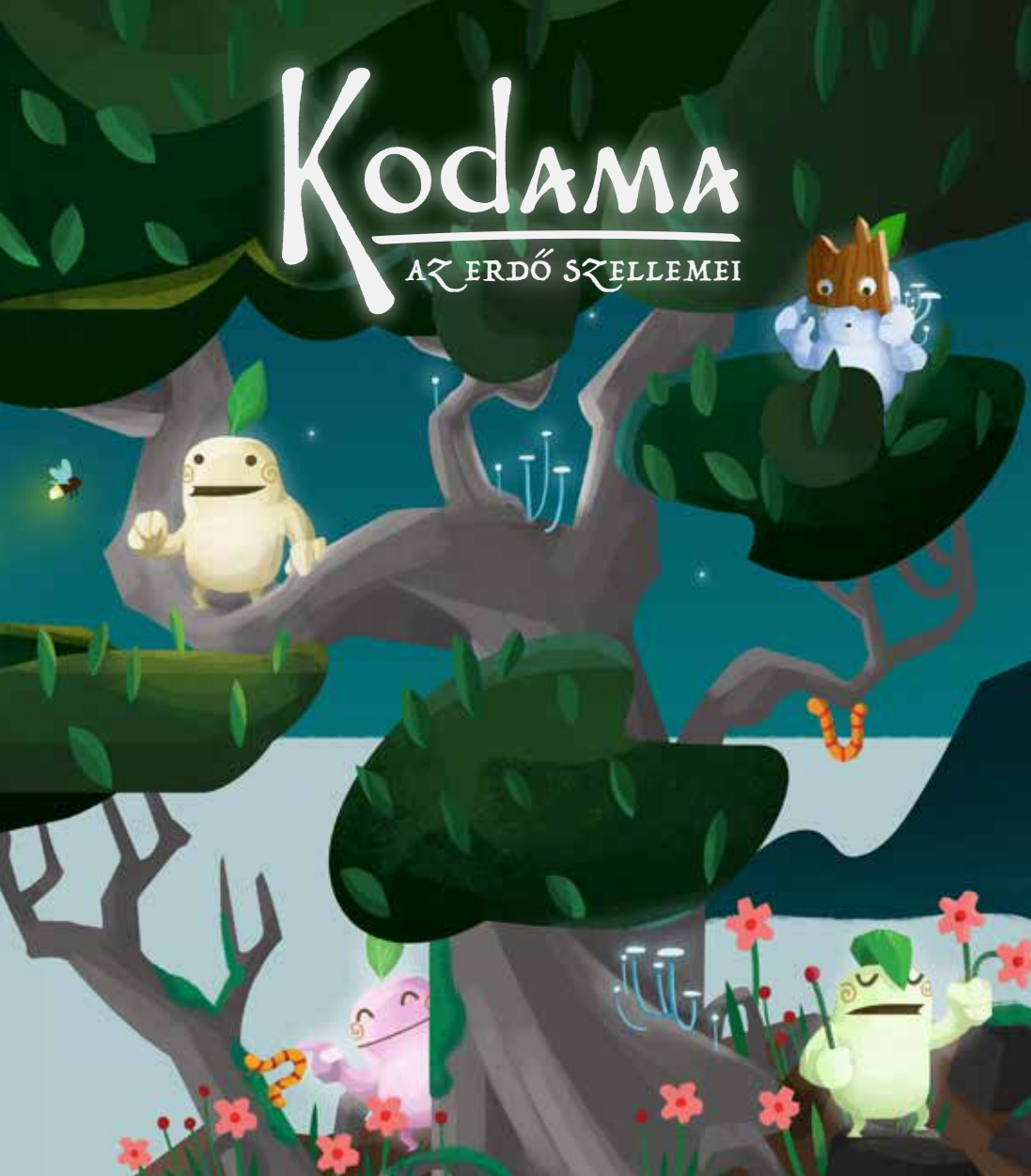


Kodama

AZ ERDŐ SZELLEMEI



Importálja: GémKer-Gémklub Kft
1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Az erdő gyorsan növekszik! A Kodamák, az erdő szellemei, a Ti gondotokra bízta fáiukat az elkövetkezendő három évszakra. Az a feladatotok, hogy szeretettel neveljétek ezeket a fákat, gondoskodva arról, hogy lombkoronaikba megfelelő elrendezésben kerüljenek virágok, gombák és apró élőlények. Tegyétek az erdőt minél élettel telibbé, a Kodamákat pedig minél boldogabbá! Aki a legodaadóbban gondoskodik a Kodamájáról, arra emberöltők múltán is emlékezni fognak!

Ebben a játékban mindannyian egy-egy fát fogtok nevelgetni ágakrtyák ügyes helyezésével. Figyelnetek kell arra is, hogy mindig hagyjatok teret a jövőbeli fejlődésnek. Minden forduló végén egy Kodama pontokkal jutalmaz majd titeket aszerint, hogy a fátok mennyire felel meg az igényeinek.

A győztes az a játékos lesz, aki a legtöbb pontot 🍃 gyűjtötte.

A játék során kétféleképpen szerezhettek pontot:

- Olyan ágakrtyák helyezésével, amelyek jellemzői illeszkednek azoknak az ágakrtyáknak a jellemzőihez, amelyekhez kapcsolódnak.
- Kodama kártyák kijátszásával.

A játék elemei



65 ágakrtya



23 Kodama kártya
+ 9 Kodama csemetekártya



15 szeszélykártya
(5 tavasz, 5 nyár, 5 őszi)



6 fatörzs-kártya



6 játékosjelölő



1 évszakjelölő



5 '50/100' pontjelölő



1 pontozótábla



1 kezdőjátékos-jelölő

A kártyák felépítése



Fatörzskártyák

Minden fatörzs rendelkezik egy egyedi jellemzővel. Ezen felül mindegyikből több ág nő ki, amelyek túlnyúlnak a kártya szélein.



Ágkártyák

Minden ágkártyán különböző összeállításokban hat lehetséges jellemző szerepelhet: hernyók, felhők, szentjánosbogarak, virágok, gombák és csillagok. A rajtuk látható ágak különféle formájúak és elrendezésűek.



Kodama és Kodama csemetekártyák

Minden Kodama kártyán egy Kodama (erdőszellem) látható, valamint annak leírása, hogy milyen körülmények nyernék el a tetszését új otthonával kapcsolatban.

A Kodama csemetekártyákat akkor használjátok, ha közületek valaki először játszik a játékkal.

Neki(k) Kodama kártyák helyett osszatok három Kodama csemetét, amelyek alján azonos betű szerepel.

Javasoljuk, hogy minden kártyát a lapok alján feltüntetett évszak során játsszon ki.

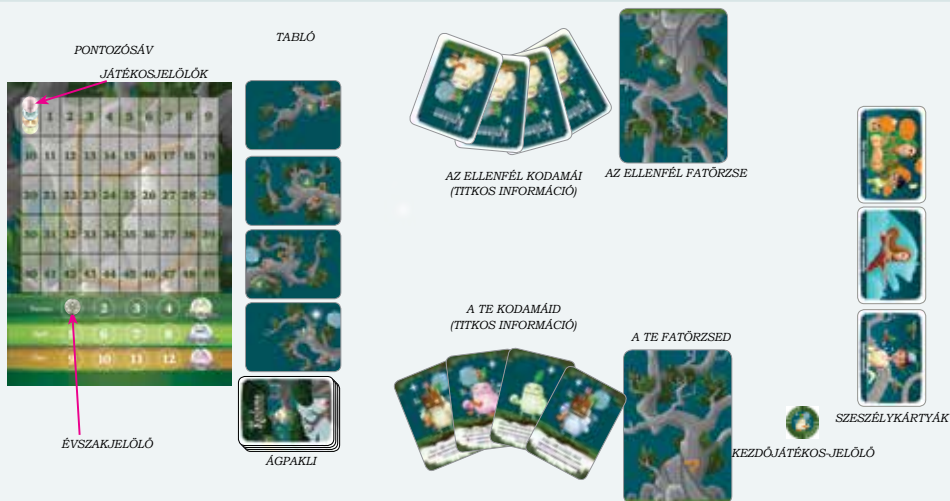


Szeszélykártyák

Minden szeszélykártya új szabályt hoz be a tavaszhoz, a nyárhoz vagy az őszhöz. A kártyák hátoldala évszakonként különböző.

A játék előkészítése

1. Helyezzétek a pontozótáblát az asztalra. Tegyétek az évszakjelölőt az évszaksávra a „tavasz” szó mellé.
2. Osszatok minden játékosnak véletlenszerűen egy fatörzskártyát. Helyezzétek a fatörzskártyáitokat az asztalra úgy, hogy azok alja az asztal szélénél legyen.
3. Tegyétek a fatörzskártyáitok jellemzőjének megegyező játékosjelölőket a „0”-val jelölt mezőre a pontozósávon. Példa: ha a fatörzseden gomba található, akkor a Te játékosjelölőd az lesz, ami gombát ábrázol.
4. Keverjétek meg az összes Kodama kártyát, majd osszatok négyet minden játékosnak (és Kodama csemetéket azoknak, akiknek még új a játék).
5. Keverjétek meg a szeszélykártyákat évszakonként külön-külön. Ezután helyeztek minden évszaktól egy szeszélykártyát képpel lefelé a játéktér szélére.
6. Tegyetek vissza minden nem használt Kodama kártyát, szeszély- és fatörzskártyát, valamint játékosjelölőt a dobozba.
7. Keverjétek össze az összes ágkártyát. Az így kialakított paklit képpel lefelé helyezétek a játéktér mellé.
8. Húzzatok négy ágkártyát a pakli tetejéről, és tegyétek őket képpel felfelé az asztal közepére. Ezek a lapok alkotják a tablót.
9. Aki a legtöbb zöldet viseli, megkapja a kezdőjátékos-jelölőt, és ő kezdi a játékot.



A játék menete

A **Kodama – Az erdő szellemei** játékot három évszakon keresztül játszunk. Minden évszak további három fázisra tagolódik: egy szeszélyfázisra, egy növekedési fázisra és egy Kodama fázisra.

A szeszélyfázisban az erdő védelmezői különleges feltételeket szabnak a játékosoknak.

A növekedési fázis során a játékosok növesztik a fáikat, hogy azok minél vonzóbbá váljanak a gondjaikra bízott Kodamák számára. A növekedési fázis négy fordulóból áll, melyek mindegyikében a játékosnak egy-egy köre lesz a fája növesztésére.

A Kodama fázisban minden játékos kiválasztja egy, a fán élő Kodamáját, aki pontokkal jutalmazza.

Szeszélyfázis

Fedjete fel egy szeszélykártyát, és a kezdőjátékos olvassa fel hangosan a többieknek. Ez a lap egy új szabályt hoz be a játékosoknak, ami az évszak során végig érvényben marad. Tartsátok ezt a kártyát minden játékos számára könnyen látható és elérhető helyen. A nyár és az ősz szeszélyfázisa során dobjátok el az előző évszak szeszélykártyáját.

Speciális szeszély- és Kodama kártyák

„Ágvégkártya”

Az ágvégkártya olyan ágkártya, amely csak egy másik kártyával érintkezik.

„Legfeljebb két kártya távolságra a törzsedtől”

Egy kártya akkor van legfeljebb két kártya távolságra a törzsedtől, ha közvetlenül a törzssel érintkezik vagy egy olyan kártyához kapcsolódik, amely közvetlenül a törzssel érintkezik.



Felfedett szeszélykártya a tavaszhoz

'50/100' pontjelölők

A pontjaidat 49-ig tudod vezetni a pontozósávon. Amint a a számuk meghaladja az 50-et, helyezd vissza a jelölődet a 0-ra, és vegyél el egy 50-es pontjelzőt. Amint eléred a 100 pontot, fordítsd át a jelölőt a 100 pontos oldalára.



Növekedési fázis

A kezdőjátékostól kezdve a játékosok az óramutató járásának megfelelő irányban hajtják végre köreiket. A köröd során kövesd az alábbi lépéseket a megadott sorrendben.

1. Játssz ki egy ágakártyát: vegyél el egy ágakártyát a tablóról, majd illeszd a fádra. Amikor lehelyezel egy ágakártyát, az alábbi szabályokat kell betartanod:

- Vedd figyelembe, hogy az ág hol nyúlik túl a kártya szélén. Ennek a résznek kell csatlakoznia a fa ágához egy másik kártyán. (Más szavakkal: úgy kell kinéznie, mint egy növekvő ág). Az ág vastagságának nem kell megegyeznie ott, ahol a kártyák találkoznak.
- A kijátszott kártya csak egy másik kártyához érhet hozzá.
- Nem takarhatsz le jellemzőt egy ágakártyán sem.
- Az ágakártyád nem lóghat túl az asztal szélén.
- Nem helyezhetsz le ágakártyát úgy, hogy azzal több mint 10 pontot szerezz a körben. (Lásd a 2. lépést a következő oldalon.) Ebbe a 10 pontba nem számítanak bele azok a pontok, amiket a szeszélykártyával szereznél.
- Próbáld meg nem elmozdítani a többi ágakártyát a fádon. Ha egy ágakártyáért megkaptad a pontokat, azt többet nem lehet mozgatni.

Példa ágakártya lehelyezésére

Elvettél egy kártyát a tablóból, és csatolni szeretnéd az itt látható fához. Kipróbálhatsz néhány lehetséges lehelyezést, hogy megnézd, azok szabályosak-e.

- A. Lélóg az asztal széléről, tehát ez szabálytalan.
- B. Láthatólag több mint egy kártyát fed le, és részben letakar egy jellemzőt az alatta lévő kártyán, tehát ez is szabálytalan.
- C. Közvetlenül csak egy kártyával érintkezik, nem takar le jellemzőt, és nem lóg le az asztalról, tehát ez szabályos.



- 2. Pontszerzés:** Miután lehelyeztél egy ágkártyát, nézd meg a rajta szereplő jellemzőket. 1 pontot kapsz ezeknek a jellemzőknek minden előfordulásáért a lehelyezett kártyához kapcsolódó kártyák összefüggő vonalán. Ha a vonalat egy olyan kártya szakítja meg, amin valamely jellemző nem látható, akkor az ezen a vonalon látható többi ilyen jellemzőért már nem kapsz pontot.
- Kizárólag az ebben a körben lehelyezett ágkártyán szereplő jellemzők alapján kapsz pontot. Ahhoz, hogy pontot szerezz egy tulajdonság után, az adott tulajdonságnak jelen kell lennie azon az ágon, amelyhez a kijátszott ágkártyád csatlakozik. Nulla pontot érnek azok a jellemzők, amelyek csak a kijátszott ágkártyán találhatóak, de nem fordulnak elő a kártyán, amelyhez az ágkártya kapcsolódik.
 - Ezeknek a jellemzőknek a kártyák összefüggő vonalán kell elhelyezkedniük azzal a kártyával együtt, amelyet éppen kijátszottál. A fán bárhol máshol előforduló jellemzők nem érnek pontot.
 - A kártyák összefüggő vonala kiegészül azzal a kártyával, amit éppen kijátszottál, és folytatódik tovább lefelé egészen a törzsig, vagy egészen addig, amíg a közös jellemző már nem fordul elő egy kártyán.

Példa a pontozásra:

- A. Éppen lehelyeztél egy kártyát, amelyen egy hernyó, két szentjánosbogár és egy virág szerepel. Követve a kártyák vonalát lefelé a törzsig, 1 pontot kapsz minden szentjánosbogárért és hernyóért ezeken az összefüggő kártyákon (mindegyiket pipával jelöltük). Ebbe beleszámít az a kártya is, amit éppen leraktál. Ez 7 pont összesen!
- B. Annak ellenére, hogy van virág is az újonnan lerakott kártyádon, nem kapsz pontot a virágokért, mivel a lap alatt lévő kártya megtöri az összefüggő vonalat.
- C. Nem kapsz pontot az ezen a kártyán szereplő szentjánosbogarakért, mivel ez a lap nem része az éppen lehelyezett kártyádtól induló és a törzs felé vezető kártyák összefüggő vonalának. A pontozás sosem fordul vissza pl. egy elágazás mentén másik ág felé.



3. A tabló feltöltése: tegyél egy kártyát a pakli tetejéről a tablóra képpel felfelé. Ha te vagy a kezdőjátékos, az évszakjelölőt mozgasd előre egy mezővel az évszaksávon. Ha minden játékos végrehajtotta a körét, tehát a forduló véget ért, új forduló kezdődik. Miután az évszak mind a négy fordulóját lejátszottátok, következik a Kodama fázis.

Kodama fázis

Miután minden játékos befejezte a negyedik fordulóját az évszakban, mindannyian lepontoznak egy Kodama kártyát. Körsorrendben minden játékos választ egyet a Kodama kártyái közül, és a kártyán szereplő feltételek alapján pontokat szerez. Miután egy Kodama kártyát lepontoztatok, tegyétek vissza a dobozba. Nem lesz már rá szükség a játék során.

Miután mindenki megkapta a pontjait a Kodama kártyája után, a kezdőjátékos-jelölőt adjátok tovább a legkevesebb ponttal rendelkező játékosnak. Egyenlőség esetén az a játékos kapja a jelölőt, aki balról közelebb van a jelenlegi kezdőjátékoshoz. Ezután kezdődhet a következő szeszélyfázis.

A játék vége

A harmadik Kodama fázis után a játék véget ér. A játékosoknak egy Kodama kártyájuk maradt a kezükben, amit már nem használhatnak fel. A legtöbb ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot! Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek a fatörzskártyán szereplő jellemző a legtöbbször fordul elő a fáján. Ha még így is egyenlő az állás, akkor a döntetlenre álló játékosok osztoznak a győzelemben.

Játéktervezés

Daniel Solis

Játékfejlesztés

Nick Little és Travis R. Chance

Szerkesztő

Jim Spivey

Illusztrációk

Kwanchai Moriya

Művészeti vezető és grafikai tervek

Scott Hartman

Gyártó

Strom Manufacturing, Inc.

Tesztelők: Ruth Boyack, Heather Brutz, Kelsie Clegg, Jason Funk, Bruce Guild, Jacob Guild, Drew Hicks, Brian „Big Mac” McCarthy, Stacey Montalvo, Terry Murray, Nelson Nogales, Lewis Pulsipher, Benjamin Reinhart, Graham Russell, Suzanne Sheldon, Greg és Sarah Shoemaker, Adam Skelding és az Interactions játékcsoport.

Külön köszönet: Csatatunk különleges hölgyeinek, akik rengeteget tettek érte, és nagyon keveset vártak cserébe: Kristen, Jennifer C., Jennifer W., Megan, and Denice. Szeretnénk még megköszönni Guro Bjerkan, Alana Davis, Richard Ham, Jason Low, Natalia Matukhno, Lance Myxter, Daniel Noriega, Pether Olsson, J. Ramón Palacios, Caroline Remmers és Paul Wysocki közreműködését, szintúgy a The Game Preserve-nek és a Game Time-nak, hogy biztosítottak számunkra egy helyet, amit otthonunknak hívhattunk.

© 2016 Lone Oak Games

Oakland, CA 94610. All rights reserved.