



FORESTS OF
PANGAIA

SZABÁLYKÖNYV

FORESTS OF PANGAIA

1-4 Játékos részére, 14 éves kortól, és 40-60 perc játékidővel

Thomas Franken társasjátéka

Az idők hajnalán Gaia, világunk legősibb istennője életet adott az első fáknek. Mélyre nyúló gyökereikkel és hatalmas lombkoronáikkal lassan Pangaia egész kontinensét behálózták. A kopár földek termékennyé tételéért folyó küldetésük során a fák szüntelenül nőttek, Gaia időtlen szertartásainak hódolva. Gyökereiket és ereiket azóta is termékeny erő járja át, életet juttatva egyszerre a világ legmélyebb és legmagasabb pontjaira is.

JÁTÉKELEMELK

16 TÁJLAPKA



40 FA



4 JÁTÉKOSTÁBLA



4 HÚZÓZSÁK



24 LOMBKORONA



48 ÉLETJELZŐ



EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

9 IDŐJÁRÁSKÁRTYA



16 MAG



4 SZELLEMFIGURA



2 SEGÉDKÁRTYA



18 SZERTARTÁSKÁRTYA



10 TELJESÍTMÉNYKÁRTYA



48 ERŐFORRÁSJELÖLŐ



4 VESZTEGETÉS JELÖLŐ





22 ÁLDÁSKÁRTYA



8 SEGÉDKÁRTYA



ÁTTEKINTÉS

Egy-egy fiatal Erdei Szellemet fogunk alakítani, akiket Gaia istennő küldött, hogy elhozzák az Élet Első Magvait a világ számára. Miközben Pangaia hatalmas és kietlen területein igyekszünk fáinkat nevelgetni, az Anyatermészet tiszteletére szertartások egész sorát kell teljesítenünk. A sikeresen végrehajtott Szertartások  Életenergiát  biztosítanak, a játék pedig akkor ér véget, amikor minden Szertartást teljesítettünk. A játékot az nyeri meg, aki a legtöbb Életenergiát gyűjtötte össze.

TÁJTÍPUSOK & ERŐFORRÁSOK

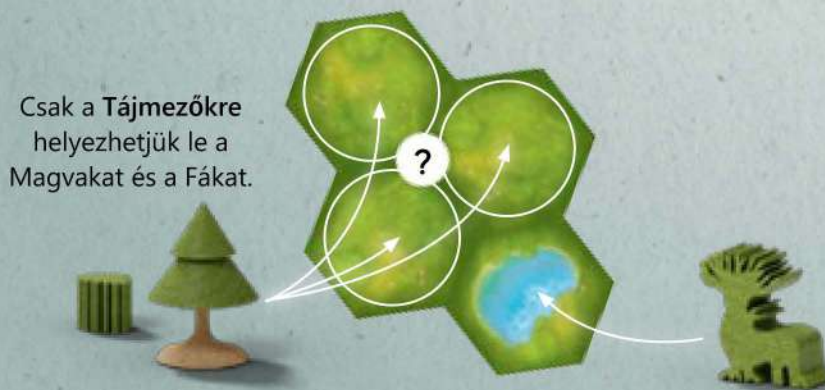


FÁK & FEJLŐDÉSÜK



Helyezzük a Lombkoronát a Fák tetejére, amikor növekednek

TÁJMEZŐK



ÉLETENERGIA







Csak a Tavakra helyezhetjük le a Szellemfigurát



A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

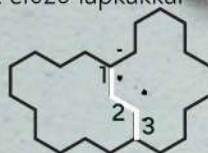
A

Helyezzünk el a játéktérre játékosonként egy-egy **Tájlapkát**:

    a többi tegyük vissza a játék dobozába.

A játékosok a játék során az alábbi szabályok betartásával állítanak össze egy összefüggő térképet a megkevert **Tájlapkákból**:

- ▶ A **Tájlapkáknak** legalább 3 élével érintkeznie kell az előző lapkával
- ▶ Ne hagyjunk ki üres helyet!
- ▶ Nem helyezhetünk le úgy Tájlapkát, hogy csak a Tó mezője kapcsolódjon más Tájlapkához!



B

Minden játékos kap egy választása szerinti színben 10 **Fát**, 6 **Lombkoronát**, 4 **Magot**, 1 **Szellemfigurát**, egy **Játékosablát** és 1 kis **Életenergiajelzőt**. A játékosok a Magvaikból 3-at és a Lombkoronákat a Játékosablájukon kijelölt helyekre teszik.

C

Az **Életenergia-** és **Erőforrásjelzőket** tegyük a játéktér szélére, fajtánként szétválogatva.

D

Keverjük meg a **Szertartáskártyákat** és készítsünk egy **Szertartáspaklit** az alábbi játékoszámoknak megfelelően:

- ▶ 2 játékos: 12 kártya (6-ot visszateszünk a dobozba)
- ▶ 3 játékos: 15 kártya (3-at visszateszünk a dobozba)
- ▶ 4 játékos: 18 kártya (minden kártya játékba kerül)

Helyezzük le az elkészített paklit a játéktérre és csapjunk fel a tetejéről 3 kártyalapot egymás mellé.

E

Keverjük meg az összes **Szertartáskártyát**, majd osszuk belőlük egyet-egyét minden játékosnak **képpel lefelé**, amit nem mutathatunk meg a többi játékosnak.

F




Az lesz a kezdőjátékos, aki legutoljára járt erdőben, tőle kezdve, az óramutató járásának megfelelően minden játékos sorban lehelyezi a **Szellemfiguráját** egy üres Tó mezőjére és a negyedik **Magot** pedig a vele egyik szomszédos Tájmezőre.

G

A haladó játékosok készítsék elő a játékhoz a **Teljesítmény-** és az **Áldáskártyákat** is, használva az ehhez **kapcsolódó szabályokat**. (Az első játék alkalmával még ne használjuk ezek a kártyalapokat!)



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Egy kis Maggal kezdődik minden , de körökön keresztül nőnek a Fáink és új Magokat ültetünk, bővítve az erdőt, ami által teljesítjük a **Szertartáskártyák** követelményeit. A Szertartások felszabadítják Gaia Istennő szunnyadó Életergiáit.  A játék akkor ér véget, amikor valamelyik játékos kijátssza az utolsó Szertartáskártyát is. Az a játékos nyeri meg a játékot, aki a legtöbb  -val rendelkezik (lásd a JÁTÉK VÉGE részt).

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutoljára járt erdőben, ezután a játék az óramutató járásának megfelelően folyik majd.

EGY KÖR FÁZISAI

Minden játékos köre **3 fázisból** fog állni, melyeket **sorrendben, egymás után** fognak lejátszani. Miután egy játékos befejezte az utolsó fázisát, a következő játékosra kerül a sor.

1 MAGOK NEVELÉSE

Növekednek az előző körökben ültetett Magjaink és begyűjtjük az új Erőforrásokat.

2 SZELLEMAKCIÓ

Szellemfiguránkat mozgathatjuk és új Magokat ültetünk, majd begyűjtjük az Erőforrásokat **VAGY** kijátsszunk egy Szertartáskártyát.

3 LOMBKORONÁK HOZZÁADÁSA

Elköltjük begyűjtött Erőforrásainkat, újabb Lombkoronákat helyezünk a Játékosablánkról a Fáinkra, felszabadítva ezzel új Magokat.

A Segédkártyák emlékeztetnek bennünket arra, hogy a körök fázisai hogyan következnek egymás után

PÉLDA: ELSŐ KÖR

Kezdjük el az első kört és haladjunk végig mindhárom fázison egymás után, sorban.

1 MAGOK NEVELÉSE

A Játék előkészülete során ültetett Magok növekedésnek indultak. Távolítsunk el egy Magot az adott mezőről és helyezzünk el egy Fát a helyére, majd tegyük vissza a Magot a közös készletbe. Az új Fa növekedéséért kapunk 1-et az adott táj típusához tartozó Erőforrásból, ebben az esetben: ❄️



2 SZELLEMAKCIÓ

Ezt az akciót választva a



Szellemfiguránkat nem mindig kell mozgatnunk és Magot is ültethetünk a mellettünk lévő mezőre, ebben az esetben az Esős lapkára.



3 LOMBKORONÁK HOZZÁADÁSA

Miután úgy döntöttünk, hogy növekedni fog a Fánk, helyezzünk egy Lombozatot a Fa tetejére és be kell fizetnünk 1 bármilyen típusú Erőforrást. Elköltünk 1 -t és elveszünk egy Lombkoronát a Játékostáblánkról és a Fánk tetejére helyezzük!

Miután befejeztük körünk mind a 3 fázisát, a sorban következő játékos következik!



1 MAGOK NEVELÉSE

Körünk első lépése során a **korábbi fordulóban** ültetett Magjaink növekedésnek indulnak és új Fák lesznek belőlük. Ellenőrizzük le a következő **3 Növekedési Szabályt** minden egyes saját Mag megvizsgálásával a térképen, ahol lehetőség van növekedésre. Azok a Magok nem növekedhetnek, amelyek olyan mezőn helyezkednek el, ahol jelenleg Fa áll. **Megjegyzés:** a Magok ebben a fázisban **egyszerre** növekednek, nem számít, hogy milyen sorrendben hajtjuk végre ezt az akciót. Csak a **saját** Magjainkat tudjuk felnevelni!



Egy **egymagában álló**, üres mezőn lévő mag mindig növekedhet!



Ha ugyanazon a mezőn több játékos rendelkezik különböző számú Magokkal, csak az a játékos nevelheti a Magját, akinek a **legtöbb** van az adott mezőn!



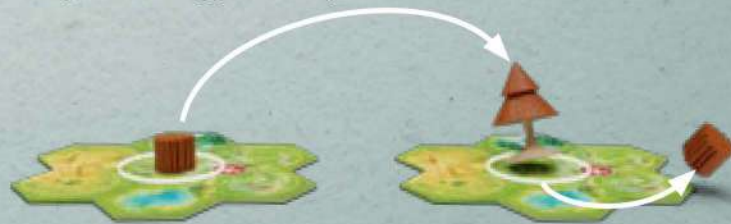
Ha különböző játékosok Magjai között **döntetlen** helyzet alakul ki, csak annak a játékosnak a Magja növekedhet, aki az adott mezővel **szomszédosan a legtöbb fával** rendelkezik. Vegyük figyelembe, hogy a **Szellemfigurát is Fának számítjuk be!**





Minden más esetben a Magok tovább **Pihennek**, és a térképen maradnak.

Ha a Magunk növekszik, vegyük le a Magot és tegyük a helyére egy 1-es szintű Fát a saját készletből. **Minden másik** játékos távolítsa el ezután erről a mezőről az összes Magját!



Megjegyzés: a növekedés **csak egy lehetőség**, nem kényszeríthetjük a Magot arra, hogy növekedjen!



Ha a Magvak nem teljesítették a Növekedés szabályait, költhetünk arra -t, hogy egy Mag minden esély ellenében növekedjen ebben a fázisban. Minden egyes Mag után, amelynél **nincs meg a többségünk vagy döntetlen helyzet** áll fent, elkölthetünk 1 -t, hogy a javunkra dőljön el az állás.

Megjegyzés: csak akkor nevelhetünk Magokat, ha még vannak a saját készletünkben Fáink. Ha **mind a 10 saját Fát** lehelyeztük a térképre, nem nevelhetünk addig több Magot, amíg néhány Fánk **le nem került a térképről** (lásd: Pusztulás).

ERŐFORRÁSOK



Minden esetben, amikor az elültetett Magból új Fa  sarjad, MINDEN játékos (beleértve saját magunkat is), akinek legalább 1 Magja található a Tájlapkán, kap 1 olyan Erőforrást,  amely azonos a Tájlapka típusával.





A szerző megjegyzése: az Erőforrások megszerzése és felhasználása kulcsfontosságú a játékban, mert így a Fáinkat magasabb szintre emelhetjük, amivel újabb Erőforrásokhoz és további Magokhoz is jutunk. Próbáljunk minden körben elszórni a Magvakat, hogy fenntartsuk az Erőforrások egyenletes áramlását és megőrizzük az erdőnk egészségét.

PÉLDÁK





Egyetlen, saját Mag található egy üres Tájlapkán. A Mag növekszik, ezért lecseréljük egy 1-es szintű Fára, de mivel Szeles tájon neveltük az új Fát, ezért kapunk 1 Szél típusú Erőforrást:  





Közöttünk és egy másik játékos (vörös) között döntetlen helyzet alakult ki a Magok számában, de mivel mi vagyunk többségben a saját szomszédos Fák számában (a Szellemfigurát is beszámítottuk), ezért a mi Magunkból fejlődik ki új Fa. Mindkét játékos kap 1 Erőforrást a Tájlapka típusából:  



Két játékos között döntetlen helyzet alakult ki a Magok számában. Ebben a fázisban a Magok nem nőnek, hanem tovább Pihennek a következő körig. Viszont dönthetünk úgy is, hogy befizetünk 1 -t, hogy a Magunk ennek ellenére is növekedhessen! 



Egy Tájlapkán nekünk van a legtöbb Magunk (vörös), ezért a mi Magjaink nőnek, így hát lecseréljük őket egy 1-es szintű Fára. Minden játékos visszaveszi a saját készletébe a Magokat, és mivel Napos tájon neveltük a fát, ezért mindkét játékos kap 1-1 -t. 

2 SZELLEMAKCIÓN




A körünk második fázisában a Szellemfiguránkat használva **válasszunk ki egyet** a következő 3 SZELLEMAKCIÓN közül.

Megjegyzés: a Szellemfiguránkat nem kötelező mozgatnunk, és választhatjuk ugyanazt az akciót is, mint amit korábban.

A ÜLTETÉS



Helyezzük le a Szellemfiguránkat egy **üres Tó** mezőjére és ültessünk  egy vagy több Magot az egyik **szomszédos mezőre**. A játék során sohasem állhat egyszerre 2 Szellemfigura egy tavon!



A szerző megjegyzése: a Haladó játékmódban megengedett, hogy olyan mezőre ültessünk Magot, ahol Fa található. Akkor érdemes ezt a taktikát alkalmaznunk, ha arra számítunk, hogy a Fa hamarosan Elpusztul és már jóelőre szeretnénk helyet biztosítani a Magnak, mielőtt a mező üres nem lesz.

B PIHENTETÉS


Helyezzük a Szellemfiguránkat a Játékosablánk bal alsó sarkába és **vegyünk el** legfeljebb annyi **Erőforrást** a jelzett típusból, amennyi **üres helyet** látunk a Játékosablánk azon kijelölt helyén, ahol a Lombozatot tároljuk.




Például kapunk 3  Erőforrást, ha az adott pillanatban 3 Legfelső Lombozatunk található a térképen

© FOHÁSZ



Helyezzük a Szellemfiguránkat a Játékosablán jelölt részre  és ezután játszunk ki egy **Szertartáskártyát!** Az akció végrehajtásához vagy a **kezünk**ből választunk ki egy **titkos Szertartáskártyát** - VAGY - az asztalon látható 3 **nyílt Szertartáskártya** közül játszhatunk ki egyet!


A játékban 3 különböző Szertartáskártyát találunk: **Útvonal-**, **Csillag-** és **Csúcs Szertartás**.


Attól függően, hogy milyen típusú Szertartáskártyát játszottunk ki, választunk ki azt a Fát, amit teljesíti a Szertartás igényeit, majd alkalmazzuk a megfelelő **Pontozási szabályokat**, gyűjtsük be a  -t, ezután pedig dobjuk el a Szertartáskártyát a dobópaklira.

Ha a kezünkből játszottuk ki a Szertartáskártyát, akkor **pótolhatjuk** akár a Szertartáspakli tetejéről, de akár az asztalon látható nyílt lapok közül is. Ez esetben húzzunk helyette egy új lapot a pakli tetejéről, és tegyük le a húzott lap helyett az asztalra.


Az akció végén az összes **saját Fa**, amely részt vett a Szertartásban, **Elpusztul**  és/vagy 1 szintet veszít a Lombkoronájából!

A PUSZTULÁS ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI

Amikor egy Fa pusztulásnak indul  (1 szinttel "visszalép"), akkor vegyük le a legfelső Lombkoronát és tegyük vissza a Játékosablánk bármelyik üres helyére.

Ha 1-es szintű Fánk lép a Pusztulás útjára, akkor nem tudunk felső Lombkoronát levenni, így a Fa teljesen elpusztul. Vegyük le a Fát a térképről és tegyük vissza a készletbe. Ekkor elültethetünk egy Magot  arra a helyre, ami éppen üressé vált, minden más esetben ez a mező **üresen** marad!

Magok használata

Minden olyan esetben, amikor a szabályok lehetővé teszik, hogy Magot ültessünk el , akkor vegyünk el 1 Magot a saját készletből - VAGY - akár használjunk fel egy, már **korábban** elültetett Magunkat erre az akcióra!



A szerző megjegyzése: a Fák Növekedése és a Pusztulása a természet velejárója. Az erdő őreként a feladatunk az, hogy megtaláljuk a helyes egyensúlyt ezen erők között.

Jobban fogjuk tudni irányítani a folyamatokat, ha több új Fa növekszik az erdőnkben, de a Fák pusztulásával viszont több Erőforráshoz jutunk és lehetővé válik az Erdők növekedése.

ÚTVONAL SZERTARTÁS

Az Útvonal Szertartás kártyákon két Tájtypus látható, melyek egy útvonal elejét és a végét jelölik. Egy Útvonal Szertartás teljesítéséhez rendelkezniünk kell egy-egy Fával ezen a két Tájtypuson, a kettő között pedig olyan **folyamatos útvonalnak** kell lennie, amelynek minden mezőjén van egy-egy, bármelyik játékoshoz tartozó Fa!

A Szertartás teljesítéséhez szükséges Fák útvonala egy Havas tájtól indulva egy Szeles tájig tart



Szeles táj

Havas táj

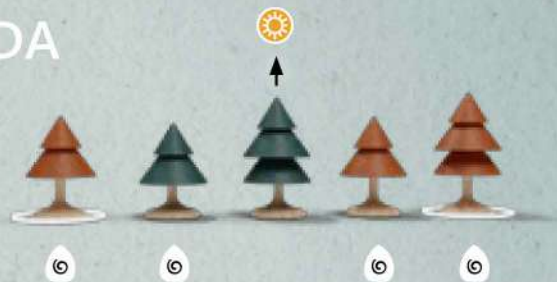


Először válasszuk ki azt a két **saját** Fánkat, melyek a Szertartás által meghatározott Tájmezőkön állnak. Kössük össze ezt a két Fát a lehető **legrövidebb útvonalat** követve, amelynek minden egyes mezőjén Fák találhatók. Ha többféleképpen is összeköthető a két mező, a legrövidebb utat kell választanunk.

PONTOZÁS: 1 -t kapunk az útvonalon lévő minden **saját** Fánkért (nem számít, hogy milyen magasra nőtt), **valamint** minden **ellenfélhez tartozó, 1-es szintű fáért** is! A 2-es vagy magasabb szintű, ellenfelekhez tartozó Fákat nem számíthatjuk bele a pontozásba. Ezekért a **Fák tulajdonosai** kapnak 1-1 olyan típusú Erőforrást , amilyen típusú tájon a Fáik állnak.

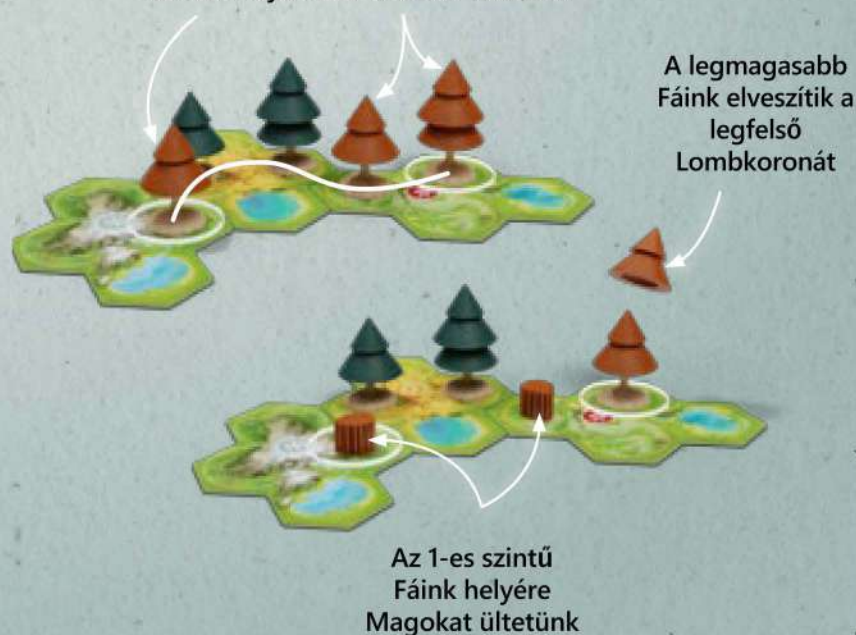
PUSZTULÁS: Csökkentsük 1-gyel az összes **saját** Fánk szintjét a Szertartás végeztével, követve az **Általános Pusztulás Szabályokat**. Ez a Pusztulás hatás CSAK a saját Fáinkra vonatkozik!

PÉLDA



Ebben a példában egy 5 Fával összekötött útvonalat választunk. Kapunk 3 -t saját Fáinkért, valamint 1 -t a másik játékos 1-es szintű Fájáért. A 2-es szintű Fa játékos a kap 1 -t.

Minden saját Fánk elveszít 1 szintet



CSILLAG SZERTARTÁS



A Csillag Szerartás egy tájtípust határoz meg, mely egy csillag alakzat **közepén** látható. Egy Csillag Szerartás teljesítéséhez rendelkezned kell egy Fával az adott típusú tájon, valamint kell, hogy legyen körülötte **legalább 1**, de legfeljebb 6 másik fa is.

Csillag alakzatban álló Fák egy Esős táj körül



PONTOZÁS: itt a közepén álló Fával **szomszédos** Fákat fogjuk értékelni. Ahogy az Útvonal Szerartásnál, itt is 1 -t kapunk a **saját** Fáinkért, valamint minden **ellenfélhez tartozó, 1-es szintű** Fáért. A 2-es vagy magasabb szintű, ellenfelekhez tartozó Fákat nem számíthatjuk bele a pontozásba. Ezekért a Fák **tulajdonosai** kapnak 1-1 olyan típusú Erőforrást , amilyen típusú tájon a Fáik állnak.

Ezért a Csillag Szerartásért kapunk 5 -t.



PUSZTULÁS: Csökkentsük 1-gyel az összes **saját** Fánk szintjét a Szerartás végeztével, követve az **Általános Pusztulás Szabályokat**. Ez a Pusztulás hatás **CSAK** a saját Fáinkra vonatkozik!

CSÚCS SZERTARTÁS



A Csúcs Szerartás egy tájtípust határoz meg. A Szerartás teljesítéséhez rendelkezned kell egy **magasabb** szintű Fával az adott típusú tájon, mint az összes többi szomszédos Fa.

Megjegyzés: a Fáink magasságáról mi döntünk.



Egy Szeles tájon álló Fa, amely magasabb, mint a szomszédos Fák

PONTOZÁS: a lepontozott Fa szintjénél +1 -val több pontot kapunk.

A 3. szintű Fáért kapunk 4 -t és ültethetünk 3 Magot erre vagy a szomszédos mezőre



PUSZTULÁS: Pusztítsuk el a Fát teljesen úgy, hogy levesszük a térképről és visszahelyezzük a készletnkbe, a Fák Lombozatát pedig a Játéktábla megfelelő üres helyeire. Ezután több Magot ültethetünk a Fa megüresedett helyére vagy akár a vele szomszédos mezőkre is.

3

LOMBKORONÁK HOZZÁADÁSA

A fordulónk végén elkölthetjük begyűjtött Erőforrásainkat, hogy újabb lombkoronát helyezünk Fáinkra, ezáltal magasabbra növekednek. A Játékosablánkon lévő 6 Lombkorona különböző mezőkön helyezkedik el, melyeknek különböző hatása és Erőforrás költsége lehet. Van lehetőségünk további Magokat ültetni, vagy akár extra -t is kaphatunk a játék végén.

Megjegyzés: akármennyi Erőforrást elkölthetünk és növelhetjük egyszerre több Fánk magasságát is egy fordulón belül.

Egy Lombkoronát különböző Erőforrások kombinációiért cserébe vehetjük el Játékosablánkról. Ezek az Erőforrások nem lehetnek azonosak, mindegyiknek különböző Tájtipushoz kell tartoznia. Viszont elkölthetünk 1 vagy több -t, hogy a kifizetett Erőforrás bármilyen Táj típusú legyen!



3 különböző Erőforrás kifizetése

Szabályos:

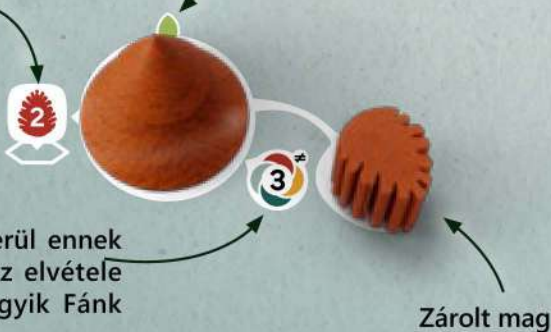
Szabálytalan:



Amikor a Lombkorona hozzáadása akciót használjuk, akkor vegyünk el egy Lombkoronát a Játékosablánkról és helyezzük rá egy saját Fa tetejére. Ha a felszabadult hely egy Magok Ültetése vagy Új Mag kiszabadítása lehetőség nyújt, akkor azonnal megkapjuk ezt a bónuszt!

Ennyi magot helyezhetünk el a Fa szomszédságában, amikor elveszük ezt a lombkoronát

Ennyi -t kapunk ha ez a mező a játék végén üres lesz



Ennyi Erőforrásba kerül ennek a Lombkoronának az elvétele és elhelyezése az egyik Fánk tetejére

Zárt mag

MAGOK ÜLTETÉSE

Ha a Játékosablánkon a felszabadult üres hely Magok Ültetése bónuszt rejtett, akkor azonnal ültethetünk Magokat azokra a mezőkre, amelyek szomszédosak ahhoz a Fához, amelyre a Lombozatot helyeztük. A Magokat elvehetjük a saját készletünkéből, de akár bárhonnan a térképről is.



Lombozatot helyezünk egy saját Fánkra, melynek költsége 3 különböző Erőforrás és elköltünk erre -t. Amikor ráhelyezzük a Lombozatot, használjuk a és 2 saját Magot ültethetünk a Fánkkal szomszédos mezőkre.

MAGOK FELSZABADÍTÁSA

Egyetlen Szem Maggal kezdjük a játékot. Ahhoz, hogy egynél több Magot ültethessünk körönként, fel kell szabadítanunk a Játékosabládon lévő többi Magot is.



Játékosablánkon 3 további Mag található, melyeket egy vagy több Lombkorona is zárol. Ahhoz, hogy egy Magot felszabadíthassunk, először el kell távolítanunk (Lombkorona hozzáadása akcióval) a hozzájuk kapcsolódó Lombkoronákat. Ha egy Magot felszabadítottunk, helyezzük a Játékosablánk bal oldalára. Ez a Mag a játék további részében már szabadon felhasználható marad, még akkor is, ha a Lombkorona újra visszakерült a Játékosablánkra.

Megjegyzés: ha egy felszabadított Mag ad nekünk egy Ültetés akciót, ezt azonnal hajtsuk végre!




Miután befejeztük körünk mind a 3 fázisát, a sorban következő játékos következik.


JÁTÉK VÉGE


A játék akkor ér véget, ha az egyik játékos felveszi az utolsó Szertartáskártyát az asztalról - **VAGY** - ha egy játékos mind a 10 saját Fáját lehelyezte a térképre és **nem tudja** teljesíteni a kezében lévő vagy akár az asztalon fekvő Szertartáskártyákat sem. A játék mindkét esetben az aktuális forduló után véget ér, **így minden játékos egyenlő számú kört játszik.**

 Ezután minden játékosra még egyszer sorra kerül, és még egyszer végrehajthatnak egy **MAGOK NEVELÉSE** fázist körsorrendben. Ebben az utolsó fázisban **nem** gyűjthetünk Erőforrásokat és nem költhetünk  -t sem.

PONTOZÁS

- ◆ Először számoljuk össze a játék során begyűjtött Életenergiajelzőkön  látható pontokat. Pontozzuk azokat a **kézben maradt, ki nem játszott Szertartáskártyákat**, melyek feltételeit teljesítettük, ezekért megkapjuk az  -t. Fáink ilyenkor már nem fognak Pusztulni.
- ◆ Adjuk hozzá a **Játékosablánkon** lévő felszabadított Lombkoramezőkön található  -t.
- ◆ Végül, ha a **Teljesítménykártyákat** is használtuk, pontozzuk azokat is.

A legtöbb  -t gyűjtött játékos lesz a játék győztese, mellyel elnyeri Gaia istennő áldását.

Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek a kezében maradt Szertartáskártyáin több  látható. Ha még mindig eldöntetlen az állás, akkor az érintett játékosok megosztóznak a győzelmen.

ÉLET
ENERGIA
JELZŐK



KÉZBEN
MARADT
SZERTARTÁS
KÁRTYÁK



LOMB-
KORONA
MEZŐK



SZIMBÓLUMOK



MAGOK ÜLTETÉSE: Ültessünk el 1 vagy több Magot a Tájlapkán



MAGOK NEVELÉSE: Növeljünk 1 Magot, ha az megfelel a 3 Növekedési Szabálynak.



LOMBKORONA HOZZÁADÁSA: Helyezzünk rá egy Lombkoronát 1 saját Fánk tetejére.



RÉSZLEGES PUSZTULÁS: Csökkentsük 1 saját Fánk Lombozatát 1 szinttel.



TELJES PUSZTULÁS: Csökkentsük le 1 saját Fánk Lombozatát teljesen, majd tegyük vissza a Fát a saját készletünkbe és helyezzük a Lombkoronákat a saját Játékosablánkra.



ÉLETENERGIA



KÜLÖNBÖZŐ TÍPUSÚ ERŐFORRÁSOK



BÁRMILYEN
ERŐFORRÁS



AZONOS ERŐFORRÁSOK

KÉSZÍTŐK

Játék & Grafika Design: Thomas Franken
Illusztrációk: Chris Karbach & Florian Moncombe
Szellemek & Áldások: Marcel Domke
Borító Art: Anna Meshchanova
English Editor: Sean May

HATALMAS KÖSZÖNET a barátainak, a családomnak, és mindazoknak, akik segítettek abban, hogy megvalósuljon ez a játék:


Aaron, Andre, Anne, Arturo, Benno, Chris, Daniel, Debora, Eamon, Julia, Kelvin, Lutz, Mamader, Marco, Martin, Nancy, Olga, Rainer, Roland, Schubi, Sean, Simon, Sonja, Thymos, Tobias, Tobi and many more!

...és szívből jövő hála mind a 7597 Kickstarter támogatónak, akik segítettek abban, hogy ez a projekt valósággá váljon!

© 2022 Pangaia Games
www.pangaia.games

TELJESÍTMÉNYKÁRTYÁK

HALADÓ JÁTÉKSZABÁLYOK

A játék előkészületei során keverjük meg a Teljesítménykártyákat, és csapjunk fel 2 kártyát a pakli tetejéről képpel felfelé a Szertartáskártyák húzópaklija mellé, a többi kártyát pedig tegyük vissza a játék dobozába, ebben a játékban már nem lesz rájuk szükség. A 2 Teljesítménykártyát a játék végén fogjuk kiértékelni, eldöntetlen helyzet esetén mindkét (vagy minden) játékos kap 1 -t.



LEGMAGASABB FA

Pontozzuk a legmagasabb Fával rendelkező játékost.



LEGTÖBB FA

Pontozzuk azt a játékost, aki a legtöbb Fával rendelkezik a térképen, függetlenül a magasságától.



LEGTÖBB EGYBEFÜGGŐ FACSOPORT

Pontozzuk azt a játékost, aki a legtöbb saját, egymáshoz kapcsolódó, szomszédos Fával rendelkezik. Minden játékosnál csak egyetlen, a leghosszabb Facsoportját számíthatjuk be.



LEGTÖBB SZERTARTÁS


Pontozzuk azt a játékost, aki a legtöbb Szertartáskártyát játszotta ki az egész játék során.



LEGTÖBB FA A TAVAK MELLETT

Pontozzuk azt a játékost, aki a legtöbb Fával rendelkezik közvetlenül a Tavak melletti mezőkön, de vegyük figyelembe, hogy minden Tó csak egy alkalommal számítható be.



A jutalom:
3  Életenergia

LEGTÖBB 2-ES SZINTŰ FA

Pontozzuk azt a játékost, aki a legtöbb 2-es vagy magasabb szintű Fával rendelkezik.



LEGTÖBB FA A HAVAS TÁJAKON

Pontozzuk azt a játékost, aki a legtöbb Fával rendelkezik a Havas tájakon.



LEGTÖBB FA A NAPOS TÁJAKON

Pontozzuk azt a játékost, aki a legtöbb Fával rendelkezik a Napos tájakon.



LEGTÖBB FA A SZELES TÁJAKON

Pontozzuk azt a játékost, aki a legtöbb Fával rendelkezik a Szeles tájakon.



LEGTÖBB FA AZ ESŐS TÁJAKON

Pontozzuk azt a játékost, aki a legtöbb Fával rendelkezik az Esős tájakon.




GAIA ISTENNŐ ÁLDÁSA

HALADÓ JÁTÉKSZABÁLYOK

A játék előkészületei során keverjük meg az **Áldáskártyákat**, és helyezzük a megkevert paklit az asztalra.

A játék folyamán, egyetlen alkalommal minden játékos húzhat 1 ajándék Áldáskártyát a pakli tetejéről, de csak abban az esetben, amikor az **első Szerzartáskártyát** játszotta ki.

A saját körünkben bármikor fizethetünk 2 **azonos típusú** Erőforrást  azért, hogy szerezzünk egy Áldáskártyát. Húzzuk fel a legfelső 3 kártyát, válasszunk ki egyet, majd a másik 2 kártyát keverjük vissza a pakliba!

A saját körünkben **bármikor** kijátszhatunk 1 vagy akár több Áldáskártyát is! Ezek a kártyák a kijátszás után a dobópaklira kerülnek.



MAGOK NEVELÉSE

Neveljünk egy Magot, minden esélye ellenére, mert nem számít, hogy hány másik Mag található ugyanazon a mezőn. Ez a Mag másik játékosé is lehet, majd ezután minden játékos megkapja azokat az Erőforrásokat, amelyek a játékszabály szerint megilletik őket.



LOMBKORONÁK HOZZÁADÁSA

Helyezzünk Lombkoronát egy saját Fánkra, de fizessünk 2 Erőforrással kevesebbet, mint amit a Játékos tábla mutat!



FA ELPUSZTÍTÁSA

Pusztítsuk el az egyik tetszőleges magasságú saját Fánkat és Ültessünk a megüresedett mezőre vagy akár a szomszédos Tájmezőkre bármilyen elosztásban 3 Magot.



MAGOK ÜLTETÉSE

Ültessünk el legfeljebb 2 Magot, bárhol a térképen.



A NÉGY ELEM URA


Annyi Erőforrást kapunk, ahány saját Fánk van azon a típusú Tájlapkán, amit az Áldáskártya mutat.

ELEMENK BEGYŰJTÉSE

Kapunk 2 bármilyen típusú Erőforrást.



ÉLETERŐ BEGYŰJTÉSE

Kapunk 1  Életenergiát.



A szerző megjegyzése: az Áldáskártyák egyik legnagyobb előnye az, hogy a saját körünkben **bármikor** kijátszhatjuk őket. Használjuk ezeket a kártyákat akkor, amikor ilyen akciók éppen nem is lennének elérhetők!