

KTBG



JUHARVÖLGY KRÓNIKÁJA TAVASZI KARNEVÁL

ROBERTA TAYLOR JÁTÉKA
SHAWNA JC TENNEY ILLUSZTRÁCIÓVAL



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

A TAVASZ MEGÉRKEZETT JUHARVÖLGYBE

Ma van a tavasz első napja, Juharvölgy lakói pedig az évente megrendezett, tavaszköszöntő karneválra készülnek. Amíg a felnőttek a falut készítik elő, a gyermekek az erdőben kutakodnak a szükséges hozzávalók után, hogy káprázatosan sokszínű ünnepi meglepetéseket készítsenek. Gyűjtsd magad köré ügyes barátaidat és járjátok be Juharvölgy különböző útvonalait, készítsétek elő megfontoltan az egymással összhangban lévő meglepetéseket, és győződjetek meg róla, hogy mire beköszönt az alkony, minden készen áll az ünnepségre.

A GYŐZELEMHEZ A LEHETŐ LEGTÖBB ÖRÖM KELL

A célod, hogy a lehető legtöbb örömmel töltsd meg a fesztivált. Ezt **meglepetések** teljesítésével tudod elérni, amikért pontokat kapsz, főleg ha megfelelően kombinálsz a szórakoztató tevékenységeket, illetve figyelsz a bónuszpontokra.

Minden teljesített meglepetést konkrét **ünnepségre** kell eljuttatnod, és minél inkább támogatod az adott ünnepséget, annál több ponthoz jutsz. Emellett pontokat szerezhetsz nagy **baráti** csapat verbuválásáért, készségfejlesztő **tevékenységekért** és a megmaradó **erőforrások** felhalmozásáért. Sokféleképpen tehetitek a fesztivált igazán különlegessé.



JÁTÉKELEMENK

1 JÁTÉKTÁBLA



72 MEGLEPETÉSKÁRTYA

Erőforrások elköltésével tudod befejezni a meglepetéseket, azaz eljuttatni azokat az ünnepségre. Ezekkel tudod a legtöbb pontot gyűjteni.



7 ÜNNEPSÉ GKÁRTYA

A meglepetésekkel igazán jó hangulat kerekedik az esti ünnepségeken.



6 ELŐÖRSKÁRTYA

Játékról játékra változó, izgalmas helyszínek.



7 NAPLAPKA

Ezek határozzák meg, hogy melyik árucikk az aktuális napáru, azaz miből áll rendelkezésre bőségesen az aktuális fordulóban.



5 „ZSEBEK” JÁTÉKOSTÁBLA

Rendezd az összes dolgot a zsebeidbe vagy annak közelébe. Legfeljebb három készülőfélben lévő meglepetést tarthatsz a bal oldalon. Minden befejezett meglepetést tarts a jobb oldalon. A tevékenységeket tartsd a táblád alatt. A zsebtáblák hátoldalán pontozósáv található.



40 TEVÉKENYSÉ GKÁRTYA

A vadonban elsajátított készségekért járó jelvények.



36 BARÁTKÁRTYA

Kínálj fel kincseket és szerezz barátokat, akik a segítségedre lehetnek az útvonal típusaikkal és különleges képességeikkel.

útvonaltípus

Három különböző útvonaltípus van:



kincsköltség

név
különleges képesség
pontszám



5 KEZDŐBARÁTKÁRTYA

Ez „te” vagy. A kezdőkártyád minden szempontból barátkártjának számít, kivéve ha egy hatás másképpen rendelkezik.

útvonaltípus

A kezdőkártyád mindhárom útvonaltípuson átutazhat, de az adott körben csak egyen.



név
különleges képesség



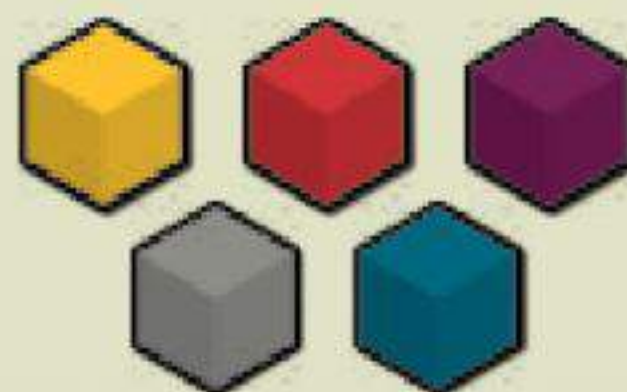
5 ÁLLATFIGURA



Nyúl **Tarajos süllő** **Mosómedve** **Róka** **Mókus**

50 JÁTÉKOS-KOCKA

Játékosonként tíz.



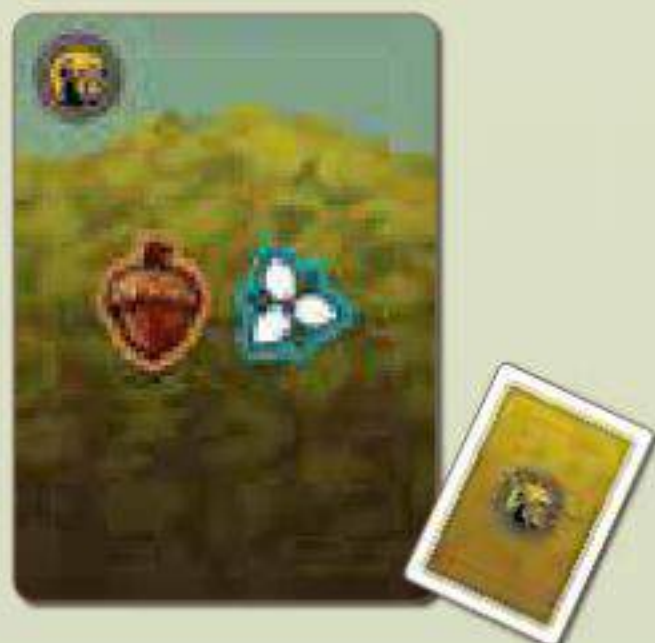
1 KUKAC

Ez a kezdőjátékos-jelölő.



12 KÓSZÁLÁS-KÁRTYA

A kószálások során lehet különböző dolgokra akadni az erdőben.



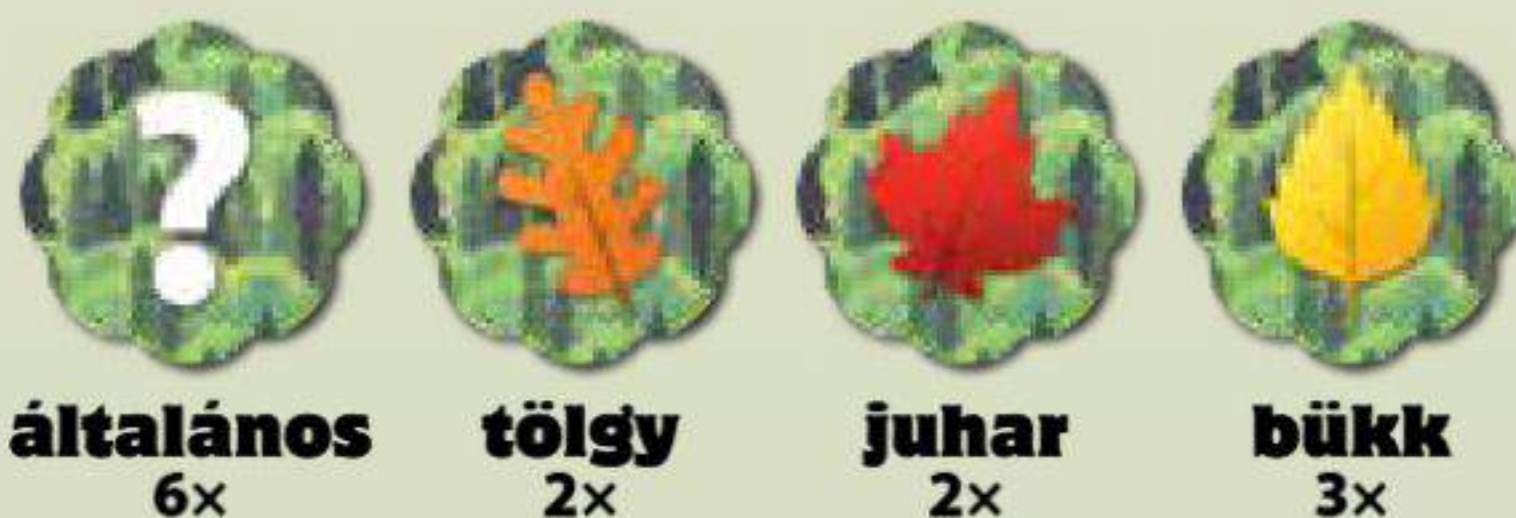
20 TÉRKÉP-LAPKA

Használd arra, hogy olyan útvonalakon haladj át, amelyre a barátaid nincsenek felkészülve.



13 LIGETJELÖLŐ

Ezeknek az előlapján különböző árucikkek láthatók, és meghatározzák, hogy melyik ligetben mit lehet betakarítani. Négyfajta hátlap van:



általános 6x **tölgy** 2x **juhar** 2x **bükk** 3x

6 KINCSMEZŐ

Ezeknek az előlapján *kincsek* láthatók, és meghatározzák, hogy mely útvonalakon található kincsek. Kétfajta hátlap van:



fekete 3x **fehér** 3x

126 ÁRUCIKKJELÖLŐ

Ezt a hét erőforrást *árucikk*nek nevezzük. A kincsek (lásd alul) nem árucikkek. Amikor valahol szerepel, az egy „tetszőleges árucikket” jelent.



18 makk **18 bogyó** **18 ág** **18 sás** **18 agyag** **18 levél** **18 méz**

54 KINCSJELÖLŐ

Ezt a három erőforrást *kincsek*nek hívják. A kincsek nem árucikkek (lásd feljebb). Amikor valahol szerepel, az egy „tetszőleges kincset” jelent.



18 bogár **18 virág** **18 kavics**

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 ötten rendelkeztek, attól függően, hogy a többszörözőlapka melyik oldalát használjátok.

Például, ez három méznek számít...



...ez pedig öt bogárnak.



A JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1** Helyezzétek a **játéktáblát** a játéktér közepére.
- 2** Keverjétek meg az **előörskártyákat**. Helyezzetek egy-egy véletlenszerűen választott előörskártyát a két **előörsmezőre** képpel felfelé, a maradék kártyát pedig helyezzétek vissza a játék dobozába.
- 3** Keverjétek meg az **ünnepségkártyákat**. Helyeztetek három véletlenszerűen választott ünnepségkártyát a játéktábla fölé, képpel felfelé, a maradék kártyát pedig helyezzétek vissza a játék dobozába. *Ötnél kevesebb játékos esetén a nem használt játékoszín kockáival takarjátok le azokban a sorokban a meglepetésmezőket, amelyek az aktuális játékoszámnál magasabban vannak, ezeket **nem használhatjátok** a játék folyamán.*
- 4** Keverjétek meg a **kincs-**, a **tevékenység-** és a **barátkártyákat** külön-külön. Alkossatok belőlük külön képpel lefelé fordított **paklikat**, majd fordítsatok meg mindegyikből négy-négy kártyát képpel felfelé egy sorba, az itt látható módon kialakítva a **kínálatokat**. Minden pakli mellett hagyjatok helyet a dobópakli számára.
 - Ha bármelyik kínálatban két ugyanolyan kártya lenne, **dobjátok el az egyik példányt, és húzzatok a helyére egy új kártyát, hogy minden kínálatban négy különböző kártya szerepeljen.**
- 5** Keverjétek meg a **kószáláskártyákat** és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a barátpakli mellett.
- 6** Helyezzétek a hat fekete és fehér **kincsmező** képpel lefelé a játéktáblára, az egyező útvonalmezőkre, majd fordítsátok mindegyiket képpel felfelé.
- 7** Keverjétek meg a **ligetjelölőket** képpel lefelé. Helyezzétek a **bükk-, juhar- és tölgyjelölőket** véletlenszerűen az egyező ligetmezőkre, majd fordítsátok mindegyiket képpel felfelé. Ezt követően helyezzétek a megmaradt mezőkre véletlenszerűen az **általános jelölőket**, a végén egyetlen általános jelölő marad ki. Egyesével fordítsátok képpel felfelé az általános jelölőket. Ha egy ligetben kettő ugyanolyan árucikk jelenik meg, cseréljétek ki az egyik általános jelölőt a megmaradt általános jelölővel. *Ennek a folyamatnak a végére minden helyszínen két különböző árucikknek kell szerepelnie, és végül egyetlen általános jelölőnek nem lesz helye, azt helyezzétek vissza a játék dobozába.*
- 8** Keverjétek meg a **naplapkákat** képpel lefelé, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított



Fontos, hogy csak a játékoszámnak megfelelő sorokat használjátok. Minden sor előtt van egy szám. Helyezzétek egy nem használt játékoszín kockáit azokra a mezőkre, amik az aktuális játékoszám fölötti sorokban találhatóak. Egy négyfős játék esetén például kizárólag az 5-ös jelölésű sor mezőit kell letakarni. A letakart mezőket nem használhatjátok a játék folyamán.



paklit a játéktábla mellett. Húzzatok egy napot a pakli tetejéről, és helyezzétek azt képpel felfelé a napsávrá, balról az első mezőre. A lapkán látható árucikk lesz az adott fordulóban a **napáru**.

- 9** A hét árucikkből, a három kincsből és a térképekből alkossatok egy-egy közös készletet.

A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

- 1** Válasszatok egy *kezdőjátékost*, ő vegye magához a **kukacot**. Ezt követően **mindnyájan** hajtsátok végre az alábbi lépéseket:
- 2** Válasszatok egy-egy játékoszint. Vegyetek magatokhoz a saját színű **zsebtáblákat**, **állatfigurátokat**, **játékoskockáitokat** és a **kezdőbarátkártyákat**. Helyezzétek a kockáitokat a zsebeitekbe, a figurátokat pedig a **faluba**.
- 3** Vegyetek magatokhoz a közös készletből **egy-egy térképet** és **minden kincsből egyet-egyét** (*bogár, kavics és virág*). Helyeztetek mindent a zsebeitekbe a megfelelő helyekre.
- 4** Húzzatok egy-egy **barátot** a pakli tetejéről, és vegyétek a *kezetekbe* a kezdőbarátokkal együtt.
- 5** Húzzatok **három-három meglepetést** a pakli tetejéről. Ezek közül válasszatok ki kettőt, amit megtartotok, a harmadikat pedig dobjátok el a meglepetés húzópakli mellé, a dobópakliba. A két megtartott kártyát helyezzétek a zsebtáblátoctól **balra** képpel felfelé. Ezeket a meglepetéseket igyekeztek aktuálisan *előkészíteni*.



Amikor ezekkel mind végeztek, kezdődhet is a játék.



JÁTÉKMENET

A játék **öt, órának** nevezett **fordulóból** áll. A **kezdőjátékkal** kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányban halad. Amikor sorra kerülsz, akkor a köröd kezdetén játssz ki a kezedből egy barátot (vagy **kószálást**). Ha a köröd kezdetén egyetlen kártyát sem tudsz kijátszani, passzolnod kell. Amikor passzolsz, már nem kerülsz sorra újra az adott fordulóban, és amikor mindenki passzol, a forduló véget ér.

NÉHÁNY ÁLTALÁNOS SZABÁLY

- Minden alkalommal, amikor **begyűjtesz** vagy **kapsz** valamit, azt a közös készletből kell elvenned, és a zsebedben kell tárolnod. Minden alkalommal, amikor **elköltesz** valamit, vagy **fizetsz** valamiért, akkor azt a zsebedből a közös készletbe kell visszatenned.
- A kezekben lévő, **még nem kijátszott** barát **kipihentnek** számít, egy **már kijátszott** barát **fáradtnak** számít (a barátokat a zsebtábládra kell kijátszani). *De ne aggódj... minden óra (forduló) kezdetekor minden fáradt barátod visszatér a kezekbe, és újra kipihent lesz.*
- Amikor egy kártya kikerül valamelyik kínálatból (mindegy, hogy milyen okból), akkor azt a kínálatot **azonnal** fel kell tölteni. Egy kínálat **feltöltéséhez** először a kínálatban maradt kártyákat a paklitól távolabb kell csúsztatni, majd a pakli tetejéről egy új kártyát kell húzni **közvetlenül** a pakli mellé. *Ha egy kínálatban két ugyanolyan kártya szerepel, dobjátok el az egyik példányt, és húzzatok új kártyát, hogy minden kínálatban négy különböző kártya szerepeljen.* A különböző típusú kártyáknak külön dobópaklija van, ha pedig egy pakli elfogy, és újabb kártyát kellene húzni, keverjétek meg a megfelelő dobópaklit, és alkossatok belőle egy új húzópaklit.

A KÖRÖDBEN

- 1. LÉPÉS: JÁTSSZ KI EGY KÁRTYÁT** • Általában egy barátot (néha kószálást, olyankor azonban kimarad a 2. és 3 lépés).
- 2. LÉPÉS: UTAZÁS** • Haladj az útvonalak mentén a barátaid útvonaltípusai alapján, valamint térképek felhasználásával.
- 3. LÉPÉS: AKTIVÁLD A HELYSZÍNEDET** • Hajtsd végre a helyszíned akcióját.
- 4. LÉPÉS: KÉSZÍTS MEGLEPETÉSEKET** • Költs el erőforrásokat, hogy meglepetéseket készíts és eljuttasd az ünnepekre.



1. LÉPÉS: JÁTSSZ KI EGY KÁRTYÁT

Játssz ki a kezekben lévő kártyák közül egy **barátot** képpel felfelé a zsebláblád *fáradt barát* mezőjére. A kijátszott kártya meghatározza, hogy milyen útvonalon haladhatsz ebben a körben, továbbá különleges barátképességeket biztosíthat.

Ha rendelkezel **kószálással**, akkor barát helyett **kijátszhatod** azt. *Amikor kószálsz*, hagyd ki a köröd 2. és 3. lépését. *Erről részletesebben a 12. oldalon olvashatsz, a kószálás részben.*



Például kijátszhatod ezt a csíkasmókust a zsebtábládra.

2. LÉPÉS: UTAZÁS

A kijátszott barátodon valamilyen útvonaltípus látható: **vízi**, **sziklás** vagy **erdei**. A kezdőbarátod **mindhárom** típust tartalmazza, ezek közül egyet kell választanod a kártya kijátszásakor.

Kötelező ellépned arról a helyszínről, ahol jelenleg tartózkodsz (ahol a körödet kezded), és **kötelező** a kijátszott barátod útvonaltípusát használnod. Mozgassd a figurádat helyszínről helyszínre, **bármennyi olyan útvonalon áthaladva, amelyet a barátod alapján a körre választottál.**



TÉRKÉPEK

Mielőtt és/vagy **miután** használod a barátod útvonaltípusát, térképeket költhetsz el extra mozgásért cserébe. Minden elköltött térképért mozgassd a figurádat **egyetlen tetszőleges** típusú útvonalon. Fontos, hogy a barátod útvonaltípusát **nem szakíthatod meg** térképes utazással:

1. **Először** bármennyi térképet **elkölthetsz**, ha szeretnél, hogy mindegyikért egy-egy útvonalon továbbhaladj.
2. **Ezt követően kötelező** olyan útvonal(ak)on utaznod, amilyen a barátod útvonaltípusa.
3. **Végezetül** bármennyi térképet **elkölthetsz**, ha szeretnél, hogy mindegyikért egy-egy útvonalon továbbhaladj.



KINCSEK AZ ÚTVONALAKON

Minden alkalommal, amikor egy olyan útvonalon haladsz át, amin **kincsmező** van, gyűjtsd be a megfelelő kincset a *közös készletből*.



Példa: A **faluban** tartózkodsz. Mivel a csíkasmókus kártyádat játszottad ki, ebben a körben **erdei** útvonalakon haladhatsz át. Felmehetsz a **kilátóhoz**, és megállhatsz ott, vagy azt elhagyva továbbhaladhatsz a közeli ligethez.

Úgy dönts, hogy a ligethez mész, így a figurádat átmozgatom az erdei útvonalakon. Mivel útközben áthaladsz a virág kincsmezőn, begyűjtesz egy virágot.



Ha lenne térképed, bármelyik útvonalon továbbhaladhatnál attól a ligettől (kivéve azt, amelyiken ide érteztél). Például a vízi útvonalon keresztül továbbhaladhatnál a következő ligethez, útközben pedig begyűjthetnél egy bogár kincset.

Fontos, hogy térképet a csíkasmókus erdei útvonalának felhasználása **előtt** is elkölthetsz.

VISSZALÉPÉS ÉS TÖBBEN EGY HELYSZÍNEN

Ugyanabban a körben **kizárólag egyszer** haladhatsz át egy-egy útvonalon. Ha szeretnél, **visszatérhetsz** arra a helyszínre, ahol a körödet kezded (már ha vissza tudsz oda jutni úgy, hogy minden útvonalon csak egyszer haladsz át). Egyetlen helyszínen **több figura is állhat**, erre vonatkozóan nincs semmilyen korlátozás.

3. LÉPÉS: AKTIVÁLD A HELYSZÍNEDET

Amikor az **összes** mozgást végrehajtottad a körödben, aktiválhatod azt a helyszínt, ahol végül a figurád megáll. A körödben *általában* egyetlen helyszínt aktiválsz. Minden helyszínnek hasznos funkciói vannak:

LIGETEK

Három ligettípus van: juhar (piros), tölgy (narancssárga) és bükk (sárga). A ligettípusokat figyelembe kell venni az előkészületek során, a játék folyamán azonban már nincs jelentőségük.

Amikor ligetben tartózkodsz, árucikkeket tudsz *betakarítani*. Minden ligetben két jelölő határozza meg azt a két árucikket, ami a játék folyamán megtalálható az adott ligetben. Amikor árucikket takarítasz be, gyűjts be **egy-egy** mindkét típusból, vagy válassz **egy** típust, és abból gyűjts be **kettőt**.



Amikor árucikket takarítasz be, ha legalább az egyik árucikk megegyezik a *napáruval*, abból a típusból gyűjts be még egyet.

Például ebben a ligetben két agyagot, vagy két bogyót, vagy egy agyagot és egy bogyót takarítasz be.

Ha betakarítasz legalább egy agyagot, miközben az agyag a napáru, egy extra agyagot kapsz.



A FALU

Új barátságokat köthetsz **kincsek** elköltésével. A **kínálatban** lévő minden barátkártyán látható, hogy milyen kincsek elköltésével szerezheted meg azokat.

Költsd el a szükséges kincseket, majd helyezd az új barátodat a zsebtáblád **fáradt barát** mezőjére (tehát **ne vedd a kezébe**). **Csúsztasd az újonnan megszerzett barátkártyát a már kijátszott kártyáid alá**, hogy azok maradjanak láthatók. Azonnal töltsd fel a kínálatot.



Például két kavics elköltésével barátságot köthetsz ezzel a **pezsmapocokkal**.

A KILÁTÓ

Gyűjts be **két térképet** és **egy általad választott meglepetést** a kínálatból. Azonnal töltsd fel a kínálatot.



A KLUBHÁZ

Hajtsd végre az **összes** alábbi akciót tetszőleges sorrendben:

- Gyűjts be **egy meglepetést a pakli tetejéről**.
- Helyezd az egyik játékoskockádat egy **tetszőleges ünnepség** bármelyik meglepetésmezőjére (lásd a részleteket a 10. oldalon az **ünnepségek** részénél).
- Gyűjts be **egy általad választott tevékenységet** a kínálatból (lásd a részleteket a 11. oldalon a **tevékenységek** részénél). Azonnal töltsd fel a kínálatot.



KUNYHÓ

Gyűjts be **egy meglepetést a pakli tetejéről** és **egy általad választott meglepetést a kínálatból**. Azonnal töltsd fel a kínálatot.



ELŐŐRSÖK

Minden játszmában két *előőr*s van. Az előőrök játékról játékra változnak, de hasonlóan működnek. Amikor egy előőrsöt aktiválsz, hajtsd végre az alábbi lépéseket ebben a sorrendben:

1 Használhatod az előőr *piacát*. Minden előőrön számos kereskedelmi lehetőség látható. Bármennyit kereskedhetsz a látható lehetőségek alapján, tetszőleges sorrendben. A látható kereskedelmi lehetőségekkel alapvetően korlátok nélkül élhetsz, kivéve ha a kártya korlátozza azt.

- Amikor kereskedsz, költsd el a szükséges tárgyakat, majd megkapod az ott láthatókat. Az elköltött **kártyákat** dobd a megfelelő dobópakliba.



Az ezen a kereskedésen látható korlátozás meghatározza, hogy ezt a kereskedést **legfeljebb** kétszer hajthatod végre a körödben.

2 Használhatod az előőr *hatását*. Kövesd az előőr utasításait, hogy használd az egyedi hatását.



Például a **könyves kocsinál** először az alábbi kereskedéseket hajthatod végre tetszőleges sorrendben:

- Dobj el egy meglepetést, hogy két tetszőleges kincset kapj. Ezt bármennyiszer megetheted.
- Költs el egy agyagot vagy egy levelet, hogy kapj egy napárut vagy egy korábbi napárut. Ezt legfeljebb kétszer teheted meg.
- Költs el egy tetszőleges árucikket, hogy kapj egy térképet. Ezt legfeljebb kétszer teheted meg.

Ezt követően elkölthetsz legfeljebb három kincset, hogy ugyanannyi tevékenységet húzz a pakli tetejéről, nézd meg azokat, majd tarts meg egyet.

HEGYFOK

Gyűjts be **három napárut**, majd azonnal **száguldj** a faluba. Ez követően **aktiválhatod a falut** úgy, mintha a megszokott módon odautaztál volna.

- Ezeknek a napáruknek a begyűjtése **nem** számít betakarításnak.



Például ha a méz az aktuális napáru, akkor három mézet gyűjtesz be, majd a faluba száguldasz.



A **száguldással** közvetlenül az egyik helyszínről egy másikra helyezed a figurádat. A száguldás **nem** számít útvonalon történő utazásnak.

4. LÉPÉS: KÉSZÍTS MEGLEPETÉSEKET

Amennyiben rendelkezel a szükséges erőforrásokkal ahhoz, hogy egy vagy több még nem befejezett meglepetésedet elkészítsd, most elkészítheted azokat a megfelelő erőforrások elköltésével. Egy meglepetés elkészítésekor:

- 1 Költsd el a látható erőforrásokat.
- 2 Helyezd át a meglepetést a zsebtáblád mellől bal (készülőfélben) oldalról a jobb (elkészült) oldalra.
- 3 Minden meglepetés bal felső sarkában látható, hogy milyen **kategóriába** tartozik. Ha bármelyik **ünnepségen** üres mező van **ebből a kategóriából**, válassz egy ilyen mezőt és szállítsd oda a meglepetést egy saját kockád lehelyezésével.

ÜNNEPSÉGEK

Amikor meglepetést juttatsz el ünnepségre, egy kockádat az ünnepség megfelelő kategóriájú üres mezőjére kell helyezned. Ha nincs ilyen elérhető mező, nem helyezheted le a kockádat.

Minden ünnepséget külön kell lepontozni a játék végén, az alapján kaptok pontokat, hogy kinek mennyi kockája van egy-egy ünnepségen. Minél több, annál jobb. *Ezt mindenféleképpen vedd figyelembe a játék folyamán, amikor kockát helyezel le.*

Amikor egy adott ünnepségen az **utolsó** mezőt is letakarja valaki, azonnal aktiválódik az ünnepség **eseménye**. Az események általában minden játékos számára jutalmat biztosítanak, aki pedig az **utolsó mezőt takarja le**, extra jutalmat kap. Az esemény végrehajtásához kövessétek az ünnepség utasításait.

A MEGLEPETÉS BÓNUSZPONTOZÁSA

Bizonyos meglepetések összhangban vannak más meglepetésekkel, így igyekezz olyan meglepetéseket összerakni, amelyek együtt nagyszerű szórakozást biztosítanak az ünnepségeken.

Egyes meglepetések a játék végén akkor biztosítanak bónuszpontokat, ha adott erőforrásokat „tárolsz rajtuk”. A játék során tetszőlegesen átcsoportosíthatod az erőforrásaidat a zsebeid és a kártyák között, így a játék végi pontozásig az erőforrások **nem** tartoznak a kártyához.

HÁROM MEGLEPETÉSES LIMIT

Bár **a köröd során lehet háromnál több készülőfélben lévő meglepetésed**, ha **a köröd végén háromnál több ilyen meglepetésed van**, el kell dobnod annyit, hogy végül három maradjon.



A zsebtábládon ez a jelzés arra emlékeztet, hogy legfeljebb három készülőfélben lévő meglepetésed lehet a köröd végén.



A **csörgődob** befejezéséhez megvan a szükséges makkod, ágak és bogarad. Elköltöd ezeket az erőforrásokat és át-helyezed a kártyát a zsebeid készülőfélben oldaláról az **elkészült** oldalára.

A **csörgődob** a szórakoztatás kategóriába tartozik. Lehelyezed egy kockádat a **szabadtéri tánc** ünnepség egy üres szórakoztatás mezőjére, ezzel neked van a legtöbb kockád ezen az ünnepségen.



Ha ezzel az utolsó mezőt takarnád le ezen az ünnepségen, a **szabadtéri tánc** eseménye aktiválódna, de mivel még két üres mező van itt, majd máskor kerül erre sor.



Például a **csörgődob** bónuszpontot biztosít a „zenélés”-ért, azaz ha **hegedűt** is biztosítasz az ünnepséghez. **Bogárgyűjtő üveged** is van, ami bónuszpontot biztosít minden rajta tárolt bogárból és levélből álló párért.

TEVÉKENYSÉGEK

Minden tevékenység leírja, hogy mi a hatása. Egyes tevékenységek hatással vannak a játék végi pontozásra, mások állandó előnyt biztosítanak, míg megint mások óránként (fordulónként) meghatározott alkalommal aktiválhatóak.

- Amikor olyan tevékenységet aktiválsz, amit csak korlátozott alkalommal használhatsz, átmenetileg jelöld meg egy kockáddal a használatát. *Minden óra (forduló) végén vedd le a tevékenységeidről a kockáidat.*
- Azok a tevékenységek, amelyekkel **utazhatsz**, ugyanúgy működnek, mint a térképek, tehát a kijátszott barátod útvonal típusának használata **előtt** vagy **után** tudod használni őket.
- Tartsd a tevékenységeidet a zsebtáblád alatt. Egyszerre **legfeljebb** négy tevékenységed lehet, így ha egy ötödikhez jutnál, el kell dobnod egy már meglévő tevékenységedet.
- **Nem lehet** két ugyanolyan tevékenységed. Ha bármilyen játékbeli hatás miatt két ugyanolyan tevékenységed lenne, dobd el az egyiket és húzz helyette egy újat a pakli tetejéről.

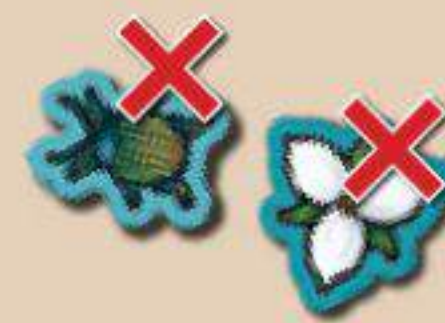
BARÁTKÉPESSÉGEK

Minden barát rendelkezik valamilyen képességgel, a leírás pedig azt is meghatározza, hogy az mikor használható abban a körben, amikor kijátszod.

- Számos barátképesség csak akkor aktiválódik, ha meghatározott akciót hajtasz végre a körödben, *így próbáld meg akkor kijátszani a barátaidat, amikor a legtöbbet tudod kihozni az egyedi képességeikből.*
- Ha egy barát nem határozza meg, hogy mikor használható a képessége, akkor a körödben bármikor használhatod azt.

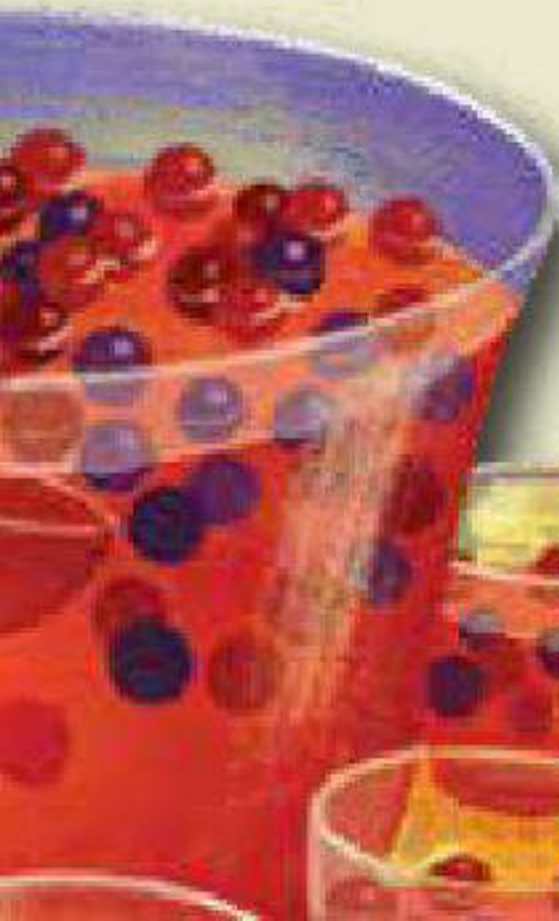


Betakarítottál a körödben, agyagot és bogyót begyűjtve. Mivel a csíkosmókust játszottad ki és betakarítottál a körödben, a képességnek köszönhetően egy extra makkot is begyűjthetsz.



Például a **méhészkedés** lehetővé teszi, hogy virágot és bogarat költs el óránként kétszer, hogy egy-egy mézet kapj.

Amikor használod ezt a hatást, költsd el ezeket az kincseket, és vedd magadhoz a mézet, majd jelöld meg a tevékenységet egy kockáddal, ezzel jelezve, hogy egyszer már használtad a hatást. Ha másodszor is használod a hatást, jelöld meg még egy kockával, és ennél többször már nem is használhatod ezt a tevékenységet ebben az órában.





Amikor kószálást játszol ki a körödben, a következőket kell tenned:

Gyűjtsd be a kártyán látható két erőforrást (ez **nem** számít betakarításnak). Majd csúsztasd a végrehajtott kószáláskártyát a kószáláspakli **aljára**, képpel lefelé (a kószáláskártyának nincs dobópaklija).

Ezt követően a megszokott módon **befejezhetsz meglepetéseket**. Ennyi, **nem** utazhatsz és **nem** aktiválhatsz egyetlen helyszínt sem.



Például ha ezt a kószáláskártyát játszod ki, akkor begyűjtesz egy makkot és egy virágot. Ezt követően a megszokott módon bármelyik meglepetésedet befejezheted, majd a köröd véget ér.

MIK EZEK?

Számos helyen találkozol az alábbi szimbólumokkal, itt összegyűjtöttük, hogy könnyen megtaláld, mi mit jelent.



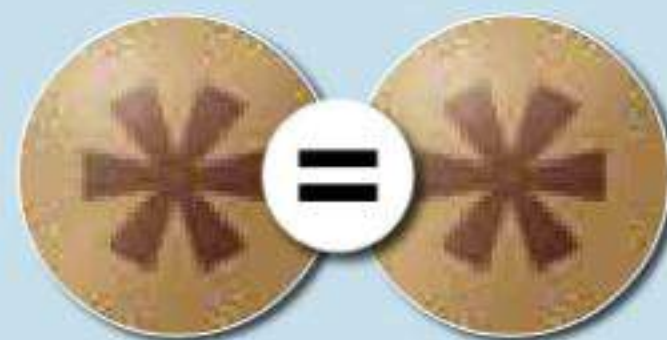
tetszőleges árucikk



tetszőleges kincs



tetszőleges erőforrás



két ugyanolyan árucikk



két különböző kincs



három pont



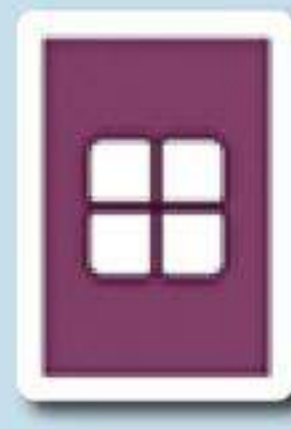
aktuális napáru



tetszőleges korábbi napáru



aktuális vagy tetszőleges korábbi napáru



meglepetés



barát



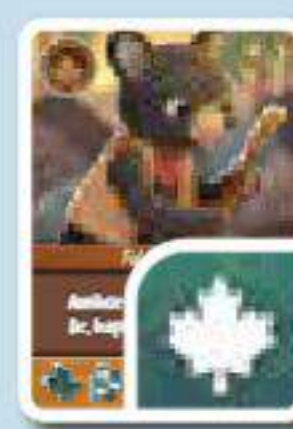
tevékenység



kószálás



meglepetés a kínálatból



barát a kínálatból



tevékenység a kínálatból



szárguldas egyik helyszínről a másikra



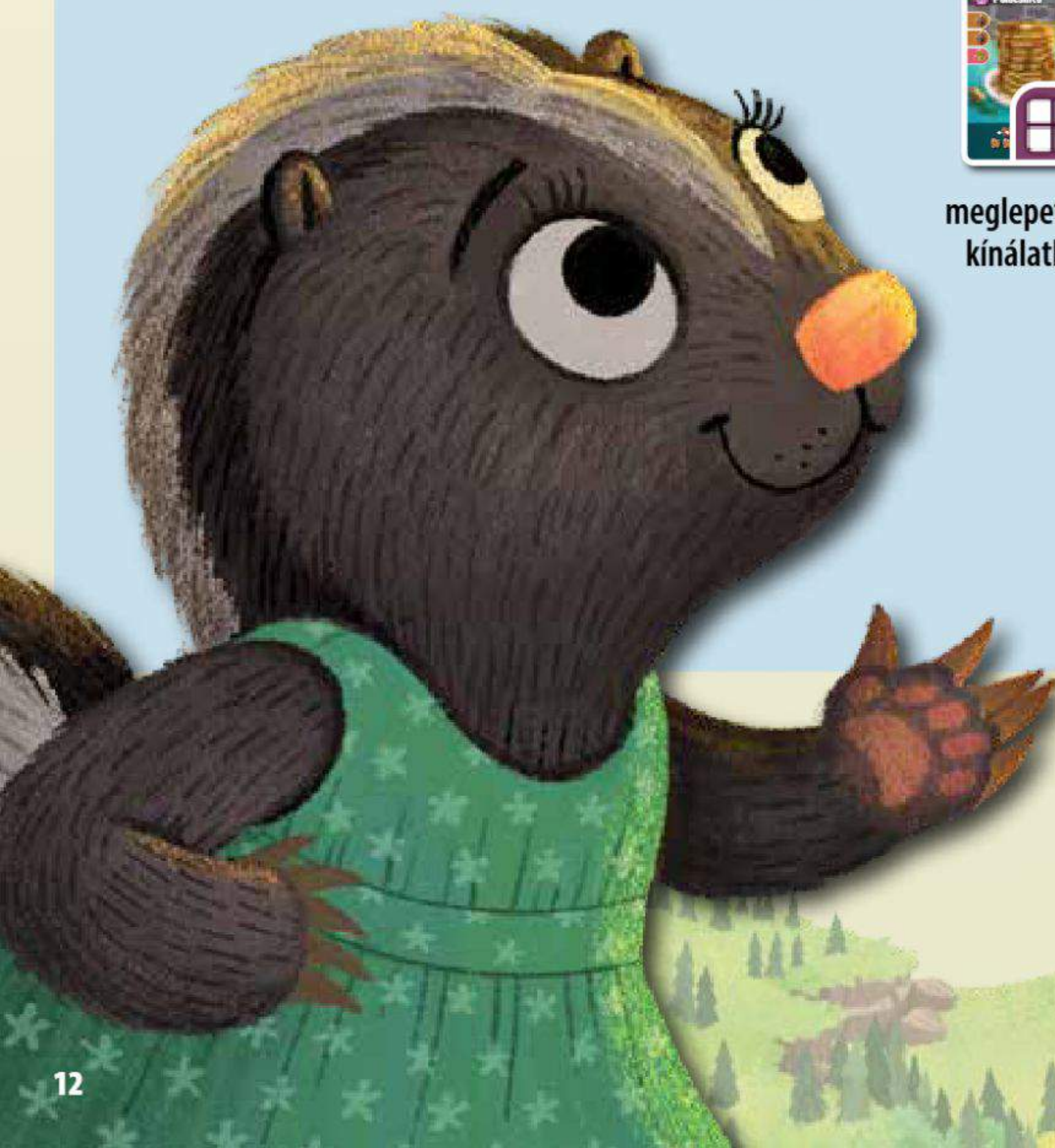
játékoskocka



helyezd egy kockádat egy tetszőleges ünnepségmezőre



helyezd egy kockádat egy ünnepség ételmezőjére



EGY FORDULÓ VÉGE

Ha az **ötödik órának** (fordulónak) is vége (a napsáv végén is naplapka áll), alkonyodik és a játék véget ér, következik a **játék végi pontozás**. Ha még nem az ötödik óránál jártok, kövessétek az alábbi lépéseket, hogy lezárjátok az aktuális órát:

1. HALAD A NAP

Húzzatok egy új **naplapkát** a pakli tetejéről és helyezzétek azt képpel felfelé a napsáv következő mezőjére. Fordítsátok meg az előző naplapkát, és helyezzétek arra egy olyan árucikket, ami megegyezik az imént lefordított lapkán látható áruval (bizonyos játékbeli hatások **korábbi** napárukra hivatkoznak, így ez fontos emlékeztető lehet).



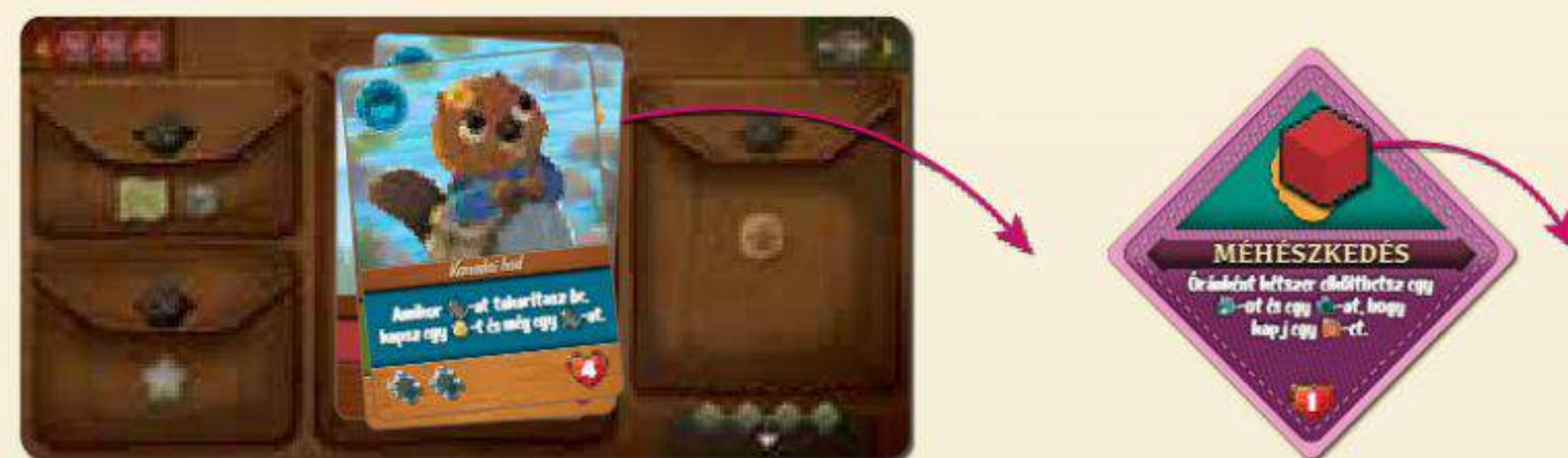
2. A KÁRTYAKÍNÁLATOK FRISSÍTÉSE

Dobjátok el az **ajándék**, a **barát** és a **tevékenység** kínálatokból a paklitól legtávolabbi kártyát, majd töltsétek fel a kínálatokat.



3. A SAJÁT BARÁTOK ÉS TEVÉKENYSÉGEK FRISSÍTÉSE

Vedd vissza a kezedbe az összes **fáradt barátodat** a zseb-tábládról, ők ismét **kipihentnek** számítanak és a rendelkezésetekre állnak a következő órában. Ha van tevékenységen lévő kockád, távolítsd el az(oka)t.

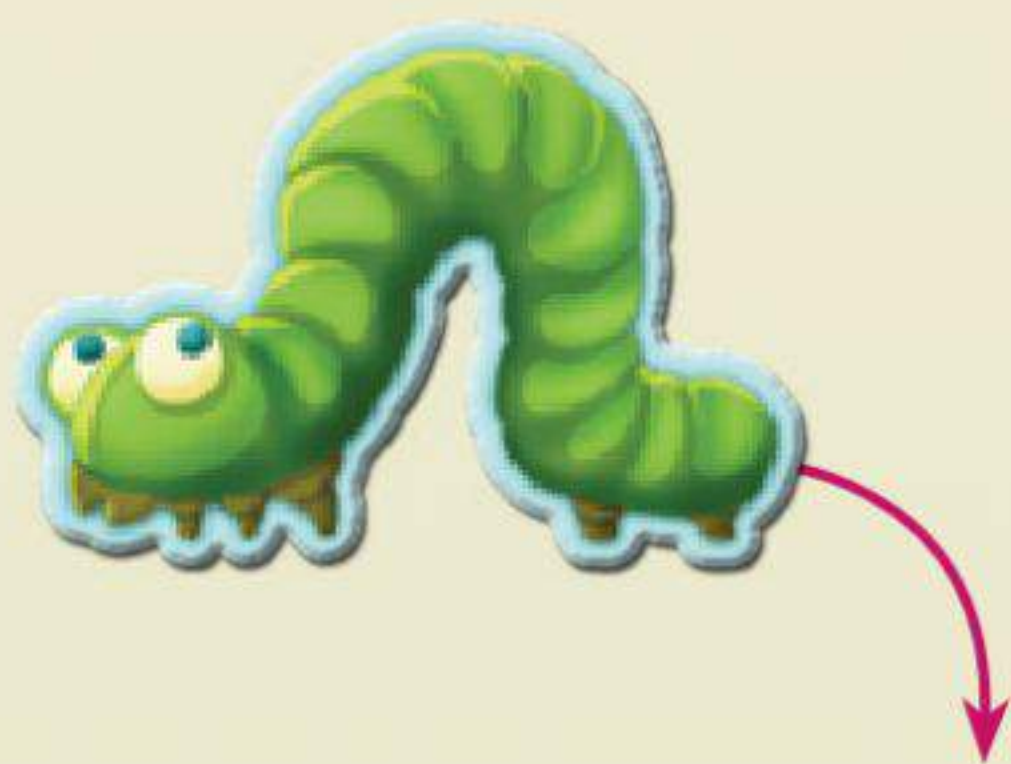


4. KI FOG KÓSZÁLNI?

Jelentsétek be mindnyájan, hogy hány barátotok van a kezetekben (a kezdőbarátotokat is beleértve).

Ezt követően **leszámítva** azt a játékost (vagy játékosokat), akinek a **legtöbb** barát van a kezében, mindenki más húzzon annyi **kószáláskártyát**, hogy végül **minden játékosnak ugyanannyi kártya** legyen a kezében.

Példa a kószálásra: Neked (piros) **négy** barát van a kezedben (a kezdőbaráttal együtt). A lila játékosnak **három**, a sárga játékosnak viszont csak **kettő** van a kezében. A lila játékos húzzon egy kószáláskártyát, a sárga játékos pedig kettőt. Így minden játékosnak ugyanannyi kártya lesz a kezében amikor elindul a következő óra.



JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

Dobjátok el a készülőfélben lévő meglepetéseiteket. Fordítsátok meg a zsebtáblákat, ahol egy pontozósávot találtok, amin a figurákat pontjelölőként használva összegezhettek a pontjaitokat. Minden alkalommal, amikor túlhaladtok a pontozósáv végén, helyeztetek egy kockát a +50 mezőre, a figurákkal pedig induljatok el újra a sávon. A következők biztosíthatnak pontokat: **meglepetések, barátok, tevékenységek, megmaradt erőforrások** és az **ünnepségek**.

MEGLEPETÉSEK

Mindegyiken látható az érte járó pontszám. Ezen felül számos meglepetésen **bónuszpontozás** is található.

- Ha egy meglepetés úgy fogalmaz, hogy akkor kapsz bónuszpontot, ha emellett „rendelkezel” valamivel, akkor egy-egy ilyen elemmel akár több meglepetés feltételét is teljesítheted. *Például ha két csörgődobod van (ami további bónuszpontot ad, ha hegedűvel is rendelkezel) és egy hegedűd, akkor az egy hegedűvel mindkét csörgődob feltételét teljesíted.*
- Bizonyos meglepetések lehetővé teszik, hogy erőforrásokat tárolj magán a kártyán bónuszpontért. Szabadon átrendezheted a zsebeidben és a meglepetéskártyáidon lévő erőforrásokat a legtöbb pont eléréseért, ugyanakkor minden egyes erőforrás csak egyetlen kártyánál vehető figyelembe. A meglepetéseken tárolt erőforrások nem számítanak megmaradt erőforrásnak, így annak pontozása során **nem** vehetők figyelembe.

BARÁTOK

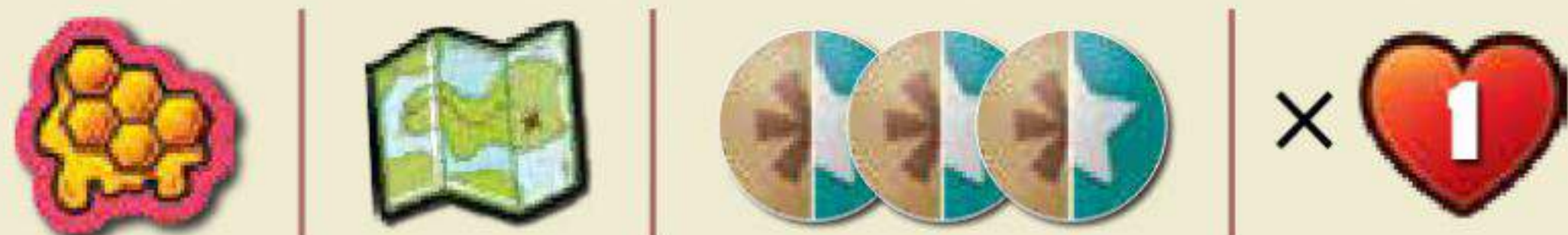
A barátaidon látható, hogy mennyi pontot érnek (kivéve a kezdőbarátodat).

TEVÉKENYSÉGEK

Mindegyiken látható, hogy mennyi pontot ér. Néhányon pedig további bónuszpontozási feltétel található.

MEGMARADT ERŐFORRÁSOK

A méz, a térképek, valamint minden megmaradt 3 erőforrás (árucikkek és kincsek) egy-egy pontot ér (a 3 erőforrás bármilyen összetételű lehet). Az egy, illetve kettő megmaradt erőforrás nem ér pontot.



ÜNNEPSÉGEK

Minden ünnepséget külön értékeljétek ki. Mindegyik esetében:

- Az a játékos (döntetlen esetén azok a játékosok), akinek a **legtöbb** kockája van az ünnepségen, **négy pontot** kap, valamint minden kockája után további egy-egy pontot.
- Az a játékos (döntetlen esetén azok a játékosok), akinek a **második legtöbb** kockája van az ünnepségen, **kettő pontot** kap, valamint minden kockája után további egy-egy pontot.
- Az összes többi játékos annyi pontot kap, amennyi kockája van az ünnepségen.
- A sorokat blokkoló, nem használt játékoszín kockáit **ne** vegyétek figyelembe semmilyen számítás során.

pontozási összefoglaló

+50 mező



A bogárgyűjtő üveged 5 meg 4 pontot ér az itt tárolt két bogár és levél páros miatt. A két csörgődobod mindegyike 4 meg 2 pontot ér a hegedűd miatt. A hegedűd pedig önmagában további 7 pontot ér.



A barátaid összesen 10 pontot érnek.

A tevékenységeid egyrészt 3 pontot érnek, a vízimentés tevékenység pedig 6 bónuszpontot biztosít a három víz útvonalú barát miatt.

A megmaradt erőforrásaid összesen 5 pontot érnek:



Végezetül pedig minden ünnepséget ki kell értékelni. A szabadtéri táncolásnál neked (piros) és a sárga játékosnak holtversenyben a legtöbb kockátok van, három-három, így mindketten 7 pontot kaptok (a kék játékos pedig a második legtöbb kocka miatt 4 pontot kap).

A másik két ünnepség esetében (a példában nem látható) az egyikért 4 pontot kapsz a második helyezésért (két kockával), a másikért pedig mindössze 1 pontot kapsz az egyetlen ott lévő kockád miatt.

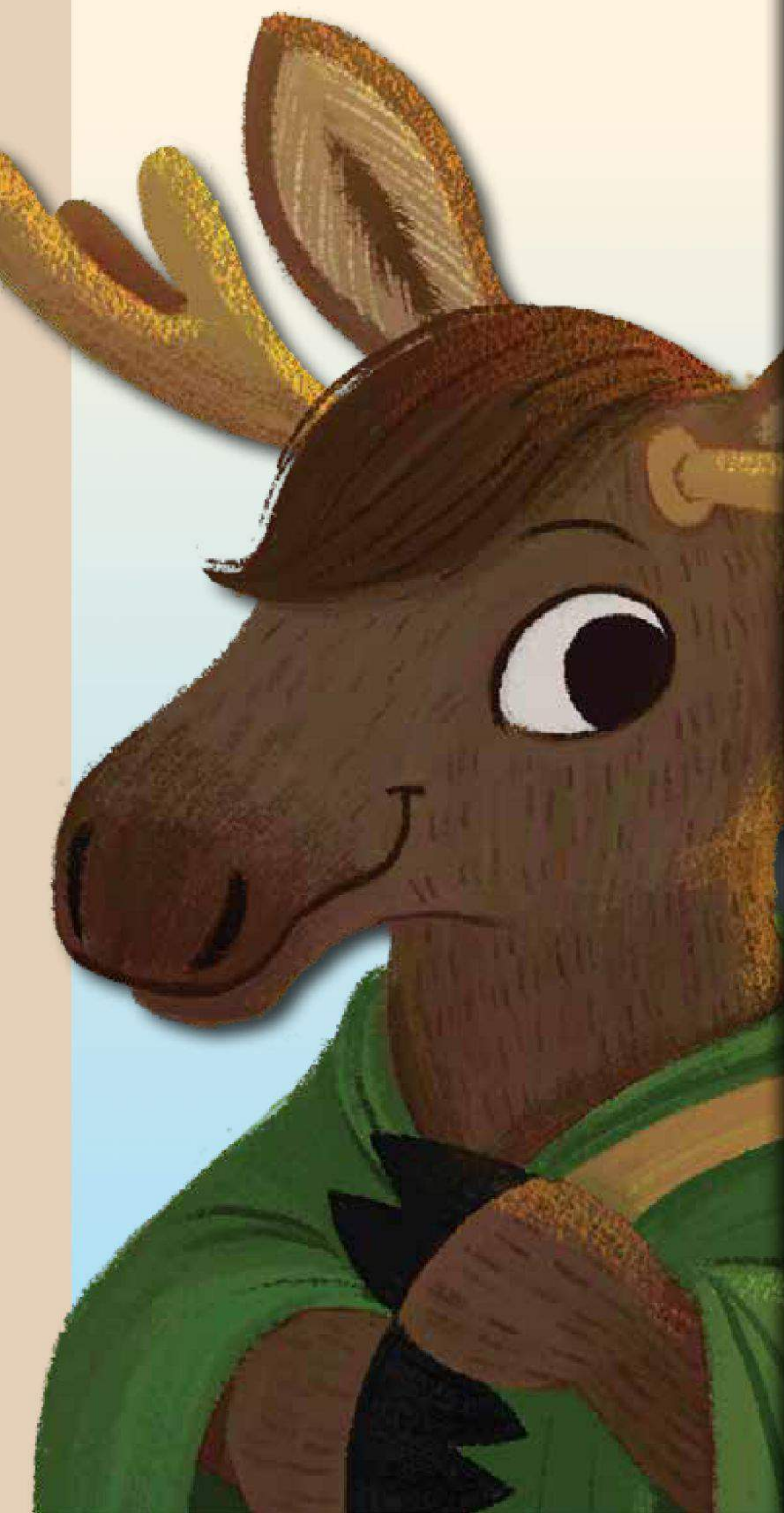
A végső pontszámod 64. Vajon ezzel te töltötted meg a legtöbb örömmel az idei tavaszi karnevált?



A GYŐZTES

Miután mindnyájan összesítettétek az elért pontjaitokat, a legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes, ő töltötte meg az idei ünnepet a legtöbb örömmel.

Döntetlen esetén minden érintett játékos ugyanúgy győztes, és ez még nagyobb boldogság, mint egyedül nyerni.



A *Tavaszi karnevál* nagyon kevés szabálymódosítással könnyen játszható egyedül is.

- Ne készíts elő **ünnepségeket**, nem lesz rájuk szükség egyszemélyes játék esetén, nem ezekre készíted a meglepetéseket, így hagyj figyelmen kívül minden játékbeli hatást, ami az ünnepségre vonatkozik.
- A forduló végén a „**Ki fog kószálni?**” során, ha a fordulóban nem szereztél legalább **egy** barátot, húzz egy kószaláskártyát.

Ezeket figyelembe véve játssz a megszokott módon, a játék végén pedig válaszolj az alábbi négy kérdésre. Minden válasznál kapsz egy szót, a négy szót egybeolvasva pedig megtudod az elért titulusod. Például: *A sodró folyó elragadóan lelkes kószálója.*

1. Melyik utazástípusból rendelkezel a legtöbbel?

Döntetlen esetén válassz közülük te.



: A sűrű erdő



: A sodró folyó



: A hullámzó hegyek



: Juharvölgy

**HÁRMAS
DÖNTETLEN**

2. Melyik meglepetéstípusból készítettél a legtöbbet?

Döntetlen esetén válassz közülük te.



Dekoráció: *fantáziadúsan*



Szórakoztatás: *elragadóan*



Étel: *szívélyesen*



Ajándék: *nagylelkűen*

3. Mennyi a végső pontszámod?

0-25: *álmos*

26-50: *komótos*

51-75: *lelkes*

76-100: *aktív*

101-125: *ünnepélyes*

126+: *kicsattanó*

4. Mennyi tevékenységed van?

0-1: *kószálója*

2: *felderítője*

3: *kirándulója*

4: *vadőre*

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE AVAGY A TELJES JÁTÉKSZABÁLY EGYETLEN OLDALON

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a **játéktáblát** a játéktér közepére, készítsetek elő két **előőrsöt** és három **ünnepséget**. Alkossatok egy **kószálaspaklit**, valamint egy-egy paklit és négy-négy kártyás kínálatokat a **meglepetés**-, **tevékenység**- és **barátkártyákból**. Véletlenszerűen rendezzétek el a fekete és fehér **kincsmezőket**. Készítsétek elő a **ligetjelölőket** (egy ligetben sem lehet két ugyanolyan árucikk). Keverjétek meg a **naplapkákat** és fordítsatok meg egyet a napsáv első mezőjére. Alkossatok közös készletet az **árucikkekből**, a **kincsekből** és a **térképekből**.

Válasszatok kezdőjátékost, ő megkapja a kukacot. Vegyétek magatokhoz a saját színű **zsebtáblákat**, **kockáitokat** és **kezdőbarátokat**, a **figurákat** pedig helyezzétek a **faluba**. Gyűjtsétek be egy-egy **térképet**, **minden kincsből egyet-egyét** és egy véletlenszerűen felhúzott **barátot** a pakliból. Húzzatok mindnyájan három-három **meglepetést**, kettőt tartsatok meg a zsebtáblátoktól balra, a harmadikat dobjátok el.

A KÖRÖDBEN (A kezdőjátékossal kezdve, az óramutató járásának irányában, amíg mindenki passzol.)

1. LÉPÉS: JÁTSSZ KI EGY KÁRTYÁT

Játssz ki egy barátot a zsebtáblára vagy egy kószálást a pakli aljára (lásd a kószálás részt lejjebb).

2. LÉPÉS: UTAZÁS

Haladj az útvonalak mentén a barátaid útvonal típusai alapján (valamint előtte és/vagy utána térképek felhasználásával).

3. LÉPÉS: AKTIVÁLD A HELYSZÍNEDET

Hajtsd végre a helyszíned akcióját (lásd a helyszíneket a jobb oldalon).

4. LÉPÉS: KÉSZÍTS MEGLEPETÉSEKET

Költs el erőforrásokat, hogy meglepetéseket készíts és eljuttasd azokat az ünnepségekre.

ÜNNEPSÉGEK

Ha az utolsó szabad mezőre is kocka kerül egy ünnepségen, aktiválódik az eseménye.

TEVÉKENYSÉGEK HATÁSAI ÉS A BARÁTOK KÉPESSÉGEI

Használd őket a körödben a leírás alapján.

KÓSZÁLÁS

Hagyd ki a 2. és 3. lépést. Gyűjtsd be a kószáláson látható erőforrásokat.

EGY FORDULÓ VÉGE (Kivéve ha a játék véget ér, akkor a pontozásra kerül sor.)

1. Halad a nap a napsávon.
2. Frissítsétek a **meglepetés**-, a **tevékenység**- és a **barátkínálatot**.
3. Gyűjtsétek be a **fáradt barátaitokat** és a **tevékenységekre helyezett kockáitokat**.
4. Akinek kevesebb barátja van, húzzon annyi **kószálást**, hogy végül ugyanannyi kártyája legyen, mint a legtöbb baráttal rendelkezőnek.
5. A **kukac** tulajdonosa adja azt tovább a balra ülő szomszédjának, új forduló kezdődik.

PONTOZÁS (Pontot ♥ érnek...)

1. Az elkészült **meglepetések** a rajtuk látható érték, valamint a bónuszpontozásuk alapján.
2. A **barátok** a rajtuk látható érték alapján.
3. A **tevékenységek** a rajtuk látható érték, valamint a bónuszpontozásuk alapján.
4. A **megmaradt erőforrások**: **1** térképenként, **mézenként** és **három erőforrásonként**.
5. Minden **ünnepségen** a **legtöbb** kocka birtokosa **4** pontot kap, plusz saját kockáinként **1** pontot. A **második legtöbb** kocka birtokosa **2** pontot kap, plusz saját kockáinként **1** pontot. **Mindenki más** saját kockáinként **1** pontot kap.

IMPRESSZUM

JÁTÉKTERVEZŐ
ROBERTA TAYLOR

GRAFIKUS ÉS SZABÁLYKÖNYVÍRÓ
JOSHUA CAPPEL

KOMMUNIKÁCIÓS VEZETŐ
SEAN JACQUEMAIN

ILLUSZTRÁTOR
SHAWNA JC TENNEY

JÁTÉKFEJLESZTŐ
KTBG

PROJEKTMENEDZSER
HELAINA CAPPEL

A **tevékenységek nevei, képötlelei**: *Felhőnézés* - Laura Chew/Alyssa Andreas, *Kacsázás* - Jen Lazenby/Gabriel Lamer, *Tábori süttögetés* - Jamie Dagers/Suzanne Brownbill, *Fafaragás* - Todd Corson/Anabiyeni, *Régészkedés* - Ethan Hyatt/Anabiyeni.

Roberta köszönetet mond: A családomnak, különösen Caignek, aki a játéknak nagyon sok változatát tesztelte. Óriási köszönet a KTBG csapatának, hogy hittek bennem és az ötleteimben, amiket igazán pazarul valósítottak meg. ♥

A KTBG köszönetet mond: A csodálatos családjaknak, hogy játszanak velünk. Shawna JC Tenneynek, aki fáradhatatlanul dolgozott ennek a világnak a megszületésén. A csodálatos Roberta Taylornak, akinek a tervezését, fejlesztését és barátságát nagyon sokra tartjuk. Jon Mietlingnek, hogy folyamatosan megdöbbsent minket az elképesztő filmzési tehetségével. Noah-nak a GameTraytól a szuper rendezőért. Dwayne Shearillnek (*BlackBoardGaming*), hogy fáradhatatlanul demózott PAXU-n! Miknek, Starlának és Grantnek (*Our Family Plays Games*), Dereknek és Lizzynek (*Board Game Spotlight*), Aaronnak (*Game Enthus*), Iliyanak és Tylornak (*Kovray*), Mandinek és Suzanne-nek (*Salt and Sass*), Katiának (*Board Game Art Creations*), Monique-nek és Naveennek (*Before You Play*), Allisonnak és Danielnek (*Play the Game*), Krissynek (*2 Sheep 1 Wheat*), valamint Amanda Pandának, hogy ugyanannyira szerették a játékot, mint amennyire mi szeretjük azt. Továbbá természetesen hatalmas köszönet jár az elképesztően támogató és lelkes Kickstarter-támogatóknak, akik nélkül semmi sem valósulhatott volna meg.

HELYSZÍNEK

LIGETEK

Árucikkek **betakarítása**: egy típusból kettő, vagy két típusból egy-egy. +1 napáru, ha olyat sikerült betakarítani.

FALU

Költs el kincseket, hogy új barátot válassz.

KILÁTÓ

Kapsz két térképet és válassz egy meglepetést.

KLUBHÁZ

Húzz egy meglepetést, helyezz egy kockát egy tetszőleges üres ünnepségmezőre és válassz egy tevékenységet.

KUNYHÓ

Kapsz két meglepetést, az egyiket húzd fel, a másikat válaszd ki.

ELŐÖRS

Kereskedj, majd használd az előörs hatását.

HEGYFOK

Kapsz három napárut, majd száguldj a faluba és aktiváld azt.



KTBG
KIDSTABLEBG

reflexshop

Szeretettel kiadja a KTBG és a Reflexshop
www.kidstablebg.com

©2023 Minden jog fenntartva.

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu