

# SPIRITS OF THE WILD

JÁTÉKSZABÁLY



## TARTOZÉKOK

- 1 tál
- 2 játékos tábla
- 12 akciókártya (játékosonként 6)
- 1 prérifarkas
- 56 köjelölő (8 mind a 7 színben)
- 6 szellemi erőkártya
- húzózsák

## A SZELLEMEK TÖRTÉNETE

Régóta azt beszélük, hogy öt erdei állat emelkedett a csillagok közé és mindentudó szellemi lények formájában tértek vissza. Ha valaki közületek a csillagok ismeretére vágyik, először össze kell gyűjtenie a gyönyörű köveket, amiket sok éven át csiszoltak és edzettek a Földön. Az állatok nagyvonalúan jutalmazták az adakozót. Azonban vigyázz a ravasz és féltékeny prérifarkossal, mert azon igyekszik, hogy meggátolja az értékes kövek átadását az állatoknak.


## A JÁTÉK CÉLJA

Használd az akciókártyákat a színes kövek felfedezésére és a pontok összegyűjtésére. A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer!

## ELŐKÉSZÍTÉS



Helyezzétek a tálal kettőtök közé. A prérifarkast állítsd a tál mellé.

Tegyétek az összes követ a húzózsákba és rázzátok össze. Húzz a zsákból négy követ és rakd azokat a tálba. Ha bármilyen áttetsző, különleges követ  húztál ki, akkor tedd vissza a zsákba és húzz helyette másikat, amíg négy nem lesz ismét a tálban.

Vegyen magához mindenki egy játékos táblát és hat akciókártyát. Ezeket az akciókártyákat rakjátok képpel felfelé egy sorba a táblatok és magatok közé.

Keverd össze a szellemi erőkártyákat és oszd fel két egyenlő paklira, képpel felfelé. Ezzel minden pakliban 3 kártya lesz.

Válasszatok kezdőjátékos. A kezdőjátékos fordítsa meg képpel lefelé a „Vegyél el két követ.” akciókártyáját, ami egészen addig nem lesz elérhető, amíg azt helyre nem állítja.

## JÁTÉKMENET

A fordulód során válassz az előtted lévő, képpel felfelé fordított akciókártyák közül egyet és végezd el az akcióját.

Miután ez megtörtént, fordítsd át a kártyát képpel lefelé.

Ha kártya azt írja elő, hogy vegyél el bizonyos számú követet, akkor ezeknek a köveknek rendelkezésre kell állniuk a tálban.



### VEGYÉL EL EGY KÖVET:

Vegyél el egy követ a tálból és tedd a pontozótábladra. Ha nincsenek kövek a tálban, akkor ezt az akciót nem tudod végrehajtani.



### VEGYÉL EL KÉT KÖVET:

Vegyél el két követ a tálból és tedd a pontozótábladra. Ha kevesebb, mint két kő van a tálban, akkor ezt az akciót nem tudod végrehajtani.



### ADJ HOZZÁ KÉT KÖVET ÉS VEGYÉL EL EGYET:

Húzz két követ a húzózsákból és rakd azokat a tálba. Vegyél el egy követ a tálból és tedd a pontozótábladra.



### ADJ HOZZÁ HÁROM KÖVET ÉS

**MOZGASD A PRÉRIFARKAST:** Húzz három követ a húzózsákból és rakd azokat a tálba. Ezután, helyezd a prérifarkast az ellenfeled játékos-tábláján lévő egyik állatra. Ha nem szeretnéd, akkor nem kell a prérifarkast mozgatnod.



### HASZNÁLJ EGY SZELLEMI ERŐT ÉS ÁLLÍTSD VISSZA A KÁRTYÁKAT:

EZT AZ AKCIÓKÁRTYÁT CSAK AKKOR HASZNÁLHATOD, HA MÁR LEGALÁBB HÁROM MÁSIK AKCIÓKÁRTYÁD VAN KÉPPEL LEFELÉ FORDÍTVA. Fordítsd vissza az összes akciókártyád képpel felfelé.

Válassz egyet a két rendelkezésre álló szellemi erőkártya közül, hajtsd végre az ábrázolt akciót (akciókat) és tedd a kártyát a paklija aljára.

# A SZELLEMI ERŐKÁRTYÁK

A szellemi erőkarták akcióit sorrendben, a leírtak szerint kell elvégeznetek.



## MEDVE

Számold meg a kövek aktuális számát a tálban és tedd vissza azokat a húzózsákba. Majd húzz ugyanannyi követ a zsákból és rakd a tálba. Ezekből vegyél el egy követ és helyezd a táblára.



## FARKAS

Húzz négy követ a húzózsákból és tedd a tálba. Ebből válassz egyet és tedd a táblára.



## KOS

Húzz két követ a zsákból és rakd azokat a táblára. Ha képes vagy, mindkét követ le kell helyezned. Ha nem tudod használni a két kő valamelyikét, akkor tedd azokat vissza a tálba.



## SAS

Vegyél el egy követ a tálból és add hozzá a táblához. Miután helyreállítottad az akciókartyáidat, végezz el egy másik fordulót.



## SZARVAS

Távolíts el egy követ a tábláról és tedd azt a tálba. Ezután, vegyél el két követ a tálból, amit adj a táblához.



## BÖLÉNY

Tegyél a húzózsákból három követ a tálba. Vegyél el egy követ a tálból és rakd azt a táblára. Válassz egy követ a tálból és tedd vissza a zsákba. Azokat a köveket, amiket kivettél a tálból és visszakerültek a zsákba, nem kell, hogy az eredeti háromból kerüljön ki ebben a fordulóban.

## A KÖVEK LEHELVEZÉSE

Miután a tálból elvetted a köveket, helyezd azokat a játékos táblára.

A játékos tábla öt szakaszra van felosztva, amelynek mindegyikén egy állat és annak a különleges elvárása látható. Ha a kő nem felel meg az állat elvárásainak, akkor nem teheted oda. Bármikor, amikor olyan követ veszel el, amit nem helyezhetsz le, tedd vissza a tábla.

## AZ ÁLLATOK ELVÁRÁSAI

A szerezhető pontokat zárójelben találjátok.

**NYÚL** - [6] Három különböző szín. Minden kő, amit a nyúlnak adsz, különböző színűnek kell lennie. A nyúltól csak akkor kapsz 6 pontot, ha teljesen feltöltöd a készleted.

**TEKNŐS** - Az összes egyforma szín [1] [3] [6] [9] [14]. Minden kő, amit a teknősnek adsz, azonos színűnek kell lenni. Minél több követ adsz a teknősnek, annál több pontot szerzel. Egy kővel 1 pontot, két kővel 3, három kővel 6, négy kővel 9, és öt kővel 14 pontot szerzel.

**LAZAC** - Minden színből egy [1] [2] [4] [6] [9] [13]. Minden kő, amit a lazacnak adsz, különböző színűnek kell lennie. Minél több követ adsz a lazacnak, annál több pontot szerzel. Egy kővel 1 pontot, két kővel 2, három kővel 4, négy kővel 6, öt kővel 9, és hat kővel 13 pontot szerzel.

**BAGOLY** - [6] Minden párért. Nem szükséges egy kőpárt egyetlen forduló alatt teljesítened. Bármelyik kőpárossal kezdhetsz, mielőtt befejeznél egy másikat, de pontot csak egy teljes párért szerzel.

**HÓD** - [5] Három egyforma színű; [2] párért; [+7] a befejezettért. 5 pontot kapsz három azonos színű kőért, és 2 pontot egy kőpárért, amit a hódnak adsz. Ha sikerül mindkettőt teljesítened, akkor 7 bónuszpontot is szerzel. Nem szükséges egyetlen fordulód alatt teljesíteni egy készletet, akár elkezdheted az egyiket, mielőtt még befejeznéd a másikat.

## SZELLEMKÖVEK

A szellemkövek különleges kövek. Csak a bónuszmezőkre helyezhetők le és az adott állat esetében **MEGDUPLÁZZÁK A SZERZETT PONTJAIDAT.**

Egy szellemkő lehelyezésével szintén **LEZÁROD A SZAKASZT,** ezzel megakadályozod, hogy további kövek kerüljenek az állathoz.



## PRÉRIFARKAS

A prérifarkas egy szélhámos, aki szereti a másik állatot megzavarni. Ha az ellenfeled elhelyezi a prérifarkas bábuját a játékosablád valamelyik állatszakszára, akkor addig nem tudsz oda köveket tenni (szellemköveket sem), amíg a prérifarkas onnan el nem mozdul.

Kétféle módon szabadulhatsz meg a prérifarkastól:

- Használd az „Adj hozzá három követ és mozgasd a prérifarkast.” akciót – miután köveket tettél a tálba, és ekkor már áthelyezheted az ellenfeled táblájára a prérifarkast.
- Használd a „Vegyél el egy követ.” akciót. Minden ilyen akciókártya hátlapján egy fél-prérifarkas képe látható. Ha mindkét kártya képpel lefelé van fordítva, elkészül a teljes prérifarkas kép, és ekkor már áthelyezheted a bábút az ellenfél táblájára egy állathoz.

## A JÁTÉK VÉGE

Ha kettőtök közül bárkinek a fordulója végére öt szellemkő már kikerült a húzózsákból, a játék azonnal befejeződik. Ez az öt szellemkő lehet a tálban, vagy a játékosabládon.

**FONTOS MEGJEGYZÉS:** A bőlény szellemkártyával visszatehetsz egy szellemkövet a húzózsákba. Ha még a forduló vége előtt ezt az erőt használod, ahogy visszatesszed a zsákba az ötödik követ, akkor a játéknak még nincs vége.

## PONTOZÁS

Adjátok össze a szerzett pontszámaitokat, ahogy az a játékosablátokon szerepel. Nézzétek meg minden egyes állat esetében az egyes szakaszok szabályait. Ha az adott szakaszban egy szellemkő van elhelyezve, akkor a játékos megduplázza a szakaszban szerzett pontszámait. A legtöbb pontszámmal rendelkező játékos a győztes. Holtverseny esetén az győz, akinél a prérifarkas van.



Játéktervező: Nick Hayes  
Illusztráció: Syd Weiler

Művészeti vezető: David Tucker  
Szöveg: Mary Sadonsky

