



ÁTTEKINTÉS

2-4 JÁTÉKOS | 20-40 PERC | ÉLETKOR 8+

Gyerek vagy! Sok gyerekhez hasonlóan, te is bővíteni szeretnéd barátaid körét, és egy rakás pizzát és játékot magadhoz véve felépíteni a legjobb erődöt.

Természetesen, eme remek dolgokat végrehajtva győzelmi pontokat fogsz szerezni, a játék végén pedig a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot!

A Fort (*Erőd*) egy pakliépítő játék, ám van benne egy csavar – kártyáid nem csak a saját fordulódban engedik meg akciók végrehajtását, hanem lehetővé teszik, hogy más játékosok akcióit is kövesd a saját fordulójukban. Elszánod magad egy saját útra vagy lemásolod, amit a többi gyerek csinál?

Azonban figyelj oda, mert ha végül nem használsz fel az összes kezekben lévő kártyát, a többi játékosnak lehetősége lesz megszerezni azokat. Végül is, ha nem játszol a cimboráiddal, miért is lógjanak tovább veled?

KEZDŐ ELŐKÉSZÍTÉS

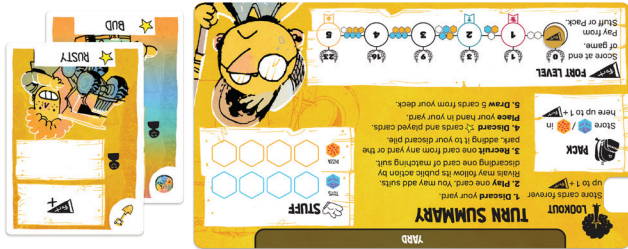
Játsszátok így az első játékot, hogy megtanuljátok a kártyákat és akciókat.

1. Határozzátok meg véletlenszerűen a kezdőjátékost és az ülési sorrendet. Adjátok az **elsőjátékos-kártyát** a kezdő játékosnak.
2. Gyűjtsétek össze az összesen **30 pizza-** és **30 játékelőt**.
3. Minden játékos kap egy **játékosablát**, a játékosablájuk hátulján szereplő **2 legjobb cimbi kölyökkártyát** (*★-al jelölve a kölyök nevétől balra*), és a játékosablájuk színével megegyező **pont-** és **erődszint-jelzőket**. A többit rakjátok vissza a dobozba.
4. Minden játékos rakja a **pontjelzőjét** a győzelemsáv "0" mezőjére és az **erődszint-jelzőjét** a játékosabláján lévő erődszint-sáv "0" mezőjére.
5. Rakjátok a **makaróniszobor-kártyát** a győzelemsáv mellé.
6. Keverjétek össze mind a 11 **kitaláltszabály-kártyát**, és a játékoszámnál eggyel több kártyát rakjatok belőlük egy képpel lefelé lévő halomba. A többit rakjátok vissza a dobozba.
7. Keverjétek össze mind a 9 **előnykártyát** és a játékoszámnál eggyel több kártyát osszatok ki belőlük egy képpel felfelé lévő sorba. A többit rakjátok vissza a dobozba.
8. Keverjétek össze mind a 60 **kölyökkártyát** egy képpel lefelé lévő parkpaklit alkotva, amit rakjatok a győzelemsáv mellé. Osszatok ki 3 kölyökkártyát a parkpakliból a győzelemsáv alatti parkba, kialakítva egy képpel felfelé lévő sort.
9. Minden játékos húzzon **8 kölyökkártyát** a parkpakliból. *(A játékosok megnézhetik a saját kártyáikat.)*
10. Minden játékos keverje össze a **8 kölyökkártyáját** a **2 legjobb cimbi kártyájával** és alkossanak egy saját, képpel lefelé lévő paklit.
11. Minden játékos húzzon 5 **kölyökkártyát** a saját paklijából. *(Mostantól kezdve a kölyökkártyákat egyszerűen "kártyáknak" hívjuk.)*

HALADÓ ELŐKÉSZÍTÉS

Az első játékotok után, felhúzás helyett a kezdő kártyákat "vegyezétek" (draft).

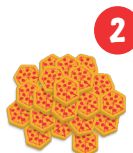
A kezdő előkészítés 9. lépését helyettesítsétek ezzel: Minden játékos húzzon **8 kölyökkártyát** a parkpakliból. Egyidejűleg minden játékos megnézi a kártyáit *(a legjobb cimbit nem)*, és kiválaszt egy kártyát, amit képpel lefelé maga elé tesz. Miután minden játékos kiválasztott egy kártyát, minden játékos adja tovább a ki nem választott kártyáit a balján lévő játékosnak. Ezt összesen nyolcszor csináljátok meg, megtartva egy kártyát minden átadáskor, amíg minden játékosnál nyolc kártya nem lesz. Nem adhattok át olyan kártyákat, amelyeket egy korábbi átadásnál megtartottatok.



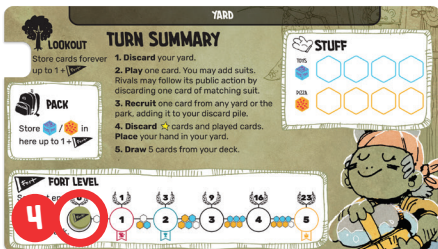
7



8



3



Előkészítés-példa két játékos számára

KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



A: SZÍN

Minden kártya a hat szín egyikébe tartozik vagy a joker érme-színbe. Néhány kártyán két azonos szín vagy egy szín és a joker érme-szín kombinációja látható.



Gördeszka



Ásó



Ragasztó



Spricc-fegyver



Korona



Könyv



Érme

Bármilyen színként kezelhető.

B: NYILVÁNOS AKCIÓ

Az ezen a részen lévő akciót a többi játékos **követni** tudja. Alapvetően a követés azt jelenti, hogy eldobhatnak egy, a kártya színével megegyező színű kártyát, hogy lemásolják annak nyilvános akcióját. Később erről megtudhattok többet is.

C: EGYÉNI AKCIÓ

Az ezen a részen lévő akciót a többi játékos **nem tudja** követni.

D: LEGJOBB CIMBI IKON

Minden játékos 2 legjobb cimbivel (★) kezd. Sosem fogjátok elveszíteni a legjobb cimbeiteket, hacsak úgy nem döntötök, hogy különleges akciót használtok, ellenben más kártyákat megszerezhetnek a többi játékosok.

A 'Fort' kártyái sok akcióval rendelkeznek, amelyekről fokozatosan többet fogtok megtudni. Ha azonnal meg akarnátok ismerni egy adott akciót, lapozzatok a 12-14. oldalakon lévő hivatkozásokhoz.

E: BECENÉV

Ez csak ennyi.

A YARD

B LOOKOUT

Store cards forever up to 1+

TURN SUMMARY

1. Discard your yard.
2. Play one card. You may add suits. Rivals may follow its public action by discarding one card of matching suit.
3. Recruit one card from any yard or the park, adding it to your discard pile.
4. Discard cards and played cards. Place your hand in your yard.
5. Draw 5 cards from your deck.

C STUFF

TOYS

PIZZA

D PACK

Store in here up to 1+

E FORT LEVEL

Score at end of game.

Pay from Stuff or Pack.

F 0 1 3 4 5

G 0 1 3 4 5



JÁTÉKOSTÁBLA FELÉPÍTÉSE

A: UDVAR

A felhasználatlan kártyáidat a fordulód végén képpel felfelé ide helyezed.

B: ŐRHELY

Néhány akció lehetővé teszi, hogy kártyákat helyezz ide a kezedből. Legfeljebb az erődszintednél eggyel több kártyát képes tárolni. Ezek nem cserélhetők vagy távolíthatók el.

C: CUCC

Amikor pizza- vagy játékjelölőket gyűjtesz (ezeket röviden **erőforrásoknak** hívják), azok a cuccodba kerülnek. Mindegyikből legfeljebb négy tárolható itt.

D: HÁTIZSÁK

Néhány akció lehetővé teszi, hogy erőforrásokat helyezz ide a cuccodból. A hátizsákod legfeljebb az erődszintednél eggyel több erőforrást képes tárolni.

E: ERŐDSZINT

Az erőd kezdetben 0. szintű. A szintje után győzelmi pontokat fogsz kapni **a játék végén**, és növeli a hátizsákod és őrhelyed kapacitását.

F: ERŐDSZINT-NÖVELÉS KÖLTSÉGE

Valahányszor növeled az erődszintedet, ki kell fizetned az itt látható erőforrásokat a cuccodból, hátizsákodból vagy mindkettőből. A kék a játék, a narancssárga a pizza, míg a fehér bármelyik lehet.

G: AZONNALI KÁRTYASZERZÉS

Amikor eléred az első, 2. vagy 5. erődszintet, kapsz egy kitalált-szabályt, előnyt vagy makaróni-szobrot (10. oldal).

JÁTÉKMENET

A Fort fordulók sorozatából áll, kezdve az első játékkal és az óramutató járásával megegyezően haladva az asztal körül, amíg a játék véget nem ér.

Az aktuális fordulót végző játékos a **vezető**. A vezető fordulója öt fázisból áll a következő sorrendben:

1. Takarítás
2. Játék
3. Toborzás
4. Dobás
5. Húzás

A vezető elvégzi **mindegyik** lépést ezek közül, majd befejezi a fordulóját. Ebben a fejezetben a "te" a vezetőre utal, hacsak másként nem jelezzük.

1. FÁZIS: TAKARÍTÁS

NÉZZÜK MEG, MELYIK CIMBORÁK RAGASZKODNAK HOZZÁD!

Hagyd ki ezt a fázist az első fordulóban.

Dobd el az összes kártyádat az udvarodból (*a játékosáblád fölöttieket*), rakd őket képpel felfelé a dobópakliba (*a játékosábládtól jobbra*).

2. FÁZIS: JÁTÉK

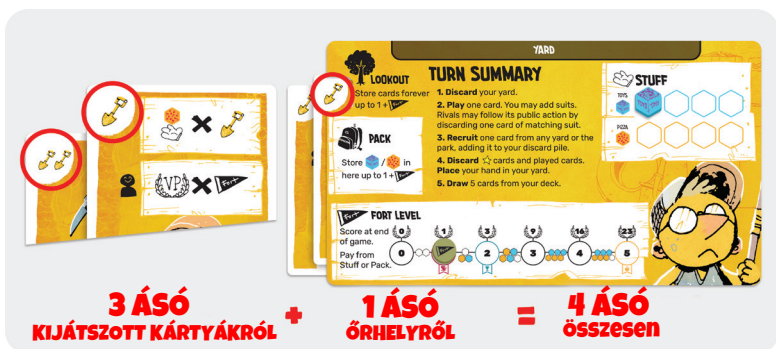
JÁTÉKIDŐ! KIJÁTSZOL EGY KÁRTYÁT, ÉS FELHASZNÁLOD EGYIK VAGY MINDKÉT AKCIÓJÁT, A TÖBBI JÁTÉKOS PEDIG KÖVETHETI AZ AKCIÓDAT.

Játssz ki egy kártyát a kezedből. (*Ezt hívják **kijátszott kártyának**.*)

Ha nem tudsz vagy úgy döntesz, nem játszol ki kártyát, kihagyhatod ezt a fázist és folytasd a toborzásfázissal.

Használd az egyik vagy mindkét akciót. Használhatod a kártya nyilvános és/vagy egyéni akcióját bármilyen sorrendben. Be kell fejezned egy akciót, mielőtt elkezdenéd a másikat.

Néhány akció feljavításához hozzáadhatsz színeket. Ha a kijátszott kártyád egyik akciójánál egy **x** jel látható, amit egy szín-ikon követ, feljavíthatod azt, ha játszol több, ugyanolyan színű kártyát mellé. (*Ezeket hívják **hozzáadott kártyáknak**.*) Valamint, hozzáadhatod az örhelyeden lévő egyező színű kártyákat is. **Nem tudod** használni a hozzáadott kártyákon lévő akciókat.

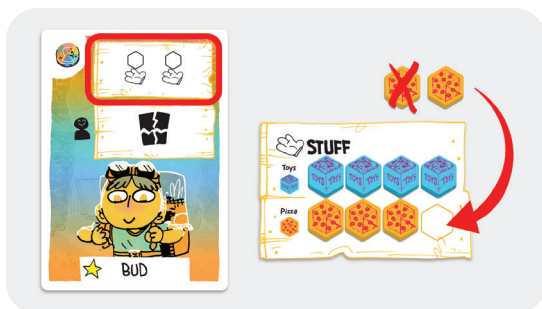


A vezető, Eleanor, kijátssza 'Bug'-ot és használja annak nyilvános (felső) akcióját, hogy a ♣-al egyező számú pizzát kapjon. Hogy feljavítsa 'Bug' akcióját, hozzáadja a 'The Moles'-t két ♣-ért, és még egy ♣-ot az őrhelyéről. Az összesen négy ♣-ja miatt kap négy pizzajelölőt, amiket a cuccához rak!

Hozzáadhatta volna a második ♣-ot az őrhelyéről is, hogy három pizzát kapjon, de ha nem játszott volna ki a 'The Moles'-t, akkor később a fordulójában ki kellene rúgnia őt az udvaráról. Ezt pedig nem akarja!

Majd, használja 'Bug' egyéni (alsó) akcióját, "Kapsz az erődszintteddel megegyező számú győzelmipontot", ezzel 1 pontot szerez, mivel az erődszintje 1.

Legalább a kártyád egyik akcióját teljesen fel kell használnod. Ide tartozik bármilyen szín, amit az akciód feljavítására hozzáadsz. Ha az egyik akciót teljesen felhasználod, a másik akciót használhatod részlegesen vagy teljesen, bármilyen sorrendben. (Nem, egy üres akció teljes felhasználása nem számít.)



Később a játék során, Eleanor kijátssza 'Bud'-ot, akinek van egy "kapsz két pizzát vagy két játékot" nyilvános akciója, és egy "dobd ki az egyik kártyádat" egyéni akciója. Azonban, ebben a pillanatban a cuccába csak egy további pizza fér el.

Ebben az esetben, nem tudja felhasználni egyedülként 'Bud' nyilvános akcióját, mivel nem tudja teljesen végrehajtani. Azonban, ha felhasználja teljesen az egyéni akcióját - kidobva egyik kártyáját -, fel tudja használni részben a nyilvános akciót arra, hogy kapjon egy pizzát. Bármelyik akcióval kezdhet.

Nem tudsz kártyát hozzáadni, ha egyik színe sem passzol.

Bármikor, ha egy kártyát adsz hozzá, hogy feljavítsd egy kijátszott kártyád, legalább az egyik színének meg kell változtatnia legalább az egyik felhasznált akció hatását.



Muhammad kijátssza 'Doodles'-t, és teljesen felhasználja az egyéni (alsó) akcióját. Valamint a nyilvános (felső) akciót is használni szeretné. Hozzá akar adni egy 🍕 kártyát, és egy 🧸 kártyát, felhasználva az 🧸-t, mint 🍕. Azonban, csak két további játékot tud a cucóba tenni, így mindkét kártya hozzáadása nem változtatna semmit ahhoz képest, ha csak az egyiket adná hozzá. Emiatt csak az egyik kártyát tudja hozzáadni, nem pedig mindkettőt.

A VEZETŐ KÖVETÉSE

Miután a vezető végrehajtotta a kártyáját, **a többi játékos**, fordulórendben, követheti a vezető kijátszott kártyájának **nyilvános akcióját**. (Az nem számít, hogy a vezető használta-e a nyilvános akciót, vagy sem.) Ezeket a játékosokat hívják **követőknek**. Ebben a részben, a "te" a követőkre vonatkozik.

A vezető nyilvános akciójának követéséhez, el kell dobnod egy kártyát a kezedből, aminek egyik színe megegyezik a vezető által kijátszott kártyáéval.

Korlátozások:

- Nem tudsz eldobni egy kártyánál többet.
- Az őrhelyeden lévő kártyák közül nem tudsz dobni.
- Teljesen fel kell használnod az akciót.

Különleges helyzetek:

- Ha a vezető egy 🧸 **érme-kártyát** játszott ki, a vezető dönti el a színét, és a követéshez olyan színű kártyát kell eldobnotok.
- Ha a vezető választja ki, hogy **játékot vagy pizzát** gyűjt be, nektek is a kiválasztott erőforrást kell begyűjtenetek. (Például, ha a vezető úgy dönt, hogy két pizzát kap, akkor nektek is két pizzát kell kapnotok.)

- Követhetsz egy **többszínű** kártya eldobásával, amíg legalább az egyik színe azonos a vezető kijátszott kártyájával. Ha két azonos szín van rajta, akkor mindkettőt számold, ha az akción egy **x** jel látható, amit a szín követ.

Igen, annyi vezetőt tudsz követni, ahányat akarsz, mielőtt újra a te fordulód következne, amíg minden alkalommal eldobsz egy megfelelő kártyát.

3. FÁZIS: TOBORZÁS

IDEJE ÚJ CIMBIT SZEREZNI! ESETLEG ELVEHETNÉD VALAKI MÁSÉT!

Toboroznod **kell** egy kártyát, berakva azt a dobópaklidba. Háromféleképpen toborozhatsz:

- **Vedd el bármelyik kártyát a parkból.** Azonnal húzz egy új kártyát a parkpakliból a helyére.
- **Vedd el bármelyik kártyát bármelyik játékos udvarából.** Nem húznak új kártyát.
- **Húzz egy kártyát a parkpakliból.**

4. FÁZIS: DOBÁS

**NEM JÁTSZOTTÁL NÉHÁNY CIMBIDDEL?
AKKOR TALÁN MÁSSAL FOGNAK LÓGNI.**

Dobd el az összes kijátszott és hozzáadott kártyád, és a kezekben maradt legjobb cimbi kártyákat a saját dobópaklidba. *(Az őrhelyedről ne dobd el.)* A dobópaklik képpel felfelé vannak és nyilvánosak.

Majd, a kezekben maradt kártyákat rakd az udvarodba, képpel felfelé, tőled elfordítva. *(Riválisaid a következő takarításfázisodig toborozhatják őket.)*

5. FÁZIS: HÚZÁS

RÉGI CIMBIJEID ÚJRA JÁTÉKRA JELENTKEZNEK.

Húzz öt kártyát a saját pakliból. Ha nem tudsz kártyát húzni, mert a paklid üres, keverd össze a dobópaklit és alkoss egy új húzópaklit, majd folytasd a húzást.

Csak ekkor húzol kártyákat a 'Fort'-ban! Nem húzol kártyát akkor sem - például -, ha követéskor eldobsz egy kártyát.

ERŐDSZINT

Minden játékosnak van egy erődje, ami kezdetben 0. szintű. Eggyel növelheted az erődöd szintjét az erődfejlesztés akcióval (12. oldal), a jelenlegi szint és a következő szint között felsorolt erőforrásokat elkölthve.

0. szinten, az őrhelyeden egy kártya lehet, hátizsákodban pedig legfeljebb egy erőforrás. Minden szint lehetővé teszi, hogy eggyel több kártya lehessen az őrhelyeden és eggyel több erőforrás a hátizsákodban.

Amikor eléred az 1. szintet, titokban válassz egy **kitaláltszabály-kártyát** (15. oldal) a középben lévő halomból, és képpel lefelé tedd magad elé. A kitalált-szabályod pontokat fog érni a játék végén.

Amikor eléred a 2. szintet, válassz egy képpel felfelé lévő **előnykártyát** (16. oldal) a középső sorból és rakd azt magad elé. Néhány előnynek állandó hatása van, amely az egész játékra vonatkozik, míg más előnyök csak egyszer használhatók fel játékonként.

Amikor eléred az 5. szintet, vedd el a **makaróniszobor-kártyát**, hacsak már egy másik játékos el nem vette. Elkezdődik a játék vége, valamint kapsz 4 győzelmi pontot a legvégén.

A JÁTÉK VÉGE

A játék vége a következő három dolog bármelyike miatt elkezdődik:

- Bármelyik játékosnak 25 vagy több győzelmi pontja van a győzelemsávon
- Bármelyik játékos erődje elérte az 5. szintet
- A parkpakli kiürült *(még ha a parkban maradtak is kártyák)*

Amikor a játék vége elkezdődik, a vezető befejezi a fordulóját, majd a játékosok befejezik az aktuális kör fordulóit *(tehát minden játékos pontosan ugyanannyi fordulót játszik le)*.

Ennek a körnek a végén, minden játékos felfedi a kitaláltszabály-kártyáját *(ha van)*, és összeadja a győzelmi pontjait a következőkön:

- Győzelemsáv
- Erődszint
- Kitalált-szabály *(ha van)*
- Makaróni-szobor *(ha van)*

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos megnyeri a játékot. Döntetlen esetén, a döntentlent elérő játékosok közül a nagyobb erődszintű nyer. Ha még így is döntetlen az állás, megosztottnak a győzelmen.

AKCIÓK



ERŐFORRÁSGYŰJTÉS

Megkapod a mutatott erőforrást (*pizzát vagy játékot*) a közös készletből és rakd a cuccodba. Ha ez az akció lehetővé teszi, hogy válassz a pizza vagy játék közül, nem keverheted, csak pizzát vagy csak játékot kaphatsz.



ERŐFORRÁS ELRAKÁSA



Vegyél el egy erőforrást a cuccodból és rakd a hátizsákodba.

Miért szeretnék erőforrásokat elrakni?

Néhány akció és kitalált-szabály lehetővé teszi, hogy győzelmi pontokat szerezz a hátizsákodban lévő erőforrások után, és a hátizsákodban mindent le tudsz másolni a hátizsák lemásolása akcióval.



KÁRTYA HOZZÁADÁSA AZ ŐRHELYHEZ

Dugd egy kezvedben lévő kártyát az őrhelyedbe (*a játékos táblád bal oldala alá*), hogy csak a színe látszódjon.

KÁRTYAKIDOBÁS



Válassz ki egy kezvedben vagy a dobópakliban lévő kártyát (*de a pakliból ne*), és rakd vissza a dobozba. Nem tudod kidobni a kijátszott vagy hozzáadott kártyáid, de ki tudod dobni egy legjobb cimbidet. (*Durva.*)



EZEN KÁRTYA KIDOBÁSA

Miután befejezted ezt az akciót és a követők is befejezték az akcióikat, rakd vissza ezt a kártyát a dobozba.



KÁRTYASZERZÉS

Toborozz pontosan egy kártyát, a **toborzásnál** (9. oldal) leírtak szerint.



ERŐDFEJLESZTÉS

Fizesd ki a jelenlegi és a következő erődszintek között látható erőforrásokat, visszatéve azokat a közös készletbe. Fizethetsz a cuccodból, hátizsákodból vagy mindkettőből. Majd, mozgasd az erődszint-jelződet a következő szintre. Az új szinted után - néha - egy kártyát kapsz, ahogy az az **erődszintnél** (10. oldal) részletezve lett.



PONTSZERZÉS

Haladj előre a pontsávon egyszer a pontjelződdel.



ERŐFORRÁS ELKÖLTÉSE

Távolítsd el a mutatott erőforrást a cuccodból vagy a hátizsákodból, visszatéve azt a közös készletbe.



RIVÁLIS KÁRTYA KIDOBÁSA

Rakj vissza egy kártyát bármelyik rivális játékos udvaráról a dobozba.



HÁTIZSÁK LEMÁSOLÁSA

Megkapod ugyanazokat az erőforrásokat, amik jelenleg a hátizsákodban vannak, és rakd azokat a cuccod közé.



RIVÁLIS HÁTIZSÁK LEMÁSOLÁSA

Megkapod ugyanazokat az erőforrásokat, amik jelenleg bármelyik rivális játékos hátizsákjában vannak, és rakd azokat a cuccod közé. *(Ezeket nem ellopod!)*



ERŐFORRÁS ÁTALAKÍTÁSA

Cserélj le egy pizzát vagy játékot a cuccodban vagy hátizsákodban a másik erőforrásra.

EGYÉB AKCIÓSZIMBÓLUMOK



ERŐFORRÁSOK A HÁTIZSÁKODBAN

Az egyértelműség kedvéért, amikor pontokat szerzel a hátizsákodban lévő erőforrások után, csak az erőforrások száma számít, nem a típusa.



ERŐDSZINTE

Az egyértelműség kedvéért, ez a szimbólum nem az erődfeljesztés akció.



BÁRMELYIK SZÍN

Kiválaszthatod bármelyik szint, beleértve az érme-szint. Az egyértelműség kedvéért, ha ugyanazt a szint választod, mint az ezzel az akcióval rendelkező kártya, akkor számít a színe, egyébként nem számít.



KÁRTYÁK AZ ŐRHELYEDEN

Az egyértelműség kedvéért, ez a kártyák száma, nem a színeké.



ERŐDFELJESZTÉS MÓDOSÍTOTT KÖLTSÉGE

Ez az erődfeljesztés akció eggyel több vagy kevesebb erőforrásba kerül, ahogy az látható, bármelyik típusból.



EGYÉB AKCIÓSZIMBÓLUMOK - FOLYT.

X PER

Végezd el a jel bal oldalán lévő akciót a jel jobb oldalán megjelenő szimbólumok számával megszorozva. Az ilyen jel nélküli akciók **egyszer** történnek meg - azokat **nem tudod** feljavítani további színek hozzáadásával.



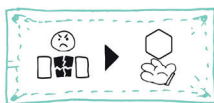
Gyűjts be a ragasztóval egyező számú játékokat.



A hátizsákodban lévő erőforrásokkal egyező számú győzelmi pontot kapsz

▶ MAJD

Végezd el a jel bal oldalán lévő akciót, majd végezd el a jel jobb oldalán lévő akciót. Előbb el kell végezned a bal oldali akciót ahhoz, hogy a jobb oldali akciót is elvégezd, valamint a jobb oldali akciót is el kell végezned, ha képes vagy rá.



Dobj ki egy kártyát egy rivális játékos udvarából, majd gyűjts be egy erőforrást.



Fejleszd az erőszintedet, kifizetve annak árát, majd, kapsz 2 győzelmi pontot.

() ZÁRÓJELEK

A zárójelek az akciók és szimbólumok csoportját tartalmazzák. Amikor egy csoportot **x** jel követ, végezz el mindent a zárójeleken belül, az **x** jel jobb oldalán megjelenő szimbólumok számával megszorozva.



Toborozz egy kártyát, majd gyűjts be egy játékot, a spricc-fegyverek számával megegyezően. (Minden alkalommal toboroznod kell azért, hogy begyűjthess egy játékot.)



A könyvekkel egyező számú győzelmi pontot kapsz, majd dobd ki ezt a kártyát.

SZÓJEGYZÉK: KITALÁLT-SZABÁLYOK

Ha egy kitalált-szabály győzelmi pontokat ad a **nálad lévő** kártyák vagy színek alapján, számold bele a paklidban, dobópaklidban, kezedben, udvarodon és az őrhelyeden lévő kártyákat.

Big Plans (Nagy tervek): A játék végén, kapsz 1 pontot minden nálad lévő erődfejlesztés akcióért. Ebbe beletartozik az is, ha csak egy akció része, mint a "Lefty" és "Dot" kártyán. Nem tartozik bele a Barkácsolás (DIY) előnylapka.

Friendship Bracelet (Barátságkarkötő): A játék végén, kapsz 1 pontot minden nálad lévő különböző színért, kivéve az (🌟) érme-színt. Ha van nálad mind a hat színből, kapsz 1 extra pontot.

Piggy Bank (Malacpersely): A játék végén, kapsz 1 pontot a játéktábládon lévő minden játékjelölő után.

Pizza Party (Pizzaparty): A játék végén, kapsz 1 pontot a játéktábládon lévő minden pizzajelölő után.

Loner (Magányos): A játék végén, kapsz 5 pontot, ha nincsenek legjobb cimbi kártyáid.

Minimalism (Minimalizmus): A játék végén, kapsz 8 pontot, ha az erődszinted pontosan 2.

Popularity (Népszerűség): A játék végén, kapsz 1 pontot az őrhelyeden lévő kártyák után.

Play Palace (Játékpalota): A játék végén, kapsz 1 pontot a nálad lévő minden korona-szín (👑) után.

Secret Stash (Dugihely): A játék végén, kapsz 1 pontot a hátizsákodban lévő erőforrások után.

Sleepover (Pizziparty): A játék végén, kapsz 8 pontot, ha több kártyád van, mint amennyi a többi rivális játékosnak van. Ha csak döntetlent érsz el a legtöbb kártyában, 4 pontot kapsz.

Slime Lab (Takonylabor): A játék végén, kapsz 1 pontot a nálad lévő minden könyv-szín (📖) után.

SZÓJEGYZÉK: ELŐNYÖK

Birthday Party (Szülinapi party): A toborzásfázisod végén, toborozhatsz még egy kártyát a parkból vagy a parkpakliból, de egy rivális játékos udvarából nem.

Bribe (Megvesztegetés): A fordulóban, amikor a kártya hozzáadása az őrhelyhez akciót használod, hozzáadhasz egy kártyát a parkból, a parkpakliból, vagy bármelyik udvarból (*a kezed helyett*). Persze választhatod azt is, hogy a kezedből adod hozzá.

Copy Cat (Majmolás): Amikor követsz, eldobhatsz legfeljebb 2 kártyát (*az 1 kártya helyett*), mindkét kártya megfelelő színeit használva.

DIY (Barkácsolás): A fordulóban, egy kártya kijátszása helyett, kidobhatod ezt a kártyát, hogy az erőfejlesztés akciót elvégezd, eggyel több erőforrást elkölthetve (*akár pizzát, akár játékot*) a normálisnál. Ezt az akciót nem lehet követni.

Do-Over (Újrakezdés): A fordulóban, miután befejezted egy kártya kijátszását és minden rivális játékos követett vagy úgy döntött, nem követ, kidobhatod ezt a kártyát, hogy kijátssz egy második kártyát. (*Színek hozzáadásával fejlesztheted, valamint a rivális játékosok a szokásos módon követhetik is a nyilvános akcióját.*)

Recycling (Újrafeldolgozás): Bármikor a fordulóban, kidobhatod ezt a kártyát, hogy a dobópakliból a kezedbe vegyél egy kártyát.

Rough Housing (Goromba viselkedés): Ahelyett, hogy egy rivális játékos nyilvános akcióját követnéd, és miután az összes többi rivális játékos eldöntötte, hogy követi azt vagy sem, kidobhatod ezt a kártyát azért, hogy kidobd a vezető kijátszott kártyáját.

Sticky Fingers (Enyves kéz): A fordulóban, amikor az erőforrás elrakása akciót használod, elveheted az erőforrást a közös készletből (*a cuccod helyett*). Ha többször használod az akciót, bármilyen kombinációt elvehetsz.

XXL Backpack (XXL-es hátizsák): A hátizsákodba 2 extra erőforrás fér.

KÉSZÍTŐK

Játékfejlesztő: Grant Rodiek

Fejlesztési vezető: Nick Brachmann

Illusztrátor: Kyle Ferrin

Szabályok és használhatóság: Joshua Yearsley

Grafikai tervezők: Nick Brachmann és Pati Hyun

Fejlesztők: Leder Games' Saint Paul csapat - Marshall Britt, Clayton Capra, Ted Caya, Gates Dowd, Pati Hyun, Patrick Leder, Cole Wehrle

Játéktesztelők: Steven Wyman, Aaron Greateorex-Voith, Ryan Schneider, Fletcher Thomas, Bryan Haider, Aaron Williams, Mitch Gerke, Pat McNaughton, Em Handy, Brittni Dye, Daniel Solis, Jeffrey Allen, Jason Saastad, Carrie Bernstein, Justin Dowd, Nicole Smith, Antonio Romeo, Kevin Gibson, David Miotke, és sokan mások a Brass Cat-nél