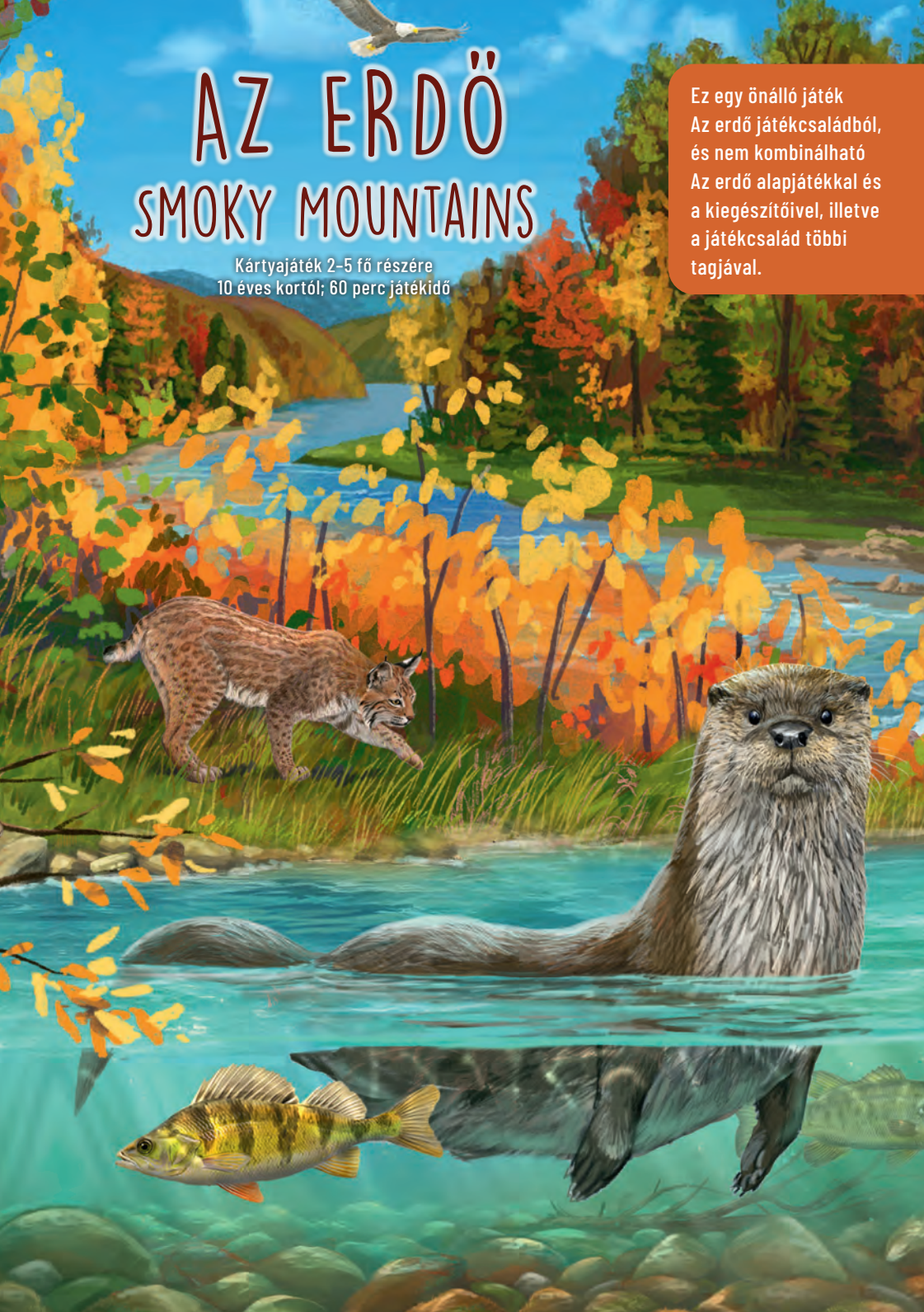
AZ ERDÖ
SMOKY MOUNTAINS

Kártyajáték 2–5 fő részére
10 éves kortól; 60 perc játékidő

Ez egy önálló játék
Az erdő játékcsaládból,
és nem kombinálható
Az erdő alapjátékkal és
a kiegészítőivel, illetve
a játékcsalád többi
tagjával.



A JÁTÉK CÉLJA

Az Egyesült Államok keleti részén fekvő Great Smoky Mountains Nemzeti Park sűrű erdőit hűs vizű folyók és patakok szelik át, változatos élőhelyet kínálva állatoknak és növényeknek egyaránt. Hatalmas fehérfejű rétisasok köröznek méltóságteljesen az égbolton, szürke mókusok fürgén szökkennek ágról ágra, fekete medvék kószálnak a folyóparton, míg a pisztrángok békésen úsznak a patak sodrásában.

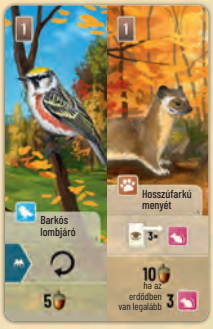
Hozzátok létre az erdőiteket a saját elképzeléseitek szerint! Egy sűrű erdőt telepítetek, vagy inkább egy változatos, folyó menti tájat alakítotok ki? Gondosan helyezzétek el az állatokat és a növényeket a fák és a folyók mellé, hogy minél több pontot szerezzetek. Legyen szó nagytestű ragadozókról, békés növényevőkről vagy vízi élőlényekről, mindnek megvannak a maga különleges igényei.

TARTOZÉKOK

180 kártya:



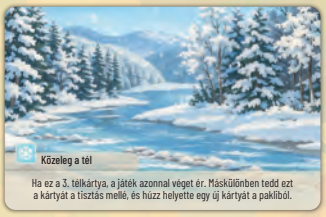
58 kártya felső és alsó részre osztva



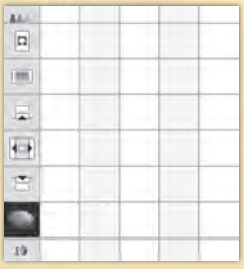
49 kártya jobb és bal oldalra osztva



9 terep *(folyó)*



3 télkártya



1 pontozótömb



56 fa



hátlap



1 tisztást ábrázoló játéktábla



5 barlang

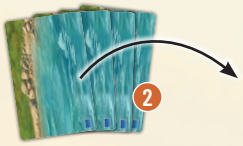
ELŐKÉSZÜLETEK

Ha már ismeritek Az erdő társasjátékot, nem szükséges a teljes játékszabályt elolvasnotok, elegendő csak az ÚJ szimbólummal jelölt szövegrészeket.

1. Tegyétek a **tisztást** (a játéktáblát) az asztal közepére úgy, hogy mindenki elérje.

2. ÚJ Tegyétek félre a **3 télkártyát** és a **barlangokat**. Keverjétek meg a többi kártyát, és a játékosszám alapján tegyetek vissza kártyákat a dobozba **anélkül, hogy megnéznétek azokat.**

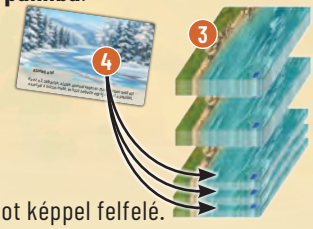
   2 játékos → 45 kártya
   3 játékos → 30 kártya
   4 játékos → 15 kártya
   5 játékos → Az összes kártya játékban van.



3. A megmaradt kártyákat osszátok szét **három** nagyjából egyforma **pakliba**.

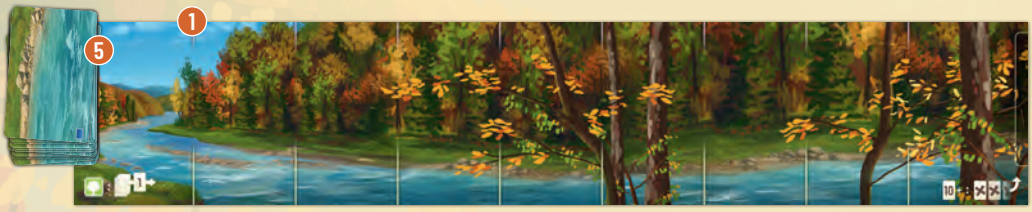
4. Keverjetek **két** télkártyát az **egyik** pakliba, a **harmadikat** pedig tegyétek ennek a paklinak a **tetejére**.

5. A másik két paklit tegyétek a télkártyákat tartalmazó paklira. Az elkészült paklit tegyétek a tisztás bal oldalára.



6. Minden játékos húzzon fel **6 kártyát**, és tegyen maga elé 1 barlangot képpel felfelé.

7. Az a játékos kezd, aki a legutóbb járt erdőben.



A JÁTÉK MENETE

A játékosok a kezdőjátékossal kezdve az óramutató járásával megegyezően hajtják végre egymás után a köreiket. Egy játékos a körében az alábbi két lehetséges akció közül hajt végre pontosan **egyet**:

A) KÉT KÁRTYA HÚZÁSA

Kártyánként dönthetsz, hogy a pakliról vagy a tisztásról húzod fel.

VAGY

B) EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA ÉS A TISZTÁS ELLENŐRZÉSE

Az aktív játékos kifizeti a költségét, az erdőjébe teszi a kártyát, majd végrehajtja az elérhető hatásokat és bónuszokat. Ezután ellenőrzi, hogy le kell-e takarítani a tisztást.

A) KÉT KÁRTYA HÚZÁSA

Amikor ezt az akciót választjátok, **húzzatok fel két kártyát, egymás után**, a kezetekbe. Minden húzás előtt eldönthetitek, hogy a **pakli legfelső lapját** vagy egy, a tisztáson **képpel felfelé** látható kártyát húztok fel. *(A játék kezdetén a tisztás még üres.)*

Fontos: A kezetekben **legfeljebb 10 kártya lehet**. Ha 9 kártya van nálatok, ezzel az akcióval csak egy kártyát húzhattok fel. Ha már 10 kártya van a kezetekben, nem választhatjátok ezt az akciót.

Télkártyák



A pakli alsó harmadában **3 télkártya** található. Amikor felhúzzátok az első vagy második télkártyát, azt tegyétek képpel felfelé a **tisztás mellé**, és húzzatok helyette egy másik lapot a paklikból. Amikor felhúzzátok a harmadik télkártyát, a játék **azonnal** véget ér.

B) EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA ÉS A TISZTÁS ELLENŐRZÉSE

A kártyáknak három típusuk van:



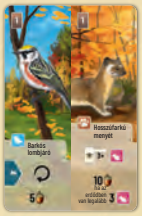
Fából minden kártyán **csak egy** látható, és ezek képezik az erdőtök alapját. A fák mind a négy oldalára tehettek állatokat és növényeket.



ÚJ A terepeket vízszintesen kell kijátszanotok az erdőtökbe, és csak a felső és az alsó oldalukra tehettek állatokat és növényeket. A terepek mindegyikén egy élőhelyikon látható, ez ebben a játékban a **folyó** . Minden kártya hátoldalán egy **általános folyó** látható, ami a többi terephez hasonlóan a kártya alsó és felső részén nyújt élőhelyet az állatok és a növények számára.

ÚJ **Fontos:** Az általános folyókat **csak fákkal együtt** *(lásd 5. oldal)*, illetve különböző **hatások vagy bónuszok révén** *(lásd 12. oldal)* tudjátok kijátszani.





A többi kártyán **növények és állatok** láthatók, és mindegyik **két részre van osztva**: vagy vízszintesen, vagy függőlegesen.

Egy kártya felépítése az alábbi ábrán látható:



KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Egy kártya kijátszásához először ki kell fizetni a **költségét**. Ehhez tegyetek annyi kártyát a **kezetekből a tisztásra képpel felfelé,** amennyi a kártya költsége. Amikor egy két részre osztott kártyát játszotok ki, döntsétek el, melyik **felét** használjátok, és csak az ahhoz tartozó költséget fizessétek ki.

Általában nem számít, hogy milyen kártyát dobtok el fizetségként. Vannak viszont olyan lapok, amelyek bónuszt adnak, ha a megfelelő kártyákkal fizettek értük *(lásd „Bónuszok" a 8. oldalon)*.

A kijátszott kártyát tegyétek **képpel felfelé** magatok elé; a két részre osztott kártyákat csak fa vagy terep mellé tehetitek. A kijátszott kártyáitok alkotják az **erdőtöket**.

Fák és folyók

ÚJ Amikor egy fát *(vagyis egy ikonnal jelölt kártyát)* játszotok ki, választhattok, hogy:

- a fát **önmagában** játsszátok ki

  - vagy -

- játsszatok ki vele együtt egy **másik kártyát** a fa alá képpel lefelé **általános folyóként**; minden fának a bal felső sarkában látható egy szimbólum, ami emlékeztet erre a lehetőségre *(lásd jobbra)*.

Ha folyó nélkül játszol ki egy fát, később már nem játszhatsz ki hozzá folyót.



A fák, a folyók és a folyóval kombinált fák különbözőképpen biztosítanak helyet a két részre osztott kártyáknak.



A folyó nélküli fák mind a négy oldalukon helyet biztosítanak a két részre osztott kártyáknak: felül, alul, jobb és bal oldalon.



ÚJ A folyók szintén négy helyet biztosítanak: kettőt felül és kettőt alul. A bal és jobb oldalukhoz nem tehettek kártyákat.



ÚJ A folyóval kombinált fák öt helyet biztosítanak: egyet a jobb és a bal oldalon, egyet felül és kettőt alul.

Amikor kijátszotok egy **fát** *(folyóval vagy anélkül)*, **húzzatok egy kártyát a pakliból**, és tegyétek azt **képpel felfelé** a tisztásra. A tisztáson látható szimbólum emlékeztet erre. **Megjegyzés:** Ilyenkor előfordulhat, hogy felfedtek egy télkártyát. Ha ez történik, hajtsátok végre a 4. oldalon leírt utasításokat.



Példa:

1. *Kijátszol egy Amerikai hársat.*
2. *Fizetségként képpel felfelé a tisztásra teszel egy lapot a kezedből.*
3. *Úgy döntesz, hogy egy általános folyót is kijátszol a fához, ezért leteszel még egy kártyát a kezedből a fa alá képpel lefelé.*
4. *Mivel egy fát játszottál ki, felhúzol egy kártyát a pakliból, és azt képpel felfelé a tisztásra teszed.*

Állatok és növények

A két részre osztott kártyákon az erdő különböző élőlényei láthatók: állatok és növények.

Amikor ilyen kártyát játszotok ki, tegyétek egy **üres helyre** *(azaz egy olyan helyre, ahol nincs kártya)* egy fa vagy folyó **megfelelő oldalán** az erdőtökben. Ha egy kártya felső részét szeretnétek kijátszani, a kártyát tegyétek a fa vagy folyó fölé úgy, hogy alá csúsztatjátok a kártya alsó részét. Ezen logika mentén tegyétek a kártya alsó, bal vagy jobb oldalához is a megfelelő kártyákat.



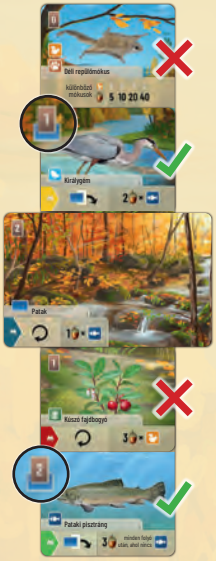
Megjegyzés: Egy kártyának csak a lehelyezés után is látható része van az erdőtökben. A letakart felének a játék hátralévő részében már nincs szerepe, és nem számít bele a pontozásba sem.

Példa: *Kijátszottál egy kártyát, aminek az alsó részét a Sárga nyír alá csúsztattad, így a felső részén látható Déli repülőmókus az erdődbe került.*

Fontos: A két részre osztott kártyákat csak akkor tudjátok kijátszani, ha van olyan szükséges kártya (fa vagy folyó) az erdőtökben, aminek van üres helye a megfelelő oldalon.

ÚJ Néhány két részre osztott kártyának **vízigénye** is van, ennek jelölése a költségük alatt látható:

Az önálló folyókhoz csak vízigénnyel **rendelkező** kártyákat játszhattok ki.





A folyó nélküli fákhoz csak vízigénnyel **nem rendelkező** kártyákat játszhattok ki.



A folyókkal kombinált fák fölé, illetve a bal- és a jobb oldalukra **bármilyen kártyát** kijátszhattok *(nem számít, hogy van-e vízigénye)*. A folyó alatti helyekre viszont csak vízigénnyel **rendelkező** kártyákat játszhattok ki.

Hatások és bónuszok

Miután kifizettétek egy kártya költségét *(és ha fát játszottatok ki, tettetek egy kártyát a tisztásra)*, előbb végrehajtjátok a **hatását** *(ha van)*, majd a **bónuszát** *(ha van)*.

A hatások és a bónuszok a kártyákon szövegesen és/vagy ikonokkal láthatók. A játékszabály utolsó oldalán megtaláljátok az összes ikon leírását. Ha részletesebb magyarázatra van szükségetek, nézzétek meg a digitális mellékletet az itt látható QR-kódon.

melléklet

Hatások

Kétféle hatás van a játékban:

- A legtöbb kártyának **azonnali hatása** van, amit csak **egyszer** tudtok használni. Néhány hatás lehetővé teszi, hogy kártyákat tegyetek a barlangotokba.
- Egyes kártyáknak **állandó hatásuk** van, amit a kijátszását követően a **játék végéig** használhattok. Ezek a hatások akkor aktiválódnak, amikor más kártya bekerül az erdőtökbe. Hajtsátok végre a kártya hatását minden alkalommal, amikor a feltétele teljesül.



Példa: *Kijátszottál egy Erdei fülemülerigót. Mostantól kezdve, amikor egy madarat játszol ki, húzz egy lapot a pakliból.*

Bónuszok

Vannak kártyák, amiken egy színes nyíl van szimbólummal. Ezek valamilyen **bónuszt** adnak, ha a kártyáért **egyszínű kártyákkal** fizettek: a fizetéshez használt **minden kártya színének meg kell egyeznie** az éppen kijátszott kártyáéval *(vagyis ugyanaz a faikon látható rajtuk)*. Ha két részre osztott kártyákkal fizettek, nem számít, hogy a kártyák melyik felén van a megfelelő faikon.



Példa: *Kijátszol egy Pataki pisztrángot az erdődbe.*

1. *A bónusz aktiválásához egy Fehérlábú egérrel és egy Sárga nyírrel fizetsz. Mindkét kártya színe (és faikonja) megegyezik a Pataki pisztráng színével.*
2. *Ha Ezüst juharral fizettél volna a Sárga nyír helyett, nem kaptad volna meg a bónuszt.*

A TISZTÁS ELLENŐRZÉSE

Ha egy játékos köre végén a tisztáson **10 vagy több kártya** van, a tisztást le kell takarítani. Távolítsatok el minden kártyát a tisztásról, és tegyétek vissza ezeket a játék dobozába.

Ezt követően az aktuális játékos köre véget ér, és az óramutató járása szerint következő játékos folytatja a játékot, kivéve, ha egy hatás vagy bónusz miatt az aktuális játékos végrehajthat még egy kört.

Különleges eset:

ÚJ Abban a ritka esetben, ha **egyik akciót sem tudjátok végrehajtani**, mutassátok meg a kezetekben lévő kártyákat a többi játékosnak. Válasszatok ki legfeljebb 2 kártyát a kezetekből, és tegyétek a barlangotokba, majd húzzatok fel ugyanennyi lapot a paklikból. Ezzel vége a körötöknek.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor felfeditek a **3. télkártyát**, a játék **azonnal** véget ér, az aktuális játékos már **nem folytathatja** a körét.

Ezután a pontozás következik: adjatok össze minden, az erdőtökben látható kártyával megszerzett pontot, és adjátok hozzá a barlangotokban lévő kártyák számát. A pontjaitok összeadásához használjátok a pontozótömböt.

Ha nem vagytok biztosak benne, hogyan kell egy adott kártyát pontozni, nézzétek meg a digitális mellékletet a 8. oldalon látható QR-kódon.

A legtöbb pontot szerzett játékos győz. Döntetlen esetén osztoztok a győzelmen.

KÉSZÍTŐK

Tervező: Kosch

Illusztrátorok: Toni Llobet, Judit Piella

Grafikai tervező: Klemens Franz

Tördelő: Andrea Kattnig

Fejlesztő: Maren Holderbaum

Ezúton is hálásan köszönjük minden fantasztikus játéktesztelőnknek, hogy velünk játszottak, akár az asztalnál, akár a boardgamearena.com felületén. **Külön köszönet:** Colin Pfisternek, Fabian Vollrathnak, Isa Kattenek és Mike Wilsonnak. **A tervező üzenete:** Szeretném megköszönni a családomnak a támogatásukat és az idejüket. Külön köszönet illeti Lillyt – a kiskutyámat – a hűségéért és a szeretetéért. Sören, kiváló biológus, csodálatos barát és igazi életművész vagy, aki mindig élvezetessé tette a tesztelést és a játékot. És persze hálásan köszönöm minden fáradhatatlan játéktesztelőnek, hogy segítettek tökéletesíteni a játékot. Végül, de nem utolsósorban, hatalmas köszönet minden lelkes rajongónknak! Ti vagytok a legjobbak!

Gyártó: © 2026 Lookout GmbH
Minden jog fenntartva!
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Németország
www.lookout-games.de

A hiányzó vagy sérült tartozékokkal kapcsolatban, vagy ha csak kérdésetek merülne fel játék közben, írjatok nekünk az alábbi címre: info@gemklub.hu

A játékszabály és annak részei nem sokszorosíthatók, és semmilyen formában nem használhatók fel mesterséges intelligencia technológiák vagy rendszerek tanításához.

Az asmodee® és minden egyedi elem az Asmodee vállalatcsoport tulajdona, és szellemi tulajdonjogi védelem alatt áll.

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1064 Budapest, Izabella u. 66., III./26.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

Példa a pontozásra: *Az itt látható kártyák összesített értéke 258 .*



Felül

- *Királygém 6*
- *Fehérfejű rétisas 10*
- *Vízi csillaghúr 8*
- *Havas fatücsök 8*

Alul

- *Mocsári ördög 20*
- *Vízi botpoloska 2*
- *Zöld pataksügér 12*
- *Sárga sügér 2*
- *Fekete sügér 9*

Bal/Jobb

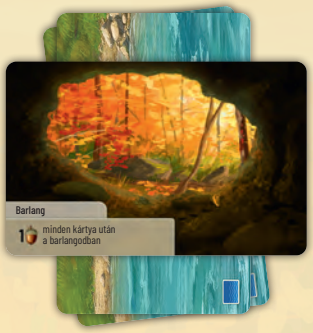
- *Prérifarkas 30*
- *Fekete medve 30*
- *Fehérfarkú szarvas 8*
- *Sárgaorrú pocok 5*
- *Kanadai vidra 18*
- *Szitásdarázs 10*

Mókusok: *Kanadai vörösmókus, Keleti szürkemókus, Déli repülőmókus, Amerikai csíkosmókus* — *40*









Fák

- *Sárga vadgesztenye 20*
- *Hikoridió 10*
- *Fekete tupelófa 5*

Folyók

- *Folyókanyarulat 0*
- *Patak 3*

***Barlang** 2*

Üdvözlünk a játékosok fantasztikus világában!

Iratkozz fel, és szerezz exkluzív jutalmakat!

www.myasmodee.com

ÁTTEKINTÉS

Különleges ikonok

Vízigény *(lásd 7. oldal)*

Kijátszható általános folyó *(lásd 5. oldal)*

Típusok

Kétéltű

Fa

Rovar

Egér

Párosujjú patás

Növény

Mancsos állat

Madár

Hal

Mókus

Élőhelyikon

Folyó

Hatások és bónuszok

Húzz fel egy kártyát a pakliból.*

a tisztásról — Vegyél egy kártyát a tisztásról a kezedbe.

az egyiket tedd a barlangodba — Húzz fel 2 kártyát a pakliból. Az egyiket tedd a barlangodba, a másikat vedd a kezedbe.

× — Húzz fel annyi kártyát a pakliból, amennyi – a jelzett ikonnal rendelkező – kártya van az erdődben (pl.).* *(Ügyelj a 10-es kézlimitre!)*

Miután befejezted ezt a kört, hajts végre még egy teljes értékű kört.

Játssz ki egy – a jelzett ikonnal rendelkező *(pl.)* – kártyát a kezedből az erdődbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét; nem használhatod az esetleges hatásait és bónuszait. Ha nincs a jelzett ikonnal rendelkező kártya a kezedben, ezt a hatást nem használhatod.

3× — **ÚJ** Játssz ki egy – a jelzett ikonnal rendelkező *(pl.)* – kártyát a tisztásról az erdődbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét; nem használhatod az esetleges hatásait és bónuszait. Ha nincs a jelzett ikonnal rendelkező kártya a tisztáson, húzz kártyákat a pakliból a tisztásra, amíg nem találsz egyet, vagy összesen 3 kártyát nem húztál.* Ha továbbra sincs a jelzett ikonnal rendelkező kártya a tisztáson, hagyd figyelmen kívül ezt a hatást.

ÚJ Játssz ki egy tetszőleges kártyát **képpel lefelé** az erdődbe általános folyóként. Nem játszhatod ki egy fa alá.

*** Megjegyzés:** Ilyenkor előfordulhat, hogy felfedtek egy télkártyát. Ha ez történik, hajtsátok végre a 4. oldalon leírt utasításokat.

Faikonok

- Amerikai hárs
- Karolinai hemlokfenyő
- Hikoridió
- Ezüst juhar
- Fekete tupelófa
- Fraser-jegenyefenyő
- Sárga nyír
- Sárga vadgesztenye