

# LOTUS

a game by Jordan & Mandy



Rulebook

## ÖSSZETEVŐK

### 蓮 ÁTTEKINTÉS

A Lótusz Kert századokon keresztül megőrizte titkát, de te felfedezheted az igazságot. A misztikus virágok, amik itt növekednek örök életet és örökkévaló bölcsességet adnak azoknak, akiknek birtokában van.

Neked abban kell segítened a virágokat, hogy elérjék a teljes növekedési potenciáljukat és leszedd őket a kertből, hogy hasznosítsd az energiájukat. Mások is megtalálják ezt az utat a kertbe és maguknak akarják a virágokat. Az Őrző rovarok segítségével irányításával, nálad lehet az erő, hogy átvedd a Lótusz kert ellenőrzését és végül elérd a valódi megvilágosodást.



- 4 Játékos pakli:  
(31 Virágszirom kártya mindegyikből)



Játékosonként  
26 Virágszirom kártya,  
egy őrző szimbólummal



Játékosonként  
5 Virágszirom kártya,  
két őrző szimbólummal

- 20 Vadvirág kártya:



- 8 Őrző rovar:  
(2 játékosonként)



- 4 Ősi őrző:  
(1 játékosonként)



- 12 Speciális erőjelölő:  
(4 minden képességből)



- 30 Pontozó jelölő:







## JÁTÉK BEÁLLÍTÁSA

### ① Őrző/Szín kiválasztása:

Mindegyik játékos kiválasztja az Őrzők közül azt a fajtát, amely a játék alatt segíteni fog neki abban, hogy elnyerje a Lótusz Kert irányítását.



Sárga  
Pillangó



Zöld  
Hernyó



Piros  
Katicabogár



Kék  
Szitakötő

### ② A Játékos paklik előkészítése (szírom kártyák):

- Mindegyik Őrző típust kiválasztva, jelöljük ki a játékos paklikat és készítjük elő a játékot a játékosok száma szerint.

2-JÁTÉKOS	Használjuk az összes kártyát.
3-JÁTÉKOS	Mindegyik játékos pakliból vegyünk ki egy szírom kártyát minden típusból (3-szírom, 4-szírom, 5-szírom, 6-szírom, 7-szírom), ügyelve arra, hogy minden eltávolított kártyán egy szimbólum legyen.
4-JÁTÉKOS	Mindegyik játékos pakliból vegyünk ki kettő szírom kártyát minden típusból (3-szírom, 4-szírom, 5-szírom, 6-szírom, 7-szírom), ügyelve arra, hogy minden eltávolított kártyán egy szimbólum legyen.

- Keverjünk meg minden játékos paklit külön és helyezzük el a játékosok előtt, a választott Őrzőkkel együtt.

### ③ Vadvirág pakli: Keverjük meg a paklit és helyezzük el képpel lefelé fordítva. Húzzuk fel a felső 4 lapot és helyezzük el képpel felfelé úgy, hogy minden játékos számára elérhető helyre kerüljön.

### ④ Őrzők: Adj minden játékosnak két Őrzőt a saját kiválasztott színében.

### ⑤ Ősi Őrzők: Tegyük félre az összes (ezüst) Ősi Őrzőt.

### ⑥ Speciális erő jelölők: A három különböző típusú jelölőt helyezzük külön-külön halomba, és tegyük félre őket.

### ⑦ Pontozó jelölők: Tegyük félre.

### Példa 3 játékosra







## JÁTÉKMENET

- ① Minden játékos húzz négy kártyát a paklija tetejéről, ezek fogják alkotni a kezdő lapokat a kézben. A játékosok a játék alatt egymás elől titokban tartják a lapokat.
- ② Az a játékos, aki legutoljára kertészkedett kezdi a játékot, és a játék az óramutató járásával megegyezően folytatódik.
- ③ Az aktív játékosnak a köre során két akciót kell végrehajtania, majd húznia kell egészen a négy - kártya kézlimitig a pakliból.

### AKCIÓ TARTALMAK:

- **Szirom kártya kijátszása**  
Játssz ki a kezedből egy vagy két szirom kártyát egy azonos virágból a Lótusz Kertbe.
- **Szirom kártya cseréje**  
Helyezzünk egy vagy két szirom kártyát a paklink aljára, és húzzunk ugyanannyi számú kártyát a paklink tetejéről.
- **Őrző mozgatása**  
Tegyük egy őrzőnket bármelyik befejezetlen virágra a Lótusz Kertben (akár a saját készletből vagy egy másik virágról).

*Egy körben bármelyik két akciót végre lehet hajtani, és bármilyen sorrendben. Egy kör alatt ugyanazt az akciót kétszer is lehet használni. A játékosok egy kör során kettőnél több akciót nem hajthatnak végre.*

### Szirom kártya kijátszása

Egy akcióban, a játékos a kezéből kijátszhat egy vagy két szirom kártyát egy azonos típusú virágból a Lótusz Kertbe.

A Lótusz Kertben öt féle virág van és mindegyikhez különböző számú sziromra van szükség a befejezéshez. A típus és a szirom számát jelzi az a szám, ami a szirom kártya bal felső sarkában van.

3-SZIROM	4-SZIROM	5-SZIROM	6-SZIROM	7-SZIROM
Írisz	Kankalin	Cseresznye virág	Liliom	Lótusz



A kijátszott szirom kártyák azonos típusú (hozáilló számmal) virágon spirál alakúak. Mikor lehelyezed a következő szirom kártyát, kövesd az előző kártya útmutatását, hogy létrehozod azt az alakzatot, amit arra a típusú virágra szántak. Az utasítás követése könnyebbé teszi, hogy lássuk, hány sziromra van szükség a virágok befejezéséhez.

Amikor egy új virággal kezdünk, a szirom kártya bárhol elhelyezhető a Lótusz Kertben. *Egy új virágot nem lehet akkor elkezdni, ha már abból a típusból növekszik egy a kertben. Ezért a játékosnak be kell fejeznie azt a virágot, mielőtt elindítana egy új virágot ugyanabból a típusból.*

A szirom kártyák különböző típusát nem lehet kijátszani egy közös szál virágra.

### Szirom kártya cseréje

Egy akcióban a játékos a kezéből egy vagy két szirom kártyát kicserélhet, amit a húzó paklija aljára tesz és ugyanannyi számú új kártyát húz a paklija tetejéről helyette.

*A játékos egy ilyen akcióban a Vadvirágok pakliból nem húzhat.*

#### JÁTÉKOS KEZÉBEN



#### KÉT KÁRTYA CSERÉJE



#### ÚJ KÁRTYÁK A JÁTÉKOS KEZÉBEN

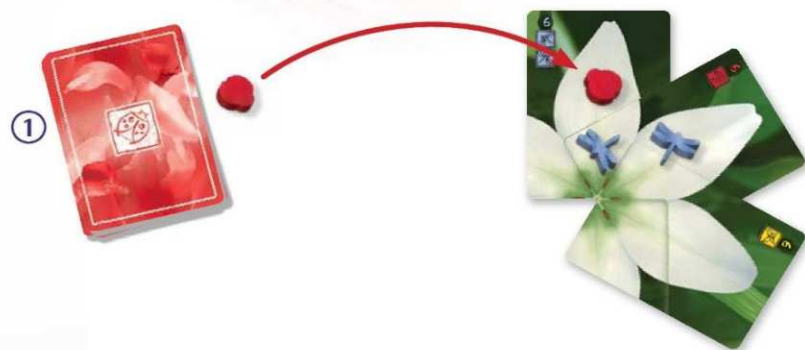




## Őrző mozgatása

Egy akcióban, a játékos saját Őrzőjét mozgathatja bármelyik befejezetlen virágra a Lótusz Kertben. Az Őrzőt a játékos a saját készletéből, vagy pedig egy másik virágról is átmozgathatja. A játékosok egymás Őrzőit nem mozgathatják.

- 1 Mozgasd a saját készletből egy virágra,  
VAGY
- 2 Mozgasd egy virágról egy másik virágra.



A játékosok arra használják az Őrzőket a Lótusz Kertben, hogy megszerezzék a befolyást a virág felett. A befolyáshoz kapcsolódóan a szirmok kártyákon lévő Őrző szimbólumok és a virágra lehelyezett Őrzők száma is összeadódik. A játékos akkor szerzi meg a jutalmat, ha egy virág befejezésekor neki van a legnagyobb befolyása az adott virág felett.

## Kártyahúzás

### Húzás a kártyák visszatöltése miatt négy kártyáig

Miután a játékos befejezte két akcióját, elegendő szirmok kártyát húz fel, hogy a kezében összesen négy kártya legyen, majd utána a köre véget ér. Választhat, hogy a saját húzó paklijából vagy a Vadvirágok pakliból húz, vagy mindkettő kombinációjából. Ha a játékos már négy kártyát tart a kezében, akkor nem húzhat, és a köre véget ér.

### Húzás a játékos pakliból

A játékos pakli minden kártyája a bal felső sarokban tartalmazza a játékos Őrző szimbólumát. Néhány szirm kártyán egy, némelyiken pedig kettő Őrző szimbólum található. Minden egyes szimbólum számít, amikor egy virág befolyását eldöntjük.

### Húzás a Vadvirág pakliból

Minden játékos számára négy elérhető Vadvirág kártya látható a játék alatt. A Vadvirágok nem tartalmaznak játékos szimbólumokat – ezek semlegesek. Miután a játékos végzett a húzással, felfedi az új Vadvirág kártyákat, amivel pótolja azokat, amelyeket elvett. Minden játékos körének kezdetén pontosan négy Vadvirág kártyának kell felfedve lennie. Amikor a Vadvirág pakli elfogy, a játék tovább folytatódik, de a Vadvirág pakli újratöltése nélkül.

### Vadvirágok







## VIRÁGOK BEFEJZÉSE

Egy virág akkor fejeződik be, amikor eléri a szirmoknak azt a számát, amit a szírom kártya a bal felső sarkában jelez. A virágon soha nem lehet több a szükséges számú szíromnál.

### Befolyás eldöntése

Amikor egy virág befejeződik, akkor a játékosok meghatározzák, hogy ki tartja befolyás alatt azt a virágot. A befolyást a hozzáadott szírom kártyákon lévő Őrző szimbólumok és a virágra lehelyezett Őrzők határozzák meg. A játékos aki megszerezte a befolyást, megérdemelten választhat a kettő közül:

- A Pontozó jelölőből öt értékben győzelmi pontot kap a játék végén, vagy
- A játékos egy Speciális erőjelölőt használhat a játék további részében.

Ha egy virágon a befolyás döntetlen, akkor az ebben résztvevő játékosok mindegyike választhat magának jutalmat.

### Virág felszedése

Az a játékos, aki az utolsó szírom kártya lehelyezésével befejezte a virágot, összegyűjti az összes virághoz tartozó szírom kártyát és leteszi a saját pontozó jelölőjéhez. A játék végén, minden egyes összegyűjtött szírom kártya egy győzelmi pontot fog érni.

### Őrzők visszaváltása

Egy befejezett virágon lévő Őrzők mindegyike visszakerül a játékosok saját készletébe.



*Példa: A 2-es játékos (kék szitakötő) az utolsó szírom kártyát helyezi a virágra, így ő összegyűjti a hét szírom kártyát a győzelmi pontokért. Az 1-es játékos (piros katicabogár) befolyása nagyobb a virágon, és ezért választ a Pontozó jelölő vagy Speciális erőjelölő jutalom között.*



## SPECIÁLIS ERŐJELÖLŐK

Amikor egy játékos befolyása alatt van egy virág a befejezésekor, akkor választhat jutalmul a Pontozó jelölőből öt értékben győzelmi pontot, vagy egy Speciális erőjelölőt, ami a játék további részében a játékosnak egy speciális képességet biztosít. Három féle Speciális erőjelölő van, melyek mindegyike egyedi képességgel rendelkezik. Ha a játékos úgy dönt, hogy Speciális erőjelölőt szerez, neki a jelölőt be kell gyűjtenie és elhelyezni a Játékos paklija mellett, mintegy emlékeztetőül arra az egyedi képességre, amit használhat a játék további részében.

Egy játékos az egyedi képességek egyes típusait csak egyszer választhatja a játék során. Ha már mindegyik típusból egyet begyűjtött, akkor ő már csak Pontozó jelölőt szerezhet bármilyen további jutalmazásoknál.



### Ősi Őrző

A játékos egy Ősi Őrzőt szerezhet a saját típusában és használhatja az Őrző mozgatása akció alatt. Az Ősi Őrzők a befolyás eldöntése során két Őrzőnek számítanak.



### Megvilágosodás Ösvénye

A játékos ezzel öt szírom kártyát tarthat a kezében a négy helyett. A következő Kártya húzása lépése során, neki annyi kártyával többet kell húzni, hogy a kézösszege öt legyen. Ő továbbra is eldöntheti, hogy a saját húzó paklijából vagy az elérhető Vadvirág pakliból húz, vagy mindkettő kombinációjából. Ha ezt a speciális erőt a másik játékos köre alatt szerzi meg, a játékos egészen addig nem húzhat egy ötödik lapot, amíg a következő köre végén a Kártya húzása lépést el nem éri.



### Végtelen Növekedés

A játékos a szírom kártya kijátszása akció során már három vagy több kártyát is kijátszhat; többet már nem kell betartania a két – kártya limitet. A kijátszott kártyáknak még mindig azonos típusúaknak kell lenniük, ugyanarra a szál virágra helyezve, és a virágon a szirmok száma nem haladhatja meg az előírt mennyiséget.









## A JÁTÉK VÉGE

Az utolsó kör akkor indul, amikor egy játékos az utolsó kártyáját húzza fel a húzó paklijából. Akkor a játékosok mindegyike még végrehajt egy utolsó kört, beleértve azt a játékos is, aki kártyahúzásával megindította az utolsó kört. Lehetséges, hogy az utolsó körben a játékos kevesebb, mint négy kártyával játsszon a kezében.

Miután minden játékos befejezte az utolsó körét, a Lótusz Kertben lévő befejezetlen virágokat azok a játékosok követelhetik, akiknek az Őrzői befolyásolják azokat. Minden olyan virágot, amit egy játékos befolyásol, felszedhet és megkapja a szirmokért járó győzelmi pontot. Döntetlen esetében az érintett játékosok egyenlő arányban elveszik szirmaikat, és a keletkező maradék szirmot pedig eltávolítják a játékból. Ezt csak a játék végén lehet alkalmazni. (A játék alatt a döntetlennel kapcsolatos információkat lásd a 9. oldalon.)



*A 2-es játékosnak (kék szitakötő) három Őrzőjével van befolyása (Ősi Őrző értéke kettő), míg az 1-es játékosnak (piros katicabogár) csak két Őrző szimbóluma van. A 2-es játékos (kék) megkapja mindkét szirmokártyát, és az ezért járó egy – egy győzelmi pontot.*



*Az 1-es játékosnak (piros katicabogár) és a 3-as játékosnak (sárga pillangó) döntetlen a befolyása, mindkettőnek két Őrzője van. Így mindkét játékos kap egy szirmokártyát, az utolsó kártya pedig kikerül a pontozásból.*



*Mind a három játékos egy Őrzővel döntetlenre végzett. Mivel itt csak két szirmokártya van, nem osztható el a három játékos között, így mindkettő kikerül a pontozásból.*



## PONTOZÁS

A játékosok kezében maradt kártyák visszakerülnek a saját pakliba, amit ezután félretesznek. A játékos pakli nem ér semmilyen győzelmi pontot, de lehet használni a holtverseny eldöntésére.

Minden játékos összeadja a Pontozó jelölőit és a szirmokártyákat, amit a játék során szerzett, figyelmen kívül hagyva a számot és az Őrző szimbólumokat a kártya bal felső sarkában.

- Szirmokártya = mindegyik 1 pont.
- Pontozó jelölő = mindegyik 5 pont.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer!

Döntetlen esetén, a döntetlenben érintett játékosok közül az lesz a győztes, akinek a saját paklijában a legtöbb szirmokártya maradt.



Játékos 1



25 Szirmokártya = 25 Pont



4 Pontozó jelölő = 20 Pont

Összesen = 45 Pont.



Játékos 2



11 Szirmokártya = 11 Pont



6 Pontozó jelölő = 30 Pont

Összesen = 41 Pont.



Játékos 3



21 Szirmokártya = 21 Pont



3 Pontozó jelölő = 15 Pont

Összesen = 36 Pont.

**Az 1-es Játékos nyert!**





## CSALÁDI VÁLTOZAT

Alakíts párokat a Lótusz csapatjátékos verziójában, amit kifejezetten 4 játékosra terveztek.

Végezd el a 3. oldalon vázolt Játék beállítása részt, és minden egyes játékos válasszon magának saját színében Őrzőt. Válasszatok partnereket és győződjetek meg arról, hogy a játékosok ismerik a partnereik Őrzőinek színét. A partnerek egymással szembe üljenek le, így a csapatok köreik alatt felváltva kerülnek sorra.

A játékmenet normál szabályok szerint zajlik, egészen a pontozásig. Minden játékos a végeredményét hozzáadja a partneréhez, hogy meghatározzák a csapat pontszámát. A legmagasabb összesített pontszámú csapat nyeri a játékot.

*Példa: Az 1-es és a 3-as játékosok partnerek és ugyanígy a 2-es és 4-es játékosok is partnerek.*



### MEGJEGYZÉS:

- A partner játékosok az Őrzőiket és Őrző szimbólumaikat **NE** adják össze közösen a befolyás meghatározásánál amikor egy virág befejeződik, ezt minden játékosnak továbbra is külön kell számolnia.
- A játékos **NEM** részesül előnyben a partnere által megszerzett Speciális erőjelölő miatt.
- A partner játékosoknak meg kell találniuk azt a módot, hogy egymást segíthessék anélkül, hogy sok információt árulnának el a következő lépésükből.

### Tervező: Jordan and Mandy Goddard

Illusztrációs Művészeti Igazgató: Kane Klenko

Borító és Virágillusztráció: Chris Ostrowski

Grafikai Tervezés: Anita Osburn

**RENEGADE JÁTÉK STÚDIÓ:**

Elnök & Kiadó: Scott Gaeta

Kontroller: Robyn Gaeta

Értékesítés & Marketing: Sara Erickson

Ügyfélszolgálat: Jenni Kingma

Demo Csapatmenedzser: Julia Smith

Külön köszönet a játék tervezőitől:

Todd Kellernek és családjának, Randy Hoyt,

Daryl Andrews, Sen-Foong Lim, Ian Zang, Matt

Loomis, Isaac Shalev, Tiffany Caires és Family

Time Games.

További információért vagy támogatásért,

kérlek látogass meg az interneten:

[www.renegadegames.com](http://www.renegadegames.com)

