

Michael Kiesling játéka

# INTARZIA

Michael Kiesling

Lukas Siegmön



2–4 játékos számára, 10 éves kortól

## JÁTÉKSZABÁLY



# A játék célja

A Café de Paris számolatlan éven át szolgált a gondtalan kikapcsolódás helyszínéül. Vendégei kiszakadhattak a nyüzsgő város forgatagából és fellelegeztek. Most viszont a kávézónak sürgős felújításra van szüksége.

Felkértek rá, hogy tervezd újra a klasszikus parketta padlót, és díszítsd ízléses intarziával. Egy megmérettetés során kell bebizonyítanod, hogy jobb vagy a riválisaidnál. Ha sikerül a legértékesebb díszítéseket megalkotnod úgy, hogy közben ég a kezed alatt a munka, új szerszámokra és rengetek pontra tehetsz szert. A verseny három forduló után véget ér, és aki a legtöbb pontot gyűjti, megkapja a lehetőséget, hogy felújítsa a kávézót, és ezzel ő lesz a játék győztese!

## Tartozékok

### 4 padló tábla (játékosonként 1)

A oldal:



B oldal:



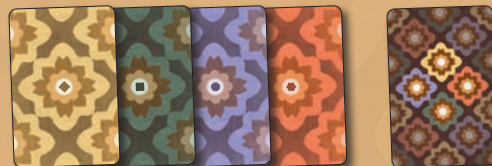
### 5 kezdőkészletkártya



### 76 anyagkártya

4 színben, színenként 16

12 dzsókerkártya



### 1 szerszámtábla



### 48 szerszámlapka

Előlap:



Hátlap:



### 1 pontozótábla



### 150 padlóelem

36 bordűr (4 színben, színenként 9)



36 köztes elem



28 medál



20 asztal



30 háttérem



### 4 pontlapka



### 4 pontjelölő



### 1 fordulójelölő és 1 jutalomjelölő



# Előkészületek

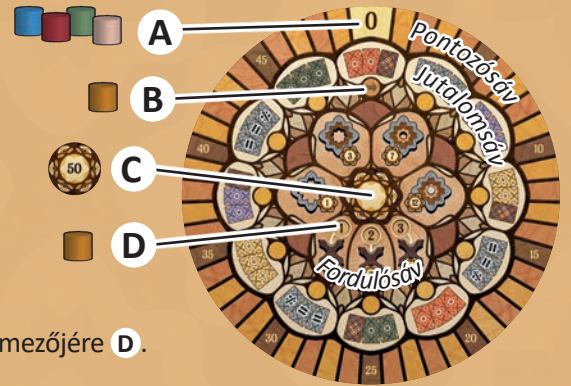
**1** Tegyétek a **pontozótáblát** az asztal közepére, és helyezzétek el rajta az alábbiakat:

Minden játékos válasszon egy **pontjelölőt**, és tegye a **pontozósávon** a 0-ra **A**.

A jutalomjelölőt (az egyik világosbarna jelölő) tegyétek a **jutalomsáv** nyíllal jelölt mezőjére **B**.

Tegyétek a 4 **pontlapkát** egy kupacba a tábla közepére **C**.

A fordulójelölőt (a másik világosbarna jelölő) tegyétek a **fordulósáv** első mezőjére **D**.



**2** Helyezzétek a **szerszámtáblát** a pontozótábla közelébe. Távolítsatok el **szerszámlapkákat** a játékoszám alapján:



**2 játékos esetén** helyezétek vissza a dobozba az összes olyan szerszámlapkát, aminek a hátoldalán a 3+ vagy a 4 játékos jelölés látható;



**3 játékos esetén** helyezétek vissza a dobozba az összes olyan szerszámlapkát, aminek a hátoldalán a 4 játékos jelölés látható;

**4 játékos esetén** ne távolítsatok el lapkákat.

Helyezzétek a megmaradt szerszámlapkákat képpel felfelé a szerszámtábla megfelelő mezőire, a szerszám típusa szerinti oszlopba. 3 és 4 játékos esetén egy mezőre két lapka is kerülhet. Amennyiben a bónuszpontjuk és a fejlécük színe eltérő, a több bónuszpontot érő lapkát tegyétek felülre.



**3** Válogassátok szét az **anyagkártyákat** színek szerint, és rendezzétek azokat képpel felfelé fordított paklikba. Ezek az **anyagpaklik**.



**4** Válogassátok szét a **padlóelemeket** szín és forma szerint. A játékoszámától függően tegyétek vissza **bordűröket** a dobozba:

**2 játékos esetén** távolítsatok el színenként 4 bordűrőt;

**3 játékos esetén** távolítsatok el színenként 2 bordűrőt;

**4 játékos esetén** ne távolítsatok el bordűröket.

A megmaradt padlóelemek alkotják a **készletet**.



**5** Minden játékos vegye magához azt a **padlótáblát**, amelyen a fal színe egyezik az általa választott pontjelölővel. Döntsétek el közösen, hogy a táblák melyik oldalát használjátok (A vagy B). Ezután minden játékos tegye maga elé a padlótábláját a kiválasztott oldallal felfelé. *Az első játékok során használjátok az A oldalt. A B oldal szabályait a 11. oldalon találjátok.* Ezt követően minden játékos vegyen el egy **háttérelmet** a készletből, és helyezze azt a padlótáblája közepére.



**6** Tegyétek az 5 párt ábrázoló **kezdőkészletkártyát** a pontozótábla mellé, a **pihenőterületre**. A 4 megmaradt kártyát keverjétek meg, és osszatok minden játékosnak 1-et. A fel nem használt kártyákat tegyétek a pihenőterületre.



## Megjegyzések a jelölésekkel kapcsolatban

Amennyiben nehézséget jelent a díszítések színeinek megkülönböztetése, figyeljétek a kis jeleket a tartozékokon. Az anyagkártyákon és a padlótablán az ábrázolt díszítés közepén találjátok meg ezeket. A szerszámlapákon pedig a jobb alsó sarokban keressétek.



Ezeknek a jeleknek nincs további szerepe a játékban.



Sárga:  
rombusz



Vörös:  
hatszög



Zöld:  
négyzet



Ibolya:  
kör

Mivel a **bordűrök** nincsenek ezekkel a jelekkel ellátva, azt javasoljuk, a készleteiket helyezzétek el a *szerszámtábla* megfelelő sorai mellé.

Az is jó megoldás lehet, ha a padlóelemeket a játék dobozában hagyjátok, és azt a pontozótábla mellé helyezitek. Ha így tesztek, 2 vagy 3 játékos esetén az előkészületek során eltávolított bordűröket máshol tároljátok (például a doboz tetejében).



# Játékmenet

A játék **3 fordulóból** áll. Minden forduló az alábbi **3 fázisból** épül fel:

**felkészülésfázis**, **építésfázis** és **befejező fázis**.

A 3. fordulót követően a játék a **végző pontozással** zárul.

## Felkészülésfázis

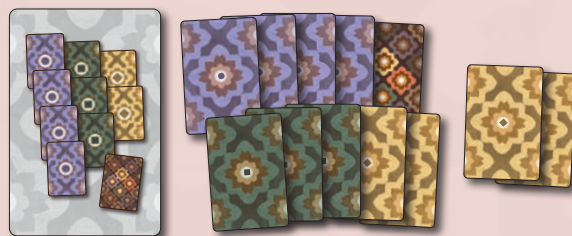
Minden játékos vegye el a **kezdőkészletkártyáján** látható **10 kártyát** az *anyagpakliból*.

Így 8 vagy 9 színű anyagkártya mellett mindenki 1 vagy 2 dzsókerkártyát fog kapni. Vegyék a kártyákat a kezetekbe. A második és harmadik fordulóban előfordulhat, hogy lesz a kezetekben az előző fordulóból megmaradt kártya is. Amint elvették a megfelelő kártyákat, tegyék a kezdőkészletkártyát a padlóablakok mellé.

### Példa:

Anna a kezdőkészletkártyájának megfelelően elvesz 4 ibolya, 3 zöld, és 2 sárga anyagkártyát, illetve 1 dzsókerkártyát. A kezében ezeken kívül még van 2 sárga anyagkártya, amelyek a korábbi fordulóból maradtak meg.

Ezután a kezdőkészletkártyáját a padlóablakja mellé teszi.



## Építésfázis

Határozzátok meg az adott forduló kezdőjátékosát. Az első fordulóban ez bárki lehet, sorsoljátok ki. A későbbi fordulókban az lesz a kezdőjátékos, aki az előző fordulóban **utoljára** passzolt.

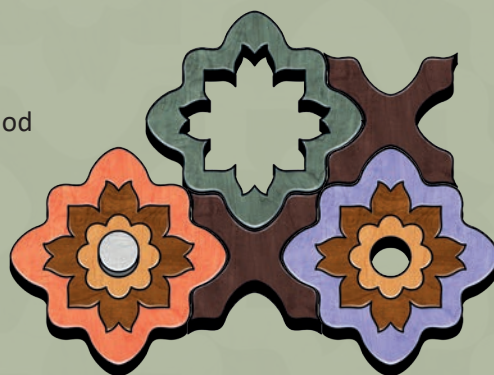
A játékosok a kezdőjátékostól kezdve az óramutató járása szerint kerülnek sorra.

A köröd során **1 építés akciót** hajtasz végre, ami 4 lépésből áll. Amennyiben nem tudsz, vagy nem akarsz végrehajtani ilyen akciót, **passzolnod** kell, és a fázis hátralévő részében már nem veszel részt. Amint minden játékos passzolt, az építésfázis véget ér. Folytassátok a játékot a befejező fázissal.

### Építés akció

Minden építés akció végrehajtásakor pontosan 1 padlóelemet kell leraknod a padlóablakra. Az építés a következő **4 lépésből** áll:

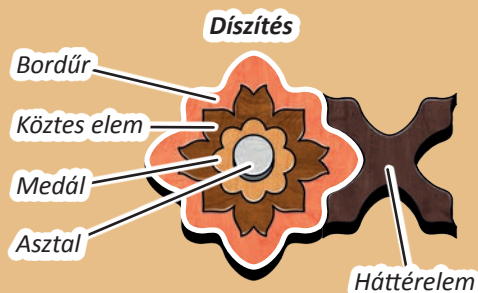
- 1) Fizesd ki a padlóelemet;
- 2) Rakd le a padlóelemet;
- 3) Szerezz számszámlapkát (ha lehetséges);
- 4) Vegyél fel új anyagkártyákat (ha jár).



### A padlóelemek

Az *Intarziában* a padlóelemekből díszítéseket állítasz össze. Egy **díszítés** mindig tartalmaz egy **bordúrt**, amelyhez lépésenként egy **köztes elemet**, egy **medált**, valamint egy **asztalt** adhatsz hozzá (ebben a sorrendben). Így minden díszítés 1–4 padlóelemből állhat, és a színét a bordúr színe határozza meg.

A **háttérelemek** segítenek abban, hogy új területeket érj el a padlóablakon a további díszítéseidnek. Az új háttérelemek csak bordúrhoz illeszkedve rakhatók le, az új bordúrhoz pedig háttérelemekhez kell illeszkedniük.



## 1) Fizesd ki a padlóelemet



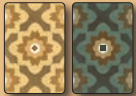












Válassz egy padlóelemet, és fizesd ki a költségét a kezedből kijátszott **anyagkártyákkal**, a lenti táblázatnak megfelelően. A kijátszott kártyák színének meg kell **egyeznie** azon díszítés színével, amelybe az új padlóelemet le fogod rakni a következő lépésben. A háttérelemnek nincs színe (kivéve, ha a padlótábla B oldalával játszotok), így bármilyen színnel fizethetsz érte, de a 4 kártyának egyforma színűnek kell lennie.

A **dzsókerkártyák** bármilyen színű anyagkártyát helyettesíthetnek.



**2:1 arányú csere:** bármelyik színt helyettesítheted két másik kártyával. Ezt a cserét egy fizetés során többször is megteheted.

### A padlóelemek költsége (példa ibolya díszítésre)

Padlóelem	Költség	Példa egy másik lehetséges fizetésre
Bordűr 	1 anyagkártya a díszítés színében 	
Köztes elem 	2 anyagkártya a díszítés színében 	
Medál 	3 anyagkártya a díszítés színében 	
Asztal 	4 anyagkártya a díszítés színében 	
Háttérelem 	4 egyforma színű anyagkártya 	

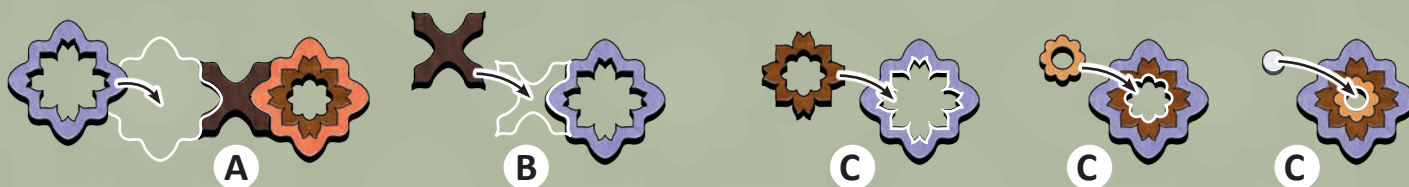
**Fontos:** Csak olyan padlóelemet választhatsz és fizethetsz ki, amit szabályosan le tudsz rakni (lásd alább).

Miután kijátszotad a kártyákat magad elé, vedd el a padlóelemet a készletből.

Az egyes padlóelemek száma **korlátozott**. Nem választhatsz olyan padlóelemet, amiből már nincs a készletben.

## 2) Rakd le a padlóelemet

Helyezd el a padlóelemet a padlótábládon. Minden új padlóelemnek illeszkednie kell legalább egy korábban már lerakott padlóelemhez. Ennek megfelelően bordúrt csak legalább egy háttérelemhez **A**, háttérelemet pedig csak legalább egy bordúrhoz illeszkedve rakhatsz le **B**. A köztes elemek, medálok és asztalok csak megkezdett díszítésekhez rakhatóak le, kizárólag ebben a sorrendben **C**.



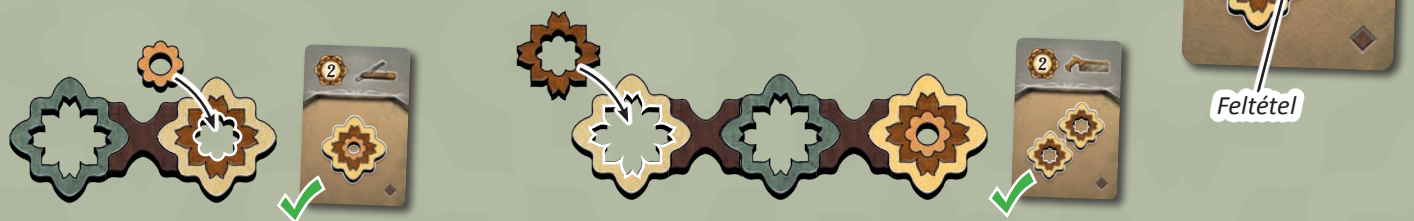
Minden padlóelem csak **üres**, az adott padlóelemnek megfelelő helyre rakható le. A bordűrök helyei színesek és meghatározzák az ide lerakható díszítés színét **D**. A köztes elemeknek, medáloknak és asztaloknak külön színük van, és csak olyan díszítéshez adhatók hozzá, amelynek a színe egyezik az első lépésben kijátszott kártyák színével **E**.



### 3) Szerezz szerszámlapkát (ha lehetséges)

A szerszámlapkák a szerszámtáblán találhatóak. Minden szerszámlapkán látható *bónuszpont*, a *szerszám típusa* és a *feltétel*, ami 1–3 azonos színű díszítésből áll. A fejléc színe (fa, ezüst, arany) kizárólag a neki megfelelő bónuszpont (1, 2, 3 pont) kihangsúlyozására szolgál.

Miután leraktál egy padlóelemet, ellenőrizd, hogy teljesítetted-e valamelyik szerszámlapka feltételét. A feltétel akkor teljesül, ha a padlótábládon megtalálható a szerszámlapkán látható összes díszítés, függetlenül attól, hogy ezek a díszítések tartalmazznak-e a szükségesnél több padlóelemet.



Amennyiben teljesítetted egy szerszámlapka feltételét, vedd el a lapkát, és helyezd el a padlótáblád mellett képpel felfelé. A szerszám típusa szerint csoportosítsd őket. A megszerzett szerszámlapkáidat már nem lehet elvenni tőled.

Miután a lapkát a padlótáblád mellé helyezted, pontozd le. Annyi pontot kapsz, amennyi a rajta lévő *bónuszpont* **PLUSZ** minden, korábban már megszerzett, **vele azonos típusú** szerszámlapkádon lévő *bónuszpont*. Lépj előre a pontozósávon annyi mezőt, ahány pontot így szereztél.

**Fontos:** 3 és 4 játékos esetén a szerszámtábla mezőin két szerszámlapka is lehet (azonos feltételekkel, de eltérő bónuszpontokkal). Ebből a két lapkából csak **egy**et szerezhetsz meg.

Ha elmulasztasz megszerezni egy szerszámlapkát, a következő köröd során is megszerezheted, ha még elérhető. Ha ilyen módon egy körben több szerszámlapkát szerzel, azokat a feltételük teljesítésének sorrendjében pontozd le.

#### 4) Vegyél fel új anyagkártyákat (ha jár)

Először tegyél vissza az anyagpaklikba minden anyagkártyát, amit az első lépésben kijátszottál. Ezután vegyél fel új anyagkártyákat a kezedbe. Azt, hogy hány és milyen anyagkártyát vehetsz fel, a padlóelem típusa és annak a díszítésnek a színe határozza meg, amelybe leraktad azt a második lépésben (az alábbi táblázat szerint).

Padlóelem	Felvehető új kártyák	Példák
Bordűr 	Nem vehetsz fel új kártyákat.	
Köztes elem 	Vegyél fel <b>1 tetszőleges színű anyagkártyát</b> . Nem választhatsz a díszítés színével egyezőt és dzsókerkártyát.	 / 
Medál 	Vegyél fel <b>2 tetszőleges színű anyagkártyát</b> . Egyik kártya színe sem egyezhet meg a díszítés színével, és dzsókerkártyát sem választhatsz.	 / 
Asztal  vagy háttérelem 	Haladj a <b>jutalomjelölővel</b> a <b>jutalomsávon 1 vagy 2 mezőt</b> az óramutató járása szerint.  Vedd fel azt a 3 anyagkártyát, ami azon a mezőn látható, ahová a jutalomjelölővel léptél.	  Vegyél fel 2 sárga anyagkártyát és 1 dzsókerkártyát.   Vegyél fel 2 azonos színű anyagkártyát és 1 ezektől eltérő színű anyagkártyát. Dzsókerkártyát nem vehetsz fel. A választott színek egyike megegyezhet a díszítés színével.

#### Olyan anyagkártyát választanál, aminek a paklija kiürült?

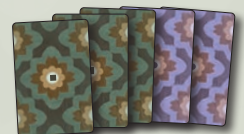
Ha olyan színből vennél fel kártyákat, amiből már nincs több, vedd fel az összes hiányzó kártyát egy másik pakliból. Választhatod a díszítés színét is, de dzsókerkártyát nem vehetsz fel.

#### Példa egy építés akcióra

Anna egy asztallal szeretné bővíteni a zöld díszítést a padlótábláján. Ehhez 4 zöld anyagkártyát kell kifizetnie. Mivel csak 3 van nála, a negyediket 2 ibolya kártyával helyettesíti.



Elvesz egy asztalt a készletből, és lerakja a díszítéshez.



Ezután szemügyre veszi a számszámtáblát, és megszerzi azt a kalapácsos számszámlapkát, amihez egy teljes zöld díszítés szükséges. A másik kalapácsos számszámlapkája mellé helyezi, és összesen 4 pontot kap: 2 jár az új számszámlapkáért, és 2 a másik kalapácsos számszámlapkáért.



Végül visszateszi az anyagpaklikba a kártyákat, amivel fizetett, és 1 mezőt lép a jutalomjelölővel. Az elért mezőnek megfelelően 2 zöld és 1 sárga anyagkártyát vesz fel. Az Annától balra ülő játékos köre következik.





## Passzolás

Ha nem tudsz vagy nem akarsz építés akciót végrehajtani, passzolnod kell. Helyezd a kezdőkészletkártyádat a pihenőterületre, a többi közé. Ha szükséges, tegyél a kezedből annyi anyagkártyát az anyagpaklikba, hogy legfeljebb 3 maradjon nálad. A fázis hátralévő részében nem hajtasz végre több kört. Amint minden játékos passzolt, az építésfázis véget ér, és a befejező fázis következik.

## Befejező fázis

Attól függően, hogy hányadik forduló van, minden játékos pontot kap a padlótábláján lévő **háttérelemekért**:

Az 1. forduló végén 1 pontot kapsz minden háttéremért;

A 2. forduló végén 2 pontot kapsz minden háttéremért;

A 3. forduló végén 3 pontot kapsz minden háttéremért.



Mozgasd a pontjelölődöt a szerzett pontoknak megfelelően.

Ezután mozgasd a fordulójelölőt a fordulósáv következő mezőjére. Ha a fordulójelölő már a 3-ason volt, a játék véget ér, és a végső pontozás következik.



Ellenkező esetben, az a játékos, aki az előző fázisban **utolsóként** passzolt, válasszon 1-et a pihenőterületen található 5 kezdőkészletkártyából, és tegye maga elé. Az óramutató járása szerint a többi játékos is válasszon 1 kezdőkészletkártyát a pihenőterületről. Folytassátok a játékot a következő forduló felkészülésfázisával.



### Példa a befejező fázisra:

A 2. forduló végén Annának összesen 4 háttérelem található a padlótábláján, így 8 pontot kap. Péter és János egyaránt 3 háttéremmel rendelkezik, ezért mindketten 6 pontot kapnak.

Miután a fordulójelölőt a 3-asra mozgatták, a játékosok új kezdőkészletkártyát választanak. Az előző fázisban Péter passzolt utolsóként, így ő választhat elsőként a pihenőterületről. Ezután Anna, aki az óramutató járása szerint a következő, felvesz 1-et a 4 megmaradt kezdőkészletkártyából. Végül János választ 1 kezdőkészletkártyát.



**Megjegyzés:** Amint a pontjelölőd áthalad az 50-en, vedd el egy pontozólapkát a pontozótábla közepéről, és tedd magad elé az 50-es oldalával felfelé. Ha a pontjelölőd másodszor is áthalad az 50-en, fordítsd meg a pontozólapkád, hogy a 100-as oldala legyen felfelé.



# A játék vége

A játék a 3. forduló után ér véget. Ekkor hajtsátok végre a végső pontozást. Minden játékos pontozza le a padlótábláján található díszítéseket a következő módon:



Minden **1 elemű díszítésért** (ami pontosan **1 bordúrt** tartalmaz) **1 pontot** kapsz.



Minden **2 elemű díszítésért** (ami pontosan **1 bordúrt** és **1 köztes elemet** tartalmaz) **3 pontot** kapsz.



Minden **3 elemű díszítésért** (ami pontosan **1 bordúrt**, **1 köztes elemet** és **1 medált** tartalmaz) **7 pontot** kapsz.



Minden **4 elemű díszítésért** (ami pontosan **1 bordúrt**, **1 köztes elemet**, **1 medált** és **1 asztalt** tartalmaz) **12 pontot** kapsz.

A játék győztese az, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az győz, aki több szerszámot szerzett. Ha ebben is egyenlőség áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.



## **Példa a végső pontozásra:**

A játék 3 fordulója alatt Anna 63 pontot szerzett szerszamlapkákból és háttérelemekből.

Most lepontozza a padlótábláján lévő díszítéseket:

- A két 1 elemű díszítéséért (A) összesen 2 pontot kap.
- A négy 2 elemű díszítéséért (B) összesen 12 pontot kap.
- Az egyetlen 3 elemű díszítéséért (C) 7 pontot kap.
- A három 4 elemű díszítéséért (D) összesen 36 pontot kap.

Ezzel összesen 120 pontot szerzett (63+2+12+7+36).

## A padlótábla B oldala

A padlótábla hátoldala egy nagyobb kihívást jelentő játékváltozatot tartalmaz. Ha úgy döntötök, hogy ezt az oldalt használjátok, a szabályok az alábbiak szerint változnak:

- A négy belső, háttérellemeknek fenntartott hely **növényeket ábrázol**, ezekre **nem lehet** padlóelemet lerakni.
- A többi, háttérelmeknek fenntartott helynek meghatározott színe van. Ez azt jelenti, hogy amikor háttérelmet helyezel le, akkor a hely színével egyező 4 kártyával kell fizetned.

**Példa:** Amint van egy ehhez a helyhez illeszkedő bordűr, lerakhatsz ide egy háttérelmet, ha kifizeted **4 vörös** anyagkártyával az építés akció 1. lépésében.






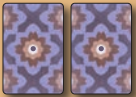



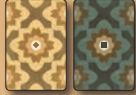




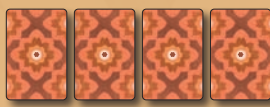

A játék vége és a végső pontozás a szokásos módon zajlik, a következő kiegészítéssel:

Minden **növényért**, amit teljesen körbezártál, **10 pontot** kapsz.

Egy növény akkor van teljesen körbezárva, ha leraktad a **4 illeszkedő díszítést** **ÉS** a **4 háttérelmet a csúcseinál**. Ebben az esetben nem számít, hogy az illeszkedő díszítések hány padlóelemből állnak (egy önmagában álló bordűr is elég).



## A padlóelemek áttekintése: Költség és a felvehető új kártyák (példa ibolya díszítés esetén)

Padlóelem	Költség	Felvehető új kártyák	Példa
 Bordűr	1 anyagkártya a díszítés színében 	semmi	
 Köztes elem	2 anyagkártya a díszítés színében 	1 anyagkártya (nem lehet dzsókerkártya, nem egyezhet a díszítés színével)	
 Medál	3 anyagkártya a díszítés színében 	2 anyagkártya (egyik sem lehet dzsókerkártya, nem egyezhetnek a díszítés színével)	
 Asztal	4 anyagkártya a díszítés színében 	Haladj a <b>jutalomjelölővel</b> a <b>jutalomsvávon 1 vagy 2</b> mezőt az óramutató járása szerint, és vedd fel az ott látható 3 anyagkártyát.	
 Háttérelem	A padlótábla A oldalán: 4 egyforma színű anyagkártya, például:   A padlótábla B oldalán: 4 anyagkártya annak a helynek a színében, ahová a háttérelemet leraktad		



Szeretnénk köszönetet mondani mindenkinek, aki részt vett a játék fejlesztésében vagy tesztelésében. Külön köszönet illeti Michael Kiesling feleségét, Inát.



Játéktervező: Michael Kiesling  
 Illusztráció: Lukas Siegmon  
 Fejlesztés: Moritz Bornkast, Peter Eggert  
 Játékszabály: VEB Spielekombinat Katja Volk,  
 Moritz Bornkast, Viktor Kobilke

© 2024 Deep Print Games GmbH,  
 Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.  
 Minden jog fenntartva!  
[www.deep-print-games.com](http://www.deep-print-games.com)

Importálja:  
 GémKer-Gémklub Kft.  
 1143 Budapest,  
 Stefánia út 45.  
[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)  
[info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)

