

1-5  
25'  
8+

# KRISTÁLYVÖLGY ÜVEGMŰVESEI

Üdvözlünk Kristály völgyben! A folyóban pihenő gyönyörű üvegvadászok a világ minden tájáról idecsalogatták a legtehetségesebb üvegműveseket. Itt az idő, hogy te is elindítsd a műhelyedet!



## TARTOZÉKOK

- A 1 zsák
- B 1 tó tábla
- C 6 folyólapka
- D 5 zsáklapka
- E 5 műhelytábla
- F 5 készletjelölő
- G 1 kezdőjátékos-jelölő
- H 132 üvegvadász\*

\*(22 fehér, 22 lila, 17 világoskék, 17 sötétkék, 12 világoszöld, 12 sötétzöld, 12 fekete, 9 sárga, 9 narancs)

## ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 A fekete kavicsokon kívül tegyetek minden **üvegvadászt** a zsákba. 5 játékos esetén tegyetek a zsákba a fekete kavicsokat is.
- 2 A **6 folyólapkát** tegyetek véletlenszerűen egymás mellé. Húzzatok minden folyólapkára 1 vagy 2 üvegvadászt, attól függően, hogy hány **kódarab** (●) van rányomtatva.
- 3 Tegyetek a **tótáblát** a folyó végére, és tegyetek rá a zsákból **5 üvegvadászt**.
- 4 Minden játékos vegyen maga elé egy **zsáklapkát** és egy **műhelytáblát**. A tábla az egyszemélyes oldalával lefelé legyen. Minden játékos tegyen egy készletjelölőt a készletsávján látható 0 mellé, és helyezzen **3** véletlenszerű üvegvadászt a zsáklapjára.
- 5 Az a játékos, aki legutóbb látott folyót, vegye el a **kezdőjátékos-jelölőt**.





# A JÁTÉK MENETE

A játék célja, hogy a lehető legtöbb és legszínesebb **üvegkavicsal feltöltsd** a műhelyedet. Az üvegkavicsokat átgondoltan kell a folyólapkákra helyezni, hogy begyűjthesd azokat, amelyekkel aztán a műhelyben **sorokat és oszlopokat** hozhatsz létre győzelmi pontokért (GyP). A legtöbb pontot szerző játékos győz.



## EGY FORDULÓ MENETE

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A sorra kerülő játékosnak a következő a két lehetőség közül kell **egyet** választania. Az egyes lépések részleteit lásd a későbbi leírásban.

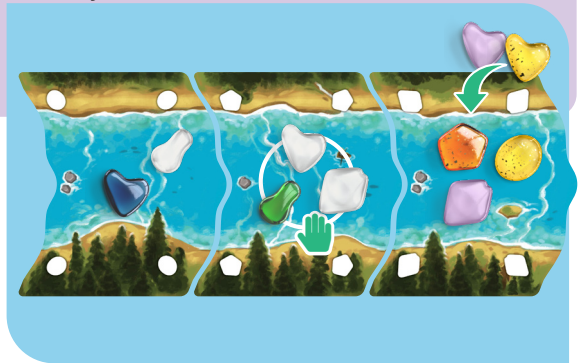
- A Lehelyezés és begyűjtés:** Helyezz üvegkavicsot a zsáklapkádról egy **folyólapkára**, majd gyűjtsd be az üvegkavicsokat a **műhelyednek**.
- B Húzás:** Töltsd fel a zsáklapkádát a **tóból** szerzett üvegkavicsokkal.

## BEGYŰJTÉS A FOLYÓBÓL

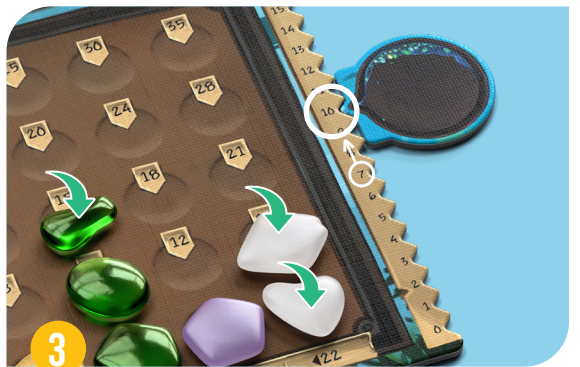
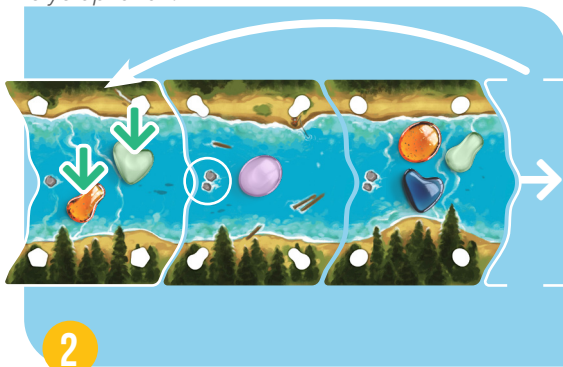
Kövessd az alábbi lépéseket az üvegkavicsok elhelyezéséhez és begyűjtéséhez. Az üvegkavicsok elhelyezésénél és gyűjtésénél csak a **formájuk** számít, a színük nem.



Válassz ki 1 üvegkavicsot a zsáklapkádról, majd tedd le egy olyan folyólapkára, aminek sarkain az üvegkavicsodéval **egyező formák** vannak. Válassz ki 1 ezzel **szomszédos** folyólapkát, és vedd le róla az **összes** üvegkavicsot. *A tótábla nem számít folyólapkának.*



Ehelyett megtetheted azt is, hogy **2 megegyező** formájú üvegkavicsot teszel **1 tetszőleges** folyólapkára, majd leveszed 1 szomszédos folyólapkáról az összes üvegkavicsot.



Helyezd az üres folyólapkát a folyó **elejére** (a tótól legtávolabbi helyre), és told a tó mellé a folyót hogy kitöltsd az üres helyet. Nézd meg, hogy hány kódarab (●) van az üres folyólapka melletti lapkán, és tegyél ugyanannyi üvegkavicsot a zsákból az üres folyólapkára.

Minden begyűjtött üvegkavicsot helyezz a **műhelyedre** (lásd lejjebb). Mozdogasd a **készletjelölőd**, hogy azt a számot mutassa, ahány üvegkavics van a műhelyeden (a többlet üvegkavicsokat ne számold bele).

## A MŰHELYED FELTÖLTÉSE

Tegyél minden üvegvacicsot, amit begyűjtöttél a **folyóból** a műhelyedre. Ilyenkor csak az üvegvacicsok **színe** számít, a formájuk nem.



Amikor olyan színű üvegvacicsot helyezel a műhelyedre, amilyen **színűd** még nem volt, akkor azt a következő **üres oszlop** legalsó helyére tedd, balról jobbra haladva.



Ha több új színt is begyűjtöttél, te **döntöd el**, hogy milyen sorrendben helyezed le a vacicsokat. *A műhelytáblán lévő gyakoriság táblázat segít megbecsülni, hogy mekkora valószínűséggel húzzátok ki az egyes színeket.*



Amikor már meglévő színű üvegvacicsot helyezel a műhelyedre, akkor a **színe**nek megfelelő oszlopba tedd a vacicsot, alulról felfelé haladva.



Ha nem tudod lehelyezni a vacicsot, mert az azonos színű oszlop tele van, vagy már van 7 másik színű oszlopod, akkor a vacicsot a **többlet területre** tedd.

## HÚZÁS A TÓBÓL

Kövesd az alábbi lépéseket, amikor új üvegvacicsokat húzol.



Válassz ki **4** üvegvacicsot a tóból, és tedd azokat a zsáklapkára (**ne** a műhelyedre).



A zsáklapkán legfeljebb **5** üvegvacics lehet. Ha 5-nél több van rajta, tegyél a **többlet területre** annyi üvegvacicsot, hogy a zsáklapkádon 5 maradjon.



Töltsd fel a tavat a zsákból, hogy **5** üvegvacics legyen rajta.



# JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos eléri vagy meghaladja a készletsávján a **17-est**, kiváltja a játék végét. Minden olyan játékos, **akinek kevesebb, mint 3 üvegvacics** van a zsáklapkáján, azonnal húzzon a zsákból annyit, hogy 3 legyen rajta. Folytassátok az aktuális fordulót, majd játsszatok le még egy **utolsó fordulót**. Ezután számoljátok össze a pontjaitokat. A legtöbb **győzelmi pontot** szerző játékos győz!

## PONTOZÁS

- 1 Számold meg a sorokból származó győzelmi pontokat:** Alulról felfelé haladva pontozd le a soraidat. Minden sor az alapján ér pontot, hogy hány darab kavics van benne egymás mellett, a bal szélső helytől jobbra haladva (**kihagyott hely nélkül**). A műhelytábla alján látható, hogy mennyi GyP jár egy-egy sorért. *Ha egy sor első helye üres, akkor az a sor 0 GyP-t ér.*
- 2 Számold meg a 2 legmagasabb oszlopod pontjait:** Csak a 2 legmagasabb oszlopot pontozd le a műhelyedben. Egyenlőség esetén a **bal oldali** oszlopo(k)a)t pontozd le. Minden oszlop a legfelső üvegvacicsa mellett jelzett GyP-t érí.
- 3 Számold meg a többlet üvegvacicsaidat:** Vonj le **3 GyP-t** minden üvegvacicsért, ami a többlet területen van.



Megjegyzés: Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

## PÉLDA

Minden sor 35 GyP

$0 + 0 + 2 + 11 + 22$

A 2 legmagasabb oszlop 26 GyP

$10 + 16$

Többlet -6 GyP

$2 \times (-3)$

**Összesen 55 GyP**

## TIPPEK ÉS EMLÉKEZTETŐK

- A **folyóból** begyűjtött üvegvacicsokat mindig a **műhelyedre** kell helyezni. A **tóból** begyűjtött üvegvacicsokat a **zsáklapkára** tedd.
- Általában akkor érdemes üvegvacicsot húzni, ha **0 vagy 1** van a zsáklapkádon, de előfordulhat, hogy egy megfelelő formájú üvegvacics többlet ér, mint amennyit a többlettel veszítesz.
- Ha a műhelyed **jobb** oldalán építesz magas oszlopokat, akkor több GyP-t kapsz majd az **oszlopokért**, de a sorokon belüli **hézagok** kitöltésével a **sorokért** szerzel több GyP-t. Próbáld megtalálni az egyensúlyt a kettő között!
- Ha az oszlopokkal szeretnél minél több GyP-t szerezni, akkor az ugyanolyan magas oszlopok létrehozása általában **rossz ötlet**, mert a bal oldalit kell majd lepontoznod (kevesebb GyP-t ér).
- A műhelyeden **7 színnek** van helye, de a játékban **8** szín van (öt játékos esetén 9). Ha már 7 színben vannak kavicsaid, a következő új szín azonnal a többlet-területre kerül.

## KÉSZÍTŐK

**Tervezés:** Ben Pinchback, Matt Riddle, Adam Hill

**Illusztráció:** Andrew Bosley

**Grafika:** Matt Paquette & Co, Anca Gavril

**3D művész:** Filip Gavril

**Szerkesztő:** Jeff Fraser

**Fejlesztő:** Velgus, John Brieger, Michael Dunsmore

**Játéktesztelés:** Christopher Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson

**Kreatív fejlesztés:** Beneeta Kaur

**A magyar kiadás munkatársai:** Bence Domonkos, Horváth Lajos, Nagy Levente, Török Judit, Vágó I. Dániel