VILLA PALETTI

JÁTÉKSZABÁLY

Izgalmas mérnöki kihívás 2– 4, tériszonyt nem ismerő építőmester részére, 8 éves kortól.

/Tervező: Bill Payne/

Egy távoli vidéken, ahol a zamatos citrom érik, élt egy jóravaló, fiatal legény, akit a barátai Palettinek hívtak.

Palettinek volt egy álma: befejezni azt a csodakastélyt, amit még egykoron kissé bohókás nagyapja kezdett el építeni.

Pénz hiányában azonban a munka sosem készült el, az építmény sajnos befejezetlen maradt.

Paletti sem volt gazdag, ellenben volt egy zseniális ötlete! Miért is építene új oszlopokat, mikor az alsó szinteken ott állnak kihasználatlanul? Egyszerűen csak kiveszik a pilléreket és magasabbra helyezik azokat.

„Bravó, Paletti!" – kiáltották a barátai, és rögtön munkához is láttak.

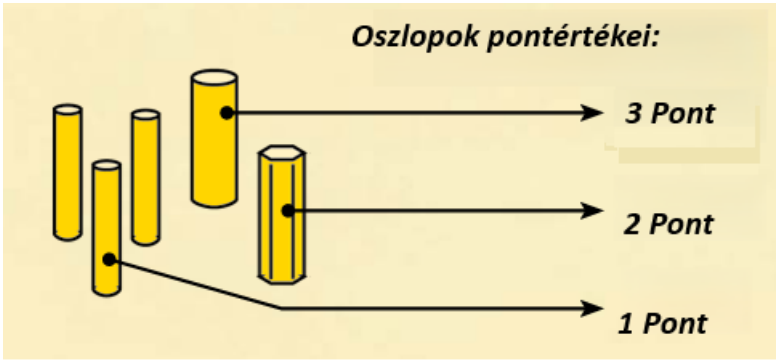
Így született meg egy vakmerő, lenyűgöző építmény: a VILLA PALETTI!

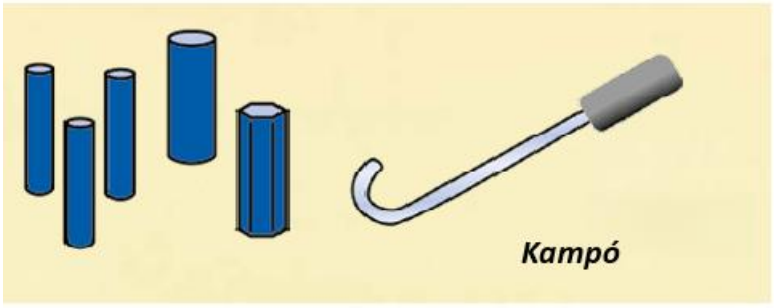
Sajnos ma már nem emlékszik rá senki, hogy szélvihar, esetleg egy lágy fuvallat vezetett ahhoz, hogy a Villa Paletti örökre eltűnt.

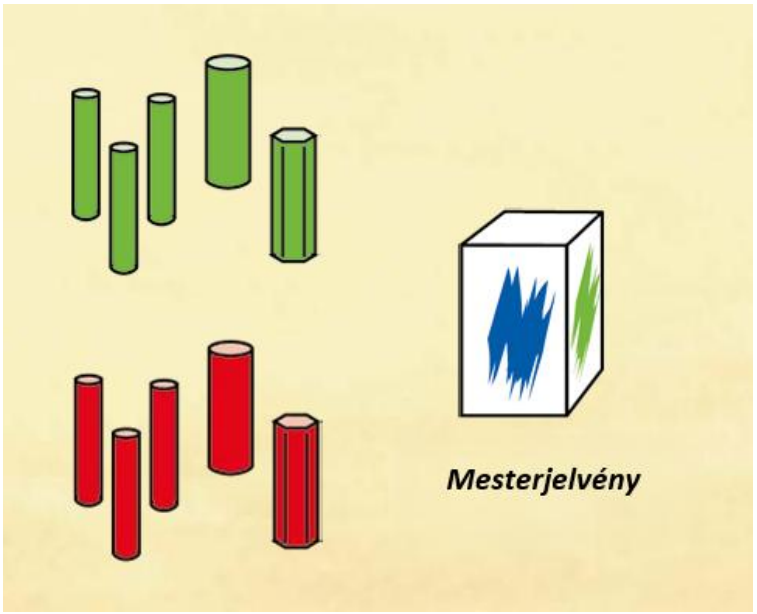
A szakértők biztosra veszik, hogy Palettinek, aki messze megelőzte korát, sikerült egy olyan épületet megalkotnia, amelynek valódi jelentőségét csak napjainkban látjuk: az Euro(pal) Palettát!

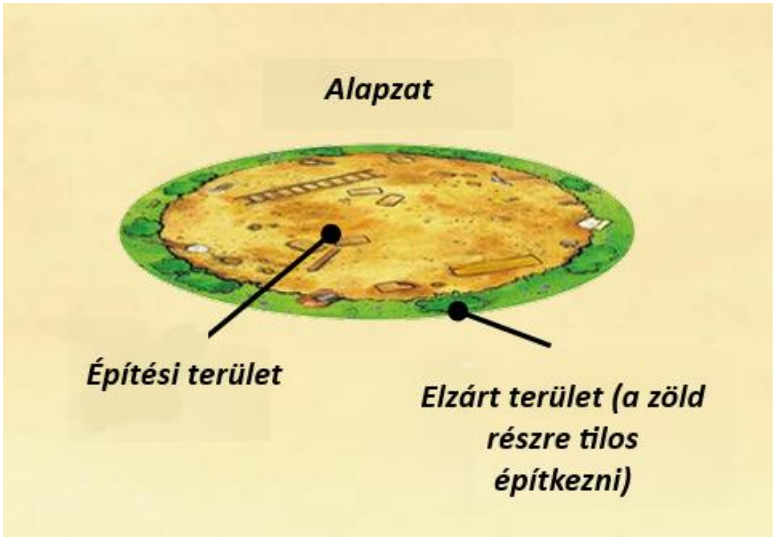
Tartozékok:

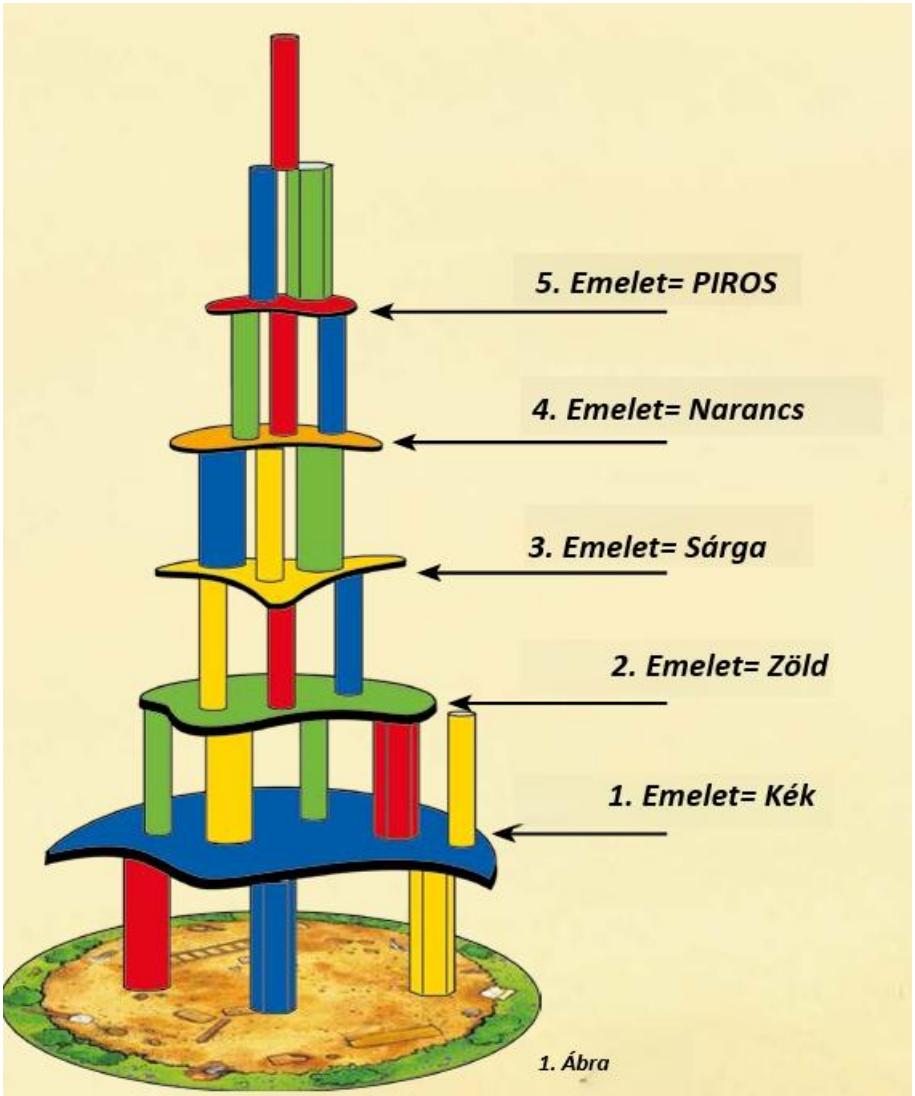
- 1 db alapzat
- 5 db fa tábla, 5 db színben
- 20 db oszlop, 3 méretben és 4 színben
- 1 db mesterjelvény
- 1 db kampó
- Szabályfüzet











1. Ábra

Az emeletek (fa lapok) sorrendje lentről felfelé.

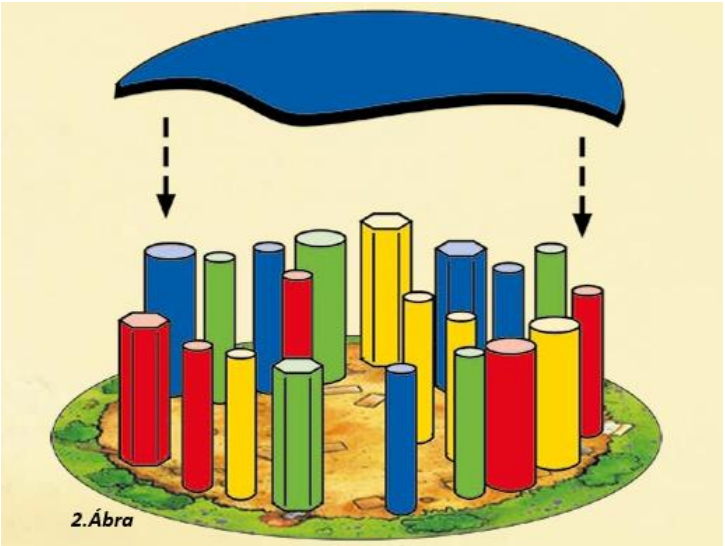
A játék célja

A játékosok azon versenyeznek egymással, hogy az oszlopaikat a Villa Paletti legfelső szintjére juttassák. Amikor egy játékos már nem tud magasabbra oszlopot helyezni, új szintet tehet az épületre. Így egy csodálatos, ámde egyre instabilabb építmény bontakozik ki. Az lesz a mester mérnök, vagyis az nyeri a játékot, aki a saját színéhez tartozó legértékesebb oszlopot, biztonságban feljuttatja a legfelső emeletre.

Előkészületek

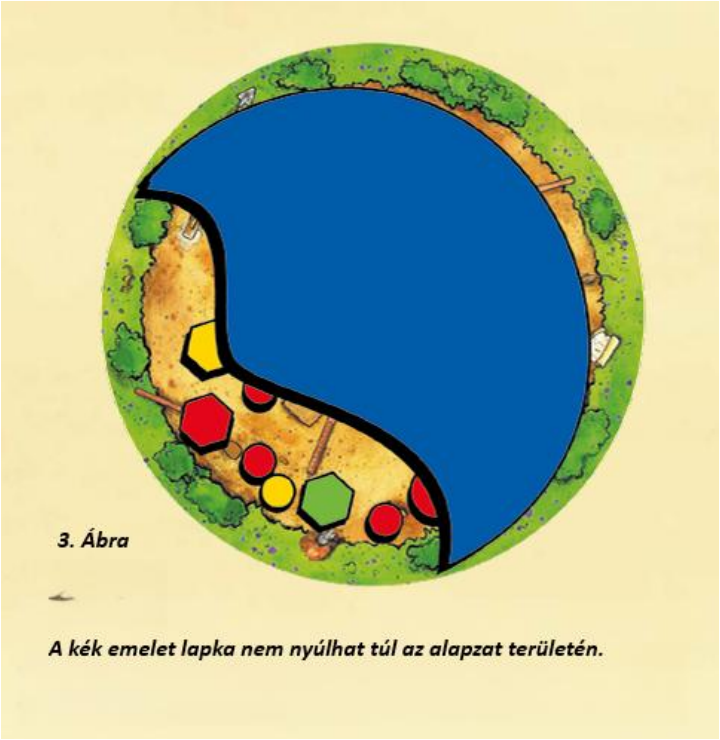
A kör alakú alapzat táblát tegyétek az asztal közepére. Készítsétek elő az 5 különböző színű emelet lapot, a kampót, valamint a mesterjelvényt.

A játékosok tetszőleges sorrendben helyezzék el az oszlopokat az építési területre. Majd a kék színű emelet lapot tegyék úgy az oszlopok tetejére, hogy annak felülete ne nyúljon túl az alapon.



2.Ábra

A kék emelet lapot akkor lehet lehelyezni, ha már minden oszlop az építési területen áll. A zöld sávba nem kerülhetnek oszlopok.



3. Ábra

A kék emelet lapka nem nyúlhat túl az alapzat területén.

Játék menete
(4 személyre)

A. Kezdőjátékos és a színek kiválasztása

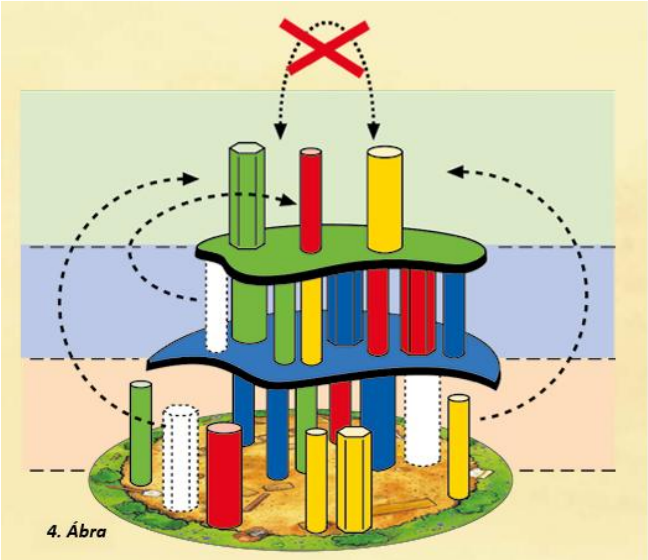
Elsőként a legfiatalabb játékos dobja el a mesterjelvényt (ami ebben az esetben dobókockaként funkcionál), ezzel kisorsolja melyik szín lesz az övé. A többi játékos ugyan így kisorsolja a megmaradt színek közül a sajátját. Az kezdi a játékot, aki már nem tudott színt választani, azaz utolsóként vette magához az oszlopokat.

B. Építkezés

Az építkezés az óramutató járásával megegyező irányban zajlik. Minden oszlop mozgatása kapcsán be kell tartani az „Általános Építési Szabályzatot” (ld. 6. oldal)

Sikeres építkezés

Amikor egy játékos sorra kerül, kiválaszt egy oszlopot a sajátjai közül (akár szabadon áll, akár be van már építve) és a legfelső emeletre helyezi.
A játékos bármelyik emeletre felteheti az oszlopot, ami ha sikeresen megtörtént, a kör véget ér.



A legfelső szinten álló oszlopokat nem lehet újra felhasználni az építkezés során.

Meghiúsult építkezés

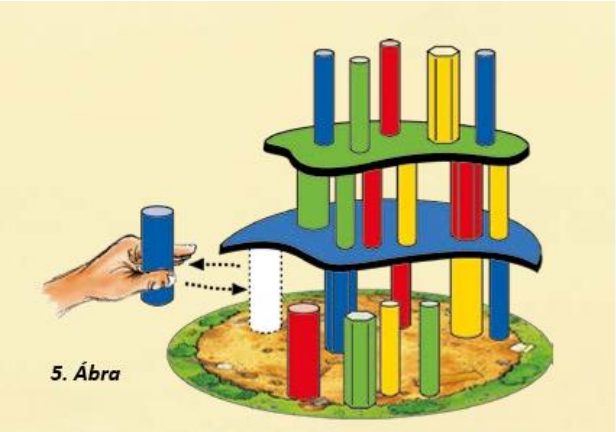
- Az az áthelyezési kísérlet, ami előre láthatóan kudarcba fulladna, bármikor megszakítható (ld. 5. ábra)
- Ebben az esetben az oszlop visszatehető az eredeti helyére, viszont a játék végéig az az oszlop már nem mozdítható (ld. 5. ábra)
- A játékos köre ezzel véget ért

Új emelet építése

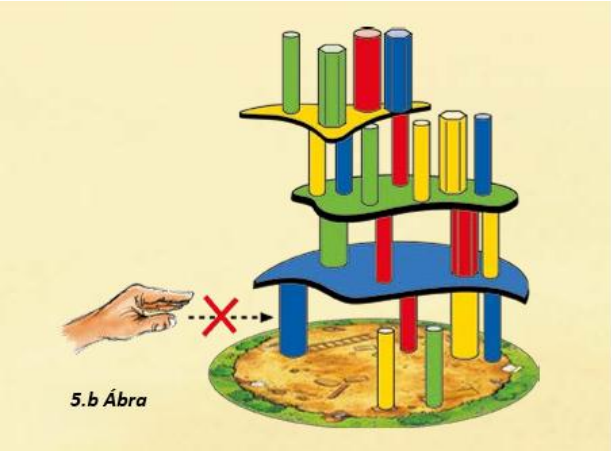
- Az a játékos, aki a köre elején kijelenti, hogy egyik oszlopát sem tudja áthelyezni úgy, hogy az ne dőljön építmény össze, egy újabb emelet építését kérvényezheti. (az egyes szintek elhelyezési sorrendjét ld. az 1. ábrán)
- A villa bővítését a többi játékos akár meg is vétózhatja.
- Aki elsőként mond ellent, köteles a kérvényező egyik tetszőleges oszlopát áthelyezni, egy magasabb emeletre. Ha az építkezés sikerül, úgy azt az oszlopot ki kell venni a játékból.
  Ha azonban az oszlop áthelyezése kudarcba fullad, a kérvényező játékos kiválaszt egy oszlopot a vitatkozó játékos oszlopai közül. Így az adott oszlop elvész, a játékban nem vesz részt a továbbiakban.
- Ha senki sem emel kifogást, a kérvényező felhelyezheti a következő emelet táblát a legfelső oszlopokra.
- Az újonnan felhelyezett födém oldalirányban túlnyúlhat az alapzat szélén.
- A felhelyezett emeletnek legalább három oszlopot le kell fednie. Ha ez nem lehetséges, a játékosnak le kell mondania az új emelet felhelyezéséről. A köre véget ér.
- A kérvényező játékos ebben a körben új oszlopot már nem helyezhet át.

Alternatív szabályként az új szintek felhelyezésekor a következő szabályváltozat is alkalmazható:

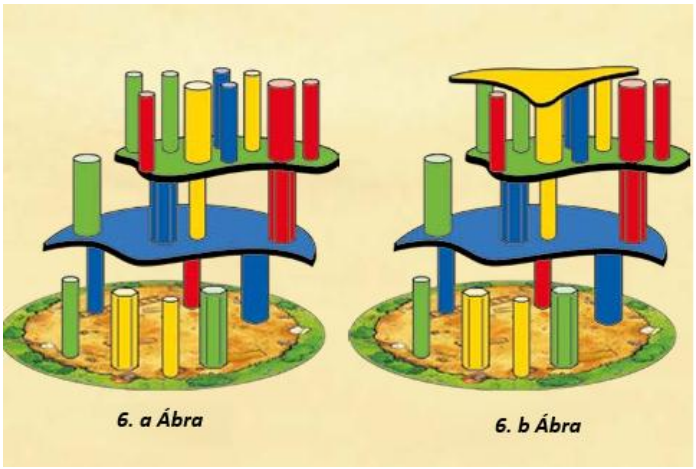
Az emeletek magasabb szintre helyezésekor a negyedik szinttől kezdve (vagyis a narancssárga lap felhelyezésétől) megengedett, hogy az adott szint csak egy, vagy maximum két oszlopon támaszkodjon.



A kék játékos a vastag oszlopot a legfelső szintre szeretné áttenni. Amikor kihúzza az oszlopot, azt látja, hogy a Villa Paletti összeomlással fenyeget. Ezért aztán a kék játékos gyorsan visszateszi az oszlopot az eredeti helyére. A játékos köre ezzel véget ér.



A kék játékos, aki az oszlopot visszahelyezte, a játék végéig már nem játszhatja ki ezt az elemet.



6. a Ábra

6. b Ábra

A soron következő játékos a piros színnel azt állítja, hogy már nem tud úgy oszlopot áthelyezni úgy, hogy az építmény ne dőljön össze. Döntését senki sem vitatja. Így lehetőséget kap a sárga födém elhelyezésére. Az új emeletet úgy kell elhelyeznie, hogy az legalább három oszlopot lefedjen.

Általános Építési Szabályok

1. Az oszlopok kiemelése során lehetőség van arra, hogy az emelet lapjait kissé megemeljük, vagy kézzel megtartsuk. A lényeg, hogy az oszlop áthelyezést követően a födémet vissza kell állítani az eredeti állapotába. Különösen figyelve kell az oszlopok elhelyezkedésére, hogy azok ne mozduljanak el.

2. Az oszlop lehelyezésekor nem szabad kézzel megérinteni, illetve az emelet lapokat megtartani.

3. Egyik oszlop sem lóghat túl annak a emeletnek a szélén, amelyikre lehelyezik.

4. A födémek építési sorrendje (alulról felfelé) mindig ugyan az: Kék- Zöld- Sárga- Narancssárga- Piros

5. A kampó használata megengedett az oszlopok kihúzása során.

6. Az építkezések alkalmával csak egyetlen oszlopot lehet kiválasztani, hozzáérni, vagy kampóval kihúzni. Tilos másodszorra, egy másik oszloppal próbálkozni, ill. azt megérinteni.

7. A legfelső szinten álló oszlopok további építkezéshez nem használhatók fel.

8. Az oszlopokat nem tehetjük egymásra. Kivételt képez ez alól a piros lapon sorakozó oszlopok, ugyanis ott ez megengedett. (ld. 1. ábra)

Építőmester- jelvény

A zöld födém (2 szint) lehelyezésével kezdetét veszi a versengés az építőmesteri jelvényért. Aki elsőként rakja le a zöld emeletet, megszerzi a jelvényt.
A jelvény a játék során folyamatosan vándorol, annak fényében, hogy kinek van a legtöbb pontja.

Az oszlopokért járó pontok

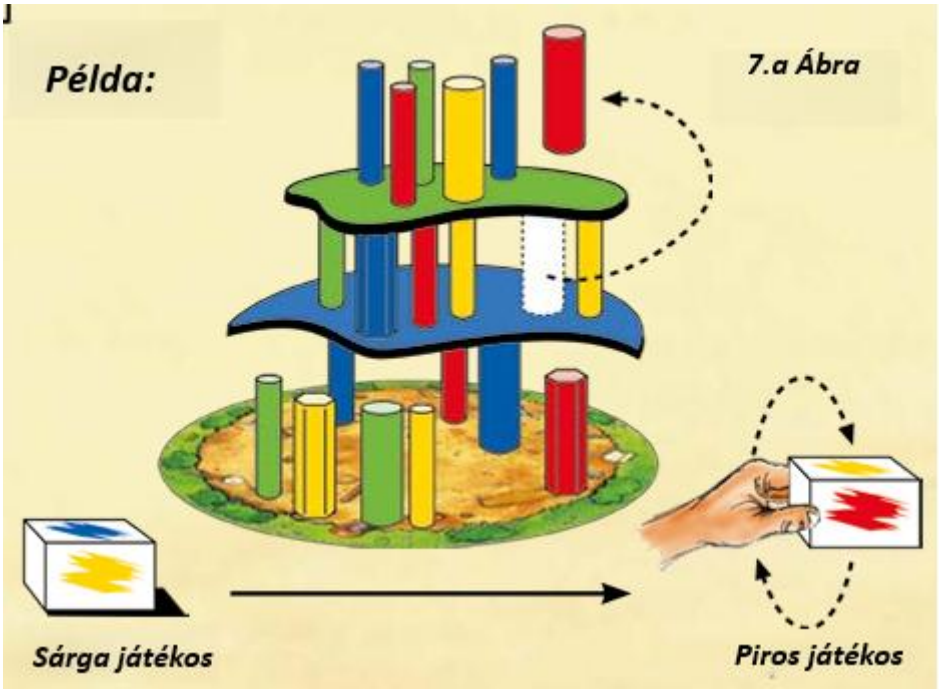
- **vastag, kerek oszlop: 3 pont**
- **hatszögletű oszlop: 2 pont**
- **vékony oszlop: 1 pont**

Pontazonosság esetén az építőmester jelvény marad az eredeti helyén.
Minden, a legfelős szinten található saját színű oszlop 1- 1 pontot ér.

Amikor a játékosok egy új emelet építésébe kezdnek, a korábban szerzett pontok elvesznek.
A jelvényt az a játékos kapja, aki elsőként helyezi le az oszlopát az új szintre.
Az a játékos aki megszerzi az építőmester jelvényt, úgy helyezi le maga elé, hogy az előző tulajdonosának színe legyen felül (ld. 7a. és 7b ábra)

Játék vége

Játék akkor ér véget , ha a Villa Paletti összedől, vagy ha egyik játékos sem tud újabb oszlopot, illetve födémet felhelyezni.
Az lesz a nyertes, akinél a játék végén ott van az építőmester jelvény.
Kivéve akkor, ha épp annál a játékosnál dől össze az építmény, akinél a jelvény van.
Ebben az esetben az a játékos kerül ki győztesen, akinek a színét a jelvény mutatja.

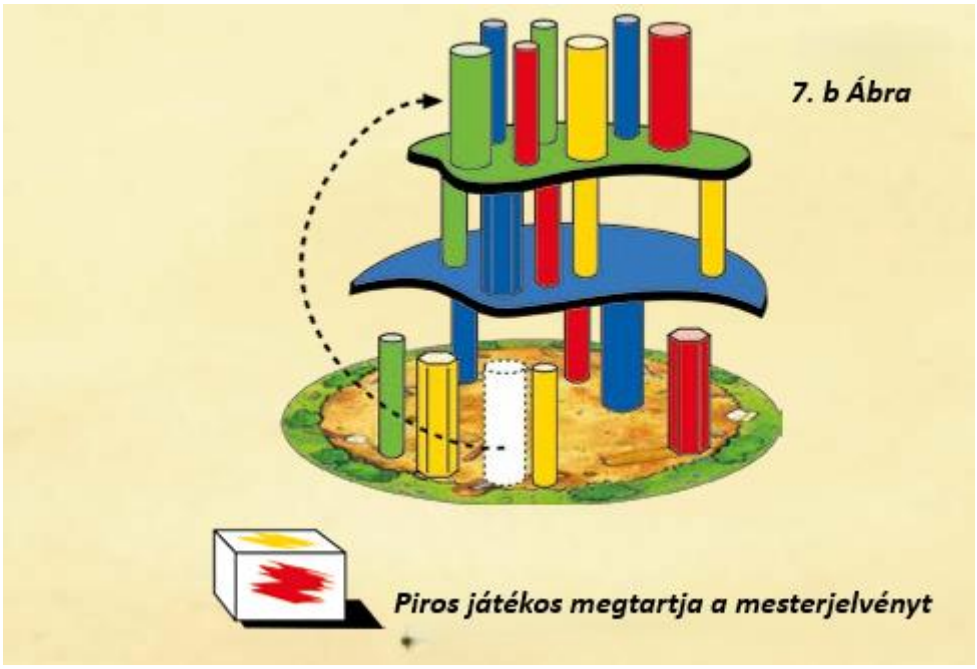


A sárga játékos 3 ponttal vezetett. Egy korábbi körben a kék játékostól szerezte meg a jelvényt. Ugyanakkor a piros játékos épp most helyezi fel az egyik magasabb szintre az egyik vastag oszlopát. Így aztán a sárga játékos, kénytelen odaadni a jelvényt a piros játékosnak, akinek így már 4 pontja lesz. A piros játékos ezt követően maga elé helyezi a jelvényt, aminek így a sárga oldala lesz felül.

Pontszámítás

Piros játékos lépését megelőzően:
PIROS 1; SÁRGA 3; KÉK 2; ZÖLD 1

Piros játékos lépését követően:
PIROS: 4; SÁRGA 3; KÉK 2; ZÖLD: 1



A zöld játékos felteszi a saját oszlopát a legfelső szintre. Ezzel már utolérte a piros játékost, hiszen neki is 4 pontja lesz. Mivel pontegyenlőség van, a mesterjelvény továbbra is a PIROS játékosnál marad.

Pontszámítás:

Zöld játékos lépése előtt: PIROS 4; SÁRGA 3; KÉK 2; ZÖLD 1

Zöld játékos lépése után: PIROS 4; SÁRGA 3; KÉK 2; ZÖLD 4

Villa Paletti két építőmesterrel(játék 2 fővel)

A játékosok választanak maguknak egy második színt. A játék során a lépéseknél eldönthetik, hogy melyik színt választják és azzal építkeznek az adott körben. Pontszámítás így a két szín összegéből adódik. A játék további menete megegyezik a 4 személyes játék szabályával.

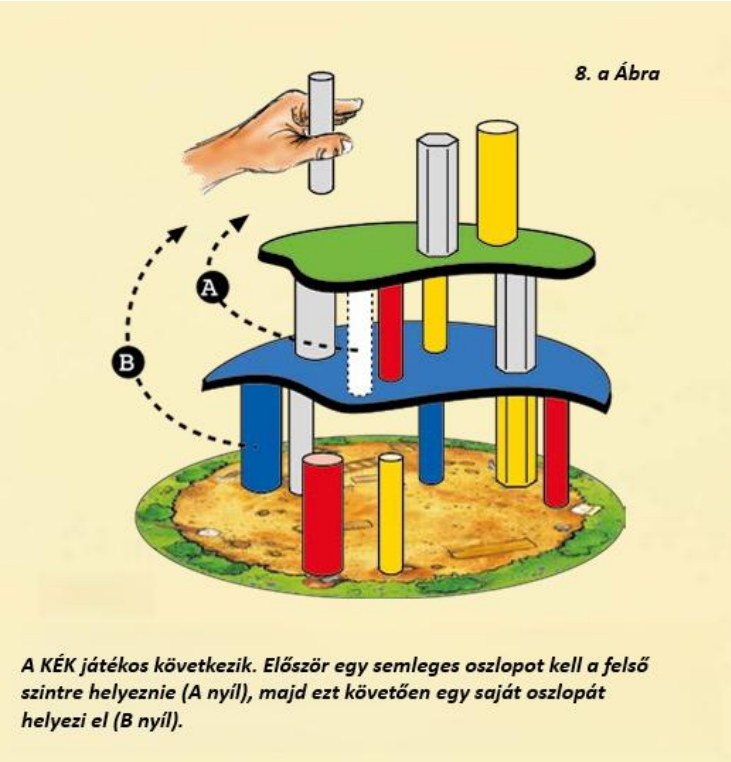
Villa Paletti három építőmesterrel (játék 3 fővel)

A szabály hasonló a 4 fős játékhoz, vagyis ugyan úgy kiosztásra kerül a három szín. A negyedik, megmaradt szín oszlopait pedig, „semleges" építőelemként használják a játék során.
Ez azt jelenti, hogy a játékosok először egy semleges színű oszlopot választanak, amit a legfelső szintre helyeznek. Ezt a lépést követi a saját oszlopuk mozgatása. A játék során az alapzaton és az emeleteken is maradnia kell egy semleges oszlopnak. Ezért, ha egy emeleten már csak egyetlen semleges oszlop áll, akkor azt már nem lehet elmozdítani.

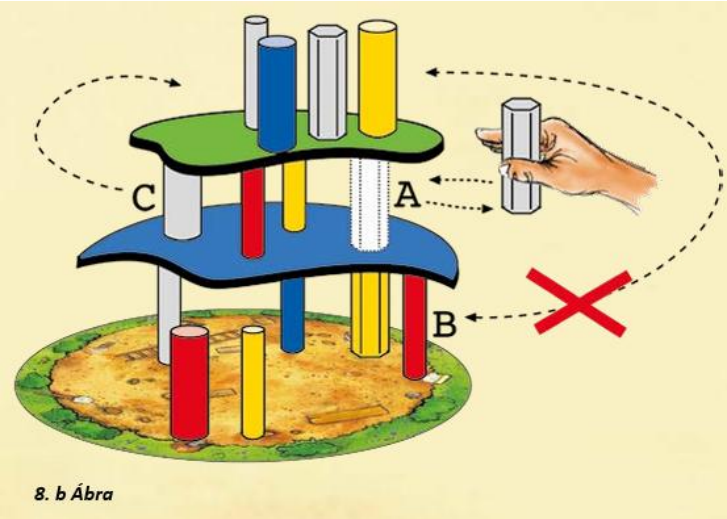
Semleges oszloppal megszakított építkezés

Egy semleges oszlop áthelyezésekor is fennáll a veszélye annak, hogy az épület összedől.
A játékos ebben az esetben is dönthet úgy, hogy megszakíthatja a kísérletet. A saját oszlopát pedig, azonnal felhelyezheti a legfelső szintre.
Ugyanakkor, ha valamelyik ellenfél bizonyítani tudja (egy próbával), hogy a játékos egy másik semleges oszlopot magasabbra tudott volna helyezni, akkor azt a semleges oszlopot kell magasabbra helyezni, és az eredeti játékos köre elvész (lásd a 8b ábrát).

A játékmenet egyébként megegyezik a 4 személyes játék szabályaival.



A KÉK játékos következik. Először egy semleges oszlopot kell a felső szintre helyeznie (A nyíl), majd ezt követően egy saját oszlopát helyezi el (B nyíl).



A PIROS játékos következik. Megpróbálja a semleges oszlopot (A) feljebb helyezni. Ugyanakkor fennáll a veszélye annak, hogy a villa összedől. Ezért visszateszi az oszlopot az eredeti helyére. Normál esetben ezután egy saját oszlopát (B) helyezhetné feljebb. A ZÖLD játékos azonban észreveszi, hogy a PIROS játékos egy másik, semleges oszlopot (C) biztonságosan át tudott volna tenni egy felsőbb emeletre. Állítását be is bizonyítja és sikerrel végrehajtja az akciót. A PIROS játékos így nem helyezheti feljebb a saját oszlopát (B).