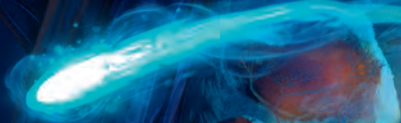


Reed Ambrose

Lidércfény



Az erdő telis-tele van csodás fényekkel.
Vajon mi lesz, ha követed őket az éj sötétjébe?



Tökök

Bajkeverő töklámpások erdőszerte, mindig rosszban sántikálnak.



Boszorkányok

Nem csak a kalapjuk muris, igencsak érdeklődnek a macskák iránt is.



Szívek

Gyakran *lidércfény* néven emlegetik őket. Ezek a szent lidércek a fák miatt szeretik az erdőt.



Fénygömbök

Ezek a játékos, barátságos lidércek világító láncokat alkotnak az erdei ösvények mentén.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. A tó

Lidércek gyülekeznek egy rejtélyes tó körül. Állítsátok össze a tó táblát a játéktér közepén. A tavat körülvevő 4 tábladarabot bármilyen sorrendben elhelyezhetitek.

2. Falapkák

Keverjétek össze a lapkákat képpel lefelé, és rendezzétek őket kupacokba a tó mellett. Ezek lesznek a **falapkák**. A fák nem lidércek.

3. Lidérclapkák

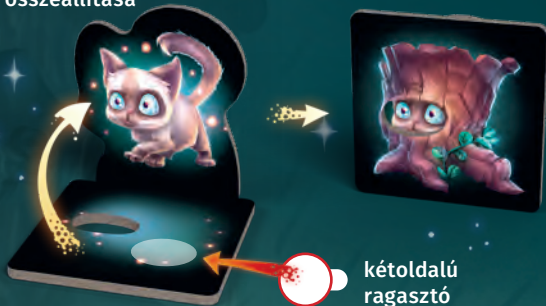
Véletlenszerűen helyezzetek 8 lapkát képpel felfelé a tó körül található 8 helyre. A színes oldaluk látható, tehát ez a 8 lapka **lidérc** lesz.

4. A macskák

Mindenki válasszon egy macskát, és vegye maga elé egy falapkával együtt. Helyezzétek a macskát a falapkára, az ábrán látható módon. Ez lesz az erdőtök első lapkája.

*Megjegyzés: A lapka, amin a macskátok található, nem számít fának. Természetesen ő fontosabb, mint egy fa, így az erdőtök ezen mezőjét nevezzük **a macskátoknak**.*

macskalapka összeállítása



kétoldalú ragasztó

Tablósegédlet

Néhány játékosnak hasznos lehet a táblósegédlet, hogy segítsen az erdő tervezésében. Az első fordulóban egy 4 x 4 lapkából álló táblót fogtok építeni.

A játékban 160 lapka található, minden lidérctípusból 40 darab.



5. Célkártyák

A célkártyákból 5 pakli van: 4 a különböző lidérctípusok, 1 pedig a fák pontozására.

Mindegyik pakliból válasszatok egy kártyát. Ez lehet véletlenszerű, vagy ha van köztetek új játékos, választhatok olyan a célokat, amiken csak **egy mancs** látható. Ezekon egyszerűbb pontozófeltételek találhatóak.



A célkártyák határozzák meg, hogy miből tudtok pontokat szerezni a játék során. Fontos, hogy mindenki megértse ezeket a célokat.

A kártya felső részén egy példát találtok a pontozásra.

Az alsó részén pedig megtaláljátok az adott lidérc pontozófeltételeit (★).

Az egyes célok részletesebb leírásait a 14–15. oldalakon találjátok meg.



6. Kezdőjátékos mancs

A fényhez legközelebb ülő játékos kapja meg a kezdőjátékos mancsot. Ez a játékos hajtja végre az első kört.

Szentjánosbogár-jelölők

Ezekre csak az egyszemélyes játékváltozatban van szükség. Több játékos esetén hagyjátok ezeket a dobozban.



EGY ÁLTALÁNOS KÖR MENETE

A játékot a kezdőjátékos kezdi, akit a tőle balra ülő játékos követ. A játékosoknak egy forduló során több körük is lesz. Egy kör általában a következő lépésekből áll:

1. Válassz egy lidércet.

Válassz egy lidércet a tó mellől.

2. Válassz egyet a 2 alakzat közül.

A választott lidérc 2 alakzat között van. Ezek közül válassz 1-et. Vedd magadhoz a kiválasztott lidércet és annyi falapját, amivel kirakhatod a választott alakzatot.



A lidércet az alakzaton belül bárhová elhelyezheted. Az alakzatot tükrözheted és forgathatod is.

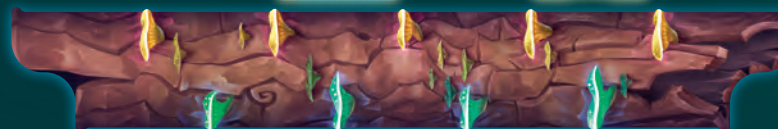


3. Helyezd le az alakzatot az erdőbe.

Az így lehelyezett alakzat legalább egy lapkájának egy, már az erdőben lévő lapka mellett kell lennie.



Az erdőd körről körre nagyobb lesz. A lapkák nem lóghatnak ki a 4 x 4-es tablóból.



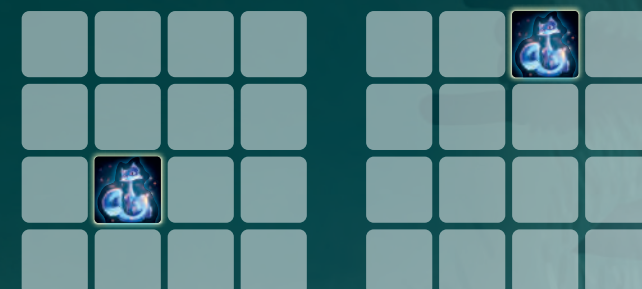
Óvatosan a boszorkányokkal!

A boszorkányok célkártyáin található egy különleges szabály, ami a lehelyezésükre vonatkozik. Nem vehetsz el boszorkányt, ha azt nem tudod szabályosan lehelyezni az erdőben. Részletek a 14. oldalon.

Tipp: Használd a tablósegédletet. Jól jöhet az erdőd növekedésének tervezésében. A későbbi fordulóknak a rendelkezésre álló tabló nagyobb lesz.

1. forduló	2. forduló	3. forduló
4 x 4	5 x 5	6 x 6

Megjegyzés: A játék kezdetén az erdő egyetlen eleme a macská. Ekkor még nem tudod, hogy a macska az erdő sarkában vagy a közepén lesz, sem azt, hogy az északi vagy a déli peremén. Tehát bármilyen irányba növelheted az erdőt, a 4 x 4 lapkás megkötést betartva.



A TÓ

Fogyatkozó lidércek

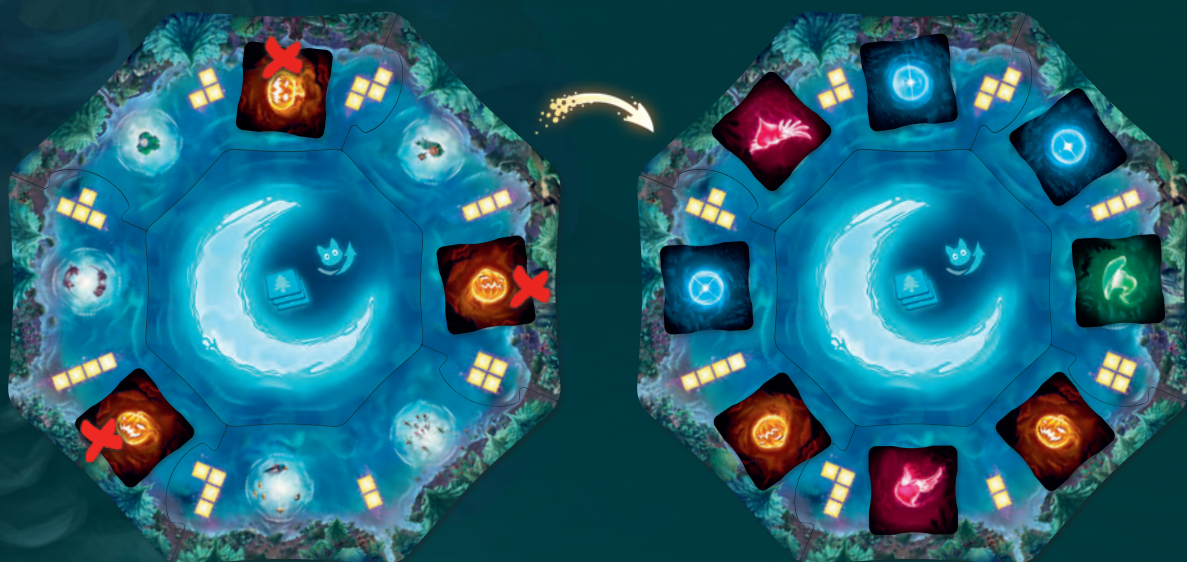
Amikor egy játékos elvesz egy lidérclapkát, annak a helyét nem töltitek újra automatikusan. Tehát a később sorra kerülő játékosoknak kevesebb választási lehetőségük lesz.

Új lidércek felhúzása

Ha a köröd elején minden elérhető lidérc **ugyanolyan típusú**, akkor **dönthetsz úgy, hogy eldobod mindet**. Ezután húzz 8 véletlenszerű új lidérceket a tó köré. Ha a köröd elején egy elérhető lidérc sincs, akkor kötelezően fel kell húznod 8 véletlenszerű új lidérceket.

Miután felhúztad őket, a köröd a szokásos módon folytatódik.

DÖNTHETSZ ÚGY, HOGY ÚJ LIDÉRCEKET HÚZOL



Eldobott lapkák

Az eldobott lidérceket képpel felfelé helyezték egy halomba, elkülönítve a fákat tartalmazó kupacoktól. Nem valószínű, hogy el fognak fogyni a falapok, de ha ez mégis megtörténne, fordítsátok meg az eldobott lidérceket, keverjétek meg őket, és képezzetek új falapkakupacokat.



MACSKA AKCIÓK

A játék kezdetén a macskalapkátnak az az oldala lesz képpel felfelé, amin a macska teljesen látszik. Ez azt jelenti, hogy **aktív**.

A másik oldal a **rejtett** oldala. Amikor macska akciót hajtasz végre, átfordítod a lapkát a rejtett oldalára. Ezt hívjuk a **macska elrejtésének**.

Ez a 2 lehetséges macska akció:



AKTÍV



REJTETT

Húzz új lidérceket

A körödben, még mielőtt lidérceket választanál, ha a macskád aktív, elrejtheted őt, hogy minden lidérclapkát eldobj, és húzz 8 véletlenszerű lidérceket. Ezt akkor is megteheted, ha a köröd elején új lidérceket húztál, mert az előzők mind ugyanolyan típusúak voltak.

Általában ezt az akciót akkor választod, ha nincs olyan lidérc, amelyet éppen szeretnél.



HÚZZ ÚJ LIDÉRCEKET

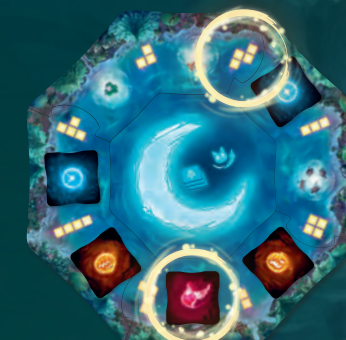


VAGY

Válassz bármilyen alakzatot

A körödben, miután kiválasztottál egy lidérceket, ha a macskád aktív, elrejtheted őt, hogy a választott lidérc mellett lévő két alakzat helyett bármelyik másikat használd.

Ezzel az akcióval kiválaszthatod a lidércedhez legjobban illő alakzatot.



VÁLASSZ BÁRMILYEN ALAKZATOT



Megjegyzés: Ha a macskád épp rejtett, egyik macska akciót sem használhatod. Ahhoz, hogy az aktív oldalára fordítsd, a „faültetés” akciót kell végrehajtanod, amit a következő oldalon ismertetünk.

FAÜLTETÉS

Egy lidérc elvétele helyett végrehajthatsz egy faültetés akciót.

Megjegyzés: ezt akkor is választhatod, ha ebben a körödben új lidérceket húztál a tó köré.



1. Vegyél el 1, 2 vagy 3 falapkát.

Egyesével tedd le őket az erdőbe. Mindegyiket egy már lent lévő lapka mellé kell helyezned, és így sem lépheted át a megadott tablóméretet (4x4 az első fordulóban).

Leginkább olyan helyekre érdemes ezt használnod, amiket a 8 alakzat egyikével sem tudsz már feltölteni.

Megjegyzés: Amikor a faültetés akciót választod, mindig el kell vened legalább 1 falapkát.



2. Aztán fordítsd a macskát az aktív oldalára.

Ha a macskád rejtett, fordítsd át az aktív oldalára. Akkor is megteheted ezt, ha ebben a körben használtad a macskát új lidércek felhúzására.

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy nem tudsz általános kört végrehajtani, mert nem tudsz szabályosan lehelyezni lidérceket az erdőbe. Ilyenkor a faültetés akciót kell választanod.



FORDULÓ VÉGE

A forduló végét az váltja ki, amikor egy játékos az erdeje minden helyét betöltötte. Ekkor mindenki, aki a kezdőjátékos és a forduló végét kiváltó játékos között ül, végrehajthat még egy kört.

Így mindenkinek ugyanannyi köre lesz. A forduló utolsó körét mindig a kezdőjátékos jobbján ülő játékos hajtja végre. Ha ez a játékos váltotta ki a forduló végét, akkor nincs több kör ebben a fordulóban.



Mielőtt elkezdenétek a következő fordulót, hajtsátok végre az alábbiakat:

1. Pontozzatok le a tablótokat.

Számoljátok össze, mennyi pontot szereztetek a fordulóban. A pontozást a 11. oldalon részletezzük.



2. Helyezzétek át a macskákat.

Áthelyezhetitek a macskákat egy másik falapkára vagy ott is hagyhatjátok a jelenlegi helyén.



Gondoljatok a boszorkányokra!

A boszorkányokra vonatkozó szabályt kizárólag a lehelyezésük során kell figyelembe venni. A következő forduló végén akkor is lepontoztatok őket, ha a macskát áthelyeztetétek, hogy helyet teremtsétek új boszorkányok számára. Részletek a 14. oldalon.



3. Távolítsátok el az összes fát.

Helyezzétek vissza a falapkákat a kupacok mellé. A lidérc oldalukat senki sem látta, így használhatjátok ezeket, hogy új lidérceket húzzatok belőlük. (A macskátok alatt lévő lapkát ne tegyétek vissza, nagyon ragaszkodik hozzá.)

A lidérclapkáitok maradnak, ahol vannak.

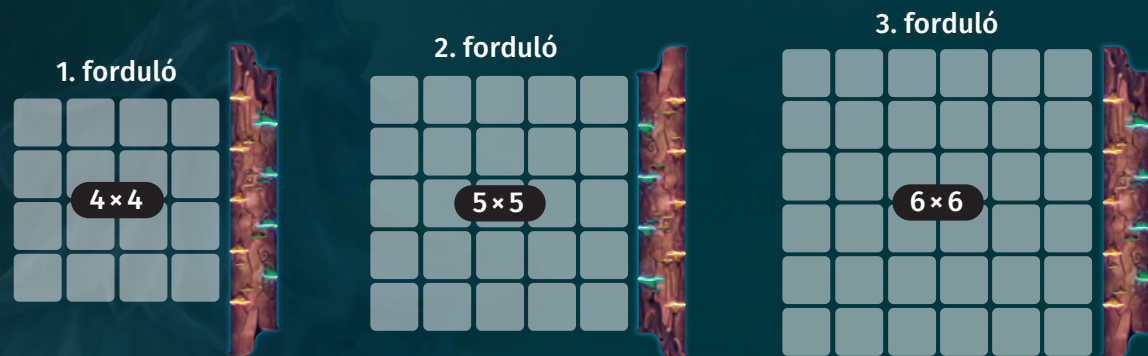


Végül a kezdőjátékos adja tovább a mancsot a tőle balra ülőnek, és kezdjétek új fordulót.



KÉSŐBBI FORDULÓK

A játék 3 fordulóból áll. Mindegyikben egyre nagyobb erdőt hoztok létre. Az első fordulóban 4x4-es, a másodikban 5x5-ös, a harmadikban pedig 6x6-os tablótok lehet.



Két forduló között a legtöbb komponens a helyén marad.

- Minden lidérc maradjon a tó körül, nem húztok automatikusan újakat.
- Minden rejtett macska maradjon rejtve.
- Bár a fákat eltávolítjátok az erdőtökből, a lidérceitek megmaradnak a következő fordulóra is. Azaz a későbbiekben azt is számításba kell venni, hogy hogyan helyeztél le az alakzatokat a meglévő lidérceitek közé.

Az erdő bővítése

A későbbi fordulókban tovább bővíthetitek az erdőtöket, bármelyik irányba.



Előfordulhat, hogy néhány lidérc külön lesz a macskáktól vagy a többi lidérctől. Ez nem probléma. Az új lapkákat bármelyik, az erdőtökben lévő lapka mellé lehelyezhetitek.

PONTOZÁS

A fordulók végén a következőket pontozzátok:

Célkártyák

A tábló teljes kitöltése

Mindenki, aki a táblója összes mezőjére lapkát helyezett, bónusz pontot kap (2 az első, 4 a második, 6 a harmadik fordulóban).

FORDULÓ ÖSSZESÍTÉSE

VÉGSO PONTSZÁM

Fordulók (1/2/3)

	Tom			Sylvester		
Célcártyák	0	0	0	4	0	0
A tábló teljes kitöltése	0	0	0	0	0	0
Bónusz pontok	6	6	6	2	2	2
Forduló összesítés	6	6	6	8	8	8
Forduló összesítés	8	8	8	6	6	6
Forduló összesítés	0	0	0	2	2	2
Forduló összesítés	20	20	20	22	22	22
Végso pontszám						

A játék vége

Három forduló után a legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az a győz, aki többször töltötte ki teljesen a táblóját. Ha még mindig döntetlen az állás, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Egyszerű példa

Minden esetén jár az öt körülvevő különböző lidérctípusokért.

Minden esetén jár minden mellette lévő után.

jár minden után, ami a legnagyobb csoportban található. Döntetlen esetén bármelyiket választhatod.

A felső fénygömb 2 pontot ér, mert csak egy lidérctípus van a körülötte lévő lapkákon. Az alsó fénygömb 4 pontot ér, mert két típus van körülötte (fénygömb és szív). Így a fénygömbök összesen 6 pontot érnek.

A szív mellett 3 fa van, így az 6 pontot ér.

A legnagyobb, fából álló csoport 8 lapkából áll, így az 8 pontot ér.

Nem szeretnétek matekozni? Használjátok ezt az alkalmazást!

Olvassátok be a QR-kódot, és töltsétek le az alkalmazást. Vagy keressetek rá a **Wisewood Scoring Appra** a Google Playen vagy az App Store-on. Az alkalmazás okostelefonon és tableten is működik.




cge.as/ww-app

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT: ELŐKÉSZÜLETEK

A játék egyedül is játszható: megpróbálhatsz több pontot szerezni, mint a szellemjátékos. A 2–3. oldalon található instrukciók szerint készítsd elő a játékteret, ezekkel a változtatásokkal:

Pontozósegédlet

A szellemjátékos erdő építése helyett lidérceket fog gyűjteni, és a pontozósegédlet alapján fog pontokat kapni értük.

A pontozósegédletek a tablósegédletek hátulján találhatóak. Mindegyik különböző nehézségű játékot tesz lehetővé: a nagyobb számokkal nehezebb lesz a játék. Ha most játszol először, kezdj a legkönnyebb pontozósegédlettel, amin csak egy mancs látható: .

Fogj 4 különböző lidércet, és véletlenszerűen párosítsd őket a pontozósegédlet 4 szintjéhez. A legfelső lidérc éri a legtöbb pontot a szellemjátékos számára, így majd azt akarja leginkább megszerezni.

A pontozósegédlet csak a szellemjátékos lidérceit pontozza, a játékosét nem. A játékos a szokásos módon az 5 célkártya alapján pontoz.

A tó

A szokásos módon helyezz 8 lapkát a tó köré. Aztán válassz egy macskát a szellemjátékosnak, és **cseréld le az egyik lidércet a macskára**. Dobd el ezt a lidércet.

A játék során a szellem macskája az óramutató járásával megegyező irányban jár körbe a tó szélén, lidérceket gyűjtve. Ezt tartsd észben, amikor a macska kezdőhelyéről döntesz.

Szentjánosbogár-jelölők

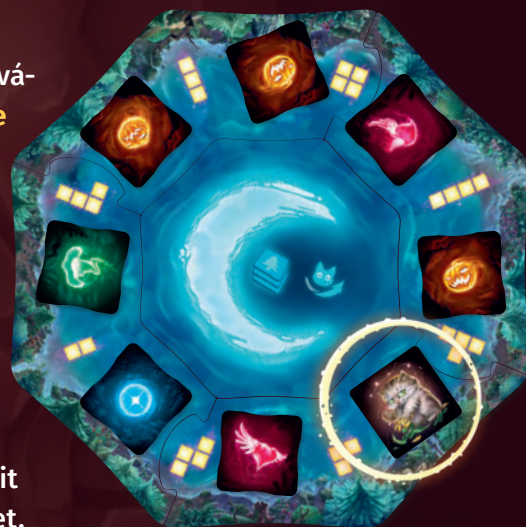
Keverd meg a jelölőket képpel lefordítva. Helyezz 4 darabot egy kupacba az első fordulóhoz. A többi egyelőre tedd félre, anélkül, hogy megnéznéd őket.

A második fordulóra megkevered majd az összeset, és húzol 6-ot. A harmadik fordulóban pedig mind a 8-at használod.

1. forduló

2. forduló

3. forduló

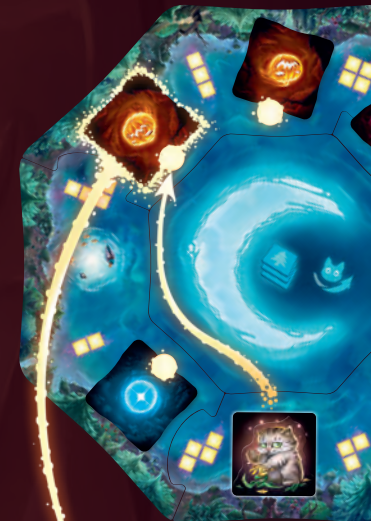


ÉS JÁTÉKMENET

Mindig a szellem lép először.

A szellem köre

- Fedd fel a legfelső szentjánosbogár-jelölőt.** A rajta lévő szám határozza meg, mennyi lidércre lát rá a szellem macskája ebben a körben. Számolj le ennyi lidércet az óramutató járásának irányában a macskától kezdve. Az üres mezőket hagyj figyelmen kívül.
- Ha nincs ennyi lidérc a tó körül, távolítsd el mindet (a macskát ne), és húzz 7 új véletlenszerű lidércet.
- Azon lidércek közül, amikre rálát a macska, a szellem a **legtöbb pontot érőt választja**. Ha több ilyen típusú lidérc is van, a szellem a macskához legközelebbit választja. Tedd ezt az új lidércet a pontozósegédlet jobb oldalára, a vele megegyező lidérc típus sorába.
- Helyezd a macskát** arra a mezőre, ahonnan elvetted a lidércet.



A játékos köre

A játékos mindig a szellem után kerül sorra. Ha új lidérceket húzol, a macskát hagyd a helyén, és húzz 7 véletlenszerű lapkát a többi helyre.

Fordulók

Ha az erdőben minden helyet betöltöttél, a fordulónak azonnal vége. Egyéb esetben a forduló azután ér véget, hogy a szellem végrehajtotta az utolsó szentjánosbogarat, és ezután a játékos pedig az utolsó körét.

Minden forduló végén a szokásos módon pontozol, beleértve a fákért járó pontokat és a tablód teljes kitöltését. A szellem csak a 4 lidérc típus után kap pontokat. Minden lidérc annyit pontot ér, amennyit a pontozósegédlet mutat.

A játékoshoz hasonlóan a szellem is megtartja az összes lidércét fordulók között, és a következőben újra is pontozza.

A játék vége

Játssz le 3 fordulót, és add össze a pontokat a szokásos módon. Ha eléred vagy meghaladod a szellem pontszámát, te vagy a győztes!



A szellem 51 pontot szerez a 2. forduló végén.

RÉSZLETEK A CÉLKÁRTYÁKRÓL

A célkártyákkal kapcsolatban felmerülő kérdések a legtöbb esetben megválaszolhatók a kártyán lévő példa tanulmányozásával. Viszont néhány játékosnak hasznos lehet, ha elolvassa az itt leírtakat, hogy biztosan jól értelmezze a kártyákat.

Fontos, hogy néhány kártya **minden lidérc** után pontot ad, míg mások csak **csoportonként** adnak pontot. Figyelmesen olvassátok el a feltételeket. A MELLETT, KÖRÜLVESZ és CSOPORT kifejezésekről bővebb információt találtok a játékszabály hátoldalán.

Tökök

Tökmagányos, Ki-kerül-tök, Keresztbe teszel?

Ennél a három kártyánál azokat a tököket vegyétek figyelembe, amik megfelelnek a kártyán leírt feltételnek. Aztán a táblázat alapján nézzétek meg, ez mennyi pontot ér.

Tökös páros

Egy pár ugyanazt jelenti, mint egy „két lapkából álló csoport”. Két tök egymás mellett, úgy, hogy nincs mellettük másik tök.

Lidérckavalkád

Egy tök önmagában is csoportnak számít. Minden csoportot csak egyszer pontozhattok. Ha egy csoportban több tök is van, csak egyszer számít.

Boszorkányok

A boszorkányok másképp működnek, mint a többi lidérc.



Macskamánia

Minden új -t egy macskát mezőre kell lehelyezni.

18 minden 3 után (bárhol is legyen).

10 / 4 2 / 1 maradék után.

Mind egyik boszorkányos kártya meghatározza, hogy hova **helyezhetek boszorkányt** az erdőtükökben. Ha egy játékos nem tudja a meghatározott helyre letenni a boszorkányt, nem veheti el a lapkát.

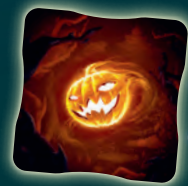
Tipp: Amikor a fordulók között átmozgatjátok a macskákat, ajánlott olyan helyre tenni, hogy még több boszorkányt le tudjatok helyezni.

Mind egyik boszorkányos kártya ugyanazt a **pontozási sémát** követi: hármassával érnek pontot, a maradékok pedig adnak némi bónuszt.

A boszorkányok pontozásába mindegyiket számoljátok bele! Azokat, amiket ebben a fordulóban helyeztetek le, és azokat is, amiket egy korábbi fordulóban, függetlenül attól, hogy jelenleg hol van a macskátok.

Cikkcakk

Ha cikkcakkban (mindig csakis sarkosan, sosem vízszintesen vagy függőlegesen) tudtok vezetni egy vonalat az új boszorkánytól a macskátokig, és ezen a vonalon mindegyik mezőn van már boszorkány, akkor ez az új boszorkány is csatlakozik a macskához, tehát teljesül a feltétel. A kártyán látható egy magában álló boszorkány. Ez azért lehet, mert a macska új helyre lett mozgatva két forduló között.



Példa: Mind a 7 boszorkányért jár pont, pedig néhány már nem teljesíti a lehelyezési feltételt. Az első három boszorkány 18 pontot, a második három szintén 18 pontot, az utolsó boszorkány pedig 4 pontot ér. A pontszám: 18+18+4 = 40 pont összesen.



Fénygömbök

A fénygömbök pontozása mindig a lidérc típusával kapcsolatos. Ne feledjétek: a fák nem lidérc.

A fény melege, Fénykör, Fény sugar

A lidérc típusát veszitek figyelembe. Például egy csoport, amiben 1 fénygömb és 3 tök van, pontosan 2 lidérc típust tartalmaz.

Energiaszinergia

Egy fénygömb, ami mellett nincs másik lidérc, nem ér pontot.

Félhomályban

Ennek a kártyának a pontozásánál a lidérc elhelyezkedése nem számít, csak az, hogy mennyi van belőlük.

Szívek

Mind egyik szíves kártya ugyanúgy működik: minden szív esetén számoljátok össze, mennyi fa teljesíti a feltételt, és pontozzátok le ezeket. Ha a példában csak egy szív szerepel, akkor is pontozzátok le mindegyik szívet, külön-külön. Előfordulhat, hogy egy fát több szívnél is figyelembe kell venni.

A fény utat tör

Képzeljétek azt, hogy a szívből kiáramlik egy egyenes fény sugar (vízszintes vagy függőleges), ami áthatol a fákon. Viszont azonnal megszakad, ha egy üres mezőre, a macskátokhoz vagy egy lidérchez ér.

Fák

Amikor a fákat nézitek fák vagy bármelyik lidérc pontozásánál, azt a fát ne vegyétek figyelembe, amin a macskátok található. Az a mező nem egy fa, hanem a macskátok.

Kiserdő, Egy Erdő mind felett...

Ha két csoport ugyanakkora méretű, mindegy, melyiket pontozzátok. A Kiserdő kártyánál, ha csak egy csoport van, az 0 pontot ér.



Lidércfény

Reed Ambrose játéka

Fejlesztőcsapat: Ondřej „Kew” Kurka
Jan „Zvonda” Zvoníček
Tomáš „Uhlík” Uhlíř
Mín & Elwen
Jakub Uhlíř
Jarmila Havířová

Látványterv: Radek „RBX” Boxan
Tibor Vízi
Dávid Jablonovský

Illusztrációk: Štěpán Drašťák

Filmelőzetes és 3D-ábrázolás: Roman Bednář

Közösségi menedzser: Michael Murphy

Gyártás: Vít Vodička

Játékszabály: Jason A. Holt

Projektmenedzment: Jan „Zvonda” Zvoníček

Projektvezető: Petr Murmak

Fordító: Kelemen Zsolt

Szeretném ezt a játékot Betsynek, Grahamnek és Holdennek ajánlani, mert mindig mellettem álltak. Örök hálám Felix Podlesnýnek és a CGE csapatának, legfőképpen Petrnek és Vlaadának, hogy esélyt adtak a játéknak. Hatalmas köszönet a fejlesztőcsapatnak és emberfeletti képességeiknek: Kewnek, Uhlíknak, Mínnek, Elwennek, Kubának, Zvondának és Jarčának. A játékban látható illusztrációknál csak megalkotójuk, Štěpán gyönyörűbb. Különös köszönet Radeknek, Tibornak és Dávidnak a tehetségükért és dizájnérzésükért; Jasonnek a zseniális szabályalkotásért; Reginek, Yume-nek és Pavlínának a marketingért és sok mindent másért; Eleninek a videóért; Vitnek a gyártás levezényléséért és Klárának a játék címéért.

Nem tudom eléggé megköszönni a játékesztelőknek a befektetett időt és az erőfeszítéseiket, tették azt akár az online térben vagy személyesen, akár Csehországban, Texasban vagy a világ bármely más pontján.

A játék nem jöhetett volna létre jó barátaim, Wey Scoggin, Ross Wood, Gabe Deem, Steven Aramini és Danny Devine nélkül. Egy játék kiadása egy közösség érdeme, és hálás vagyok annak, amely ezt sikeresen létrehozta.

Kövessük együtt a fényt...

— Reed Ambrose



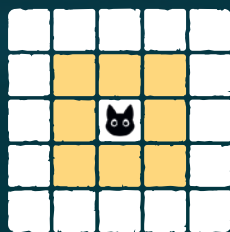
Copyright © 2026
Czech Games Edition s. r. o.
www.czechgames.com

HASZNOS FOGALMAK



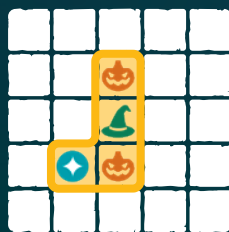
MELLETT

Csak ez a 4 mező van a macskád mellett.



KÖRÜLVESZ

8 mező veszi körül a macskádat.



CSOPORT

A lidércek csoportja bármennyi (akár 1) egymás mellett lévő lidércet jelent. Ugyanez igaz a fák csoportjára is.

ÖSSZEFOGLALÓ

EGY KÖR MENETE:

1. Ha minden elérhető lidérc ugyanolyan típusú, eldobhatod őket, hogy 8 újat húzz. Ha egy lidérc sem elérhető, kötelező ezt csinálnod.
2. Ha a macskád aktív, elrejtethed, hogy eldobd az összes elérhető lidércet, és 8 újat húzz.
3. Válassz: **vegyél el egy lidércet** (egy általános kört végrehajtva) vagy a hajtsd végre **a faültetés** akciót.

ÁLTALÁNOS KÖR

4. Válassz egy elérhető lidérclapkát.
5. Válaszd ki az egyik mellette lévő alakzatot **VAGY, ha aktív a macskád**, elrejtethed, hogy bármelyik másik alakzatot használd.
6. Vedd magadhoz a kiválasztott lidércet és annyi falapkát, amivel kirakhatod a választott alakzatot.
7. Helyezd el az alakzatot az erdőben egy már ott lévő lapka mellé.

vagy

FAÜLTETÉS

4. Vegyél el 1, 2 vagy 3 falapkát, és helyezd a tábládba már lent lévő lapkák mellé.
5. Ha a macskád jelenleg **rejtett**, fordítsd át **az aktív oldalára**.

FORDULÓ VÉGE

1. Amikor egy játékos az erdeje minden helyét betöltötte, a fordulónak hamarosan vége lesz.
2. A forduló akkor ér véget, amikor mindenki ugyanannyi kört hajtott végre.
3. Számoljátok össze, mennyi pontot értetek el a fordulóban.

ELŐKÉSZÜLETEK

A KÖVETKEZŐ FORDULÓRA

1. Áthelyezhetitek a macskákat egy másik falapkára az erdőtökbén.
2. Távolítsátok el az összes fát (kivéve, amin a macskátok van), és helyezzétek ezeket vissza a kupacok mellé.
3. A kezdőjátékos adja tovább a mancsot a tőle balra ülőnek.

EGYSZERŰBB JÁTÉKVÁLTOZATOK

- A pontozás leegyszerűsíthető azzal, ha csak 4 célkártyát használtok, minden lidérchez egyet. A fák célkártyáit hagyjátok a dobozban.
- Ha rövidebb játékot szeretnétek, játsszatok 3 helyett 2 fordulót.