



Ébredő Erdő

Aske Christiansen játéka
Apolline Etienne illusztrációival

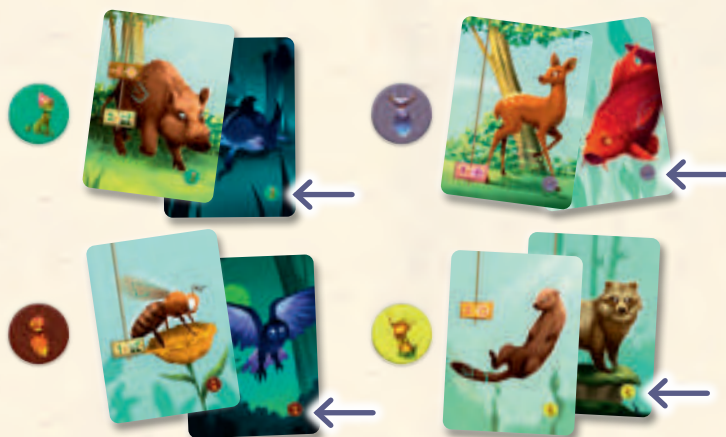
Tartozékok	2
Előkészületek	4
A játék célja	6
A körök menete	6
Az őrzőállatok fázisa	6
Az akciófázis	9
A kör vége	14
A játék vége	15

A négy évszak – tél, tavasz, nyár és ősz – erdőszellemei együtt szállnak szembe az ősi szent fát megtámadó gonosz szellem, Onibi pusztító tüzével. Eljött a lehetőség az erdőszellemek számára, hogy otthonuk megmentésével igazi legendákká váljanak, és hőstetteik által, mint az erdő védelmezői maradjanak meg az utókor emlékezetében. Minden erejükre szükség lesz, ha le akarják győzni a félelmetes Onibit: védelmező fákat kell ültetniük, meg kell zabolázniuk a pusztító lángokat, vagy meg kell idézniük Sankit, az erdő védelmezőjét – vajon melyik út vezet az erdő megmentéséhez?

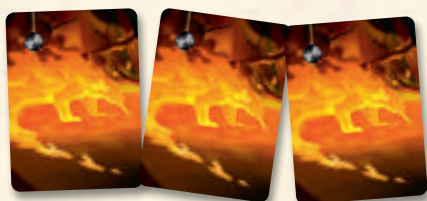


Tartozékok

14 kezdő őrzőállatkártya mind a 4 erdőszellem számára



23 lángvaránuskártya



23 db 1. szintű őrzőállatkártya



16 db 2. szintű őrzőállatkártya



12 db 3. szintű őrzőállatkártya



Az őrzőállatkártyák

Az őrzőállatkártyák elemeket biztosítanak számodra, amelyeket felhasználhatsz további őrzőállatkártyák megszerzéséhez, védelmező fák ültetéséhez, tüzek eloltásához, a szellemösvényen való mozgáshoz és/vagy szent virágok gyűjtéséhez.



Az őrzőállatok által biztosított elemek az akciók végrehajtásához használhatók.

Az őrzőállatok három fajta sorolhatók: a magányosak fekete ☹️ jelet, a csoportosak fehér ☺️ jelet viselnek, míg a semlegeseken nincs megkülönböztető jel.



Az őrzőállat költsége

4 erdőszellem kartonfigura



4 kezdő védelmező fa lapka



12 győzelmi lapka:

3-3 minden erdőszellemnek



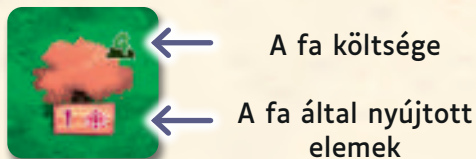
4 erdőtábla



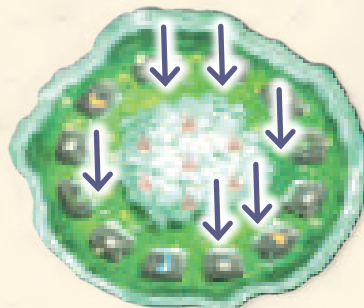
Saját
dobópakli

Minden játékosnak saját erdőtáblája van, melynek közepén áll a saját kezdő védelmező fája. A játék során az erdőtáblára ültethetsz további védelmező fákat.

39 védelmező fa lapka



1 központi tábla:
a szellemösvény



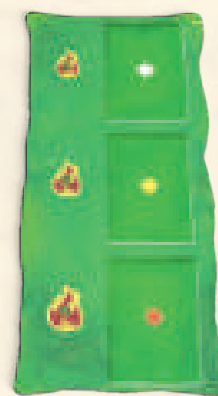
Az erdőszellem figurák kezdőpozíciója a játékoszám függvényében változik.

A szellemösvény 12 mezőből áll, amelyek mindegyike valamilyen jutalmat ábrázol.

58 tűzjelző,
3 különböző értékben



1 őrzőállattábla



1 lángvaránusztábla



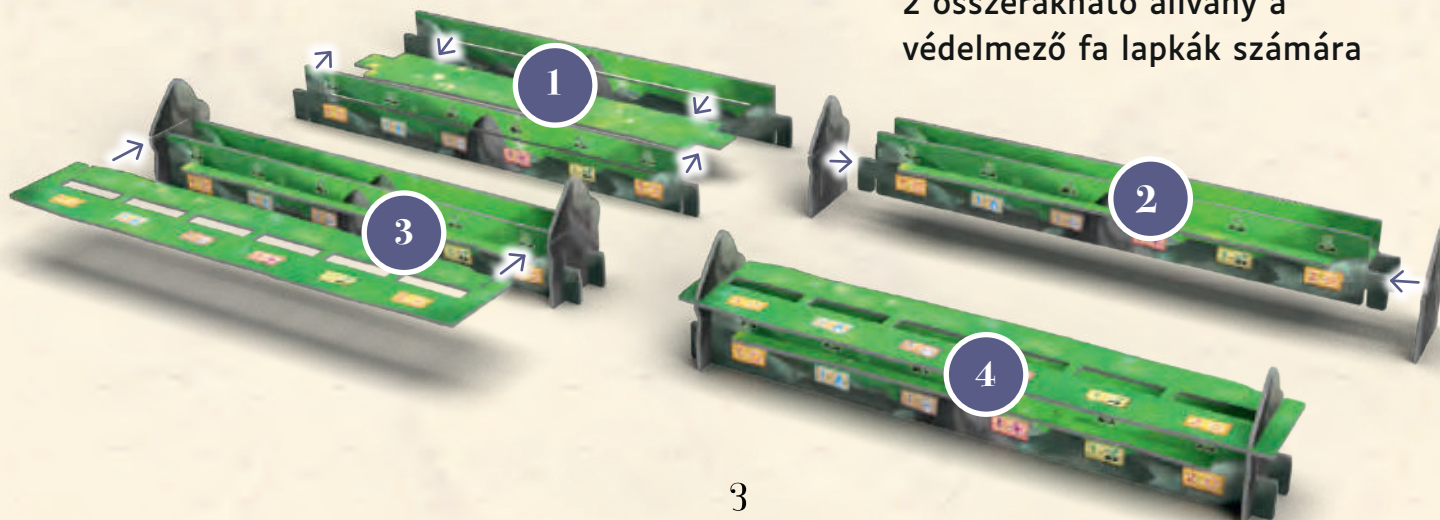
1 szent fa
kartonfigura



20 töredéklapka



2 összerakható állvány a
védelmező fa lapkák számára



Előkészületek



1 Tegyétek a szellemösvénytáblát az asztal közepére.

2 Vegyétek magatokhoz a választott erdőszellemetekhez tartozó összes alkatrészt:

- ✿ 1 erdőtábla
- ✿ 1 kezdő védelmező fa lapka
- ✿ 3 győzelmi lapka: 1 tűz, 1 szent virág és 1 védelmező fa.
- ✿ 1 erdőszellem kartonfigura
- ✿ 14 kezdő őrzőállatkártya

Tegyétek az erdőtáblákat magatok elé az asztalra, és helyezzétek a kezdő védelmező fa figurát a tábla középső mezőjére. Tegyétek a 3 győzelmi lapkákat a táblátok bal oldalára.

Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost, aki megkapja a szent fa figurát. A kezdőjátékos tegye az erdőszellem figuráját a szellemösvény első, fehér figurával jelölt mezőjére, a tőle balra ülő játékos a második, fehér figurával jelölt mezőre, és így tovább.

Keverjétek meg a 14 saját kezdő őrzőállatkártyátokat, és tegyétek képpel lefelé fordítva a játéktáblátok jobb oldalára: ez lesz a saját húzópaklitok.

3 Tegyétek az őrzőállattáblát a szellemösvénytábla mellé.

Válasszatok szét a megmaradt őrzőállatkártyákat szintjük szerint, és alkossatok belőlük 3 paklit. Az 1. szintű pakli helyét fehér, a 2. szintűt sárga, míg a 3. szintűt piros nap jelöli.

Keverjétek meg a 3 paklit, és tegyétek képpel lefelé az őrzőállattábla megfelelő helyeire. Húzzatok mindhárom pakliról 4-4 lapot, és tegyétek őket képpel felfelé a paklijuk mellé sorba: ez lesz az őrzőállatkártyák kínálata.

4 Válogassátok szét értékük szerint a tűzjelzőket (2, 3, 4), és tegyétek azokat az őrzőállattábla megfelelő helyeire az őrzőállatkártya-paklik mellé. Tegyetek egy 2-es értékű tűzjelzőt a szellemösvénytábla közepére.



A lenti képen a játék előkészületei láthatók.



5

Tegyétek a védelmező fa lapkák 2 állványát a szellemösvénytábla mellé.

Tegyétek az állványokba a védelmező fa lapkákat balról jobbra haladva értékük szerint emelkedő sorrendben.

Ha hárman játszotok, vegyetek ki egy 3-as, egy 4-es és egy 5-ös lapkát.

Ha ketten játszotok, vegyetek ki két 3-as, két 4-es és két 5-ös, illetve egy 6-os, egy 7-es és egy 8-as lapkát.

6

Tegyétek a lángvaránusztáblát a szellemösvénytábla mellé.

Tegyétek a töredéklapkákat és a lángvaránuszkártyákat a tábla számukra fenntartott mezőire.

A játék célja

A játék során erdőszellemekként megpróbáljátok megmenteni az erdőt és benne az ősi szent fát a gonosz szellem, Onibi elszánt támadásaitól. Ezt háromféleképp tehetitek meg:

- ✿ 12 különböző védelmező fa ültetésével;
- ✿ 12 szent virág összegyűjtésével, ami felébreszti Sankit, az erdő védelmező szellemét;
- ✿ 12 tűz eloltásával, ami véglegesen megfutamítja Onibit.

Minden körben őrzőállatokat fogtok megidézni. A megidézett állatok elemeket , , ,  és  biztosítanak számotokra, melyek az akciók végrehajtásához használhatók fel.

A körök menete

Minden kör 3 fázisból áll:

- ✿ Őrzőállatok
- ✿ Akciók
- ✿ Kör befejezése



Az őrzőállatok fázisa

A játék kezdetén már van 14 őrzőállatod, akik csak a hívásodra várnak, hogy segítségedre lehessenek.

Ezt a fázist az erdőszellemek (vagyis a játékosok) egyszerre játsszák.

Húzz egyesével lapokat az őrzőállataid húzópaklijáról, és tedd őket képpel felfelé a paklid mellé sorba: ők lesznek az ebben a körben megidézett állataid.

Ha a húzópaklid elfogyott, és még szeretnél további lapot húzni, keverd meg a dobópaklidat, formáld belőlük új húzópaklit, és folytasd a laphúzást.

Fontos, hogy nem akkor kell újakeverni a dobópaklidat, amikor elfogyott a húzópaklid, hanem amikor húzni is akarsz róla.

Megjegyzés: ebben a fázisban megnézheted a dobópaklid lapjait.

Bármikor **dönthetsz** úgy, hogy megállsz, és nem húzol több lapot.

Amikor felhúzod a 3. magányos ☹ szimbólumot viselő lapot, **nem húzhatsz** tovább – ez a lap lesz a körben megidézett utolsó állatod.

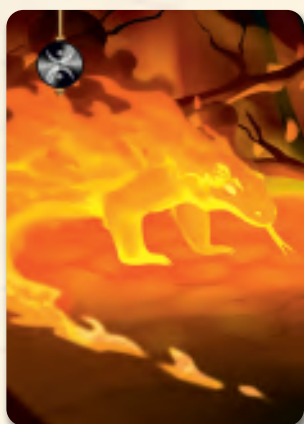
Fontos: Egy csoportos ☺ szimbólum érvénytelenít egy magányos ☹ szimbólumot. Ennélfogva lehetséges 3-nál több magányos őrzőállatot megidézni, amennyiben a megidézett őrzőállataid közt van már legalább egy csoportos őrzőállatod. Ilyen esetben csak az őrzőállat magányos szimbólumát kell figyelmen kívül hagyni, az őrzőállat által biztosított elemek felhasználhatók az akciófázis során.



Körben megidézett őrzőállataid



Az állatok a hatalmas erdő mind a négy égtájáról összegyűlnek, hogy segítségetekre legyenek: a fagyos északi síkságról, a keleti folyók mentéről, vagy a déli, trópusi erdőkből... Mind értékes segítséget nyújtanak, de vigyázzatok, mert a magányos állatok nem szeretnek találkozni a többiekkel.



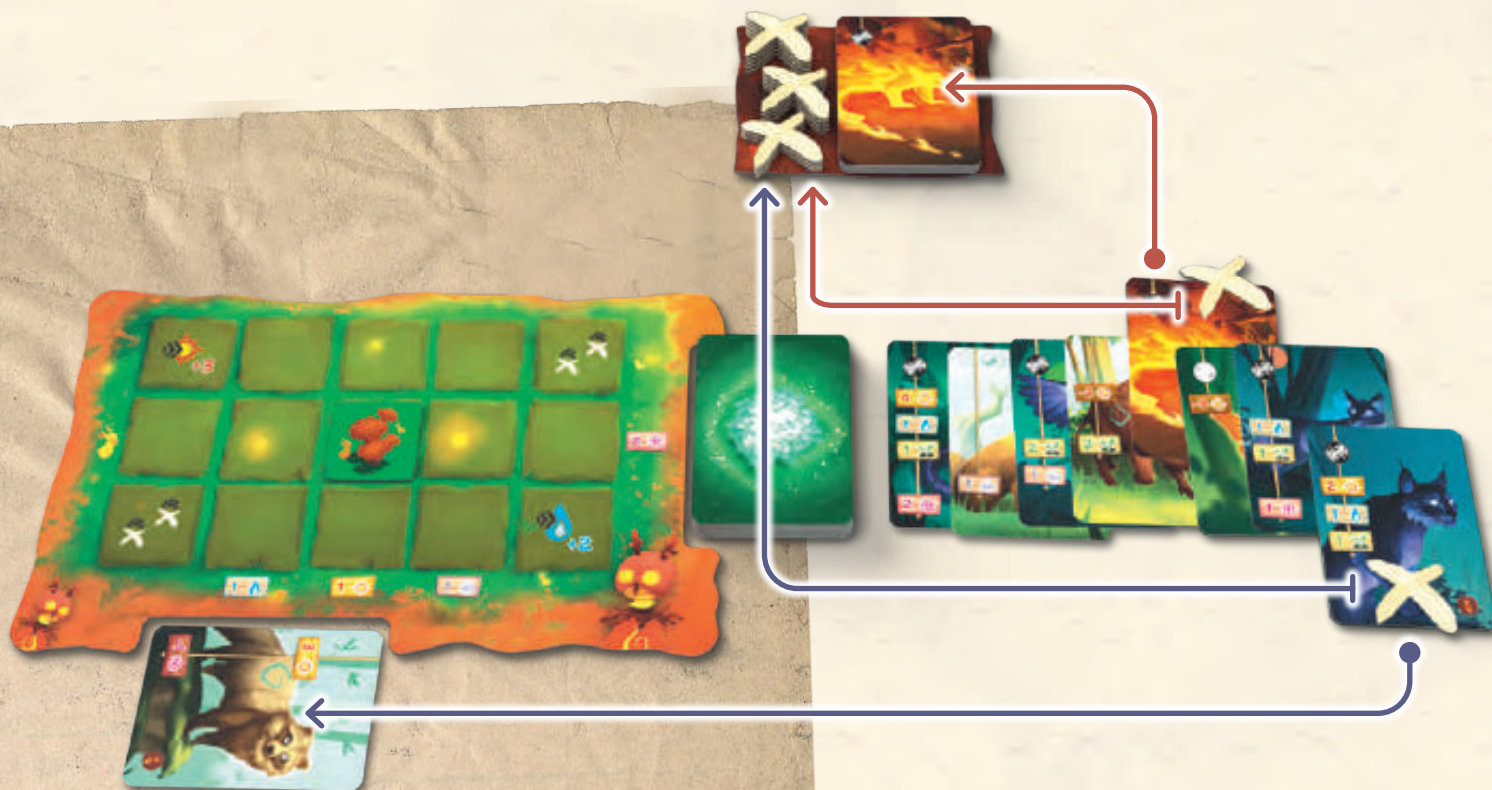
Megjegyzés: a játék során kerülhetnek hozzád lángvaránuszkartyák, ők a gonosz szellem, Onibi szolgái, akik magányos őrzőállat ☹ szimbólummal rendelkeznek, de nem biztosítanak számodra hasznos elemeket.

A töredéklapkák

A fázis során bármikor eldobhatsz egy töredéklapkát, és választhatsz az alábbi két lehetőség közül:

- ✿ Elpusztítod az éppen felhúzott lángvaránuszártyát. Azonnal tedd vissza a kártyát a lángvaránuszok paklijába.
- ✿ Tedd az éppen felhúzott őrzőállatkártyát a saját dobópaklidba, függetlenül attól, hogy milyen típusú.

A töredéklapka hatásának végrehajtása után folytathatod a laphúzást, vagy megállhatsz.



Példa:

Peti felhúzza az ötödik lapot, ami egy lángvaránusz. Ezzel már megvan a harmadik ☹ szimbóluma a megidézett őrzőállatainak sorában. Petinek már van két töredéklapkája, és úgy dönt, most felhasználja az egyiket arra, hogy elpusztítsa a lángvaránuszártyát. Így ismét csak 2 ☹ szimbóluma van, és folytathatja a laphúzást. A következő lap egy 😊 őrzőállat, az azt követő pedig ismét egy ☹ őrzőállat. Peti folytathatja a laphúzást, mert a két szimbólum érvényteleníti egymást. Még egy ☹ őrzőállatot húz fel. Peti ekkor felhasználja a másik töredéklapkáját is, hogy az utoljára felhúzott őrzőállatot a saját dobópaklijára dobja. Peti ezután úgy dönt, nem húz több lapot.

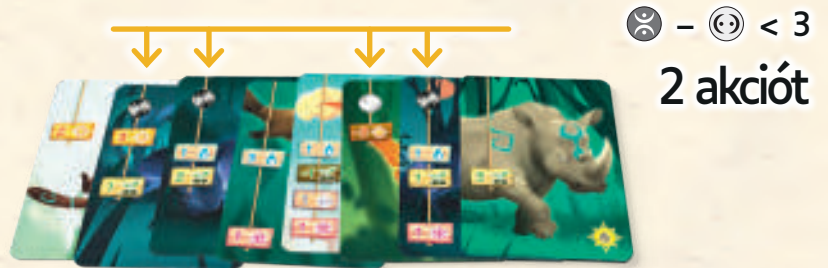
Sanki a varázslatos erdő létrehozása után örök álomba szunnyadt, hogy szert tegyen a végső bölcsességre. A varázserejének egy részét azonban töredékek formájában az erdőben hagyta, és az erdőszellemek ennek nagy hasznát vehetik.

Amikor minden játékos végzett a laphúzással, az őrzőállatok fázisa véget ér, és kezdetét veszi az akciófázis.

Az akciófázis

Ebben a fázisban a játékosok **egymás után** kerülnek sorra, kezdve a szent fa figurát birtokló játékosal.

Ha a megidézett őrzőállataid sora **kevesebb**, mint 3 magányos ☹ szimbólumot tartalmaz (a csoportos ☺ szimbólumok által érvénytelenítettek nem számítanak), **2 különböző akciót** hajthatsz végre.



Ha a megidézett őrzőállataid sora 3 ☹ szimbólumot tartalmaz (a csoportos ☺ szimbólumok által érvénytelenítettek nem számítanak), **1 akciót** hajthatsz végre.



Az akciód erejét a megidézett őrzőállataidon és az erdőtábládon lévő megfelelő típusú elemek száma határozza meg.

A 🌸 elemhez nem akció tartozik, hanem győzelmi feltétel.



Példa:
Peti megidézett őrzőállatain és az erdejében összesen

- 7 ☀
- 9 💧
- 1 🌱
- 4 ☸

elem áll rendelkezésére a két akciója végrehajtásához.

Miután végrehajtottad az 1 vagy 2 akciót, a bal oldali szomszédod kerül sorra az akcióival.

A lehetséges akciók



Töredéklapka elvétele

Vegyél el egy töredéklapkát, és tedd az erdőtáblád mellé. A töredéklapkát a következő őrzőállat fázisodtól kezdve felhasználhatod.



Őrzőállatkártyák megszerzése

Add össze a ☀ elemeket, és vegyél el legfeljebb annyi értékű őrzőállatkártyát a képpel felfordított kínálatból, amennyi a ☀ elemeid száma.

A megszerzett kártyákat tedd képpel lefelé a saját húzópaklid tetejére.

Példa:

Petinek összesen 7 ☀ eleme van, amivel megveheti a 7-be kerülő mormotát vagy a kakadut (4) és a sünt (3).



VAGY



A tüzek eloltása

Add össze a 💧 elemeidet, és vegyél el egy vagy több tűzlapkát legfeljebb ennyi értékben a szellemösvény közepéről.

Szabadon eldöntheted, hogy milyen kombinációban veszel el tűzlapkákat, amíg az összértékük nem haladja meg a 💧 elemeid számát.

Az elvett tűzlapkákat tedd az erdőd mellé a számok nélküli oldalával felfelé fordítva.

Emlékeztető: 12 tűzlapka összegyűjtésével megnyerheted a játékot.

Példa:

Petinek 9 💧 eleme van, így eldöntheti, hogy két 4-es értékű tüzet olt el, vagy akár hármat: egy 2-est, egy 3-ast és egy 4-est.





Lépés a szellemösvényen

Add össze a  elemeidet, és lépj legfeljebb ennyit előre az óramutató járásával egyező irányban a szellemösvény mezőin az erdőszellem figuráddal.

Azokat a mezőket, amelyeken más játékosok figurája áll, ne számold bele a lépésekbe, egyszerűen hagyd ki ezeket a mezőket, és ugord át a megelőzőt figurákat. Minden átugrott figuráért elvehetsz a figura tulajdonosától egy általad választott győzelmi lapkát. Nincs jelentősége, hogy az elvett lapkának ki volt az eredeti tulajdonosa.

Megkapod annak a mezőnek a jutalmát, amelyen befejezted a lépésedet.

Ez egy extra akció, ami lehet ugyanaz vagy különböző, mint a körben választott akcióid. Csak akkor kapod meg a jutalom extra akciót, ha legalább egyet léptél a szellemösvényen.



Példa:

Petinek összesen 4  eleme van, és úgy dönt, 4-et lép előre a szellemösvényen. A mező, amire érkezett, biztosít számára egy jutalom töredéklapkát. A 4 lépéssel Peti átugrott Balázs és Réka figuráin, ezért mindkettőjüktől elvehet egy-egy győzelmi lapkát.

A szellemösvényre csak az léphet, akiben mind a bátorság mind a bölcsesség megvan.





Egy védelmező fa ültetése

Add össze a 🌱 elemeidet, és vedyél el egy (és csak egy) olyan védelmező fát az állványról, ami nem drágább annál, mint ahány 🌱 elemed van.

A választott védelmező fát tedd az erdőtáblád egyik olyan üres mezőjére, amely élszomszédos egy másik fával.



Az elültetett védelmező fáid azonnali és végleges hatással bírnak. Az első akcióddal elültetett fa hatása már a második akciód végrehajtásakor is érvényesül (és természetesen a későbbi körökben is).

Ezek a védelmező fák **elemeket** biztosítanak számodra.



A védelmező fák kellő mennyiségben olyan áthatolhatatlan akadályt képeznek, amely még Onibi pusztító tűzének is képes ellenállni.



Ha a megidézett őrzőállataidnak köszönhetően 2 akciót tudsz végrehajtani, ennek a fának a birtokában végrehajthatod **ugyanazt** az akciót kétszer – nem kell két különböző akciót választanod.

Emlékeztető: 12 **különböző** védelmező fa elültetésével megnyerheted a játékot.

A védelmező fák taktikus elhelyezésével további jutalmakra tehetsz szert.

Teljesen beültetett sorért vagy oszlopért kapható jutalmak

Amikor egy sor vagy oszlop összes mezőjére ültetted a fát, azonnal megkapod a sor vagy oszlop végén feltüntetett jutalomelemet (1💧, 1☀️, 1🌀 vagy 2🌸), ami akár az aktuális köröd következő akciójától kezdve a játék végéig érvényes marad.

A fák még erősebbek, ha sorban állnak.



A sarokba ültetett fákért kapható jutalmak

Az erdő négy sarkába ültetett védelmező fák egy **azonnali** extra akciót biztosítanak számodra.

Ültess védelmező fákat az erdő legtávolabbi sarkaiba, és a szent fa értékes segítséggel jutalmazza elszántságodat.

Ezek az extra akciók a normál akcióidon felül értendők, és lehetnek velük azonosak vagy tőlük eltérők is.

☼ Hajts végre egy extra őrzőállatkártyák megszerzése akciót +3 ☀️ elemmel.

☼ Kapsz 2 töredéklapkát.



☼ Kapsz 2 töredéklapkát.

☼ Hajts végre egy extra tüzek eloltása akciót +2 💧 elemmel.

A kör vége

1. Onibi a szellemeket támadja

Ha maradtak tűzjelzők a szellemösvénytábla közepén, adjátok össze azok értékét: ez lesz a tűz ereje. Most minden játékos számolja össze a saját  elemeit.

Az a játékos, akinek kevesebb  eleme van, mint amennyi a tűz ereje, elvesz annyi lángvaránuskártyát, ahány tűzjelző van a szellemösvénytábla közepén, és a saját dobópaklijába teszi azokat.

Megjegyzés: Ha nem maradt a pakliban annyi lángvaránuskártya, amennyit ki kell osztani, akkor a kezdőjátékoskal kezdve egyesével osszátok ki a meglévő lapokat az érintett játékosok között. Ha a lapok elfogytak, már nem lehet több lángvaránuszt kapni.



Példa:

A kör végén 3 tűzjelző maradt a tábla közepén: 2-es, 3-as és 4-es. Onibi tűzének ereje ezek összege: 9. Peti összeszámolja  elemeit: 8  eleme van, amivel nem tud ellenállni a tűznek, ezért 3 lángvaránuskártyát kap, melyeket a dobópaklija tetejére helyez.



1. Onibi a szent fát támadja

Tegyetek annyi 2-es értékű tűzjelzőt a szellemösvénytábla közepére, ahány 1. szintű őrzőállatot vásároltatok meg a kör során.

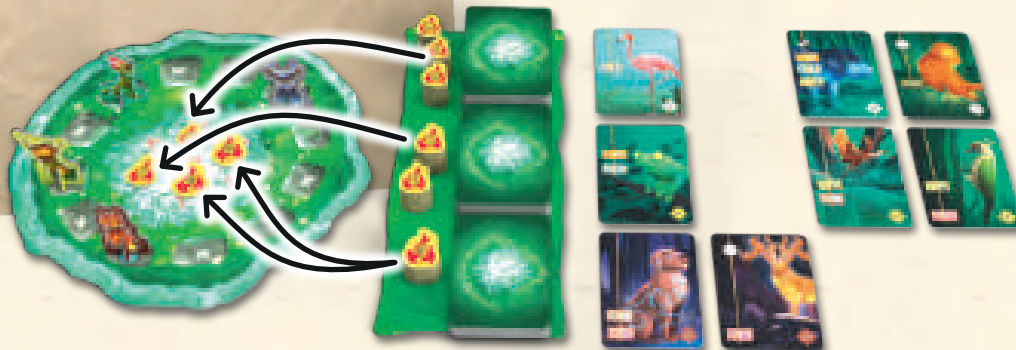
Tegyetek annyi 3-as értékű tűzjelzőt a szellemösvénytábla közepére, ahány 2. szintű őrzőállatot vásároltatok meg a kör során.

Tegyetek annyi 4-es értékű tűzjelzőt a szellemösvénytábla közepére, ahány 3. szintű őrzőállatot vásároltatok meg a kör során.

Soha nem lehet 7-nél több tűzjelző a szellemösvénytáblán.

Példa:

A játékosok négy őrzőállatkártyát vásároltak ebben a körben (egy 1., egy 2. és két 3. szintűt). Ezért egy 2-es, egy 3-as és két 4-es értékű tűzjelzőt kell a szellemösvénytáblára tenni.



Ha Onibi támadása után nem maradt több tűzjelző a szellemösvénytáblán, és nem vásárolt senki őrzőállatot a körben, akkor tegyetek egy 2-es értékű tűzjelzőt a táblára.

2. Új őrzőállatok érkezése

Töltsétek fel az őrzőállatkártyák kínálatát: az őrzőállattábla megfelelő szintű paklijairól húzzatok egy-egy lapot a megürült helyekre.

Az őrzőállatok az erdő legtávolabbi sarkaiból is meghallják hívásokat, és összegyűlnek a Sanki által ezer éve épített szellemösvény kövei körül, hogy segítségetekre legyenek.



4. Az őrzőállatok visszatérése

Mindenki tegye a kör során megidézett őrzőállatkártyáit a saját dobópaklijára.



3. A szent fa átadása



A szent fa figura birtokosa átadja azt a bal oldali szomszédjának.

„A szent fa ereje az egyensúlyra épül, ezért mindenki egyenlő mértékben részesülhet a hatalmából” – Sanki.

Kezdődhet a következő kör.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha **egy teljesen lejátszott akciófázis** van olyan játékos, aki összegyűjtötte a következők valamelyikét:



✿ Legalább 12 **különböző** védelmező fát. Számold össze, hány különböző fa van az erdőtábládon, és add hozzá a nálad lévő védelmező fa típusú győzelmi lapkák számát is.



✿ Legalább 12 tűzjelzőt. Számold össze, hány darab tűzjelződ van – a jelzők értékének nincs jelentősége –, és add hozzá a nálad lévő tűzjelző típusú győzelmi lapkák számát is.



✿ Legalább 12 szent virágot. Add össze a megidézett állataidon, az erdőtábládon és a győzelmi lapkáidon lévő szent virág elemeket.

Akinek sikerült legalább az egyik fenti feltételt teljesítenie, megnyeri a játékot. Ha többen is teljesítették valamelyik győzelmi feltételt a kör végére, közülük az győz, aki összesen több védelmező fát, szent virágot és tűzjelzőt gyűjtött.

Példa:

Petinek a kör végén 12 védelmező fája, Rékának 13 tűzjelzője, Baláznak pedig 13 szent virága gyűlt össze, így a játék véget ér. A győztes az lesz közülük, akinek e három dologból összesen több van. Balázs 23 ponttal megnyeri a játékot, mert Rékának 20, míg Petinek csak 16 pontja van.



Balázs



Peti



Réka

Köszönetnyilvánítás

Játéktervező
Aske Christiansen

Illusztráció
Apolline Etienne

Kiadó
Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
Copyright 2021 Ludonaute –
Minden jog fenntartva



Online játékszabály angolul