

JUHARVÖLGY KRÓNIKÁJA



A Juharvölgy krónikája társasjátékban az erdei állatcsaládok kemény munkával igyekeznek az otthonukat felkészíteni a közelgő télre.

Juharvölgy faluja csodálatos vidéken terül el, ahol minden megtalálható, amire szükségetek lehet a legnagyobb fokú kényelem kialakításához. A nyüzsgő piacon beszerezhetitek a vágyott dolgokat, a bagolyfészeknél remek kiegészítőkkel gazdagodhattok, amikkel az otthonotokat melegséggel tölthetitek meg, a műhelyben pedig különböző hasznos fejlesztésekhez juthattok.

Felkészültetek a gyűjtögetésre, főzőcskésésre, kötésre, barkácsolásra, hogy az odútokat a lehető lehangulatosabbá, legotthonosabbá tegyétek?



1-5



8+



40'

ÁTTEKINTÉS

Egy játszma nyolc hónapból, azaz nyolc fordulóból áll. A játéktáblán számos helyszín található, ahol különböző jutalmakhoz juthattok (mint pl. erőforrások, kényelemkártyák, fejlesztéskártyák szerzése). Ahhoz, hogy egy helyszínen akciót hajthassatok végre, és ezzel jutalomhoz juthassatok, munkást kell küldenetek oda, abban reménykedve, hogy később a fordulóban kockát tudtok hozzárendelni a helyszínhez, ezzel sikeressé téve a látogatást. Mindnyájan két-két saját családkockával fogtok dobni, mielőtt kiküldenétek a munkásaitokat (így némi információtok már lesz azzal kapcsolatban, hogy mik a lehetőségeitek). Miután minden munkást lehelyeztetek, dobjatok a négy közös falukockával is, ezzel előkészítve őket az aktuális hónapra. Kezdődhet is a kezdőjátékos köre.

Amikor sorra kerülsz, dobókockákat rendelhetsz az egyedi kockakészletedből (2 család- és 4 falukocka) a munkásaid helyszíneire, hogy a munkásaid végrehajthassák az adott akciót. A begyűjtött erőforrásaidat hasznos fejlesztések és a lehető legnagyobb kényelem előteremtésére használhatod fel, arra törekedve, hogy olyan tárgyakat szerezz be, amelyek egymást támogatva a lehető legtöbb pontot biztosítják. Az a család lesz a győztes, aki még az első havazás előtt a lehangulatosabbá és a legkényelmesebbé varázsolja az otthonát.

IMPRESSZUM

JÁTÉKTERVEZŐ
ROBERTA TAYLOR


GRAFIKUS ÉS SZABÁLYKÖNYVÍRŐ
JOSHUA CAPPEL

KOMMUNIKÁCIÓS VEZETŐ
SEAN JACQUEMAIN

ILLUSZTRÁTOR
SHAWNA JC TENNEY

JÁTÉKFEJLESZTŐ
KTBG

PROJEKTMENEDZSER
HELAINA CAPPEL

 **reflexshop**

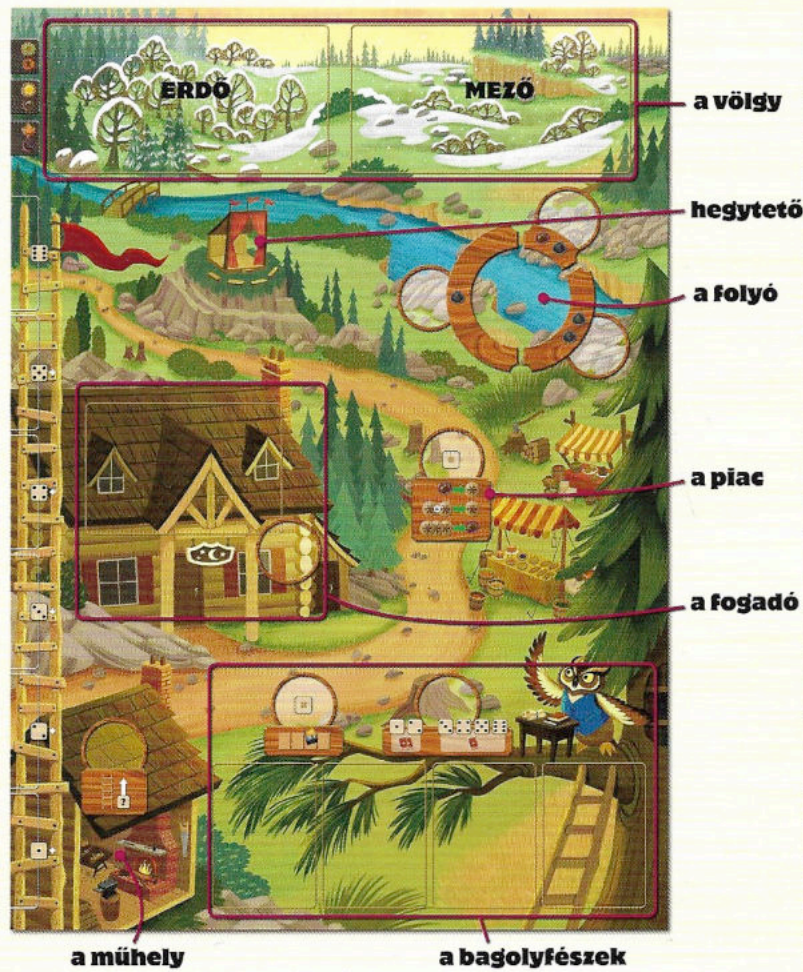
Roberta köszönetet mond: Wynne-nek és Bennek, akiket mindennél és mindenkinél jobban szeretek. Craignek, aki akkor is hitt benne, amikor én már nem. A The Game Artisans of Canadának, a Fallcon Gaming Society-nek, Mike Kolrossnak, Rob Bartelnek, Paul Saxbergnek, Patrick Dorsey-nek, Rick Appersonnak és mindenkinek, aki eljött a helyi játéktesztelés eseményekre.

A KTBG köszönetet mond: Aubrey Cappelnek, Jory Cappelnek, Ruth Cappelnek, Bebónak, Jonathan H. Liúnak, Alex Radcliffe-nek, Rikki Radcliffe-nek, Jeremy Howardnak, Brian Graynek és a Brian's Got Game familynek, Nicole Hoye-nek, Devon Norrisnak, Sara Meadowsnak és a Tantrum House családnak, Anna-Maria Jackson Phelpsnek, Eric Busceminek, Sarah Shahnak, Alison Parkillannak, Aaron Bradleynek, Ken Graziernek, Daniel Burrellnek, Mandi Hutchinsonnak és Kat Ridernek az elkészítő támogatásukért a Juharvölgy krónikája kalandjai során. HATALMAS köszönet Angelica Lazarynak, Billy Chandlernek és Jon-Paul Decosse-nak a hatalmas szerepvállalásukért ebben az utazásban. Továbbá nagyon nagy köszönet jár minden Kickstarter támogatóknak, nekik köszönhető, hogy ez a játék megszülethetett.

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

JÁTÉKELEMELMEK

1 JÁTÉKTÁBLA



16 VÖLGYKÁRTYA

Ezek közül nyolc erdő- és nyolc mezőkártya. Az erdő- és a mezőkártyák között három-három tavaszi és nyári, továbbá kettő-kettő őszi völgykártya van.



72 KÉNYELEMKÁRTYA

Tegyék a lehető legkényelmesebbé az otthonotokat a téli hónapokra! A kényelemkártyák nyújtják ehhez a legnagyobb segítséget, ráadásul ezekkel szerezhettek a legtöbb pontot



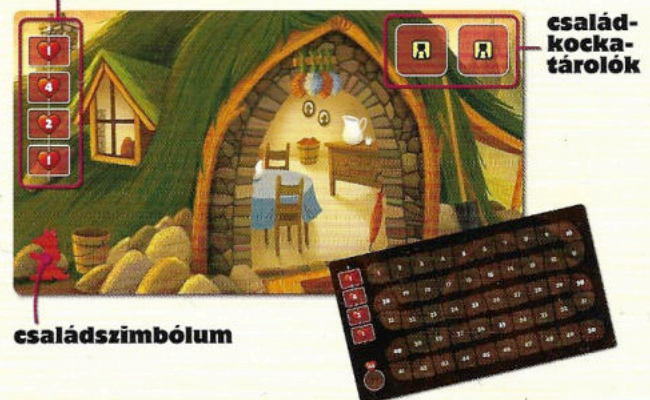
15 LÁTOGATÓKÁRTYA



5 OTTHONTÁBLA

Az otthontáblák hátulján pontozósáv található, ezen tudjátok összesíteni a pontszámotokat.

konyhótárolók



20 MUNKÁS



nyúl

sül

mosómedve

róka

mókus

20 KUNYHÓ



10 CSALÁDKOCKA



1 FOLYÓ-TÁRCSA



1 HEGYTETŐLAPKA



34 FEJLESZTÉSKÁRTYA

A fejlesztésekkel különleges képességekhez és pontozási lehetőségekhez juthattok.



tisztástároló

képesség

4 FEJLESZTÉSJELÖLŐ

Bizonyos fejlesztésekhez különleges jelölők tartoznak.



2 talicska

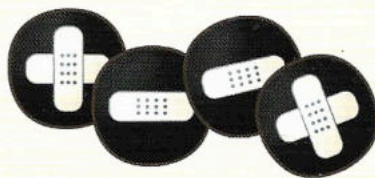


2 almanach

20 ÉRME




21 TANULSÁGJELÖLŐ



20 TÖRTÉNET-JELÖLŐ



114 ÁRUCIKKJELÖLŐ

Ezt a hat erőforrást árucikknek nevezzük. Az érmék, valamint a történet- és a tanulságjelölők nem számítanak árucikknek. Amikor valahol  szerepel, az egy "tetszőleges árucikket" jelent.



20 fa



20 kő



20 gyümölcs



18 gomba



18 fonal



18 gabona

A FŐKUKAC



4 FALUKOCKA



12 TÖBBSZÖRÖZŐLAPKA

Ha bármelyik erőforrás elfogyna a készletből, használjátok ezeket a többszörözőket, amíg el nem költötök annyit az adott erőforrásból, hogy újra elegendő legyen a készletben belőle. Amikor egy többszörözőre erőforrást helyeztek, akkor az adott erőforrásból hárommal vagy öttel rendelkeztek, attól függően, hogy a többszörözőlapka melyik oldalát használjátok.

Ez például három gabonát jelent:



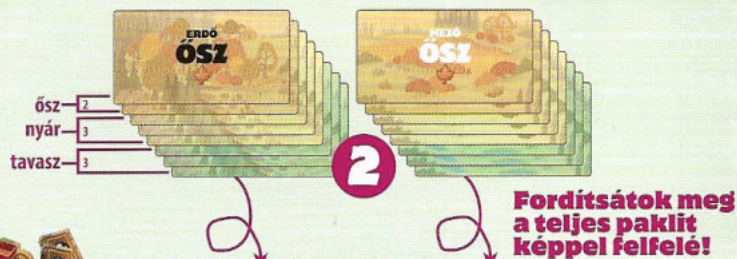
...ez pedig 5 almának számít:



ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

1 Helyezzétek a **játéktáblát** a játéktér közepére! Helyezzétek a **folyótárcsát** a számára kijelölt helyre véletlenszerű tájolással úgy, hogy az elválasztóvonalak illeszkedjenek a körpalánk három megszakításához! Helyezzétek a **hegytetőlapkát** a számára kijelölt helyre!

2 Készítsétek elő a **völgypaklikat** képpel lefelé (*külön-külön a mező- és erdőpaklikat*)! Mindkét pakli aljára kerüljenek véletlenszerű sorrendben a tavaszi kártyák, azokra a nyári kártyák, a pakli tetejére pedig kerüljenek az őszi kártyák! Az **ugyanahhoz az évszakhoz** tartozó kártyákat keverjétek meg, így véletlenszerű sorrendben kerülnek a paklijukba! Amikor előkészítettétek a két paklit, fordítsátok meg a teljes paklikat úgy, hogy csak az aktuális kártya látszódjon képpel felfelé, ez a *játék elején mindkét pakli* esetében a tavaszi. Helyezzétek ezt a két, most már képpel felfelé fordított paklit a számukra kijelölt helyekre!



Rövidebb játékhoz (*kezdők vagy fiatalabb játékosok esetén ezt javasoljuk*), távolítsatok el a kártyák közül egy-egy véletlenszerűen választott tavaszi és nyári kártyát **mindkét** pakliból (*erdő- és mezőpakli*)! Ez azt jelenti, hogy a játék nyolc hónap helyett hat hónapig tart.

3 Alkossatok egy-egy közös készletet a hat **árucikk**ből (*fa, kő, gabona, gomba, fonal, gyümölcs*), valamint az **érmékből**, a **történetekből** és a **tanulságokból** (*amik nem számítanak árucikknek, így érdemes a készletben elkülöníteni az árucikkeket és a "nem árucikkeket"*).

4 Keverjétek meg a **kényelemkártyákat**, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a játéktábla jobb alsó sarka mellett! Fordítsátok meg a kényelempakli tetejéről egy-egy kártyát a bagolyfészek négy kártyahelyére!

5 Keverjétek meg a **fejlesztéskártyákat**, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a játéktábla bal felső sarka mellett! Fordítsátok meg egy-egy kártyát a fejlesztéspakli tetejéről minden létrafokhoz (értékhez)! Helyezzétek a négy **fejlesztésjelölőt** (*a talicskákat és az almanachokat*) a fejlesztéspakli közelébe!

6 Keverjétek meg a **látogatókártyákat**, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított látogatópaklit a fogadón!

7 A legkorábban kelő játékos lesz az első hónap kezdőjátékosa (*ez minden hónap elején változni fog*). Ő vegye magához a **főkukacot** és a négy **falukockát**! Az 5. oldalon látható táblázat alapján elképzelhető, hogy néhányan **érmét** kaptok kezdéskor, ezzel kompenzálva, hogy később kerültek sorra az első fordulóban.

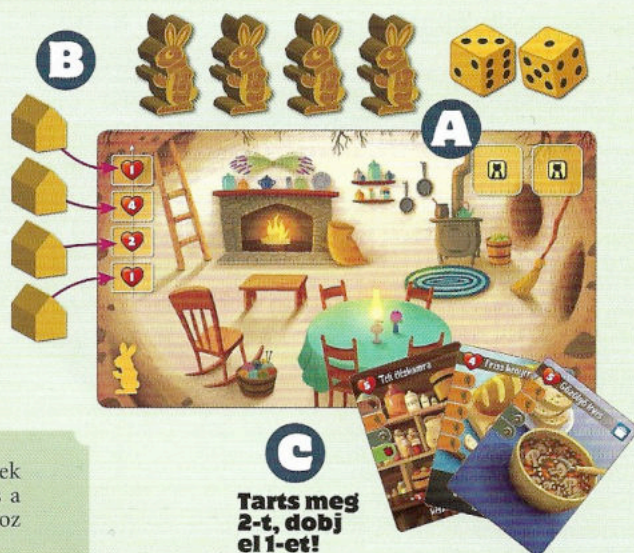


A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI


A következő előkészületeket mindnyájan hajtsátok végre:

- A** Válassz magadnak egy családot, majd vedd magadhoz a családhoz tartozó **otthon**ábrát, a négy **munkást**, a négy **kunyhót**, és a két megfelelő színű **családkockát**!
- B** Helyezd a négy **kunyhót** az otthonábrán négy kunyhótarolójára!
- C** Húzz **három kártyát** a kényelempakliból! Nézd meg ezeket a kártyákat, és tarts meg belőlük kettőt! Vedd a kezvedbe a kiválasztott kártyákat úgy, hogy a többiek ne lássák mi van rajtuk! Dobd el a harmadik kártyát képpel felfelé a kényelempakli mellé!

Készen álltok, kezdődhet a játék!



- 7** A játékoszámtól és a játék hosszúságától függően néhányan nem lesztek annyiszor kezdőjátékosok, mint mások. Vizsgáljátok meg ezt a táblázatot, és a kezdő játékosrend alapján a megjelölt sorszámú játékosok vegyenek magukhoz 1-1 érmét a készletből!

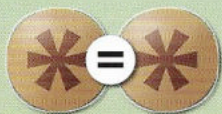
	TELJES JÁTÉK 8 HÓNAP	RÖVIDEBB JÁTÉK 6 HÓNAP
2 JÁTÉKOS	×	×
3 JÁTÉKOS	3	×
4 JÁTÉKOS	×	3, 4
5 JÁTÉKOS	4, 5	2, 3, 4, 5

C
Tarts meg
2-t, dobj
el 1-et!

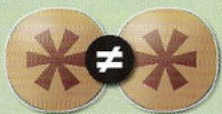


Hát ez micsoda?

Ezt a szimbólumot számos játékelemen láthatjátok, szinte mindenhol ott van. Ez a szimbólum **“tetszőleges árucikket”** jelent. Ne feledjétek, hogy az érmék, a történetek és a tanulságok **nem** számítanak árucikkeknek. A fa, kő, gyümölcs, gomba, fonal és gabona **mind** árucikkeknek számítanak.



Ez “két tetszőleges ugyanolyan árut” jelent.



Ez “két tetszőleges különböző árut” jelent.



JÁTÉKMENET

Minden hónap a következő fázisokból áll, az itt ismertetett sorrendben:

1. FÁZIS: ÚJ LÁTOGATÓ

Fordítsátok meg a látogatópakli felső kártyáját! Ebben a hónapban ez a látogató jön el Juharvölgybe. Minden látogató olyan képességgel bír, ami hatással lesz mindnyájatokra az adott hónapban, vagy valamilyen esemény következik be, amikor a kártya feltétele teljesül. Emellett pedig minden látogató valamilyen jutalmat biztosít, amikor egy munkás sikeresen látogatja meg őt a forduló későbbi részében.

Olvassátok fel hangosan a látogatókártyán található szöveget! Ha szerepel rajta az "azonnal" szó, akkor rögtön hajtsátok végre a kártya utasításait.



A kanadai hiúz képessége miatt játékosok minden választék mindnyájan közülük, és adjátok cardet a tőletek balra ülő játékosnak. Rajta!

2. FÁZIS: CSALÁDKOCKÁK

Dobjátok mindnyájan a két saját családkockátokkal, és helyezétek azokat az otthonablátok két családkocka-tárolójára! **Ne változtassatok a dobott értékeken**, az aktuális forduló során ezeket az értékeket kell figyelembe venni!



3. FÁZIS: MUNKÁSLEHELYEZÉS

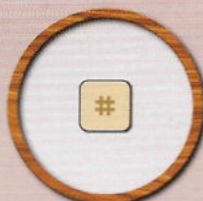
Ezt a fázist mindnyájan **egyidejűleg** hajtjátok végre. Helyezd a munkásaidat általad választott helyszínekre! Minden helyszínen **legfeljebb egy saját munkásod** lehet, de egy helyszínen **több játékos munkása is** állhat. Nincs jelentősége, hogy ki mikor hova helyezi a munkásait, és ha meggondolnátok magatokat, nyugodtan helyezték át szabadon a munkásaitokat addig, amíg meg nem elégedtek azok helyzetével.

Minden helyszín rendelkezik valamilyen kockafeltétellel, a helyszín végrehajtásához teljesíteni kell ezt a feltételt. Amikor munkásokat helyeztek le, vegyétek figyelembe, hogy az 5. fázisban, a saját körötökben **kockákat** kell a munkásaitokhoz rendelnetek ahhoz, hogy az adott helyszínt használni tudjátok. Jelen pillanatban kizárólag a saját **családkockákra** hagyatkozhattok, ezek az értékek biztosan a rendelkezésetekre állnak majd. A **falukockákat** mindnyájan használhatjátok majd, de mivel ezekkel egyelőre még nem dobtatok, az értékük ismeretlen a számotokra.

A további lehelyezési és végrehajtási részletekért nézzétek meg a helyszínek akciói részt!



Ez egy helyszín, összesen tizenkettő van belőlük.



Ha egy helyszínen ilyen szimbólum látható, az azt jelenti, hogy az ide helyezett dobókocka értékének nincs jelentősége.

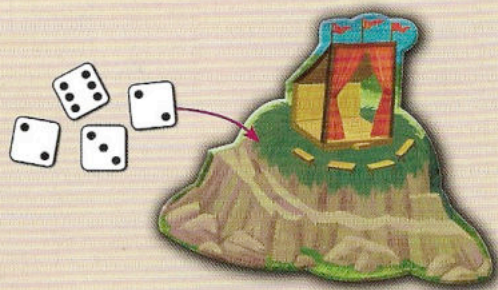
A **legtöbb** helyszínen nem számít a körsorrend, attól függetlenül, hogy milyen sorrendben látogatjátok meg a helyszínt, mind végre tudjátok hajtani az adott akciót. A **bagolyfészeknél**, illetve a **műhelynél** azonban **elképzeltető**, hogy aki a körsorrendben előrébb van, olyan kényelem- vagy fejlesztéskártyát visz el, amire más is vágyik. Ha a körsorrendben később jössz, mint mások, ezt vedd figyelembe!



A családkockáinak ismeretében a nyúlcsalád úgy dönt, hogy négy munkását a műhely, fogadó, erdő és folyó helyszínekre küldi. Mindeközben a többi játékos is elhelyezi a munkásait az egyes helyszíneken, ahol munkába szeretnék állítani őket később.

4. FÁZIS: FALUKOCKÁK

Miután mindnyájan lehelyeztették az összes munkásotokat, a kezdőjátékos dobjon a négy falukockával, és a **dobott értékek megváltoztatása nélkül** helyezze azokat a hegytetőre! Figyeljete arra, hogy ne változtassatok a dobott értékeken, az aktuális forduló során mindnyájatoknak ezeket az értékeket kell figyelembe vennetek!



5. FÁZIS: A JÁTÉKOSOK KÖREI

A kezdőjátékkal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerülsz sorra. Amikor sorra kerülsz, a teljes körödöt hajtsd végre, mielőtt a következő játékosra kerülne a sor! A következőket kell tenned ebben a sorrendben:

A Helyezd a két családkockádat (az értékek megváltoztatása nélkül) a hegytetőre a négy falukocka mellé! Ez a hat, hegytetőn lévő kocka alkotja a kockakészletedet, ezeket tudod olyan a *helyszín*hez rendelni, ahol van munkásod.

B Rendeld a hegytetőn lévő kockákat olyan helyszínekhez, ahol van munkásod, hogy ezzel teljesítsd a helyszín követelményét! **Helyezd a helyszínrre** a helyszínrre rendelt kockát!

- Te választod ki, hogy mely kockákat rendeled a különböző helyszínekhez a családkockáid, illetve a falukockáid tetszőleges kombinációjának felhasználásával.
- Amennyiben van **megépített tisztás** (lásd a **Tisztások** részt a 12. oldalon), a **családkockáidat** tisztásokhoz is hozzárendelheted.
- Amíg el nem döntöd, hogy melyik kockának mi lesz a végleges helyszíne, szabadon mozgathatod őket egyik helyszínről a másikra, nyugodtan gondold át, hogy mi a legjobb döntés!

Érdeemes addig várni a munkások helyszíneinek végrehajtásával, amíg jól átgondolod és véglegesíted a kockák elhelyezését, ezzel megelőzheted, hogy később meggondold magad, és vissza kelljen játszani valamit, ami végül kavarodáshoz vezethet.



Ha vannak tanulságjelölőid, a használatukkal módosíthatod a dobókockák értékét. Minden elköltött tanulságjelölő 1-gyel növeli vagy csökkenti a kiválasztott dobókocka értékét. Helyezd a felhasznált tanulságjelölőt a **módosítani kívánt dobókocka mellé** a + vagy a - oldalával felfelé, ezzel jelezve, hogy milyen irányban módosítasz! Fontos, hogy a dobókocka értékét **ne módosítsd ténylegesen**, de kezeld úgy, mintha az új értékkel megegyező értékű lenne a dobókocka! Egyetlen dobókockánál **akár több** tanulságjelölőt is felhasználhatsz, azonban **3-os** értéknél nagyobbra és **1-es** értéknél kisebbre **nem** módosíthatod a dobókockák értékét, továbbá **nem** módosíthatasz mindössze egyetlen tanulságjelölő használatával **3-os** értékről **1-es** értékre, **sem fordítva**.

C Amikor végeztél a dobókockák elrendezésével, **hajtsd végre** tetszőleges sorrendben, egyesével az összes helyszínt/tisztást, amihez kockát rendeltél! Amikor egy helyszínt végrehajtottál, vedd vissza a **munkásodat** és a **családkockádat** az otthontáblára! A **falukockákat** **egyelőre hagyd** azon a helyszínen, amit végrehajtottál!

A *helyszínek* végrehajtásával kapcsolatos részletek a 10-12. oldalon olvashatók.

A hegytetőnek amnyi a szerepe, hogy egy helyen tárolja azokat a dobókockákat, amiket még nem rendeltél hozzá helyszínhez, így egyútt láthatod a lehetőségeidet.

A köröd során pedig a hegytető segítségével könnyen nyomon követheted, hogy mely dobókockákat rendeltél már helyszínhez, és mely dobókockák állnak még a rendelkezésedre.



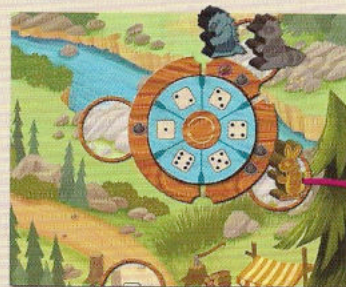
A nyúl a négy bekarikázott helyszínrre küldte a munkásait. A hegytetőn a lap tetején látható hat dobókocka áll a nyúl rendelkezésére, emellett pedig van egy tanulságjelölője is.

- A nyúl elkölti a tanulságjelölőjét, hogy a **3-os** értékű dobókockát **3-os** és a **1-es** értékű dobókockával együtt az erdőhöz rendelje.
- A nyúl a **1-es** értékű dobókockát a fogadóhoz rendeli.
- A nyúl a másik **1-es** értékű dobókockát a műhelyhez rendeli.
- A nyúlnek van egy munkása a folyóban, de sajnos nem maradt sem **3-es**, sem **3-os** értékű dobókockája, amit hozzárendelhetne. Eszébe jut, hogy az erdőből a folyóhoz rendelhetné a **3-es** értékű dobókockát (és így a tanulságjelölőt is visszakapná), de akkor meg semmiféleképpen sem tudja teljesíteni az erdő feltételét. Miután átgondolja a helyzetet, úgy dönt, hogy az erdő végrehajtása fontosabb a számára, így úgy hagyja a dobókockákat, ahogyan eredetileg is elrendezte őket.

A nyúl ezt követően az összes helyszínt végrehajtja, ahol a feltételnek megfelelő értékű dobókocka szerepel, a helyszínek végrehajtása után pedig azonnal visszaveszi a munkásait és a családkockáit. A 10-12. oldalon olvashatsz a *helyszínek* működésének részleteiről.

D A kockák értéke miatt elképzelhető, hogy egy vagy több munkás **nem tud** akciót végrehajtani az adott helyszínen. Akkor is dönthetsz úgy, hogy egy-egy munkásod ne hajtsa végre az adott helyszín akcióját, ha egyébként azt képes végrehajtani. Miután végrehajtottad az összes munkásod akcióját, amit tudsz és szeretnél is végrehajtani, vedd vissza azokat a munkásaidat is az otthontáblára, akikkel nem hajtottál végre akciót, és **mindegyik ilyen** munkásod után vegyél el egy-egy **tanulságjelölőt** a készletből!

Fontos, hogy ez a fázis az akciók végrehajtása után következik, így az imént kapott tanulságjelölőket nem használhatod arra, hogy ebben a hónapban módosíts a dobókockák értékén.



Mivel a nyúl folyónál lévő munkása nem hajtott végre akciót, amikor visszaveszi őt az otthontáblájára, kap egy tanulságjelölőt a készletből.

E Tegyétek kényelmesebbé az otthonotokat! Ebben a fázisban bármennyi kézben tartott kényelemkártyádat kijátszhatod. Minden kényelemkártya valamilyen kijátszási költséggel rendelkezik (árucikkek, érmék és történetek kombinációja), amit ki kell fizetned a kártya kijátszásához. Helyezd a szükséges erőforrásokat a közös készletbe, a kijátszott kényelemkártyát pedig helyezd az otthontáblád mellé **képpel felfelé!**

- Számos kényelemkártya hatása remekül kiegészíti egymást, így igyekezz olyan kényelemkártyákat gyűjteni, amik jól együttműködnek.
- Számos kényelemkártya jobb felső sarkában valamilyen **típusjelölés** látható, bizonyos fejlesztések ezekre a típusjelölésekre hivatkoznak.
- Számos kényelemkártya bónusz győzelmi pontokat ér a játék végén bizonyos "itt tárolt" erőforrásokért. A játék során bármikor szabadon átrendezheted az erőforrásaidat az otthontábládon és a kártyáidon, egészen a játék végéig bármelyik erőforrásodat felhasználhatod, nem tartoznak egy kártyához sem a játék során.



Az itt látható erőforrásokkal rendelkezik a nyúl az otthontábláján, így vagy a Ragyogó lámpát, vagy a Jó meleg sálát tudja kijátszani, de mindkettőt nem. Ő úgy dönt, hogy elkölt egy követ, egy fonalat és egy érmét, hogy kijátszsa a Ragyogó lámpát, a Jó meleg sálát pedig úgy tervezi, hogy majd később játssza ki.

F Végezetül minden olyan családkockát vegyél vissza az otthontáblára, ami még a játéktáblán van, majd helyezd vissza a falukockákat a hegytetőre, **anélkül**, hogy megváltoztatnád azok értékét, ugyanis a következő játékosnak is ezeket az értékeket kell figyelembe vennie. Minden elköltött tanulságjelölőt helyezz vissza a közös készletbe!

Ha a köröd végén **háromnál több** kényelemkártya van a kezvedben, dobj el annyi általad választott kényelemkártyát a dobópakliba, hogy végül három kártya maradjon a kezvedben! Fontos, hogy a **köröd során** akár háromnál több kényelemkártya is lehet a kezvedben, az afölötti mennyiséget csak a köröd végén kell eldobni.

Ezt követően a tőled balra ülő játékoson a sor. Ha te voltál a körsorrend utolsó játékos, a **következő forduló előkészítésére kerül sor.**



A HELYSZÍNEK AKCIÓI

A völgy

A völgy négy helyszínt foglal magába, két erdőt és két mezőt, amik minden hónapban változnak. Az **erdőben** fa és gomba található, a **mezőn** pedig gabona és fonal. A gyümölcsök, érmék, továbbá a történetek pedig mind az erdőben, mind pedig a mezőn megtalálhatók.



Vegyétek figyelembe, hogy minden évszakban az egyik árucikktípus nem elérhető. A völgyben tavasszal nincs gabona, nyáron gomba, ősszel pedig fonal. A játéktáblán látható jelölések emlékeztetnek is erre.

A völgy helyszínein látható, hogy mik a sikeres látogatás (vagyis az akció végrehajtásának) feltételei. Minden olyan erőforrást, amit a völgyben gyűjtesz be, a közös készletből kell elvenned.



Azoknak a játékosoknak, akik ezekre a helyszínekre helyezték a munkásaikat, a körükben a következő feltételeket kell teljesíteniük:

(balról jobbra haladva)

- Egy legfeljebb \square -as értékű dobókocka hozzárendelése a helyszínhez egy fa begyűjtéséért cserébe. Pl. \square
- Két legfeljebb \square -ös összértékű dobókocka hozzárendelése a helyszínhez két fa és két gomba begyűjtéséért cserébe. Pl. $\square + \square$
- Három egymást követő értékű dobókocka (számsor) hozzárendelése a helyszínhez két történet és egy érme begyűjtéséért cserébe. Pl. $\square + \square + \square$
- Egy \square -es és egy \square -es értékű dobókocka hozzárendelése a helyszínhez egy gyümölcs és egy fonal begyűjtéséért cserébe.

NÉHÁNY PÉLDA A HELYSZÍNEK FELTÉTELEIRE



Három egymást követő számértékű dobókocka (számsor).



LEGALÁBB 11-ES ÖSSZÉRTÉK

Bármennyi dobókocka, amelyek összértéke tizenegy vagy annál több.

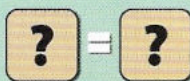


LEGFELJEBB 5-ÖS ÖSSZÉRTÉK

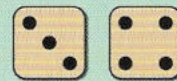
Két dobókocka, amelyek összértéke öt vagy annál kevesebb.



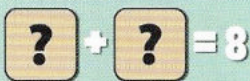
Egy hatos értékű dobókocka.



Két ugyanolyan értékű dobókocka.



Egy hármas és egy négyes értékű dobókocka.



Két dobókocka, amelyeknek pontosan nyolc az összértékük.



MINDEGYIK PÁROS

Három páros értékű dobókocka.



VAGY KISEBB

Egy legfeljebb hármas értékű dobókocka.

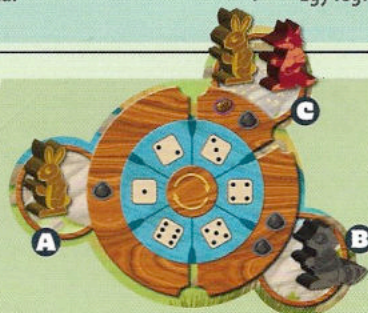
A folyó

A folyónál három helyszín található, ezeken köhöz és érmékhez lehet jutni. A helyszínekhez tartozó követelmények minden hónapban megváltoznak, ugyanis a folyótárcsa mindig fordul egyet.

A Rendelj a helyszínhez **egy** dobókockát, aminek az értéke megegyezik az aktuálisan a helyszínhez tartozó **három** érték egyikével, hogy kapj egy követ!

B Rendelj a helyszínhez **egy** dobókockát, aminek az értéke megegyezik az aktuálisan a helyszínhez tartozó **két** érték egyikével, hogy kapj kettő követ!

C Rendelj a helyszínhez **egy** dobókockát, aminek az értéke megegyezik az aktuálisan a helyszínhez tartozó értékkel, hogy kapj egy követ és egy érmét!



Amikor a folyótárcsa ilyen tájolással van a játéktáblán:

- A** A nyúlnek \square -es, \square -es, vagy \square -ös értékű dobókockát kell hozzárendelnie a helyszínhez, hogy egy követ gyűjthessen be.
- B** A mosómedvének egy \square -es vagy \square -ös összértékű dobókockát kell hozzárendelnie a helyszínhez, hogy két követ gyűjthessen be.
- C** A rókának és a nyúlnek egy-egy \square -as értékű dobókockát kell a saját körükben a helyszínhez hozzárendelniük, hogy egy követ és egy érmét gyűjthessenek be.

Bagolyfészek

Ezeken a helyszínen juthattok újabb kényelemkártyákhoz, ez pedig azért fontos, mert csak nálatok lévő kényelemkártyát játszhattok ki. Két helyszín található itt.

1. helyszín: Rendelj hozzá egy tetszőleges értékű dobókockát, majd vedd a kezébe az egyik képpel felfelé lévő kényelemkártyát! Ezt követően az üres kártyahelytől jobbra eső kényelemkártyák mindegyikét csúsztasd balra, majd fordíts meg a kényelemplaki tetejéről egy új kártyát a jobb oldalt üresen maradt kártyahelyre!
2. helyszín: Rendelj hozzá egy kockát, majd húzz a dobókocka értéke alapján egy vagy kettő kényelemkártyát a kényelemplaki tetejéről!

Ha elfogy a kényelemplaki, keverjéted meg a dobópakliban lévő kártyákat, és képezetek belőlük egy új kényelemplakit!



A mosómedve egy tetszőleges értékű dobókockát rendelhet a helyszínhez, és a kezébe veheti a teáskannát, a furulyát, a pitét vagy a hintaszéket. Ezt követően balra csúsztatja az elvett kényelemkártyától jobbra lévő kártyákat és az üresen maradt kártyahelyre megfordít egy kártyát a kényelemplaki tetejéről.

Amennyiben a sül egy -es vagy egy -es értékű dobókockát rendel a helyszínhez, két kártyát húzhat a kényelemplaki tetejéről, ha pedig -as, -es, -ös, vagy -os értékű dobókockát rendel hozzá a helyszínhez, akkor egy kártyát húzhat a kényelemplaki tetejéről.

A műhely

Rendelj egy dobókockát a helyszínhez, majd építs meg egy fejlesztést! A fejlesztések tartós hatással rendelkeznek, vagy valamilyen pontszerzési lehetőséget biztosítanak, ezek leírása a kártyákon olvasható. A műhelynél kizárólag egy helyszín található, és a helyszínhez rendelt dobókocka értéke meghatározza, hogy mi a legmagasabb pont, ameddig eljuthatsz a műhely létráján.

Ahhoz, hogy egy elérhető fejlesztést megépíthess, legalább egy kunyhónak lennie kell az otthontábládon, emellett pedig a fejlesztésen látható építési költséget is azonnal ki kell fizetned. Helyezd a szükséges erőforrásokat a közös készletbe, és vedd el a fejlesztést! Csúsztasd az elvett fejlesztés feletti kártyákat egy értékkel lefelé, majd a legfelső üresen maradt kártyahelyre fordíts meg egy új fejlesztést a fejlesztéspakli tetejéről!

- Nem építhetsz ugyanabból a fejlesztésből több példányt.
- Bizonyos fejlesztések (az **almanach** és a **talicska**) megépítésekor különleges jelölőhöz jutsz, helyezd a jelölőt a közös készletből az otthontáblára!

A legtöbb fejlesztést az otthontábla mellé kell helyezni. Néhány fejlesztés ún. **tisztás**, ezeket a völgy fölé kell helyezni (részletekért lásd a **tisztások** részt a 12. oldalon). Mindkét esetben vedd le az otthontábláról a **legalacsonyabban** lévő kunyhót, és helyezd azt az újonnan megépített fejlesztésre! Tarts észben, hogy csak négy kunyhód van, ezért fontold meg jól, mielőtt építkezelsz!

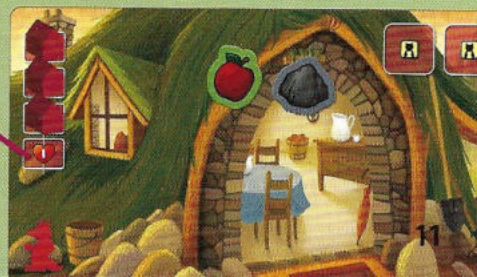


A róka a műhelybe küldte az egyik munkását, és -es értékű dobókockát rendelt a helyszínhez. A róka így megépítheti az alsó négy fejlesztés egyikét.

A szoba jöhető fejlesztések közül egyedül a **fűszerkertet** vagy a **vadont** engedheti meg magának. A róka a fűszerkert mellett dönt, ugyanis megfigyelte, hogy a többi játékos már most sok ételt játszott ki.

A fűszerkert megépítéséhez a rókának két fát kell visszatennie a közös készletbe, majd a fűszerkert kártyát az otthontáblája mellé helyezi, és arra ráteszi a legalacsonyabban lévő kunyhóját.

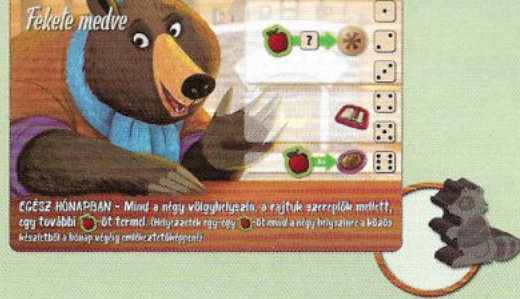
Végezetül pedig a róka lejjebb csúsztatja a magasabban lévő fejlesztéseket, és a hatos érték mellé egy új kártyát fordít meg a fejlesztéspakliból.



A fogadó

Minden hónapban újabb látogatóval találkozhattok a fogadóban. Amikor munkást küldesz a fogadóba, a helyszínhez rendelt dobókocka határozza meg, hogy milyen jutalomban részesülhetsz a látogatókártya jobb szélén láthatók közül.

- Amikor egy jutalom többszöröző zöld nyíl tartalmaz, akkor azt a cserét **legfeljebb** annyszor hajthatod végre, amennyit a szám mutat. Ha a zöld nyíl **2**-et tartalmaz, akkor a cserét legfeljebb annyszor hajthatod végre, amennyi a helyszínhez rendelt dobókocka értéke. Ha semmiféle többszöröző nem látható, akkor a csere **pontosan egyszer** hajtható végre.
- A fogadóban elköltött erőforrások a közös készletbe kerülnek vissza. A fogadóban kapott erőforrásokat a közös készletből kell elvenned.



A mosómedve például elküldi egy munkását a fogadóba, hogy meglátogassa a fekete medvét, a jutalma pedig a helyszínhez rendelt dobókocka értékétől függ.

2, **3**, vagy **4**: A mosómedve elkölthet egy gyümölcsöt, hogy elvegyen a készletből egy tetszőleges árucikket. Ezt legfeljebb annyszor teheti meg, amennyi a helyszínhez rendelt dobókockának az értéke. Például, ha **3**-as értékű dobókockát rendelt hozzá, akkor legfeljebb háromszor hajthatja végre a cserét.

2 vagy **3**: A mosómedve kap egy történetet.

4: A mosómedve elkölthet egy gyümölcsöt, hogy egy érmét kapjon. Ezt legfeljebb háromszor teheti meg.

A piac

Rendelj ehhez a helyszínhez egy **tetszőleges** értékű dobókockát, hogy kereskedj a közös készlettel! Tetszőleges sorrendben, bármennyiszor kereskedhetsz, amíg a rendelkezésedre állnak ehhez a megfelelő árucikkek vagy érmék. Háromféle kereskedéstípusra van lehetőség:

- Cserélj el egy érmét egy tetszőleges árucikkre!
- Cserélj el két **ugyanolyan** árucikket egy tetszőleges árucikkre!
- Cserélj el három **tetszőleges** árucikket egy érmére!



A sül egy tetszőleges értékű dobókockát rendelhet a piachoz, majd addig kereskedhet itt, ameddig szeretne, vagy ameddig lehetősége van.

A tisztások

Bizonyos fejlesztések a megépítésük után tisztásként a játéktábla fölé kerülnek. A **munkáslehelyezés** fázis során **nem** helyezhető munkás a tisztásokra, azonban a saját körödben hozzárendelheted a **családkockáidat** (a **falukockákat viszont nem**) a tisztásokhoz (tisztásonként legfeljebb egyet), anélkül, hogy munkást küldenél oda.



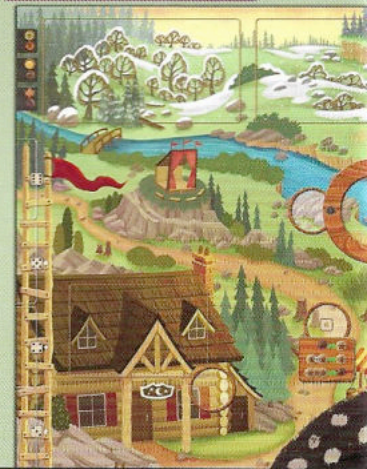
Minden tisztáson van egy helyszínhez hasonló, de attól eltérő alakú terület. A felül látható szimbólum emlékeztet arra, hogy munkás nem helyezhető ide, csak és kizárólag saját családkocka.

Minden tisztás hatását a rajta olvasható szöveg alapján kell végrehajtani. Gyakran a fejlesztés tulajdonosa is kap valamilyen jutalmat, amikor egy **másik** játékos rendel kockát az adott tisztáshoz.

A tisztások a játéktábla fölé kerülnek.



A róka korábban megépítette a vadon kártyát. A nyúl gombára vágyik, így azt a **családkockáját**, amit nem tud máshol felhasználni, elküldi a vadonba. A nyúl ezért két gombát kap, a róka pedig (a fejlesztés tulajdonosa) egy gombát kap, ahogyan ez a kártyán olvasható.



6. FÁZIS: A KÖVETKEZŐ FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE

Bizonyos látogatók képessége a **hónap végén** aktiválódik. Ha az aktuális látogató is ilyen képességgel rendelkezik, hajsátok végre azt!

Dobjátok el a völgypaklik tetejéről a felső **erdő- és mezőkártyát**, ezzel felfedve egy-egy új kártyát a következő hónapra, és akár évszakváltás is történhet. Ha már nem maradt egy kártya sem a völgypaklikban, szállingózni kezdenek az első hópelyhek, a játék pedig véget ér. Azonnal hajsátok végre a **pontozást**, ennek a fázisnak a többi részét pedig hagyjátok figyelmen kívül! Ha még nem ér véget a játék, hajsátok végre a következőket:

1 Fordítsatok a folyótárcsán egy egységnyit az óramutató járásával megegyező irányba!

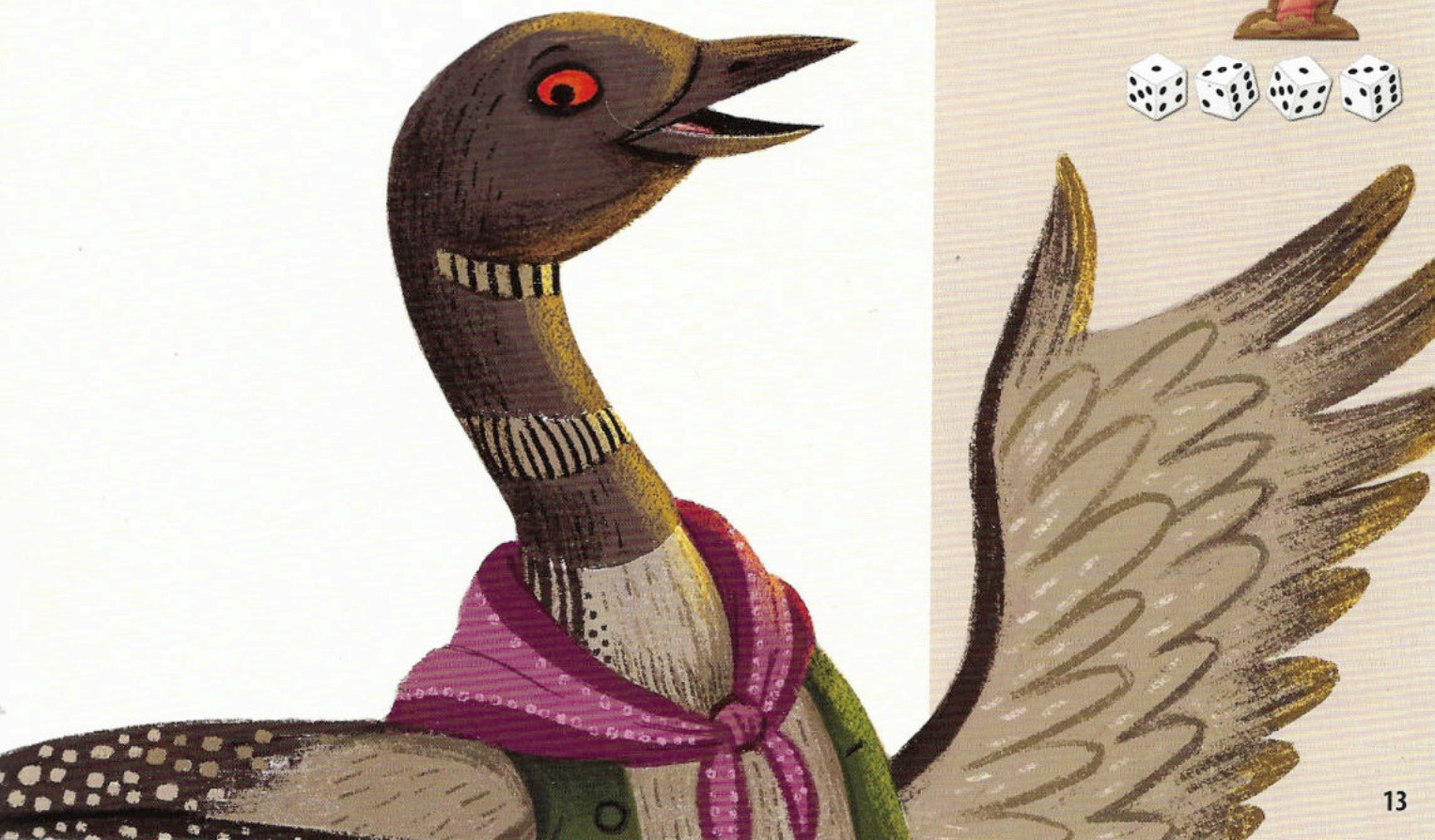
2 Dobjátok el a *bagolyfészek* bal szélső kényelemkártyáját, csúsztassátok a többi kártyát egy kártyahellyel balra, majd fordítsatok a jobb szélső üres helyre egy új kártyát a kényelempakli tetejéről!

Dobjátok el a műhely legalsó lépcsőfokánál lévő fejlesztéskártyát, a felette lévő öt fejlesztéskártyát pedig csúsztassátok eggyel lejjebb, majd fordítsatok a legfelső lépcsőfokhoz egy új fejlesztéskártyát a fejlesztéspakli tetejéről!

3 Dobjátok el a fogadóban képpel felfelé lévő látogatót!

A kezdőjátékos adja a tőle balra ülő játékosnak a főkukacot, ez a játékos lesz az új kezdőjátékos. A kezdőjátékos vegye magához a falukockákat, hogy majd később dobhasson velük.

4 Kezdjétek új hónapot az 1. fázissal, az új látogatóval!



PONTOZÁS

Amikor a játék véget ér, még mindnyájan kijátszhatjátok bármennyi kézben tartott kényelemkártyátokat, ha rendelkeztek az ezekhez szükséges erőforrásokkal. Ezt követően összesítétek a pontjaitokat, hogy megállapíthassátok, melyikőtök építette a legkomfortosabb otthont az előttetek álló hosszú téle.

Fordítsátok meg az otthontáblátokat, és használjátok az ott található pontozósávot a pontok összesítésére!

- Bármelyik jelölőt használhatjátok pontjelölőként.
- Ha maradt kunyhó az otthontáblátokon, helyezétek azokat az otthontábla hátoldalára felülről haladva a legmagasabb értékű kunyhótárolókra!
- Ha 50 pontnál többet értek el, helyezétek a jelölőket a pontozósáv elejére, és folytassátok úgy a pontszámolást, a +50-es mezőre pedig helyezétek egy másik jelölőt emlékeztetőképpen!

A következőkből szerezhetek pontokat:

KÉNYELEMKÁRTYÁK

Minden kényelemkártyán szerepel valamilyen ♥ érték, emellett pedig előfordul, hogy valamilyen bónusz pontozási lehetőséget is biztosítanak a kártyák.

- Bizonyos kényelemkártyák lehetővé teszik, hogy erőforrásokat tároljatek rajtuk bónusz pontokért cserébe. Tetszés szerint szétszathatod az otthontáblád és a kényelemkártyáid között az erőforrásaidat, hogy a lehető legtöbb pontot érj el, de minden erőforrás csak egy kártya pontozására használható. A kényelemkártyán lévő erőforrásokat **nem** vehetitek figyelembe a "megmaradt erőforrások" pontozásakor.

FEJLESZTÉSEK

Minden fejlesztéskártyán szerepel valamilyen ♥ érték, emellett pedig előfordul, hogy valamilyen bónusz pontozási lehetőséget is biztosítanak a kártyák.

KUNYHÓTÁROLÓK

Az otthontáblátokon a kunyhótárolók minden felfedett ♥ értékét megkapjátok pontként. Azokért a kunyhótárolókért nem kaphattok pontot, amit kunyhó fed le (hiszen ezeket nem sikerült megépítenetek).

MEGMARADT ERŐFORRÁSOK



A legtöbb pontot gyűjtő játékos építette meg a lehangulatosabb, a legjobban felszerelt téli kuckót, ezzel megnyerve a játékot. Döntetlen esetén minden döntetlenben érintett játékos győztes, ráadásul társaságban még edesebb a győzelem, mint egyedül.

kunyhó-
tárolók



+50 mező

pontozósáv



A **patogó kandalló** 6 pontot ér, továbbá minden kettő itt tárolt fa után még 4 pontot ér. A **friss kenyeredért** 4 pontot kapsz, továbbá még 2-t azért, mert gőzölgő levestel is rendelkezel. A **gőzölgő leved** pedig önmagában 5 pontot ér.



Az **íróasztalod** 2 pontot ér, a többi játékos világitásai miatt pedig 4 bónuszpontot kapsz. Az **eszernyőd** 3 pontot ér.



Az üres **kunyhótárolóid** összesen 3 pontot érnek.



A három **megmaradt történeted** 6 pontot ér, az egyetlen **megmaradt érméd** 1 pontot ér, emellett pedig öt **megmaradt árucikked** van, amiből csupán egy hármas csoportot tudsz alkotni, így ezek összesen 1 pontot érnek..

41 pontot értél el összesen. Vajon elegendő lesz ahhoz, hogy a te otthonod legyen a lehangulatosabb?

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

A *Juharvölgy krónikája* remekül működik akár egyedül játszva is, gyakorlatilag még szabályváltoztatásra sincs szükség. Annyi csak a teendő, hogy a játék előkészítése során távolítsd el a következő játékelemeket:

- A látogatópakliból távolítsd el a *kanadai hiúzt*, *jeges bűvárt* és a *jávorszarvast*!
- A *fejlesztéspakliból* távolítsd el a következő kártyák mindkét példányát: *hordó szauna*, *vendégkunyhó*, *fűszerkert*, *rokka* és *íróasztal*. Ezt követően pedig *az összes többi fejlesztéskártyából* távolítsd el egy-egy példányt, hogy egyikből se maradjon duplikáció a pakliban!




Játsz a megszokott szabályok szerint, a játék végén pedig ellenőrizd le, hogy az alábbi négy kérdés alapján hogy teljesítettél! Minden válaszhoz egy-egy szó tartozik. A kapott négy szót összeolvasva megtudod az elért titulusod. Pl. a területed *pihe-puha* és *felkészült teremtménye*.

1. Mennyi a végső pontszámod?

- 0-25: A barlangod
- 26-40: A meződ
- 41-55: Az erdők
- 56-65: A falu
- 66-75: Juharvölgy
- 76+: A komfortosság

2. Melyik kényelemtípusból játszottál ki a legtöbbet?

Döntetlen esetén válaszd ki az egyiket.

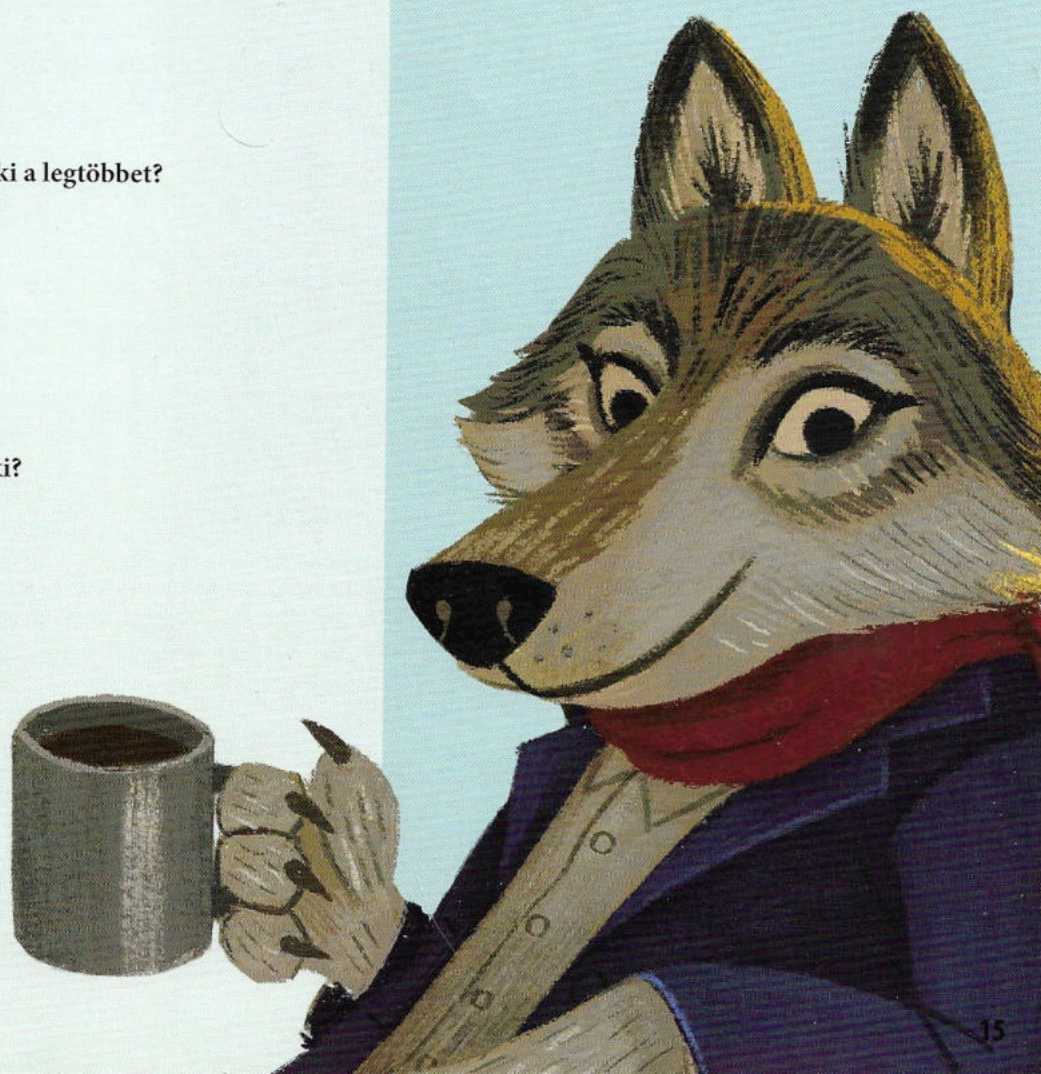
-  Ruha: *pihe-puha*
-  Étel: *mennyei*
-  Világítás: *ragyogó*
-  Kültéri: *jeges*

3. Mennyi kényelemkártyát játszottál ki?

- 0-3: és spórolós
- 4-6: és felkészült
- 7-9: és jól felszerelt
- 10+: és rogyásig feltöltött

4. Mennyi fejlesztést építettél?

- 0-1: kisállata.
- 2: lénye.
- 3: lakosa.
- 4: védelmezője.



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE, AVAGY A TELJES JÁTÉKSZABÁLY EGYETLEN OLDALON

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a játéktáblát (a folyótárcsával és a hegytetővel) a játéktér közepére! Alkossatok egy erdő és egy mező völgypaklit képpel felfelé úgy, hogy fentről lefelé tavaszi, nyári, őszi legyen a sorrend! Alkossatok egy közös készletet az erőforrásokból! Keverjétek meg a kényelempaklit, és fordítsatok meg négy kártyát a bagolyfészekhez! Keverjétek meg a fejlesztéspaklit, és fordítsatok meg hat kártyát a műhely létrafokai mellé, a fejlesztésjelölőket pedig készítsétek a közelbe! A megkevert látogatókártyákból alkossatok a fogadóban egy képpel lefelé fordított paklit! Válasszatok kezdőjátékost, ő kapja meg a főkukacot és a négy falukockát!

Mindnyájan vegyetek magatokhoz a választott színből az otthontáblát, a munkásokat, a kunyhókat és a családkockákat! A kunyhók kerüljenek a kunyhótárolókra! Húzzatok mindnyájan három-három kényelemkártyát, tartsatok meg kettőt, dobjatok el egyet! Játékoszámtól függően valaki bónuszermét is kaphat, a részletek az 5. oldalon olvashatók.

JÁTÉKMENET

1. ÚJ UTAZÓ

Fordítsatok meg a fogadóban a következő látogatókártyát képpel felfelé! Az "azonnal" képességek aktiválódnak.

2. CSALÁDKOCKÁK

Dobjatok a saját családkockáitokkal, ezzel meghatározva az értéküket a hónapra.

3. MUNKÁSLEHELYEZÉS

Helyezzétek egyidejűleg a munkásaitokat a játéktábla helyszíneire!

4. FALUKOCKÁK

A kezdőjátékos dobjon a falukockákkal, és helyezze azokat a hegytetőre!

5. A JÁTÉKOSOK KÖREI

A kezdőjátékosok kezdve az óramutató járásával megegyező irányba haladva amikor sorra kerülsz, a következőket hajtsd végre:

- Helyezd a családkockáidat a hegytetőre, kialakítva a kockakészletedet!
- Rendeld hozzá a kockakészleted dobókockáit a munkásaid helyszíneire, a családkockáid pedig tisztásokra is kerülhetnek. A dobókockák értékét tanulságjelölővel módosíthatod.
- Hajtsd végre azoknak a helyszíneknek és tisztásoknak az akcióit, amikhez megfelelő értékű dobókockát rendeltél hozzá. A végrehajtásuk után vedd vissza a munkásaidat és a családkockáidat!
- Vedd vissza azokat a munkásaidat, akikkel nem hajtottál végre akciót, ezekért egy tanulságjelölőt kapsz.
- Játssz ki kényelemkártyákat a kezedből a kijátszási költségük kifizetésével!
- Helyezd vissza a falukockákat a hegytetőre! Dobj el annyi kényelemkártyát, hogy legfeljebb három maradjon a kezekben!

6. A KÖVETKEZŐ FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE

A látogató "a hónap végén" képességei aktiválódnak. Dobjátok el mindkét völgykártyát (ha a tél következik, a játék véget ér, és a pontozás következik)! Fordítsatok egyet jobbra a folyótárcsán! Dobjátok el balról az első kényelemkártyát a bagolyfészeknél, majd csúsztassatok balra, fordítsatok meg újabb kártyát! Dobjátok el műhely felső fejlesztését, majd csúsztassatok lejjebb, fordítsatok meg újabb kártyát! Dobjátok el a látogatót! A főkukac kerüljön egygel balra, az új kezdőjátékos vegye magához a falukockákat! Új forduló kezdődik.

PONTOZÁS

Amikor beköszönt a tél, a játék véget ér. Összesítsétek a pontszámaitokat az otthontáblák hátulján lévő pontozás segítésével! A következőkért kaptok pontokat:

- A kényelemkártyáitok jelölése alapján, a bónuszpontozást is beleértve.
- A fejlesztéskártyáitok jelölése alapján, a bónuszpontokat is beleértve.
- A felfedezett kunyhótárolítóikért a rajtuk szereplő pontokat.
- A maradék erőforrásokért: ♥ a történetekért, ♥ az érmékért, ♥ minden három árucikkért.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos hozta létre a legkényelmesebb otthont, ezzel megnyerve a játékot. A döntetlenben érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

HELYSZÍNEK

VÖLGY

A helyszínen jelzett feltételek teljesítésével a jelzett fa, gyümölcs, gomba, gabona, fonal, érme és történet szerezhető.

FOLYÓ

A tárcsán jelzett feltételek teljesítésével kő és érme szerezhető.

BAGOLYFÉSZEK

Vegyél a kezedbe kényelemkártyákat a dobókockád értéke alapján: a képpel felfelé lévőkből egyet, VAGY a pakli tetején lévőkből egyet vagy kettőt.

MŰHELY

Építs egy fejlesztéskártyát az építési költségek kifizetésével! A dobókockád értéke meghatározza, hogy meddig mászhatsz fel a létrán. Helyezz az otthonodról egy kunyhót az új fejlesztésedre! Bizonyos fejlesztések tisztásokká alakulnak.

FOGADÓ

Vedd el a látogató jutalmát a dobókockád értéke alapján!

PIAC

Kereskedj a közös készlettel, cseréld el az árucikkeidet, érmédet!

TISZTÁSOK

Kizárólag családkockát rendelhetsz hozzá. Megkapod a kártyán jelzett jutalmat.

