozzá pusztán a természet adta eszközeinkkel, mindenféle emberi szerszám nélkül. Büszkék vagyunk a gondos munkánkra: még a virágok helyét is pontosan megtervezzük, és az építményeinket sárral erősítjük meg.

De hogy is épül fel egy hódvár? Lássuk csak!



A gátból és folyólapból álló hódvár alapunkat a játék során építőlapkával kell kiegészítenünk. Mindenkinnek 10 építőlapkája van. Nézegessétek meg őket alaposan a játék előtt!

A lapkáknak 3 olyan jellemzője van, amit figyelembe kell vennem:

- az építőanyag típusa: fa, kő, levél
- hány hód kell a beépítéséhez: 1, 2, 3 vagy 4
- mennyire sáros a lapka: kicsit foltos, közepesen sáros, csupa sár



Most pedig nézzük a hódvár alapját! A külső gyűrűjén, azaz a gáton 8 hely található. A helyek esetében arra figyeljete, hogy:

- part (zöld) vagy víz (kék) mellett található, illetve
- van-e mellette virág vagy sem!

Minden körben a gátatok mind a 8 helyére 1-1 építőlapkát kell elhelyeznetek a megadott feltételek szerint. Figyelnetek kell tehát az építőlapkák és a helyek jellemzőire is. Minden tiszta? Akkor hajrá! Kezdődjön a játék!



Hódvár építése

1. A kör elején az a játékos, aki legutóbb nyert megrendeléskártyát, felfedi a pakli legfelső lapját. Az első körben az a játékos fedi fel a kártyát, aki legutóbb járt vízparton.
2. Miután felfedték a kártyát, mindenki elkezdheti építeni a saját hódvárát. Minél gyorsabban fejeztek be a várakat úgy, hogy minden egyes helyre teszten egy építőlapkát, és közben teljesítetek a megrendeléskártya feltételét. Mivel 8 hely van a hódváron, 2 lapkád minden körben kimarad.

Fontos! A játék köreiben nemcsak az aktuálisan felfedett megrendeléskártya feltételét kell teljesítenetek, hanem egyúttal az összes korábban megszerzett megrendeléskártyáitokét is!



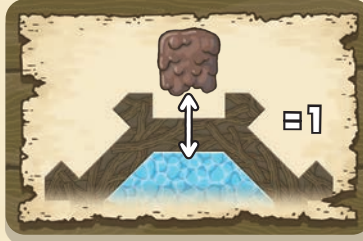
A megrendeléskártyák kétféle feltételt tartalmazhatnak:

Bizonyos típusú lapkák nem kerülhetnek egymás mellé.

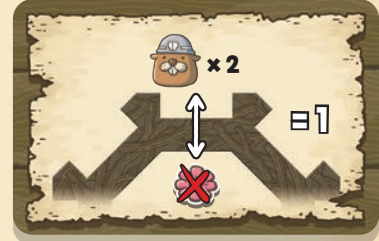


Példa: Leveles építőlapka és enyhén sárfoltos lapka nem lehet egymás mellett.

Bizonyos típusú lapkákból pontosan 1 (se több, se kevesebb) kerülhet egy adott típusú helyre a táblán.



Példa: Pontosan 1 db csupa sár lapka kerüljön víz mellé (part mellé bármennyi kerülhet).



Példa: Pontosan 1 db 2 hódos lapka kerüljön olyan helyre, ahol nincs virág (virágos helyre bármennyi kerülhet).

3. Aki a leggyorsabban befejezi a hódvárát, elveszi és megfordítja a homokórát. A többi játékosnak addig van ideje befejezni a saját hódvárát, amíg a homokóra le nem pereg. Ahogy elkészültek, elveszik a legkisebb számú elérhető hód bábút. Senki sem változtathat a hódvárán, miután elvette a homokórát vagy egy bábút.
4. Miután a homokóra lepergett, a játékosok közösen, egymás után ellenőrzik a hódvárukat, hogy valóban teljesítették-e a megrendeléskártya feltételét. Elsőként az, aki elsőnek lett kész, azaz akinél a homokóra van, és így tovább, sorban.
 - A. Ha a játékos teljesítette az aktuális megrendeléskártya feltételét, és az összes korábban megszerzett megrendeléskártyájáét is, akkor megkapja a kártyát, és maga elé helyezi.
 - B. Ha valamelyik feltételt nem teljesítette, akkor a következő, legalacsonyabb számú bábút birtokló játékos ellenőrzi a várát. Ha neki sikerült minden feltételt teljesíteni, akkor ő kapja meg az aktuális megrendeléskártyát. Ha ő is hibázott, akkor a következő legalacsonyabb számú bábuval rendelkező játékos következik, és így tovább.
 - C. Ha senki sem teljesítette helyesen a megrendelést, az aktuális megrendeléskártyát el kell dobni.



Példa

Az első hód elrontotta a megrendelést, mert két levélapka került egymás mellé.

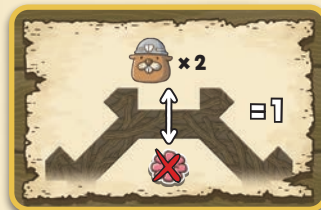
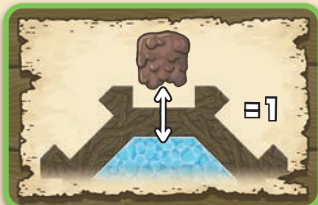


▲
Az aktuális kör megrendeléskártyája

A második hód is elrontotta a megrendelést, mert – ugyan az aktuális megrendeléskártyájának feltétele teljesült, de – nem teljesítette a korábban megszerzett megrendeléskártyája feltételét: egy falapkája sincs víz mellett!



A harmadik hód szintén nem járt sikerrel, mert az egyik helye üresen maradt.



Az utolsó hód teljesítette mindkét megrendelőkártya feltételét – a jelenlegiét és az általa korábban megszerzettét is, így megnyeri az aktuális kör megrendelőkártyáját!



5. Ezután kezdődik a következő kör! Előtte mindig készítsétek elő a terepet a hódvár átépítéséhez:

1. Forgassátok el egygel (nyolcad fordulattal) a folyólapot az óramutató járásával megegyező irányba!



2. Vegyétek le a várról azt a két építőlapkát, amire a folyólapon lévő két hód mutat, és tegyétek vissza a készletetekbe! Természetesen a következő körben is mind a 10 építőlapkát használhatjátok - beleértve az épp eltávolított két lapkát, illetve a legutóbb fel nem használt két lapkát is. A gáton maradókat is átrendezhetitek!



A játék akkor ér véget, amikor valaki megszerzi a 4. megrendelőkártyáját. Ő nyert! Gratulálunk, sikerült kielégítened Hód Elemér rendkívül kényes ízlését, te lettél a legügyesebb építőmester!

Tanonc mód

Még nem álltok készen arra, hogy építőmesterek legyetek? Használjátok a folyólap tanonc (békás) oldalát, ahol a virágok elhelyezkedése megkönnyíti az építkezést. Minden szabály változatlanul érvényes, de ebben a módban csak 3 megrendelőkártyát kell gyűjtenetek a győzelemhez.

Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2026
1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a | www.pagony.hu

Eredeti kiadás: Beaver House, © Korea Boardgames Co., Ltd., Eddie Lee engedélye alapján. Minden jog fenntartva.

Játéktervező: © Eddie Lee | **Illusztráció:** © Makoto Takami

Szerkesztő: Hyeonsu An | **Grafika:** Na Jun Ho

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Infók



KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com