

AZ ERDŐ MÉLYÉN



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

Több mint 300 millió éve a fák mikorrhizáknak nevezett szimbiotikus kapcsolatok révén kereskednek a gombákkal. A fák az általuk fotoszintetizált szén egy részét felkínálják a gombák által a talajból kivont tápanyagokért cserébe. A tudósok még mindig tesznek új felfedezéseket erről a rejtett világról, többek között arról, hogy olybá tűnik, a szén egy része a gombahálózaton keresztül a fák csemetéibe jut.

Tervezte: Elizabeth Hargrave és Mark Wootton

1–4 játékos számára, 10 éves kortól

Ebben a játékban egy érett duglászfenyőt fogsz alakítani Észak-Amerika csendes-óceáni részén. A célod csemetéket növeszteni és addig gondozni, míg érett fává nőnek. A játék végén az a játékos nyer, aki a legértékesebb szimbiotikus kapcsolatokkal rendelkező csemetét növesztette.

Játékelemek



4 frissajtás-segédlet




4 játékos tábla





1 szén sáv tábla




8 célkártya

50 szénjelölő 
(fekete fakorong)

24 nitrogénjelölő 
(kék fakocka)

24 foszforjelölő 
(narancssárga fakocka)

24 káliumjelölő 
(lila fakocka)




24 csemetejelölő
(játékosonként 6)



16 fajelölő
(játékosonként 4)

16 céljelölő
(játékosonként 4)

1 pontozótömb 



72 gyökérjelölő
(játékosonként 18)



16 akciójelölő
(játékosonként 4)



16 bónuszlapka



48 gombalapka



1 szólótábla



1 kezdőjátékos-jelölő



1 kétpontos
szén sáv jelölő



4 szén sáv jelölő
(játékosonként 1)



1 kezdőgombalapka



30 szólókártya

Előkészületek

1

A kezdőjátékos: Véletlenszerűen határozzátok meg a kezdőjátékost, és adjátok neki a kezdőjátékos-jelölőt.

A frissajtás-segédletek: Ha először játszotok, osszatok mindenkinek 1-1 frissajtás-segédletet: adjátok az 1-est a kezdőjátékosnak, a maradékot pedig balra haladva növekvő sorszámában a többi játékosnak. (Lásd A frissajtás-segédletek, 4. oldal.)

2

Az erőforráskészlet:

Készítsetek egy közös készletet a szén-, nitrogén-, foszfor- és káliumjelölőkből (C, N, P és K).



A friss hajtások: Ahelyett, hogy a 3. lépésben leírtak alapján megkevernétek a lapkákat és húznátok belőlük, osszatok ki mindenkinek azt a 3 gombalapkát, amelyek bal felső sarkában a frissajtás-segédleten látható szám (1, 2, 3 vagy 4) szerepel. Ezekből a lapkákból áll a kezdőkezetek. Ezután keverjétek meg a megmaradt lapkákat, majd helyezétek képpel lefelé fordított halmokba mindenki számára könnyen elérhető helyre, és folytassátok a 4. lépéssel.

Példa: Az 1. játékos kezdőkezetét alkotó 3 gomba:



3

A gombakínálat: Keverjétek meg a gombalapkákat, majd helyezétek képpel lefelé halmokba mindenki számára könnyen elérhető helyre.

A kezdőgombák: Húzzatok 3-3 gombát a készletből. Nézzétek meg, de ne mutassátok meg a többieknek. (Hagyjátok ki ezt a lépést, ha a frissajtás-segédleteket használjátok.)



4

Az erdő: Helyezétek a kezdőgombalapkát a játéktér közepére, elegendő helyet hagyva körülötte a gombalapkákból létrejövő erdőnek.



5

A szén: Helyezétek a közös készletből 1-1 C-et mind a 4 szélső gombára.

A friss hajtások: A 6. lépésnél színválasztás helyett osszátok ki a frishajtás-segédletek színével egyező játékos táblát, illetve a csemete-, gyöker- és fajelölőket.

6

A játékos táblák: Mindenki válasszon egy táblát, és tegye rá a tábla színével megegyező játékelemeket:

- 6 csemetejelölő
- 18 gyökerjelölő
- 4 fajelölő

7

Az akciójelölők: Helyeztetek 4-4 akciójelölőt a színes (elérhető) oldalukkal felfelé a játékos táblák tetejére.



8

A kezdeti erőforrások: Vegyék el a következő erőforrásokat és helyezzék a játékos táblákon kijelölt helyekre:

- 4 szén **C**
- 2 foszfor **P**
- 2 nitrogén **N**
- 2 kálium **K**

9

A szénsáv: Helyeztetek a szénsáv táblát a játéktér szélére.

10

A bónuszlapkák: Keverjétek meg a bónuszlapkákat, és helyeztetek párat képpel lefelé fordítva a szénsáv mindegyik négyzet alakú mezőjére a játékos szám függvényében:

- 2-3 játékos – **mezőnként 3 lapka**
- 4 játékos – **mezőnként 4 lapka**

A nem használt játékelemeket megnézés nélkül tegyék vissza a dobozba. A kétpontos szénsávjelölőt helyeztetek ide:



11

A szénsávjelölők: Helyeztetek a szénsávjelölőket a startmezőre.

12

A célkártyák: Az első játszma során vagy a frishajtás-segédlet használatakor válasszátok ki a 3 darab „KEZDŐCÉL” feliratú célkártyát. Egyébként keverjétek meg a célkártyákat és osszátok 3-at a szénsáv tábla mellé egy véletlenszerű oldalával felfelé.

13

A céljelölők: Helyeztetek 1-1 céljelölőtök minden célkártya 0-s mezőjére.

A frishajtás-segédletek:



A frishajtás-segédletek **nem helyettesítik** a szabályzatot, amelyet el kell olvasni a szabályok **megértése** és **megtanítása** érdekében.

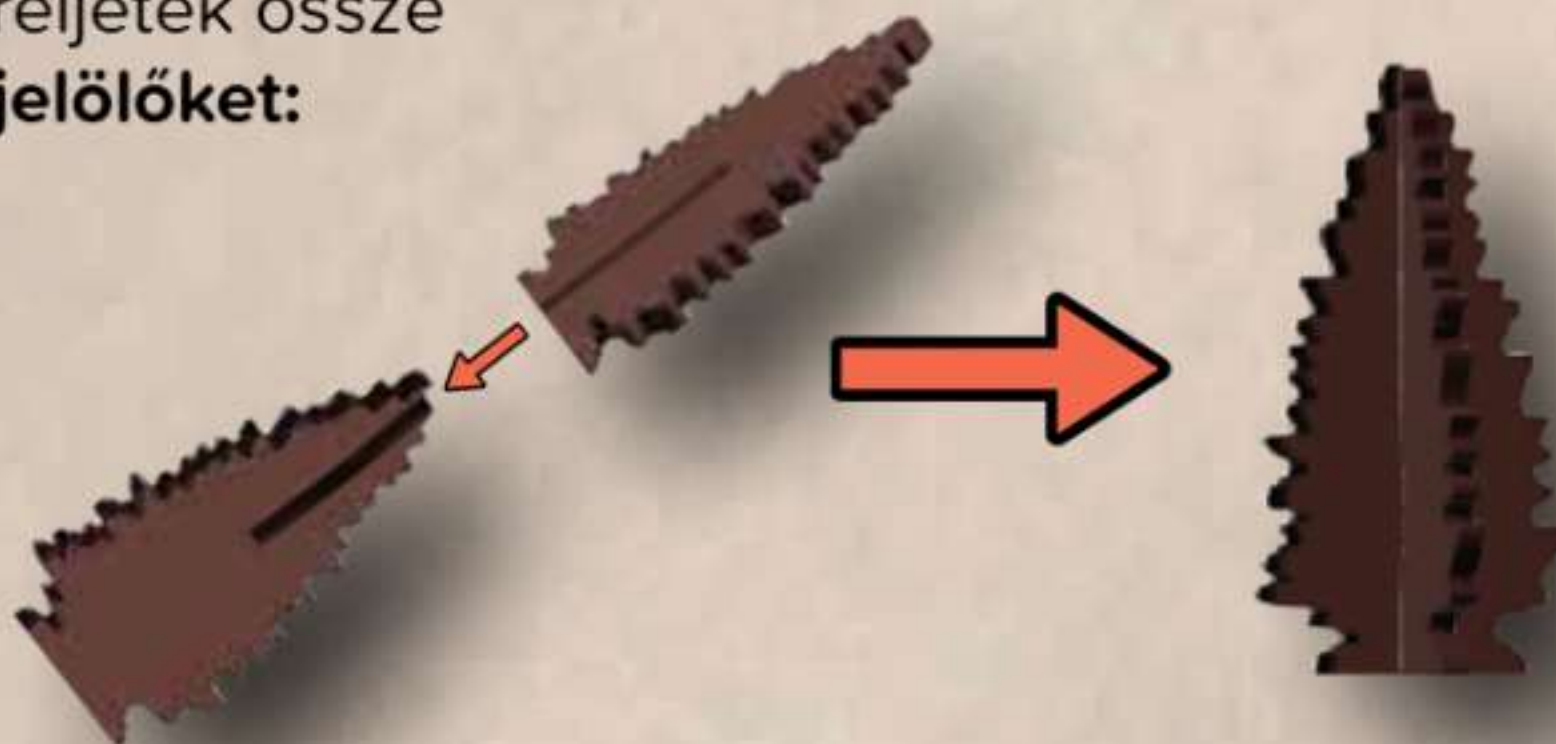
A segédletek arra szolgálnak, hogy átvezessék az új játékosokat az első 4 fordulón, és közben megtanítsák a játék alapvető fogalmait.

Ezekben a segédletekben sok akció más játékosok akcióitól függ. Ha a frishajtás-segédletek használata mellett döntötök, akkor a játék első 4 fordulójában mindnyájan kövessétek a segédletek utasításait.

Az óramutató járásával megegyező irányban kerültök sorra, akár csak a szokásos játékban. Figyeljete a többiek körében is, mert olyan akciókat hajthatnak végre, amelyeket a játék első négy fordulójában ti nem fogtok.

Miután mindnyájan lejátszottátok az első 4-4 körötöket, érdemes átolvasni a pontozási szabályokat és a játék végét előidéző tényezőket, valamint megválaszolni a felmerülő kérdéseket. Ezután folytassátok a játékot, és a hátralévő fordulóiban egyénileg hozzátok meg a döntéseket.

Szereljétek össze a fajelölőket:



Kezdőmezők

A friss hajtások: Ahelyett, hogy az alábbiak szerint helyeznétek le a csemetéket és a gyökereket, körsorrendben kövessétek a frishajtás-segédletek utasításait.

Körsorrendben válasszátok ki ingyen az első csemetéket kezdőmezőjét az erdőben. Amikor rajtad a sor:

- Helyezz le **1 csemetét** a fenyőbarátlapka valamelyik üres sarkára, azaz olyanra, amelyiken még nincs csemete.
- Helyezz le **1 gyökeret** a fenyőbarátlapkára a csemetéd mellé.




(Az 1. játékos az északkeleti, a 2. játékos pedig a délnyugati sarkot választotta.)




- Ezután egy **2–3 fős** játékban tegyetek csemetéket a nem használt színekből a fenyőbarátlapka 1 vagy 2 üresen maradt sarkára (ezeket a sarkokat nem foglalhatjátok el a játék során).


Áttekintés


A játék előre nem meghatározott számú fordulóból áll, egy fordulón belül pedig mindegyik játékos felváltva 1-1 kört hajt végre a kezdőjátékostól kezdve és az óramutató járásának irányában haladva. Egy érett duglászfenyőt fogsz alakítani, és célod „utódokkal benépesíteni” a gombalapokból felépülő közös erdőt. **Szaporodás** által csemetéket ültetsz, **társulás** által pedig gyökeret eresztasz.

A gyökereiddel **aktiválsz** a gombákat, és erőforrásokért kereskedhetsz azokkal.

A játék végén a gyökereid akkor szereznek pontot, ha elegendő -et **szívtak fel**.

- Ha a csemete 1 -et szívott fel, pontozd le 1 gyökerét.
- Ha a csemete 2 -et szívott fel, pontozd le 2 gyökerét.
- Ha a csemete 3 -et szívott fel, fa lesz belőle, és lepontozod mindegyik (legfeljebb 4) gyökerét.

Mindegyik lepontozott gyökér annyi pontot ér, amennyi az általa elfoglalt gombalapján látható ().

Ahogy -et szívsz fel, egyre feljebb lépsz a szénsávon, és jutalmakat kapsz. A játék addig folytatódik, amíg valamelyikőtök elhagyja a szénsáv utolsó mezőjét, és megszerez egy zöld jutalmat. Ez előidézzi a játék végét (14. oldal). Amikor előidézitek a játék végét, fejezzétek be az adott fordulót (az utolsó játékos is hajtja végre a körét), majd játsszatok még egy utolsó fordulót.

Az összes pontot a játék végén számoljátok össze. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie (14. oldal).



Minden duglászfenyőtoboz 1-1 pontot jelent.



Ez a gomba
3 pontot ér.




Ez a gomba
2 pontot ér.

Egy kör menete

1. Egy akció végrehajtása

- Válassz ki és hajt végre 1 akciót a következő 5 közül:
 - **Aktiválás** (6. oldal)
 - **Felszívás** (8. oldal)
 - **Szaporodás** (10. oldal)
 - **Társulás** (12. oldal)
 - **Fotoszintézis** (12. oldal)

2. A szénsáv (9. oldal)

- Ha legalább 1 -et felszívtál ebben a körben, lépj fel 1 mezőt a szénsávon.

3. A célkártyák (13. oldal)

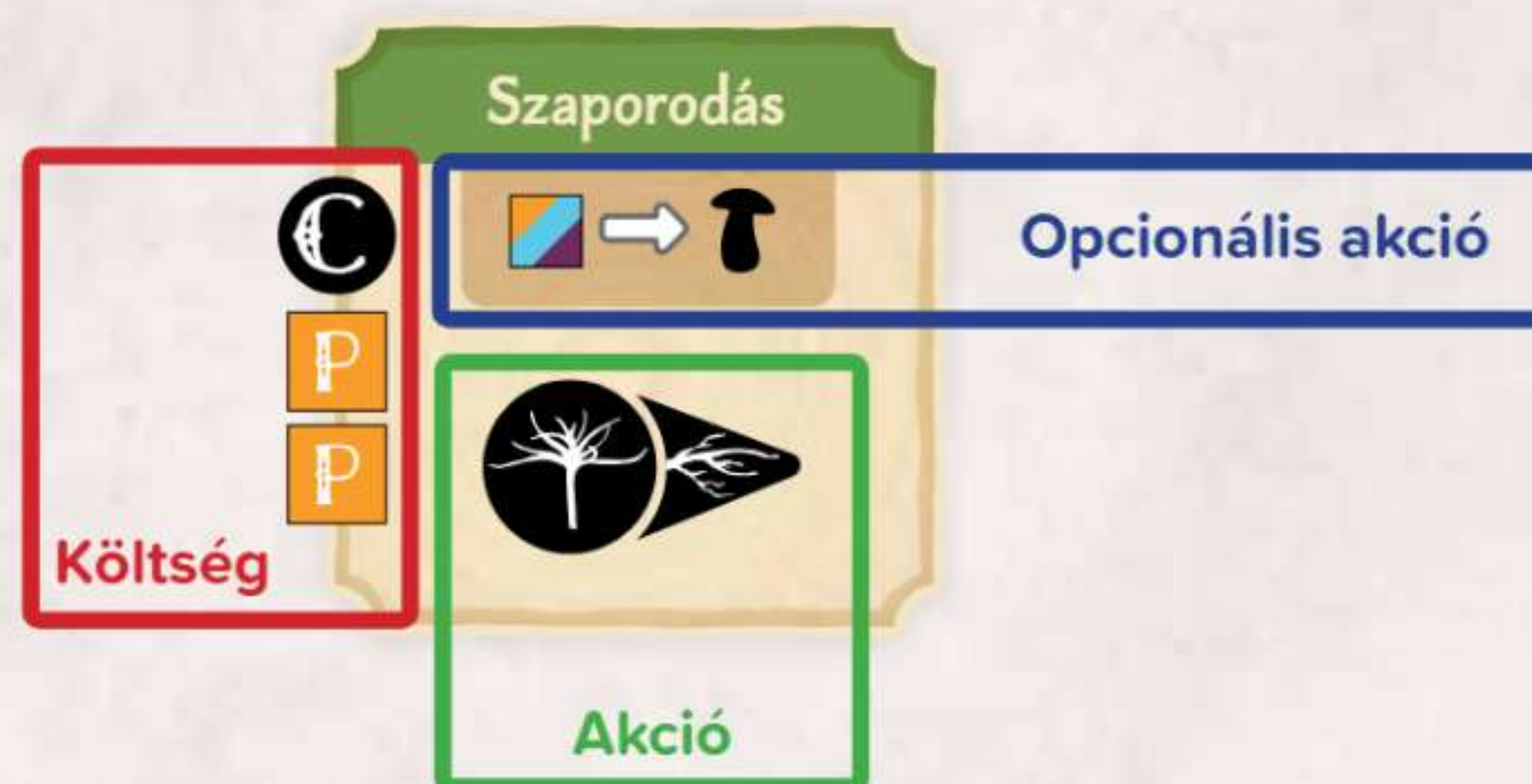
- Jelöld a haladásodat (ha volt) a célkártyákon a céljelölőiddel.

4. A kézlimit

- Húzz annyi gombalapját, hogy ismét 3 legyen a kezében.

Akciók

Az egyes akciókat a következő oldalakon részletezzük. Egy körben nem hajthatsz végre 1-nél több akciót, hacsak egy gombaképeség nem ad újabb akciót. Egy szokványos akció felépítése:





Költség – Ez elköltendő erőforrásokból és átfordítandó akciójelölőkből állhat.

Opcionális akció (barna árnyalatú doboz) – **Végrehajthatod** ezt az akciót a játékos táblán a feltüntetett sorrendben.

Akció – A végrehajtandó akció.







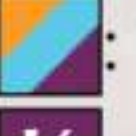




Akció: Aktiválás

A nitrogén, a foszfor és a kálium elengedhetetlen a növények számára. A nitrogén a levelekhez, a foszfor a virágokhoz és a magvakhoz, a kálium pedig a cukrok szállításához fontos.

A játék során a gombáknak -et adsz erőforrásokért és egyéb előnyökért cserébe. (Egyes gombák ingyen biztosítanak előnyöket, míg mások a -en kívül további erőforrásokat igényelnek, amelyeket a közös készletbe kell befizetni.) Egy gombának **költsége** és **képessége** van:



Költség: Egy gombát csak akkor aktiválhatsz, ha **van** rajta gyökere, és ha kifizeted az aktiválás költségét:

- : Fordítsd az **elhasznált** oldalával felfelé a gomba típusával megegyező **elérhető** akciójelölődet.
- : Helyezz 1-1 -et **a gombalapkára** mindegyik  ikon után. (-et adsz a gombának erőforrásokért vagy a gomba képességéért cserébe.) Egy gombalapkán korlátlan számú  lehet.
- : Válassz szabadon és helyezz 1-1 -t, -t vagy -ot a közös készletbe minden  ikon után.

Képesség: Használd a gombalapka képességét (24. oldal).

Az akciójelölők

A játékban 4 gombatípus van, melyeket néhány alapvető fizikai jellemző alapján csoportosítottunk:



Gyűrűs vagy kortinás (fátylas) szárú gombák




Pórusos vagy fogakkal rendelkező gombák



Gyűrű nélküli (csak lemezes) gombák



Más formájú gombák, például csészek és korallok

1-1 akciójelölőd van mindegyik gombatípushoz. Ezekkel a jelölőkkel aktiválhatod a gombalapkákat, valamint mozgathatod és/vagy felszívhatod a -et (8. oldal).



Mindegyik akciójelölőnek van egy **elérhető** oldala (színes) és egy **elhasznált** oldala (szürke):



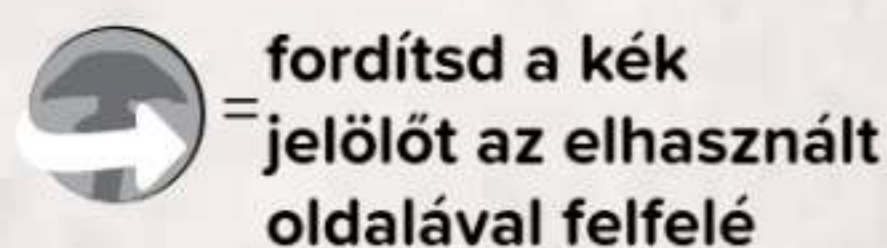
= elérhető



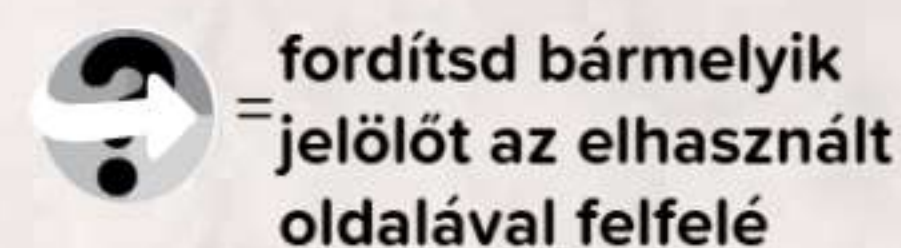
= elhasznált

Amikor elhasználsz egy jelölőt, fordítsd az elhasznált  oldalával felfelé. Az elhasznált jelölőket mindaddig nem használhatod, amíg vissza nem fordítod az elérhető  oldalukkal felfelé. Ezt a fotoszintézissel (12. oldal) vagy bizonyos gombák képességével teheted meg.

A költség általában magába foglalja egy akciójelölő átfordítását az elhasznált oldalával felfelé, ahogy ez az ikon is jelzi:

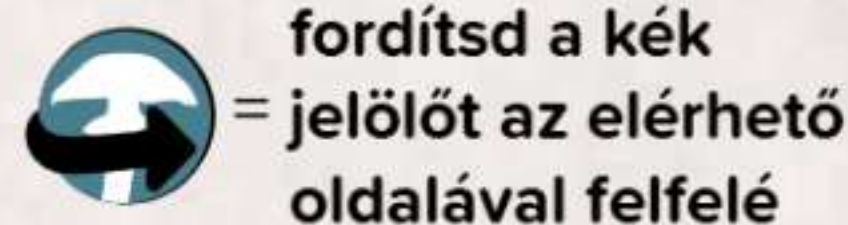


= fordítsd a kék jelölőt az elhasznált oldalával felfelé

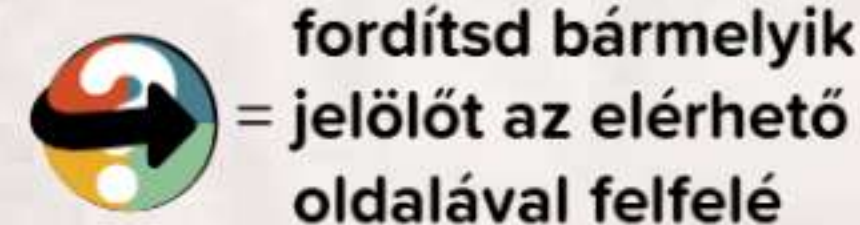


= fordítsd bármelyik jelölőt az elhasznált oldalával felfelé

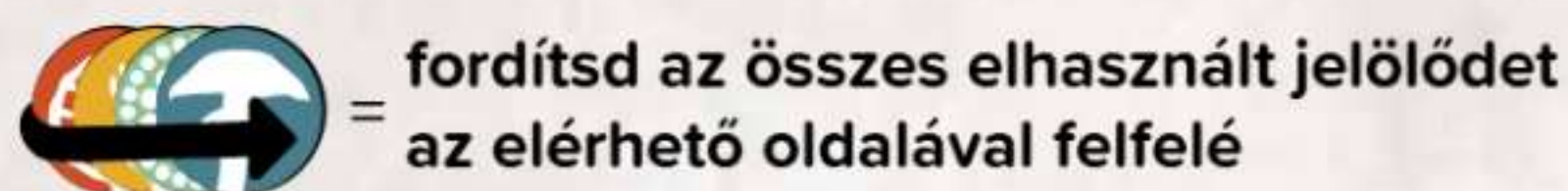
Bizonyos képességek által egy vagy több akciójelölőt az elérhető oldalával felfelé fordíthatsz, ahogy ez az ikon is jelzi:



= fordítsd a kék jelölőt az elérhető oldalával felfelé



= fordítsd bármelyik jelölőt az elérhető oldalával felfelé



= fordítsd az összes elhasznált jelölődet az elérhető oldalával felfelé

Állandó képességek

Egyes gombaképességeken az ÁLLANDÓ szó olvasható. Ezeket a képességeket nem kell aktiválni, mert ezek megerősítik más akcióidat. A képesség használatához lennie kell legalább 1 gyökerednek a gombalapján. Ha több gyökered van, a képesség nem többszöröződik meg.

1. példa az aktiválásra: A légyölő galócának és a másik 3 kezdőgombának hasonló hatása van.



Előfeltételek:

- A légyölő galócát csak akkor aktiválhatod, ha van rajta **gyökered**. A barna játékos aktiválhatja a gombát, de a zöld játékos nem.

Költség:

- : Fordítsd az elérhető jelölődet az elhasznált oldalával felfelé.
- : Helyezz 1 -et a játékos tábláról a légyölő galócára.

Képesség:

- : Kapsz 1 -t és 1 -t a közös készletből a játékos táblára.
- : Ha a zöld jelölőd elhasznált () , fordítsd az elérhető oldalával () felfelé.

2. példa az aktiválásra: A fenyőbarát egy különleges gomba, amelynek aktiválása nem kerül erőforrásba (akcióba viszont igen). Az állandó képességének köszönhetően feltölti -nel az erdőt, amikor az utolsó -et is felszívjátok.

Kifizetett költség:
Költségmentes.



Megszerzett képesség:
 és átválthatsz legfeljebb 2 -t

Előfeltételek:

- A játék elején mindnyájan 1-1 **gyökeret** helyeztetek a fenyőbarátra, így bárki aktiválhatja azt.

Költség:

- Nem kerül sem erőforrásba, sem akciójelölőbe.

Képesség:

- : Kapsz 1 tetszőleges kockát (, , vagy) a közös készletből a játékos táblára.
- : Átválthatsz legfeljebb 2 erőforráskockát a játékos tábláról a közös készletben lévő bármely kockákra. Ezek lehetnek egyformák vagy különbözők is.




Állandó:



- Ha bármelyik játékos köre végén nincs egyetlen sem a gombalapokon, akkor helyeztetek 1-1 -et a fenyőbaráttal (észak, kelet, dél és nyugat irányban) szomszédos 4 gombalapára.

Minden más gomba: A szabályzat hátoldalán találd az összes gombaképesség részletes leírását.

Akció: Felszívás



A gombák megtartják a fák által nekik juttatott szén nagy részét, de úgy tűnik, hogy egy részét újra elosztják – esetleg kereskedelmi hálózatuk megerősítése érdekében. Ez az újra elosztott szén kevés ahhoz képest, amennyit egy fa fotoszintetizál magának, de fontos löketet jelenthet a fiatal csemeték számára.

A csemetéknek -re van szükségük, hogy a gyökereik pontot szerezzenek. Az aktiválás akció által (6. oldal) gyakran -et fogtok helyezni az aktivált gombalapkára. A felszívás akció által a csemete felszívja ezt a -et valamelyik gyökerén keresztül.






Lehetséges, hogy nincs  azon a gombán, amelyiken gyökered van. Ilyenkor hasznát veheted az opcionális akciónak, és fizethetsz, hogy felszívás előtt mozgass egy -et.









Költség:





- : Fordítsd bármelyik **elérhető** akciójelölődet az **elhasznált** oldalával felfelé.
- : Fizess 1 tetszőleges kockával (helyezd a közös készletbe).

Opcionális akció: Mozgass -et

- Csak azt az 1 -et mozgathatod (vagy azt a 2 -et, ha egy olyan gombaképességet használsz, amelyik megengedi 2  felszívását), amelyiket fel tervezed szívni.
- Először határozd meg, hogy hány lépést kell megtegyen a felszívandó  ahhoz, hogy eljusson a jelenlegi lapkájáról ahhoz a gombához, amellyel fel tervezed szívni. A  gombáról gombára és csak oldalszomszédosan (azaz fel, le, jobbra, balra, de nem átlósan) lép.

- Mindegyik gombánál, amelyre rálépsz a -nel, gombánként válassz egyet:
 - : fizess 1 tetszőleges kockával (helyezd a közös készletbe), vagy
 - : fordítsd bármelyik **elérhető** akciójelölődet az **elhasznált** oldalával felfelé.
- Nem kell gyökerednek lennie azon a gombán, ahonnan a  származik, csak azon a gombán, ahol fel tervezed szívni azt.
- Ha aktiválsz bizonyos gombaképességeket, akkor 2 -et is felszívhatsz. Ebben az esetben külön-külön kell fizetned mindegyik -ért, amelyet felszívás előtt léptetsz, hiszen ezek nem utaznak együtt.

Akció: Felszívás

- Az egyik csemetéd felszív 1 -et egy olyan gombáról, ahol van gyökere. Vedd le a -et a gombáról és helyezd a csemetére.
- Megjegyzés: Csak és kizárólag akkor szívhatsz fel 1-nél több -et a körödben, ha egy olyan gombaképességet aktiválsz, amelyik engedélyezi azt. További fizetés által sem érheted el azt, hogy 1-nél több -et szívj fel a körödben.
- Mozgassd a **szénsávjelölődet** 1 mezővel feljebb a szénsávon, és azonnal gyűjtsd be az ott jelzett jutalmat (9. oldal).



Megjegyzés: A mi absztrakt erdőnkben mindegyik gomba egyetlen lapkán látható. A valóságban a gyökérrendszerük (micélium) több száz vagy akár több ezer méterre is nyúlhat az erdő alatt, olyan módon összekapcsolva a távoli fákat, ahogyan mi képtelenek vagyunk ábrázolni ebben a játéktérben. A jelenlegi tudásunk szerint a szén nem kerül át egyik gombából a másikba, és a különböző gombák általában nem kereskednek egymással.

A szénsáv

Minden körben, amikor -et szívsz fel (a felszívás akcióval vagy egy felszívás akciót biztosító gombának köszönhetően), mozgasd a szénsávjelölődet 1 mezővel feljebb a szénsávon, és azonnal gyűjtsd be az ott jelzett jutalmat.

Megjegyzés: A szénsávon **csak 1 mezőt léphetsz**, még akkor is, ha 1-nél több -et szívtál fel a körödben.

A **2.**, **4.** és **6.** mezőkön képpel lefelé fordított bónuszlapkák vannak.



- Amikor eljutsz egy bónuszlapkahalomhoz, nézd meg a lapkákat, tarts meg 1-et, és helyezd vissza a maradékot képpel lefelé fordítva.
- Tartsd a megszerzett lapkát képpel lefelé fordítva, és csak akkor fedd fel és dobd el, amikor begyűjtenéd a rajta lévő jutalmat. Ha a lapka jutalma , akkor csak a játék végi pontozás közben fedd fel a lapkát.
- A lapkák lehetséges jutalma: 1 erőforrás, 2 , 1 vagy egy egyszeri használatú képesség, amellyel felfrissítheted az akciójelölődet (mindegyiket az elérhető oldalával felfelé fordíthatod) .

Ha feljebb lépnél a **8-as** mezőről (amelynek jutalma), akkor:

- Helyezd a jelölődet az 5 zöld mező egyikére, és gyűjtsd be a jutalmát. Az ide érkező többi játékosnak egy másik jutalmat kell választania. Ha begyűjtöd a lapkát, akkor vedd magadhoz emlékeztetőként a pontozáshoz.
- Előidézed a játék végét (lásd A játék vége, 14. oldal).

Példa: A barna játékos felszív pár -et ebben a körben, és előrelép 1 mezővel. 1 gyökeret helyez 1 -jére.



Példa felszívásra:

A fehér játékos felszívja a légyölő galócán lévő -et a csemetéjével, de nincs ott gyökere, emiatt először ellépteti azt az opcionális akcióval.



Költség: A akciójelölőjét az elhasznált oldalával felfelé fordítja, és 1 -t fizet a közös készletbe a játékos táblájáról.

Opcionális akció:

A akciójelölőjét az elhasznált oldalával felfelé fordítja, és a légyölő galócáról a fenyőbarátra lépteti a -et.



Akció: A csemetéje felszívja a fenyőbaráton lévő -et.






A szénsáv: Feljebb mozgatja a szénsávjelölőjét 1 mezővel a szénsáv táblán, titokban megnézi az ott lévő 3 bónuszlapkát, elveszi a 2 -os lapkát, a maradék 2 lapkát pedig visszateszi.

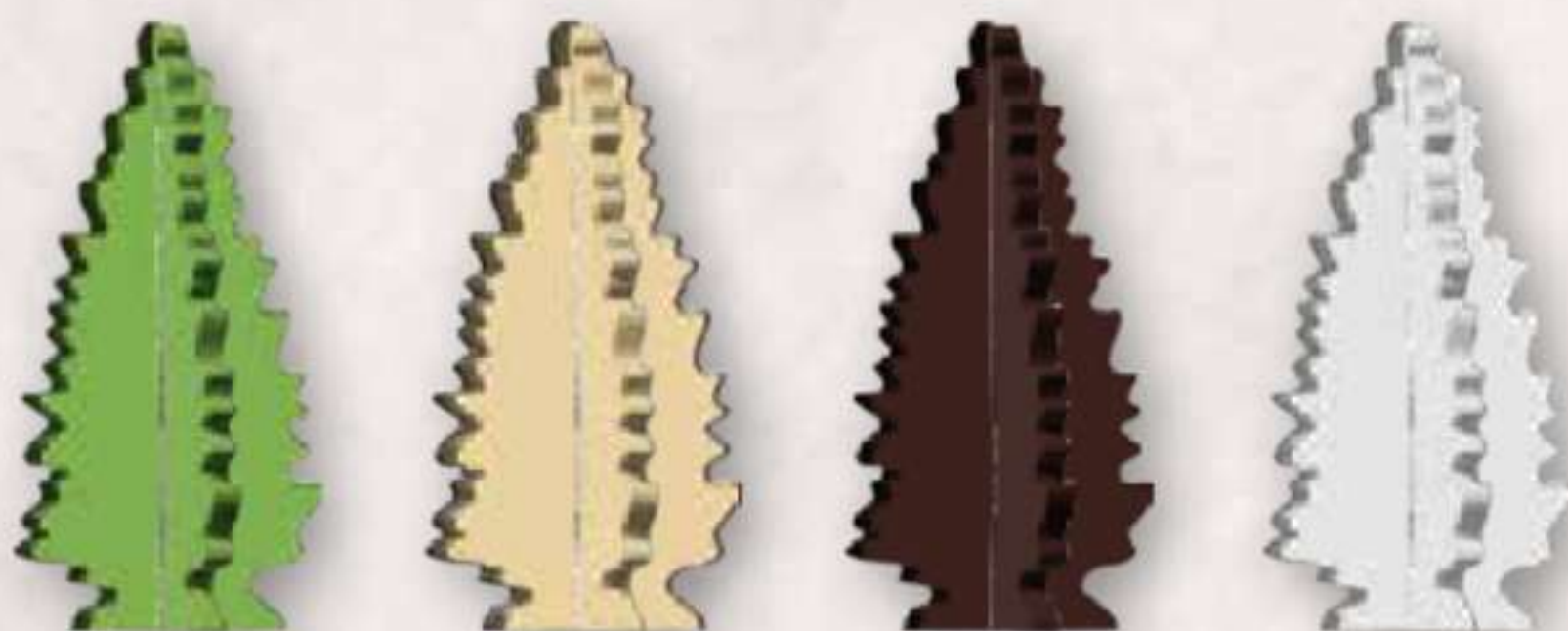


Stratégiai tanács: Bizonyos értelemben a szénsávon egy verseny folyik. Ha elsőként éred el a tetejét, akkor nagy valószínűséggel ellenfeleidnél több -et szívtál fel, ami általában azt jelenti, hogy több gyökered fog pontot hozni.



Egy fa felnövesztése

Ha a felszívás következtében 3  van a csemetéden, akkor helyezd vissza a 3 -et a közös készletbe és helyezz egy fát a csemetejelölődre.

A játék végén a fák nagy mértékben hozzájárulnak a pontozáshoz, ugyanis a 2 -es csemetéknek csak 2-2 gyökerét pontozod le, míg a fának az összeset.



A gyökerek számától függetlenül fát növeszthetsz a csemetékből, de általában érdemes több gyökeret eresztetni a fáidból a játék végére.

Egy játék alatt legfeljebb 4 fát növeszthetsz. Azon ritka esetben, ha már növesztettél 4 fát, és a játéknak még nincs vége, a maradék csemetéid 3 vagy akár 4 -et is eltárolhatnak. Ezek a csemeték a játék végén 1-1 gyökeret pontoznak le minden felszívott  után.

Megjegyzés: Nem kapod vissza a csemetejelölőt, amelyikre a fátat növesztetted. Legfeljebb 6 csemetéd és/vagy fád lehet egyszerre játékban.






Akció: Szaporodás

Az érett duglászfenyők tobozokat teremnek, amelyek kinyílnak, és több tucat magot bíznak a szél szárnyaira. Az első évük végére a csemeték általában mikorrhizális kapcsolatban állnak legalább egy gombával. Azon csemeték, amelyek nem alakítanak ki ilyen kapcsolatokat, ritkán nőnek nagyra.


A játék elején csak 1 csemetéd van az erdőben. Ezzel az akcióval helyezhetsz új csemetéket az erdőbe.



Költség:

- Fizesd be ezeket a közös készletbe:   .

Opcionális akció: Helyezz le egy gombát (11. oldal)

- Fizethetsz 1 -t a közös készletbe, hogy lehelyezz egy gombalapokát a kezedből az erdőbe.

Akció: Helyezz le 1 csemetét 1 gyökérrel.

- Helyezd le a játéktábládon lévő egyik csemetédet az erdőben lévő **bármelyik** gomba üres sarkára.
 - A magvakat a szél fújja: az új csemetédnek nem kell szomszédosnak lennie a többi csemetéddel.
 - Lehelyezés után tilos elmozdítani a csemetét.
 - Mindegyik sarokra csak egy játékos egy csemetéje kerülhet.
- Helyezz le egy gyökeret az imént lehelyezett csemete **mellé**. A gyökeret kötelező a csemetével szomszédos egyik gombára helyezni.

Gomba lehelyezése

Gombalapok az erdőbe csak a szaporodás és a társulás akciók révén helyezhetsz le, ugyanis ezeken látható a gombalehelyezés opcionális akció. Amikor gombát helyezel le:

- A gombalapokát helyezd le oldalszomszédosan (azaz nem átlósan) legalább 1 másik gomba mellé az erdőben.
- Ne fizess ki a gombán látható költséget, mert az a gomba aktiválásának a költsége.
- A köröd végén húzz annyi gombalapokát, hogy 3 legyen a kezében.
- Amikor a szaporodás vagy a társulás akció révén csemetét és/vagy gyökeret helyezel le, akkor akár az új gombára is helyezheted az(oka)t, de ez nem kötelező.
- A szaporodás és a társulás akciók révén körönként legfeljebb 1-1 gombát helyezhetsz le. (Megjegyzés: bizonyos állandó gombaképességek engedélyezik egy további gomba lehelyezését.)



Példa szaporodásra: Körében a zöld játékos szaporodni akar. Első lépésként lehelyez egy gombalapokát – a borsos tinórut – a kezéből a húsbarna pénzecskegomba mellé.



Költség: Befizeti a következőket a közös készletbe: **C P P**.

Opcionális akció: 1 **N**-t befizet a közös készletbe, majd a kezéből a borsos tinórut az erdő jobb alsó sarkába helyezi le.




Akció: Lehelyez egy csemetét egy szabad sarokra, és úgy dönt, hogy annak a gyökerét a borsos tinórra helyezi (bár lehelyezhetette volna a fölötte lévő légyölő galócára is).



Kézlimit: Végül a köre végén 1 gombalapokát húz a készletből, hogy újból 3 lapka legyen a kezében.




Akció: Társulás

Az idősebb fák gyökereihez több tucat különböző gombafaj kapcsolódhat, és minden gomba sok különböző fához kapcsolódhat egy hatalmas, föld alatti hálózatot alkotva.


Eleinte mindegyik csemetének csak 1 gyökere van. A társulás akcióval új gyökereket helyezhetsz le a csemetéidhez és fáidhoz. Ezáltal új gombaképességekre és több játék végi -ra tehetsz szert.






Költség:

- Fizesd be ezeket a közös készletbe:   .


Opcionális akció: Helyezz le egy gombát (11. oldal).



- Befizethetsz 1 -t a közös készletbe, hogy lehelyezz egy gombalapkát a kezedből az erdőbe.

Akció: Helyezz le 2 gyökeret gombákra.

- Mindegyik gyökérnek érintkeznie **kell** egy csemete- vagy fajelölőddel ().
 - A gyökerek eredhetnek ugyanabból a -ből, de ez nem kötelező.
- A gyökered nem érintkezhet egy ellenfél -jével.
- Nem helyezheted le a gyökeredet egy gomba nélküli sarokra.
- Legfeljebb 18 gyökered lehet az erdőben. A legtöbb játék jóval a gyökérkészlet kifogyása előtt véget ér.



Akció: Fotoszintézis


Az állatok és a gombák mind egy tápláléklánctól függenek, amely a növényekből indul ki. A növények a szén-dioxidot szénhidrátokká fotoszintetizálják – ez a folyamat a fényenergiát kémiai energiává alakítja. A fotoszintetizálás az egyetlen módja annak, hogy -et szerezz a játékban.



A gombák aktiválásához, valamint a csemeték és gyökerek lehelyezéséhez -et fogsz elhasználni. Fotoszintézis által -et kapsz, frissíted az akciójelölőidet, és eldobsz minden felesleges gombalapkát a kezedből (a köröd végén pedig újakat húzol fel).





Költség: Költségmentes.



Akció: Kapsz  -et.

- Vegyél 2 -et a közös készletből a játékos táblára.

Opcionális akció: +1  minden befizetett 1  után.

- Tetszőleges számú -t fizethetsz be a játékos tábláról a közös készletbe, hogy ugyanannyi -et kapj cserébe.

Akció: 

- Fordítsd az összes elhasznált () akciójelölődet az elérhető oldalával felfelé ().

Opcionális akció: Dobj el gombalapkákat.

- Eldobhatsz bármennyi gombalapkát a kezedből. A köröd végén húzz annyi gombalapkát a készletből, hogy újból 3 lapka legyen a kezedben.

A célkártyák

A célkártyák egy másik fontos pontforrás. Mindegyik játékos kap pontot mindhárom célkártya alapján (lásd A célkártyák magyarázata, 16. oldal).



A célsávok: Mindegyik kártyán egy-egy célsáv található. A játék elején 1-1 céljelölőt helyeztetek az összes célkártyára.

Bizonyos célsávokon a játék közben kell mozgatnotok a céljelölőiteket, mert egy olyan feltételt kell számotartanotok, amelyet másképp nem lehet (pl. 6 megszerzése egy kör alatt). Más célsávok azt jelzik, hogy hány darabotok van egy bizonyos játékelemből (pl. fákból) a játék végén. Egy ilyen cél esetében a játék bármelyik pontján ellenőrizhetitek a feltétel teljesítését és jelölhetitek a célkártyán.



Bizonyos céloknál lehetséges 10 fölé lépni. Ilyen esetben hagyjátok a céljelölőteket a célsáv 10-es pozícióján, és egy további céljelölőtökkel folytassátok a számozást az 1-estől:



Pontozótáblák: A pontozótáblák jelzik, hogy hány pontot fogsz szerezni a célsávon elért eredményeid alapján. A pontozótábláknak 3 típusa van:

1. Számolós táblák: A célsávon elért pozíciód alapján kapsz -okat:

1	2	3+

A játék végén az elfoglalt mező jelzi a pontodat:

- 1. mező: 3 .
- 2. mező: 5 .
- 3. mező vagy afölött: 9 .

2. Versengős táblák: A többi játékoshoz viszonyított pozíciód alapján fogsz szerezni -okat.

4.	3.	2.	1.

Holtverseny esetén adjátok össze a legmagasabb elért mezőnek és az utána következő(k)nek megfelelő -okat, osszátok el az érintett játékosok számával, majd kerekítsétek lefelé az eredményt.

- **1. példa:** Ha 2 játékos áll holtversenyben a 2. és 3. helyért, akkor 4-4 -ot szereznek: $(5+3)/2$.
- **2. Példa:** Ha 3 játékos áll holtversenyben az 1., 2. és 3. helyért, akkor 5-5 -ot szereznek: $(9+5+3)/3$.

3. Többszörözős táblák: Bizonyos táblákon egy szorzó szerepel. Különböző feltételek teljesítéséért fogsz szerezni -okat, például a kártya célsávján való haladásodért:


	a célsáv elfoglalt mezőjén lévő szám
--	---

Példa: Ha a céljelölőd ezen célkártya 6-os mezőjén van, akkor 12 -ot szerzel.

A játék vége

A játék végét az idézi elő, ha egy játékos eléri a szénsáv (9. oldal) végét. Akkor:

- Fejezzétek be az adott fordulót: játsszatok addig, amíg az összes játékos egyenlő számú kört játszott.
- Játsszatok le még 1 utolsó fordulót.

A játék végi pontozás: Az összes pontot a játék végén számoljátok össze. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek több fája van. További döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek több -e van a csemétéin. A következőkre kaptok pontot:


A célkártyák: Pontozáskor kövessétek a kártyák utasításait (16. oldal).

Példa: A barna pontszáma a 3 célkártya után:





Legalább 3 körben szerzett legalább 6 -et: 9 .





2 fája van: 2 .







6 -je van 3 különböző függőleges vonalban: 1 .


	Barna	Krém	Zöld	Szürke
1. cél	9			
2. cél	2			
3. cél	1			
Célok összesen	12			

A barna játékos 12 -ot szerzett a 3 célkártya által.

Csemeték és fák : A csemeték és fák pontjait vezessétek fel külön sorokba.














- Ha a csemete 1 -et szívott fel, pontozd le 1 gyökerét.
- Ha a csemete 2 -et szívott fel, pontozd le 2 gyökerét.
- A fáknak pontozd le **az összes** gyökerét.
- Abban a **ritka** esetben, ha mind a 4 fát felhasználod, a 3 vagy 4 -nel rendelkező csemetédnek pontozd le az általuk felszívott -enként 1-1 gyökerét.

Mindegyik gyöker annyi -ot ér, amennyi az általa elfoglalt gombalapka alján lévő érték.





Ha egy csemetédnek több gyökere van, mint -e, akkor szabadon eldöntheted, hogy melyik gyökere(ke)t pontozod le.


Példa: A barna játékos a csemetéit és fáit pontozza le:



- Fa** – leponozza a 4 gombán lévő mind a 4 gyökerét: 10 .
- Fa** – leponozza a 3 gombán lévő mind a 3 gyökerét: 12  (a vöröslemezű pókhálósgombáért nem kap pontot, mert ott nincs gyökere). (A fenyő-pereszke pontja részben a vele szomszédos lemezes gombáknak köszönhető. 3 lemezes gombával szomszédos, úgyhogy 2  + 3 -ot ér.)
- Csemete** – 2 gyökere van, de nincs -e. Nem ér -ot.
- Csemete** – 3 gyökere van, de csak 2 -e, úgyhogy a barna játékos csak 2 gyökeret pontozhat le: a légyölő galóca és a borsos tinóru mellett dönt, így összesen 6 -ot szerez (a borsos tinórun 3  van, így 3 -ot ér).
- Csemete** – 3 gyökere van, de csak 2 -e, úgyhogy a barna játékos csak 2 gyökeret pontozhat le: a húsbarna pénzecskegomba és a fenyő-pereszke mellett dönt, így összesen 8 -ot szerez.
- Csemete** – 1 gyökere van és 2 -e, így csak 1 gyökeret pontozhat le: a fenyő-pereszken lévő, így 5 -ot szerez. Az apró nedűgomba után nem kap pontot, mert azon nincs gyökere.

		Barna	Krém	Zöld	Szürke
1		10			
2		12			
3		0			
4		6			
5		8			
6		5			
		41			


Bónuszlapkák és erőforrások: Vezessétek fel a bónuszlapkákból gyűjtött -okat. 1-1 pontot szerzel a játékos táblán maradt minden 2 erőforrásod (, ,  és ) után.

Ha a szénsávról begyűjtöted a  jelölőt, 2 pontot szerzel.




Példa: Folytassuk a barna játékos pontjainak az összeszámolását a bónuszlapkákkal és a megmaradt erőforrásokkal:










- 2 darab, -ot érő bónuszlapka: **3 pont.**
- 7 megmaradt erőforrás: **3 pont.**


	Barna	Krém	Zöld	Szürke
1. cél	9			
2. cél	2			
3. cél	1			
Célok összesen	12			
	10			
	12			
	0			
	6			
	8			
	5			
	41			
Bónuszlapkák	3			
	3			
ÖSSZESEN	59			

Végül összegezzük a célokért, a -kért, a bónuszlapkákért és a megmaradt erőforrásokért járó pontokat. A barna játékos 59 pontot gyűjtött összesen.

A célkártyák magyarázata



Őszes denevér - A: Számold meg, hányszor szereztél legalább 6 -et egy körben. Ahhoz, hogy ennyi -et szerezz, általában a fotoszintézis akció végrehajtása közben 4 vagy több -t be kell fizetned a közös készletbe. Számold bele a bónuszlapokból és állandó gombaképességekből származó -et is!

Őszes denevér - B: Minden alkalommal, amikor fotoszintézis akciót hajtasz végre, és -t fizetsz be a közös készletbe annak érdekében, hogy további -et kapj, mozgasd a céljelölődet 1-1 mezővel előre mindegyik befizetett  után.


Kanadai szajkó - A: Ez a cél arra biztat, hogy a csemetéidet és fáidat () függőleges vonalakba ültess nyugatról kelet felé haladva (a kezdőgombákon láthatók az égtájak kezdőbetűi: É, K, D, NY). Célod az, hogy minél több különböző függőleges vonalon helyezkedjenek el a jelölőid, és ne kerüljenek egyetlen vonalba.

Példa: A zöld játékosnak 6 -je van 5 különböző függőleges vonalban, úgyhogy 6 -ot szerez.



Kanadai szajkó - B: Számold meg, hány különböző gombát érintenek a -id. Mindegyik gombát csak egyszer számolj, függetlenül attól, hogy hány -ddel érintkezik.





Nem kell gyökerednek lennie a gombán ahhoz, hogy pontot érjen.

Példa: A zöld játékos 6 -je 7 különböző gombát érint.



Vöröshátú erdeipocok - A: Számold meg, hány fát növesztettél.

Vöröshátú erdeipocok - B: Számold meg, hány darab 2 vagy több gyökeres csemetéd és fád van.



Douglas-tajtékoskabóca - A: Számold meg, hányszor helyeztél le 2 gyökeret ugyanolyan típusú gombára 1 körön belül. A gomba típusát a nevéől balra lévő szimbólum jelzi (///). A 2 gyöker kerülhet ugyanarra a gombára vagy 2 különbözőre (csak a típusuk legyen egyforma).

Douglas-tajtékoskabóca - B: Számold meg, hány gyökeret helyeztél le.





Repülőmókus - A és B: Ezen célsávok azt tartják számon, hogy hány gyökered van PÁROS vagy PÁRATLAN pontszámú gombán.

Ha egy gombán több gyökered van, **mindegyik gyökeredet számold bele.**

Egyes gombáknak a pontszáma változni fog a játék közben. Ezen célok esetében csak a játék végi pontszámuk számít.


Piros keresztcsőrű - A és B: Ezen célsávok azt tartják számon, hogy hány gyökered van olyan gombán, amelyen  vagy  ikon látható.

Ha egy gombán több gyökered van, **mindegyik gyökeredet számold bele.**

Banáncsiqa - A és B: Ezen célok pontot adnak minden csemetédért vagy fádért, amelyek meghatározott számú gombatípust érintenek (///). A 4 gombatípust a 6. oldalon is megtalálod.

Nem kell gyökerednek lennie a gombán ahhoz, hogy pontot érjen.

Douglas-mókus - A és B: Ezen célok pontot adnak minden csemetédért vagy fádért, amelyek meghatározott képességű gombát érintenek.

Az akciójelölőt frissítő gombokon legalább egy ilyen szimbólum található: .

Nem kell gyökerednek lennie a gombán ahhoz, hogy pontot érjen.

Suttogó erdő (Whispering Woods) Célkártyák



(Ez a kiegészítő nem jelent meg magyarul.
Angol nyelven érhető el az alderacstore.com oldalon.)

Douglas-szövőlepke - A: Mindegyik gyökeret csak 1-1 szettbe számolhatod bele.

Egyes gombáknak a pontszáma változni fog a játék közben. Ezen célok esetében csak a játék végi pontszámuk számít.

Douglas-szövőlepke - B: Számold meg, hány csemetéd és fád van a fenyőbarát (középső gomba) körüli „gyűrű” 12 sarkán (piros pöttyök):



Kormos fajt - A: Számold meg, hányszor léptettél egy -et legalább 2 gombányi távolságra a felszívás akció vagy egy gomba aktiválása által. Ha egy körben 2 -nel is legalább 2 gombányi távolságra lépsz, lépj egy további mezővel feljebb a jelölőddel a célsávon.




Kormos fajt - B: Számold meg, hányszor frissíted mind a 4 jelölődet egy körben bármilyen metódus által (fotoszintézis akció, gombák aktiválása vagy bónuszlapka felhasználása).

Mivel csak az elhasznált akciójelölőket lehet frissíteni, mind a 4-nek elhasználnak kell lennie frissítés előtt, hogy beleszámítson a célba.

Egyszemélyes játék

Az egyszemélyes játékban 2 másik fa lesz az ellenfeled, amelyek hozzád hasonlóan csemetéket akarnak szétszórni az erdőben. Mindketten egy MI paklin osztoznak, amely meghatározza az akcióikat.

Előkészületek

- **A fő előkészületek:** Készíts elő egy 3 fős játékot a szabályzat 2–3. oldalain leírtak alapján (te a zöld játékelemeket használod, a két MI pedig a barna és a krém színűeket) a következő kivételekkel:
 - **6–9. lépések:** A két MI a barna és krém színű játékelemek közül vegye el a csemetéket, de hagyják a dobozban a gyökereket, a fákat, az akciójelölőket és a játékos táblát, és ne vegyenek el sem kezdeti erőforrásokat, sem gombalapkákat.
 - **12. lépés:** A lépést készítsd elő a szokásos módon. Az MI ellenfelek használják a barna és a krém színű szénsávjelölőket.
 - **13–14. lépések:** Találomra válassz 3 célkártyát. A két MI ellenfél nem verseng ezen célok eléréseért. Ha versengős táblájú célt húzol (amelyiken számít a céljelölők relatív pozíciója), akkor helyettesítsd egy másik célkártyával.
 - **Kezdőmező:** Válassz kezdőmezőt a csemetédnek a szokásos módon. A két MI ellenfél nem választ kezdőmezőt. Hagyd a fenyőbarát el nem foglalt sarkait üresen, azaz ne blokkold a nem használt játékoszín jelölőjével.
- **További előkészületek:**
 - **Az MI tábla:** Rendezd el az MI táblán az MI ellenfelek játékelemeit.
 - **Az MI paklik:** Keverd meg az MI kártyákat 2 külön pakliba (A és B). Helyezd a B paklit az MI táblára képpel lefelé fordítva, az A paklit pedig a B tetejére, ugyancsak képpel lefelé fordítva.
 - **Az MI kedvenc erőforrása:** Vegyél el 1-1 kockát mindegyik típusból (,  és ), majd véletlenszerűen válassz egyet közülük. Helyezd az MI táblájára. Ez lesz a barna MI kedvenc erőforrása. Ismételd meg ezt a lépést a krém színű MI ellenfélnél is, véletlenszerűen kiválasztva 1 erőforrást a 3-ból. (Előfordulhat, hogy mindkét MI ellenfélnek ugyanaz lesz a kedvenc erőforrása.)

Szóló játékmenet

Az MI az első játékos, és felváltva kerültek sorra.

Körében az MI felhúzza a paklijának felső kártyáját, és végrehajtja az azon lévő akciót (lásd a következő szakaszt).

Saját körödben játssz a többfős játék szabályai alapján.

- Ha a körödben olyan gombát aktiválsz, amely az ellenfeleidnek is ad erőforrás(oka)t, akkor add az(oka)t a barna és a krém színű MI ellenfeleknek, és helyezd az MI tábla erőforrásmezőjére.
- Ha valamelyik MI-nek választania kell egy erőforrást, akkor mindig a kedvenc erőforrását választja.
- Ha elsőként veszel el egy bónuszlapkát a szénsáv valamelyik mezőjéről, akkor a maradékot képpel lefelé fordítva keverd össze, mielőtt visszateszed.

Ha te vagy valamelyik MI ellenfél eléri a szénsáv végét, akkor előidézik **a játék végét**. Kövesd a játék végi szabályokat úgy, mintha az MI lenne az első játékos:

- **Ha te idézted elő a játék végét**, akkor az MI még egy kört játszik, és utána neked lesz még egy köröd. Ha az MI eléri a szénsáv végét a játék végének előidézése után, akkor elveszi a legelső szabad jelölőt a következő sorrendben válogatva:



1. – 1 és 2 kedvenc erőforrás.



2. – A jelölő.



3. – 3 .

- **Ha az MI idézi elő a játék végét**, akkor a fenti táblázatból az első jelölőt veszi el. Az adott fordulóban játszol még egy kört, majd az MI és te is játszotok még 1-1 végső kört.

MI kártyák

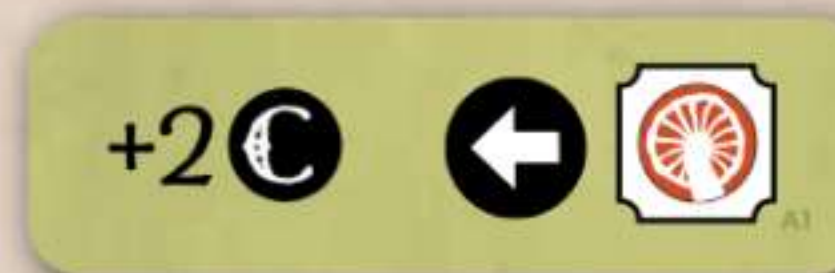
Mindegyik MI kártyán több akció szerepel. Hajtsd végre mindegyiket fentről lefelé haladva.



Egy akciónak általában 2 része van. Az első részletezi, hogy az MI **melyik** akciót hajtsa végre, a második pedig, hogy az erdőben **hol** teszi meg azt. (A következő oldalon találsz az MI lehetséges akcióinak leírását).



Az akció arra utasít, hogy helyezz egy barna csemetét az erdő legfelső gombájára.



Az akció arra utasít, hogy a közös készletből 2 -et helyezz az erdő bal szélső gombájára.

Végrehajthatatlan akció: Amikor az MI képtelen végrehajtani egy vagy több akciót a kártyájáról, vegyél el tetszőlegesen 1 **N**-t, **P**-t vagy **K**-ot a készletből. Ilyen módon az MI körében csak egy erőforrást kaphatsz, függetlenül attól, hogy az MI hány akciót képtelen végrehajtani.

Helyszín

Ha egy nyíl van egy gombatípus előtt (/ / /), akkor az az erdő egy helyszínére utal:



Legfelső



Legalsó




Bal szélső



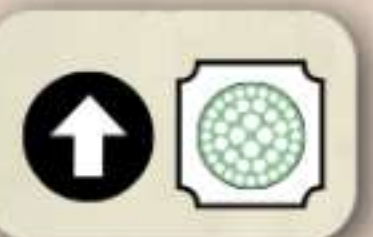
Jobb szélső




Példa: Az erdő legfelső  gombája a húsbarna pénzecskegomba.



Egyenlőségek a helyszínek esetében: Ha egyenlőség van 2 vagy több helyszín között, akkor az élvez előnyt, amelyik előbbre van az olvasási sorrendben (balról jobbra és fentről lefelé). Például, ha 2 gomba a legfelső, akkor a bal oldali nyeri a döntetlent. Ha 2 gomba a bal szélső, akkor a felső nyeri a döntetlent.



Példa: 2 legfelső  gomba van. A bal szélső nyeri a döntetlent, így a duglász-fenyőtinórun kell végrehajtani az akciót.



Használhatatlan helyszín: Ha a helyszíninfó által jelzett első gomba használhatatlan, akkor keresd meg a típusnak megfelelő következő elérhető gombát úgy, mintha az első nem létezne. Ha nincs használható helyszín, az MI kihagyja az akciót (lásd Végrehajthatatlan akció, 18. oldal).

Az MI akciói




Lehelyez egy gombalapkát: Az MI lehelyezi a gombahalom legfelső lapkáját, ha van jelzett típusú hely.




A helyszíninfó további információt tartalmaz azt illetően, hogy az új gombalapkát melyik oldalszél mellé helyezd:



Az akció arra utasít, hogy a gombalapkát a legalsó  gomba alsó szélével érintkezve helyezd le.

Ha az első gombának nem szabad a jelzett széle, ellenőrizd le a következő gombát olvasási sorrendben, majd a következőt, és így tovább.



Példa: A borsos tinóru a legfelső  gomba, de a felső széle foglalt. Az új gombalapkát a molyhos tinóru felső széléhez kell tenni.



Ha a keresett gombatípusból egyiknek sincs szabad széle, akkor az MI nem helyez le gombalapkát (lásd Végrehajthatatlan akció, 18. oldal).



Lehelyez egy csemetét: Az MI lehelyez egy jelzett színű csemetét egy jelzett típusú gombára, ha annak van üres sarka.

Keress meg a jelzett gombok közül az elsőt, amelyeknek van üres sarka. Azt a sarkot válaszd ki, amelyik körül a legtöbb gomba van. Helyezz az MI kártyán jelzett színű csemetéből egyet erre a sarokra. Ha egyenlőség van 2 sarok között, akkor az élvez előnyt, amelyik előbbre van az olvasási sorrendben (balról jobbra és fentről lefelé).



Példa: A borsos tinóru a legfelső gomba, de mindegyik sarka foglalt. Az új krém színű csemete tehát a molyhos tinórura kerül helyette, és a pikkelyes vázagombával közös sarkot foglalja el.



Ha nincs megfelelő típusú gomba, amelyiknek üres sarka is van, akkor az MI nem helyez le csemetét (lásd Végrehajthatatlan akció, 18. oldal).

+1

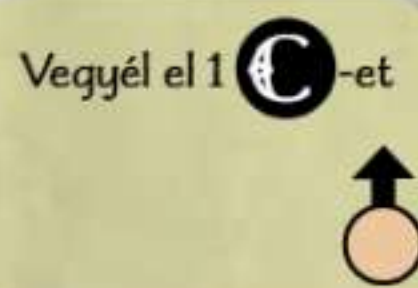
Lehelyez szemet: Az MI ellenfél lehelyez egy -et a **közös készletből** (soha nem az MI táblájáról) az erdő egyik gombájára.

A helyszíne alapján keresd meg **az első** gombát a jelzett típusból. Helyezd le a jelzett számú -et a gombára.

+2



Az akció által 2 kerül a legfelső típusú gombára.



Elvesz szemet: A jelzett színű MI ellenfél -et vesz el egy gombáról és az MI táblán lévő erőforrásmezőn tárolja. Ezután fellép 1-et a szénsávon.

A helyszíne alapján keresd meg a jelzett típusból **az első** gombát, amelyiken **van** . Az MI elveszi az MI kártyán jelzett számú -et a gombáról és az MI táblára helyezi. Ez egy fontos pontforrás az MI számára. A -et NE tedd vissza a közös készletbe.

Vedd el az összes



Az akció arra utasítja a barna MI-t (az MI színe a körben látható), hogy vegye el az összes -et a legfelső gombáról, amelyiken van , és helyezze az MI táblája erőforrásmezőjére. Ezután a barna MI fellép 1-et a szénsávon.

Ha nincs megfelelő típusú gomba, amelyiken is van, akkor az MI nem szerez semmit (lásd Végrehajthatatlan akció, 18. oldal).

Ugyanakkor a jelzett színű MI akkor is fellép 1-et a szénsávon, ha nincs elvehető .

Az MI ellenfelek begyűjtik a szénsávon jelzett jutalmakat, kivéve a gyökereket (azokat csak te tudod begyűjteni). Helyezd a jutalmat a -et felvevő MI erőforrásmezőjére.

Amikor az MI ellenfél bónuszlapkát kap, akkor a halomból a legfelső lapkát veszi el. A játék végén mindegyik , N, P, K és pontot ér számára. Az akciójelölőket frissítő bónuszlapkának az MI ellenfél nem veszi hasznát.

Amikor az MI ellenfél bónuszlapkához jut, felfordíthatod, hogy azonnal megtudd, milyen jutalmat kapott, vagy rejtve is hagyhatod, hogy csak a játék végén tudd meg.

Egyszemélyes játék pontozása

A 14–15. oldalakon lévő szabályok alapján kapsz pontokat.

A két MI ellenfél külön-külön kap pontokat (színenként) a következők alapján:

Az MI pontozása:

- **A kedvenc erőforrás:** 1-1 pont minden begyűjtött kedvenc erőforrás után. Vezesd fel az eredményt a pontozótömb célsorába.
- **A csemeték:** Ellenőrizd mindegyik MI ellenfél csemetéit, és mindegyiket pontozd ki úgy, mintha egy 4 gyökeres fa lenne.
- **Nehézségi szint:** A kipontozott csemeték közül húzz ki legfeljebb 2-2-t a nehézségi szint függvényében:
 - **Könnyű:** Mindkét MI ellenfél a 4 legtöbb pontot érő csemetéjét tartja meg. A többit húzd ki.
 - **Közepes:** Mindkét MI ellenfél az 5 legtöbb pontot érő csemetéjét tartja meg. A legkevesebb pontot érőt húzd ki.
 - **Nehéz:** Mindkét MI lepontozza az összes csemetéjét.
- **Bónuszlapkák, szénsáv és erőforrások:** Mindkét MI ellenfél hozzád hasonlóan szerez pontot. Számold össze a bónuszlapkákon lévő pontokat és az MI tábla erőforrásmezőin maradt erőforrásokat, beleértve a már egyszer számolt kedvenc erőforrásokat is. Ha valamelyik MI ellenfél elvette a 2 pontos lapkát a szénsávról, akkor megszerzi azokat a pontokat is.

Akkor nyersz, ha mindkét MI ellenfélnél több pontot szereztél.





Plusz kihívás


Az MI paklijában szándékosan van 3 „**Az MI ellenfelek nem hajtanak végre akciót ebben a körben**” kártya. Dönthetsz úgy, hogy a pakliból eltávolítasz 1 vagy több ilyen kártyát. Minél többet távolítasz el, annál nehezebb lesz a játék.

Stratégiai tanácsok


Minden játékosszámra


A gyökerek lehelyezése: Ha túl sok egyforma típusú gombán van gyökered, képtelen leszel kihasználni mindegyik képességét, mert az akciójelölődet elhasználod az első aktiválásánál. Összpontosíts a sokszínűségre!

A szén felszívása: A játék végére hozd egyensúlyba a gyökereid számát és a felszívott -ek számát. Kedvezőtlen, ha sok gyökere van egy olyan csemetédnek, amelyiken nincs , vagy sok  van egy olyan csemetéden, amelyiknek nincs elég gyökere. Ha választhatsz, ott szívj fel -et, ahol a legértékesebb gyökereid vannak.

Figyeld az ellenfeleidet: Mindig figyelj arra, hogy ellenfeleidnek milyen és hány erőforrása van, valamint milyen akciójelölők állnak rendelkezésükre. Bár nem mindig sikerül, de érdemes akkor -et tenni egy gombára, amikor a közelében lévő ellenfelek már elhasználták a megfelelő akciójelölőiket, vagy amikor nem tudják kifizetni a felszívás költségét.

A sok pontot érő gombák: Amikor egy sok pontot érő gombát helyezel le az erdőbe, érdemes több csemetét tenni a lapka sarkaira. Mérlegeld, hogy ellenfeleid hogyan állnak a szaporításhoz szükséges erőforrásokkal.

A bónuszlapkák: A bónuszlapkáid gyakran kimenthetnek egy szorult helyzetből. Ha egy ellenfeled -et helyezett egy gombára, arra gondolva, hogy nem érheted el, hasznosnak bizonyulhat felfedni egy-két bónuszlapkát, amelyek által keresztülhúzod terveit.

A szénsáv: Megéri elsőként felérni a szénsáv tetejére! Nemcsak amiatt, mert ez azt jelenti, hogy ellenfeleidnél több -et szívtál fel, hanem azért is, mert egyrészt elsőként választhatsz bónuszlapkát, másrészt pedig te idézed elő a játék végét.

Tervezői megjegyzések

A Mariposas közös játékunk óta tudtuk, hogy újra együtt akarunk dolgozni. Amikor Elizabeth megemlítette, hogy játékot akar készíteni a gombákról – pontosabban arról, ahogy a föld alatt a fákkal kereskednek az erőforrásokért –, felcsillant a szemem.

A mikorrhizális szimbiózis valóban a világ egyik természeti csodája. Ráadásul a kereskedési rendszer mechanizmusként is jól működik. De mindezekén túl a kapcsolatokról van szó. Az egyre töredezetebbnek tűnő világban az a tény, hogy láthatatlan partnerségek születnek a lábunk alatt, vigasz, sőt üzenet, hogy talán tényleg minden jobban összefügg, mint látszik.

Mindkettőnkől: Hatalmas öröm volt az AEG teljes csapatával együtt dolgozni. Rengeteg erőfeszítést igényel egy játék létrejötte, és mindezt gondosan és lelkesedéssel teszik mind a termék, mind a mögötte álló emberek érdekében.

Köszönet a következő oldalon felsorolt sok-sok játékesztelőnek, akik segítettek finomítani a játékon, mielőtt elkészült volna. Szó szerint képtelenek lettünk volna elkészíteni ezt a játékot nélkületek.

És köszönet azoknak a tudósoknak, akik elvégezték azt a nehéz munkát, hogy napvilágra hozzák ezeket a rejtett rendszereket, és azoknak, akik továbbra is ezt teszik. Külön köszönet Monika Gorzelaknak, aki a tervezési folyamat korai szakaszában ránk szánta az idejét, amikor megpróbáltuk eldönteni a játék mögöttes szerkezetét.

Marktól: Szeretnék köszönetet mondani mindenkinek, aki ezen a játékon dolgozott. Öröm volt Elizabeth-tel dolgozni, és köszönettel tartozom John Zinsernek, hogy javasolta az együttműködést. És természetesen köszönet a játékeszteléssel töltött sok évnyi támogatásért a fantasztikus Vancouver Island-i csapatnak, különösen Liznek, a feleségemnek, Chrisszel, Damonnal, Timmel, Mike-kal és Kyle-lal együtt.

Végezetül szeretnék megemlékezni a Highlander Games Dundee csapatomról: Gary C, Silas, Clark, GT, Craig, Specs, Gary H, Paul, Andy, Joules, Dougie és Graeme.

Ők élesztették újjá a társasjátékok iránti szeretetemet, és fantasztikus támogatást nyújtottak az első néhány évben, az erdőőri időszakom vége és új karrierem kezdete között.

Elizabeth-től: Köszönet a Washington, DC körzetében dolgozó számos tervezőnek, akik olyan közösséget építettek, amelyben egymás sikeréért dolgozunk. És különösen Matthew-nak, Dominicnek és Bennek, a heti konyhaasztalos csapatomnak, akik segítenek előre lépni.

Köszönet Mattnek, a páromnak és túratársamnak, aki két évtizeddel ezelőtt lobbantotta fel bennem a gombák iránti szeretetet. Rettenetesen lazán kezeli, amikor a játszás teljesen lefoglal – és gombát is hoz nekem, ha nem tudok elmenni magamnak gyűjteni.

A szókincs:

Technikailag a gomba csak a föld feletti, spóratermelő része egy sokkal nagyobb szervezetnek. E meghatározás szerint a fák egyáltalán nem törődnek a „gombákkal” – csak a gomba föld alatti részével, amely egész évben ott lappang a talajban, erőforrások után kutat és kereskedik a fákkal. Azonban mi, emberek, szeretjük a gombát... ezért vettük a bátorságot, hogy a lapkákon a gombák látható részét tüntessük fel, még ha ezek a termőtestek csak az év pár hetében láthatók is. Bízunk benne, hogy a játék többi része emlékeztetőként szolgál, hogy a gombák sokkal többek annál, mint amit a felszín felett látsz!

Szakirodalom

- Köszönjük a Magyar Mikológiai Társaságnak (gobanet.hu), hogy segítette a gombák neveinek magyar hagyományokat megőrző fordítását. Csillaggal jelöltük azokat a gombákat, amelyeknek eddig nem született hivatalos neve.
- Ha szeretnétek megtekinteni pár munkát a duglászfenyők ökoszisztémáiról, amelyek inspirációként szolgáltak ehhez a játékhoz (angolul): MotherTreeProject.org

Impresszum

Tervezők: Elizabeth Hargrave, Mark Wootton

Illusztrátor: Beth Sobel

Grafikai tervezők: Adelheid Zimmerman, Brigette Indelicato, Kirk W Buckendorf

Producer: Adelheid Zimmerman

Játékfejlesztői csapat: Elizabeth Hargrave, John Goodenough, Josh Wood, Kirk W Buckendorf, Mark Wootton, Neil Kimball

Gyártásvezető: David Lepore

Játéktesztelők: Adeline Hayduk, Alec Beckham, Ali Weaver, Alia Anderson, Amanda Paulk, Amanda Wong, Amber Beckham, Amelia McLaughlin, Amy Foltz, Andrew Godby, Andrew Rosenburg, Andy Desa, Annelise Fabian, Anthony Gardin, Ashwin Kamath, Ben Goldman, Ben Jones, Ben Rosset, Beneeta Kaur, Beth Sobel, Brad Watson, Brandon Fields, Bree Goldman, Brett Moran, Brian Li, Brianna Davies, Brigette Indelicato, Carmen Lam, Carrie Seltzer, Carrie Schumann, Cathy Patrick, Cass Caveney, Catherine Plaisant, Catherine Stippel, Chris LaBanca, Chris McPherson, Christine Kurkjian, Christopher Bass, Claudia Luna, Connie Vogelmann, Dallin Rowley, Damon Mair, Dan Varrette, Daniel Karp, Danielle Reynolds, Danni Palmer, Dave Honeycut, Dave Roderer, David Gordon, David Masnato, David Palmer, David Vestal, Debbie Ohi, Delaina Dancey, Denecia Sea, Derek Croxton, Derek Richardson, Dominic Crapuchettes, Donnie Gorsuch, Doug Rawald, Durgesh Solanki, Emily Pullins, Eric Gee, Erin Yeagley, Esteban Burgos, Evan Shorrock, Fed Benito, Francisco (Paco) Rojas, Franklin Kenter, Garrett Feiner, Garret Oosterwyk, Gene Koo, Gina Takaoka, Greg Holeyman, Harold Davis Jr., Henry Frishman, Henry Ring, Ian Fried, Ian MacInnes, Jackie Newman, Jacob Way, Jane Heeter, Jason Kumar, Jason Levine, Jay Thakkar, Jay Patel, Jen Osborne, Jen Weaver, Jeremy Chrzan, Jeremy Follin, Jeremy Glasser, Jerome King, Joe Dierkes, Joe Livingston, John D Clair, John Heath, John Ilko, John Klinovsky, John Weber, John Zinser, Johnathan Franklin, Jonathan Heeter, Jonghyun Lee, Joseph Frederick, Josh Bowman, Julie Ahern, Julien Milcent, Julio Nazarro, Justin Aram, Karan Tolani,

KalMarie Rawald, Keegan Kresge, Keith Ferguson, Kelber Tozini, Kelly Salanski, Kenneth Wilson, Ketan Deshpande, Kristine Anderson, Kyle Huibers, Kyra Kevin, Lacy Dove, Lauren Johnson, Lawrence Graham, Lindsey Baldwin, Liz Kosharek, Liz Loevner, Liz Wootton, Luke Jessup, Luke Peterschmidt, Luke Pickles, M Yeager, Mandy McCool, Mark Starr, Matt Cohen, Matthew Bagdan, Matthew Hocker, Matthew O'Malley, Matthew Rodela, Matt Leacock, Matt Rine, Matthew Kambic, Matthew Ransom, Max Helmberger, Megan Caine, Mehrab Modi, Melanie Lardiero, Merlin Stardust, Michael Pacella, Michael Wilson, Michelle Zentis, Mike Hinson, Mike McDonald, Miranda Ehrlich, MJ Burk, Nathan Schwalm, Nicolas Bongiu, Paul Oryem, Paul Owen, Pedro Ometto, Peter True, Phil Walker-Harding, Rachael Kauss, Rachel Frankel, Rachel Patrick, Rachel Webb, Ralph Patrick, Rebecca Bruner, Ricky Hernandez, Rik Van Horn, Robert Fisk, Ryan Dancey, Sarah Fishman, Sarah Joshua Katinsky, Scott Ward Abernathy, Sean Humby, Sean O'Brien, Shane McDaniel, Shannon Earle, Shannon Nix, Shelly Bachstein, Stacia Humby, Stefan Salanski, Stephanie Newman, Talia Rosen, TAM, Terry Fung Ching, Theodore Coyer, Tiffany Tung, Tim Gear, Tim Herring, Tim Lampasona, TC Petty, Thomas Schumann, TJ Spalty, Tom Lehman, Tony Vitez, Wellington Lee, Will Foy, Will Lippincott, Yarin Yanay, Zane Messina

Gombászcsapat: Teela Dancey, Justin McQuaig, Adelheid Zimmerman, Ryan és Delaina Dancey



Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu


reflexshop

Ikonoográfia

Ne feledd, hogy egy gombát csak akkor aktiválhatsz, ha van rajta gyökered!

Költségek

A képességdoboz bal oldala

Fordítsd a jelzett jelölődet az elhasznált oldalával felfelé.

Tegyel 1 -t a gombára.

Fizess be 1 -t, -t vagy -ot a közös készletbe.

Felszívás

Kövesd a felszívás szakaszban leírt lépéseket.

- A -et kötelező egy gyökeren keresztül felszívni.
- Fizethetsz további -t vagy -t, hogy -et mozgass egy gyökérhez.
- Lépj fel 1 mezőt a szénsávon.

Ha 2 -et szívsz fel:

- Kerülhetnek különböző csemetékre.
- Ugyanúgy 1 mezőt lépsz fel a szénsávon, és NEM 2-t.

Szívj fel „-et INNEN”: A -nek erről a gombalapkáról kell származnia. (Ez lehet a gomba aktiválására kifizetett .) Fizethetsz azért, hogy átmozgass egy másik gombára, és ott szívod fel.

Szívod fel „BÁRMELYIK -et”: A -ek bármelyik gombáról származhatnak. Ha 2 -et szívsz fel, származhatnak 2 különböző gombáról. A mozgatásért továbbra is fizetned kell.

Fenyőbarát

Részletek a 7. oldalon.



Beválthatsz legfeljebb 2 erőforrás-kockát a játékosabládról a közös készletben lévő kockákra.

Erőforrások

Kapd meg a jelzett erőforrásokat

Nitrogén. Kapsz 1 -t, -t vagy -ot.

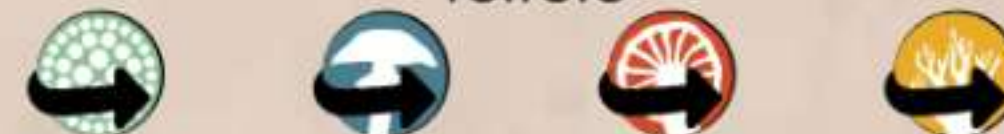
Foszfor.

Kálium.

A TÖBBI játékos kapja meg a jelzett erőforrásokat.

Frissítés

Fordítsd a jelölődet az elérhető oldalával felfelé



Hajts végre egy további akciót

Fizesd ki a költségét, majd hajts végre 1 akciót a játékosabládon jelzett 5 közül.

Állandó

Ezen képességek megerősítik az 5 akciód egyikét a játék hátralévő részében, attól a körtől kezdve, amikor gyökeret helyezel az állandó képességű gombára.

A képesség nem többszöröződik, ha több gyökered van a gombán.

+1 Helyezz le 1 további gyökeret a jelzett akcióval (**szaporodás** vagy **társulás**). Szaporodásnál a gyökérnek az imént lehelyezett csemetéből kell származnia.

+1 A fotoszintézis akcióval 3 -et gyűjtesz be 2 helyett.

2. A jelzett akció esetében (**szaporodás** vagy **társulás**), ha fizetsz azért, hogy lehelyezz 1 gombalapkát, akkor ingyen lehelyezhetsz egy 2.-at is.

Másolás

Válaszd ki a jelzett típusú gombák közül bármelyiket, és hajtsd végre az akcióját úgy, mintha a másoló gombára lenne nyomtatva, a következőképpen:

- Fizesd ki a lemásolt gomba -költségét a **másoló gombára**.
- Fizesd be az erőforrásköltséget a közös készletbe.
- Ne fordíts meg további akciójelölőt.
- Ha egy „Szívj fel innen” akciót másolsz le, szívj fel a másoló gombáról.

Változó pontozás



A játék végén csak a kockát tartalmazó mezőket pontozd le. A mezőket balról jobbra kell megtölteni.

Sárgafátylú galóca: Miután megtelt, a további erőforrások a készletben maradnak.



2 pont, plusz 1-1 további pont minden szomszédos gomba után a jelzett típusból. Az átlós szomszédosság nem számít.



© 2024 Alderac Entertainment Group.

2505 Anthem Village Drive, Suite E-521 Henderson, NV 89052, USA.

Az Undergrove és minden kapcsolódó márka az Alderac Entertainment Group, Inc. vagy Elizabeth Hargrave és Mark Wootton™ vagy ® és © védjegye (ahol jelölve van). Minden jog fenntartva. Származási hely: Kína.