

A fényugár megcsillan egy bromélia fényesen vöröslő levelei közt megtelepült, kicsiny víztükrön. Egy apró nyilméregbéka ugrik ki a vízből, egyenesen egy fa vékonyka ágaira. A forró amazonasi nap hevesen süt le a legmagasabb fákra, de a ragyogó fényből szinte semmi sem jut át a sűrű lombkoronaszinteken. Egy bögőmajom mély torokhangja hasít a levegőbe, majd pompás tukánok szállnak át a lombok között. A dzsungel levegőjét valósággal átítatja a burjánzó élet nyüzsgése. Itt minden él és tolakszik, nyomul, és igyekszik, hogy elérje a napfényt.

## Tartozékok

- 140 esőerdőkártya (112 normál és 28 haladó)
- 21 magkártya
- 5 évszak-/növekedés-kártya (3 normál és 2 haladó változat)
- 50 pontjelző
- 3 legmagasabb fa jutalom
- 1 legnagyobb erdő jutalom
- 2 összefoglaló kártya
- 11 változó évszakok kártya
- 10 vadviláglapka
- 4 kezdő fatörzskártya





## A játék áttekintése

Ebben a kétfős játékban az a célotok, hogy a leggazdagabb ökoszisztémájú esőerdőt növesszétek. A dzsungelben rengeteg szimbiózis található; növessz magas fákat, buja bokrokat és vonzz be minél változatosabb állatvilágot. Válaszd meg jól, hogy mit növesszesz az esőerdőben, hogy megteremthesd a flóra és fauna ideális egyensúlyát egy virágzó ökoszisztémában.

A játék három évszakra (fordulón) át tart. Minden évszakban felváltva kerültek sorra, és választottok kártyákat a három növekedéspakliból, és bővítek velük saját esőerdőtöket. Minden alkalommal, amikor megnézel egy paklit, eldöntöd, hogy magadhoz veszed vagy visszateszed, és hozzáadsz egy lapot az aktuális évszak húzópaklijáról. Ahogy nőnek a választható paklik, úgy tudsz egyre több növény és állat közül válogatni, hogy esőerdődöt fejleszd. Jól gondold meg, mit választasz, mert az esőerdőt tűz, betegség és szárazság is fenyegeti.

## A játék győztese

Minden évszak végén pontokat kaptok az esőerdőtökben lévő növényekért, befejezett fáitokért és a legmagasabb fáért. Ha egyensúlyban vannak a növényeid, fáid és állataid, több pontot szerezhetsz. Az győz, aki a harmadik évszak végére a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

## A kártyák felépítése

**Kártyaikon**  
A kártya típusát jelzi.

**Lombkoronaszint**  
Mutatja, hogy a faj az esőerdő mely szintjén él.

**Képesség/pontozás**  
A kártya akcióját vagy pontozási feltételeit mutatja.

**Leírás**  
Hasznos információ a kártyán látható fajról.

**Eldobás ideje**  
☾ = Az évszak végén  
⚡ = Azonnal



**JÁTÉKTECHNIKAI INFORMÁCIÓ**

**JÁTÉKMENETET NEM ÉRINTŐ INFORMÁCIÓ**

**A kártya neve**

**A faj tudományos elnevezése**

**Pontérték**  
1 Az évszak végén  
2 A játék végén  
3 Mínusz pont

**Előfordulás**  
(A magvak pakliján kívül)  
11 Sárgásbarna = normál  
2 Lila = haladó

## A normál kétszemélyes játék előkészületei

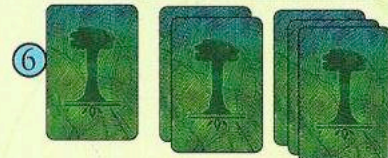
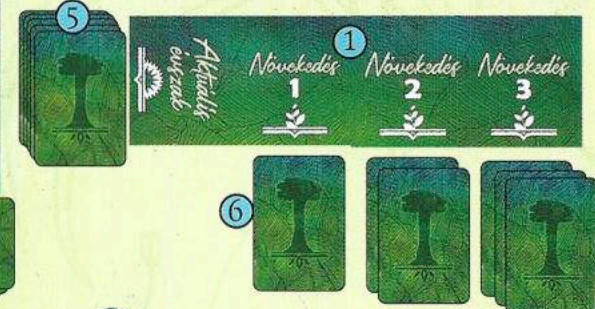
1. Tegyétek az évszak/növekedés-kártyákat az asztal közepére; ezek alkotják a „játéktáblát”.
2. Tegyétek a pontjelzőket, a fákért járó jutalmakat és a vadviláglapkákat a tábla mellé.
3. Keverjétek meg a magkártyák pakliját, és tegyétek képpel lefordítva a 2./3. évszakkártya mellé.
4. Keverjétek meg az esőerdőkártyák pakliját, vegyetek ki közülük véletlenszerűen 10 lapot, és képpel lefelé tegyétek vissza a játék dobozába.
5. A megmaradt esőerdőkártyákat osszátok 3 nagyjából azonos méretű paklira, és tegyétek a paklikat a tábla következő mezői mellé: aktuális évszak, 2. évszak, 3. évszak.
6. Az aktuális évszak paklijáról osszátok egy lapot a növekedés 1 mező mellé, két lapot a növekedés 2 és három lapot a növekedés 3 mező mellé.
7. Mindketten vegyetek magatokhoz egy kezdő fatörzskártyát.
8. Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára öntözött meg növényeket.

### FONTOS!

Ha először játszotok, vegyétek ki a lapok közül a lila számmal jelölt haladó esőerdőkártyákat. Ha már jól ismeritek a játékot, olvassátok el a haladó játékváltozat előkészületeit, és használhatjátok a haladó kártyákat. *Az egyszemélyes, illetve a 3-4 személyes játék szabályait megtaláljátok a Szószedetben.*



## A JÁTÉKOS



## B JÁTÉKOS



## A játék menete

Amikor sorra kerülsz, nézd meg a növekedés 1 mezőhöz tartozó pakli lapjait, és válassz: megtartod a kártyákat, és hozzáadod az erdődhöz, vagy nem kéred, ekkor elpasszolod, és továbbmész a következő növekedésmezőhöz.

### Ha megtartod a paklit:

Tedd a pakli összes lapját magad elé az asztalra: itt építed a saját esőerdődöt. Ezután húzz egy lapot az aktuális évszak paklijáról, és anélkül, hogy megnéznéd, tedd képpel lefordítva a növekedésmezőhöz az elvett pakli helyére.

### Ha elpasszolod a paklit:

Tedd vissza a paklit a növekedésmezőhöz, majd húzz egy lapot az aktuális évszak paklijáról, és anélkül, hogy megnéznéd, tedd képpel lefordítva az imént visszatett pakli tetejére. Ezután húzd fel a sorban következő növekedésmezőhöz tartozó paklit, és ismételd meg a folyamatot: megtartod a lapokat vagy elpasszolod.

### Ha mindhárom növekedésmezőt elpasszoltad:

Húzz fel egy lapot az aktuális évszak paklijáról, és add hozzá az erdődhöz. Ezt a lapot el kell fogadnod, nem passzolhatod el.

Ha egy paklit elpasszoltál, már nincs mód rá, hogy visszatérj hozzá.

Amit elpasszoltál, ebben a körödben már nem tudod megszerezni.

## Kártyák hozzáadása az esőerdődhöz

Az esőerdő kártyái lehetnek növények, fák vagy vadvilág (állatok), amik mind különböző hatással vannak a játékra. A legtöbb kártya pontot ér az évszak végén, de egyes kártyák játék közbeni, mások azonnali hatással bírnak. A bal alsó sarkukban villámmal jelölt azonnali hatású kártyák hatását azonnal végre kell hajtandod, amint megszerzed őket.

A megtartott pakli összes lapját hozzá kell adnod a saját esőerdődhöz.

A lapok hozzáadásának sorrendjét te választhatod meg.

**Fatörzsek és lombkoronák:** A fatörzskártyákkal új fákat kezdhetsz, vagy növelheted egy már meglévő, befejezetlen fád magasságát is. A lombkártyákat fatörzskártya vagy kártyák tetejére teheted, és ezzel befejezed a fát. Ha egy fára lombkártyát tettél, nem növelheted többé a fa magasságát további fatörzskártyák hozzáadásával. Ha nincs befejezetlen fatörzs az erdődben, amikor lombkártyát szerzel, el kell dobnod a lombkártyát. Ha van befejezetlen fatörzs, amire a kapott lombkoronát leteheted, köteles vagy rátenni, nem dobhatod el a lombkártyát.

**Vadvilág:** A szöveges állatkártyáknak képességük van, amelyet évszakonként egyszer használhatsz. A vadvilágkártyák képessége megszerzésük fordulójában nem használható.

**Szárazság:** Amikor egy szárazságkártyát kapsz az erdődbe, azonnal el kell dobnod egy tetszőleges másik kártyát az erdőből a szárazságkártyával együtt. Bármelyik kártyádat eldobhatod, kivéve a már lepontozott fatörzs- és lombkártyáidat.

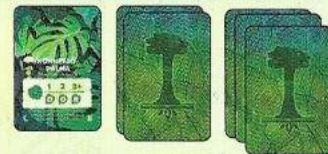
## Mintakör

1. Marcsi kezd, és megnézi a növekedés 1 mező egyetlen lapból álló pakliját, ami egy könnyezőpálma.



Úgy dönt, nem kéri ezt a paklit, hanem megnézi a következőt.

Képpel lefordítva visszatesszi a könnyezőpálmát a növekedés 1 mezőhöz, és húz hozzá egy lapot az aktuális évszak paklijáról.



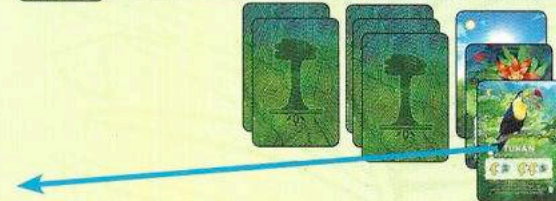
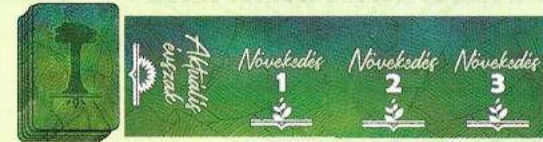
2. Marcsi megnézi a növekedés 2 mező paklijának két lapját, ami egy nyílméregbeka és egy eső (a lapokat nem mutatja meg ellenfelének).



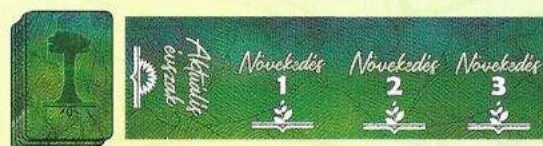
Marcsi úgy dönt, ezt a paklit sem kéri, és visszatesszi a lapokat a növekedés 2 mezőhöz, és húz hozzá egy lapot az aktuális évszak paklijáról.



3. Marcsi most megnézi a növekedés 3 mező háromlapos pakliját, és úgy dönt, megtartja, és képpel felfelé leteszi a lapokat saját erdejébe.



4. Marcsi végül húz egy lapot az aktuális évszak paklijáról, és leteszi a növekedés 3 mezőhöz. Ezzel befejezi körét, és ellenfele, Ottó kerül sorra, aki megnézi a növekedés 1 mezőnél lévő, immár kétlapos paklit.





## Az évszak vége

Amikor az aktuális évszak paklija elfogy, játsszatok tovább addig, amíg az összes növekedésmező kiürül. Az elpasszolt paklikhoz ekkor már nem tudtok lapot hozzáadni. A legutolsó megmaradt paklit nem lehet elpasszolni.

*Ha egy kártya hatására lapot húzhatnál az aktuális évszak paklijáról, és a pakli már elfogyott, nem húzol lapot.*

## Évszak végi pontozás

Mindketten hajtsátok végre a következő lépéseket, és minden megkapott pontért vegyétek magatokhoz a megfelelő mennyiségű pontjelzőt. A lépések végrehajtását az kezdi, aki az utolsó növekedéspaklit elvette.

### 1. Vadvilág

Hajtsd végre a vadvilágkártyáid évszak végi képességeit.

### 2. Magok

Ha van magkártyád, húzz 3 lapot a magkártyapakliból. Minden tűzkártyáért, ami az erdőben van, eggyel több lapot húzhatsz. A felhúzott lapok közül legfeljebb annyit adhatsz hozzá az erdődhöz, ahány magkártyád van. A többi lapot tedd vissza a magkártyapakli aljára (képpel lefelé), végül dobd el a magkártyáidat.



*Ha 2 magkártyád van, akkor is csak 3 lapot húzhatsz a magkártyapakliból, viszont kettőt is megtarthatsz közülük.*

### 3. Fenyegetések

Ha a forduló végén 2 tűzkártya van az erdőben, dobd el 2 általad választott növénykártyát az erdőből. Ha 3 vagy több tűzkártya van az erdőben, a tűz átterjed ellenfeled erdejére is, és mindkettőtöknek el kell dobnia 1-1 növénykártyát. A betegségkártya a tűzkártyával azonos módon működik, azzal a különbséggel, hogy vadvilágkártyákat kell eldobni.



### 4. Fák

Pontokat kapsz minden fádért, amit ebben az évszakban fejeztél be. Minden fatörzsért annyi pont jár, amennyi rá van írva, a lombkártyák pedig 0-2 pontot biztosítanak a fában lévő minden fatörzsért. Minden lepontozott fádra tegyél egy-egy vadvilág lapkát, ezzel jelezve, hogy már megkaptad érte a pontokat.





Akinek a legmagasabb fája van, megkapja érte a legmagasabb fa jutalomjelzőt (az 1./2./3. évszakban 3/4/5 pont). Tedd a jutalomjelzőt a fára. Ez a fa többé már nem vesz részt a legnagyobb fáért folyó versenyben a későbbi évszakok során, nem kaphat több jutalomjelzőt.



Egyenlőség esetén mindketten megkapjátok a jutalompontokat. Az egyikőtök tegye a fájára a jutalomjelzőt, a másikótok pedig pontjelzőket ugyanilyen értékben.

*Azok a fák, amelyeket egy korábbi évszakban fejeztél be, de nem nyerted el értük a legmagasabb fáért járó jutalmat, részt vesznek a versenyben, és nyerhetnek egy későbbi évszakban.*

A befejezetlen fákért nem kapsz pontokat, de megtartod őket a játék végéig, és a későbbi évszakok során megpróbálhatod befejezni őket. A már befejezett, lepontozott fák többé nem módosíthatók, de elnyerhetik a legmagasabb fáért járó jutalmat a későbbi évszakokban, és számítanak a játék végi legnagyobb erdő jutalom kiosztásakor.

## 5. Növények és időjárás

Pontozd le az erdőben lévő növény- és időjárás-kártyákat.

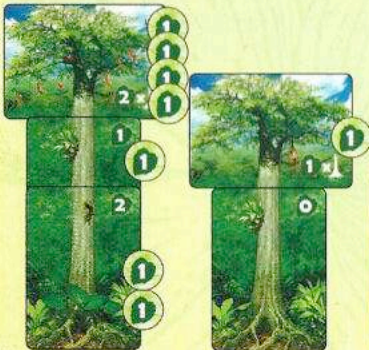


## 6. Takarítás

A pontozás után dobj el minden kártyát az erdőből, kivéve a fákat és a vadvilág-kártyákat. A vadvilág csak a játék végén kerül pontozásra.

## Példa a 3. évszak végi pontozásra

1. Marcsi 8 pontot kap az ebben az évszakban befejezett fáiert: a bal oldali fa törzse 3 pontot, a lombja 4 pontot ér, míg a jobb oldali fáért csupán 1 pont jár.



2. Marcsi 8 pontot kap a növényeiért: 2 pont a broméliáért, 6 pont a 3 páfrányért. Az egyetlen könnyezőpalmáért nem jár pont.



## Új évszak kezdete

Ha az 1. vagy 2. évszak végén jártok, készítsétek elő a következő évszakot: tegyétek a következő évszak pakliját az aktuális évszak mező mellé. Az aktuális évszak paklijáról osszatok egy lapot a növekedés 1 mező mellé, két lapot a növekedés 2, és három lapot a növekedés 3 mező mellé.

A kevesebb ponttal rendelkező játékos fogja kezdeni a következő évszakot.

## A játék vége

A 3. évszak végi pontozás után még le kell pontozni a vadvilágkártyákat.

**Aktív vadvilág** (szöveges kártyák): megkapod a kártyán feltüntetett pontokat.



**Párosodó állatok** (ikonos kártyák): a nagyobb pontszámot kapod, ha az erdőben van az állat párja, a kisebbet, ha az állat a párja nélkül maradt. Ha az állatpár mindkét tagja az erdőben van, az aktív tagjáért megkapod a feltüntetett pontokat, a párosodó állatért pedig a magasabb pontszámot.

Végül a több befejezett fával rendelkező játékos megkapja a legnagyobb erdőért járó jutalmat. Ha azonos számú fa van az erdőtőkben, mindketten megkapjátok a jutalmat.



Az lesz a győztes, akinek több pontja van. Döntetlen esetén az győz, akinek több vadvilág kártyája van.

3. Marcsi 5 pontot kap az eső- és napkártya párjáért. A második esőkártyáért nem kap pontot.

4. Mivel a 3. évszak végén vagyunk, Marcsi lepontozza a vadvilágát, amiért 10 pontot kap. A tukán 1 pontot ér, a nyílméregbékái 7-et (2 pont az aktív és 5 pont a párosodó állatért), míg a lajháért 2 pontot kap (mivel nincs párja).

5. Végül megnézik, hogy kinek van több befejezett fája. Marcsinak 5 fája van, míg Ottónak csak 4, így Marcsi kapja a 10 pontot érő, a legnagyobb erdőért járó jutalmat.





## Az alapjáték kártyáinak leírása

**Fatörzs (18):** A fatörzskártyák 0, 1 vagy 2 pontot érnek. A pontokat annak az évszaknak a végén kapod meg, amikor a fát befejezted egy lombkártyával. A fatörzskártyákkal új fákat kezdhetsz, vagy növelheted már meglévő, befejezetlen fáid magasságát is. A kártya megszerzésekor kell eldöntened, hogy új fát kezdesz vele vagy egy meglévő fát növesztesz.

**Lomb (10):** A lombkártyákat a fatörzskártyák tetejére kell kijátszani. Ha nincs befejezetlen (azaz csak fatörzsekből álló) fád, a lombkártyát el kell dobnod. A lombkártyáknak pontszorzó hatása van: 0, 1 vagy 2 pont jár értük minden, a fában lévő fatörzskártyáért az évszak végén.

## Növények

**Bromélia (11):** Ha 3 vagy több broméliád van, mínusz 3 pontot kapsz értük.

**Könnyezőpálma (12):** Ha 3 vagy több könnyezőpálmád van, 8 pontot kapsz. 3-nál kevesebb könnyezőpálma 0 pontot ér.

**Páfrány (13):** Ha páratlan számú páfrányod van, mind-egyikért 2 pontot kapsz. Ha páros számú páfrányod van, 0 pontot kapsz értük. 5 páfrány 10 pontot, míg 6 páfrány 0 pontot ér.

## Magok

**Mag (5):** Az évszak végén húzz 3 lapot a magkártyapakliból, ha rendelkezél magkártyával. Minden tűzkártyáért, ami az erdőben van, eggyel több lapot húzhatsz. A felhúzott lapok közül legfeljebb annyit adhatsz hozzá az erdődhöz, ahány magkártyád van. A többi lapot tedd vissza a magkártyapakli aljára, és dobd el a magkártyáidat.

## Időjárás

**Eső és nap (mindkettőből 8):** Az esőerdők számára az az egészséges, ha az eső és napsütés egyensúlyban van. Minden eső és nap kártyapár 5 pontot ér.

## Fenyegetések

**Szárazság (3):** Amikor egy szárazsággkártyát kapsz az erdődbe, azonnal el kell dobnod egy tetszőleges másik kártyát a szárazsággkártyával együtt. Ez általában károdra válik, de jól is jöhet, ha ki tudsz dobni egy betegséget vagy tüzet. A hatás végrehajtása után dobd el a szárazsággkártyát.



**Betegség (6):** Ha a forduló végén 2 betegséggkártya van az erdőben, dobj el 2 általad választott vadvilágkártyát az erdőből. Ha 3 vagy több van az erdőben, a betegség áterjed ellenfeled erdejére is, és mindketten el kell dobjatok 1-1 általatok választott vadvilágkártyát.

**Tűz (6):** Ha a forduló végén 2 tűzkártya van az erdőben, dobj el 2 általad választott növénykártyát az erdőből. Ha 3 vagy több tűzkártya van az erdőben, a tűz áterjed ellenfeled erdejére is, és mindketten el kell dobjatok 1-1 általatok választott növénykártyát. Fákat nem dobhatsz el a tűz hatására. Egyedül lévő tűzkártyának nincs hatása, de a magkártyáknál előnyt jelent.

## Vadvilág (6 pár)

A játékban kétféle vadvilágkártya van: aktív vadvilág és párosodó állatok. Minden állatfaj egyik kártyája aktív, a másik párosodó állat. Az aktív vadvilág pontokat és egy évszakonként egyszer használható, erős képességet is ad. A párosodó állatokért kétféle pontszámot kaphatsz attól függően, hogy megvan-e a párjuk. A vadvilágkártyák a játék végéig az erdőben maradnak, kivéve, ha egy kártya (pl. betegség vagy szárazság) hatására el kell őket dobnod. A vadvilágért csak a játék legvégén kapsz pontokat.

## Párosodó állatok

A nagyobb pontszámot kapod értük, ha az erdőben van az állat párja, a kisebbet, ha az állat a párja nélkül maradt. Ha az állatpár mindkét tagja az erdőben van, az aktív tagjáért megkapod a feltüntetett pontokat, a párosodó állatért pedig a magasabb pontszámot.

## Aktív vadvilág képességek

**Kutyafejű boa:** Évszakonként egyszer elvehetsz egy kártyát egy olyan pakliból, amit elpasszolsz. A pakli többi lapját tedd vissza, és folytasd a köröd.

**Kinkaju:** Eggyel több lapot tarthatsz meg, amikor magkártyákat húzol.

**Levélvágó hangya:** Évszakonként egyszer eldobhatsz egy kártyát az erdőből. Ezt az évszak legvégén is megetheted.

**Nyílméregbéka:** Évszakonként egyszer hozzáadhatsz egy-egy lapot mindhárom növekedéspaklihoz, mielőtt megnéznéd őket. Ha nincs már 3 lap az aktuális évszakupakliban, balról jobbra haladva add a lapokat a paklikhoz, amíg el nem fogynak.

**Lajhár:** Évszakonként egyszer, ha elpasszoltad mindhárom növekedéspaklit, 1 helyett 2 lapot húzhatsz az aktuális évszakupakliról.

**Tukán:** Évszakonként egyszer megnézheted az egyik növekedéspakli lapjait, mielőtt elkezdenéd a köröd.





## Haladó játékváltozat

Ha már játszottatok pár partit az alapjátékkal, keverjétek bele a haladó kártyákat a pakliba, és hozzatok még több változatosságot az esőerdőbe. A haladó kártyákat a jobb alsó sarkukban lévő kis lila kártyaszimbólum különböztetheti meg az alapjáték kártyáitól.



A haladó kártyák négyféle kombinációját adhatjátok az alapjáték lapjaihoz.

- Csak növények és fenyegetések:** adjátok a haladó növény- és fenyegetéskártyákat a paklihoz.
- Csak vadvilágkártyák:** vegyétek ki a normál vadvilágkártyákat, és használjátok helyettük a haladó vadvilágkártyákat.
- Növények, fenyegetések és vadvilág:** használjátok az összes haladó kártyát, de vegyétek ki a normál vadvilág kártyákat.
- Vadvilág mix:** használjátok az összes haladó növény- és fenyegetéskártyát, és válasszatok vagy sorsoljátok ki 6-7 vadvilág kártyapárt a játékhoz.

## A haladó kártyák leírása

### Növények

**Azúr fülőke (2):** Amikor te vagy soron, eldobhatod a fülőkét és még egy lapot az erdőből, hogy húzz egy lapot az aktuális évszak paklijából. A húzott lapot az erdőbe teheted vagy eldobhatod.

**Lián (3):** Minden liánkártya 1 pontot ad minden befejezett fáért az erdőben.

**Orchidea (3):** Ha az évszak végén legalább 2-vel több eső-kártyád van, mint napkártyád, vagy 2-vel több napkártyád van, mint esőkártyád, pontozás előtt el kell dobnod az orchideát.

**Mocsári kancsó (2):** Amikor kártyát szerzel, az egyik lapot beteheted a mocsári kancsó alá képpel lefordítva. Ha már volt ott kártya, tedd azt be az erdőbe. Az évszak végén dobd el a mocsári kancsót, és ha volt alatta lap, azt a következő évszakban tedd az erdőbe képpel felfelé.

### Fenyegetések

**Villámlás (2):** Amikor megszerzed, el kell döntened, hogy mindketten húztok 2-2 lapot az aktuális évszak paklijából vagy mindketten eldobtok 2 tetszőleges lapot az erdőtközből. A hatás végrehajtása után dobd el a villámlás lapot.

**Penész (2):** Az évszak végén, a fenyegetések lépés végrehajtásakor dobj el 1 növényt abból a fajból, amiből a legtöbbel rendelkezel. Ha több növényfajból van azonos számú lapod, eldöntheted, melyikből dobsz el.



## Vadvilág

**Arany oroszlánmajmocska:** Ha aktiválni akarod az oroszlánmajmocska képességét, a köröd elején kell megtenned, mielőtt a növekedéspaklikat megnéznéd. Dobb el azokat a lapokat, amelyeket nem teszel az erdőbe.

**Góliát madárpók:** A növekedéspakliba visszatett fenyegetéseket a többi játékos nem nézheti meg. Húzz egy lapot az aktuális évszakpakliból, és add hozzá a visszatett fenyegetéslapokhoz.

**Hondurasi pazarka:** Az évszak végi pontozáskor eldobhatod a hondurasi pazarkát, hogy hozzáadhass egy könnyezőpálmát, egy páfrányt vagy egy bromeliát az erdődhöz. A választott lapot hozzá kell adnod egy már meglévő, azonos lapokból álló csoportodhoz.

**Búbostyúk:** Az évszak vége fázis kezdetén a búbostyúk alatt lévő lapokat fel kell fedned, és hozzá kell adnod az erdődhöz.

**Bögmajom:** Amikor elpasszolod a paklit, eldobhatod, ahelyett, hogy visszatennéd a helyére. Az eldobott pakli helyére egy lapot kell húznod az aktuális évszakpakliról.

**Jaguar:** Az ellenfelednek minden évszak végén el kell dobnia egy véletlenszerű vadvilágkártyát az erdőjéből.

**Törpe selyemmajom:** A játék végén annyi pontot kapsz érte, ahány különböző magasságú befejezett fa van az erdőben.



## Változó évszakok játékváltozat

Ez a változat a játék minden évszakához egy véletlenszerű extra szabályt hoz be a játékba. Az extra szabályok környezeti vagy évszakra jellemző változásokat reprezentálnak, és bónuszokat vagy éppen büntetéseket biztosítanak különböző kártyatípusokra.



**Előkészületek:** Keverjétek meg a változó évszak kártyákat a játék megkezdése előtt, és tegyétek a képpel lefordított paklit a játéktér mellé.

Minden évszak kezdetén fedjétek fel a változó évszakok pakli legfelső lapját. A kártya hatása az egész évszak során érvényben marad, míg a következő évszak kezdetén egy új lap kerül a helyére.

A változó évszakok játékváltozat játszható 3-4 játékosal, viszont nem kombinálható az Az erdő szelleme egyszemélyes változattal.



## Egyszemélyes változat: Az erdő szelleme

Ezt a változatot egyedül játszhatod, versenyre kelve egy szimulált ellenféllel: az erdő szellemével. Az alapjáték szabályai vannak érvényben, az alábbiakban felsorolt eltérésekkel.

**Előkészületek:** kövesd az alapjáték lépéseit, de sem te, sem az erdő szelleme nem kaptok kezdő fatörzskártyát.

*Ha könnyebb játékot akarsz, veddél magadhoz egy fatörzset, ha pedig nehezebb játékot akarsz, akkor adj egy fatörzset az erdő szellemének.*

Ha a haladó játékváltozatot játszod, vedd ki a következő lapokat: gombántermő fülőke, mocsári kancsó és villámlás.

### A játék menete:

Az erdő szelleme minden évszak kezdetén kap egy kezdő fatörzskártyát.

Minden évszakban te vagy a kezdőjátékos.

Az alapjáték szabályai szerint játszod le a köröd, és teszel kártyákat az erdődbe. Amikor elpasszolsz egy paklit, a fenyegetéskártyákat képpel felfordítva tedd vissza a pakliba.

Az évszak végén minden lépést te hajtasz végre az erdő szelleme előtt.

### Az erdő szellemének pakliválasztása

Az erdő szelleme a következő szabályok szerint választ növekedéspaklit, amikor sorra kerül:

1. Az erdő szelleme a legtöbb képpel lefordított kártyából álló paklit választja. Ha két pakli azonos számú lapból áll, azt választja, amelyikben kevesebb képpel lefordított lap van. Ha ezek száma is megegyezik, akkor közülük a legbaloldali paklit választja.
2. Húzz egy lapot minden olyan paklihoz, amit az erdő szelleme elpasszolt.
3. Ha az erdő szelleme képpel lefordított fenyegetéskártyát húz, húzz egy lapot az aktuális évszakupakliról, és tedd a 3. növekedéspaklira.
4. Az erdő szelleme által választott növekedéspakli összes lapját add az ő erdejéhez, a következőkben ismertetett elhelyezési szabályok betartásával.

### Az erdő szellemének faépítése

Az erdő szelleme a fatörzsek elhelyezésénél figyelembe veszi mindkettőtök erdejének fáit, és a következők szerint jár el:

- Mindig új fát kezd, ha 0 vagy 1 befejezetlen fája van.
- Mindig a fatörzskártyákat teszi le a lombkártyák előtt.
- Mindig a legmagasabb fáját növeszti az új fatörzssel, ha van olyan fa a terjedőben, amelyik magasabb, és nem nyert még legmagasabb fa jutalmat. Ha nincs magasabb fád, akkor a fáit azonos méretűre igyekszik növeszteni.
- Amikor egy lombkártyát kap, azt a legmagasabb befejezetlen fájára teszi.

## Az erdő szellemének laphúzása és lapeldobása

Bizonyos kártyákkal kapcsolatban az erdő szellemének döntéseket kell hoznia, amit te hajtasz végre a nevében az alábbiak alapján:

- Általános szabály: Az erdő szelleme mindig azt a lehetőséget választja, ami a legtöbb pontot (vagy a legkevesebb pontlevonást) biztosítja számára.
- Fák: Az erdő szelleme figyelembe veszi, hogy ne maradjon el tőled a legmagasabb fa, illetve a legnagyobb erdő tekintetében, és mindig a fái befejezését választja az azonos pontmennyiséget hozó akciók közül.

### Kártyákkal kapcsolatos kivételek Az erdő szelleme változatban

**Nem használatos lapok:** A gombántermő fülőkét, a mocsári kancsót és a villámlást a játék elején el kell dobni.

**Fenyegetés bónusz:** Ha az évszak végén az erdő szellemének erdejében több fenyegetéskártya van, mint a tiédben, az erdő szelleme 7 pontot kap.

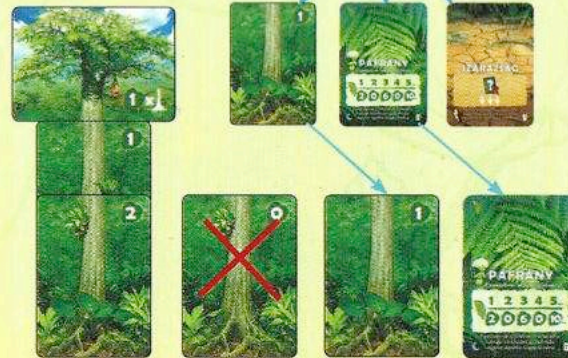
**Vadvilág:** Az erdő szelleme aktív vadvilágkártyáinak nincs hatásuk. Az erdő szelleme minden vadvilágért járó pontot duplán kap meg. A vadvilágért járó pontlevonásokat az erdő szelleme nem kapja meg.

### Az erdő szellemének mintaköre



1. Az erdő szelleme a 3. növekedéspaklit választja, mivel az tartalmazza a legtöbb lapot.

2. Minden elpasszolt növekedéspaklihoz (1. és 2.) húz egy lapot. Húz egy extra lapot a 3. növekedéspaklira, mivel a választott lapjai közt volt egy képpel lefordított fenyegetés.



3. Az erdő szelleme a választott lapokat az erdejébe teszi. A fatörzssel új fát kezd, mivel még csak 1 befejezetlen fája van. A páfrányt az erdejébe adja, és a szárazságcártya miatt eldobja a 0-s fatörzset, mivel ez a legkisebb értékű kártyája.



## A 3-4 személyes játék szabályai

A 3-4 személyes játék szabályai a következőkben felsorolt kivételektől eltekintve megegyeznek a kétszemélyes szabályokkal. Mielőtt megismerkednétek a 3-4 személyes játék szabályaival, mindenképp érdemes megtanulnotok a kétszemélyes játékot. Javasoljuk, hogy csak azután játsszatok 3-4 személyes játékot, ha már játszottatok legalább egy kétszemélyes partit.

A 3-4 személyes játékban használhatjátok az alapjáték lapjait, de a haladó változat lapjait is hozzáadhatjátok a szokásos szabályok szerint.

### Előbészületek

1. Tegyétek az aktuális évszak kártyáját a 3-4 személyes oldalával felfelé az asztal közepére (ami az aktuális évszakot és a 3. növekedéspaklit mutatja).
2. Tegyétek egy-egy évszak/növekedés kártyát a 3-4 játékos felével felfelé minden szomszédos játékos közé az asztalra (a növekedés 1 és 2 felével felfelé). Mindenkinek a jobbján legyen a növekedés 1 és a balján a növekedés 2.
3. 3 játékos esetén keverjétek meg az esőerdőkártyák pakliját, vegyétek ki véletlenszerűen 10 lapot, és képpel lefelé tegyétek vissza ezeket a dobozba.
4. 4 játékos esetén keverjétek az esőerdőkártyák paklijába az összes vadvilágkártyát.
4. A megmaradt esőerdőkártyákat osszátok két, nagyjából azonos méretű paklira, és tegyétek az egyik paklit az aktuális évszak mezőre, a másikat tegyétek félre: ez lesz a 2. évszak paklija.
5. Osszátok 1-1 lapot képpel lefelé a játékosok között lévő növekedéspaklikra. Osszátok 2 lapot képpel lefelé az asztal közepén lévő 3. növekedéspaklira.



4 személyes játék

## A játék menete

A játék menete a következőkben felsorolt kivételektől eltekintve megegyezik a kétszemélyes szabályokban ismertetettekkel:

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást.

### A szomszédok növekedése

A minden játékos számára elérhető 3 növekedéspakli helyett minden szomszédossal osztoztok 1-1 növekedéspaklin, és ezen felül van közepén egy közös pakli is.

Amikor sorra kerülsz, sorban megnézheted a paklikat (1, 2, 3), és minden elpasszolt paklira húznod kell egy lapot. Mivel a jobb és bal kezedenél lévő paklikhoz csak egy-egy szomszédodnak van hozzáférése, a pakli választásakor érdemes figyelembe venni, hogy mi van ennek a szomszédodnak az erdejében.

Ha a 3. növekedéspaklit választod, 1 helyett 2 lapot kell húznod a helyére.

### Az évszak vége

Az évszak akkor ér véget, ha a soron lévő játékos már nem tud növekedéspaklit felvenni. Lehetséges, hogy a játék úgy ér véget, hogy egy másik játékos még tudna paklit felhúzni. Ebben az esetben dobjátok el a megmaradt lapokat.

### 2 évszak

A játék csak 2 évszakon át tart. A második évszak végén osszátok ki a legnagyobb erdőért járó jutalmat, és pontozzátok a vadvilágkártyáitokat. A legnagyobb fáért járó jutalom az első évszakban 3 pont, a másodikban 4. A legnagyobb erdőért járó jutalom 5 pontot ér.

### Fenyegetések

**Jaguár:** Az évszak végén válassz egy játékos, akinek véletlenszerűen el kell dobnia egy vadvilágkártyáját az erdejéből.

**Tűz és betegség:** Ha 3 tűz- vagy betegségkártya van az erdőben az évszak végére, az az összes többi játékosat érinti. Ha például 3 tűz van az erdőben, te és mindenki más is eldob 1-1 növényt a saját erdejéből.

**Villámlás:** Téged és egy általad kiválasztott másik játékosat érint.

**Vadvilág:** A növekedéspaklikra vonatkozó hatások csak azokat a paklikat érintik, amelyekből húzhatsz.

## KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Illusztráció és grafikai tervezés: Vincent Dutrait

Játéktervező: Tim Eisner

Fejlesztés: Ben Eisner, Tekela Fisher, Mac Nelson

**Tesztelők:** Mike Deich, Corey Coleman, Marty Butzen, Keith Eisner, Luke K., Sonia Mcleod, Ty "Cloudcap Games" James, Evan Halbert, Ryan Mauk, Taran Kratz, Steve Ellis, Matt Gould, Ryan Swisher, Chris Drakos, Joe Gores, Ben Oelgart, Svetlana Nelson, Sayakiko, Joseck Albertson, Linder Wendt, Adelle Frank, Prescott Vayda, Christina Hayes, Sam Martinez, Ben Rei, Micah Thomas, Orion Held, Anna Held. Brian Tanner

**Játékszabály és szakmai lektorálás:** Jim Brown, Andrew W., Will Chau, Athene Steinke, Ian Howard, Karen White, Rebekka, Martin Biesheuvel, Gavin, David, Tom Davitt, Leonie Schwalb, Indra Walters, Julie Bode, Kelli Meyer, Cara Skelsey, Talitha May, Chris Person, Cori Rock, Imogen Smid, Lynda, Joel Livingston, Alistair Davidse, Robin Hayward, Sarah R, Jen Traeger, Derrick Rickert, John Lapage, Tulaci Bhakti, Sonia Marinelli, Carys S., Adelle Frank, Jim Carleton, Chris Person, Ken Pacquer, Morgan Bird, Lane Baggett, Alejandro Montiel, Lourdes Delgado, Rebecca Fehn, Jennifer R., Michaela Wenzel, Mathias, Michael Wright, Adelle, Matt Donley, Emily Ylime, Viktor Csete, Christina Moore, Chaz "hazelchaz" Baden, Szilard Leitner