

A Druid City Games bemutatja:

A Grimm Erdő társasjáték

Tervezte: **Tim Eisner**

Illusztrálta: **Mr. Cuddington**

Fejlesztette: **Ian Allen**

2-4 játékos részére

13 éves kortól

45-60 perc játékidő

Reginald király, a Mohó azt tervezi, hogy több ezernyi hektár területet fog beépíttetni a titokzatos és sötét Grimm Erdőben. Szíve kapzsisággal telik meg, ahogy arra a sok aranyra gondol, amivel kincstárát fogja feltölteni, amint betöri a földeket, és elkezdődik az építkezés. Sajnálatos módon a Királyi Építők – más néven a három kismalac - megöregedtek és szenilisek lettek, és a legutóbbi építési terveikben egy sor sütőtök alakú ház szerepelt.

Miután összeveszett az öregedő és kötekedő Malactestvérekkel a Király lázasan keres valakit, aki eléggé tehetséges ahhoz, hogy egyszerű házakat tervezzen, csakis hagyományos, alapvető anyagokat felhasználva. Unokaöccsei és unokahúgai a híres Malactestvéreknek csak úgy sereglettek a Királyi Palotába, hogy bizonyíthassák rátermettségüket. A megmérettetés egyszerű: aki gyorsabban felépít 3 házat, mint bármely ellenfele, az nyeri el a Királyi Építő címet és az ezzel járó vagyont...

Copyright © 2017 Druid City Games® Minden jog fenntartva. Jelen dokumentumot vagy annak részleteit tilos reprodukálni a Druid City Games előzetes, írásos engedélye nélkül.

Áttekintés

A Grimm Erdőben az egyik legendás Malactestvérnek az unokaöccseként vagy unokahúgaként azért küzdesz, hogy Te építsd fel leghamarabb 3 szalma-, fa- vagy téglaház bármely kombinációját. Titkos terveket készítesz, hogy a Grimm Erdő különböző területeire utazz a korlátozott számú alapanyag megszerzésének reményében. Ha többen mentek ugyanarra a helyre, úgy az ottlévő alapanyagot **meg kell osztanotok**, azonban ha egyedül utaztál a választott területre, az **összes** alapanyag Téged illet. **Mesekártyák** segítenek abban, hogy kicselezd és becsapd az ellenfeleidet, miközben azért küzdötök, hogy elegendő alapanyagotok legyen a házépítéshez. A versengés különböző pontjain a **Barátkártyák** mindenféle különös szövetségest fednek fel, akik a Grimm Erdőből jöve a segítségedre sietnek, hogy elérd a céljaidat. Az az unokaöccs vagy unokahúg, aki először megépíti **3 szalma-, fa- vagy téglaház bármely kombinációját**, megnyeri a játékot!

Tartozékok

4 Forrásterület tábla

Mező	Erdő	Bánya	Piac
------	------	-------	------

4 Játékos tábla

Minden egyes játékosnak van egy kocsija, amiben az alapanyagokat tarthatja, és van 6 építési területe a tábláján, ahova a házakat építheti.

Kocsi	* Építési területek
-------	---------------------

45 Házrész

Ezek azok az építőelemek, amelyekből össze tudod rakni a szalma-, fa- vagy téglaházadat. Mindegyikből 5 darab van.

Szalma	Fa	Tégla
Tető		
Falak		
Padló		

16 Cselekvés kártya

Négy különböző kártya négy különböző kollekciónak, minden egyes kollekciónak azonosítható a kártya színéből. A Cselekvés kártyák használhatók az utazásod megtervezéséhez az egyes Forrásterületekhez.

Szalmagyűjtés	Favágás	Téglagyártás	Kereskedés
---------------	---------	--------------	------------

16 Mesekártya

A Mesekártyák egyszer használatosak, és lehetővé teszik, hogy különböző trükköket vess be, így járva túl ellenfeleid eszén. A Mesekártyáidat úgy tartsd a kezvedben, hogy titokba maradjanak addig, amíg nem vagy kész a használatukra. Minden egyes kártyán rajta van, hogy mikor aktiválódik és hogy mi a hatása.

Hátlap	Minta előlap	Név	Mikor aktiválódik?	Mi a hatása?
--------	--------------	-----	--------------------	--------------

12 Barátkártya

Minden egyes Barátkártya ad egy állandó különleges képességet, de egyszerre csak egy ilyen kártyád lehet. Ha van ilyened, azt képpel felfelé az asztalra helyezve, magad előtt kell tartanod a játék során. Minden egyes kártyán rajta van, hogy mikor aktiválható és hogy mi a hatása.

Hátlap	Minta előlap	Név	Mikor aktiválódik?	Mi a hatása?
--------	--------------	-----	--------------------	--------------

45 egységnyi alapanyaglapka

15 darab Szalma, Fa, és Tégla alapanyag. Amikor „egy alapanyag” van említve a szabályban, egy ilyen darabra utal.

1 Szalma	1 Fa	1 Tégla
----------	------	---------

15 raklapnyi alapanyaglapka

5 darab Szalma, Fa és Tégla raklap. Különböző mennyiségű alapanyagot érnek.

5 Szalma	4 Fa	3 Tégla
----------	------	---------

4 Malacfigura

1 Kezdő Játékos jelölő

Amelyik játékos birtokában van, az tekintendő a Kezdő Játékosnak.

Abban az esetben, ha valami a „kör sorrendjében” történik, úgy a Kezdő Játékosnál kezdődik el a hatás, és az óramutató járásának megfelelően folytatódik, átugorva minden olyan játékost, akire nincs hatással a történés.

3 Első Építész bónuszlapka

Különleges jutalom azoknak a játékosoknak, akik a három különböző típusú alapanyagból az első szalma-, fa- vagy téglaházat megépítik. A bónuszlapkák hátlapján olvashatóak a választható jutalmak.

Játékelőkészületek

Van néhány különleges előkészületi szabály 2 játékos esetén a játékszabály legvégén.

Kiegészítő előkészületi szabályok 4 játékos esetén ezen az oldalon találhatóak.

1. Helyezz el három darab **Forrásterület táblát** (*Mező, Erdő és Bánya*) a játékosok között, egymás mellett.

Négy játékos esetén helyezd a másik három Forrásterület tábla mellé a negyedik Forrásterület táblát (*Piac*) is. Kevesebb játékos esetén ne használjátok ezt a táblát.

2. Halmozd a Forrásterület táblák mellé a releváns **egységnyi és raklapnyi alapanyaglapkákat**, létrehozva a **Készletet**.
3. Helyezz el egy raklapnyi szalma lapkát (5 Szalmát ér) a Mező táblán, egy raklapnyi fa lapkát (4 Fát ér) az Erdő táblán, és egy raklapnyi téglalapkát (3 Téglát ér) a Bánya táblán.

Négy játékos esetén helyezz el egy egységnyi lapkát minden egyes alapanyagból (*Szalma, Fa, Téglá*) a Piac táblán.

4. Helyezd el az Első Építész bónuszlapkákat a Forrásterület táblák alatt.
5. Csoportosítsd az egyes építőelemeket (*Padló, Falak, Tető*) a Forrásterület táblák egyik oldalán.
6. Keverd meg a Mese- és Barátkártyákat külön-külön, egy-egy Mese- és Barátkártyát képezve belőlük. Helyezd őket képpel lefelé a Forrásterület táblák másik oldalán.
7. Minden játékos kiválasztja a számára tetsző szintet és elveszi a hozzá tartozó Játékos táblát, a Cselekvés kártyákat és a Malacfigurát.

Négy játékos esetén minden játékos elveszi a negyedik Cselekvés kártyát is a többi kártyával együtt. Ha kevesebb játékos van, a **Kereskedés kártyára nincs szükség.**

8. Add a Kezdő Játékos jelölőt annak a játékosnak, aki a legutóbb evett szalonnát. Készen álltok a kezdésre!

Játékmenet

Van néhány apró különbség 2 vagy 4 játékos esetén, amely ennek a végén van leírva.

Több körön keresztül tart a játék, minden egyes kör 3 fázisból áll, és a következő sorrendben játszódik:

1. Gyűjtögetés
2. Építkezés
3. Tereprendezés

Játékkör

1. Gyűjtögetés

Ebben a fázisban az egyik Forrásterületre fogsz utazni, ahol alapanyagokat gyűjtesz össze a házépítéshez.

1. Minden egyes játékos kiválaszt egy Cselekvés kártyát *(és igény szerint kiválaszthatnak egy **Mesekártyát** is)* a kezében lévő lapok közül. Mindenki képpel lefelé az asztalra helyezi a kiválasztott kártyákat.
2. Fedjétek fel az **összes** kijátszott Mesekártyát. Hajtsátok végre a Mesekártyák hatását, ha az a felfedés pillanatára vonatkozik.
 - a. Ha bármelyik Mesekártya típusa **Szörny**, úgy a felfedést követően annak a játékosnak, aki kijátszotta, el kell helyeznie a Szörnyet egy általa választott Forrásterületre. **Legfeljebb 1 Szörny lehet Forrásterületenként.**
 - b. Ha ugyanakkor érvényesülne több Mese- vagy Barátkártya hatása, úgy hajtsátok végre őket a kör sorrendjének megfelelően.
3. Fedjétek fel a kijátszott Cselekvés kártyákat és helyezétek el a Malacfigurákat a kártyának megfelelő Forrásterületen. Ezt követően hajtsátok végre a kijátszott Mesekártyák hatásait, ha az alapanyaggyűjtés előtt érvényesülnek.
4. Ha egy Malacfigura egyedüliként került az egyik Forrásmezőre, úgy az a játékos az **összes** területen lévő alapanyagot megkapja. Ha több mint egy Malacfigura került az egyik Forrásterületre, akkor köztük **egyenlően eloszlik** a területen lévő alapanyagok száma, lefelé kerekítve. *(Szükség esetén válts a Készletet igénybe véve.)* Minden hátrahagyott alapanyag a Forrásterületen marad a következő Gyűjtögetés fázisig.

5. Hajtsátok végre a hátralévő Mesekártya hatásokat, ha azok az alapanyaggyűjtést követően érvényesülnek.
6. Minden egyes játékos vegye vissza a kezébe a Cselekvés kártyáját. Az összes végrehajtott Mesekártya (beleérve a Szörnyeket is a Forrásterületeken) az eldobott Mesepakliba kerül képpel felfelé nézve, a Mesepakli mellett. Néhány Mesekártya hatása tovább tart, mint általában, ekkor ezeket ne tegyék meg az eldobott Mesepakliba, amíg ez nincs jelezve.

Példa a Gyűjtögetésre – Lépésről lépésre

Mind a három játékos lerakja a kártyákat, amiket ki akar játszani. A Kék Játékos és a Zöld Játékos is kijátszott Mesekártyát a Cselekvés kártyáikkal együtt, míg a Narancssárga játékos csak Cselekvés kártyát játszott ki.

A két Mesekártyát felfedik. A Kék Játékos felfedi a Hídi Troll-t (ami egy Szörny tehát el kell helyezni egy Forrásterületen), és a Zöld Játékos felfedi a Nem félünk a farkastól kártyát (ami a Gyűjtögetés előtt aktiválódik). A Kék Játékos a Bányához helyezi a Hídi Troll-t, annak reményében, hogy ott elkaphatja a többi Malacot.

Az összes Cselekvés kártyát felfedik: a Kék Játékos és a Narancssárga Játékos egyaránt a Szalmagyűjtés kártyát játszotta ki, míg a Zöld Játékos a Téglagyártás kártyát fedi fel, ahol a Hídi Troll is van! Mindannyian elhelyezik a Malacfigurákat a megfelelő helyen, aztán a Zöld Játékos Mesekártyája (Nem félünk a farkastól) aktiválódik: szerencsére ennek a hatására a Malacfigura elmozgatható a Szörny elől, szóval a Zöld Játékos úgy dönt, hogy inkább az Erdőbe megy.

A Zöld Játékos egyedülként ment az Erdőbe, úgyhogy mind az 4 Fa alapanyag hozzá kerülhet. A Kék Játékos és a Narancssárga Játékos is a Mezőre ment, úgyhogy nekik muszáj osztozniuk az ottlévő Szalma alapanyagon. Összesen 5 Szalma van a helyszínen, úgyhogy elvesznek fejenként 2-2 egységnyi és ott hagynak 1 egységnyi Szalmát a következő körre. Ezen a ponton a Hídi Troll aktiválódik, de nincsen Malacfigura a Bányában, akit megszorongathatna.

Mindegyik játékos visszaveszi a saját Cselekvés kártyáját. Mindkettő Mesekártya (beleértve a balszerencsés Hídi Trollt is, akinek esélye sem volt a cselekvésre köszönhetően a jól időzített Nem félünk a farkastól kártyának) az eldobott Mesepakliba kerül.

2. Építkezés

Ebben a fázisban különböző akciókat hajtasz végre, hogy további alapanyagra tehess szert és / vagy **Mesekártyákat** húzhass, illetve felhasználva az összegyűjtött alapanyagjaidat **Házzrészeket** építhess. A kör sorrendjében minden egyes játékos egyszer jön, és **két** akciót hajthat végre. Lehetőséged van ugyanazt az akciót kétszer végrehajtani, vagy két különböző akciót választani. Az alábbi lehetséges akciók közül választhatsz:

A) Húzz egy Mesekártyát

Vedd magadhoz a Mesepakli legfelső lapját és rakd a kezvedben lévőkhöz. Nincs megszabva, hogy hány lehet a kezvedben.

B) Szerezz 1 egységnyi alapanyagot

Válassz a **Készletből** 1 egységnyi tetszőleges alapanyagot. Nincs megszabva, hogy hány alapanyagod lehet.

C) Építkezés

Építs **egy** Házzrészt. Ehhez használd fel a megfelelő mennyiségű alapanyagot, aminek következtében azok visszakerülnek a Készletbe. Helyezd el a Házzrészt a tábládon. A megfelelő típusú alapanyagot kell használnod a rész megépítéséhez, például szalma szükséges a szalmaház egy részének megépítéséhez.

Házzrész	Költség	Továbbá...
Padló	2	
Falak	4	Húzz egy Barátkártyát, és vagy tartsd meg vagy add oda egy másik játékosnak (lásd lejjebb).
Tető	6	Nézd meg, elérhető-e még az Első Építész bónuszlapka.

Úgy döntesz, hogy az egyik akciód az Építkezés lesz. Van négy Fát és 3 Szalmád, ami azt jelenti, hogy megépítheted a szalmaház padlóját, vagy a faház padlóját (ha nincs elkezdett faházad), vagy a faház falait, amennyiben az előző körben már építettél a faházadnak padlót. Úgy döntesz, hogy a faház falait veszed meg. Ekkor felhasználod a szükséges 4 Fát, visszatéve a Készletbe, és elveszel egy megfelelő Házzrészt, amit a faházadnak a padlójára illesztesz.

Miután egy Falak típusú részt építettél, húzz egy Barátkártyát és dönts el, hogy megtartod, vagy inkább odaadod másvalakinek... (a példa lejjebb folytatódik)

Az Építkezés szabályai

- Minden egyes házadat a megfelelő sorrendben **kell** felépítened: Padló, aztán Falak, majd Tető.
- Dolgozhatsz egyszerre több házon is, de nem lehetséges új házat elkezdened, ha van egy **ugyanolyan típusú** befejezetlen házad.
- Amint befejezted az egyik házad, **elkezdhetsz** egy ugyanolyan típusú házat.
- Elég Házzrész van 5 ház felépítésére minden egyes típusból. Ha elfogynak a megfelelő Házzrészek, nem építhetsz olyan típusú házat.
- Csak akkor kezdhetsz építkezésbe, ha még van szabad építési terület a tábládon.

Barátok

A Barátok más tündérmesék szereplői, akik különleges képességekkel segítenek. Ahányszor egy Falak típusú részt megépítesz, vedd magadhoz a Barátpakli legfelső lapját. Fed fel és dönts el, hogy megtartod magadnak vagy odaadod egy másik játékosnak. *(A másik játékos nem utasíthatja vissza.)* Részletekért lásd Barátkártyák.

...húztál egy Barátkártyát (Zörgőfürge) a Barátpakliból miután felépítettél egy Falak típusú részt. Már előtted van Aranyfürtöcske mint Barát és meg szeretnéd tartani, tehát odaadod Zörgőfürgét egy másik játékosnak. Ez a játékos kénytelen eldobni a jelenlegi Barátkártyáját, és megtartani Zörgőfürgét...

Első Építész bónusz

Amennyiben az általad befejezett ház az **első** abból a **típusból** (Szalma, Fa, Téglá) az összes játékost figyelembe véve, úgy Téged illet meg az **Első Építész bónusz** azt a típust illetően. Vedd el az adott típushoz tartozó bónuszlapkát és helyezd magad elé, utána pedig válassz **egy**et kedvedre az alábbi jutalmak közül:

- Egy Szalma, egy Fa és egy Téglá a Készletből.
- Két Mesekártya a Mesepakli tetejéről húzva.
- Egy Barátkártya a Barátpakli tetejéről húzva. *(Kövessd a fentebb leírt alapszabályt a Barátok szerzését és megtartását illetően.)*

Az Első Építész bónusz csak egyszer kerül kiosztásra típusonként, még akkor is, ha a Csúnya, Gonosz Farkas lerombolt egy házat vagy a játék egyéb elemének következtében történt meg ugyanez a hatás.

3. Tereprendezés

Ebben a fázisban befejezzük az adott kört és felkészülünk a következőre.

1. Adjuk oda a Kezdő Játékos jelölőt a soron következő játékosnak, az óramutató irányának megfelelően.
2. Mindenki visszaveszi a saját Malacfiguráját a Forrásterületről *(és mindenki megbizonyosodik arról, hogy az összes Cselekvés kártyája a kezében van).*

3. Feltöltjük mind a három Forrásterületet egy-egy **raklapnyi alapanyaglapkát** helyezve a megfelelő táblára a Készletből elvéve. *(Ez hozzáadódik az előző körben otthagyt alapanyaghoz, ha van ilyen.)*

Négy játékos esetén helyeztetek a Piac táblára minden egyes típusból (Szalma, Fa, Tégla) egy egységnyi alapanyaglapkát.

...ne feledd, ebben a körben 3 egységnyi Tégla ott lett hagyva a Bányában, és egy egységnyi Szalma a Mezőn. A most hozzáadott egy-egy raklapnyi alapanyaglapkával együtt a következő körben bőséges lehetőség lesz a Gyűjtögetésre!

A játék vége

Az Építkezés fázis végén, ha egy játékosnak megvan a 3 befejezett háza, akkor a játék véget ér, **és az a játékos a győztes!** (Nem szükséges három különböző típusú háznak lennie... bármilyen kombinációja lehet a szalma-, fa- és téglaházaknak).

- *Ha több mint egy játékosnak van 3 befejezett háza, a győztes az a játékos, aki a **legellenállóbb** házakat építette. A téglaházak a legellenállóbbak, ezután a faházak, és végül a szalmaházak következnek. Ha két vagy több játékos még így is döntetlenre állna, úgy az tekintendő a győztesnek, aki a döntetlenre álló játékosok közül a legellenállóbb házért járó Első Építész bónuszlapkát birtokolja.*

Eltérések 2-Játékos típusú játszma esetén

Két játékos esetén egy **semleges játékos**, név szerint **Regal herceg** csatlakozik a játékhoz. Minden egyes körben elutazik az egyik Forrásterülethez, és magához veszi az elérhető alapanyagok felét annak érdekében, hogy egy napon elegendő alapanyag álljon rendelkezésére ahhoz, hogy elköltözzön a Királyi Palotából és egy kisebb Palotát építtessen magának.

A Játékelőkészületek közben válasszatok egy használaton kívüli szint, ami Regal herceget fogja reprezentálni. A Cselekvés kártyáit és a Malacfiguráját rakjátok kettőtök közé.

Minden egyes Gyűjtögetés fázis előtt véletlenszerűen válasszatok ki és fedjete fel egy Cselekvés kártyát Regal hercegnek, a kártyái közül. A Herceg azonnal összegyűjti a **felét** az alapanyagoknak az adott Forrásterületről (*lefelé kerekítve*). Ezt követően mindkét játékos kiválasztja a saját Cselekvés kártyáját és Mesekártyáját, és a játék a normális menetrendben folytatódik.

Regal herceg összegyűjti az alapanyagokat és visszamegy a városba, mielőtt a játékosok Mesekártyáikat felfednék. Ennek következtében rá nincs hatása egyik Mesekártyának sem, és a Szörnyek sem kaphatják el. Minden Regal herceg által összegyűjtött alapanyag visszakerül a Készletbe.

Eltérések 4-Játékos típusú játszma esetén

Négy játékos esetén a szabályok már korábban ismertettek, de a kényelmetek érdekében egybegyűjtöttük ide. Minden egyes szabály a Piac nevezetű Forrásterület tábla körül forog. A Játékelőkészületek alatt tegyétek ki a Piacot is a többi Forrásterülettel együtt (*egy-egy egységnyi alapanyaglapkát helyezve rá*), és győződjetek meg róla, hogy minden játékosnak megvan a **Kereskedés** típusú Cselekvés kártyája az alapkártyákkal együtt.

A Piacot úgy kell kezelni, mint bármely más Forrásterületet. Ha több Malacfigura kerül erre a Forrásterületre a Gyűjtögetés fázis során, az alapanyagok húzással kerülnek elosztásra. A kör sorrendjében az érintett játékosok elvesznek egy egységnyi alapanyaglapkát, és ez így megy, amíg tudnak választani. Az érintett játékosok egyenlő számú alapanyaglapkára tesznek szert, a megmaradó alapanyaglapkát a Piac táblán kell hagyni. (*Például ha 3 játékos és 5 alapanyag van, úgy mindenki egyet fog kapni, és kettő marad a táblán.*)

A Tereprendezés fázis során helyeztetek egy-egy egységnyi alapanyaglapkát (*Szalma, Fa és Téglá*) a Piac táblára, hozzáadva az előző körben otthagyt alapanyagokhoz.

Mesekártyák

Ha ugyanakkor érvényesülne több Mese- vagy Barátkártya hatása, úgy hajtsátok végre őket a kör sorrendjének megfelelően.

Minden egyes játékos korlátlan számú Mesekártyát tarthat a kezében, de körönként csak egyetlen Mesekártya kijátszására van lehetősége a Cselekvés kártyájával egyidejűleg a Gyűjtögetés fázisban. Ha egy Mesekártya felfedésre kerül, úgy láthatóvá válik, hogy mikor aktiválódik és mi lesz a hatása. A Mesekártyák általában egyszeri különleges képességet biztosítanak, és az eldobott Mesepakliba kerülnek.

Barátságos játszma – A Gyűjtögetés fázis végén

Vegyél magadhoz egy általad választott alapanyagot a Veled megegyező Forrásterületre utazó ellenfeleidtől.

Csúnya, Gonosz Farkas – A Gyűjtögetés fázis végén

Szörny! Ha egy játékos ugyanarra a Forrásterületre utazott, mint amire a **Csúnya, Gonosz Farkas** helyezve lett, ki kell választania a legfelső házrész az egyik szalma-, fa- vagy téglaházából (*már ha egyáltalán van háza*), és vissza kell tennie a gyűjtőbe.

Hídi Troll – A Gyűjtögetés fázis végén

Szörny! Ha egy játékos ugyanarra a Forrásterületre utazott, mint amire a **Hídi Troll** helyezve lett, kénytelen az ebben a körben gyűjtött alapanyagainak a felét (*lefelé kerekítve*) annak a játékosnak átadni, aki kijátszotta a **Hídi Trollt**.

Nem félünk a farkastól – A Malacfigurák elhelyezésekor

Ha egy olyan Forrásterületre kerülnél, ahol Szörny van, kiválaszthatsz egy másikat, körönként egyszer.

Az Orákulum tanácsa – A Gyűjtögetés fázis végén

Ha **egyedül** vagy egy Forrásterületen, elvehetsz egy véletlenszerűen választott Mesekártyát minden egyes ellenfeled kezéből.

Szellemeikkel suttogó – *A Gyűjtögetés fázis végén*

Ha **egyedül** vagy egy Forrásterületen, húzz 4 Mesekártyát. Tarts meg kettőt, a többit tedd az eldobott Mesepakliba.

Bérmunka – *Felfedéskor / Következő kör Gyűjtögetés fázisában*

Fizess 2 egységnyi alapanyagot (*a Készletbe*) és a következő körben duplázd meg az összegyűjtött alapanyagjaidat. Az így megszerzett extra alapanyagokat a Készletből vedd magadhoz a következő körben. *Tartsd magad előtt ezt a kártyát képpel felfelé emlékeztetőül, amíg nem érvényesült a hatása.*

Segítő kezek – *A Gyűjtögetés fázis végén*

Ha **egyedül** vagy egy Forrásterületen, kapsz két extra akciót az Építkezés fázisban.

Rejtélyes idegen – *A Gyűjtögetés fázis végén*

Ha **egyedül** vagy egy Forrásterületen, húzz egy lapot a Barátpakliból. Kövesd az alapszabályt a Barátszerzést illetően.

Tivornya – *Felfedéskor*

Húzz annyi Barátkártyát, amennyien játszotok. Válassz egyet és a maradékot **véletlenszerűen** oszd ki a többiek között. Minden játékosnak (*beleértve Téged is*) követnie kell az alapszabályt a Barátszerzést illetően.

Befolyásos barátok – *A Gyűjtögetés fázis végén*

Lopj el egy Építkezés akciót mindenkitől, aki a Gyűjtögetés fázis végén Veled azonos Forrásterületen tartózkodik.

Vérfagyasztó üvöltés – *Mielőtt begyűjtenétek az alapanyagokat*

Minden olyan játékos, aki Veled azonos Forrásterületre utazott, kénytelen véletlenszerűen kiválasztania egy másik Cselekvéskártyáját és az így választott Forrásterületre átutaznia.

Kémhálózat – *A Gyűjtögetés fázis végén*

Húzz 2 Mesekártyát minden játékos után, aki Veled azonos Forrásterületre utazott.

Sarc - *A Gyűjtögetés fázis végén*

Bárki, aki **nem** ugyanarra a Forrásterületre utazik, mint Te a **következő körben**, kénytelen az összes alapanyagát visszarakni a Készletbe, egyet kivéve. *Tartsd magad előtt ezt a kártyát képpel felfelé emlékeztetőül, amíg nem érvényesült a hatása.*

Kívánságkút – *Felfedéskor*

Cseréld ki bármely 2 játékos Cselekvés kártyáját. Nem számít, hogy képpel lefelé voltak kijátszva, mint az alapszabályban, vagy egy korábbi hatásnak köszönhetően képpel felfelé kerültek az asztalra. *(A kör végén a játékosok a saját Cselekvés kártyájukat veszik vissza a kezükbe.)*

Farkas - *Mielőtt begyűjtenétek az alapanyagokat*

Szörny! Ha egy játékos ugyanarra a Forrásterületre utazott, mint amire a **Farkas** helyezve lett, minden alapanyagot elpusztít a Farkas, mielőtt bárki összegyűjthetné azokat. Helyezzétek vissza ezeket az alapanyagokat a Készletbe.

Barátkártyák

Ha ugyanakkor érvényesülne több Mese- vagy Barátkártya hatása, úgy hajtsátok végre őket a kör sorrendjének megfelelően.

Minden játékosnak lehet (*legfeljebb*) egy Barátkártyája. Ha van egy Barátkártyád, az képpel felfelé előtted marad és egy különleges képességet biztosít, ami minden körben felhasználható, ameddig megvan a Barátkártyád. Minden Barátkártyán rajta van, hogy mikor aktiválódik, és hogy mi a hatása. Rajtad múlik, hogy aktiváld a Barátkártyádat a megfelelő pillanatban.

Ali Baba – A Gyűjtögetés fázis végén

Osonás: Ha **egyedül** vagy egy Forrásterületen, lehetőség van 2 általad választott alapanyag ellopására az egyik játóstársad táblájáról.

Hamupipőke – Miután a Cselekvés kártyákat felfedtétek

Varázshintó: Vegyél magadhoz két egységnyi alapanyagot arról a Forrásterületről, amelyikre utaznál, **mielőtt** bárki végrehajtaná az utazást. Ezt követően az alapszabálynak megfelelően folytassátok a Gyűjtögetés fázist.

Gonosz Mostoha – Mielőtt a Mesekártyákat felfednétek

Boszorkányság: Várj, amíg minden játékos kijátszotta a Cselekvés- és Mesekártyáját, aztán válassz egy játékos, akinek megnézed a kijátszott lapjait. **Ezt követően** játszd ki a saját Cselekvés- és Mesekártyádat.

Tündérkeresztanya – A Gyűjtögető fázis elején

Varázspálca: Húzz egy Mesekártyát.

Rakd az eldobott Barátpakliba Tündérkeresztanyát: bármikor az eldobott Mesepakliba rakhatsz 3 kezekben lévő Mesekártyát, ekkor azonos mennyiségű (*általad választott*) alapanyagra teszel szert a Készletből.

Az aranytojást tojó liba – A Gyűjtögető fázis végén

Aranytojások: Ha **egyedül** vagy egy Forrásterületen, kapsz egy általad választott alapanyagot a Készletből.

Rakd az eldobott Barátpakliba az aranytojást tojó libát: kapsz 2 tetszőleges alapanyagot a készletből. Bármikor kihasználhatod ezt a képességet.

Aranyfürtöcske – A Gyűjtögetés fázis elején

Betörés: -

Rakd az eldobott Barátpakliba Aranyfürtöcskét: egy általad választott játékosársadtól véletlenszerűen húzhatsz egy Mesekártyát, és magadhoz vehetsz az alapanyagai közül egy-egy egységnyit típusonként.

Csizmás Kandúr – Az Építkezés fázis Építkezés akciója közben

Kobzás: Amikor egy Hájrészt építesz, az egyik alapanyagot helyettesítheted egy általad választott játékosársad megfelelő típusú alapanyagát felhasználva.

Piroska – Amikor megszerezted utána pedig állandó hatás

Farkasszelídítés: Amikor eléd kerül Piroska, nézd végig a Mesepaklit és vedd a 2 darab **Farkas** kártyát a kezvedbe. Ezt követően keverd meg a Mesepaklit. (Amennyiben nincs a Mesepakliban mindkét Farkas, megkeresheted az eldobott Mesepakliban is.) A Gyűjtögető fázis során ha a **Farkas** vagy a **Csúnya, Gonosz Farkas** Veled megegyező Forrásterületre kerül, semlegesítheted a hatásukat.

Robin Hood – A Gyűjtögető fázis végén

Esélykiegyenlítés: Magadhoz vehetsz két általad választott alapanyagot a Veled megegyező Forrásterületre utazó egyik ellenfeledtől. Ha így cselekszel, adj valamelyik játékosnak egy általad választott alapanyagot a saját készletedből.

Zörgőfürge – A Gyűjtögető fázis végén

Aranyszövés: Körönként egyszer kicserélheted egy egységnyi Szalmádat egy egységnyi Fa vagy Téglá alapanyagra.

Rakd az eldobott Barátpakliba Zörgőfürgét: az összes Szalmádat kicserélheted megegyező számú Fa vagy Téglá alapanyagra. Bármikor kihasználhatod ezt a képességet.

Hófehérke – *A Gyűjtögető fázis végén*

Világszépe: A Veled megegyező Forrásterületre utazó ellenfeleidnek egy (*általuk választott*) Mesekártyát át kell adniuk neked, ha legalább egy van a kezükben.

Hüvelyk Panna – *Miután a Cselekvés kártyákat felfedtétek*

Szárnyas barátok: Megkeverheted (*körönként egyszer*) a nem kijátszott Cselekvés kártyáidat, felfedheted az egyik véletlenszerűen választottat, és arra a Forrásterületre utazhatsz az eredetileg választott helyett.

Fordította: Hajdu Roland

Kellemes szórakozást kívánok!