

## Virágkarnevál játékváltozat

Vegyetek részt a virágkiállításán, nyerjétek szalagokat, és 3 játék után koronázzátok meg a kertészek bajnokát. Ez a változat csak kompetitív módban játszható.

### ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek meg a szalagjelzőket, és osszatok minden játékosnak 3-at. Ha bárki két egyforma jelzőt kapott, osszatok újra addig, amíg mindenkinek 3 különböző szalagja lesz. Tegyétek a szalagjaitokat képpel felfelé a pontozótáblátok mellé, hogy mindenki jól láthassa őket.

### A JÁTÉK MENETE

Három partit fogtok játszani, és a megszerzett pontjaitok összeadódnak. Minden parti végén ellenőrizd, hogy megnyerted-e valamelyik szalagodat. A szalag megnyeréséhez az összes játékos közül neked kell a szalagon feltüntetett szimbólumból a legtöbbet rendelkezned a kertedben (a döntetlen nem elég a szalag elnyeréséhez). Ha megnyertél egy szalagot, fordítsd képpel lefelé, és kapsz érte 7 pontot. Az el nem nyert szalagokat tartsd képpel felfelé, a további partik során még elnyerheted őket. Egy partiban akár több szalagot is elnyerhetsz.

Az lesz a játék győztese, aki a 3 parti során összesen a legtöbb pontot szerezte.

## Egyszemélyes szabályok

A játék egyszemélyes változatában egy McGregor nevű, képzeletbeli ellenféllel mérkőzhetsz meg. A végső pontszámod az általad elért és McGregor pontszámának különbsége.

### ELŐKÉSZÜLETEK

Vegyél magadhoz egy pontozótáblát, és adj egyet McGregornak is. Keverd meg a kártyapaklit, és ossz magadnak 6 lapot. Ezután ossz 12 lapot képpel lefordítva McGregor pontozótáblájának a túlololdalára (felőled nézve – tehát, ha a táblája tőled jobbra van, akkor tedd a lapokat a táblája jobb oldalára) – ez lesz McGregor paklija.

### A JÁTÉK MENETE

A körödben játssz ki egy kártyát a kertedbe, majd ajándékozz 2 kártyát McGregornak, és tedd azokat a táblája feléd eső oldalára.

Játszd ki McGregor paklijának felső lapját McGregor kertjébe, majd húzz két lapot a paklijából a kezvedbe. Ezután húzz egy lapot a húzópakliból a kezvedbe.

Végül keverd be McGregor paklijába azt a két lapot, melyeket neki ajándékoztál, és tedd vissza a paklit a helyére képpel lefelé. McGregor paklijának lapjait a játék során nem nézheted meg.

A harmadik forduló végén nem húzol már lapokat a húzópakliból (csakúgy, mint az alapjátékban). A negyedik fordulóban egyszerre kijátszol 3 kártyát, ezután McGregor kijátssza saját paklijának 3 felső lapját.

### PONTOZÁS

Minden forduló végén te is, és McGregor is lepontozza a kertjét. McGregor pontjait tartsd számon az ő pontozótábláján. Természetesen McGregor a játék végi pontozást biztosító lapok hatását is végrehajtja.

Vond le a McGregor által elért pontszámot a saját pontjaidból, hogy megkapd a végső pontszámot. Nézd meg a 6. oldal Egyszemélyes érmek táblázatban, hogy milyen érem elnyerésére volt elég a teljesítményed. Tartsd számon az elért pontjaidat, és próbáld meg minél tiszteletet parancsolóbb rekordot felállítani.

## Komposzt játékváltozat

Ez a változat lehetőséget ad a játékosoknak arra, hogy több lap közül választhassanak.

A kártyák kijátszása és elajándékozása mellett körönként egyszer eldobhatsz egy lapot a kezvedből képpel lefordítva. Ha eldobsz egy lapot, a szokásos 1 helyett 2 lapot húzhatsz a kör végén. A lapokat dobjátok képpel lefordítva a húzópakli mellé egy rendezetlen dobópaklira.

Ha a harmadik forduló végén eldobsz lapot, húzz helyette egyet, hogy 5 lap közül választhasd ki a 3 kijátszani kívánt lapot az utolsó fordulóban.

Ha a húzópakli elfogyyna, keverjétek meg a dobópaklit, és alkossatok belőle új húzópaklit.

Megjegyzés: ha ezt a változatot kooperatív vagy egyszemélyes módban játsszátok, játékosonként 5-tel nő az érmek megszerzéséhez elérendő pontok száma.

## Pontozó ikonok jelentése

1  1 pont minden -ért a kertedben.

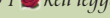
1  1  1 pont minden -ért és 1 pont minden -ért a kertedben.




1  | 1  1 pont minden -ért vagy 1 pont minden -ért a kertedben.

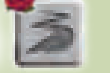


1  1   |  1 pont minden -ért és 1 pont minden -ért az egyik szomszédod kertjében.

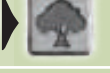

6   |  6 pont, ha legalább annyi  van a kertedben, mint valamelyik szomszédodéban.

9   &  9 pont, ha legalább annyi  van a kertedben, mint mindkét szomszédodéban.






Legalább 1  kell legyen a kertedben ahhoz, hogy megkapd a pontokat.



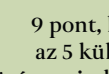
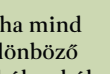

3  3 pont minden -ért a kertedben (beleértve magán a kártyán lévő -at is).


4  4 pont minden -ért amin  szimbólum van a kertedben.


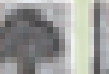
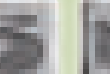




9  9 pont, ha van legalább 1  a kertedben.

9    9 pont, ha van legalább 3  a kertedben.

9    |  |  9 pont, ha van olyan növény szimbólum, amelyből legalább 5 van a kertedben.

9      9 pont, ha mind az 5 különböző növény szimbólumból van legalább 1 a kertedben.

 *Rosa Alba*, a fehér rózsza 1 tetszőleges növény szimbólumot biztosít számodra minden pontozásnál. Egy fordulón belül akár több különböző növénynek is megfeleltethető. A *Rosa Alba* a többségek számolásakor mindig beszámítandó.

 bármelyik  fa  ösvény  fal  kaptár  pázsit  dísz

## Egyszemélyes érmek

Bronzérem pontszám	Ezüstérem pontszám	Aranyérem pontszám
30	40	50

## Kooperatív érmek

	Bronzérem pontszám	Ezüstérem pontszám	Aranyérem pontszám
2	160	180	200
3	255	285	315
4	360	400	440
5	450	500	550
6	510	570	630
7	560	630	700

## Köszönetnyilvánítás

Játéktervező: James A. Wilson, Clarissa A. Wilson  
 Gyártásvezető: Dan Yarrington  
 Fejlesztés: Dann May, Dan Yarrington  
 Művészeti vezető és grafikai tervező: Dann May  
 Illusztráció: April Borchelt, Christina Qi, Naomi Robinson, Dann May  
 Proofok: Charlotte Jones, Tim Schuetz, Petra Schlunk  
 Gyártásvezető: Tim Schuetz  
 Tesztelők: Andrew Albertsen, Christopher Arndt, Kellie Arndt, Erin Baxter, Jonathan Baxter, Julianne Cameron, Ryan Cameron, Joelle Cathala, Avery Freniere, Charlotte Jones, Angela Kneeland, Cory Kneeland, Marie Kneeland, Joe Latner, Elizabeth Lewis, Jacob Mueller, Brenna Noonan, Andrew Osborne, Jordana Osborne, Tim Schuetz, Karl Schwantes, Reilly Schwantes, Samantha Schwantes, Skye Walker, Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams, Noah Wilson, Chrissy Peske, Tom Peske, Amy Peske, és Alex Peske  
 Gyártó: Starling Games  
 www.StarlingGames

# NOMKERT

Ebben a játékban csodálatos kerteket fogtok építeni, tele színpompás virágokkal, fenséges fákkal, hívogató ösvényekkel és izléses díszekkel. Jól gondold meg, hogy mely kártyákat tartod meg és melyeket ajándékozod el a fal túloldalán lévő szomszédodnak. Ülj le a barátjaiddal, és töltsétek el egy kellemes délutánt teát szürcsölgetve a káprázatos kertben, ahová mindig vissza fog húzni a szívetek.

## Áttekintés

A játékot kooperatív és kompetitív módban is játszhatjátok ugyanazokkal a szabályokkal. Kezds előtt döntsétek el, melyik módban fogtok játszani.

Ha kooperatív módban játszotok, beszélhettek a már kijátszott lapokról, de nem oszthatok meg egymással semmilyen információt a kezetekben tartott lapokról.

A játék 4 fordulóból áll. Minden forduló során kijátszol 3 kártyát, azután pontozod az épp kijátszott kártyáid forduló végi képességeit. A 4. forduló befejeztével, a játék végén minden kártyád játék végi képességét fogod pontozni.

## A kártyák áttekintése

Minden kártyának van forduló végi pontozás képessége (a lap felső részén látható) és/vagy játék végi pontozás képessége (a lap alsó részén látható). A legtöbb kártya bal oldalán van egy vagy több színes növény szimbólum is.

A kártyák az alapján biztosítanak pontot számodra, hogy hány növény, illetve kő szimbólum található a te, illetve a szomszédjaid kertjében. **A melletted jobbra, illetve balra ülő játékos a két szomszédod (mindenkinek pontosan 2 szomszédja van).**



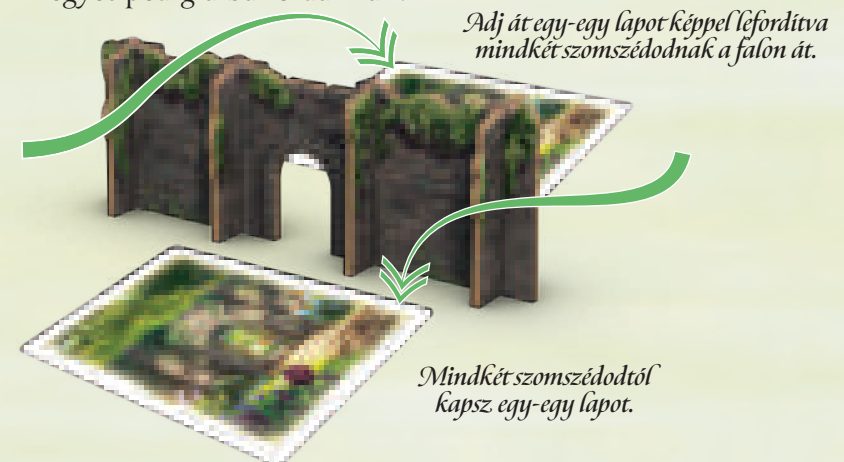
## A játék menete

A játékosok a fordulókat egy időben játsszák le.

### KIJÁTSZÁS ÉS AJÁNDÉKOZÁS

Minden forduló kezdetén 6 lap van a kezvedben. Válassz 1 lapot, amit kijátszol, és 2 lapot, amit elajándékozol.

A kijátszani kívánt lapot tedd magad elé képpel lefordítva az asztalra. A lapokat pedig, amiket elajándékozol add képpel lefordítva a szomszédjaidnak: egyet a jobb oldalinak, egyet pedig a bal oldalinak.



Amikor mindenki elvégezte a kijátszást és az ajándékozást, mindenki felfordítja a kijátszott lapját. Ezután mindenki felhúzza a szomszédjaitól kapott két lapját a kezébe, és húz mellé még egy lapot a húzópakliból.

A fenti műveletet még kétszer meg kell ismételni, így mindenki 3 lapot fog kijátszani. Ekkor a forduló véget ér. *Mejnyegyzés: Az átláthatóság kedvéért tegyétek külön sorba minden forduló 3 kijátszott lapját, így a 3. forduló végére egy 3 x 3 lapból álló négyzet lesz mindenki előtt.*

### FORDULÓ VÉGI PONTOZÁS

Nézd meg, hogy az ebben a fordulóban kijátszott lapjaid között van-e olyan, ami forduló végi pontozás képességgel bír, és egyesével pontozd azokat. Számold meg, hány példány található az adott pontozandó szimbólumból a kártyáidon (nem csak az ebben a fordulóban kijátszottakon). A korábbi fordulóban kijátszott forduló végi pontozás képességekkel bíró kártyákat ne pontozd újra. A kapott pontjaidat tartsd nyilván a pontozótábládon.

### A NEGYEDIK, EGYBEN UTOLSÓ FORDULÓ

A harmadik forduló végén, a pontozás előtt, húzd a kezvedbe a szomszédjaidtól kapott két lapot, de már ne húzz lapot a húzópakliból.

Mindenki válasszon 3 lapot a kezéből, és játssza ki képpel lefelé maga elé, majd dobja el a másik 2 lapját szintén képpel lefelé.

Ha mindenki végzett, fordítsátok fel a kijátszott lapokat, és hajtsátok végre a forduló végi pontozást a most kijátszott lapokkal.

### A JÁTÉK VÉGE

A játék végén mindenki végrehajtja a kertjében lévő összes játék végi pontozást biztosító lapjának képességét.

#### Kompetitív játék esetén

A legtöbb pontot szerzett játékos lesz a győztes. Pontegyenlőség esetén az a győz, akinek a legtöbb különböző növény szimbóluma van. Ha még mindig döntetlen, az érintettek közül az a győz, akinek több különböző kő szimbóluma van. Ha ez sem dönt, az lesz a győztes, akinek az érintettek közül több forduló végi pontozás képessége van. Ennek egyezősége esetén a játék döntetlennel végződik.

#### Kooperatív játék esetén

Adjátok össze a megszerzett pontjaitokat, és nézzétek meg, mire volt elég a teljesítményetek a 6. oldalon található éremtáblázat alapján.

## A kétszemélyes játék szabályai

Minden szabály megegyezik az alapjátéknál ismertettekkel, kivéve, hogy kettő helyett csak egy szomszédod van, és mindkét kártyát ennek az egy szomszédodnak kell ajándékozni.

Az ösvény pontozása annyiban változik, hogy a saját és a szomszédod kertjében lévő szimbólumokat is számba kell venni.

Az összes olyan kártya esetén, amelyeknél normál pontozáskor az egyik vagy mindkét szomszéd szimbólumai számítanának, most csak az egyetlen szomszédod szimbólumait kell nézni.

## Példa a pontozásra

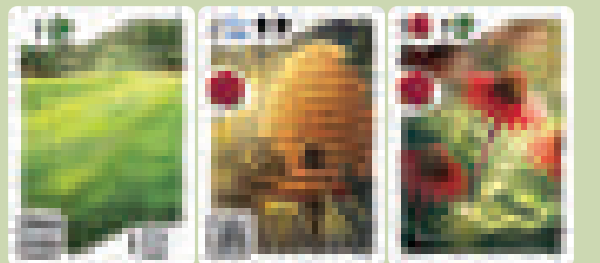


ösvény fa dísz

**Az első fordulóban egy ösvényt, egy fát és egy díszet játszottál ki.** Az ösvény 2 zöld növény szimbólumot ad, és a játék végi pontozáskor 3 pontot kapsz érte a két szomszédod kertjében található minden fáért.

A fa 3 zöld növény szimbólumot ad, és ennek a fordulóban a végén 1 pontot kapsz minden zöld növényért, ami a kertedben található (5). Ezen kívül a játék végén minden, a kertedben lévő ösvényedért 4 pontot ad (jelenleg 1).

A dísz kártyán nincs szimbólum, de a játék végén 9 pontot fog érni, ha a kertedben található legalább egy fa (máris van egy fa a kertedben).



pázsit kaptár növény

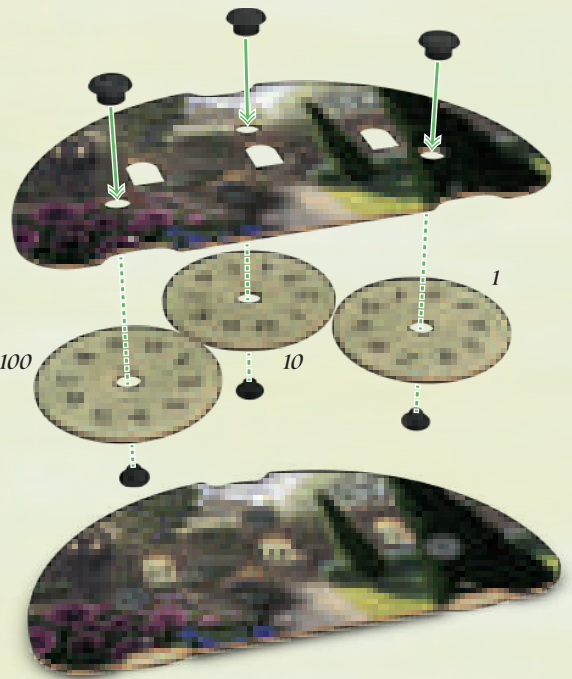
**A második fordulóban egy pázsitot, egy kaptárt és egy növényt játszottál ki.**

A pázsit kártyán nincs szimbólum, de ennek a fordulóban a végén 1 pontot kapsz érte minden, a kertedben lévő zöld növényért (5). A játék végi pontozáskor pedig 1 pontot kapsz minden kő szimbólumért a kertedben (jelenleg 5).

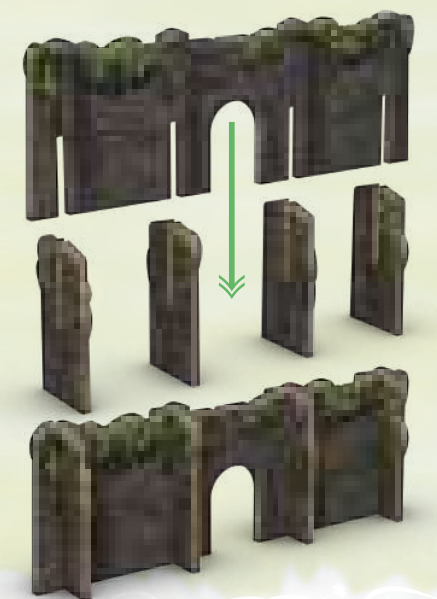
A kaptár 1 piros növény szimbólumot ad, és a forduló végi pontozáskor 2 pontot ad minden, az általad választott egyik szomszédod kertjében lévő kék virágért.

A növény 1 piros növény szimbólumot ad, és a forduló végi pontozáskor 1 pontot kapsz minden, a kertedben lévő zöld és piros növény szimbólumért. (5 zöld és 2 piros szimbólumod van, amiért 7 pontot kapsz).

### A pontozótáblák összeszerelése



### A falak összeszerelése



**Alkatrészek:** 98 kártya – 7 pontozótábla – 7 3D fal – 24 szalagjelző – 3 éremjelző – 1 játékszabály

## Előkészületek

- 1) Minden játékos vegyen magához egy pontozótáblát, és állítsa O-ra.
- 2) Az egymással szomszédos játékosok közé állítsatok egy-egy falat.
- 3) Keverjétek meg a kártyákat, és osszatok minden játékosnak 6 lapot. Mindenki megnézheti a kezében lévő lapokat.
- 4) Tegyétek a paklit képpel lefordítva az asztal közepére.
- 5) A játék során a játékosok saját kertet fognak építeni maguk előtt az asztalon.

### 4 játékos előkészületek

