



AQUAPARK


Játékszabály


AQUAPARK

Osztozz a társaddal, építkezz a látogatód kívánságai szerint, és legyen tiéd a legsikeresebb aquapark!

Családi játékmód:

Elsősorban gyerekekkel és kevésbé tapasztalt játékosokkal ajánlott. Egyes szabályokon módosítottunk, hogy egyszerűbbé tegyük a játékot. Az eltéréseket a szabályfüzetben végig az alábbi módon jelöltük:

 A pirossal keretezett szabályokat családi módban hagyjátok figyelmen kívül!

 A zölddel keretezett szabályok csak a családi módra vonatkoznak.

Normál játékmód:

Ez az alapértelmezett játékmód. Ennek elsajátításához **olvassátok el a piros keretben foglaltakat is**, a kis kiegészítő szabályokat a **zöld keretekben hagyjátok figyelmen kívül**.

Egyszemélyes játékmód:

A játékot akár egyedül is játszhatod! Az ehhez szükséges szabályokat a 17-18. oldalon találod.

Tartozékok



52 parkkártya



5 kezdő parkkártya
5 játékoszínben



52 látogató- /
úszómesterjelölő



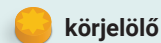
20 fordulókártya
5-5 kártya 2, 3, 4
és 5 fős játékhoz



5 díjkártya



pontozótömb



körjelölő



ajánlatjelölő

Egyszemélyes játékmódhoz:



automa
pontozókártya



4 automakártya

Előkészületek

Példa 3 fős játékra.

1. Válasszátok ki a játékoszámnak megfelelő **5 fordulókártyát!** Ezt a hátoldal alján található ikonok jelölik:


2 3 4 5

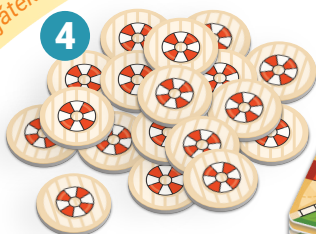
Keverjétek meg, majd képpel lefelé helyezétek a paklit a játéktér közepére!

2. Helyezétek a **körjelölőt** a fordulókártyák mellé!



3. Keverjétek meg a **parkkártyákat**, alakítsatok ki belőlük egy húzópaklit a játéktér közepén a fordulókártyák mellett!

4. Az összes **látogató- / úszómesterjelölőt** az úszómester  oldalával felfelé tegyétek mindenki számára elérhető helyre, majd keverjétek össze őket!



2

Kék játékos játékoszterület



5. Készítsétek elő a kínálatot: húzzatok **4 parkkártyát** a pakliból, helyezétek el őket a játéktér közepén 2 sorban, soronként 2 lappal. Véletlenszerűen helyezétek 1-1 **látogató- / úszómesterjelölőt** mind a 4 parkkártyára a **látogató** oldalukkal felfelé!

6. Helyezétek az **ajánlatjelölőt** a kínálat mellé!



Családi játékmódban hagyjátok figyelmen kívül ezt a lépést!

7. Helyezétek egy véletlenszerűen választott **díjkártyát** minden játékos közé!

8. Minden játékos válasszon **kezdő parkkártyát!** A játékoszint a kezdő parkkártyákon található épület jelöli. Csak a fordulókártyákon feltüntetett játékoszínű kezdő parkkártyák választhatók. Minden játékos válassza ki, hogy a kezdő parkkártyájának melyik oldalával játszik, majd a választott oldalával felfelé helyezze maga elé.

A játék célja

A játékosok 5 fordulón keresztül bővítik a saját aquaparkjukat parkkártyákkal, látogatókkal és úszómesterekkel, hogy az ezekért járó győzelmi pontokból a legtöbbet gyűjtve megnyerjék a játékot.

Egy forduló menete

Minden forduló elején fedjete fel egy fordulókártyát a fordulókártyák paklijából, és helyezétek a pakli mellé, letakarva a korábban felfedett fordulókártyákat! Ezen a kártyán szerepelnek az adott fordulóra vonatkozó játékospárosítások. Minden pár közösen hajtja végre a körét.



Egy kör menete

1. Minden forduló első körében helyezétek a körjelölőt a fordulókártya legfelső párja közti mezőre. A további körökben fentről lefelé haladva mozgassátok a körjelölőt a következő mezőre az aktuális játékospár ikonjai közé!
2. A fordulókártya bal oldalán jelölt játékos **határozza meg az ajánlatot**. Ebben a lépésben a játékos kiválasztja a kínálat egyik sorát vagy oszlopát, és az ajánlatjelölővel megjelöli, kialakítva az ajánlatot.
3. A fordulókártya jobb oldalán jelölt játékos a kialakított ajánlatból választ, és **elveszi az egyik parkkártyát a rajta található látogatójelölővel** együtt, majd ezeket lehelyezi a saját játékos területére, a lehelyezési szabályokat betartva.



i Lásd: Parkkártyák lehelyezése, 9. oldal; Látogatók lehelyezése, 11. oldal; Úszómesterek lehelyezése, 12. oldal



4. Az ajánlatot meghatározó játékos magához veszi az ajánlatban **megmaradt parkkártyát és látogatójelölőt**, majd azokat ő is lehelyezi a lehelyezési szabályoknak megfelelően.

i Lásd: Parkkártyák lehelyezése, 9. oldal; Látogatók lehelyezése, 11. oldal; Úszómesterek lehelyezése, 12. oldal

5. Pótoljátok a kínálatot! A hiányzó sorba vagy oszlopba húzzatok 2 új parkkártyát a parkkártyák paklijából. Az elsőt mindig az ajánlatjelölőhöz közelebb helyezétek le. Ezután véletlenszerűen helyezétek 1-1 új látogatót az újonnan a kínálatba helyezett parkkártyákra. Az elsőt ebben az esetben is az ajánlatjelölőhöz közelebbi kártyára tegyétek.
6. Amennyiben a körjelölő az utolsó játékospár között van, húzzatok új fordulókártyát, és kezdetét veheti egy újabb forduló. Amennyiben ez volt az utolsó fordulókártya, a játék véget ért.

Parkkártyák felépítése

Tereptípusok

A parkkártyákon 5 különböző tereptípus található:

Medence (kék, vizes terület)

Park (zöld, füves terület)

Plázs (barna, homokos terület)

Piros csúszda

Lila csúszda

A játék során célszerű minél nagyobb összefüggő területet létrehozni.

i Lásd: Összefüggő területek, 10. oldal



Férőhelyek

Minden kártyán 6 fél férőhely található, amiket szaggatott félkörök jelölnek. A fél vagy teljes férőhelyekre (körökre) helyezhetők a látogatók és az úszómesterek.

Csak a teljes (két félkörből álló) férőhelyeken található látogatók és úszómesterek érnek pontot a játék végén.

i Lásd: Játék vége, 13. oldal



Kezdő parkkártyák

A kezdőkártyákon található épületek határozzák meg a játékoszíneket. A két oldaluk a többi parkkártyától eltérően különböző.



Hangulati elemek

A játék nem részletezett hangulati elemeknek a játékmenetre és a pontozásra nincs hatásuk.



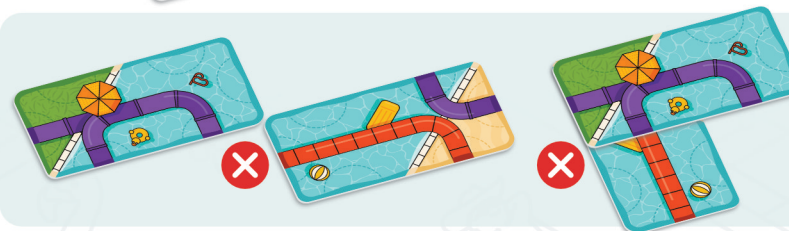
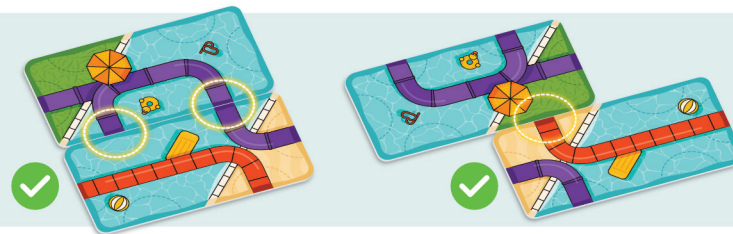
Parkkártyák lehelyezése

Minden alkalommal, amikor egy játékos parkkártyát szerez, a következő szabályokat betartva helyezheti azt le a saját játékos területére:

1. A kártyát bármilyen módon el lehet forgatni, és át is lehet fordítani a másik oldalára, ahol tükrözve helyezkednek el a tereptípusok.
2. Legalább egy oldalával érintkeznie kell egy vagy több már lent lévő kártyával. Érintkezhet rövid, vagy hosszú oldal, akár elcsúsztatva is, de **legalább 1 új, teljes férőhelyet ki kell alakítania** az új kártya lehelyezésével.
3. Nem takarhat le sem részben sem teljesen egyetlen lent lévő kártyát sem.
4. Korábban lehelyezett kártyákról lelógó látogatók és úszómesterek alá is lehelyezhető.
5. A tereptípusoknak **nem kell egyezniük** a kártyák érintkezésénél.

i Lásd: Látogatók lehelyezése, 11. oldal

☀ Noha a kártyák érintkező oldalain a tereptípusoknak nem kötelező egyezniük, a játék végi pontozásnál előnyösebb lehet.



Összefüggő területek

Összefüggő területek akkor jönnek létre, ha a kártyák úgy érintkeznek az éleikkel, hogy a szomszédos éleken azonos tereptípusok találhatók.

A csúszdák minden szempontból ugyanúgy működnek, mint a másik három tereptípus, az egyetlen különbség, hogy átfedésben lehetnek a másik 3 tereptípussal, tehát egy élen ügyes elhelyezéssel egy medence / park / plázs tereptípus és valamelyik csúszda is összekapcsolható, és két összefüggő terület mérete is növelhető.

Ezen a példán létrejött:

1. 3 kártyán elterülő összefüggő plázs terület
2. 2 kártyán elterülő összefüggő lila csúszda terület
3. 2 kártyán elterülő összefüggő piros csúszda terület
4. 2 kártyán elterülő összefüggő medence terület



Látogató / úszómester



Minden ilyen jelölő kétoldalú. A mentőves oldal a úszómesterjelölő, a másik oldal pedig a látogatójelölő.

A látogatók minden esetben egy bizonyos tereptípusnak megfelelő háttérrel rendelkeznek, ez meghatározza, hogy hova helyezhetők le.



Amikor egy játékos látogatójelölőt vesz el az ajánlatból (elsőként vagy másodikként), eldöntheti, hogy a látogató oldalával helyezi le, vagy átfordítja és úszómesterként helyezi az aquaparkjába.

Látogatók lehelyezése

1. A látogatót bármely szabad **fél vagy teljes férőhelyre** le lehet helyezni **bárhol** a játékos saját aquaparkjában, korábban lehelyezett lapokra is.
2. Ha **fél férőhelyre** kerül a látogató, a látogató terepének a fél férőhelyen szerepelnie kell.
 **Ügyeljenek a férőhely későbbi befejezésére, mert a fél férőhelyen maradt jelölők a játék végén nem érnek pontot.**
3. Ha **teljes férőhelyre** kerül a látogató, a férőhelyet alkotó **mindkét félkörben szerepelnie kell** a látogató tereptípusának.
4. Abban az esetben, ha a fenti szabályok szerint nem helyezhető a látogató, a játékos csak az úszómester oldalal helyezheti le a jelölőt az úszómesterek lehelyezési szabályait betartva.
 **Lásd: Úszómesterek lehelyezése, 12. oldal**



Látogatók eltávolítása

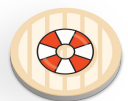
Abban az esetben, amikor egy fél férőhelyen már van látogató, és parkkártya lehelyezésével kialakul a teljes férőhely, ellenőrizni kell, hogy a látogató továbbra is szabályosan van-e lehelyezve. Amennyiben nem, a jelölőt távolítsátok el, és helyezzétek a dobozba!

i Lásd: Látogatók lehelyezése, 11. oldal

Ezen a példán utólag a látogató alá helyezett lappal kialakult a teljes férőhely a jelölő alatt. Mivel a férőhelyet alkotó új félkörön nem található meg a látogató tereptípusa, a látogatót el kell távolítani, és a dobozba kell helyezni.



Úszómesterek lehelyezése



Úszómester lehelyezésekor nincs terep típus szerinti megkötés, és lehelyezhető **bármilyen szabad fél vagy teljes férőhelyre** a játékos saját aquaparkjában. Teljes férőhely esetén nem kell a két félkörön azonos tereptípusoknak lennie.



Játék vége

A játék az 5. forduló befejeztével ér véget, amikor az utolsó fordulókártyán a legalsó játékospár is befejezte a körét.

A pontszámítás előtt:

1. Minden látogató és úszómesterjelölőt távolítsátok el, ami nem egy teljes férőhelyet fed le, tehát félig lelóg az aquaparkról.

Családi játékmódban hagyjátok figyelmen kívül!

2. Osszátok ki a díjakat!

A játékosok a velük szomszédos játékosokkal versengnek a köztük lévő díjakért. Minden díjért csak az a két játékos indulhat, akik között elhelyezkedik az adott díj.

Az egyes díjak az 5 tereptípus egyikét ábrázolják. A díj annak a játékosnak jár, aki az adott tereptípusból nagyobb (több kártyán elterülő) területet alakított ki a játék végére.



- ☀** A kezdő parkkártyák különböző oldalai segíthetnek, hogy könnyebben versenyezz egyszerre a két díjért. Előnyös lehet azt az oldalt választani, ahol ugyanazon a kártyaélen megtalálható a díjkártyákon jelölt mindkét tereptípus. Így egy megfelelő kártyával egyszerre bővítheted mindkét területet.

Ezután kezdetét veheti a pontozás.

Pontozás

Pontozáshoz használják a pontozótömböt!

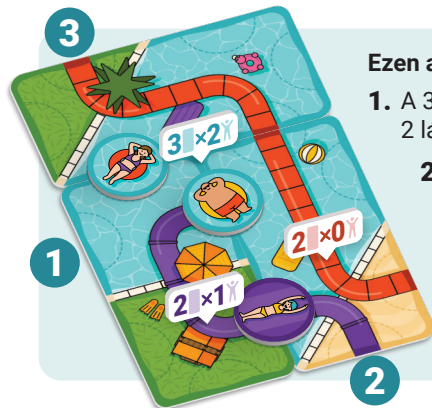
Pontok járnak:

1. Látogatókért
2. Úszómesterekért
3. Díjakért

	A	B	C		
1	4	6	3		
2	3+3	5	24		
3	12	8	4+2		
	6	5	4		
	6	4	5		
	4+2	6+2	8		
	5	10	0		
	45	46	50		

1. Látogatókért járó pontok

Minden összefüggő terület annyi pontot ér, ahány parkkártyán elterül, megszorozva a rajta található (azonos tereptípusú) látogatók számával.



Ezen a példán:

1. A 3 kártyán elterülő medence területen 2 látogató van, tehát $3 \times 2 = 6$ pontot ér.
2. A 2 kártyán elterülő lila csúszda területen 1 látogató van, tehát $2 \times 1 = 2$ pontot ér.
3. A 2 kártyán elterülő összefüggő piros csúszda területen nincs látogató, tehát 0 pontot ér.

2. Úszómesterekért járó pontok

Kizárólag családi játékmódban

Minden úszómester 3 pontot ér. Tehát annyiszor 3 pont jár a játékosoknak, ahány úszómestert lehelyeztek a saját aquaparkjukba.

Családi játékmódban hagyjátok figyelmen kívül!

Minden úszómester 2 pontot ér minden látogatóért, akire rálát.

Egy úszómester azokra a látogatókra lát rá, amik azokhoz az összefüggő területekhez tartoznak, amikkel érintkezik. Tehát, ha az úszómester jelölő széle érint egy összefüggő területet, a területhez tartozó minden látogató 2 ponttal növeli az úszómester értékét.

Egy látogató több úszómesternek is érhet pontot.

Ezen a példán:

Az úszómester 2 összefüggő területre lát rá, mivel a jelölő a medence és lila csúszda összefüggő területekkel érintkezik. Az ezen a 2 területen található összesen 2 látogató után összesen 6 pont jár a játékosnak.

Az úszómester nem érintkezik a piros csúszda területtel, így az azon található látogatóért nem jár pont.



3. Díjakért járó pontok

Kizárólag családi játékmódban

Családi játékmódban nem szereshetők díjakért pontok.

Családi játékmódban hagyjátok figyelmen kívül!

A díjak kiosztása után a játékosok 5 pontot kapnak pontszámításkor megszerzett díjanként. Egy játékos két díjat is szereshet. Döntetlen esetén mindkét játékos megkapja a díjért járó pontokat.

Egy aquapark pontozása

Normál játékmódban



Ehelyett családi játékmódban

Az úszómesterek egyenként 3 pontot érnek, így a példán összesen 6 pont jár a 2 úszómester után.

Egyszemélyes játékmód

Az egyszemélyes játékmód hasonlóan működik egy 2 fős játékhoz. Ebben az esetben azonban a másik játékos az Automa, és a döntéseit az automakártyák fogják meghatározni.

1. Készítsd elő a játékot, úgy, mint egy kétfős játékot. Az előkészületek 7. lépését hagyd figyelmen kívül, egyszemélyes játékmódban nincsenek megszerezhető díjkartyák.

Lásd: Előkészületek, 4. oldal

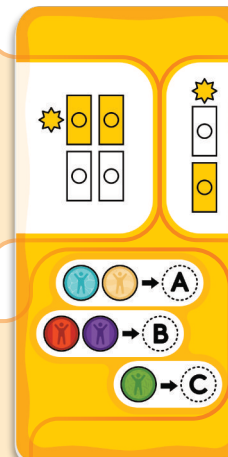
2. Keverd meg a 4 automa kártyát, alakíts ki belőlük egy képpel lefelé fordított automapaklit, helyezd a parkkártya húzópakli mellé.

3. Tedd az automa pontozókártyát az automakártyák mellé a könnyű vagy a nehéz oldalával felfelé. Első játékhoz a könnyű oldalt ajánljuk.

Azokban a körökben, amikben az automa alakítja az ajánlatot:

Keverd meg a 4 automakártyát és csapj fel egyet. A kártya bal felső ablakában látható, hogy az automa melyik sorhoz vagy oszlophoz helyezi az ajánlatjelölőt.

Ebben az esetben már most rálátásod van arra, hogy milyen pontértékekkel szerzi meg a látogatót az automa, ezt figyelembe véve választhatsz.



automa kártya

Azokban a körökben, amikben te alakítod az ajánlatot:

Miután kijelöltél egy sort vagy oszlopot, keverd meg a 4 automakártyát és csapj fel egyet. A kártya jobb felső ablakában látható, hogy az automa az ajánlatjelölőhöz **közelebbi vagy távolabbi** parkkártya és jelölőpárost választja.

Az automa által megszerzett kártyákat helyezd a dobozba, az automa nem épít aquaparkot belőlük, nem lesz már szerepük.

Az automa által megszerzett jelölők mindig a látogató oldalukkal felfelé kerülnek az automa pontozókártyára az automakártyák alján jelölt különböző mezőkre tereptípus szerint.



Az automa a játék végén az összegyűjtött látogatók alapján szerez pontokat. Minden jelölő annyi pontot ér, amennyit az automa pontozókártyán a mellette látható érme jelez. Add össze a különböző pontértékű jelölők után járó pontokat, ez lesz az automa végső pontszáma.



Ezen a példán az automa pontszáma a játék végén a következőképpen alakul:

2 jelölő található az **A** mezőn, ahol egy jelölő 9 pontot ér, ez 18 pont.

3 jelölő található a **B** mezőn, ahol egy jelölő 6 pontot ér, ez 18 pont.

5 jelölő található a **C** mezőn, ahol egy jelölő 3 pontot ér, ez 15 pont.

Az automa végső pontszáma tehát:
 $18 + 18 + 15 = 51$ pont

A játékos pontszáma a hagyományos pontozás 1. és 2. lépése alapján alakul. Tehát látogatókért és úszómesterekért szerez pontokat.

i Lásd: Pontozás, 14. oldal

Amennyiben a pontszámod nagyobb az automaénál, megnyered a játékot.

Köszönetnyilvánítás

A játék nem jöhetett volna létre feleségem, **Nagy Tímea** nélkül. Köszönöm a rengeteg tesztelést, a számtalan végighallgatott és véleményezett ötletet, valamint hálás vagyok, amiért helyt állt otthon, amíg a játék kiadásra való előkészítésén dolgoztam.

Köszönet **Fehér Rolandnak**, **Máncsi Zsófia Boglárkának** és **Molnár Andrásnak**, hogy a fejlesztés során mindig fordulhattam hozzájuk a kérdéseimmel, és köszönöm a rengeteg konstruktív visszajelzést.

Köszönet **Kovács Péternek**, amiért végig egyengette a játék útját.

Köszönöm **Győri Zoltánnak** a kezdeti iránymutatást és a hasznos tippeket.

Köszönöm **Horváth-Fekete Szabinának** és **Horváth Richárdnak** a bizalmat, és a támogatást, amivel segítettek átlendíteni a játékot a célvonalon.

Végezetül köszönet **minden tesztelőnek**, aki hajlandó volt leülni a fejlesztés alatt álló, olykor nem túl jól működő játékhoz.

Tesztelők:

Infinite Solutions Game Design (Pomázi Flóra, Szoboszlai László, Urbán Ádám, Weszprémy Gábor), Árpás Ottilia, Boldizsár Dóra, Bondor Szabolcs, Bonyhádi Péter, Domonkos Zsolt, Eszterbauer Judit, Farkas Attila, Farkas Balázs, Gallai Attila, Gáspár Merse Előd, Hajdú Szilvia, Haszpra Zsolt, Joon-Gon Son, Kiscsák Éva, Kosányi Debóra, Kosányi Kristóf, Kosányi Noémi, Kosányi Tamás, Kónya Róbert, Kószegi Béla, Kószeginé Árpás Mónika, Krantz Domokos, Lénárt Balázs, Lénárt Szilvia, Molnár Dávid Jonatán, Németh Boldizsár, Orbán Ferenc, Polgár Orsolya, dr. Sárközy András, Seres Attila, Tegzes Zsolt, Vidos Mátyás, Nagytarcsai Társasjáték Klub, Kerepesi Társasjáték Klub

Tervező:

Nagy Dávid

Illusztrációk és grafikai tervezés:

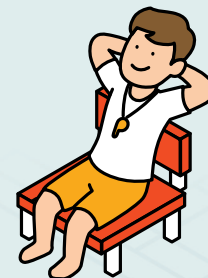
Nagy Dávid

Kiadó:

FuNdál
2146 Mogyoród, Arany János út 13.
www.fundal.hu

Gyártó:

Akabón Kft.




Egy kör menete


1. Mozgassátok a körjelölőt!
2. A fordulókártya bal oldalán jelölt játékos alakítsa ki az ajánlatot!
3. A fordulókártya jobb oldalán jelölt játékos válasszon az ajánlatból, és helyezze le a megszerzett parkkártyát és jelölőt az aquaparkjába.
4. A fordulókártya bal oldalán jelölt játékos vegye el a megmaradt parkkártyát és jelölőt, helyezze le azokat az aquaparkjába!
5. Pótoljátok a kínálatot!
6. Amennyiben ez volt a forduló utolsó köre, fedjete fel egy új fordulókártyát!

Pontozás

1. Minden összefüggő terület annyi pontot ér, ahány parkkártyán elterül, megszorozva a rajta található (azonos tereptípusú) látogatók számával.

 Családi játékmódban
hagyjátok figyelmen kívül!

2. Minden úszómester 2 pontot ér minden látogató után, akire rálát.
3. Minden díj 5 pontot ér annak a játékosnak, aki megnyerte.

 Kizárólag családi
játékmódban

2. Minden úszómester 3 pontot ér függetlenül az elhelyezkedésétől.

Családi játékmódban
nincsenek díjak.