

# HÁZIÚR

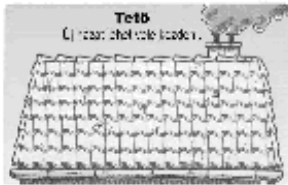
Friedemann Friese  
2-6 játékos részére  
játékidő kb. 20 perc



## Tartalom

· 110 kártya;  
hátoldalukon egy-egy emelet, előoldalukon pedig tetők, albérlők, események, stb.

· játékszabály  
· bankjegyek (Sváb Állami Pénz, röviden SÁP)



## A játék

### Az első játék előtt:

Minden játékos részére elegendő bankjegyet kell nyomtatni, fénymásolni... khm... szóval előállítani.

**Az első játék során az albérlőkártyák feliratait, képességeiket figyelmen kívül lehet hagyni.**

### A játék célja:

A játékosok megpróbálnak ügyeskedéssel és pénzzel minél több albérlőt költöztetni a házaikba. Az a játékos nyer, akinek a játék végén a legtöbb pénze lesz.

### Előkészületek:

A **börtön**kártyát ki kell keresni és félre kell tenni. *Hogy könnyebb legyen megtalálni, ennek hátoldala nem emelet, hanem szintúgy börtön.*



Minden játékos kap egy **tetőt**; ezután a többi lapot úgy kell forgatni, hogy emeletoldaluk legyen felül, és jól meg kell keverni ezeket. Mindenki kap még 5 lapot és 3 SÁP-ot. A megmaradt paklit emeletoldalával felfelé ki kell rakni az asztal közepére.

### A játék menete:

Az osztó balján ülő játékos kezd. Aki épp soron van, az alábbi lépéseket hajtja végre, ebben a sorrendben:

- 1) Megvizsgálja a házait
- 2) Kártyákat játszik ki
- 3) Beszedi a lakbért
- 4) Kártyákat vásárol

Eután bal oldali szomszédja következik. Bizonyos akciók során a többi játékos is beavatkozhat, megfelelő lapok birtokában.

### 1) A házak megvizsgálása

Ez a lépés kötelező. A játékos megnézi, vannak-e a házaiban **önkéntes lakásfoglalók**. Minden ilyen házából ki-költözik a legjobban fizető albérlő. Ha a játékosnak van megfelelő üres lakása, oda átköltöztetheti ezt az albérlőt; ha nincs megfelelő helye, akkor az illető egy másik játékoshoz költözik be, ahol van üres lakás - hogy az alkalmas lakások közül melyiket választja, azt eddigi főbérője dönti el. Ha nincs hová költöztetnie, az albérlő kártyája képpel felfelé az asztal közepére, a dobott lapokhoz kerül.



### 2) Kártyák kijátszása

Ez a lépés opcionális. A játékos bárhány lapot kijátszhat a kezéből. Bármely játékos ellen kijátszható kártya.

Kártyakijátszással:

- új ház építhető vagy régi átépíthető
- albérlő beköltöztethető
- akció hajtható végre

### · Új ház építése vagy régi átépítése:

Építkezésnél az emeleteket hátoldalukkal felfelé kell lerakni, így a többi játékos nem tudhatja, mi van a kártyák másik oldalán. Egy háznak legalább 1, de legfeljebb 5 emelete lehet.

A megkezdett új házat még e lépés során be is kell fejezni. Az épülő házra addig lehet emeletet lerakni, amíg nem kerül rá **tető** - vagy **tetőtéri lakás**. (A **tetőtéri lakás** kiadható, de nem számít emeletnek.)

A játékos a többiektől is vehet **tetőt**. Ennek ára nincs megszabva - hogy a kártyáért mennyi SÁP-ot szed az eladója, az csak rajta múlik. De csak SÁP adható érte, a játékosok nem cserélhetnek kártyákat.

Egy már kész házhoz csak **tetőtérbeépítést** vagy **pincelakást** lehet hozzátenni.

A **tető** a **tetőtérbeépítés** és a **lapostető** kártyákkal megváltoztatható. A **tetőtérbeépítés** a **tetőből** azonnal lakható albérletet csinál, ami nem számít emeletnek. A **lapostető** lehetetlenné teszi a **tetőtérbeépítést**.

A **pincelakást** az emeletek alá lehet helyezni, azonnal lakható és nem számít emeletnek. Egy házhoz csak egy **pincelakás** építhető.

· **Albérő beköltöztetése:** Az albérő lapját elődallal felfelé az emeletkártyára kell rakni. Minden fekvő formátumú albérőnek egész lakás (emelet) kell; az álló albérőlapok viszont két - egymás alatti - emeletet igényelnek.

Az albérő eltérő bérleti díjat fizetnek, ennek összege a kártya a bal felső sarkában látható. Igényeikben is különböznek. Csak olyan házba költöznek be, amelynek magassága nem halad meg egy bizonyos szintet: ez a szám a bal alsó sarokban, egy házszimbólumba rajzolva látható minden albérő kártyáján. A magasság kiszámításánál csak az emeletoldalukkal felfelé lerakott lapok számítanak, a tetőtéri és a pincelakás nem számít emeletnek.

· **Akció végrehajtása:** A játékos saját, illetve játékosársai albérőire és házaira is kijátszhat akciókártyát. A játékosárs az albérőire vagy házaira kijátszott akciókártyát a megfelelő kártya kijátszásával semlegesítheti - viszont minden ilyen esetben az akciót kezdeményező marad soron.

A kijátszott akciókártyák az asztal közepén lévő dobott lapok tetejére kerülnek.

*Az akciókártyák magyarázata és a semlegesítő kártyák táblázata a játékszabály végén található.*

### 3) Lakbér beszedése

Ha a játékos már nem akar több lapot kijátszani, beszédheti a lakbért. Minden albérője annyit fizet, amilyen összeg látható a kártyája bal felső sarkában. Minden üresen álló, de lakható lakás után is jár 1 SÁP.

Olyan házból, amelyben **önkéntes lakásfoglaló** van, semmilyen bérleti díj nem folyik be.

Akinek egy háza sincsen, vagy éppen börtönben van, az 1 SÁP-ot kap.

#### 4) Kártyavásárlás

A játékos tetszőleges számú kártyát vásárolhat a pakliból. Az első öt lap 1-1 SÁP-ba kerül, a hatodiktól 2-2 SÁP-ot kell fizetnie kártyáinként.

A játékos legfeljebb annyit költhet kártyavásárlásra, amennyit e körében, a harmadik lépés során bérként beszedett. Kártyát nem lehet pénzre visszacsereélni.

#### A játék vége

Ha a pakli kifogy, 2-4 játékos esetén még egyszer sorra kerül az összes játékos, azt kivéve, aki a felhúzta a pakli utolsó lapját. 5-6 játékos esetén az elhasznált kártyákat meg kell keverni és belőlük új paklit alkotni; a játék akkor fejeződik be, a 2-4 játékosnál leírt módon, amikor ez a pakli is elfogy.

Ha már kifogyott a pakli és az utolsó akciók során még egy kártyát a pakli aljára kellene rakni, akkor az ehelyett a dobott lapokhoz kerül.

**Alternatív játékvég:** A játék elején a játékosok megegyezhetnek abban, hogy hány körig tart a játék, vagy abban, hogy a játék akkor ér véget, amikor valamelyiküknek 75 SÁP-ja van.

#### Játéktippek

Ne játszunk ki *gyilkosságot* a játék elején, ha nincs *alibi* vagy *törvény* a kezünkben. Ha ugyanis még a kezdő 3 SÁP-pal gazdálkodunk, akkor azzal, hogy hosszú körökön át nem kapunk bérlési díjat, nagyon lemaradhatunk.

Ha a pakli kezd kifogni, akkor érdemes a többi játékosra figyelni. Az utolsó lapot felhúzó játékos bal oldali szomszédjának kis előnye van, hiszen a többiek már nem jutnak újabb lapokhoz. Ha van a kezében még *tető*, érdemes felhúznia egy újabb házat albérlőkkel és beszednie az értük járó lakbért, mivel a többiek őt már nem tudják megkárosítani semmilyen akcióval.

Kedvelt lépés például, hogy a játékos épít egy *pincelakást* egy másik játékos házához, vagy átépíti az illető házának tetejét, majd *önkéntes lakásfoglalókat* költöztet be oda.

Ha valaki börtönben van, kijátszhat *gyilkosságot* vagy *bombát* saját házára, hogy így szabaduljon meg egy kényel-

metlen albérlőtől vagy *önkéntes lakásfoglalóktól*, majd nyomban hívhatja a rendőrséget. Mivel börtönben van, automatikusan alibije van, így bal oldali szomszédja lesz gyanúsított. (Ez rafinált mód arra is, hogy kijussunk a börtönből.)

#### Variánsok

**1) Titkos vagyon:** Pénzüket a játékosok képpel lefelé vagy eldugva is tárolhatják.

**2) Szabad kártyakereskedelem:** A 2. lépés során nem csupán a *tető*kkal, hanem bármilyen kártyákkal lehet kereskedni, sőt kártyákat cserélni is lehet.

**3) Szabad kártyakijátszás ellenakcióként:** Nem csupán az érintett /áldozat, hanem bármelyik játékos kijátszhat megfelelő semlegesítő akció-kártyákat.

#### Az albérlők

**Család:** A család figyeli a házat, ahol lakik és minden bűncselekményt jelez a hatóságoknak. Vagyis ha a főbérelőjük olyan *bombát* vagy *gyilkosságot* játszik ki, amit *tévedéssel* nem védtek ki, a rendőrség automatikusan akcióba lép. A család nem akadályozza meg *önkéntes lakásfoglalók* beköltözését.

**Hippik:** A hippik csak lakatlan házba költöznek be vagy más hippik mellé. Más albérlők nem költöznek be hippik lakta házba - még *önkéntes lakásfoglalók* sem.

**Zenész:** Ha beköltözik egy házba, ahol még nem lakik másik zenész, akkor minden más albérlő kiköltözik egy megfelelő másik lakásba. Aki a zenészt beköltöztette, az dönti el a többi lakó új helyét. Aki számára nincs megfelelő, üres lakás, az a zenéssel egy házban marad. Ha már bent lakik egy zenész, minden további nélkül beköltöznek oda újabb lakók. A zenész beköltözésével az *önkéntes lakásfoglalók* nem költöznek ki!

**Anya gyerekekkel:** Bármikor felmondhatnak neki a zaj miatt, amit a gyerek művel, tehát főbérelője a 2. lépés során visszaveheti a kártyát a kezébe.

**Híresék:** A velük egy házban lakó többi albérlő dupla bérlési díjat fizet, a celebek bérlési díja viszont lecsökken 2 SÁP-ra ilyenkor. Ha egy házban két celeb pár is lakik, mind 2-2 SÁP lakbért fizetnek, a többi albérlő viszont négyszeres lakbért! Még az üres lakások értéke is kétszereződik, illetve négyszeresedik.

**Nyugdíjas:** A nyugdíjasnak már reszketnek a lábai, ezért csak földszintre vagy *pincelakásba* költözik be.

**Szingli:** A szinglit nem lehet meggyilkolni. Mivel sok magányos ember keres lakást magának, ezért *gyilkossággal* nem lehet felszabadítani a lakásukat - azonnal egy másik szingli költözne be.

**Diák:** Ha több diák lakik egy házban, diák-közösségeket alkotnak, így könnyebben

felkészülnek a vizsgáikra. Ezért minden diák 1 SÁP-pal többet fizet, mint az, aki utoljára költözött be. Az első diák tehát 2 SÁP-ot, a második 3 SÁP-ot, a harmadik 4 SÁP-ot, a negyedik 5 SÁP-ot fizet. 3 diák tehát 9 SÁP-ot jelent, 5 pedig 20 SÁP albérlési díjat hoz.

**Költöztető:** Mindenkit ő költöztet. Az ő bérlési díja csak 1 SÁP, de akinél lakik, annak minden költöztetés (tehát *költözés-kártya* kijátszása) után 2 SÁP-ot fizet a *költözéslapot* kijátszó játékos.

#### Épületrészek

**Tető:** Új építkezéshez használható. Ha már felkerült egy házra a *tető*, több emeletet nem rakható alá. A pince és a *tetőtér* megfelelő kártyával később is kiépíthető.

**Tetőtéri lakás:** Ezzel is csak új házat lehet befejezni. Azonnal beköltözhető és nem számít emeletnek.

**Lapostető:** Új ház építéséhez mint *tető* is felhasználható, vagy utóbb is átépíthető vele *tető*. A lapostetőt többé nem lehet *tetőtéri lakássá* átépíteni.





**Tetőtérbeépítés:** Csak tetőre rakható rá. Azonnal beköltözhető és nem számít emeletnek.

**Pincelakás:** A földszint alá építhető be. Egy ház csak egy pincelakást tartalmazhat. Nem számít emeletnek és azonnal beköltözhető.

## Akciókártyák

**Bontás:** Meglévő házra játszható ki. Minden albérlő kiköltözik a lebontásra váró épületből. Csak akkor játszható ki ez a kártya, ha minden érintett albérlőnek akad megfelelő, üres lakás. A ház tulajdonosa határozza meg, hová költöznek albérlői. A házat alkotó kártyalapok a tulajdonos kezébe kerülnek vissza, maga a *bontás* a dobott lapokhoz kerül.

**Alibi:** Megvéd attól, hogy a főbérlőt a rendőrség letartóztassa, de ehhez a lapot el kell dobni. A meggyanúsított játékos helyett bal oldali szomszédja lesz az új gyanúsított. Alibivel nem lehet kijönni a börtönből.



**Bomba:** Meglévő házra játszható ki: ez a ház teljesen elpusztul, az összes kártyája (emeletek, albérlők, stb.) megkeverve a pakli aljára kerül vissza, magát a bombát pedig a dobott lapokhoz kell rakni. A bombával támadott ház tulajdonosa kijátszhat *tévedést*, ilyenkor a bomba megrendelő saját házában robban - a *tévedést* kijátszó játékos dönti el, a bombagyáros melyik háza pusztul el. Aki ellen bombát játszottak ki, és nem játszott ki *tévedést*, az nyomban játszhat egy *rendőrséget*.

**Kettős rendszer:** Soron kívül is játszható. A játékos ezt a lapot a dobott lapok legaljára rakja, míg a dobott lapok tetején lévő kártyát a kezébe veszi.

**Tévedés:** Ha egy játékos ellen *bombát* vagy *gyilkosságot* játszanak ki, kijátszhatja ezt a lapot: ezzel meghiúsítja a merényletet, amely az elkövetőnél hajtódik végre. Tévedés után nem hívható ki a *rendőrség*, ez ellen tehetetlenek. A



kijátszott *tévedéskártya* a dobott lapok tetejére kerül.

**Önkényes lakásfoglalók:** Üres lakásba költöznek be. Abból a házból a tulaj minden körében a legjobban fizető albérlő kiköltözik: a főbérlője átköltözteti ezt az albérlőt egy saját, még üres lakásba. Ha neki nincs megfelelő helye az albérlő számára, akkor az egy másik játékoshoz költözik be, ha ott van üres lakás - a régi főbérlő dönti el ennek helyét. Ha nincs egyetlen üres albérlő sem, akkor a albérlő kártyája a dobott lapokhoz kerül.

### Magánhasználat:

Meglévő ház ellen játszható ki; használható saját, de játékos társ házában is. A ház tulajdonosa minden albérlőjét visszaveszi a házról a kezébe. A lakásokba utóbb új lakókat költöztethet be. Az *önkényes lakásfoglalók* ellen hatástalan, ők nem költöznek ki.



**Törvény:** A saját lépése során használhatja fel a játékos, hogy kijöhessen a börtönből. A törvény alibiként is szolgálhat, kijátszható rendőrségi gyanúsítás ellen is, ilyenkor is a bal oldali szomszéd lesz az új gyanúsított.

**Börtön:** A börtönkártya külön kell legyen a többi pl. A börtönkártyát az elé a játékos elé kell rakni, aki éppen letartóztatásban van. A bebörtönzött játékos normálisan játszhat a kártyáival, ha soron van, azonban a lakbérek helyett csak összesen csak 1 SÁP-ot kap körönként, amíg ki nem szabadul. (Az angol verzió szerint minden háza után (kivéve, amiben önkényes lakásfoglaló van) kap 1 SÁP-ot.) Egyszerre csak egy játékos ülhet börtönben. A börtön automatikus alibi. Háromféleképpen lehet kiszabadulni a börtönből:

- 5 SÁP óvadék kifizetésével
- *törvény-* vagy *politikakártya* kijátszásával
- ha másvalaki kerül börtönbe.

**Alkusz:** Soron kívül játszható, amint valaki költöztet. A költöztető játékos köteles az alkusznak az albérlő bérleti díjának megfelelő összeget kifizetni. Ha épp nincs ennyi pénze, akkor a köre végén, a bérleti díjból kell kifizetnie.

**Bérletidíj-megvonás:** Ez egy albérlő ellen játszható ki. Ez az albérlő nem fizet bérleti díjat abban a körben, amikor kijátsszák. A kör végén lekerül róla a díjmegtagadási kártya; ha azonban időközben elköltözik, előbb is érvényét vesztheti.

**Gyilkosság:** Meglévő albérlő vagy *önkényes lakásfoglaló* ellen játszható ki, és a lakó kártyája a pakli aljára kerül. A főbérlő *tévedéssel* védekezhet ellene. Ha gyilkosság történt, ki lehet hívni a *rendőrséget*, kivéve *tévedés* kijátszása esetén.

**Rendőrség:** Soron kívül játszható, amint *gyilkosság*, *bomba* vagy *önkényes lakásfoglalók* beköltöztetése történik. Az *önkényes lakásfoglalók* kiköltöznek. Ha *gyilkossághoz* vagy *bombához* hívják ki őket, félbeszakad a kör. A rendőrség nem akadályozza meg a *gyilkosság* vagy *bomba* hatását, azonban azonnal nyomozni kezd. Először a *bomba* vagy a *gyilkosság* kijátszóját gyanúsítják: ha nincs *alibi-* vagy *törvénykártyája*, börtönbe kerül. Ha kijátszik *alibi-* vagy *törvénykártyát*, akkor a tőle balra ülő játékos lesz gyanúsítva. Addig folytatódik a gyanúsítás, amíg valakinek nincs alibije - ez a játékos börtönbe kerül. Ha körbeért a kör, újra indul a gyanúsítás, és újabb alibit kell felmutatni.



**Politika:** Ez a kártya mint *bontás*, mint *alibi* és mint *magánhasználat* is felhasználható.

**Költözés:** Ennek a segítségével átköltöztethető egy albérlő saját vagy másik játékos házába. *Önkényes lakásfoglalók* is kiköltöztethetők így egy lakásból. Ha a kiköltöztetettnek nincs hová mennie (nincs megfelelő üres lakás), a pakli aljára kerül.

Akciókártya	Védekezés
bontás	nincs
bomba	tévedés, rendőrség
kettős rendszer	nincs
magánhasználat	nincs
önkényes l.	rendőrség
tévedés	nincs
börtön	rendőrség, törvény
bérletidíj-m.	nincs
gyilkosság	tévedés, rendőrség
rendőrség	alibi, törvény
gyilkosság	alibi, törvény
bomba	alibi, törvény
költözés	alkusz, költöztető