

BOTANİK

Game rules

A kiváló kutató, Beatrix Bury laboratóriumának csendes intimitásában nemrég felfedezett egy olyan technológiát, amely lehetővé teszi mindenféle ehető étel mechanikus előállítását: szubtrópusi növények, csillagburgonya, Orion mandarin. Ez az az új technológia, ami utat nyit Forharmis népének megmentésére, amely egy rozsdából és mérgező gőzökből álló világ foglya.

A veszélyeztetett világ időszerűkében a tudós két legjobb csapatát bizza meg a terv kidolgozásával, ami időnként igencsak megterhelőnek tűnhet. Mindkét csapat belefeledkezik a saját küldetésébe, és Beatrix laboratóriuma a legjobban teljesítő gép előállításáért folyó ádáz verseny csataterévé válik. Téged neveznek ki a két csapat egyikének vezetőjévé, és most bizonyítanod kell, hogy méltó vagy a vezető kutatók bizalmára. Vállalod a kihívást?

A JÁTÉK EGYEDI TERMÉSZETE

A Botanikban soha nem tudod közvetlenül elvenni a kívánt lapkát. Egy lapkát mindig két lépésben szerezhetsz meg: először a saját oldaladra kell helyezned a Regiszterben, majd egy másik, a középső sorra kijátszott lapkával szabadíthatod azt fel... Ebben rejlik az egész játék mélysége és finomsága.

JÁTÉKELEMEK



A lapkák a következőképpen oszlanak meg:



Mindegyik színhez egyedi szimbólum tartozik.

Minden színben 7-féle lapka van:



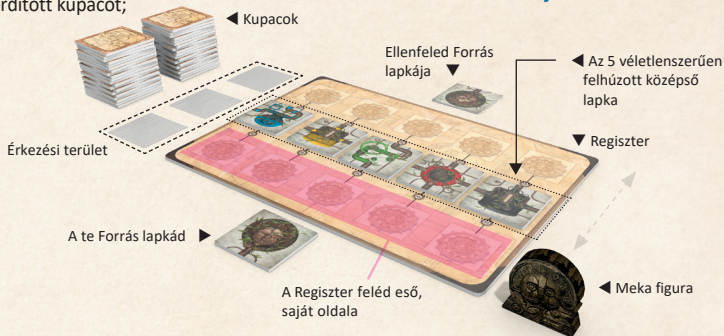
Egyes lapkákon 1 vagy 3 Virág van, ami a játék végén plusz pontot ad. Edited with the demo version of Infix Pro PDF Editor

To remove this notice, visit: www.infix.com/infixed.htm

ELŐKÉSZÜLETEK

- ⊙ Tegyétek a Regisztert a két játékos közé;
- ⊙ Tegyétek a Meka figurát a Regiszter mellé;
- ⊙ Mindegyik játékos elvesz egy Forrás lapkát, és képpel felfelé maga elé teszi;
- ⊙ Keverjétek össze a megmaradt lapkákat, és alkossatok belőlük egy vagy több képpel lefelé fordított kupacot;
- ⊙ Húzzatok fel véletlenszerűen 5 lapkát, és tegyétek a Regiszter középső sorába,
- ⊙ Döntsétek el, ki legyen a kezdő játékos, és már kezdhetitek is a játékot!

Előkészített játék



A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulón át tart, amelyek mindegyike ugyanúgy zajlik:

- ⊙ A forduló kezdőjátékos a Meka figurát a saját oldalára csúsztatja.
- ⊙ Felfed 3 lapkát a húzópakliból, és képpel felfelé lerakja őket az Érkezési területre.
A lapkákat képpel felfelé, könnyen elérhető távolságban helyezték el.
- ⊙ A játékosok felváltva választanak egy lapkát, és kijátszák azt a Regiszteren.
- ⊙ Ha kijátszották a 3 lapkát, újabb fordulóval folytatják.

Fontos: Mivel 3 lapka van, a kört kezdő játékos 2 lapkát, ellenfele pedig 1 lapkát játszik ki. Ez a következő fordulóban megfordul (1-2), majd a következőben vissza (2-1), és így tovább a játék végéig.

LAPKA KIJÁTSZÁSA

Körödben el kell vened egy lapkát az Érkezési területről, és le kell tenned a Regiszterre.

Elhelyezheted:

A TE OLDALADRA

VAGY

A KÖZÉPSŐ SORBA

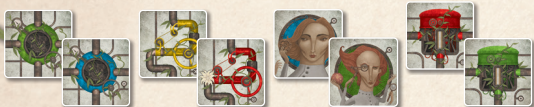
Ezután az ellenfeled következik.

A TÉ OLDALADRA

Két feltételnek kell megfelelned ahhoz, hogy egy lapkát letehess a Regiszter saját oldalára:

- 1) A helynek szabadnak kell lennie;
- 2) A lehelyezett lapkának kapcsolódnia kell az oszlop központi lapkájához. Vagyis **ugyanolyan színűnek** vagy **ugyanolyan típusúnak** kell lennie. A kis (=) szimbólum emlékeztet erre.

Néhány ugyanolyan típusú lapka párosítva...



Fontos! A Növény és a Termés különböző típusnak számít.



A



B



A fenti példában csak az A és B lapkák maradtak az Érkezési területen.

- Az **A lapkát** az 1-es helyre leteheted, mivel a középső lapka ugyanolyan típusú.
- A 2. helyre is leteheted, mert a középső lapka ugyanolyan színű.
- A 3. helyre tilos, mert a középső lapka nem olyan típusú, és nem is olyan színű.
- Az **B lapkát** a 2. helyre (azonos típusú) leteheted.
- Az 1-es vagy a 3-as helyre nem teheted le, mert nem olyan típusú, és nem is olyan színű.

Megjegyzések:

- Olyan lapkát is letehetsz az oldaladra, amelyik 100%-ban megegyezik az adott oszlop középső lapkájával.
- Előfordulhat, hogy nincs az oldaladra kijátszható lapka, mert nincs szabályos kapcsolódás, vagy nincs szabad hely. Ebben az esetben csak a középső sorra teheted azt le.

KÖZÉPSŐ SORRA

A kiválasztott lapkát bármelyik középső kupacra leteheted, **nincsenek korlátozások**. Ellenőrizd, hogy az adott oszlopban lévő lapkák (a te oldaladon és az ellenfeledén) még mindig kapcsolódnak-e az újonnan letett lapkához. Bármelyik lapka, amelyiknek már nincs kapcsolódása, **azonnal felszabadul**.
Előfordulhat, hogy 0, 1, vagy 2 lapkát is felszabadítasz egyszerre.

Néhány példa, hogy mi történik, ha egy sárga lapkát teszel a középső sorra.

Felszabadítod a két lapkátat.

Az ellenfeled lapkáját szabadítod fel.

Csak a te lapkádat szabadítod fel, a piros lapkát nem, mert ugyanolyan.

Mindkét lapkát felszabadítod.

Nem történik semmi.

Egyik lapka sem szabadul fel.

A GÉPED ÉPÍTÉSE

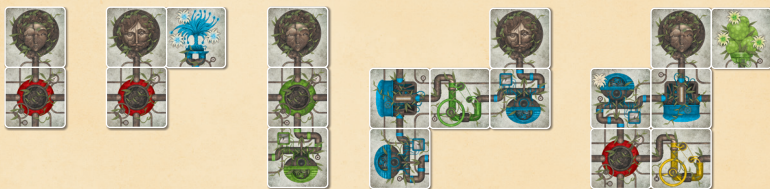
Amikor egy lapka felszabadul az oldaladon (akár a te, akár az ellenfeled körében), **azonnal** hozzá kell azt építened a gépedhez; alábbi 3 szabály szerint:

- 1) Egy lapkának mindig oldalszomszédosnak kell lennie legalább egy másik lapkával.
- 2) Egy cső soha nem csatlakozhat olyan lapkához, melynek az oldalán nincs cső.
- 3) A csőhálózat soha nem zárulhat be teljesen.

Megjegyzések:

- ⊙ Nem utasíthatod vissza egy olyan lapka lehelyezését, amelyik nem jön jól neked.
- ⊙ Abban a nagyon ritka esetben, ha a felszabadult lapkát lehetetlen beépíteni a gépedbe (akár a legvalószínűbb helyre is), vedd ki a játékból.

Néhány példa a **szabályos** lapkalehelyezésre.



Néhány példa a **szabálytalan** lapkalehelyezésre.



Csak a sarokérintkezés nem elégséges.

Itt a csőhálózat 100%-ban le van zárva.



MEKA-BOTANIKUS LAPKÁK

Amikor egy Meka-Botanikus a saját oldaladra vagy az egyik középső kupacra leteszed, a szabályok ugyanazok. Ha azonban egy Meka-Botanikus a te oldaladon **felszabadul**, akkor azonnal **le kell cserélned** azt egy általad választott központi kupac tetején levő lapkára.



A zöld lapka felszabadítja a piros Meka-Botanikus.



Úgy döntesz, hogy erre a sárga lapkára cseréled el, és ezzel bővíted a géped.



Néha a csere egy másik lapkát is felszabadít - akár te oldaladon, akár az ellenfelednél.



Így egyszerre két lapkát is szerezhetsz. Mindkettőt beépítheted a gépbe **az általad választott sorrendben**.

- ⦿ Felhívjuk a figyelmet, hogy ez a hatás csak akkor érvényesül, amikor a Meka-Botanikus **felszabadul**, soha nem akkor, amikor a Regiszterbe leteszed.
- ⦿ Ha a te köröd alatt az ellenfelednél felszabadul egy Meka-Botanikus, előbb te befejezed a köröd, és ő csak utánaad hajthatja végre az ő cseréjét.
- ⦿ A Meka-Botanikus lecserélhető arra a lapkára is, amelyik épp most szabadítottotta fel.
- ⦿ Soha nem cserélhetsz Meka-Botanikus egy másik Meka-Botanikusra.

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékos az utolsó lapkát is elvette, és kijátszotta. Fejezzétek be a kört rendszeren, majd folytassátok a pontozással.

PONTOZÁS

- 1) Távolítsd el a gépejátékból az összes olyan lapkát, amelyik nem kapcsolódik a Forrásodtól kezdődő csőhálózathoz;
- 2) 1 győzelmi pont (GYP) jár minden olyan lapkáért, amelyik legalább 3 szomszédos, azonos színű lapkából álló csoportban van;
- 3) Minden egyes virágért 1 GYP jár.

Fontos: A Növényeken és Terméseken lévő virágok csak akkor érnek pontot, ha az adott lapka a csövön keresztül kapcsolódik egy ugyanolyan színű lapkához.

PONTOZÁSI PÉLDA

1) Ezt a sárga lapkát és ezt a 3 piros lapkát eltávolítjuk a játékból, mert nem kapcsolódnak a Forráshoz. **0 GYP**



2) Ezért a sárga csoportért 4 GYP, és ezért a zöldért 3 GYP jár. **7 GYP**

3) Az ezeken a lapkán lévő virágokért egyenként 1 GYP jár. **7 GYP**

Megjegyzés: A zöld Növény virágaiért nem jár pont, mivel a lapka a csövön keresztül nem egy másik zöld lapkához kapcsolódik..

TOTAL : 14 GYP

- A legtöbb pontot szerző játékos nyer.
- Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek a gépében több lapka van.
- Ha még mindig döntetlen, játszatok még egyet!