

Spirits of the Forest





Spirits of the Forest



Réges-rég, egy misztikus szél elfűtta a szellemvilág és a miénk közti fátylat.

Különös szeráfok szálltak alá az égből, ismét, egy ősi erdő csodáit gyűjtve játékaikhoz, újra és újra.

Te vagy az egyikük – óriási hatalommal és kíváncsisággal felruházott lény. Elbűvöl az erdő életerejé, és mohón gyűjtöd a növényeket, állatokat és tündéreket misztikus gyűjteményedbe.

De vigyázz, nem vagy egyedül. Hozzád hasonló lények szintén gyűjrik az erdő lényeit!

A Spirits of the Forest játékban a játékosok a négy elemet testesítik meg, akiket a természet erői táplálnak. Legfeljebb négy játékos vetélkedhet, hogy melyikük gyűjti össze a legtöbb szellem szimbólumot, amik után természet pontokat kapnak, amivel többséget szereznek az egyes szellemek felett. Az a játékos nyer, aki a legtöbb természet pontot gyűjti a játék végén.

Játékelemek



48 szellem lap



14 kegy jelző



12 ékkő



1 egyjátékos lap

A szellem lapok

A szellem lapok jelképezik az erdőben élő kilenc különböző szellemet.

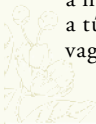
Minden szellemhez egy adott szín tartozik, valamint egy egyedi szellem állatka. Minden szellem lapon egy vagy két ikon található felül, melyek lehetnek szellem szimbólum vagy a három hatalmi forrás ikon egyike – a tűz vadsága, a hold titokzatossága, vagy a nap életadó ereje.

szellem szimbólum

hatalmi forrás ikon (nap)



Ebből a lapból a játékban található lapok száma összesen



Minden szellem lapon látható egy szám is az alján, ami azt jelzi, hogy abból az adott szellem szimbólumból hány lap található összesen a pakliban.



A játék előkészítése

Keverjétek meg a 48 szellem lapot, majd osszatok ki 12 lapot képpel felfelé, négy sorban az asztal közepére, megalkotva ezzel az erdőt.

Keverjétek meg a 14 kegy jelzőt, majd helyezzetek belőlük nyolcat képpel lefelé a szellem lapokra, az alábbi ábrának megfelelően.

A maradék hat kegy jelzőre nincs szükség, tegyék vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznék őket.

Két játékos esetén osszatok ki három egyforma színű ékkövet minden játékosnak, vagy két egyforma színűt, ha hárman vagy négyen játszatok.

Az a játékos kezdi a játékot, aki utoljára sétált erdőben.



A játék áttekintése

Egy Spirits of the Forest játék több fordulóból áll. Egy fordulóban a játékos lapokat gyűjthet be, megvizsgálhatja a kegy jelzőket, és ékköveket helyezhet le. Amint a fordulója véget ér, a tőle balra ülő játékos következik, és a játék folytatódik az óramutató járásának megfelelően az asztal körül.

Lapok begyűjtése

A játékosok minden fordulójukban lapokat gyűjthetnek be az erdő két széléről, az alábbi tevékenységek *egyikével*:



..... az erdő széle

..... az erdő széle

1. Elvehetsz egy színes lapot két szimbólummal rajta.
2. Elvehetsz két egyforma színű lapot, melyek mindegyikén csak egyetlen szimbólum szerepel.



Megjegyzés: Két egymással szomszédos, mindegyiken egyetlen szimbólummal rendelkező lap elvétele is engedélyezett. Ha az egyiket elveszed, a mellette lévő szám onnantól „az erdő szélének”.

Megjegyzés: A játék első fordulójában az első játékos csak egyetlen lapot vehet el, attól függetlenül, hogy hány szellem szimbólum szerepel rajta.



A lapok begyűjtése után a játékos elrendezi őket szín szerint, és elhelyezi őket képpel felfelé egymáson, úgy, hogy csak a szellem szimbólumok és hatalmi forrás ikonok látszódnak.



Megjegyzés: Ha egy játékos nem tud begyűjteni lapot, ugorja át ezt a lépést.

Kegy jelzők megvizsgálása

Ha egy játékos egy kegy jelzővel ellátott lapot gyűjt be, titokban megnézheti azt, majd képpel lefelé elhelyezi maga előtt.



A szellem szimbólummal vagy hatalmi forrás ikonnal rendelkező kegy jelzők a játék végéig rejtve maradnak. Pontozáskor további szellem szimbólumnak vagy hatalmi forrás ikonnak számítanak.

A „+” jellel rendelkező kegy jelzők bármikor felhasználhatók olyan ékkövek visszavételére, melyeket korábban eltávolítottatok a játékból.

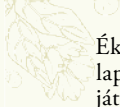
Ékkövek lehelyezése

A lapok begyűjtése után a játékos lehelyezheti egy ékkövet az erdő egy szellem lapjára. Az ékkő bármely szellem lapra lehelyezhető, amin nincs még ékkő. Ékkő a kegy jelzővel ellátott lapokra is lehelyezhető.



Ha egy játékosnak nincs már több lehelyezhető ékköve, mozgathatja egy ékkövet egyik lapról a másikra, ha azon nincs már más ékkő.





Ékkő ráhelyezésével a játékos lefoglalhatja magának az adott lapot egy későbbi fordulóban történő begyűjtésre. Amikor a játékos végül begyűjti az adott lapot, visszaveszi róla az ékkövet is, amit újra lehelyezhet abban vagy egy későbbi fordulóban.

Megjegyzés: Egyetlen ékkő helyezhető le vagy mozgatható csak fordulónként.

Begyűjthető egy másik játékos által ékkővel lefoglalt lap is, ehhez azonban cserébe a játékosnak el kell távolítania egy ékkövet a játékból – ez lehet olyan ékkő is, ami már le van helyezve egy lapra, vagy olyan, ami használatlanul a játékos előtt van az asztalon. Az ellenfél ékköve visszatér a tulajdonosához, amit a későbbiekben újra felhasználhat.

Ha ilyen módon egy játékos minden ékköve kikerül a játékból, a továbbiakban nem gyűjtheti be a más játékosok által ékkővel lefoglalt szellem lapokat.

A játék vége / pontozás

A játékosok mindaddig felváltva folytatják fordulóikat, míg az erdő összes lapja begyűjtésre nem kerül. Ezután a játékosok felfedik a begyűjtött kegy jelzőiket, majd az alábbiak alapján meghatározzák a természet pontjaik számát:

1. Szellemelek: Minden játékos összeszámolja, hány szellem szimbólummal rendelkezik (nem pedig hogy hány szellem lappal) mind a kilenc szimbólumból, beleértve a kegy jelzőkön lévőket is.

Az a játékos, aki a legtöbb szimbólummal rendelkezik egy adott típusból, az adott szimbólumai számával egyenlő természet pontot kap. A többi játékosnak nem jár pont ugyanazon szellem szimbólum után.

Ha több játékosal is döntetlen alakul ki egy adott szellem szimbólum számát illetően, azok a játékosok annyi természet pontot kapnak, ahány szimbólummal rendelkeznek az adott típusból.

Ha egy játékos nem rendelkezik adott típusból egyetlen szimbólummal sem, -3 pontot kap. Ebben az esetben a kegy jelzők nem számítanak.

1. játékos



0 pont

2. játékos



5 pont

3. játékos



-3 pont

Például:

- Három játékos esetén a végső pontozáskor a játékosok összehasonlítják az általuk gyűjtött „levelek” szellem szimbólumokat. Mindkét játékosnak 4 „levelek” szimbóluma van a lapjaikon, de a 2. játékosnak van egy kegy jelzője is, ugyanilyen szimbólummal, ami így hozzáadódik az eredményéhez.
- Ezáltal a 2. játékosnak lesz több szimbóluma, így annyi pontot kap, amennyi szimbólummal rendelkezik az adott típusból.
- A 3. játékos -3 pontot kap, mivel a játék során egyetlen „levelek” szimbólumot sem gyűjtött.
- Csak az a játékos kap pontot, aki a legtöbb szimbólumot gyűjtötte az adott típusból, így az 1. játékos 0 pontot kap.

2. Hatalmi források: A hatalmi forrás ikonok ugyanúgy számolódnak, mint a szellem szimbólumok. Minden játékos összeszámolja, mennyi hatalmi forrás ikont gyűjtött egy adott típusból (Tűz / Hold / Nap), a kegy jelzőkön szereplő ikonokat is beleértve.

Az a játékos, aki a legtöbb ikonnal rendelkezik egy adott típusból, az adott ikonjai számával egyenlő természet pontot kap. A többi játékosnak nem jár pont ugyanazon hatalmi ikon után.

Ha több játékosal is döntetlen alakul ki egy adott hatalmi ikon számát illetően, azok a játékosok annyi természet pontot kapnak, ahány ikonnal rendelkeznek az adott típusból.

Ha egy játékos nem rendelkezik adott típusból egyetlen ikonnal sem, -3 pontot kap. Ebben az esetben a kegy jelzők nem számítanak.

A játékot a legtöbb természet pontot elérő játékos nyeri. Döntetlen esetén a kevesebb szellem lappal rendelkező döntetlen játékos nyer. Ha továbbra is döntetlen, akkor mindketten, megosztottan nyerték meg a játékot.



5 pont

6



0 pont

6

Példa egy fordulóra



A kék játékos fordulója van jelenleg. A „lapok begyűjtése” során az alábbi lehetőségei vannak:

- Begyűjt egy két szellem szimbólummal rendelkező szellem lapot (1).
- Begyűjt két, mindkettőn egy-egy „levelek” szellem szimbólummal rendelkező lapot (2) + (3). Ha a játékos begyűjti a 2-es lapot, de a 3-asat nem szeretné, begyűjtheti helyette a 4-es lapot is másodikként. A 4-es lapot azonban lefoglalták egy zöld ékkövel, így a kék játékosnak el kell távolítani a játékból a saját ékköveit egyikét abhoz, hogy begyűjthesse azt – ebben az esetben a zöld ékkő visszatér tulajdonosához.
- Begyűjt két „moha” lapot (5) + (6), mindkettőn egy-egy szimbólummal. Így a kék játékos visszaveheti az ékkövet is az 5-ös lapról. A 7-es lapot már nem gyűjtheti be, mivel egy fordulóban legfeljebb két lap gyűjthető be.
- Begyűjt egy „ágak” lapot (8) a rajta lévő kegy jelzővel. Nem gyűjtheti be azonban mellé a másik „ágak” lapot (1) a második sor jobb széléről, mivel azzal túllépné az egy forduló alatt begyűjthető szellem szimbólumok számát.

Egyjátékos variáns

A Spirit of the Forest játék szóló variánsában a játékos maga a játék ellen játszik, hogy minél több természet pontot gyűjtsön.

Előkészítés

Az egyjátékos játék előkészítése ugyanúgy zajlik, mint több játékos esetén, kivéve:

- Válogasd ki a kilenc szellem szimbólummal rendelkező kegy jelzőt, minden más kegy jelzőt tégy vissza a dobozba.

- Az ékkövekre sincs szükség, tedd vissza a dobozba őket.
- Keverd meg a 48 szellem lapot, majd ossz ki 12 lapot **képpel lefelé**, négy sorban az asztal közepére. Fedd fel minden sor első és utolsó lapját.
- Keverd meg a 9 kegy jelzőt, majd helyezz véletlenszerűen választott hármat az egyjátékos lapra: a két felsőt képpel lefelé, és a legalsót pedig képpel felfele. A maradék kegy jelzőt visszateheted a dobozba.



Játékmenet


Az egyjátékos játék ugyanúgy zajlik, mint több játékos esetén, kivéve:

1. A lapok begyűjtése fázisban egyetlen képpel felfelé fordított lapot gyűjthetsz be és helyezhetsz magad elé.
2. Az 1-es lépésben begyűjtött lap sorának másik végén lévő lap is begyűjtésre kerül, az azonban a „játék” lapja lesz, tedd az asztal túloldalára.
3. Fedd fel az 1-es lépésben begyűjtött lap sorának első és utolsó lapját.



Szóló játékos által választott lap

A „játék” lapja



Folytasd a fordulókat az előző lépések szerint.

Amint egy sor először kiürül, fedd fel az első kegy jelzőt az ellenfél térfelén (az egyjátékos lap felső két jelzője), és helyezd át a játék által gyűjtött lapokhoz. A játék további szimbólumként számolhatja el a kegy jelzőn lévő szellem szimbólumot.

Amint még egy sor kiürül, fedd fel a második kegy jelzőt is az ellenfél térfelén (az egyjátékos lap felső jelzője), és helyezd át a játék által gyűjtött lapokhoz.

Akkor ér véget a játék, ha már csak egyetlen sor marad.

A játék vége / pontozás:

Megkapod az egyjátékos lapon lévő utolsó, felfedett kegy jelzőt. A kegy jelzőkön lévő szellem szimbólum beleszámít a többséggel rendelkező megállapításához a számolás során.

A hatalmi források nem számítanak az egyjátékos játék során.

Ha a játék bármely szellem szimbólumból többet gyűjtött, mint te, elvesztetted a játékot.

Ha te gyűjtöttél többet, vagy döntetlen az eredmény, megnyerted a játékot. A végső pontszám megállapítása a többjátékos mód pontszámítása alapján történik.

További pontszerzési lehetőségek:

+5 természet pontot kapsz, ha eldobod a felfordított kegy jelzőt az egyjátékos lapról még a pontozás előtt.

+10 természet pontot kapsz, ha a felfordított kegy jelzőt átadod a „játéknak” még a pontozás előtt.

Nyelvek



Ez a szabályfüzet több más nyelven is letölthető a weboldalunkról. Szkennd be a QR kódot, hogy egyszerűen elnavigálj az oldalra a mobilodon, vagy géped be az alábbi webcímet:

<https://thundergryph.com/rulebooks>

További információk

Szívesen segítünk, küldj nekünk e-mailt bátran:

Cserealkatrészek
replacements@thundergryph.com

Általános kérdések
support@thundergryph.com

Készítők

Játéktervező: Michael Schacht

Fordítás: Farkas Milán

Termékmenedzser: Gonzalo Aguirre Bisi

Szerkesztő: Keith Matejka

Illusztrációk: Natalie Dombois

Makettek: Erick Rafael Tosco

Grafika: Daniel Oswaldo Tosco

Projekt-koordinátor: José David Ortega

Weboldal: www.thundergryph.com



www.thundergryph.com

© 2018 ThunderGryph Games, Minden jog fenntartva.