

AZ ÉGBOLT VÁNDORAI

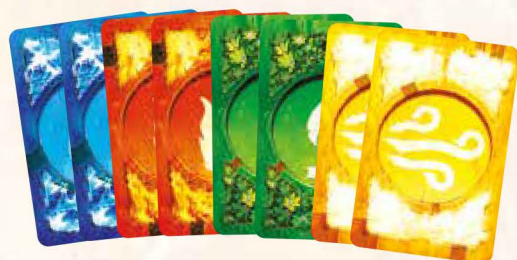
TARTOZÉKOK



- 5 db játékos tábla



- 5 db kártyatartó állvány



- 80 db elemkártya



- 30 db falukártya



- 20 db vezető kártya



- 39 db erdő/falu lapka



- 5 db kezdő lapka



- 25 db falujelző



- 20 db templomjelző



- 35 db léglovagjelző



- 90 db szennyezésjelző



- 76 db vízjelző



- 6 db x5-ös vízjelző



- 1 db játék vége lapka

A JÁTÉK CÉLJA

A természet több évszázados kizsákmányolása után az emberiség egy még soha nem látott szintű szennyezést idézett elő, ami beborította az egész bolygót, és elpusztította az élet minden útjába eső formáját.

Ebber a játékban mindannyian egy-egy vezető bőrébe bújtok, akik az elemek mágikus erejével küzdenek meg a szennyezéssel, erdőket növesztenek, falvakat alapítanak a lombok között, és megteremtik az emberiség jövőjét.

Ebben a játékban mindannyian egy-egy vezető bőrébe bújtok, akik az elemek mágikus erejével küzdenek meg a szennyezéssel, erdőket növesztenek, falvakat alapítanak a lombok között, és megteremtik az emberiség jövőjét.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Tegyétek a játék vége lapkát egy könnyen elérhető helyre.
- 2 Alkossatok egy közös készletet a víz- és szennyezésjelzőkből.
- 3 Keverjétek meg az elemkártyákat, és alkossatok egy **képpel lefelé fordított** húzópaklit a játéktér közepén. A húzópakli mellett hagyjatok helyet egy dobópaklinak is (az eldobott kártyákat **képpel felfelé** tegyétek ide). Húzzatok fel 4 kártyát, és az ábrán látható módon tegyétek azokat **képpel lefelé** a húzópakli mellé, ez lesz az elemkártyák készlete.
- 4 Hasonlóképpen alkossatok meg a **falukártyák készletét**, annyi különbséggel, hogy a felhúzott 4 falukártyát **képpel felfelé** tegyétek a készletbe.

KÖZÖS TERÜLET

2 Közös készlet

ERDŐLAPKÁK HÚZÓPAKLIJA

1 FALUKÁRTYÁK HÚZÓPAKLIJA

5 ERDŐLAPKÁK KÉSZLETE

4 FALUKÁRTYÁK DOBÓPAKLIJA

FALUKÁRTYÁK KÉSZLETE

3 ELEMKÁRTYÁK DOBÓPAKLIJA

ELEMKÁRTYÁK HÚZÓPAKLIJA

ELEMKÁRTYÁK KÉSZLETE

ERDŐLAPKA



- 5 Folytassátok ugyanígy az erdőlapkákkal. A 4 felhúzott erdőlapkát az ábrán látható módon, az erdő oldalukkal felfelé kell lehelyezni (a fehér léglovasmezők legyenek láthatók). Minden lapka másik oldalán egy falu van. Ellenőriztétek a lapkák bal felső sarkában található számot, hogy biztosan a játékoszámnak megfelelő lapkával játszatok-e:

- **2 játékos:** Azokat a lapkákat használjátok, amiken nincs a játékoszámról vonatkozó jelzés.
- **3 játékos:** A 2 játékosnál használt lapkákhoz keverjétek hozzá a „3+” jelzésű lapkákat is.
- **4 játékos:** A 3 játékosnál használt lapkákhoz keverjétek hozzá a „4+” jelzésű lapkákat is.
- **5 játékos:** Használjátok a játékban található összes lapkát.

*Ne feledjétek el megnézni a 9. oldalon található 2 fős játékszabályokat!

Tipp: Ha túl magasnak találjátok a lapkák húzópakliját, alkossatok 5 kisebb kupacot a készlet kialakításához. Az a fontos, hogy mindig 5 erdőlapka legyen látható.

JÁTEKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

- A** Minden játékos válasszon magának egy játékosáblát. Mindegyik játékosábla különböző.
- B** Mindenki vegye magához a játékosábláján lévő karakterrel megegyező 4 vezetőkártyát.
- C** Mindenki tegyen 7 léglovagjelzőt a játékosábláján található fővárosba és 5 falujelzőt a játékosáblája felső részén kialakított mezőkre.
- D** Minden játékos tegyen 16 szennyezésjelzőt a területére, a mezőkön feltüntetett elosztás szerint.
- E** Minden játékos tegyen 4 templomjelzőt a templomsávon kialakított helyekre.
- F** Mindenki húzzon 5 elemkártyát a húzópakliból, és tegye azokat a kártyatartóállványára úgy, hogy a hátlapjuk a többi játékos számára látható legyen. Ezek a kártyák alkotják a játékosok kezeit.

JÁTEKOSTERÜLET



- G** Sorsoljatok kezdőjátékost. A kezdőjátékostól indulva, az óramutató járásával megegyező irányban haladva osszatok mindenkinek egy kezdőlapkát (jelzésű). A kezdőjátékos az „1” jelzésű lapkát kapja meg, az utána következő játékos a „2” jelzésűt, és így tovább. Ezt a lapkát mindenki tegye a színes oldalával felfelé a területén zászlóval megjelölt mezőre.



- H** Minden játékos megkapja a kezdőlapkáján feltüntetett bónuszokat.

X Távolíts el X szennyezésjelzőt a területedről (bármelyik mezőről).

X Tegyel X vízjelzőt a saját készletedbe.

X Mozdasd a fővárosból X léglovagodat a kezdőlapkára.

- I** Mindenki húzzon egy falukártyát a húzópakliból, és képpel lefelé csúsztassa be a kártyáját a játékosáblája bal oldala alá.

A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékostól indulva, a játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. Egy forduló akkor ér véget, ha minden játékos sorra került.

A játék egészen addig tart, amíg az egyik játékos meg nem alapítja az 5. faluját. Amikor ez megtörténik, folytassátok az aktuális fordulót, hogy mindenki sorra kerüljön, majd játsszatok le még egy utolsó fordulót.

Egy játékos köre két fázisból áll:

1. Egy akció végrehajtása.
2. Kártyahúzás.

A soron lévő játékosnak kötelező végrehajtania mindkét fázist. Miután ez megtörtént, a következő játékos kerül sorra, és így tovább.

1. EGY AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Válassz EGY akciót a három lehetséges akció közül:

- Egy elemkártya kijátszása;
- Egy templom építése;
- Egy falu alapítása.

Egy elemkártya kijátszása

Ez a játék leggyakrabban használt akciója. Az akció során a játékos a kezében és/vagy a játékosársai kezében található kártyák segítségével aktiválhat különböző kártyahatásokat. A kártyák hátoldala megmutatja, milyen típusú elem van a játékosársak kezében.



Egy elemkártyán egy vagy két sorba rendezve találhatók ikonok:



A bal oldalon található ikon a **követelmény**, amit teljesítened kell a kártya kijátszásához. A jobb oldalon pedig a kártya **hatása** található, ami a kártya kijátszása során aktiválódik.

Ha egy elemkártyán két sor van, vagy a kis (felső), vagy a nagy (alsó) követelményt kell teljesítened.

A 11. oldalon az „Áttekintés” részben megtalálod a követelmények és hatások leírását.

Miután kijátszottál egy elemkártyát, teljesítetted annak követelményét, és aktiváltad a hatását, tedd a kártyát képpel felfelé a dobópaklira.

Egy templom építése



Dobj el a kezedből 3 elemkártyát (nem kell teljesítened a kártyák követelményeit, és a hatásukat sem aktiváld), és építs egy templomot.

Tipp: Ez az akció akár már a játék elején is jól jöhet, ha az elemkártyáid követelményeit nehéz, vagy lehetetlen teljesíteni, vagy ha le szeretnéd cserélni a kezekben tartott kártyák egy részét (lásd „Kártyahúzás” a 7. oldalon).

Válassz egy templomot a játékosablád templomsávjáról (bármilyen sorrendben megépíthetők).

Helyezd a választott templomot a területeden belül egy olyan **lapkára**, amin még nincs templom (egy lapkán legfeljebb egy templom lehet). A templomot olyan lapkára is leteheted, amin már van falu (lásd „Egy falu alapítása”).

A mező, ahová a templomot építetted fontos lehet bizonyos falukártyák céljainak teljesítéséhez.



A kiválasztott templom mellett feltüntetett hatás azonnal aktiválódik, amint a templom megépült.

Minden templom hatását csak egyszer lehet használni.

Példa: Hanna eldob 3 elemkártyát a kezéből, és megépíti a templomot az egyik lapkáján. A templom hatásának köszönhetően 2 léglovagmozgást hajthat végre.

Ha nem vagy elégedett a kezekben tartott elemkártyákkal, akkor is eldobhatsz 3 kártyát a kezedből, ha már megépítetted az összes templomodat. Ebben az esetben már nem építesz új templomot.

Egy falu alapítása

Fontos: Egy falu alapítása akciónak számít, a falvak nem épülnek meg automatikusan.



Ez az ikon egy léglovagmezőt jelöl. Minden erdőlapkán 2–4 ilyen mező található. Ha egy erdőlapka minden mezőjén áll léglovag (mezőnként egy), átfordíthatod az erdőlapkát a falu oldalára, ezzel alapítva egy falut. **Körönként csak egy falut alapíthatsz.** Távolítsd el az erdőlapka mezőiről a léglovagokat, és tedd vissza azokat a fővárosodba. A lapkán található minden extra léglovag és templom a lapkán marad (tedd vissza ezeket a lapkára, miután a falu oldalára fordítottad azt).

Tegyél 1 szennyezésjelzőt minden olyan, az **új faluval élszomszédos mezőre**, amin nincs lapka (a  ikon emlékeztet erre).



Tedd a játékosablád felső részén található falujelzők egyikét a megfordított lapkára.



Épületbónuszok

Minden lapkán egy vagy több épületbónusz található, amik azonnal aktiválódnak, amint a lapkát a falu oldalára fordítottad. A bónuszok a lapka erdő oldalán szürkék, ezzel jelezve, hogy nem aktívak.



Ha a lapkán **szélturbina** van, ne tegyél le szennyezés-jelzőket, amikor átfordítod a lapkát a falu oldalára. (A lapkán ezért nem szerepel a  ikon.)



Ha a lapkán **katapult** van, a falu megalapítása után mozgasd át bármelyik léglovagodat egy másik lapkára (akár olyan léglovagot is, ami a fővárosodban van, vagy olyat, amit épp használtál a falu megalapításához).



Néhány lapkán **szélkapu** van. Ennek nincs hatása a falu megalapításakor, de ezek a lapkák szomszédosnak számítanak a fővárossal és minden olyan lapkával, amin van szélkapu. Egy léglovagnak egyetlen mozgásába kerül a fővárosból eljutni egy szélkapuval rendelkező lapkához, vagy két szélkapuval rendelkező lapka között mozogni.

Példa: Hanna kijátszott egy elemkártyát, amely segítségével kettőt mozoghat. A következőképp fog mozogni:



Falukártyák

Amikor megalapítasz egy falut, vedd el egy falukártyát a készletből. Azonnal használhatod a kártya jobb oldalán található hatást, **vagy** megtarthatod a kártyát, hogy megpróbáld teljesíteni a bal oldalon feltüntetett célt.



! Ha a kártya **jobb oldalát** választod, azonnal aktiváld a kártya hatását, majd dobd el azt.



Egy katapult segítségével bármelyik lapkára átmozgathatod az egyik léglovagodat.



Egy templom segítségével azonnal, **kártya-eldobás nélkül** végrehajthatsz egy templom építése akciót (a megépített templom képessége ilyenkor is aktiválódik).



Ha a falukártya **bal oldalát** választod, csúsztasd be a kártyát a játékosáblád alá úgy, hogy csak a bal oldala látszódjon. A későbbiekben már nem változtathatod meg a döntésed, és nem használhatod a kártya jobb oldalát. Nem lehet a játékosáblád bal oldalán 4-nél több becsúsztatott falukártya (beleértve az előkészületek során kapott kártyát). Ha használni szeretnéd egy 5. falukártya bal oldalát, el kell dobnod egyet a már korábban megszerzett falukártyák közül. **A játék végén plusz pontokat kapsz, ha teljesítet a megtartott falukártyákon feltüntetett célokat.**



2. KÁRTYAHÚZÁS

A köröd végén, miután végrehajtottál egy akciót, húzz annyi elemkártyát, hogy újra 5 legyen a kezvedben. A kártyákat felhúzhatod az elemkártyák készletéből és/vagy a húzópakli tetejéről is (a pakli tetejéről csak egy kártyát vehetsz el).

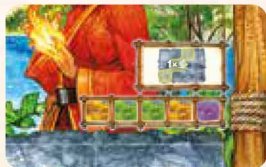
Ha az *egy templom építése* akció miatt 3 elemkártyát kell húznod, akkor ezek előlapját **csak azután** nézheted meg, hogy már mindhármat felhúztad.

Miután végeztél, töltsd fel a készletet, hogy újra 4 kártya legyen elérhető.



VEZETŐI KÉPESSÉGEK

Minden játékosábrán két követelmény található, ezek a „vezetői követelmények”.



Ha sikerül teljesíteni egy vezetői követelményt, akkor a köröd végén kiválaszthatod az egyik vezetőkártyád, amivel új képességre teszel szert. Minden követelményt csak egyszer lehet teljesíteni. Ha sikerül mindkét vezetői követelményt teljesíteni, két képességhez is hozzáférhetsz.

VEZETŐI KÖVETELMÉNYEK

Az egyik követelmény teljesítéséhez a feltüntetett színsorrendben kell a területedre lehelyezned a lapkáidat.

Ennek a követelménynek a teljesítéséhez egy összefüggő „útvonalat” kell tudnod húzni az élszomszédosan elhelyezkedő lapkákon. Minden lapka csak egyszer szerepelhet az „útvonalban”, és a kezdőlapkádnak nem kötelező szerepelnie benne.

Példa: Ez az elrendezés megfelel a vezetői követelménynek.



A többi vezetői követelmény minden játékosábrán más:

8	Legyen 8 mező a területeden, amin nincs szennyezésjelző (függetlenül attól, hogy mennyi van más mezőkön). A lapkával (a kezdőlapkát is beleértve) letakart mezők is számítanak.
2!	Használd két falukártya jobb oldalát.
3	Legyen 3 becsúsztatott falukártyád a játékosábrád alatt (beleértve az előkészületek során kapott kártyát).
1x	Alapíts falut az egyik megjelölt mezőn.
1x	Építs templomot az egyik megjelölt mezőn.

Az egyik olyan **köröd végén**, amikor teljesítettél egy vezetői követelményt, válassz egy vezetőkártyát, és csúsztasd be a játékos táblád jobb oldala alá. A következő körtől már használhatod a kártyán feltüntetett képességet. Előfordulhat, hogy egy körben sikerül teljesítened mindkét vezetői követelményt, ebben az esetben a köröd végén 2 vezetőkártyát választhatsz.



A JÁTÉK VÉGE

Amikor az egyik játékos megalapítja az 5. faluját, kiváltja a játék végét. Ez a játékos magához veszi a játék vége lapkát. Ezután folytassátok az aktuális fordulót (mindenki játssza le a saját körét, a legnagyobb számú kezdőlapkával rendelkező játékos lesz az utolsó), így mindenki egyforma számú kört játszik. Végül játsszatok még egy utolsó fordulót (mindenki még egyszer sorra kerül).

VÉGSŐ PONTÓZÁS



Ez az ikon jelzi a győzelmi pontokat (GYP). Minden játékos tábla alján látható, hogy mi ér győzelmi pontot a játék végén.

- 5 GYP, ha nálad van a játék vége lapka (mert te voltál az első játékos, aki megalapította az 5. faluját);
- 3 GYP minden, a területedre lehelyezett falujelző után;
- 7 GYP, ha megépítetted mind a 4 templomot, és 3 GYP, ha csak 3-at;
- Attól függően, hogy hány **meződön** van szennyezésjelző (függetlenül attól, hogy mennyi van egy mezőn), az alábbi táblázat alapján további győzelmi pontokat kapsz:

Szennyezett mezők száma	0	1	2	3 vagy több
Győzelmi pont	12	7	3	0

- Számold meg, hány lapka van a területeden (falujelzővel vagy anélkül, a kezdőlapkát is beleszámolva) és az alábbi táblázat alapján további győzelmi pontokat kapsz:

Lapkák száma	9 vagy több	8	7	6 vagy kevesebb
Győzelmi pont	12	7	3	0

- Megkapod a teljesített falukártyákért járó győzelmi pontokat is (ha van ilyen).

A győztes a legtöbb GYP-t szerző játékos. Döntetlen esetén a legtöbb vízjelzővel rendelkező játékos győz. Ha továbbra is döntetlen az állás, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Példa:

Így néz ki Tamás táblája a játék végén:

Nincs nála a játék vége lapka (0 GYP).

5 falujelző van a területén (5x3=15 GYP).

Csak 2 templomot épített meg (0 GYP).

A tábláján 7 lapka van (3 GYP).

Csak egy mezőjén van szennyezésjelző (7 GYP).

Teljesítette az első (8 GYP) és második (10 GYP) falukártya céljait, de a harmadikat nem sikerült (0 GYP).

A végső pontszáma 43 GYP.



KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK

A szabályok változatlanok, az egyedüli eltérés az elemkártyák követelményeivel kapcsolatos. Az elemkártyák készletét és a húzópakli felső lapját (összesen 5 kártya) kezeljétek úgy, mintha azok a második szomszédotok lapjai lennének.



NE FELEDD!

Ne keverd össze az elemkártyák hátoldalán található (🔥💧🌱🌬️) ikonokat azokkal az ikonokkal, amik konkrét játékkatrészt (🏠🛕🌊🌳) jelölnek. A kártyakövetelmények mindig a kártyák hátoldalára utalnak, a kártyahatások pedig játékkatrészekre (lapkák, jelzők).

Mindig csak a saját, illetve a jobb és bal oldali szomszédod kártyáit vedd figyelembe. Ha 3-nál többen játszottok, ne vedd figyelembe a nem közvetlenül melletted ülő játékosok kártyáit.

A kijátszott kártya beleszámít a saját követelményeibe. Egy elemkártya követelményének teljesítéséhez vedd figyelembe az összes kezekben található kártyát, MIELŐTT kijátszod a kártyát.

A templomok segítenek abban, hogy ne akadj el a játékban. Ha az elemkártyáid követelményei nem igazodnak jól egymáshoz, egy templom megépítése lehetőséget ad rá, hogy felfrissítsd a kezekben tartott lapokat.

Ez egy verseny: az első játékos, aki megalapítja az 5. faluját, bónuszt szerez, és kiváltja a játék végét is. Tartsd szemmel az ellenfeleidet, és haladj a falvak megalapításával, mert a játék előbb véget érhet, mint gondolnád!

ÁTTEKINTÉS

FALUKÁRTYÁK

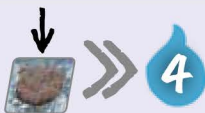
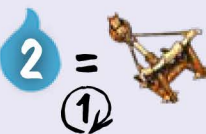
A falukártyákon szereplő célok az alábbiak lehetnek (a típusok, mezők, mennyiségek, megjelölt régiók változhatnak, és a színekövetelmény lehet „ugyanolyan színű” vagy „eltérő színű”). Megjegyzés: A célok mindig a saját területedre vonatkoznak.

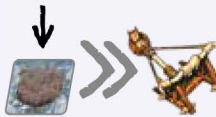
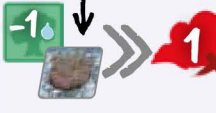
	Legyen lapkád mindkét ezzel az ikonnal rendelkező mezőn.
	Alapíts falut minden megjelölt mezőn.
	Építs templomot minden megjelölt mezőre.
	Legyen legalább X lapkád a megjelölt régióban (ebben az esetben 3 lapka az alsó sorban).
	Legyen egy sorban 3 szomszédos, ugyanolyan színű lapkád.
	Legyen egy oszlopban 3 szomszédos, ugyanolyan színű lapkád.
	Legyen átlósan 3 szomszédos, ugyanolyan színű lapkád (forgatható).

	Legyen L alakban 3 szomszédos, ugyanolyan színű lapkád (forgatható).
	Legyen legalább X számú falulapkád, aminek megegyezik az épületbónusza (ebben az esetben 3 falujelzővel és szélkapuval rendelkező lapka).
	Legyen legalább 9 épületbónusz falujelzővel rendelkező lapkáidon.

VEZETŐKÁRTYÁK

A vezetőkártyákon található különleges képességek az alábbi típusokra oszthatók (a kártyákon ezek különböző variációi találhatók meg).

	Mindig, amikor kijátszol egy megjelölt elemkártyát, megkapod a feltüntetett jutalmat (ebben az esetben egy piros kártya kijátszása után 3 léglovagmozgás a jutalom). Ez a képesség nem aktiválódik, ha a kártyát egy templom építése akció során dobod el. Kizárólag egy elemkártya kijátszása során aktiválódik.
	Minden körben eldobhatod a jelzett mennyiségű vizet, hogy megszerezd a mellette található jutalmat (ebben az esetben 2 víz eldobásával eltávolíthatsz 3 szennyezést). Minden körben csak egyszer használható.
	Mindig, amikor egy erdőlapkát játszol ki a területedre, megkapod a feltüntetett jutalmat (ebben az esetben 4 vizet).
	Mindig, amikor egy elemkártya, templom vagy falukártya hatása miatt aktiválható az itt feltüntetett hatást, növeld azt a kártyán feltüntetett értékkel (ebben az esetben, amikor szennyezést távolítasz el, 1-gyel többet vehetsz le).
	Minden körben eldobhatsz 2 vizet, hogy bármelyik mezőre átmozgasd az egyik léglovagod. Minden körben csak egyszer használható.

	Mindig, amikor egy erdőlapkát játszol ki a területedre, bármelyik mezőre átmozgathatod az egyik léglovagod.
	Mindig, amikor egy erdőlapkát játszol ki a területedre, eltávolíthatod az összes szennyezést az egyik mezőről.
	Fizess 1-gyel kevesebb vizet erdőlapka kijátszásakor (legalább 1 vizet be kell fizetned), illetve távolíts el 1 szennyezést, amikor kijátszol egy erdőlapkát.
	Minden eltávolított szennyezésjelző után kapsz 2 vizet.
	Körönként egyszer elkölthetsz 6 vizet, hogy kijátssz egy erdőlapkát (a végrehajtott akció mellett).
	Fizess 2-vel kevesebb vizet erdőlapka kijátszásakor (legalább 1 vizet be kell fizetned).



ELEMKÁRTYÁK

Az **elemkártyákon** található követelmények az alábbi típusokra oszthatók (az alábbiakban a tüzet használjuk szemléltetésként). A „szomszédod” a melletted ülő játékost jelenti.

	Rendelkezned kell legalább ennyi kártyával a feltüntetett elemből.
	Nem lehet egyetlen kártyád sem a feltüntetett elemből.
	Rendelkezned kell legalább egy-egy kártyával minden elemből.
	Számold meg a saját és mindkét szomszédod feltüntetett típusú elemkártyáit, hogy meghatározd a kártyahatás erősségét.
	Egyik vagy mindkét szomszédodnak rendelkeznie kell legalább egy feltüntetett típusú elemkártyával, attól függően, hogy a kis vagy a nagy követelményt szeretnéd teljesíteni.
	Több feltüntetett típusú elemkártyád legyen az egyik vagy mindkét szomszédodnál, attól függően, hogy a kis vagy a nagy követelményt szeretnéd teljesíteni.
	Kevesebb feltüntetett típusú elemkártyád legyen az egyik, vagy mindkét szomszédodnál, attól függően, hogy a kis vagy a nagy követelményt szeretnéd teljesíteni. Nem lehet kevesebb kártyád a szomszédodnál, ha a szomszédodnak egyáltalán nincs ilyen kártyája.
	Számold össze a saját és mindkét szomszédod feltüntetett típusú elemkártyáit, hogy meghatározd a kártyahatás erősségét. Minél több a megegyező típusú elemkártya, annál erősebb a hatás: 2-3, 4-5, 6 vagy több.

FONTOS: A kijátszott elemkártya mindig beleszámít a saját követelményébe. Mielőtt kijátszol egy elemkártyát, nézd meg az összes kezekben található kártyát, és úgy ellenőrizd, hogy tudod-e teljesíteni a követelményét.

Miután kijátszottál egy kártyát, aktiváld annak **hatását**. Az alábbi hatásokkal találkozatsz a játék során:

- Vedd magadhoz a feltüntetett számú vizet a közös készletből (ebben az esetben 4-et).
- Távolítsd el a feltüntetett számú szennyezést a területedről (ebben az esetben 2-t), és tedd vissza azokat a közös készletbe. Bármelyik mezőről eltávolíthatod ezeket, akár egy, akár több különböző mezőről is.
- Fizesd ki a feltüntetett számú vizet (ebben az esetben 4-et), hogy elvehess a készletből vagy a pakli tetejéről, és kijátszhass egy erdőlapkát a területeden található, egy már korábban lehelyezett lapkával **élszomszédos** üres mezőre (ahol nincs másik lapka vagy szennyezésjelző). Ezután töltsd fel az erdőlapkák készletét.
Példa: Hanna az alábbi elemkártyát kijátszva elkölt 4 vizet, és elveszi az egyik erdőlapkát a készletből, amit élszomszédosan lehelyez egy, a területén lévő, üres mezőre, egy már korábban kijátszott lapka mellé. Ezután feltölti a készletet.



5 Hajtsd végre a feltüntetett számú léglovagmozgást (ebben az esetben 5-öt). Egy léglovag átmozgatása egy lapkáról egy másik élszomszédos lapkára **egy** mozgásnak számít. A **főváros** szomszédosnak számít a kezdőlapkával. Egy léglovagot a fővárosból a kezdőlapkára átmozgatni egy mozgásnak felel meg.

Példa: Hannának 5 mozgása van, 2 léglovagját átmozgatja a fővárosából 2 mező távolságra. Egy másikkal pedig 1-et mozog.



6 Vedd magadhoz a feltüntetett számú vizet, vagy mozgasd a léglovagjaid ugyanennyi mozgással (ebben az esetben 6). Az értéket szét is oszthatod (például kapsz 2 vizet, és mozgatsz 4 léglovagot).

X Ha egy hatás X-et használ, a számot a követelményekben feltüntetett X határozza meg.

8-x Ez egy másik példa, amikor az X-et a követelményekben feltüntetett X határozza meg. A végső összeg nem lehet alacsonyabb 1 víznél.

Példa: Ha neked és a szomszédaidnak

6 kártyája van, elvehetsz egy erdőlapkát 2 vízéért.



1+5 és **3/6** Ha egy hatás több ikonból tevődik össze, figyelj a köztük található írásjelre. A „+” ÉS-t jelent, vagyis végrehajtod mindegyik feltüntetett hatást. A „/” VAGY-ot jelent, vagyis a feltüntetett hatások közül **egy**et hajthatsz végre.

1 Ha kettő vagy három ikon egymáson helyezkedik el
2 „/”-rel elválasztva, a kártyahatás erőssége attól függ,
3 hogy milyen szinten tudod teljesíteni a kártya követelményét.



Példa: Tamás ezt a kártyát játssza ki.

3 kártya van a kezében, a bal oldali szomszédjának is van 1 kártyája, a jobb oldali szomszédjának viszont egy sincs. Mivel összesen 4 kártya van, Tamás 2 szennyezést távolít el a területéről.



Köszönetnyilvánítás:

Joachim Thôme köszönetét fejezi ki a csapata minden léglovagjának, akik nagyban hozzájárultak a játék létrejöttéhez: Yann, Jérôme, Marie, Charlot, Pieter, Luc, Arthur, Xavier, Elisa, Benoit, továbbá Aline és Achille.

A tervező köszönetét fejezi ki a La Boîte de Jeu kiadónak is a bizalmukért és kiemelkedő munkájukért.

Fordítás: Heim Hunor **Lektorálás:** Horváth Lajos, Nagy Levente
Tördelés: Bence Domonkos