

Wolfgang Kramer és Michael Kiesling játéka



Újjáéledő természet

2–4 játékos részére, 8 éves kortól

JÁTÉKSZABÁLY



A játék tartozékai

1 játéktábla



4 játékos tábla



55 dominó

- minden dominón 2 állat látható;
- összesen 10-féle állat van a játékban;
- minden kombináció egyszer szerepel.



74 növény

- 4 növénytípus van: gyeper, bokor, fenyő és tölgy;
- minden típusból 5-féle szín van: a 4 játékoszín és egy semleges.

	fehér	fekete	narancs	kék	semleges
gyep	9x	9x	5x	5x	6x
bokor	4x	4x	3x	3x	4x
fenyő	2x	2x	2x	2x	4x
tölgy	2x	2x	1x	1x	4x

21 területlapka

előlap



hátlap



4 pontjelölő

minden játékoszínben 1 db



30 felhőlapka



1 dzsókerkorong



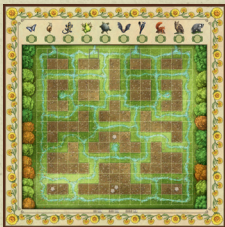
A játék célja

A játékosok feladata, hogy visszaállítsák a természet rendjét a környezetszennyezés által sújtott, egykor gyönyörű völgyben. A patak mentén haladva kell elhelyeznetek az állatos dominókat és újraültetnetek a növényeket, hogy pontokat szerezzetek. Amikor az összes dominót kijátszottátok, a játék véget ér, és a végső pontozás után az lesz a győztes, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.



Előkészületek

- 1 Tegyék a **játéktáblát** az asztal közepére.



- 2 **3–4 fős játék esetén:** válasszatok egy színt, és mindenki vegye magához a választott színű **ballont** ábrázoló **játékosablát**. Tegyék a játékosablátokat a ballonos felével felfelé magatok elé az asztalra.



- 2 fős játék esetén:** az egyikőtök vegye magához a **fehér ejtőernyőt** ábrázoló két játékosablát, a másik játékos pedig a két, **fekete ejtőernyőt** ábrázoló játékosablát. Tegyék a két játékosablát egymás mellé, összeillesztve magatok elé az asztalra.

fehér



fekete



- 3 Helyezzetek **növényeket** a játékosablátokon a számukra fenntartott helyekre (a játékosablátokon saját, illetve semleges színű növényeknek van hely).

4 fős játék esetén hagyjátok üresen a [green square] -vel jelölt helyeket.

A megmaradt növényeket tegyék vissza a dobozba.

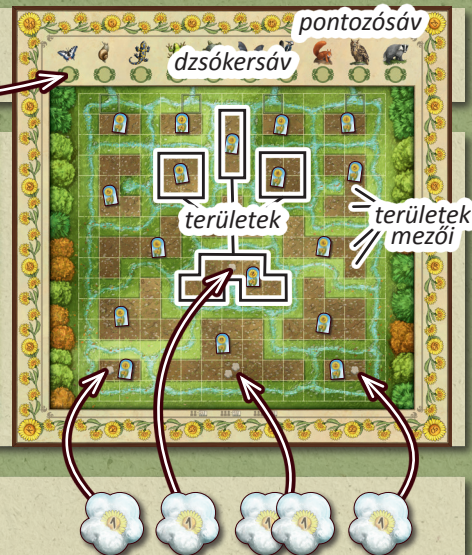
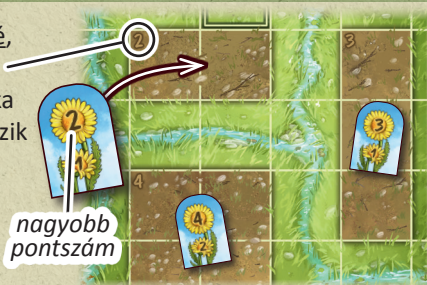


- 4 Tegyék a **dzsókerkorongot** a **dzsókersáv** bal szélén látható pillangó mezejére a játéktáblán.



- 5 Keverjék meg a 21 **területlapkát** képpel felfelé, és tegyék egyet-egyet a játéktábla minden területére. Fontos, hogy mindenhová olyan lapka kerüljön, melyen a nagyobb pontszám megegyezik a terület méretével.

A megmaradt 3 területlapkát tegyék vissza a játék dobozába anélkül, hogy megnéznék a hátlapjukat.



- 6 Tegyék **felhőlapkákat** a játéktábla felhővel jelölt 4 mezőjére.



- 7 Minden játékos tegyen egy-egy **felhőlapkát** a játékosablájának 6 felhőmezőjére. A megmaradt lapkákat tegyék vissza a dobozba.



- 8 Keverjék meg az 55 **dominót** képpel lefordítva, majd osszatok:

- 4 játékos esetén mindenkinek 13 dominót,
- 3 játékos esetén mindenkinek 18 dominót,
- 2 játékos esetén mindenkinek 26 dominót.

A megmaradt dominókat tegyék vissza a dobozba, anélkül, hogy megnéznék őket. Minden játékos tegye a képpel lefordított dominóit a táblája mellé: ez lesz a saját tartaléka. Mindenki húzzon 3 dominót a tartalékából, és tegye képpel maga felé fordítva az asztalra úgy, hogy a többiek ne láthassák az előlapját. A mindenkor itt lévő 3 dominó lesz a „kezed”.



- 9 Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára tett sétát a természetben. A kezdőjátékos tegye a saját színű pontjelölőjét a játéktábla pontosósávjának 4-es mezőjére. A balján ülő játékos tegye pontjelölőjét a 3-as mezőre, a harmadik játékos (ha van) a 2-esre, a negyedik játékos (ha van) pedig az 1-esre.



A játék menete

A kezdőjátékos lejátssza a körét, majd a többiek az óramutató járásának irányában haladva kerülnek sorra, egészen addig, amíg mindenkinek elfogynak a dominói. A játék ekkor véget ér.

Amikor sorra kerülsz, a következő lépéseket kell végrehajtaniod:

A :  Játssz ki egy **dominót** a kezedből, és helyezd a játéktáblára, vagy dobod ki a játékból.

B :  Ha a dominót a táblára tetted, letehetsz **egy növényt** egy vele szomszédos üres területmezőre.

C :  **1)** Ha tettél le növényt, pontokat kapsz érte. **2)** Ellenőrizd, kiváltottad-e lépéseddel egy terület pontozását.

D :  Húzz fel egy dominót a saját tartalékból (ha van még) a kezedbe.

Ezen felül a köröd során bármikor elkölthetsz felhőlapkákat, hogy extra **felhőakciókat** hajts végre velük.

Ezután a tőled balra ülő játékos kerül sorra.



A :  **Helyezz egy dominót a játéktáblára**

Válassz egyet a kezekben lévő 3 dominó közül, és helyezd képpel felfelé a játéktáblára.

A dominó mindkét fele egy-egy üres patakmezőre kell kerüljön.



A dominó nem lóghat bele a területek mezőibe,



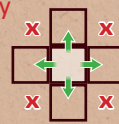
és nem érhet ki a négyzetárcsón kívülre.



A dominót vagy a 4 bekeretezett startmező egyikére kell tenni, vagy legalább az egyik felének **azonos állattal** kell szomszédosnak lennie.



Csak a függőlegesen vagy vízszintesen érintkező mezők számítanak szomszédosnak, az átlósan érintkezők nem.



A dzsókerkorong jelöli a mindenkor **dzsókerállatot**. A dzsókerállat mindig tetszőleges állat mellé letehető, és dzsókerállat mellé is tetszőleges állat helyezhető. A játék kezdetén a pillangó a dzsókerállat, de felhőakcióval ez megváltoztatható (lásd a 7. oldalon).



A letett dominó mindkét állatának minden szomszédos állattal egyeznie kell, különben a dominó nem tehető le.



Példa:

Ha a szalamandra a dzsókerállat, csak ez a két dominó tehető le a pirossal bekeretezett két mezőre.



Ha nem tudsz – vagy nem akarsz – szabályosan dominót kijátszani, akkor egy dominót **el kell dobnod** a kezedből a játék dobozába.

B : Tegyel egy növényt a játéktáblára

Miután letettél egy dominót a játéktáblára, **leتهatsz** egy növényt egy vele szomszédos területmezőre.

Bármelyik növényt választhatod a saját játéktábládról. A növény típusa és színe befolyással lesz a C lépésben leírt pontozásra (lásd a következő részt).

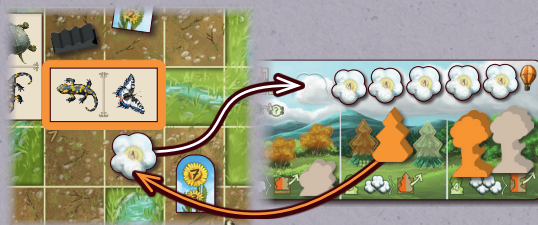
Tedd a választott növényt a letett **dominóval szomszédos** üres területmezőre. Egy **területmező** akkor üres, ha nincs rajta növény.



Ha a **területlapka** épp azon a mezőn fekszik, amelyre a növényedet szeretnéd tenni, egyszerűen tedd át a lapkát a terület egy **másik** üres mezőjére (a területlapkák csak a terület pontozásakor kerülnek levételre).

Ha olyan mezőre tetted a növényt, amelyen **felhőlapka** található, tedd a lapkát (vagy lapkákat) a játéktáblád egyik felhőmezőjére. Ha nincs szabad felhőmeződ ahova tehetnéd, akkor azonnal fel kell szabadítanod egyet egy felhőakcióval, vagy vissza kell dobnod a felhőlapkát a dobozba.

Megjegyzés: A felhőlapkákon lévő halvány szám arra emlékeztet, hogy a tábládon maradt, fel nem használt felhőlapkák a játék végén 1 pontot érnek (lásd: A játék vége a 7. oldalon).



Ha a letett dominód mellett nincs üres területmező, akkor nem tehetsz növényt a táblára.

Megjegyzés: Ne hagyd ki gyakran ezt a lehetőséget, mert a játék végén pontokat veszítesz a játéktábládon maradt növényeidért (lásd A játék vége a 7. oldalon).



C : Pontokat kapsz a letett növényedért, és ellenőrizd, hogy van-e területpontozás

1) A növényedért járó pontok:

Ha a B lépésben letettél növényt (akár saját, akár semleges színűt), most pontokat kapsz érte: **1 pontot** kapsz a letett növényért, és **1 pontot minden** vele azonos **területen lévő**, nála **nem nagyobb** értékű, tetszőleges színű növényért.

A növények értéke a magasságukkal nő:

gyep  = értéke  **1**

bokor  = értéke  **2**

fenyő  = értéke  **3**

tölgy  = értéke  **4**

Lépd le a kapott pontjaidat a **pontjelölőddel** a pontozósávon. Egy mezőn több pontjelölő is állhat.



Példa:



a) **Marcsi** egy 4 mezőből álló üres területre tesz egy bokrot, amiért 1 pontot kap.



b) **Fecó** gyepet tesz erre a területre, amiért szintén 1 pontot kap (a narancs bokorért nem jár pont, hiszen az nagyobb értékű a gyepnél).



c) Később **Fecó** egy bokrot tesz erre a területre, amiért 3 pontot kap (1 a letett bokorért, 1 a narancs bokorért és 1 a gyepért).



d) Végül **Marcsi** egy semleges fenyőt tesz a területre, amiért 4 pontot kap.

2) Ellenőrizd, kiváltottad-e a terület pontozását:

A C lépés végén nézd meg, hogy a kijátszott dominóddal **körbekerítettél-e** egy területet.

Egy terület akkor van **körbekerítve**, ha az azt körbevevő összes **patakmező**:

- le van fedve állattal
- vagy
- elszigetelt

Egy patakmező akkor számít elszigeteltnek, ha nincs mellette másik üres patakmező (tehát már nem lehetséges dominóval szabályosan letakarni).

Ne feledd: A terület mezőivel **átlósan** érintkező patakmezők **nem** számítanak a területtel **szomszédos** mezőknek. Egy terület tehát a sarkainak üresen hagyásával is körbekeríthető.

Minden területen, amelyet **ebben a körödben** körbekerítettél, **területpontozás** következik.

A terület pontozásakor először **színenként összesítsétek** a területen lévő **növények értékét**.

Azok a színek, amelyeknek **összértéke egyenlő, lenullázzák** egymást: úgy kell kezelni őket, mintha nem is lennének jelen.

Ha senkinek a színe nincs jelen, senki nem kap pontot.

Különben a pontozás a következő:

Ha **csak egyetlen szín** van jelen (amennyiben az egy játékos színe, és nem semleges), akkor a játékos megkapja a területlapkán lévő nagyobb és kisebb pontszámot is.

Különben, ha a legnagyobb értékű szín egy játékosé, ez a játékos megkapja a területjelzőn lévő nagyobb pontszámot. Ha ez a szín semleges, a nagyobb pontszámot senki sem kapja meg. Ha a második legnagyobb értékű szín egy játékosé, ez a játékos megkapja a területjelzőn lévő kisebb pontszámot. Ha ez a szín semleges, a kisebb pontszámot senki sem kapja meg. A harmadik és negyedik helyezettnek nem jár pont.

nagyobb pontszám

kisebb pontszám

A pontozás után az a játékos, aki a pontozást a terület körbekerítésével előidézte, **megkapja a területjelzőt**, és **képpel felfelé** maga elé teszi az asztalra.



Megjegyzés: Minden területjelző hátoldalán **halvány pontszám** található. Ezek a pontokat a játék végén kapja meg a jelzők birtokosa. A saját megszerzett területjelzőik hátoldalát a játékosok bármikor megnézhetik, de a többiek előtt rejtve kell tartaniuk azokat.

D: Húzz egy dominót

Ha van még a saját tartalékodban dominó, húzz fel egyet, és tedd a kezedbe. Ezzel a köröd véget ér.

Ha a saját tartalékod kiürült, ezt a lépést a játék végéig ki kell hagynod.

- Ha már a kezedben sincs több dominó, többé **nem kerülsz sorra**. Várd meg, míg a többiek addig játszanak, amíg nekik is elfogynak a dominóik.



1. példa:

Marcsi letesz egy két baglyot ábrázoló dominót, amivel körbezárja a 4 mezős területet. A körének C lépése végén ez a terület pontozásra kerül.

- **Marcsi** összértéke **2** (1 bokor),
- **Fecó** összértéke **3** (1 bokor + 1 gye),
- A **semleges szín** összértéke szintén **3** (1 fenyő).

Mivel a **semleges** és a **fekete** szín összértéke meg-egyezik, lenullázzák egymást, és úgy kell kezelni őket, mintha jelen sem lennének a pontozásnál. Így az egyetlen szín a **narancs** marad, és **Marcsi** 6 pontot szerez (4 + 2).

Marcsi megkapja a területjelzőt, mivel ő zárta körbe a területet.



2. példa:

A **semleges** színnek van a legnagyobb **2**, **Fecónak** pedig a második legnagyobb **1** összértéke. **Fecó** ezért 2 pontot kap (a kisebbik pontszám a jelzőn).



Felhőakciók

A soron lévő játékos az A–D lépések lejátszása közben bármikor végrehajthat tetszőleges számú felhőakciót. A felhőakciókért felhőlapkával kell fizetni. Az elköltött felhőlapkákat vissza kell tenni a dobozba. Háromféle felhőakció van:



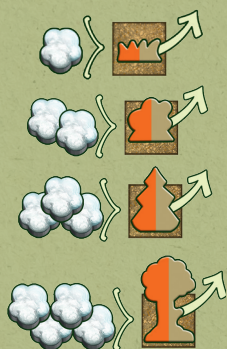
A dzsókerállat megváltoztatása

A köröd során bármikor fizethetsz 2 felhőlapkát, hogy áttehesd a dzsókerkorongot egy **tetszőleges** állatra a dzsókersávon.



Extra kör lejátszása

A köröd végén fizethetsz 3 felhőlapkát, hogy **azonnal** lejátszhass még egy kört. Ezt egy körben akár többször is megteheted, ha van elég felhőlapkád.



Növények visszavétele a játéktábláról a játékos táblára

A köröd során bármikor fizethetsz felhőlapkákat, hogy visszavehess korábban letett növényeket a játéktábláról, és visszatedd őket a játékos tábládra. Körbekerített területről is visszavehetsz növényt.

A növény visszavételéért fizess annyi felhőlapkát, **amennyi a növény értéke**.

Csak **saját vagy semleges színű** növényeket vehetsz vissza. Olyan semleges növényt is visszavehetsz, amit nem te tettél le. Csak olyan növényt vehetsz vissza, amely számára van üres hely a játékos tábládon. 4 fős játékban a játékos táblád jelű helyeire nem tehetsz növényeket.



A játék vége

Amikor mindenkinek elfogytak a dominói, a játék véget ér.

Ekkor a **végző pontozás** következik:

Először a körbe nem kerített területeket kell lepontozni (ezek azok, amelyeken még található területlapka). Ezeket a területeket a 6. oldal sárga keretes részén ismertetett módon kell pontozni, azzal a kivétellel, hogy a területlapkákat senki sem szerzi meg, vissza kell dobni őket a dobozba.

A területek pontozása után a játékosok lepontozzák a **saját játékos tábláikat**:

- Minden megmaradt **felhőlapka** 1 pontot ér.
- Minden megmaradt növény annyi **mínusz pontot** ér, amennyi az **értéke**.
- Végül fordítsátok meg a játék során megszerzett területlapkáitokat, amelyekért annyi pont jár, amennyi a hátoldalukra van írva.



A játék győztese az lesz, aki a végző pontozás után a legtöbb ponttal rendelkezik. Döntetlen esetén az győz, akinek az érintettek közül **több területlapkája** van. Ha még így is döntetlen, akkor a játéknak több győztese is van.

Áttekintés: a játék menete

A játékosok az óramutató járásának irányában következnek sorra, addig, amíg mindenkinek el nem fogynak a dominói.

Amikor sorra kerülsz:



A: Játssz ki egy dominót a kezedből vagy dobd ki a játékból.

> lásd a 4. oldalon



B: Ha a dominót a táblára tetted, letehetsz **egy növényt** egy vele szomszédos üres területmezőre.

> lásd a 5. oldalon



C: 1) Ha tettél le növényt, **pontokat kapsz** érte (1 pont a letett növényért, plusz 1 pont minden nála nem nagyobb növényért a területen).

> lásd a 5. oldalon

2) Ha a dominóddal körbekerítettél egy vagy több területet, pontozzátok le a területeket a 6. oldal sárga keretes részén ismertetett módon. Végül vedd magadhoz a **területlapkát**.

> lásd a 6. oldalon



D: Húzz fel egy dominót a saját tartalékból (ha van még) a kezedbe.

> lásd a 6. oldalon

A köröd során bármikor elkölthetsz felhőlapkákat, hogy extra **felhőakciókat** hajts végre velük:

> lásd a 7. oldalon



Változtatsz meg a dzsókerállatot.



Játssz le még egy kört.



Vegyél vissza saját vagy semleges színű növényeket a játéktábláról, és tedd a játékos táblára.

Amikor a saját **tartalékból** az utolsó dominó is elfogyott, nem húzol többé dominót.

Amikor a **kezedből** is elfogytak a dominók, többé már nem kerülsz sorra – meg kell várnod, míg a többiek dominói is elfogynak.

Ha minden játékos összes dominója elfogyott, a játék véget ér.

Ekkor a **végző pontozás** következik:

- Pontozzátok le a körbe nem kerített területeket.
- Minden megmaradt felhőlapkádért 1 pontot kapsz.
- Minden, a játékos táblán maradt növényért annyi mínusz pontot kapsz, amennyi az értéke.
- Minden, a játék során megszerzett területlapkádért annyi pontot kapsz, amennyi a hátoldalán van feltüntetve.

Az győz, akinek a legtöbb pontja van.



Gyártó: © 2020 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.
Minden jog fenntartva!
www.deep-print-games.com

Játéktervező: Wolfgang Kramer és Michael Kiesling

Illusztráció: Dennis Lohausen

Fejlesztés: Peter Eggert és Viktor Kobilke

Játékszabály: Viktor Kobilke

Lektorálta: Neil Crowley

Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

