



Egyszemélyes gyűjtögetés

Mark Tuck
játéka



**14 éves
kortól**

**Többfős
játékváltozattal**
(amelyhez minden játékosnak
szüksége lesz egy példányra)



10 perc

Járd be az erdőt, és gyűjts össze annyi élelmet, amennyit csak tudsz a különböző erdőterületek kijátszásával!

Tartozékok

18 erdőterület-kártya

Minden kártyán 3 különböző típusú erdőterület található: **bokor**, **avar** és **talaj**.

Minden kártya 6 mezőre van osztva.

5 mezőn gyűjthető élelem van:

- a bokrokon **szeder** terem,
- a **szelídgesztenye** az avaron fekszik,
- a **gombák** pedig a talajból nőnek ki.

A 6. mező átlósan 2 erdőterületre van osztva, amelyek közül **bármelyiknek számíthat**, élelem azonban **nem található** rajta.

A kártyák hátulján „**receptek**” találhatók.

Az alapjátékban ezeket hagyd figyelmen kívül (lásd: **Recept játékváltozat**).

15 egyedi kocka

Minden területhez/élelemhez 5-5 kocka tartozik.

A kockák pontjai az adott területen összegyűjtött élelem mennyiségét jelölik. Minden kockán található egy egér is.

1 Egér Egon jelölő

Előkészületek

Helyezd a dobókockákat és a jelölőt elérhető távolságba. Keverd meg a kártyákat (recept oldalukkal felfelé), és oszd őket két 9 kártyás paklira.

Az egyik paklit tedd félre, erre nem lesz szükséged (de amint befejezted az első játékot, ezzel a paklival rögtön nekivághatsz egy következőnek).

A másik paklit képpel lefelé (recept oldallal felfelé) rakd magad elé – ez a húzópaklid.

Húzd fel a legfelső kártyát, és képpel felfelé tedd a játéktér közepére. Ez az erdő kiinduló lapja.

Húzz két lapot a kezedbe.

Minden kör 3 lépésből áll:

1. Kártya kijátszása
2. Kockák lehelyezése
3. Új kártya húzása

1. Kártya kijátszása

Helyezz egy kártyát a kezedből az erdőbe. Mielőtt letennéd, elforgathatod 90 vagy 180 fokkal.

Az újonnan lerakott kártya legalább egy területének le kell fednie egy területet az erdőben.

2. Kockák lehelyezése

A. Amikor egy **élelemmel ellátott** területtel **ugyanolyan típusú** területet (akár van rajta élelem, akár nincs) fedsz le:

- Ha az alsó területen még nincs kocka, akkor a felsőre helyezz egy kockát úgy, hogy az „1”-et mutasson. A kocka színének meg kell egyeznie a területtípus színével. Ha kifogytál egy adott színű kockából, akkor nem rakhatsz le olyan színű kockát.
- Ha az alsó területen már van **azonos típusú** kocka, akkor azt tedd át a felső területre úgy, hogy az értékét növeled (1-ről 3-ra, 3-ról 6-ra, 6-ról 10-re, 10-ről 15-re).

B. Amikor egy **élelem nélküli** területtel **ugyanolyan típusú** területet fedsz le:

- Ha az alsó területen nincs kocka, akkor a **felsőre sem kerül.**
- Ha az alsó területen már van **azonos típusú** kocka, akkor azt tedd át a felső területre, az **értéke megváltoztatása nélkül.**

C. Amikor egy (élelemmel ellátott, vagy élelem nélküli) területtel fedsz le egy **nem azonos típusú** területet vagy kockát:

- Ha a lefedett területen található kocka, akkor azt helyezd vissza a kockakészletbe.

- Helyezz egeres oldalával felfelé egy azonos típusú kockát az újonnan felkerült területre. Ha ebből a típusú kockából már kifogytál, ehelyett helyezd le Egér Egont (ha még elérhető, lásd lentebb*). Ha egyiket sem tudod végrehajtani, nem helyezheted le a kártyát ebbe a pozícióba.

Az a terület, amelyen egeres kocka található, a továbbiakban már nem fedhető le (kivéve Egér Egon használata esetén – lásd lentebb).

3. Új kártya húzása

Húzd fel a húzópakli legfelső lapját (ha még van), hogy két kártya legyen a kezedben.

Egér Egon

A játék során egyszer lefedhetsz egy olyan területet, amin egeres kocka van. A felső területnek egyeznie kell a lefedett kocka színével.

Vedd le az egeres kockát, és tedd vissza a kockakészletbe.

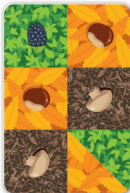
Helyezd az Egér Egon jelölőt a területre.

Egon elijesztette a kisebb egeret.

Ez a terület a továbbiakban már nem fedhető le.

* Egér Egont bármilyen színű **egérkocka helyett** használhatod, ha kifogytál valamelyikből.

Példa



Az erdő kezdőlapja.



1. kör: Egy gesztenye-, egy gomba-, és egy szederkockát kell feltenni. Az átlósan kettéosztott erdőterületre **ne helyezz** kockát.



2. kör: Minden kocka értéke 3-ra nő, és fel kell tenni még egy gesztenyekockát.



3. kör: A szederkocka értéke 6-ra nő, és fel kell tenni még egy gombakockát. A kettéosztott területen lévő gesztenyekocka értéke nem nő. Az alatta lévővel nem azonos típusú területre egeres kockát kell tenni.

A játék vége

Amikor kijátszod az utolsó kártyát, és lehelyezed a megfelelő kockákat, a játék véget ér.

Pontozás

Az erdőben található kockák összértéke azt mutatja, mennyi élelmet sikerült összegyűjtened.

Vonj le **1 pontot** minden kettéosztott területen lévő kockáért.

Vonj le **2 pontot** minden egeres kockáért (elcsenik az összegyűjtött élelmet).

Vonj le **5 pontot**, ha Egér Egon az erdőben van.

Mennyire vagy ügyes gyűjtögető?

< 30 Gesztenye-bejnye...

30-34 Szeder szedett hazugság, hogy nem tudsz jobbat!

35-39 Egér-telműen tehetséges vagy.

40-44 Avarba ejtő teljesítmény.

45-49 Erdőrületesen szép munka!

50+ Gombasztikus gyűjtögető vagy!

Recept játékváltozat

A kártyák hátulján „receptek” találhatóak, amik győzelmi feltételekkel nehezítik a játékot.

Keverd meg a 18 lapot. Véletlenszerűen húzz kettőt, és a recept oldalukkal felfelé rakd ezeket magad elé.

Minden recepten látható egy elérendő pontszám, illetve bónuszpontok vagy pontszámmódosítók. Ha teljesítetted a recept által megadott célt, megkapod a feltüntetett jutalmat.

Minden recept felső sarkában egy szám látható. Add össze a két kártyád pontértékét, hogy megkapd a játékra vonatkozó **pontszámcélodat**.

Ossz magadnak 9 lapot, ezzel kialakítva a húzópaklidat, majd az alapjáték szabályai szerint játszd le a játékot.

Ha a játék végén eléred vagy meghaladod a két receptkártya által meghatározott pontszámcélt, győztél.

Néhány kártya neve recept helyett inkább egyfajta leíró megnevezés. Így a 2 kártyád lehet 2 recept (például gesztenyeleves vagy gombás rizottó), egy elkészítési mód (például Házi készítésű), vagy egy étel jellemzője (például díjnyertes vagy házi).

Többszemélyes játékváltozat

A többszemélyes játékváltozathoz a kártyák recept oldalán található sorszámát is figyelembe kell venni, de az alapszabályok megegyeznek az egyszemélyes játék lap-, kocka- és jelölőlerakási szabályaival. Minden játékosnak szüksége van egy saját példányra a játékból. Ugyanazokat a lapokat használják majd ugyanolyan sorrendben.

Az egyik játékos, az Erdész megkeveri a saját kártyáit, és egy húzópaklit alkotva képpel lefelé maga elé helyez 9-et.

A többi játékos a 18 kártyáját sorszámuk alapján sorba rendezi.

Az Erdész felhúzza a legfelső lapját, majd hangosan felolvassa annak sorszámát. A többiek megkeresik a saját paklijukban az adott kártyát, és képpel felfelé maguk elé helyezik, a saját erdejük kezdőlapjaként.

Ezután az Erdész 2 újabb lapot húz, és felolvassa azok sorszámát is. A többi játékos kikeresi a lapokat, így mindenkinek ugyanaz a 2 lap lesz a kezében.

Minden körben:

A játékosok egyidejűleg játsszanak ki egy lapot a kezükből a saját erdejükbe (és helyeznek le kockákat/jelölőt, ha szükséges). Amikor mindenki kijátszott egy kártyát, az Erdész húz egy új lapot, felolvassa a sorszámát, majd a többi játékos is kézbe veszi az adott lapot a saját paklijából.

A játék így folytatód egészen addig, amíg mindenki kijátssza az utolsó kártyáját is. A gyűjtögetés végén legmagasabb pontszámot elérő játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki több kockát helyezett le.

Ugyanilyen módon a Recept változat is játszható többszemélyes változatban; minden játékos ugyanazt a 2 receptet helyezi maga elé a játék kezdetén.



Készítők

Pagony: Egyszemélyes gyűjtögetés

Gyártó: © 2021 Side Room Games LLC.

Minden jog fenntartva!

Szerző: Mark Tuck

Grafika: Mark Tuck

Fordító: Pető-Takács Eszter



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.

1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu, info@gemker.hu



SideRoomGames.com

facebook.com/SideRoomGames

twitter.com/SideRoomGames

