

SKYSCRAPERS



Un joc pentru 2-4 jucatori

Construieste tumuri zgarie nori cat mai inalte cu echipa ta de constructori, depasindu-l pe ceilalti jucatori si impiedicandu-l sa te depaseasca ei pe tine.

Componente:

- 36 carti de constructie;
- 3 carti de baza de start;
- 8 carti colorate de baza;
- 52 de nituri pentru carti;
- 24 de muncitori (6 pentru fiecare jucator);
- 1 tabla de joc ce reprezinta zona de constructie si indicatiile de punctaj;
- 1 carte de reguli;

Aranjarea jocului

- Fiecare jucator alege o culoare si ia cei 6 muncitori si cele doua cartonase de baza de aceasi culoare. Apoi aseaza 5 lucratorii in fata sa. Acestia sunt muncitorii pe care jucatorul ii poate recruta. Il aseaza pe muncitorul ramas pe spatiul marcat cu 0 pe traseul de punctare.
 - Luati tabla rotunda si cea patrata si uniti-le cu surubul de metal.
 - Luati cele 3 cartonase de baza si formati o structura "H". Inserati structura creata in gaurile din mijl ocul tablei de joc. Aceasta este temelia constructiei.
 - Amestecati cele 36 de cartonase de constructie si distribuiti-le jucatorilor. Numarul de cartonase dat fiecarui jucator depinde de numarul de jucatori. Daca sunt mai putin de 4 jucatori, scoateti cartile ramase din joc, acestea nu vor fi folosite. Jucatorii pot amesteca cele doua cartonase colorate cu cele care le-au fost distribuite.
- 2 jucatori - 15 cartonase pentru fiecare
3 jucatori - 12 cartonase
4 jucatori - 9 cartonase

In timpul jocului, jucatorii sunt sfatuiti sa ascunda cate cartonase le-au ramasi de ce fel sunt.

Puneti toate niturile pe masa de joc pentru a putea ajunge toti jucatorii la ele.

ACUM POATE INCEPE JOCUL.

Jucatorul care a urcat la cea mai mare inaltime in viata sa este primul.

Scopul jocului

Scopul jocului este sa te scapi de toate cartile pe care le ai in mana, dar si de a avea cat mai multi muncitori de culoarea cu care joci, vizibili pe marginea nivelului cel mai inalt al cladirii. Trebuie sa fii atent sa nu picea nici un muncitor.

Randul jucatorului:

Un jucator trebuie sa faca 3 miscari pe tura sa. Nu exista o ordine specifica a miscarilor si aceiasi actiune poate fi realizata mai mult de o data. Aceste actiuni pot fi de 3 tipuri:

- Poti adauga un nou muncitor pe santier
- Poti construi
- Poti muta un muncitor

Adaugarea unui muncitor pe santier:

Jucatorul a carei tura este, ia un muncitor din fondul sau, si il aduce in contact cu orice carte de baza de pe santier. Asta inseamna ca un nou muncitor ajunge in tot deauna la nivelul de baza (parter) si trebuie sa atinga cel putin o carte de baza (fig 2). Nivelul solului este sectiunea de santier desenat pe tabla de joc.

Un muncitor poate fi asezat in asa fel incat sa atinga 2 carti de baza. Unui muncitor nu ii este permis sa atinga o carte de nit. Muncitorul nu poate atinge doar un unghi, ci toata cartea de baza. Nu exista limita de muncitori in joc, sau in acelasi timp la nivelul solului; atata timp cat ai muncitori in fond ii poti folosi.

Constructia

Pentru a construi trebuie sa ai unul din jucatori pe santier. Acesta va fi numit muncitor constructor. Exista cateva reguli pentru a construi:

- Alege o carte de constructie din mana ta.
- Daca este un muncitor reprezentat pe cartea pe care ai ales-o, trebuie sa ii mentii pozitia pentru ca acesta sa arate natural. Daca un jucator nu mentine pozitia muncitorului, orice oponent care observa, il poate forta pe jucatorul activ sa indeparteze cartea din structura si sa o puna inapoi corect. Daca aceea sta constructie gresita sta neobservata pana cand un alt jucator devine activ, atunci nimeni nu il poate forta sa repositioneze cartea corect.

Tipuri de **carti** (vezi pozele din pliantul din cutie):

Carti ce trebuiesc plasate orizontal

Carti ce trebuiesc asezate vertical.

Carti ce trebuiesc folosite ca podea pentru a crea un nou etaj.

Carti numite universale. Ele pot fi folosite in ce mod doresti, exceptand cartile de baza.

Numai cartile de baza pot si trebuie sa ia contact cu nivelul solului.

Niturile:

De fiecare data cand o carte este adaugata la structura constructiei, un nit trebuie plasat in gaura centrala a cartii adaugate. Nitul nu poate fi asezat in orice alta parte. Apoi, acest nit trebuie folosit pentru a conecta cartea cu structura. Nitul de pe noua carte trebuie atasat ferm de carte si impins pana la capat. Atasarea unui nit la o alta carte nu este permis. Daca jucatorul activ face aceasta constructie gresit, atunci orice alt jucator il poate forta sa impinga nitul spre sfarsit. Nu este permisa plasarea unui nit invers (fig. 3).

Toate cartile trebuiesc conectate ortogonal (la 90 de grade), aliniate intr-o structura cubica. Nu este permis sa creati jumatați de nivel, dupa cum este afisat in imaginile 8E, 8F. In plus, o carte tocmai pusa trebuie sa aibe cel puțin una dintre barele de metal conectata corect de cel puțin o alta bara de metal a unei carti aflate deja in joc (vedeti imaginea 8 despre conexiuni corecte si incorecte).

O constructie poate fi terminata doar daca ultima carte adaugata atinge o alta carte pe care lucratorii insasi o ating (vedeti imaginile 5, 6, 7).

Muncitorul verde poate construi baza verticala (fig. 5)

Muncitorul verde poate construi cu aceste doua carti cu doua actiuni: prin crearea primului etaj si plasarea celei de a doua carti incat sa nu atinga nivelul solului (fig. 6).

Constructia la care se refera (fig. 7) nu este valida deoarece cartea ce atinge nivelul solului nu este o carte de baza.

In timpul constructiei, daca nitul din cartea tocmai atasata atinge unul sau mai multi muncitori, jucatorul activ poate alege sa mute muncitorii atinsi oriunde pe cartea pe care se aflau.

In timpul constructiei, jucatorului activ ii este permis sa foloseasca ambele maini. El poate tine structura in orice mod doreste, sa consolideze si sa impinga orice nit instabil. Este tura lui si doar el isi asuma riscurile (vedeti capitoul despre caderea muncitorilor). Nu ii este permisa:

- atinga sau sa mute orice muncitor (decat daca sunt atinsi de un nit dupa cum este descris mai sus),
- mute cartile sau sa le indeparteze de pe structura.

Structuri valide: imaginile 8A si 8B.

Structuri nevalide: imaginile 8C, 8D, 8E si 8F.

Punctarea atunci cand asezati o carte noua:

- De fiecare data cand un jucator aseaza o carte noua in structura cladirii, primeste puncte.
- Pentru fiecare bara metalica de pe noua carte ce este conectata de alta bara pe una din cartile aflate deja in structura, primeste un punct. Atentie: aceeași bara de pe noua carte poate uneori sa fie conectata de mai multe bare in acelasi timp. Daca un muncitor e reprezentat pe carte, primeste un punct in plus. Daca noua carte ajunge mai sus decat celelalte carti aflate deja in constructie, el dubleaza scorul primit mai sus.

Crearea unui muncitor

- Jucatorul activ muta muncitorul pe traseul de scor in functie de de scorul obtinut de fiecare data cand ataseaza o noua carte.
- Mutarea unui muncitor pe aceeasi carte este lipsita de cost pentru jucatorul caruia apartine.

- Folosind o actiune, jucatorul activ poate muta unul dintre muncitorii proprii fie cu un nivel mai sus, pe acelasi nivel, sau cu un nivel mai jos.

Exemplu in imaginea 9:

Jucatorul verde 1 poate sa:

- se mute la nivelul solului pentru atinge alta carte de baza;
- sa se mute la nivelul 1 cu muncitorul 2;
- sa se mute la nivelul 1 cu muncitorul 3.

Muncitorul verde 2 poate sa:

- se mute la nivelul solului pentru a atinge oricare carte de baza;
- sa se mute la nivelul 2 cu muncitorul rosu 4;
- sa se mute la nivelul 1 cu muncitorul verde 3.

Muncitorul verde 3 poate face acelasi tip de actiuni ca si muncitorul verde 2. Muncitorul rosu 4 nu poate decat sa mute la nivelul 1, fie cu muncitorul verde 2, sau cu muncitorul verde 3.

Nivelele: Din momentul in care doua carti de etaj se afla la inaltime diferite, ele creaza doua nivele diferite

- Uneori cladirea se divide in doua sau mai multe tumuri separate fara a fi conectate printr-o carte. In acest caz, nivelele sunt numarate separat pentru fiecare turn. Este imposibil sa treceti direct de la un nivel al unui turn la acelasi nivel la alt turn, fara a cobori din nivele. Daca o conexiune este creata mai tarziu intre doua tumuri, atunci potfi posibile unele mutari intre ele.

Exemplu din imaginea 10C:

Muncitorul rosu 1 poate muta la nivelul 2 fie in turnul din dreapta, fie din stanga. Muncitorul verde 2 poate muta la nivelul 3 la tumul din stanga cu muncitorul rosu 3, dar nu poate muta la nivelul 2 sau 3 din turnul din dreapta deoarece nu are o conexiune directa. Ar trebui sa coboare la nivelul 1 inainte de a fi capabil sa se mute la nivelul 2 din turnul din dreapta. Astfel, acest lucru nu poate fi facut intr-o singura actiune. Muncitorul albastru 4 are aceeasi limitare. Muncitorul albastru 5 nu poate decat sa coboare la nivelul 2. Jucatorul activ nu poate niciodata sa mute sau sa atinga muncitorii adversarului, decat daca sunt atinsi de un nit.

Daca jucatorul activ face 2-3 actiuni de a muta acelasi muncitor, de exemplu de la nivelul 1 la nivelul 4, nu ii este permis sa mute muncitorul direct de la nivelul 1 la 4. El trebuie sa faca toate aceste mutari separat, insemnand ca trebuie sa ajunga cu acel muncitor pe toate nivelele pe rand, demonstrand ca muncitorul este stabil pe toate placile de nivel.

Jucatorul activ trebuie sa isi foloseasca ambele maini in timpul; acestei mutari. Daca un muncitor este mai greu de ajuns, jucatorul trebuie sa se descurce cu grija, folosindu-si doar degetele si fara ajutorul unei unelte. **Unii muncitori pot devenii complet blocati in interiorul unei cladiri.** In acest caz ei sunt pierduti. Nu se mai pot muta, nu mai pot construi sau valora puncte. Aveti grija ca muncitorii vostri sa nu fie blocati de catre oponenti (vedeti imaginile 11-12). Daca un jucator are toti muncitorii blocati, el pierde jocul si este eliminat.

Exemplul de pe imaginile 11-12:

Acest biest muncitor albastru este blocat in structura. Desigur, alti doi jucatori necrutatori sunt gata sa construiasca in jurul lui. In imaginea 12 puteti observa ca acest muncitor nu se mai vede si nu se mai poate ajunge la el. Asadar, jucatorul albastru nu mai poate muta acest muncitor, nu mai poate sa construiasca cu el si nu poate sa primeasca puncte pentru el la sfarsitul jocului.

Se poate intampla ca un nivel sa devina inaccesibil. In acest caz, muncitorii nu pot opri pe acest nivel si trebuie sa gaseasca o noua cale de a urca mai sus. Nu exista o limita in ceea ce priveste numarul de muncitori ce pot sta la un moment dat pe o carte de nivel. Dar, jucatorii nu ar trebuie sa faca gramezi de muncitori, daca se formeaza o gramajoara, fie din cauza picajelor, sau a slabiciunii structurale a constructiei, acestea trebuie lasate asa deocamdata si se vor muta muncitorii de catre posesori prin intermediul unei actiuni.

- Jucatorii nu au niciodata voie sa mute un muncitor daca nu ei sunt muncitorul activ, nu au voie nici sa atinga structura cladirii.

Muncitorii care cad

Daca jucatorul activ face ca unul sau mai multi muncitori sa cada, indiferent de culoare, acesta pierde 5 Puncte de Victorie (PV) pentru fiecare muncitor cazut. Muncitorii cazuti sunt luati inapoi de posesorii lor. Orice jucator care se gaseste in aceasta situatie poate sa isi reaseze muncitorii in cladire, oriunde doreste.

Doar jucatorul responsabil isi tine muncitorii picati in rezerva.

Un jucator inactiv pierde PV in acelasi fel daca pica muncitorii pentru ca a atins structura, muncitorii, sau pur si simplu a miscat masa. Asa ca este sugerat sa nu atingeti masa daca nu sunteti muncitorul activ. Un jucator care ajunge la cel mai mic scor negativ pe traseul de punctaj din pricina muncitorilor cazuti, este eliminat direct din joc.

Avariarea constructiei

Daca jucatorul activ, sau un alt jucator neindemanatic produc pagube constructiei, in asa fel incat cel pu tin o carte care nu e de baza ajunge la nivelul solului, atunci jocul se termina prematur. Acest lucru se poate intampla in timpul constructiei, mutarii sau prin lovirea structurii si miscarea mesei. Dar, din orice motiv, jucatorul responsabil pentru acest lucru pierde jocul si este eliminat imediat. Muncitorul lui este scos de pe traseul de punctaj. Toti ceilalti jucatori pastreaza scorul pe care il aveau in momentul exact al accidentului. Fiecare jucator primesc -1 PV pentru fiecare carte pe care inca o detine. Apoi, jucatorul cu cel mai mare scor este declarat castigator.

Sfarsitul jocului

Jocul se termina imediat dupa ce jucatorul activ a construit folosind ultima sa carte din mana. Jucatorul activ primeste 5 PV bonus pentru ca si-a terminat toate cartile. Toti ceilalti jucatori primesc -1 PV pentru fiecare carte pe care inca o au in mana. Toti jucatorii isi muta muncitorii pe traseul de punctaj, apoi este timpul pentru finalizarea scorului.

Finalizarea scorului

Jucatorul care detine muncitorii vizibili aflati la cea mai mare altitudine in dadire primeste 5 puncte. Daca doi jucatori au acelasi numar de muncitori la cel mai inalt nivel, atunci verificati cine are mai multi cu un nivel mai jos, si tot asa.

Exemplu de scor final:

Sa presupunem ca avem umatoarea situatie la sfarsitul unui joc cu 4 jucatori. Numarul din casute arata cati muncitori are la fiecare nivel.

Nivele	Andreea	Filip	Tomas	Stefania
Nivelul solului	1	1	1	0
Nivelul 1	1	0	0	1
Nivelul 2	0	0	2	0
Nivelul 3	0	1	0	1
Nivelul 4	1	1	2	2
Nivelul 5	2	2	0	1

Castigatorul este jucatorul al carui muncitor are cel mai mare scor pe traseul de scor.