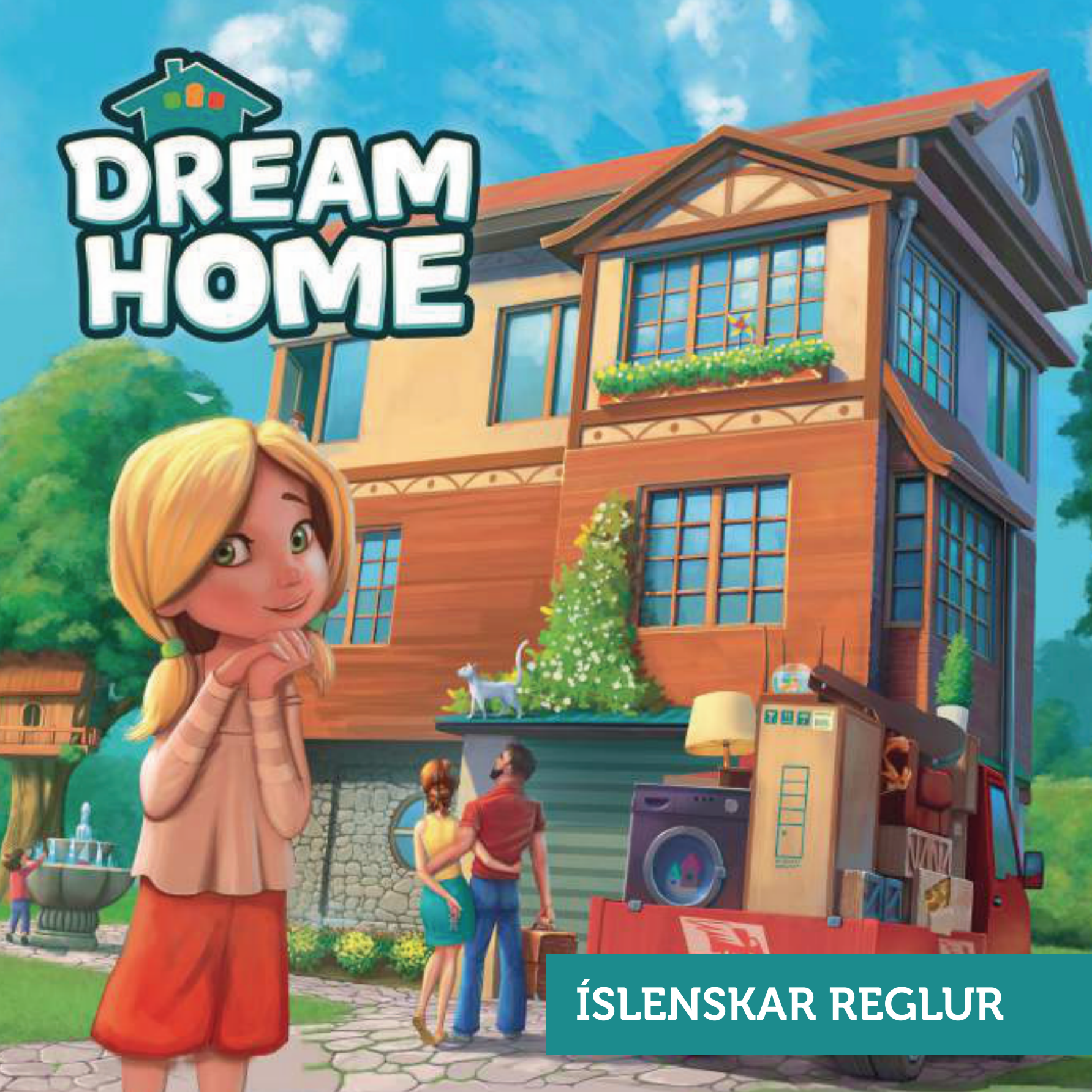


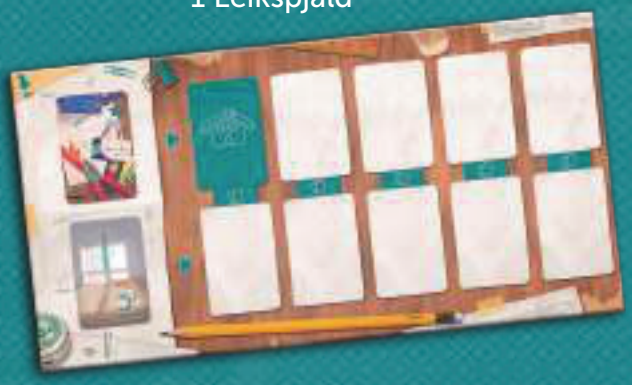

# ÍSLENSKAR REGLUR

## MARKMIÐ SPILSINS

Leikmenn hanna sitt eigið heimili frá grunni! Spilið er 12 umferðir. Í hverri umferð skipuleggjum við herbergi í húsið okkar og skreytum þau með allskonar innanhúsmunum. Þegar spilastokkurinn klárast er spilið búið og sá leikmaður með flest stig er sigurvegari.

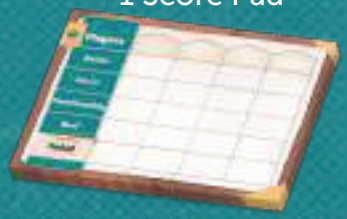
## INNIHALD

1 Leikspjald



1 Merki fyrsta leikmanns

1 Score Pad

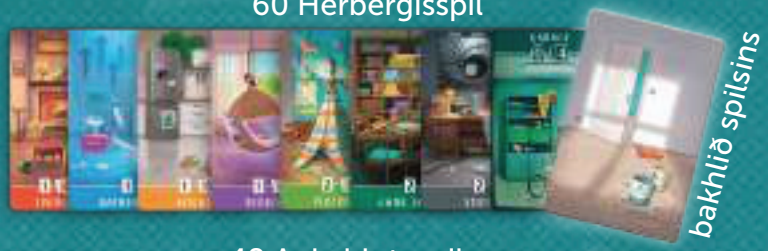


4 Hússpjöld

10 Skreytingatákn

4 Minnisflísar

60 Herbergisspil




48 Aukahlutaspil

# UPPSETNING

1. Hver leikmaður fær sitt hús og minnispjald fyrir stigagjöfina í lokin.

2. Spjaldborðið er sett fyrir miðju svo allir ná til.

3. Aukahlutaspilin eru stokkuð og sett á grúfu á sinn stað á spjaldborðið (A). 4 spil eru dregin og sett á hvítu svæðin í efri röðinni, græna svæðið lengst til vinstri er alltaf autt.

4. Herbergjaspilin eru stokkuð og sett á grúfu á sinn stað (B). 5 herbergi eru dregin og sett í neðri röðina.

5. Öll merki, tákn og flísar eru sett á góðan stað þar sem allir ná í þau.

6. Yngsti leikmaðurinn byrjar og fær litla húspeðið til að muna það.

Þá getum við byrjað að spila!

**FYRSTI LEIKMAÐUR**
Þetta pláss er alltaf tómt.

# SPILIÐ SJÁLFT

Draumaheimilið er spilað yfir 12 umferðir. Í hverri umferð byrjar sá leikmaður sem hefur litla húspeðið og svo gera leikmenn koll af kolli réttsælis.

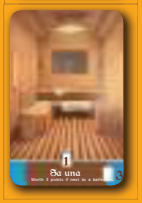
Þegar leikmaður á leik velur hann dálk á spjaldborðinu og tekur bæði spilin í þeim dálk. Ef leikmaður velur dálkinn lengst til vinstri fær hann bara spilið í neðri röðinni en fær þess í stað litla húspeðið sem táknar að hann byrjar næstu umferð. Þegar spil eru tekin eru herbergin sett umsvifalaust í húsið en önnur spil má geyma hjá sér.

Ef enginn leikmaður velur fyrsta dálkinn þá heldur sá sem hefur litla húspeðið því og byrjar næstu umferð líka.

Eftir að allir hafa gert einu sinni er **afgangspilum á spjaldborðinu hent** og ný spil dregin til að fylla á. (4 aukahlutaspil í efri röð og 5 herbergi í þá neðri).

Þegar stokkarnir klárast er spilið búið og leikmenn telja saman stigin sín. Sá sem hefur flest stig er sigurvegari.

**HEFÐBUNDIN HERBERGI** - Þessi spil eru aðalherbergi í húsinu. Þau eru sett á einhverja af þeim tíu reitum sem telja efri tvær hæðir hússins.

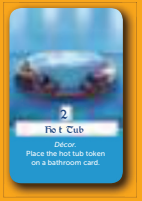



**ÓHEFÐBUNDIN HERBERGI** - Þessi spil eru ekki nauðsynleg að hafa í húsi en þetta er þitt hús og þú ert að hanna draumaheimilið. Þau eru sett á sömu svæði á hefðbundin herbergi en hafa oft sérstaka virkni sem betur er líst á hverju spjaldi.

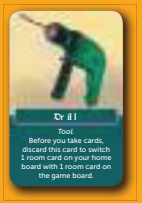
**KJALLARAHERBERGI** - Þessi spil eru aðeins sett í kjallara hússins. Hægt er að þekkja þau frá öðrum herbergjum því þau hafa svartan ramma og stigagjöf þeirra kemur fram efst á spilinu.

Mismunandi aukahlutaspil hafa svo sínar eigin reglur:

**ÞAKSPILIN** - Ef leikmaður tekur þak safnar hann þeim í bunka hjá húsinu sínu. Þegar maður hefur einu sinni tekið þak má ekki kíkja á það aftur fyrr en stigin eru talin í lokin. Þökin koma í fjórum mismunandi litum.



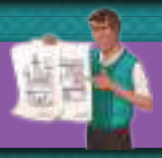

**SKRAUT OG HLUTASPIL** - Þegar slíkt spil er tekið færðu samsvarandi merki eða tákn til að setja í viðeigandi herbergi. Herbergið má ekki hafa skraut eða hlut fyrir og ef ekki er hægt að setja það í herbergi missir leikmaður af tækifærinu. Að setja hlut í herbergi "klárar herbergið" eins og komið verður inn á á eftir.




**VERKFÆRASPIL** - Þau geymir leikmaður hjá sér og notar þegar honum hentar eftir því hvað stendur á spilinu.

**VERKTAKASPIL** - Þau geymir leikmaður hjá sér og notast við stigagjöfina í lok leiks. Nema innanhúsarkitektinn sem notast í spilinu sjálfu.

*Til að gera það auðveldara að telja stigin fyrir ákveðin verktakaspjöld, þá mælum við með að þið hendið herbergisspilum og aukaspilum í sinn hvorn bunkann.*



## Öðruvísi reglur fyrir 2-3 leikmenn

Í tveggja og þriggja manna leik er uppsetning spilsins sú sama. En í byrjun hverrar umferðar, áður en nokkur á leik, velur sá sem byrjar einn dálk af spilum og fjarlægir þau. Ekki má fjarlæga fyrsta dálkinn samt.

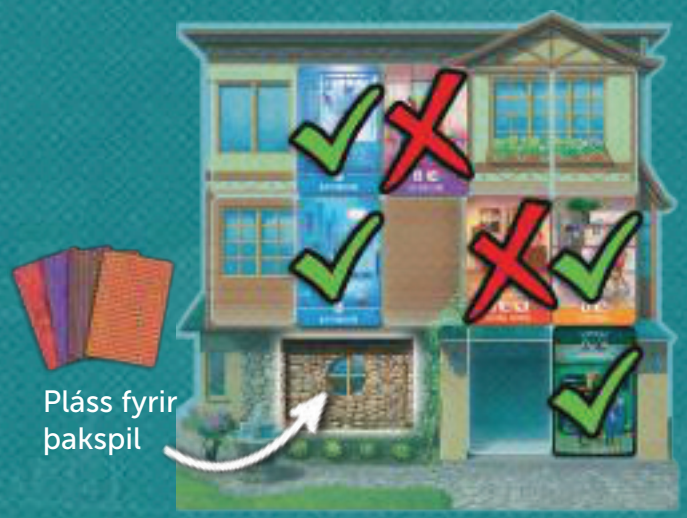
Ef spilað er með ungum leikmönnum má sleppa því að fjarlæga dálk.

# HERBERGISSPILIN

Eftir að hafa tekið herbergisspil er það sett í húsið. Aldrei má færa til herbergi sem búið er að setja niður nema með sérstökum verkfæraspilum eða aðstoðarmanni sem leyfir það. Það má vera bil á milli herbergja á sömu hæð og ekki þarf að byrja að byggja frá vinstri eða hægri á meðan eftirtöldum reglum er fylgt:

**[A]** Herbergi má ekki hafa tómt pláss fyrir neðan sig.
**[B]** Kjallaraspil verða að vera sett í annað af tveimur kjallaraplássunum. Venjuleg herbergisspil og einstök herbergisspil verða að vera á annarri hvorri af efri hæðum hússins.
**[C]** Þegar þú stækkar herbergi, þá máttu ekki stækka það umfram það sem stendur á spilinu. (Meira um stækkun herbergja á blaðsíðu 7.)

**[A]**




**[B]**

*Ef þú getur ekki sett herbergisspil í húsið, eða vilt ekki nota spilið, settu það þá á hvolfi í eitthvert plássið í húsinu. Þetta býr til tómt herbergi, sem er 0 stiga virði við lok spilsins. Tómt herbergi, eins og öll herbergi, má ekki hafa tómt pláss fyrir neðan sig. Tóm herbergi má setja við hlið hvers annars, en þau stækka ekki við það.*

[C]

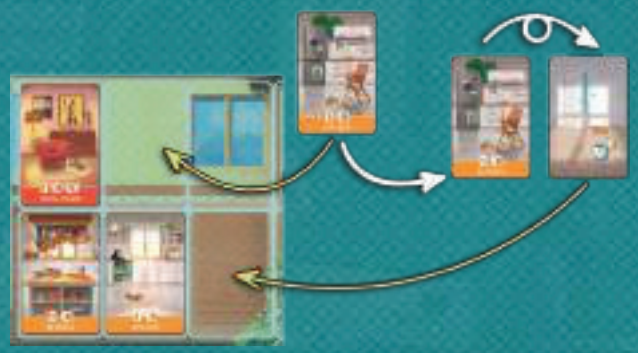
*Svefnherbergið er með tveggja spila takmörkun, svo þú mátt ekki setja þriðja svefnherbergisspilið við hlið hinna.*

Herbergi má stækka til hliðanna til að fá aukastig. Hvert herbergi hefur spilatakmörkun upp á eitt, tvö eða þrjú spil, eins og sést á þessum táknunum: , , og . Herbergi sem er búið til úr hámarksfjölda spilanna, eða herbergi sem er búið að skreyta, telst klárað og má ekki stækka meira. Þú mátt ekki setja herbergisspil af sömu gerð við hlið herbergis sem búið er að klára, þú verður þá að setja það á hvolfi og búa til tómt herbergi (0 stiga virði).

***Athugið: Herbergi sem eru fyrir ofan eða neðan hvort annað eru ekki á sömu hæð, svo þau teljast sem aðskilin herbergi og fá stig samkvæmt því.***

*Sigrún hefur tekið baðherbergisspil frá leikborðinu. Baðherbergi hefur spilatakmörkunina eitt spil. Ef Sigrún setur nýja baðherbergisspilið í tóma plássið við hlið baðherbergissins sem var þar fyrir, þá verður hún að leggja spilið á hvolf sem tómt herbergi.*

*Vilhjálmur tók eldhússpil og er aðeins með tvö möguleg pláss fyrir það. Hann gæti sett það hjá stofunni sem er þegar í húsinu (sem myndi hindra frekari stækkun stofunnar), eða hann gæti sett það á hvolfi við hlið eldhússins sem hann var búinn að setja niður, því eldhús hefur spilatakmörkunina tvö spil og er þegar klárað.*



Þegar skreyting er sett í herbergi, þá telst það herbergi klárað og má ekki stækka það frekar. Mundu, að ef þú setur herbergisspil við hlið kláraðs herbergis af sömu gerð, þá verður þú að setja það spil á hvolfi (0 stiga virði). Tóm herbergi má setja við hlið hvers annars, en þau er ekki hægt að stækka.

*Vilhjálmur ákveður að setja píanó í stofuna (sem er aðeins eitt spil að stærð í augnablikinu). Ef hann setur píanóið í stofuna, þá telst hún kláruð og hann má ekki stækka hana meira. (Píanó er mjög viðkvæmt hljóðfæri, svo það er ekki hægt að vera með mikið umstang í kringum það.)*

## LEIKSLOK OG STIGATALNING

Eftir tólftu umferð, þá mun hver leikmaður hafa 12 herbergi. Reiknaðu út virði hvers heimilis með því að leggja saman stigin. Stigablöð fylgja með til að einfalda ferlið. Mundu að dást að öllum fallegu heimilunum sem voru byggð í spilinu!

When scoring, remember to use the effects of the Supplier, Handyman, and Roofer.

Þú færð stig fyrir:

- herbergin
- skreytingarnar
- nýtingu hússins
- þakið

### Stig fyrir herbergin

Most rooms score points based on the number of cards that make up the room, which is based on horizontal adjacency. The room's point value is displayed on the bottom of the card.

*Tveggja spila svefnherbergi er fjögurra stiga virði.*

Eins spils stofa er 1 stigs virði, tveggja spila stofa er 4 stiga virði, og þriggja spila stofa er 9 stiga virði! Táknin neðst á hverju spili sýna stigin sem herbergið gefur eftir fjölda spila

Eins spils bílskúr er 0 stiga virði, en tveggja spila bílskúr er 4 stiga virði.

## Stig fyrir skreytingar

Hver skreyting gefur stig. Leikmaður með innanhússhönnuðinn skorar 1 aukastig fyrir hverja skreytingu. (Nánar í “Verktakaspil” á blaðsíðum 12-13.)

*Heimili Vilhjálms er með eins spils baðherbergi. Þegar hann á að gera, þá tekur hann kattarhúss-skreytingarspilið og setur tákn þess á svefnherbergið sitt. Þetta klárar herbergið, svo hann getur ekki sett annað svefnherbergisspil við hlið hins. Næst þegar hann á að gera, tekur hann rúmtjalds-skreytingarspilið, sem er aðeins hægt að setja í svefnherbergi. Ef Vilhjálmur er ekki með annað svefnherbergi, þá verður hann að henda rúmtjaldsspilinu því hvert herbergi má aðeins hafa eina skreytingu.*

## Stig fyrir nýtinu hússins

Það eru tvær leiðir til að fá stig fyrir nýtingu hússins:

- Heimili með baðherbergi á hvorri hæð fær 3 stig að auki.

- Heimili með baðherbergi, eldhúsi, og svefnherbergi fær 3 stig að auki.

## Stig fyrir þakið

Hvenær sem þú tekur þakspil, þá setur þú það á hvolfi á þakplássið á hússpjaldinu þínu. Á meðan á spilinu stendur, þá máttu ekki skoða þakspilin þín. Við lok spilsins, þá sýnir þú þakspilin þín og velur fjögur til að byggja þakið með. Þakið þitt fær aukastig fyrir að vera einlitt:

- Fullklárað, einlitt þak (fjögur þakspil í sama lit) er 8 stiga virði.

- Fullklárað, ósamlitt þak (fjögur þakspil sem eru ekki öll í sama lit) er 3 stiga virði.

- Óklárað þak (færri en fjögur þakspil) er 0 stiga virði.

- Hvert þakspil sem ekki er notað í þakið er 0 stiga virði.

*Þakspil á hvolfi á hússpjaldinu.*

*Mislitt þak: 3 stig.*

*Einlitt þak: 8 stig.*

Að auki skorar hvert þakspil með kvisti 1 aukastig. Það er aðeins einn kvistur á hverjum þaklit.

*Mislitt þak með tveimur kvistum: 5 stig (3 stig fyrir þakið + 2 stig, 1 fyrir hvorn kvist)*

*Hámarksstigafjöldi fyrir þak: 9 stig (8 stig fyrir einlitt þak + 1 stig fyrir kvistinn)*

### Sigurvegarinn

Leikmaðurinn sem hefur flest stig við lok spilsins sigrar. Ef það er jafntefli, þá þurfa leikmennirnar sem eru jafnir að leita að krökkum á heimilinu sínu (þú gætir þurft að leita vel, því stundum sést aðeins í handlegg eða fótlegg). Sá leikmaður sem er með fleiri börn á heimilinu vinnur jafnteflið. Ef það er enn jafnt, þá deila þeir sigrinum.

## NÁNARI LÝSING Á AUKASPILUNUM

## Aukaspil

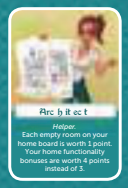
### Skreytingar

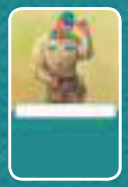
Þegar þú tekur skreytingarspil af spilaborðinu, þá setur þú tákn þess á eitt herbergja þinna. Þú verður að setja táknið á herbergi sem er ekki þegar með tákn á sér og er af sömu gerð og gefin er til kynna á táknspilinu, svo hendir þú táknspilinu. Þegar skreytingartákn er sett á herbergi, þá telst herbergið klárað og þá má ekki stækka það frekar.

Herbergi (þá á ég við allt herbergið, sem gæti verið eitt herbergisspil eða jafnvel mörg samliggjandi) má aðeins hafa eitt skreytingartákn. Skreytingartákn má ekki setja á tóm herbergi (herbergisspil sem eru á hvolfi).

Trjákofinn og fuglahúsið eru sérstakar skreytingar. Þegar leikmaður tekur annað hvort þessara spila, þá tekur hann táknin sem tilheyra þeim og setur þau við hlið hússpjaldsins. Það má eiga bæði fuglahúsið og trjákofann.

## Verktakar



Verktakar eru notaðir við lok spilsins, þegar verið er að telja saman stigin. (Undantekningin við þessu er innanhússhönnuðurinn, sem hjálpar þér líka á meðan á spilinu stendur.) Þessi kafli útskýrir hvert spil nánar.

**ÞAKSMIÐUR (ROOFER):** Við lok spilsins, þá máttu velja eitt þakspil sem var hent á meðan á spilinu stóð og setja það í þakspilabunkann þinn.

Athugið: Þú verður að nota spilið áður en þú skoðar þakspilin þín.

**BIRGÐASALI (SUPPLIER):** Við lok spilsins, þá máttu velja eitt herbergisspil sem var hent á meðan á spilinu stóð og skipta á því og spili sem er á hússpjaldinu þínu (þetta á líka við um tóm herbergi). Spilið sem þú tekur verður að fylgja sömu reglum og þegar spil eru lögð almennt. Ef þú hendir herbergisspili með skreytingu, þá verður þú líka að henda skreytingunni og færð engin stig fyrir hana.

**ARKITEKT (ARCHITECT):** Við lok spilsins, þá færð þú 1 aukastig fyrir nýtingu hússins. (Heimili með baðherbergi, eldhús og svefnherbergi fær 4 stig í stað 3.) Þú fær líka 1 stig fyrir hvert tómt herbergi í húsinu — arkitektinn getur auðveldlega breytt þeim í eitthvað gagnlegt.

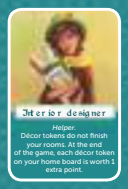
**SNÚNINGAMAÐUR (HANDYMAN):** Við lok spilsins, þá mátt þú skipta á staðsetningu á hvaða tveimur herbergisspilum sem eru á hússpjaldinu þínu. Bæði spilin verða að fara eftir reglunum um hvernig leggja má herbergi niður (kjallaraherberi verða að vera í kjallaranum, þú mátt ekki stækka herbergi sem búið er að klára o.s.frv.).

Ef skipt er á tómu herbergi, þá er það enn á hvolfi og er enn 0 stiga virði. Ef þú skiptir á spili með skreytingartákni, þá færist táknið með spilinu.

Þú getur notað eiginleika snúningamannsins til að stækka herbergi sem er þegar með skreytingatákni, svo lengi sem þú ferð ekki yfir löglega stærð herbergisins.

Ef þessi skipting setur fleiri en eitt skreytingartákn í herbergi, þá þarftu að henda öllum nema einu af táknunum. (Mundu að hvert herbergi má aðeins hafa eitt skreytingartákn.)

*Sigrún notar snúningamanninn til að skipta út stofunni á annarri hæð fyrir leikherbergið á fyrstu hæð til að stækka stofuna.*



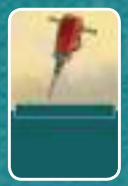

**INNANHÚSSHÖNNUÐUR (INTERIOR DESIGNER):** Á meðan á spilinu stendur, þegar þú setur skreytingartákn á herbergi, þá klára það ekki herbergið, en hvert herbergi má samt ekki hafa fleiri en eitt skreytingartákn á sér. Öll herbergi sem töldust kláruð vegna þess að þau eru með skreytingartákn á sér má núna stækka (nema þau séu þegar í fulla löglega stærð). Áhrif þessa spils er virkjuð strax og þú færð það. Við lok spilsins færðu 1 aukastig fyrir hvert skreytingartákn.

## Verkfæri

Verkfæraspil eru látin snúa upp og sett við hlið hússins (nema vinnupallarnir (Scaffolding) sem er sett í tómt pláss á hússpjaldinu). Verkfæraspil eru notuð þegar þú át að gera, nema annað sé sérstaklega tekið fram. Þegar þú hefur notað verkfæraspil, þá hendr þú því.Ef þú tekur verkfæraspil í síðustu umferð, þá getur þú ekki notað það og það hefur engin áhrif.

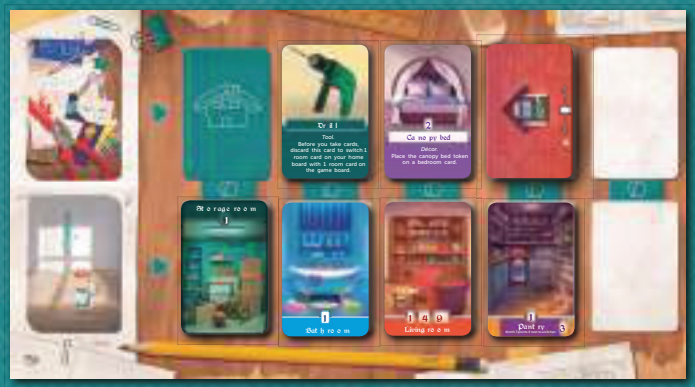
**BOR (DRILL):** Þegar þú átt að gera, áður en þú velur þér spil af borði, þá máttu henda bornum til að skipta á einu spili af borðinu við eitt spil á hússpjaldinu þínu. Spilið sem þú velur verður að fylgja sömu reglum og önnur spil sem eru lögð niður. Þú mátt ekki skipta á tómu herbergi og spili á borði.

*Skipti á vinnustofu-spili til að fá þriðja stofuspilið.*



**LOFTPRESSA (JACKHAMMER):** Við upphaf umferðar, áður en fyrsti leikmaður velur sér spil af borði, þá máttu henda loftpressunni til að taka herbergisspil að eigin vali af borði og setja það í tómt pláss á hússpjaldinu þínu. Hentu hinu spilinu í dálkinum. Ef þú tókst spilið lengst til vinstri, þá færðu samt ekki að vera fyrsti leikmaður í næstu umferð. Þegar þú hefur tekið og lagt niður nýja spilið þitt, þá heldur spilið áfram. Þú þarft að sleppa úr þessari umferð.

**STEYPUHRÆRIVÉL (CONCRETE MIXER):** Þegar þú átt að gera, áður en þú velur spil af borði, máttu henda steypuhrærivélinni og skipta staðsetningu tveggja herbergisspila á borðinu.



*Í myndinni að ofan, þá er Vilhjálmur annar í röðinni og hann hefur fjóra dálka til að velja um. Hann langar í stofuspilið og rauða þakspilið sem eru ekki í sama dálki, svo hann hendir steypuhrærivélinni til að skipta á stofunni og matarbúrinu. Núna eru spilin sem hann langar í í sama dálki, svo hann velur þau og setur á húsisspjaldið sitt.*

**VINNUPALLAR (SCAFFOLDING):** Þegar þú tekur vinnupallana, þá setur þú þá á tómt svæði á hússpjaldinu sem er ekki með tómt pláss fyrir neðan sig. Þú getur svo sett herbergisspil fyrir ofan vinnupallana. Áður en spilinu lýkur verður þú að skipta út vinnupöllunum fyrir herbergisspil, sem gæti verið tómt herbergi. Þú mátt setja vinnupallana áður eða eftir að þú setur herbergisspilið.

*Í myndinni að ofan er Vilhjálmur nýbúinn að taka spil fyrir þessa umferð: þriðja stofuspilið sitt og vinnupallaspilið. Hann setur fyrst vinnupallaspilið á tóma plássið í kjallaranum og stækkar svo stofuna fyrir ofan með stofuspilinu. Vilhjálmur veit að hann þarf annað kjallaraspil áður en spilinu lýkur... annars neyðist hann til að skipta út vinnupöllunum fyrir tómt herbergi.*

**Rebel Sp. z o.o.**
ul. Budowlanych 64c 80-298 Gdańsk
**www.wydawnictworebel.pl**

**wydawnictwo@rebel.pl**

© 2016 All rights reserved.

Game Design: **Klemens Kalicki**

Artwork: **Bartłomiej Kordowski**

Editing & Proofreading: **Molly Glover** & **Steven Kimball**

Rulebook Layout: **Maciej Goldfarth** & **Łukasz S. Kowal**

English Translation: **Anna Skudlarska** & **Russ Williams**

# DÆMI UM STIGATALNINGU

## Herbergi

- Leikherbergi: 2 stig
- Stofa: 4 stig
- Baðherbergi: 1 stig
- Fataherbergi: 1 stig
- Baðherbergi: 1 stig
- Svefnherbergi: 1 stig
- Eldhús: 1 stig
- Matarbúr: 3 stig (við hlið eldhúss)
- Eldhús: 1 stig
- Bílskúr: 0 stig
- Tómt herbergi: 0 stig

15 stig

## Skreytingar

- Píanó: 3 stig
- Kattarhús: 1 stig

## Nýting hússins

- Baðherbergi á hvorri hæð: 3 stig
- Baðherbergi, eldhús, og svefnherbergi: 3 stig

## Þak

- Fullklárað, mislitt þak: 3 stig
- Gluggi: 1 stig

LOKASTIG: 29 STIG