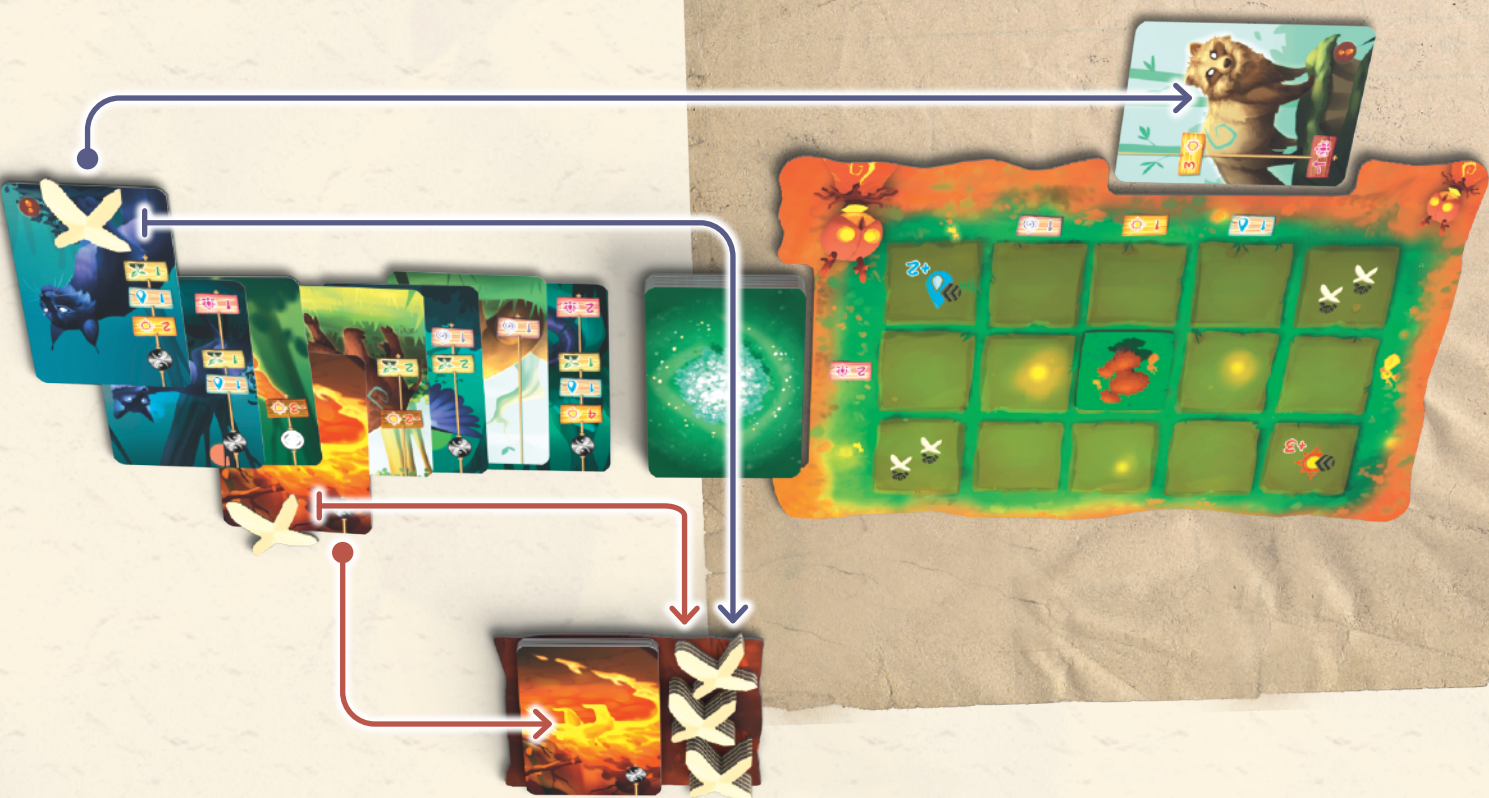


Peti felhúzza az ótódik lapot, ami egy lángvaránusz. Ezzel már megvan a harmadik lángvaránusz, a megidézett őrzőállatokkal, sorában. Petinek már van két töredéklapja, és úgy dönt, most felhasználja az egyiket arra, hogy elpusztítsa a lángvaránuszját. Így ismét csak 2 szimbóluma van, és folytatja a lapvezést. A következő lap egy őrzőállat. Peti folytatja húz fel, Peti ekkor felhasználja a másik töredéklapját is, hogy az utóljára felhúzzon őrzőállatot a saját dobóklapjára dobja. Peti ezután így dönt, nem húz több lapot.

Amikor minden játékos végzett a lapfázissal, az őrzőállatok fázisa véget ér, és kezdetét vesz az akciófázis.



A töredéklapka hatásának végrehajtása után folytathatod a lapvezést, vagy megállhatsz. Ebben a fázisban a játékosok egymás után kerülnek sorra, kezdve a szent fa figurát

lehetőség közül: A fázis során bármikor eldobhatsz egy töredéklapkát, és választhatsz az alábbi két

A töredéklapok

Ébredő Erdő

Aske Christiansen játéka
Apolline Etienne illusztrációival

A négy évszak – tél, tavasz, nyár és ősz – erdőszellemi együtt szállnak szembe az ősi szent fát megtámadó gonosz szellem, Onibi pusztító tűzéval. Eljött a lehetőség az erdőszellemek számára, hogy otthonuk megmentésével igazi legendákká váljanak, és hőstetteik által, mint az erdő védelmezői maradjanak meg az utókor emlékezetében. Minden erejükre szükség lesz, ha le akarják győzni a félelmetes Onibit: védelmező fákat kell ültetniük, meg kell zaboláznuk a pusztító lángokat, vagy meg kell idézniük Sankit, az erdő védelmezőjét – vajon melyik út vezet az erdő megmentéséhez?

Vegyétek fel a négy erdőszellem egyikének szerepét, és a győztes megkapja az erdő védelmezőjének címét és dicsőségét.



Az akciófázis

Ebben a fázisban a játékosok egymás után kerülnek sorra, kezdve a szent fa figurát birtokló játékosal.

Ha a megidézett őrzőállataid sora **kevesebb**, mint 3 magányos csoporos szimbólumot tartalmaz (a csoporos szimbólumok által érvénytelenítettek nem számíthatnak), 2 különböző akciót nem számíthatnak), 1 akciót nem számíthatnak), 1 akciót nem számíthatnak), 1 akciót nem számíthatnak).

Az akciód erejét a megidézett őrzőállataidon és az erdőbádon lévő megfelelő típusú elemek száma határozza meg.

A elemhez nem akció tartozik, hanem győzelmi felítél.



Miután végrehajtottad az 1 vagy 2 akciót, a bal oldali szomszédod kerli sorra az akcióval.

Ha a megidézett őrzőállataid sora 3 szimbólumot tartalmaz (a csoporos szimbólumok által érvénytelenítettek nem számíthatnak), 2 különböző akciót nem számíthatnak), 1 akciót nem számíthatnak), 1 akciót nem számíthatnak).

Ebben a fázisban a játékosok egymás után kerülnek sorra, kezdve a szent fa figurát birtokló játékosal.

Ha a megidézett őrzőállataid sora **kevesebb**, mint 3 magányos csoporos szimbólumot tartalmaz (a csoporos szimbólumok által érvénytelenítettek nem számíthatnak), 2 különböző akciót nem számíthatnak), 1 akciót nem számíthatnak), 1 akciót nem számíthatnak).

Az akciófázis

Petinek a kör végén 12 védelmező fája, Rékának 13 tűzjelzője, Baláznak pedig 13 szent virága gyűlt össze, így a játék véget ér. A győztes az lesz közülük, akinek e három dologból összesen több van. Balázs 23 ponttal megnyeri a játékot, mert Rékának 20, míg Petinek csak 16 pontja van.



Köszönetnyilvánítás
Játéktervező
Aske Christiansen
Illusztráció
Apolline Etienne
Kiadó
Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
Copyright 2021 Ludonaute – Minden jog fenntartva

Online játékszabály angolul

16

A védelmező fák taktikus elhelyezésével további jutalmakra tehetsz szert.

Emlékeztető: 12 különböző védelmező fa elültetésével megnyerheted a játékot.

Ha a megidézett őrzőállataidnak köszönhetően 2 akciót tudsz végrehajtani, ennek a fának a birtokában végrehajthatod **ugyanazt** az akciót kétszer – nem kell két különböző akciót választanod.

A védelmező fák kellő mennyiségben olyan áthatolhatatlan akadályt képeznek, amely meg Onibi pusztító tűzének is képes ellenállni.

Ezek a védelmező fák **elemeket** biztosítanak számodra.

Az ültetett védelmező fát azonnal és végleges hatással bírnak. Az első akcióddal ültetett fa hatása már a második akciód végrehajtásakor is érvényesül (és természetesen a későbbi körökben is).



Add össze a elemeidet, és vegyél el egy (és csak egy) olyan védelmező fát az állványról, ami nem drágább annál, mint ahány elemed van.

A választott védelmező fát tedd az erdőbádon egyik olyan üres mezőjére, amely elszomszédos egy másik fával.

Egy védelmező fa ültetése

Teljesen beültetett sorért vagy oszlopért kapható jutalmak
Amikor egy sor vagy oszlop összes mezőjére ültetett fát, azonnal megkapod a sor vagy oszlop végén feltüntetett jutalomelemet (1, 1, 1 vagy 2), ami akár az aktuális köröd következő akciójától kezdve a játék végéig érvényes marad.

A fák még erősebbek, ha sorban állnak.

A sarokba ültetett fákért kapható jutalmak

Az erdő négy sarkába ültetett védelmező fák egy **azonnali** extra akciót biztosítanak számodra.

Ültess védelmező fákat az erdő legtávolabbi sarkaiba, és a szent fa értékes segítségével jutalmazza elszántságodat.

Ezek az extra akciók a normál akcióidon felül értendőek, és lehetnek velük azonosak vagy tőlük eltérők is.

Hajts végre egy extra őrzőállatkártyák megszerzése akciót +3 elemmel.



Hajts végre egy extra tűzek eloltása akciót +2 elemmel.

Kapsz 2 töredéklapkát.

13

Tegyétek a lángvaránusztablát a szellemösvénytábla mellé.

Tegyétek a töredéklapokat és a lángvaránuszakártyákat a tábla számukra fenntartott mezőre.

Ha kétten játszótok, vegyétek ki két 3-as, két 4-es és két 5-ös, illetve egy 6-os, egy 7-es és egy 8-as lapkát.

Ha három játszótok, vegyétek ki két 3-as, egy 4-es és egy 5-ös lapkát.

Tegyétek az állványokba a védelmező fák lapkát baírói jobbra haladva értékek szerint emelkedő sorrendben.

Tegyétek a védelmező fa lapkák 2 állványát a szellemösvénytábla mellé.



Alenti képen a játék előkészületei láthatók.

Előkészületek

1. Tegyétek a szellemösvénytáblát az asztal közepére.

2. Vegyétek magatokhoz a választott erdőszellemekhez tartozó összes alkatrészt:

1 erdőtábla
1 kezdő védelmező fa lapka
3 győzelmi lapka: 1 tűz, 1 szent virág és 1 védelmező fa.
1 erdőszellem kartonfigura
14 kezdő őrzőállatkártya

Tegyétek az erdőtáblákat magatok elé az asztalra, és helyezzétek a kezdő védelmező fa figurát a tábla középső mezőjére.

Tegyétek a 3 győzelmi lapkátokat a táblátok bal oldalára.

Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékos, aki megkapja a szent fa figurát. A kezdőjátékos tegye az erdőszellem figuráját a szellemösvény első, fehér figurával jelölt mezőjére, a tőle balra ülő játékos a második, fehér figurával jelölt mezőre, és így tovább.

Keverjétek meg a 14 saját kezdő őrzőállatkártyákat, és tegyétek képpel lefelé fordítva a játéktáblátok jobb oldalára: ez lesz a saját húzópaklitok.

Tegyétek az őrzőállattáblát a szellemösvénytábla mellé.

Válasszatok szét a megmaradt őrzőállatkártyákat szintjük szerint, és alkossatok belőlük 3 paklit. Az 1. szintű pakli helyét fehér, a 2. szintűt sárga, míg a 3. szintűt piros nap jelöli.

Keverjétek meg a 3 paklit, és tegyétek képpel lefelé az őrzőállattábla megfelelő helyeire. Húzzatok mindhárom pakliról 4-4 lapot, és tegyétek őket képpel felfelé a paklijuk mellé sorba: ez lesz az őrzőállatkártyák kínálata.

Válogassátok szét értékük szerint a tűzjelzőket (2, 3, 4), és tegyétek azokat az őrzőállattábla megfelelő helyeire az őrzőállatkártya-paklik mellé.

Tegyetek egy 2-es értékű tűzjelzőt a szellemösvénytábla közepére.

14

