

Old London BRIDGE

Tervezők: Gabriele Bubola & Leo Colovini



A játékkötlet és a játék célja

Egy nagy tűz megsemmisítette a Temzén átívelő nagy fahidat.

A tervezett rekonstrukciót segítheted egy építész szerepébe bújva. A híd alapja ezúttal kőből készül, amit azt jelenti, hogy a hídon lévő épületeket is meg tudja tartani. Versenyezned kell a híd legszebb szakaszának a megszerzéséért.

A megfelelő sorrendben építs kápolnákat, hídkapukat, fogadókat, boltokat, céhházakat és parkokat, és használd hasznosan a különböző akciókat. Ha így teszel, akkor a játék végén te leszel a leggazdagabb építő és megnyered a játékot!

Játékelemek

- 1 játéktábla



- 1 rondella



- 76 érme (£=font sterling)

38 × 1£ 20 × 3£ 12 × 10£ 6 × 25£



- 15 fordulójelző

5-5 db 1-es, 2-es és 3-as számozású



- 72 épület, (minden típusból 12)

számozott házak (1-60) és a 4 címer egyike

4 címer

hátszám nélkül

kápolna

hídkapu

fogadó

bolt

céhház

park



- 55 karakterkártya

10 db 4-es:
nemes

11 db 3-as:
pap

15 db 2-es:
nemesasszony



15 db 1-es:
kereskedő

4 db 0-s:
Peter de
Colechurch

A kártyák
hátlapja

- 24 bónuszlapka

mind a 8 különböző akcióból 3

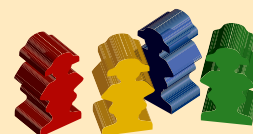


3 különböző hátlap a könnyebb szétválogatásért



- 4 bábu

1 minden
játékos-
színen



- 8 játékosjelző

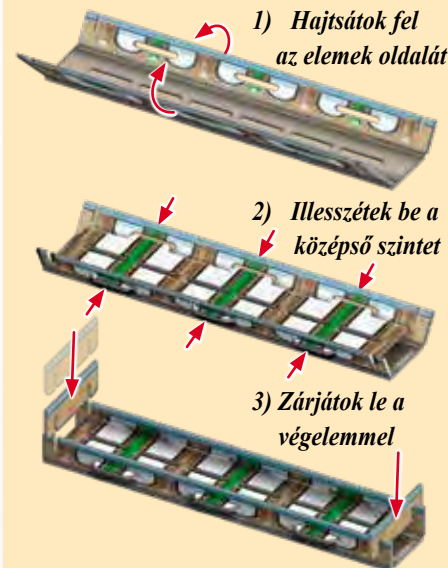
2 minden
játékoszínben



- 8 hídrész

2 minden játékoszínben

összeszerelési instrukciók:



Kiegészítő: Tapasztalt építők

- 8 kétoldalú értékelőlapka



Történelmi háttér

1136, London:

Egy nagy tűzvész megsemmisítette a Temze fölött átívelő fahidat. Peter of Colechurch papot, és káplánt bízta meg II. Henrik az újjáépítéssel, aki azt javasolta, hogy ne csak egy új híd építsenek, hanem egy olyan különleges kőhidat, amire magára a hídra lehet épületeket építeni.

Hosszas tervezés után, 1176-ban kezdődik meg az újjáépítés. A kőhidat számos boltív tartotta, és hullámtörők védték. Az egyik középső boltívet még egy felvonóhíddal is bővítették, hogy a nagyobb hajók is átférjenek a híd alatt.

Előkészületek

1) Tegyétek a játéktáblát a játékterület közepére.

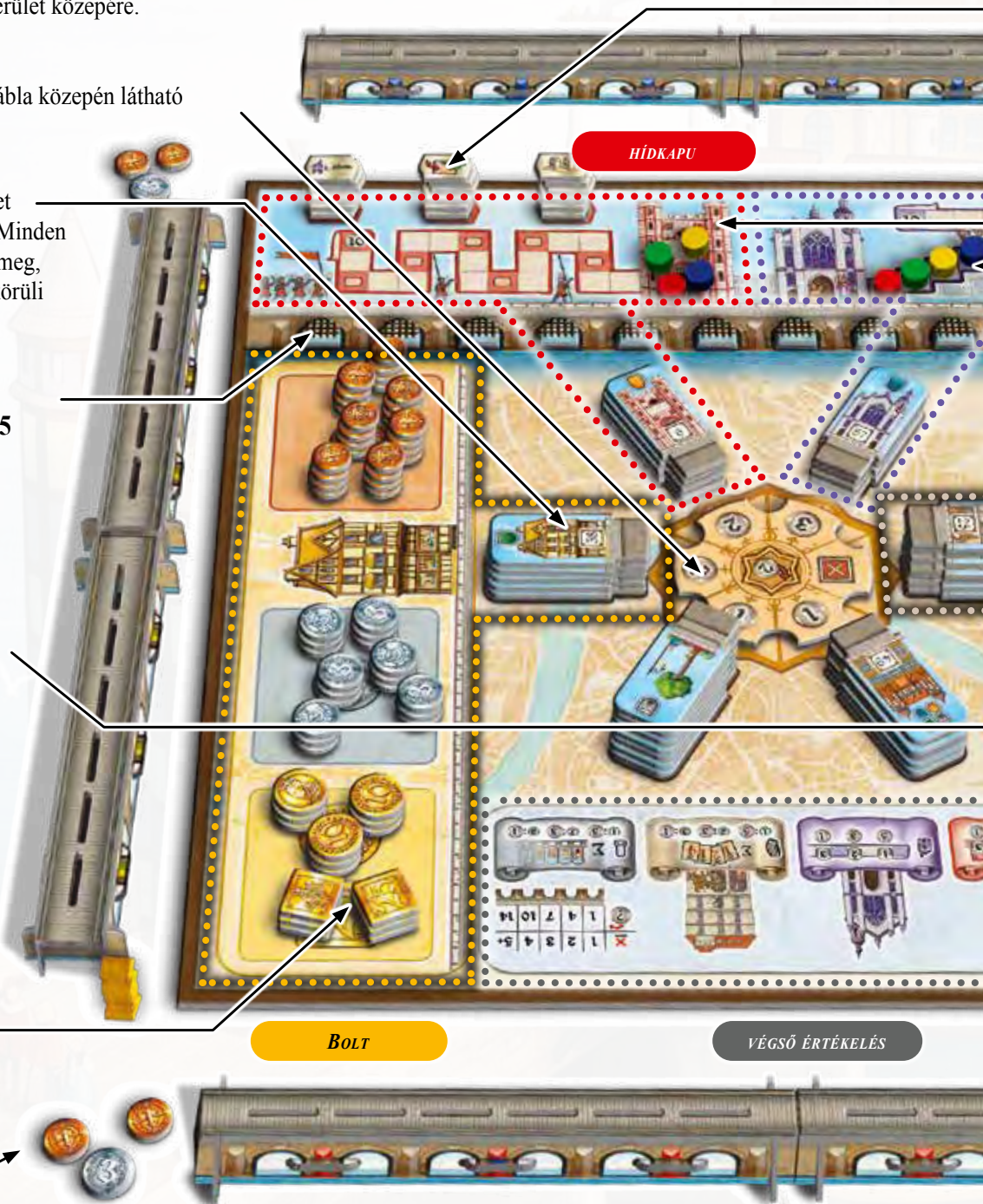
2) Tegyétek a **rondellát** a játéktábla közepén látható hatszögletű mezőre.

3) Válogassátok szét az épületeket a hat különböző típus szerint. Minden típust külön-külön keverjetek meg, és tegyétek ezeket a rondella körüli nekik megfelelő mezőkre.

4) Véletlenszerűen tegyétek a számozott oldalukkal lefelé a **15 fordulójelzőből** 1-1- darabot a nekik megfelelő 12 mezőre. A megmaradt 3 jelzőt, anélkül, hogy megnéznék, tegyétek vissza a játék dobozába.

5) **FOGADÓ:** Válogassátok szét a **karakterkártyákat** a számok alapján. A fogadó melletti, nekik megfelelő helyekre tegyétek a számok (1-4) szerinti paklikat általános készletként. Minden játékos kap egy 0-s számú (Peter de Colechurch) kártyát a kezdőkeze részeként.

6) **BOLT:** Az érméket az értékük szerint válogassátok szét, és tegyétek a bolt melletti nekik megfelelő mezőkre. Minden játékos kapjon kezdőtökeként **5£-ot**.



Az építkezés 33 évig tartott, Földnélküli János király 1209-ben nyilvánította befejezettnek az impozáns építményt. Sajnos Peter de Colechurch nem érte meg a befejezést, mivel négy évvel korábban elhunyt.

A középkori London Bridge 8 méter széles és kb. 270 méter hosszú volt. Mindkét oldalon kapukkal volt „lezárva”, ahol hidórség volt, valamint egy kápolna is épült rá, ahova Peter de Colechurch-t eltemették. Emellett üzletek és bérelhető lakóházak, valamint egy vízkerékkel hajtott, lisztet előállító malom is épült rajta. A hídon élők száma elég magas volt ahhoz, hogy az Old London Bridge a 18. századig öngazgatású, saját elvekkkel rendelkező kerület volt.

7) **HÍDKAPU:**

Válogassátok szét a bónuszlapkákat a hátlapjuk színe szerint, és minden paklit külön keverjétek meg. A paklikat képpel lefelé tegyétek a nekik kijelölt három helyre, és minden pakli felső lapját fordítsátok meg.

8) Minden játékos válasszon egy játékoszínét, és vegye el a következő, színének megfelelő játékelemeket:

- **2 hídrészt** (innenről csak hídként hivatkozunk rájuk)

- **1 bábut**, amit tegyen mindenki maga elé

- **2 játékosjelzőt:**

- ➔ **Hídkapu:** Az egyik jelzőt a hídkapura tegye mindenki. Ez a piros hídkapusáv kezdőmezője.

- ➔ **Kápolna:** A másik jelzőt a kápolna lépcsőjére tegyék a játékosok, ami a lila kápolnasáv kezdőmezője. Véletlenszerűen döntsétek el, hogy melyik lépcsőfokra, melyik jelző kerül. Ez a sáv a játék során a holtversenyek feloldásában lesz kulcsfontosságú, a holtversenyeket előlről hátrafelé, vagy azonos mező esetén fentről lefelé fogja feloldani.

Megjegyzés: Amikor egy játékos először lép a kápolnasávon, akkor a bábuja a lépcső utáni első mezőre lép, nem számít, hogy melyik lépcsőfokon (A, B, C vagy D) állt kezdetben.

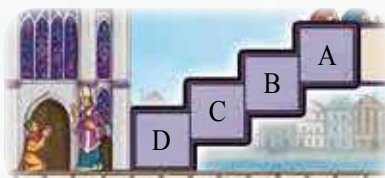
A nem használt játékelemeket tegyétek vissza a dobozba.

9) Ha ez az első játékos lép a játékkal, akkor nem lesz szüksége a 8 értékelőlapkára, hagyjátok a játék dobozában. Amikor az alapjátékkal játszotok, akkor a játéktáblára nyomtatott értékelőt használjátok a végső értékeléskor.

10) Végül a játékosok töltsék fel a kezdőkezüket, a 0-s kártya mellé véve még kártyákat. A játékosok a kezdő lépcsőfokok alapján kapnak lapokat, lásd alábbi táblázat:



A	2	1	1	1
B	1	2	1	1
C	1	1	2	1
D	1	1	1	2



Lépcsők: A kápolnasáv kezdőmezői.

Az Old London bridge építése

Ez a fejezet a játék fő elemeit mutatja be.

6 épülettípus van, ezek mindegyike egy speciális akciót ad, amikor megépül a hídon.
Az épületakciók rövid összefoglalója:



Kápolna –
A körsorrendet
határozza meg, és
holtverseny eldöntő.



Hídkapu –
Egyszeri
képességet ad.



Fogadó –
Új karakter-
kártyákat ad.



Bolt –
Pénzhez juttat.



Céhház –
Fokozza
a későbbi akciókat.



Park –
Az épületek
számozását
visszaállítja.



Minden épületakció erőssége az épp megépített épület címerpajzsától függően változik. A játékos számolja meg az épületein lévő összes ezzel azonos színű címerpajzsát, beleértve az épp megépülten lévő is, és ez az összeg adja meg az akció erősségét (pl. 3 narancs címerpajzs 3-as erősséget ad az alábbi példában).

Minden fordulóban minden játékos egy épületet épít meg a saját hídjára. Az épületeket **balról jobbra** haladva kell építeni.

Minden épületnek (a park kivételével) van egy egyedi hátszáma 60-tól 1-ig. A játékos csak olyan új épületet építhet a hídja következő üres helyére, aminek a hátszáma kisebb, mint a tőle balra lévő épületé.



Egy parkot bármikor építhet a játékos, mivel annak nincs hátszáma. Ez egy új épületsor kezdete is egyben, így a következő ház bármilyen hátszámú lehet.

A játék menete

Old London Bridge játék 12 fordulón át tart. A játék a tizenkettedik forduló után, a végső értékeléssel ér véget. Minden forduló a következő egymást követő három fázisból áll:

■ 1. A forduló előkészítése

■ 2. Körsorrend meghatározása

■ 3. Épületek építése

1. A forduló előkészítése



Először fedjétek fel az aktuális fordulójelzőt. Az első fordulóban a játéktábla bal szélén lévő, a következő fordulókban pedig innen haladva egyesével jobbra.



A rondellát annyi mezővel forgassátok el az **óramutató járása szerint**, amennyit a felfedett jelző mutat (1-3 mező).



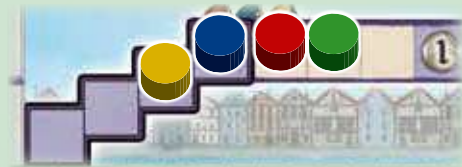
Példa: A fordulójelzőn egy 2-es látható. A rondellát 2 mezővel kell elforgatni az óramutató járás szerint.

2. Körsorrend meghatározása

Minden játékos választ 1 kártyát a kezéből, és képpel lefelé maga elé teszi.

A játékosok a kiválasztott kártyájukat egyszerre fedjék fel, és tartásuk maguk előtt.

A kártya értéke határozza meg, melyik játékos fog előbb építeni a **3. Épületek építése** fázisban.



- A legnagyobb értékűt kijátszó játékos jön először.
- A többi játékos a kijátszott értékek csökkenő sorrendjében követi őt.
- Azonos érték esetén a kápolnasávon lévő játékosjelzők döntenek köztük. Az jön előbb, akinek a jelzője előrébb van, vagy (ha azonos mezőn állnak) akinek fentebb van.

Példa:

Benedeké a legnagyobb értékű kijátszott kártya (3-as), ezért ő kezd a 3. fázist. Őt Eszti (2-es lap) követi másodikként. Zsolt és Dóri holtversenyben áll (0-s kártya). A kápolnasávon lévő helyzetük dönti el a holtversenyt: Zsolt előrébb van, mint Dóri, aki még nem hagyta el a kezdőmezőt. Így Zsolt a harmadik játékos, és Dóri jön negyedikként.

3. Épületek építése

Az aktív játékos a következő 3 akciót hajtja végre egymás után:

a) Épületválasztás

b) Az épület megépítése a saját hídon

c) Az épületakció végrehajtása

a) Épületválasztás:



Először a játékos visszateszi az általános készletbe a kijátszott kártyáját.

Kivétel: A Peter de Colechurch (0-s) kártya mindig a játékos kezébe kerül vissza.



Ez után a játékos választ egy épületet azzal, hogy a bábuját a rondella egy üres mezőjére teszi. Két lehetőségből választhat:

- a) A játékos leteheti az egyik külső mezőre a bábút, és így kap 1 £-ot, 2 £-ot vagy 3 £-ot és elveszi az adott mezővel szomszédos pakli legfelső épületét. Az X-szel jelölt mezőre nem lehet bábút tenni.

- b) A játékos a bábuját a rondella középső mezőjére teszi, és fizet 2 £-ot. Ez lehetővé teszi számára, hogy a hat épületpakli bármelyikének a tetejéről elvehesse a legfelső épületet, akár az X mellett lévőről is. Azonban így nem kap pénzt.



Példa:

Mivel Benedek játszott ki a legnagyobb értékű kártyát, ő kezd. A bábuját a hídkapu mellé teszi, és 3 £-ot kap, majd megépíti az adott épületet a saját hídjára, és végrehajtja az épület akcióját.

Eszti a következő (második legnagyobb érték). Ő 2 £-ot fizet, és bábuját a középső mezőre teszi. Bármelyik felső épületet választhatja, akár a hídkaput is (a mezőn Benedek áll), de egy kápolna mellett dönt, ami az X-szel jelölt mező mellett van.

!!! Fontos: Minden mezőn csak egy bábu lehet!

Ha egy épületpakli elfogy a játék folyamán, akkor a játékosok nem tehetik a rondella üres paklihely melletti külső mezőjére a bábujukat.

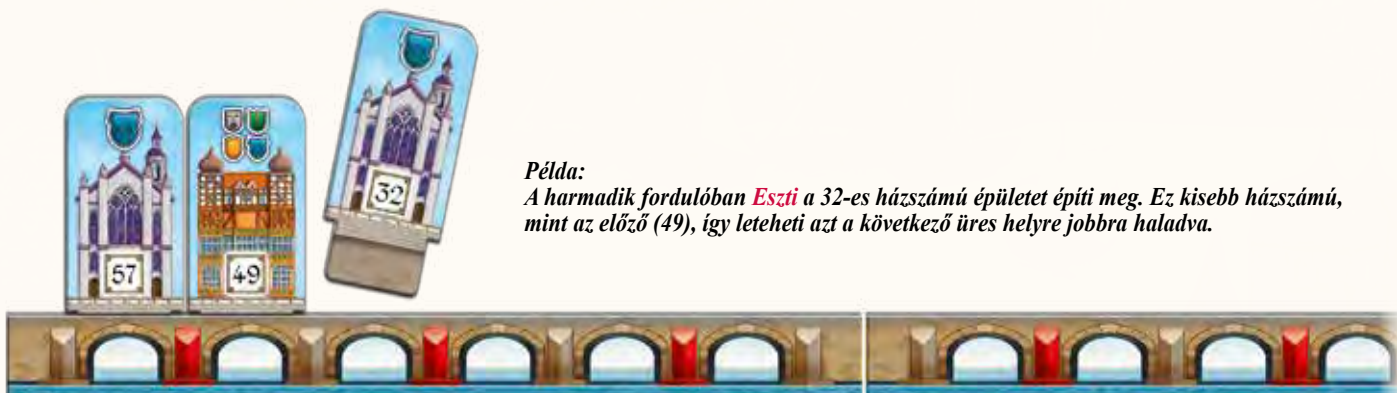


Megjegyzés: A játékosok a hídjuk mögött, a többiek előtt rejtve tartásuk a pénzüket.

b) Az épület megépítése a saját hídon

Miután lerakta a bábuját, a játékos elveszi a megfelelő épületet, és leteszi azt a hídjára a következő szabályok betartásával:

- Egy játékos hídján legfeljebb 12 épület állhat, amiket **balról jobbra** haladva kell megépíteni.
- A park kivételével minden épületnek van egy egyedi házszáma (1-60). A játékos a hídjára következő üres helyére olyan épületet építhet meg, aminek a **házszáma kisebb**, mint amit előzőleg épített (az épületsor eddigi jobb szélső háza).



- Ha a **házszám nagyobb**, akkor egy már megépített házat le kell cserélje az újra úgy, hogy a csökkenő házszám sorrend ne sérüljön. A lecserélt épület kikerül a játékból.

!!! Fontos: Egy parkot soha nem lehet lecserélni!



- A játékos mindig építhet parkot egy már megépített épülete jobb oldala melletti üres helyre. A park jobbára építendő következő épület bármilyen házszámú lehet, mivel egy új épületsor kezdődik itt csökkenő házszámokkal. A játék célok szempontjából a park épületnek számít.



c) Az épületakció végrehajtása

Amint a játékos megépítette a választott épületet, végrehajtja az épületakciót. Minden épülettípusnak saját, egyedi akciója van.

Akció erőssége az épp megépített épület tetején látható címerpajzstól függ. A játékos számolja meg az épületein lévő összes ezzel azonos színű (és formájú) címerpajzsát, beleértve az ebben a körben épp megépültet is. Ez az összeg adja meg az akció erősségét.



Példa:
Dóri most építette meg a 43-as hátszámú épületet. Ez egy bolt, ami az akció erősségétől függően ad pénzt. Ezen a boltban egy narancs címerpajzs látható, így megszámlálja a hídján lévő épületeken látható összes narancs címerpajzsot. Az összeg 4, így 4 £-ot kap az általános készletből.

Megjegyzés: Mivel a céhházon mind a 4 címerpajzs megtalálható, ezért mindig, minden akciót erősít.



Miután minden játékos végrehajtotta a körét, a következő forduló megkezdése előtt vegyék le a bábukat a rondelláról.

A következő fejezetben az épületek akcióit mutatjuk be részletesen.



A kápolna

Egy kápolna építésekor a játékos az akció erősségével egyező számú mezőt lép előre a jelzőjével a kápolnasávon. Ha olyan mezőn áll meg, ahol egy vagy több játékosnak van már jelzője, akkor az ott lévők tetejére teszi a jelzőjét.

Ha a játékos jelzője olyan mezőre lép, vagy lép át rajta, amire pénzösszeg van nyomtatva, akkor azonnal megkapja a jelzett összeget az általános készletből.



a példa:
A harmadik fordulóban Eszti egy kék címerpajzsos kápolnát épít a hídjára. Összesen három kék címerpajzsa van, ezért a jelzője a kápolnasávon 3 mezőt lép előre. Mivel áthaladt egy 1 £-ot ábrázoló mezőn, kap 1 £-ot az általános készletből.



!!! Emlékeztető: A játékosok jelzőjének a helyzete a kápolnasávon dönt a holtversenyekben: akinek előrébb vagy fentebb van a jelzője, az nyeri a holtversenyt. Minden holtversenynél ezt kell alkalmazni, legyen az a karakterkártyák kijátszásakor vagy a játék végi értékeléskor.



b példa:
A következő fordulóban Eszti és Dóri is 2-es értékű kártyát játszik ki. Mivel Eszti jelzője előrébb áll a kápolnasávon, mint Dórié, ezért az ő köre előbb lesz, mint Dórié.



A hídkapu

Egy hídkapu építéskor a játékos az akció erősségével egyező számú mezőt lép előre a jelzőjével a hídkapusávon. Ha olyan mezőn áll meg, ahol egy vagy több játékosnak van már jelzője, akkor az ott lévő tetejére teszi a jelzőjét.

A sáv minden harmadik mezője egy bónuszmező. Ha megáll vagy áthalad egy ilyen mezőn a játékos, akkor elveheti a 3, speciális akciót nyújtó, képpel felfelé lévő bónuszlapka egyikét. Azonnal húzzon az adott pakliból a helyére egy újat. Ha a játékos egynél több bónuszlapkára jogosult, akkor minden elvétel után csapjon fel egy új lapkát, és azután válasszon megint.



A bónuszlapkák egyszeri képességet adnak. A következő fordulótól használhatja a játékos a lapkát, de – az alábbi jobb oldali hasáb utolsó 2 lapkáját kivéve – csak a saját körében, a **3. Épületek építése** során. Amint használta, a lapka kikerül a játékból. Egy játékos egynél több bónuszlapkát is használhat ugyanabban a fordulóban. A fel nem használt bónuszlapkák 1 £-ot érnek a játék végén a játékosnak. (Ezt a hátlapján is jeleztük.)

A bónuszlapkák speciális akciói a következők:

Példa:

Dóri egy narancs címerpajzsos hídkaput épít. Mivel jelenleg összesen 4 narancs címerpajzsa van, így 4 mezőt léphet előre a hídkapusávon. Egy bónuszon lépett át, és egy másikon áll meg. Így 2 bónuszlapkát vehet el. Elveszi a bal szélsőt, felfed egyet a helyére, és azt választja másodikkak (elvehetné helyette bármelyik másik képpel felfelé lévő).



• Olyan mezőre is teheted a bábudat, ahol van már másik bábu. Ugyanúgy megkapod a bevételt a külső mezőért, vagy fizethetsz a központi mezőért.



• Előreléphetsz 2 mezőt a kápolnasávon.



• A bábudat a 2 £ befizetése nélkül teheted a rondella középső mezőjére.



• Előreléphetsz 2 mezőt a hídkapusávon.



• A bábudat leteheted a rondella X-szel jelölt mezőjére is, és megépítheted az adott épületet.



• Ezt a lapkát közvetlen azután használhatod, hogy minden kártyát felfedtetek a **2. körsorrend meghatározása** fázisban. Módosíthatsz a körsorrenden: növeld meg a kijátszott kártyád értékét 1-gyel.



• A köröd befejezésekor visszaveheted a kezedbe a kijátszott karakterkártyádat.



• Ezt a lapkát azelőtt használhatod, hogy kijátszanál egy kártyát **2. körsorrend meghatározása** fázisban: Vegyél egy nemesasszonyt (2-es) a kezedbe az általános készletből.

Aki eléri a kápolna- vagy hídkapusáv utolsó mezőjét, azonnal kap 10 £-ot. Ha ez nem az első jelző, ami elérte az adott mezőt, akkor a játékos a tegye a jelzőt a többi, már ott lévő alá. A megmaradt lépések elvesznek.





A fogadó

Egy fogadó építésekor a játékos egy vagy több karakterkártyát húzhat a kezébe az általános készletből. A húzott kártyák összesített értéke legfeljebb az akció erősségével egyenlő lehet, nem lépheti azt túl. A játékos a kártyákat tetszőleges kombinációban húzhatja az épp elérhetőkből.



Példa:

Amikor **Dóri** a 20-as hátszámú új épületet építi, akkor le kell cserélje az egyik épületét. Úgy dönt, hogy a 15-ös hátszámút cseréli le. Most 6 kék címerpajzsa van, így az akciója erőssége 6-os. Elvesz a kezébe egy 3-as értékű kártyát, egy 2-es értékűt, és egy 1-es értékűt a játéktáblán lévő készletből. Ehelyett megethette volna például azt is, hogy egy 4-es és egy 2-es értékűt vesz el, vagy 6 db 1-es értékűt.



A bolt

Egy bolt építésekor a játékos annyi pénzt kap az általános készletből, amennyi az akciója erőssége.

Példa:

Dóri egy szürke címerpajzsu boltot épít. 4 szürke címerpajzsa van, így 4 £-ot kap.



A park

A parknak nincs hátszáma, ami azt jelenti, hogy mindig leépíthető az utolsó épület jobb oldalára (akkor is, ha az egy park).

Egy park megszakítja a hátszámok csökkenő sorrendjét: a park jobb oldalára tetszőleges hátszámú épület építhető, és ezzel egy új, csökkenő hátszámsor kezdődik.



Példa:

A hátszámsor: 59, 51, 48, 33, 25 és egy 6-os, amit egy park követ. Az új csökkenő hátszámsor az 58-as házzal kezdődik.



A céhház

A céhház előnye, hogy mind a 4 címerpajzs megtalálható rajta, azaz bármelyik akció erősségét megnöveli 1-gyel.

Példa:

Eszt épít egy céhházat a hidjára. Így most az akciói aktuális erőssége: a kék 7, a narancs 5, a szürke 2, a zöld 2.



A játék vége

A játék a 12 forduló után véget ér, ez az a forduló, amikor az utolsó fordulójelző is felfedésre kerül.

Kivétel: Abban az igen ritka esetben, ha 3 épületpakli elfogy, a játék az adott forduló után véget ér.

Folytassátok a végső értékeléssel. Először a játéktáblára nyomtatott négy értékelőlapkát értékeljétek ki.

!!! Emlékeztető: Bármilyen holtverseny a kápolnasávon betöltött pozíció alapján dől el.



- Az a játékos, aki legelől áll a kápolnasávon (1. hely) 5 £-ot kap, aki a második pozícióban áll 3 £-ot kap, aki a 3. helyen* áll 1 £-ot kap. Ahhoz, hogy pénzt kapjon a játékos, a kezdőmezőt el kell hagynia.



- Az a játékos, aki legelől áll a hídkapusávon (1. hely) 5 £-ot kap, aki a második pozícióban áll 3 £-ot kap, aki a 3. helyen* áll 1 £-ot kap. Ahhoz, hogy pénzt kapjon a játékos, a kezdőmezőt el kell hagynia.



- Minden játékos adja össze a kezében lévő karakterkártyák értékeit. A legnagyobb összértékkel rendelkező játékos 5 £-ot kap, a második legnagyobb összértékű 3 £-ot, a harmadik legnagyobb értékkel* rendelkező 1 £-ot. Legalább 1-es értékkel kell rendelkeznie a játékosnak ahhoz, hogy pénzt kapjon.



- Minden játékos számolja meg a hídjára megépített épületeit. Akinek a legtöbb épülete van 5 £-ot kap, a második legtöbb épületű játékos 3 £-ot, a harmadik legtöbb épületű* pedig 1 £-ot kap.

A 3-fős játékban a harmadik helyért nem jár díj.

- Minden játékosnak az alábbi táblázat szerint pénzt kell befizetnie annak függvényében, hogy mennyi üres mező maradt a hídján:

üres mezők száma:	X	1	2	3	4	5+
a befizetendő pénz:	?	1	4	7	10	14



- Minden még a játékos tulajdonában lévő bónuszlapka 1 £-ot ér.

Végül a játékosok összesítsék a pénzüket (a játék alatt és a végső értékelésnél szerzetteket).

A legtöbb pénzzel rendelkező játékos megnyeri a játékot. Holtverseny esetén a szokásos módon a kápolnasávon betöltött helyzet dönt köztük.



Értékelési példa Dórinál:

- **Dóri** a 3. a kápolnasávon, ezért 1 £-ot kap.
- **A** hídkapusávon az első helyen áll, 5£-ot kap.
- **Neki és Zsoltnak** csak 1 db 0-s értékű kártyájuk van. Ahhoz, hogy pénzt kapjanak legalább 1-esnek kellene lennie. Így se ő, se **Zsolt** nem kap semmit ezért.
- **Míg Esztinek és Zsoltnak** nincs üres helye a hídján, **Benedeknek és Dórinak** 1 üres helye maradt. Mivel **Dóri Benedek** mögött van a kápolnasávon, így **Benedek** a harmadik.
- **Dórinak** 1 £-ot kell fizetnie az üres helyért a hídján.
- **Dórinak** van még 2 felhasználatlan bónuszlapkája, ezért 2 £ jár.

Dóri a végső értékelés során 7 £-ot szerzett. A játék során pedig már szerzett 30 £-ot.

Összesen tehát 37 £-ot szerzett.



2-fős játék szabályai

Ha csak ketten játsszátok a játékot, mindkét játékosnak 2 köre van minden fordulóban. Minden szabály a fentiekkel megegyező a következő módosításokkal:

Előkészületek

Mindkét játékos 2 Peter de Colechurch kártyát kap 1 helyett. Mindkét játékos csak 1 bábut kap.

A játék 12 helyett 6 fordulón át tart. Így csak 6 fordulólappát tegyetek a játéktáblára, az ettől jobbra lévő 6 mezőt hagyjátok üresen.

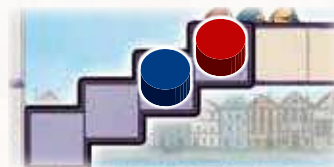
A játék menete

2. Körsorrend meghatározása

Mindkét játékos 2 kártyát játszik ki a kezéből. Mind a 4 kártyát egyszerre fedjétek fel.

3. Épületek építése

A kijátszott karakterkártyák határozzák meg a körsorrendet, ahogy eddig is. Minden kártyát külön-külön kell figyelembe venni, ne adjátok össze az értékeiket. Azaz így mindkét játékosnak két köre lesz minden fordulóban:



• A játékos 1. köre:

Leteszi a bábuját a rondellára, és megépíti a megfelelő épületet.

• A játékos 2. köre:

A bábuját áteszi egy másik mezőre a rondellán, és megépíti a megfelelő épületet.

A játék vége

A játék a 6. forduló után véget ér. A végső értékelés során, amikor az értékelőlapkákat értékelitek ki, csak az első helyért jár jutalom.

Példa:

Dóri kezd, majd Eszti 2 köre következik, végül Dóri második köre jön.

Kiegészítő: Tapasztalt építők

Ha már játszottatok párat az *Old London bridge* játékkal, akkor, ha szeretnétek némi változatosságot a játékban, használjátok az értékelőlapkákat. Négy új értékelési lehetőséget nyújt a kápolna, hídkapu és fogadó épületekhez, valamint a játékosok hídjaihoz. Válogassátok szét a lapkákat a színük szerint, és külön-külön keverjétek meg ezeket. Minden színből tegyetek egyet a játéktábla megfelelő értékelőmezőjére véletlenszerűen választva a felfelé néző oldalát. Ezek a lapkák váltják az alapjáték értékelését. Az értékelőlapkák tetszőleges kombinációban használhatók.

Megjegyzés: Akár kombinálhatjátok az alapjáték értékelőmezőit a kiegészítő értékelőlapkákkal – az adott mezőt ilyenkor ne fedjétek le. Az új értékelési lehetőségek a következők:

Versenyértékelés

A játékosok, a játéktáblára nyomtatott értékelésekhez hasonlóan, ezen lapkák értékelésében versenyeznek. Minden lapka estén egy bizonyos feltétel szerint történik az összehasonlítás, aki ebben a legjobb eredményt éri el, az 5 £-ot kap, aki a második legjobb az 3 £-ot, aki a harmadik legjobb az 1 £-ot. A holtversenyeket a szokásos módon a kápolnasáv szerint kell feloldani.

Három (kettő) játékos esetén a harmadik (második és harmadik) helyezéért járó jutalom nem kerül kiosztásra.



Ki építi a legtöbb kápolnát a hídjára?



Ki építi a legtöbb hídkaput a hídjára?



Ki építi a legtöbb fogadót a hídjára?



Számoljátok meg a leghosszabb összefüggő házsámsort a hídjaitokon (a park nem számít bele). Kié a leghosszabb sor? *Példa: Lásd a 12. oldalon, jobb alsó részen.*

Minden fordulóban egyszer kiértékelendők

A következő lapkákat minden fordulóban egyszer kell kiértékelni. A játékosok ugyanúgy versenyeznek, de csak a legjobb kap 1 £/2 £-ot.



A forduló végén:

A kápolnasáv vezető játékos 1 £-ot kap.



A forduló végén:

A hídkapusáv vezető játékos 1 £-ot kap.



A karakterkártyák felfedése után:

Aki a legnagyobb értékű karakterkártyát játszotta ki, a 2 £-ot kap. A holtversenyt a kápolnasáv alapján döntöttek el.

Fontos: A bónuszlapka befolyásolása nélkül kell nézni!

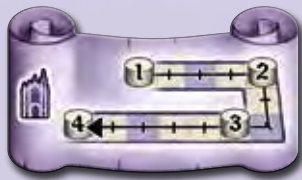


A forduló végén:

Aki ebben a fordulóban a legkisebb házsámszámú épületet építette meg, az 2 £-ot kap (a park nem számít).

Általános értékelés

A játékosok nem versenyeznek egymással ezekért a lapkákért. Mindenki megkapja a pénzt, ha teljesíti a feltételeket.



Minden játékos (kivéve az utolsó) kap 1 £-ot minden mezőért, amivel az utolsó játékos előtt van a kápolnasávon.



Példa:
A játékosok megszámlálják, mennyivel vannak **Zsolt** előtt:
Eszt 10 £-ot kap **Benedek** 6 £-ot, **Dóri** 4 £-et, **Zsolt** 0 £-ot.



Minden játékos, aki elért vagy túl haladt pénzösszeget ábrázoló mezőkön a kápolnasávon, az adott pénzék összegét megkapja még egyszer a játék végén.



Példa:
A játék végén **Eszt** elérte az 5 £-os mezőt. Így ő : $5£+3£+2£+1£ = 11$ £-ot kap.



Ha több mezőt haladt előre a játékos a hidkapusávon, több pénzt kap:

4-6 mezőt = 3 £-ot
7-9 mezőt = 5 £-ot
10-12 mezőt = 9 £-ot
13+ mezőt = 12 £-ot

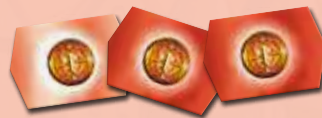


Példa:
Dóri 12 mezőt lépett előre, ezért 9 £-ot kap. **Zsolt** szintén 9 £-ot kap a 10 mezőjéért.
Eszt és **Benedek** is öt mezőt lépett előre, ezért 3 £-ot kap.



A hátoldalára nyomtatott pénz helyett a játékos a fel nem használt bónuszlapkájának száma alapján kap pénzt:

1 lapkáért = 1 £-ot,
2 lapkáért = 4 £-ot,
3 lapkáért = 9 £-ot,
4+ lapkáért = 16 £-ot.



Példa:
A játék végén **Eszt**inek 3 felhasználatlan bónuszlapkája van. Ezért 9 £-ot kap.



Minden játékos számolja meg a kezében lévő karakterkártyákat (a 0-s is), és kap:

3-4 kártyáért = 4 £-ot
5-7 kártyáért = 7 £-ot,
8+ kártyáért = 10 £-ot.



Példa:
Zsolt a játék végén 7 £-ot kap a kezében lévő 5 kártyáért. A 0-s is bele lett számítva.



Adott karakterkártya szettekért, adott összeg jár:

1+2 -es szettért = 5 £ jár
1+2+3-as szettért = 10 £ jár
1+2+3+4-es szettért = 15 £ jár.
Egy játékosnak több szettje is lehet, de minden kártya csak egy szettben szerepelhet.



Példa:
Benedek 10 £-ot kap a 2 db 1+2-es szettjéért.



Minden játékos számolja meg a 30 vagy kisebb hátszámú épületeket a hídján. Minden ilyen házért 2 £-ot kapnak.



Példa: Példa a 11. oldalon található értékelőlapkára: Ebben a példában a leghosszabb folyamatos hátszám sor 6 épületből áll (59, 51, 48, 33, 25, 6). A park nem tartozik a sorba.

© Copyright 2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100., www.piatnik.hu



est. 1989

