



Steve Finn, Eduardo Baraf és Beth Sobel

Fűszerkert

Egy józsu játék



8+



1-4



20'

Bemvezetés

A friss fűszereknek minden konyhában ott helyük, egy jó szakácsnak gyakran szüksége van rájuk. Ha szeretnénk, hogy mindig friss, minőségi fűszerek álljanak rendelkezésünkre, legjobb, ha a saját kertünkben vagy egy otthonunk szomszédságában lévő közösségi kertben neveljük azokat. A közösségi kertet azok hasznosítják a legjobban, akik a megfelelő pillanatot választják ki, hogy a legaromásabb fűszernövényeket gyűjtsék be.

A játék célja

A játékosok a közösségi kertben és a sajátjukban nevelik – elvetik és átültetik – a kiváló minőségű zöldfűszereket.

A doboz tartalma



A játék előkészítése

1. Minden játékos választ egy színt, és 4 edénykártyát kap az adott színből (a szín a kártyák hátoldalán látható).
2. Az egyik játékos egy pakliba rakja és összekeveri **a mindennapi és a különleges fűszerkártyákat** (összesen 72 kártyát).
3. A résztvevők számától függően, anélkül, hogy megnéznék, ki kell vennetek kártyákat a pakliból:

- 2 játékosnál – 24 kártyát
- 3 játékosnál – 12 kártyát
- 4 játékosnál – 0 kártyát

4. Tegyétek le középre az így létrejött paklit, ez lesz **a fűszernövény pakli**.

5. Jelöljete ki egy területet az asztal közepén a **közösségi kert** (A) kártyáinak és minden játékos előtt legyen hely a **saját kertje** számára (B).

6. A **zöldfűszeres zsemle kártyát** a fűszernövény pakli mellé kell tenni, hogy mindenki jól elérhesse.

7. Minden játékos kap **1 segédkártyát**.



A játék menete

Az a játékos kezd, aki a legutóbb ültetett fűszernövényt vagy izesített ételt friss zöldfűszerekkel. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban haladva követik egymást. A játék akkor ér véget, amikor a fűszerkártyák elfogynak, és a játékosok már nem tudnak lépni (a részletek *A játék befejezése* fejezetben olvashatók). A saját lépése során a játékos a következő akciókat hajthatja végre (az alábbi sorrendben):



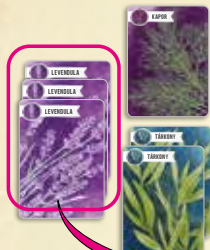
1. akció – Átültetés (választható)

A lépése elején a játékos átültethet fűszernövényeket.
Ha így dönt, akkor:

- Kiválasztja a **4 edénykártyája** közül azt az egyet, amelyet a lépése során használni akar.
- Összeállítja az adott edényhez előírt **fűszerkártya csomagot**. Az így létrehozott kis paklit képpel lefelé fordítva elhelyezi az adott edénykártya alatt.
- A játékos **a saját kertjéből és a közösségi kertből is szabadon válogathat** és felhasználhat kártyákat.
- Minden edénykártyát **csak egyszer** lehet felhasználni a játék során.
- A lépése során a játékos csak egyszer hajthat végre **átültetés akciót**.
- Nem **lehet kártyákat "tartalékolni"**. valamennyi kártyát, amelyet a lépése során felszedett, a játékosnak el kell helyeznie az adott edénykártya alatt.

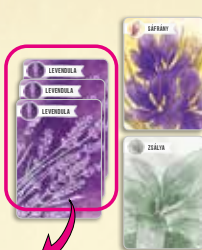
Példa:

KÖZÖSSÉGI KERT



A közösségi kertben
3 levendula
található,
a játékos saját
kertjében szintén
3 levendula van.

SAJÁT KERT



A lépése elején a játékos
átültetés akció mellett dönt.
A két kertből felszed összesen
6 levendulát, és a csak egyforma
fűszernövények ültetésére szolgáló
nagy cserépbe ülteti.



A játékos képpel lefele a megfelelő
edénykártya (nagy cserép) alá helyezi a
(6 levendulából álló) fűszerkártya csomagot,
úgy, hogy a csomag széle a csomagban
található kártyák számának megfelelő
számjegy, illetve a megszerzett pontok
száma alá kerüljön.

FONTOS:

A különleges
fűszereket
KIZÁRÓLAG
üvegben lehet
elhelyezni.

EDÉNYÁRTYÁK

A játékban **4 különböző edénykártyát** használunk.



- **NAGY CSERÉP** (csak egyforma fűszernövényeknek)
legfeljebb 7 egyforma növény, pl. 6 levendula helyezhető el benne.



- **FA ÜLTETŐLÁDA** (különféle fűszernövényeknek)
csak különböző fűszernövényeknek – pl. 1 levendula, 1 sáfrány, 1 kapor, 1 rozmaring és 1 tárkony helyezhető el benne.



- **KIS CSEREPEK** (különböző fűszerpároknak)
1-6 azonos fűszerből álló pár ültethető be. Minden egyes párnak különböznie kell a többitől. Pl. 2-2 zsálya, rozmaring és babér kerülhet egy kis cserépbe.



- **ÜVEG** (1-3 mindennapi vagy különleges fűszernek)
Üvegben legfeljebb 3 fűszerfélét lehet elhelyezni, ezek lehetnek egyformák vagy különfélék, mindennapiak, vagy különlegesek. A különleges fűszereket csak üvegben lehet elhelyezni.

Útmutató az átültetéshez

A kertek az új fűszernövények ültetése révén növekednek (lásd a magvetés akciónál). A játékosnak figyelemmel kell kísérnie, hogy a többi játékos milyen fűszert tart a saját kertjében, és milyeneket helyez a közösségibe.



• ZÖLDFŰSZERES ZSEMLE KÁRTYA

Ha egy játékos **valamennyi különleges fűszerből** betesz az üvegbe (1, 2, 3 jelű kártyák), akkor a zöldfűszeres zsemle kártyát kapja jutalmul, amelyet az üveg alá csúsztat. Ez a kártya a játék végén 5 pluszpontot ér a játékosnak. Mindig csak egy játékos nyerheti el ezt a kártyát.



2. akció – Magvetés (kötelező)

Az 1. akció, a választható **átültetés** után következik a 2. akció, **a magvetés**, amelyet a játékosnak kötelező végrehajtania, kivéve, ha a fűszernövény pakliban már nem talál kártyát. Az akció során a játékos fűszermagokat vet a közösségi kertbe és a saját kertjébe a következők szerint:

1. A játékos felveszi a legfelső lapot a fűszernövény pakliból, megnézi, és eldönti, hova kerüljön:

- maga elé, **a saját kertjébe**
- az asztal közepén található **közösségi kertbe**.

2. Ezután a játékos még egy lapot húz a fűszernövény pakliból, és **máshová** helyezi el, mint az előzőt. Vagyis ha a **magvetés akció** során az első kártyát a közösségi kertbe helyezte el, akkor a másodikat a saját kertjébe kell tennie és fordítva.

FONTOS: a közösségi kertben és a saját kertben lévő kártyákat képpel felfele tegyük az asztalra, hogy mindenki lássa.

Ha minden edénykártya használatban van már:

Ha a játékos minden edényét felhasználta, és már semmit sem tud átültetni, akkor is végre kell hajtania a **magvetés** akciót.

A játék befejezése

Ha elfogy a fűszernövény pakli, a játékosok továbbra is végrehajtanak akciókat. Ha valaki már nem tud semmilyen akciót végrehajtani, kiszáll a játékból. A játék akkor ér véget, ha már mindenki felhasználta az összes edénykártyáját, vagy ha már egyik játékos sem tud magokat vetni.

Pontozás

- Minden edénykártyán látható egy pontozótábla, amely alapján kiszámítható, hogy hány pontot érnek a játékosok által összegyűjtött kártyák.



KÁRTYÁK	1	2	3	4	5	6	7
PONTOK	2	6	10	14	18	20	22

Például: 3 egyforma fűszernövényért 10 pont jár a játszma végén.

- Az üvegben elhelyezett különleges fűszerekért pluszpontok járnak, a pontszám a kártyán szerepel.

Például: A játékos az üvegében 1 levendulát, 1 sáfrányt és 1 kakukkfűt helyezett el. 6 pontot kap a 3 fűszerkártyáért, és 3 pluszpontot a kakukkfűért, mint különleges fűszerért. Az üvegben elhelyezett fűszerekért így összesen 9 pont jár.

- A zöldfűszeres zsemle kártyáért 5 pluszpont jár.
- A játék végén a játékosok 1-1 pontot kapnak minden fűszerkártyáért, amely a saját kertjükben található (nem került edénykártya alá), a különleges fűszerkártyákon szereplő pontokat nem kell összeadni.



Az nyer, aki a legtöbb pontot szerezte. Pontegyenlőség esetén azé az elsőbbség, aki a legtöbb pontot kapta az üvegben elhelyezett növényekért. Ha továbbra is döntetlen az állás, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.



CSAPATJÁTÉK



A játék előkészítése

A játékot ugyanúgy kell előkészíteni, mint a 4 fős variánst.
Az egy csapatba tartozó játékosok egymással szemben ülnek.
Az a csapat kezd, amelyikhez a legfiatalabb játékos tartozik.

A játék menete

A játék majdnem ugyanúgy zajlik mint az alapjáték, de a **magvetés akció** a következőképpen módosul:

A játékos az akció végrehajtása során **3 fűszerkártyát** tesz le 2 helyett.
A lapokat egyenként veszi fel, megnézi és eldönti, hova kerüljön:

- 1 kártyát felfedve **a saját kertben** kell elhelyezni,
- 1 kártyát felfedve **a közösségi kertben** kell elhelyezni,
- 1 kártyát felfedve **a csapattárs kertjében** kell elhelyezni.

A csapatjátékban a játékosok **6 forduló** alatt összesen **12 lapot** játszanak ki.

A csapattársak egyeztethetnek egymással és megbeszélhetik a stratégiát.

A játék befejezése és pontozás

A játék végén mindenki összeszámolja az edénykártyákhoz tartozó fűszerei után járó pontokat, valamint a saját kertjében lévők után járókat. Ezt követően a csapattársak összeadják a pontjaikat.

Az a csapat nyer, amelyiknek több pontja van. Döntetlen esetén azé a csapaté az elsőbbség, amelyik több pontot kapott az üvegben elhelyezett növényekért. Ha ezután is fennáll a pontegyenlőség, azé a csapaté az elsőbbség, amelyiknek a tagja a legtöbb pontot kapta az üvegben elhelyezett növényekért.



HALADÓ CSAPATJÁTÉK

Már régóta játszottok együtt? Nagyon jól ismerik egymást a csapattagok? Elérkezett az idő egy újab kihívásra! Próbáljátok ki a haladó változatot, amelyben két új elem van.

- **Egyetlen csapattag pontozása:** A csapattagok által szerzett pontok nem adódnak össze, hanem a csapat pontszámának meghatározásakor a legalacsonyabb pontszámot elérő csapattag pontszámát kell figyelembe venni.
- A csapattársak **nem egyeztethetnek és nem beszélhetik meg a stratégiát.** A játékos a fűszernövény pakliból felvett lapot addig nem mutathatja meg a többieknek, amíg el nem dönti, hogy hova teszi le. A döntését ezután már nem változtathatja meg.

A haladó játékot választva lehet a fenti opciók egyikét külön alkalmazni, de lehetséges az együttes alkalmazásuk is.



SZÓLÓ JÁTÉK

Szerző: Keith Matejka

A játék előkészítése

A játékot az alapjátékhoz hasonlóan, de a következő módosításokkal kell előkészíteni:

- ki kell iktatni a lapok felét, vagyis **36 kártyát**,
- a játékos felfedei fűszernövény pakli **legfelső lapját** és félreteszi, ezzel létrejön az **eldobott kártyák paklija**,
- ezután felfedi a fűszernövény pakli **következő két lapját**, és a közösségi kertbe teszi,
- fűszernövény pakli következő **három lapját** a saját kertjébe teszi,
- a zöldfűszeres zsemle kártyát az **eldobott kártyák paklija** mellé rakja,
- az **eredménykártyát** pedig leteszi maga elé, a saját kertje és a közösségi kert közé.



AZ ELDOBOTT KÁRTYÁK PAKLIJA



KÖZÖSSÉGI KERT



SAJÁT KERT



A játék menete

A **magvetés akció** a szoló játékban így módosul:

A játékos 2 helyett **3 fűszernövény kártyát** tesz le 2. Egyenként veszi fel a lapokat, mindig a pakli legfelső lapját, és rögtön eldönti, hova helyezi:

- 1 kártyát felfedve **a saját kertben** kell elhelyezni,
- 1 kártyát felfedve **a közösségi kertben** kell elhelyezni,
- 1 kártyát felfedve az **eldobott kártyák paklijára** kell helyezni.



KÖZÖSSÉGI KERT



ELDOBOTT
KÁRTYÁK
PAKLIJA



Amikor a közösségi kertbe egy **ötödik kártya** kerül, akkor onnan az összes kártyát az **eldobott kártyák paklijára** kell áttenni.

A játék befejezése

A játék akkor ér véget:

- ha a játékos már nem tud több növényt átültetni vagy
- ha elfogy a fűszernövény pakli. A játékos, ha még van szabad edénykártyája, utoljára végrehajthat még egy **átültetés** akciót, és elhelyezhet még egy utolsó fűszerkártya csomagot.

Pontozás

A játékos összeszámolja az edényei és a saját kertjében levő kártyák után járó pontokat. A kapott eredményt összeveti az alábbi eredménytáblán szereplő pontszámokkal:



<37

37-41

42-46

47-51

52-56

57+

Hobbikertész

Kertésztanuló

Fiatal kertész

Tapasztalt kertész

Profi kertész

Mesterkertész

Ha újabb kihívásra vágysz, játssz még egy partit a szőlő játék előkészítése során félretett 36 kártyával, és számold össze, mennyi pontot gyűjtöttél a két parti során. Össze tudtál hozni a két játszából 114 pontnál többet?

Már a zsebedben egy izgalmas élet!



A *CV Pocket* magával ragadó, kompakt kártyajáték, tele izgalmas döntésekkel!



POCKET





Játékötlet: Eduardo Baraf

Játékterv: Steve Finn

Illusztrációk: Beth Sobel

Grafikai tervezés: Benjamin Shulman, Sławomir Bejda

Forgalmazó: Kék Kobra Kft. 1097 BUDAPEST,

Gyáli út 31/b. Telefon: +36 1 280-4456

Fax: +36 1 280-4444 E-mail: info@kekkobra.hu

granna.hu jatekmakettcentrum.hu

Gyártás helye: Lengyelország

Minden jog fenntartva!

© 2021 Granna Sp. z o.o.

ul. Księcia Ziemowita 47

PL 03-788 Warszawa

www.granna.hu

© 2017 Pencil First Games

Original title: Herbaceous



Design with Passion, Pencil First



03317/3

GRANNA