
Everdell
SMARAGDFÖLD
Játékszabály

BEVEZETŐ

Örökvölgytől nyugatra, a trópusi esőerdő mélyén fekszik Smaragdföld, ez a virágzó terület, mely mesze földön híres művészetéről, gazdag zenei életéről, és kiapadhatatlan természeti kincseiről, köztük a barlangok mélyén bányászott értékes drágakövekről.

A trópusok apró erdőlakói — jellemzően rovarok — gondos és ügyes segítők, akik gyakran támogatják a nagyobb társaikat a munkájuk során, és segítenek tisztán tartani a portájukat és városaikat. A becsvágyó kalandorok gyakori vendégek errefelé, akik bátran vetik bele magukat a sűrű esőerdő sötétjébe, elveszett kincsek után kutatva.

Egykoron egy rejtélyes civilizáció lakta e vidéket, melynek története a régmúlt homályába vész, ám a helyi régészek megfeszített munkával igyekeznek megismerni az ősök történetét.

Hívd össze a munkásaidat és a segítőidet, tedd fel a kalapodat, és láss munkához. Alapíts egy új várost, és derítsd fel ***Smaragdföld*** *rejtett titkait!*

Tartozékok 3
Újdonságok 4
Áttekintés 5
Előkészületek 6
A játék menete 8
- Munkás lehelyezése 8
- Segítő lehelyezése 10
- Kártya kijátszása 11
- Kártyák fejlesztése 14
- Kézműveskártya használata 15
- Ásatás a régészeddel 15
- Ereklyék 16
- Birodalomkártyák 16
- Felkészülés a következő évszakra 17
- A játék vége és pontozás 18

Egyszemélyes játékváltozat 20
Készítők 23
Legfontosabb kifejezések 24



A Vének áldása:

A fénysugár ragyogja be az arcodat reggel, és a hold éneke ringasson álomba éjjel. Legyen szíved oly tiszta és szabad, akár a folyó kék vize. Akaratod maradjon szilárd, mint a kőszikla, nevetésed üde, akárcsak a szél fuvallata. Hétköznapjaid legyenek hosszúak és tartalmasak, s mindig leld örömödet a munkában. Családod és barátaid legyenek elnézőek és engedékenyek veled, szőröd, tollad vagy pikkelyed mindig tartsd tisztán és fényesen!

TARTOZÉKOK



1 játékszabály



1 játéktábla



1 ősi rom
(benne az ösvénytáblával)



3 fedőlapka



24 munkás
(6 kapibara, 6 levelibéka, 6 kaméleon, 6 majom)



16 segítő
(4 bogár, 4 hernyó, 4 szitakötő, 4 hangya)



100 kétoldalas esőerdőkártya



1 húzózsák



45 ereklyejelző



4 piackocka



Nyersanyagjelzők
(25 bambusz, 25 levél, 25 füge, 25 márvány)



Pontjelzők
(30 1-es és 10 3-as)



18 birodalomkártya
(kisméretű)



4 segédlet



25 smaragd



20 hárfa

A nyersanyagjelzők, hárfák, smaragdok és pontjelzők száma nincs korlátozva. Ha bármelyik jelző készlete kiürülne, helyettesítsétek bármilyen, erre alkalmas tárggyal.

Az egyszemélyes játék tartozékai



9 expedíció-kártya



9 ásatás-kártya



9 csel-kártya

KÜLÖNBSÉGEK

az *Everdell* – Az Örökfa árnyékában és az *Everdell* – SMARAGDFÖLD között

A *Smaragdföldet* az *Everdell – Az Örökfa árnyékában* alapmechanikáira építettük, ám akad bőven fontos különbség: Ha még nem játszottál az *Everdell - Az Örökfa árnyékában* társasjátékkal, ezt az oldalt nyugodtan átugorhatod.

- A **kezetekben legfeljebb 6 kártya lehet**, és **maximum 12 kártyát játszhattok** ki a városotokba.
- Ha több ugyanolyan kártya kerül a **Fennsíkra**, azokat egymásra kell tenni, így ott mindig 6 különböző kártya lesz.
- Az egyik munkásotok **régésznek** áll, aki egy külön ösvényen halad előre az évszakok során, hogy felkutassa az Elveszett Város ősi romjait, miközben ereklyéket szerez és pontokat gyűjt. Az **ereklyék** egyedi kincsek, amik pontokat és azonnali bónuszokat adhatnak.
- A játék során lesznek **segítőitek** is, akik a különleges képességeikkel támogatják a munkásaitokat. Ha a munkást egy segítővel együtt helyezitek le egy elérhető helyszínre, akkor kétszer aktiváljátok a helyszínt. A segítő elkísérhet egy munkást közvetítőként is, így a munkások akár foglalt helyszíneket is meglátogathatnak. Emellett van néhány helyszín a játéktáblán, amiket *kizárólag* a segítők látogathatnak meg.
- A pakli szinte minden kártyájának teljesen **új képessége** van, így bőséges lehetőség nyílik friss stratégiák és kombinációk felfedezésére.
- Smaragdföldön **nincsenek egyszerű, illetve különleges** erdőlakók és építmények.
- Minden úti cél (piros) kártyán van egy zárt helyszín, amit csak a kártya tulajdonosa használhat. Az építmény úti cél kártyákon egy további **közösségi helyszín** is van, amit csak a többi játékos látogathat meg.
- Megjelenik egy teljesen új kártyatípus, a **kézművesek**. Ezeket a kártyákat úgy tudjátok aktiválni, hogy alájuk csúsztattok egy kártyát a kezetekből. Ez akciónak számít.
- A kártyák **kétoldalasak**, az egyik az alap, a másik a **fejlesztett** oldaluk. A kártyákat általában először az alap oldalukkal felfelé játsszátok ki, amiket később többféle módon is fejleszthettek. A kártyák fejlesztett oldalának magasabb a pontértéke, és erősebb képességeik vannak.
- Ha lehelyeztek egy **hárfát** egy fejlesztett építményre, ingyen kijátszhattok egy fejlesztett erdőlakót. Az ajtókorongokkal ellentétben a hárfák nem tartoznak konkrét erdőlakókhoz. Az építményeken típusonként csak 1 hárfát használhattok, de a hárfával kijátszott erdőlakó típusának nem kell megegyeznie az építmény típusával.
- Az események helyett Smaragdföldön elveszett **birodalmakat** fedezhettek fel. Minden birodalom 1-gyel megnöveli a városotok maximális méretét, és a játék végén további pontokat kaphattok értük.



Az esőerdő szépsége és titokzatossága egyaránt vonzza az egyszerű utazókat és a szerencsevadászokat is. Smaragdföld varázslatos kalandokkal, lenyűgöző panorámával, páratlan kincsekkel és az állandó felfedezés élményével jutalmazza a kalandorokat.

ÁTTEKINTÉS

A játék során erdőlakó munkásokat fogtok küldeni a játéktábla különböző helyszíneire, hogy nyersanyagokat gyűjtsetek.
A nyersanyagok elköltésével kártyákat játszotok ki, amivel felépítitek a saját esőerdei városotokat, és pontokat szereztek.

A körödben az alábbi 6 lehetőség közül kell 1-et választanod:

- **Munkás lehelyezése** (segítővel vagy anélkül);
- **Segítő lehelyezése;**
- **Kártya kijátszása;**
- **Kézműveskártya használata;**
- **Ásatás a régésszel;**
- **Felkészülés a következő évszakra.**

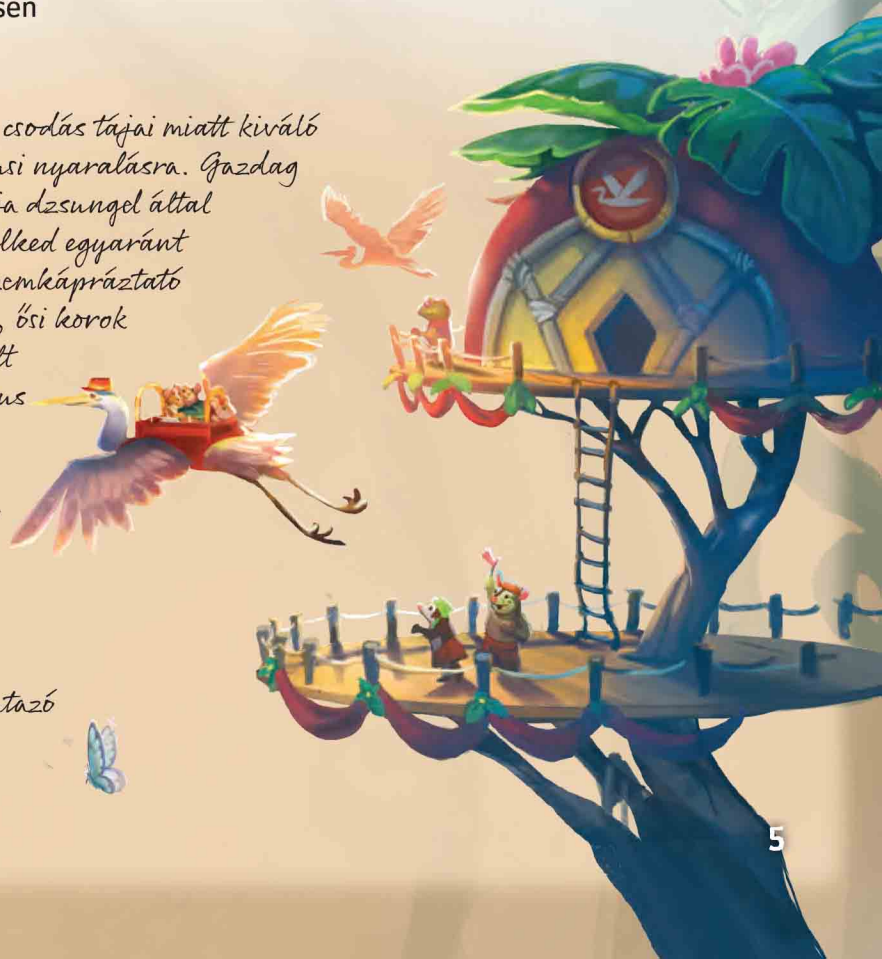
A 6 akciót a későbbiekben részletesen ismertetjük.

Ha már minden munkásodat lehelyezted, és már nem tudsz, vagy nem akarsz további akciókat végrehajtani, felkészülhetsz a következő évszakra. Ilyenkor visszaveszed a lehelyezett munkásaidat, kapsz egy új munkást vagy segítőt (az évszaktól függően), és végrehajtod az akciót, ami az új évszak mellett van feltüntetve a játéktáblán. Az első játékos, aki felkészül a következő évszakra, újradobja a 4 narancssárga piackockát.

Amikor egy játékos az utolsó évszak (tavasz) során már nem tud, vagy nem akar több akciót végrehajtani, a játék számára véget ér. Miután mindenki befejezte a játékot, a legtöbb pontot összegyűjtő játékos győz!

Smaragdföld páratlan klímája és csodás tájai miatt kiváló választás lehet egy pihentető trópusi nyaralásra. Gazdag zenei és művészeti életével, és a buja dzsungel által kínált kalandokkal a tested és a lelked egyaránt felfrissülhet. Ízletes gyümölcsök, szemkápráztató építmények, fülbemászó dallamok, ősi korok emlékei és aprólékosan megmunkált ékszerek várnak rád! A romantikus folyóparti naplementék minden látogatót rabul ejtenek. Ez teszi Smaragdföldet tökéletes célponttá a gémeshetekre. Öt csillag!

– *Ázottfark Berci, egy lelkes utazó*



ELŐKÉSZÜLETEK

2 Tegyétek az Elveszett Város ösvénytábláját a játéktábla fölé.

1 Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére.

- **a** 3 játékos: Tegyétek a 3J fedőlapkát a játéktábla jobb alsó részére.
- **b** 4 játékos: Tegyétek a 3J és 4J fedőlapkákat a játéktábla felső, illetve alsó részére.

Játékosok előkészületei

11 Minden játékos válasszon egy színt, és vegye el a hozzá tartozó munkásokat és segítőket. 2 munkást és 2 segítőt tegyen maga elé, és helyezzen a játéktábla alsó részére: 1 segítőt az őszre, 1 munkást a télre, és 2 munkást 1 segítővel együtt a tavaszra.

12 Ezután minden játékos tegye a megmaradt munkását az Elveszett Város ösvényének első mezőjére.

13 Minden játékos vegyen el 1 smaragdot a közös készletből.

14 A kezdőjátékos húzzon a húzópakliból 3, a második játékos 4, a harmadik játékos 5, a negyedik játékos pedig 6 esőerdőkártyát.

A legmuzikálisabb játékos kezd.



A játékosok kezdő készlete



3 Ha a 3D-s ősi romokkal játszotok, állítsátok össze az összeállítási útmutató szerint, és tegyétek az ösvénytáblára a képen látható módon. Ha nem használjátok a romokat, ügyeljetek rá, hogy az Elveszett Város ösvénye legyen képpel felfelé.

Olvasd be a QR-kódot, és nézd meg az útmutatót az ősi romok összeállításához.
https://www.gemklub.hu/everdell-smaragdfold-15501



Dobó-pakli helye



4 Tegyétek az ereklyejelzőket a húzózsákba, és a zsákot tegyétek a játéktábla mellé.

5 Keverjétek meg az esőerdőkártyák húzópakliját, majd tegyetek 6 kártyát a Fennsíkra. Ha több azonos elnevezésű kártya kerülne a Fennsíkra, tegyétek azokat egymásra, majd töltsétek fel az így keletkezett üres helyeket. A paklit tegyétek a játéktábla mellé. Nem baj, hogy látjátok a pakli legfelső lapját.

Megjegyzés: *A kártyák kétoldalasak. Minden kártyának az az oldala legyen felfelé, amelyiken látható a kijátszás költsége, és egy sötét sáv a kártya alsó részén. Ez a kártyák alap oldala. A kártya alsó, sötétebb részén a fejlesztett oldal képessége látható.*



6 Keverjétek meg a birodalomkártyákat, és alkossatok egy képpel lefelé fordított paklit, majd csapjatok fel 3 kártyát, és tegyétek őket a játéktábla felső részére.

7 Tegyétek a nyersanyagjelzőket a kijelölt helyükre a játéktábla mellé.

8 A pontjelzőket, smaragdokat és hárfákat tegyétek a játéktábla közelébe.

9 Dobjatok a 4 narancssárga piackockával, és tegyétek azokat a folyóban úszó levelekre.

10 Tegyetek pontjelzőkupacokat az Elveszett Város ösvényének minden mezőjére, az ikonoknak megfelelően.

a 2 játékos: Minden mezőre csak egy kupacot tegyetek, és mindig a legértékesebb ikont használjátok.



Tegyétek le a jelzőket az ikonok szerint.



2 játékos esetén csak a legértékesebb ikont használjátok.

A JÁTÉK MENETE

A köröd során az alábbi akciók közül válassz egyet:

- **Munkás lehelyezése** (segítővel vagy anélkül);
- **Segítő lehelyezése;**
- **Kártya kijátszása;**
- **Kézműveskártya használata;**
- **Ásatás a régésszel;**
- **Felkészülés a következő évszakra.**



Munkás lehelyezése

Helyezd le az egyik munkásodat a játéktábla egy elérhető helyszínére, és azonnal hajtsd végre a helyszín akcióját.

Dönthetsz úgy is, hogy **vezetőként** egy segítő is elkíséri a munkásodat, hogy **kétszer** aktiváld a helyszín akcióját.

Ha a helyszínen már van munkás – akár a tiéd, akár másik játékosé –, akkor csak úgy helyezhetsz oda munkást, ha **közvetítőként** vele megy egy segítő is. A közvetítő segítő nem aktiválja kétszer a helyszínt, ehhez 2 segítőnek kell elkísérnie a munkást: az egyiknek közvetítőként, hogy meglátogathassa a helyszínt, a másiknak vezetőként, hogy kétszer aktiválja az akciót.

Abban a ritka esetben, ha nem tudsz munkást lehelyezni, mert minden helyszín foglalt, és nincs segítőd, aki elkísérhetné közvetítőként, nem helyezhetsz le munkást a körödben.

A játéktábla helyszíneinek típusai

ZÖLD



Helyezz le egy munkást egy nem foglalt helyszínre.



*Helyezz le egy munkást és egy segítőt **vezetőként** egy nem foglalt mezőre, hogy kétszer aktiváld.*



*Helyezz le egy munkást és egy segítőt **közvetítőként** egy **BÁRMELYIK** játékos – saját magadat is beleértve – által foglalt helyszínre. (Lehelyezhetsz egy második segítőt **vezetőként**, hogy kétszer aktiváld a helyszínt.)*

BARNA



Helyezz le egy segítőt egy helyszínre, függetlenül attól, hogy az foglalt-e vagy sem.

SZÖKŐKÚT



Helyezz le egy munkást egy nem foglalt helyszínre.



*Helyezz le egy munkást és egy segítőt **közvetítőként** egy másik játékos által foglalt helyszínre. (NEM használhatsz segítőket **vezetőként**, hogy kétszer aktiváld a helyszínt.)*

Zöld helyszínek

Ezeken a mezőkön **nyersanyagokat** szerezhetsz:



2 smaragd



3 bambusz



2 levél



2 füge



1 márvány + húzz 1 kártyát a pakliból

Bármennyi munkást lehelyezhetsz egy zöld helyszínre, de az első után minden munkást el kell kísérnie egy segítőnek is közvetítőként.



A **folyóparti piac** helyszínen válassz 2 tetszőleges piackockát, és megkapod a rajtuk látható jutalmat. A piackockák a kereskedők narancssárga hajóit jelképezik. Ha egy vezető segítővel megduplázod az akciódat, a kiválasztott kockákon látható jutalmakat kétszer kapod meg.

Szökőkút helyszínek



Minden szökőkút helyszínen egyszerre csak 1 munkásod lehet. A **birodalom** helyszínen fizess 2 smaragdot, hogy elvedd az egyik képpel felfelé levő birodalomkártyát, **vagy** húzz egy kártyát a birodalompakliból. Az elvett birodalomkártyát tedd a játékterületedre. Ez a kártya az esőerdő távolabbi régióinak feltérképezését szimbolizálja. Minden birodalomkártyád után 1-gyel több kártyát játszhatsz ki a városodba, valamint további pontokat kaphatsz.
A birodalomkártyák pontozását később részletezzük.



A **dal** helyszínen fizess 1 smaragdot, hogy kapj 1 hárfát. Emellett húzz kártyákat, amíg el nem éred a kézlimitedet. Az esőerdőben pezseg az élet, töltsd meg az utcákat dallamokkal, hogy még több erdőlakót vonzz a városodba.

A fedőlapkák helyszínei

Ezeket a szökőkút helyszíneket csak 3 vagy 4 játékos esetén használjátok. Az előkészületek során tegyétek ezeket a fedőlapkákat a játéktáblára, a hátoldalukon jelzett helyre.

3 játékos helyszínek:



- Húzz 2 kártyát a fennsíkról, kapsz 1 smaragdot, és megkapod 1 piackocka jutalmát. Miután mindkét kártyát felhúztad, töltsd fel az üres helyeket a fennsíkon.

4 játékos helyszínek:



- Kapsz 1 smaragdot, és húzz 1 ereklyét a zsákból.



- Fizess 1 smaragdot, hogy megkapd mind a 4 piackocka jutalmát.

A segítőket NEM használhatod vezetőként, hogy kétszer aktiváld a szökőkút helyszíneket. Ha másik játékos munkása már a helyszínen van, az egyik segítőd közvetítőként elkísérheti a munkásodat.

> ***Fontos:*** *Minden szökőkút helyszínen egyszerre csak 1 munkásod lehet. A segítők NEM kísérhetik el a munkásokat vezetőként, így ezeket a helyszíneket nem tudod kétszer aktiválni. Ha másik játékos munkása már a helyszínen van, az egyik segítőd közvetítőként elkísérheti a munkásodat.*

Úti cél kártyák

Meglátogathatod a városodba korábban kijátszott úti cél kártyáid helyszíneit. Egy úti cél kártyán egyszerre csak egy munkásod lehet.



Meglátogathatsz egy építmény úti cél kártyát egy másik játékos városában. Helyezd a munkásodat a kártya jobb felső sarkában lévő közösségi helyszínre. Amikor meglátogatsz egy ilyen helyszínt, a kártya tulajdonosa annyi pontjelzőt kap a közös készletből, amennyi a helyszín alatt látható.

A kártya tulajdonosa is meglátogathatja ugyanezt az úti cél kártyát, ha a munkását a kártya közepén lévő körbe helyezi. Ezek a kártyák tehát mind a tulajdonosa, mind a többi játékos számára elérhetők. A kártya tulajdonosa csak a kártya közepén lévő helyszínt látogathatja meg.

Fontos: *A segítőket NEM használhatod vezetőként vagy közvetítőként az úti cél kártyákon.*

Segítő lehelyezése

Három olyan helyszín van, ahová egy segítőt önállóan is lehelyezhetsz.

Fejlesztés helyszín



Ezt a helyszínt **csak** segítők látogathatják meg.
A körödben lehelyezheted ide az egyik segítődet.
Ezután fizess 1 smaragdot, hogy fejlessz 1 tetszőleges kártyát a városodban.
A kártyák fejlesztésének szabályait később részletezzük.

Kikötő



Húzz legfeljebb 2 kártyát a pakliból, vagy megkapod az egyik piackocka jutalmát.

Egyszerre csak egy segítőt tehetsz ezekre a helyszínekre. A játéktábla segítő helyszíneinek meglátogatásához nincs szükség közvetítőkre, még akkor sem, ha a helyszín már foglalt.

Erdőlakó úti cél kártyák *(a városodban)*

Az erdőlakó úti cél kártyákon egy félig barna, félig zöld helyszín található. Ezekre a kártyákra egy munkást vagy egy segítőt is lehelyezhetsz, hogy aktiváld azokat. Ha a kártyán már van munkás vagy segítő, addig nem látogathatod meg újra, amíg a helyszín fel nem szabadul.



Kártya kijátszása

Ezzel az akcióval **1** kártyát játszol ki. A kijátszásához ki kell fizetned a kártyán feltüntetett költséget (a kártya nevétől balra) a saját készletedből a közös készletbe. Ezután tedd a kártyát képpel felfelé magad elé. Ez a kártya mostantól a városod része.

Kártyát a kezedből vagy a Fennsík 6 kártyája közül játszhatsz ki. Ha a Fennsíkról játszol ki kártyát, a köröd végén töltsd fel azt.

Minden kártya kétoldalas. Amikor először játszol ki egy kártyát, azt az alap oldalával felfelé helyezd le a városodba. A kártyák alap oldalának sötétebb alsó részén láthatod a másik, fejlesztett oldalának képességét. Az alap oldalon szerepel a kártya kijátszásának költsége, a fejlesztett oldalon pedig egy bimbózó virág.

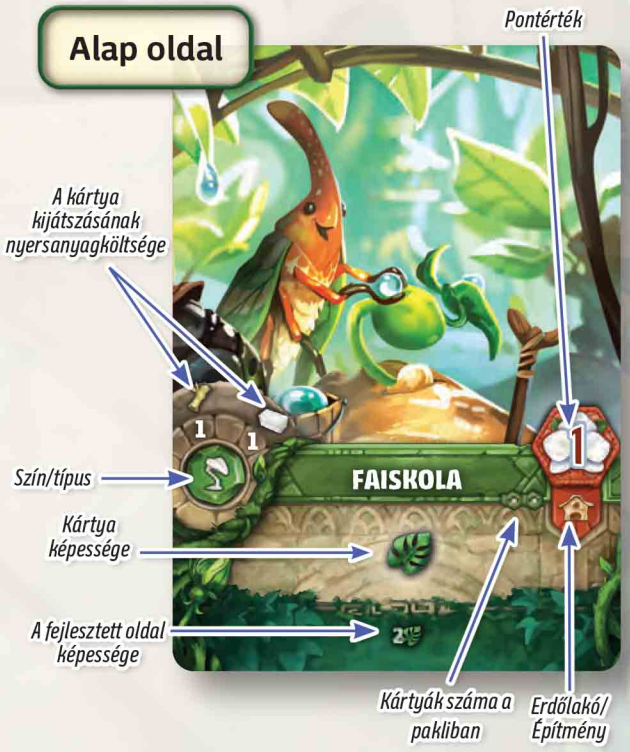
A pakliban és a fennsíkon minden kártyának az alap oldala legyen felfelé, és a kezedben is ez az oldala nézzen feléd.

Hárfák

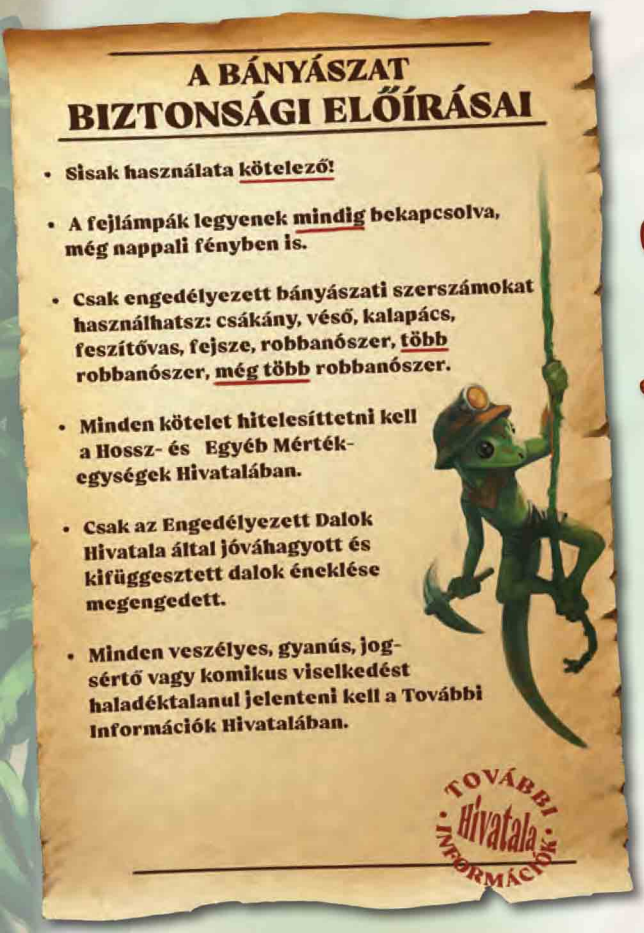
Erdőlakókat kijátszhatsz akár ingyen is, egy hárfa felhasználásával. Ha az utóbbit választod, tegyél egy hárfát egy **fejlesztett** építményre a városodban.

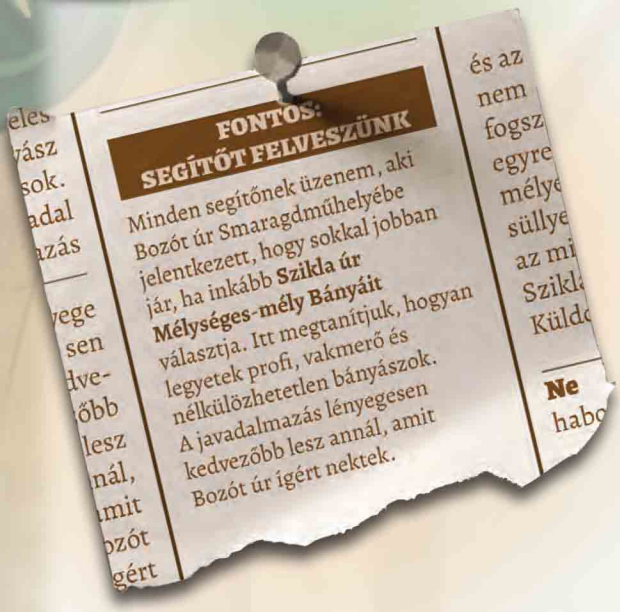
Ezután játssz ki egy tetszőleges színű erdőlakót a városodba, a **fejlesztett** oldalával felfelé. Miután letettél egy hárfát egy kártyára, azt nem távolíthatod el.

Fontos: *A városodban építménytípusonként csak 1 hárfa lehet. Ha már felhasználtál egy hárfát egy fejlesztett termelés (zöld) építményen, később már* ***nem*** *tehetsz hárfát egy másik fejlesztett termelés építményre.*









Kulcsszavak és típusok

A kártyák két fő típusra oszthatók: építmények és erdőlakók.

Az erdőlakók kijátszása fügébe kerül – vagy egy hárfával ingyen is kijátszhatók *(lásd 11. oldal)*.

Az építmények kijátszása bambuszba, levélbe és/vagy márványba kerül.

A többi *Everdell* játékkal ellentétben a *Smaragdföld* kártyáin nincsenek egyszerű és különleges kulcsszavak. Egy kártyából több ugyanolyan is lehet a városodban.

Mind a 6 kártyatípus kicsit másképp működik:

Termelés: Kijátszáskor aktiváld, illetve akkor is, amikor az őszre és a tavaszra készülsz fel.

Közigazgatás: A kártyán leírtak szerint aktiváld. Jellemzően kártyák kijátszása vagy bizonyos akciók végrehajtása után fejti ki a hatását. Amikor kijátszol egy közigazgatás kártyát, az nem aktiválja saját magát.

Vándor: Csak egyszer, a kártya kijátszásakor aktiváld.

Úti cél: Kijátszáskor ne aktiváld. Kijátszás után egy új helyszínt ad, ahová a munkásaidat (vagy erdőlakó esetén a segítőidet) küldheted.

Kézműves: A körödben akcióként becsúsztathatsz 1 kártyát a kezedből a kézműveskártya alá, hogy aktiváld azt. Összesen annyi kártyát csúsztathatsz a kézműveskártya alá, amennyit a kártyán lévő nyíl mutat.

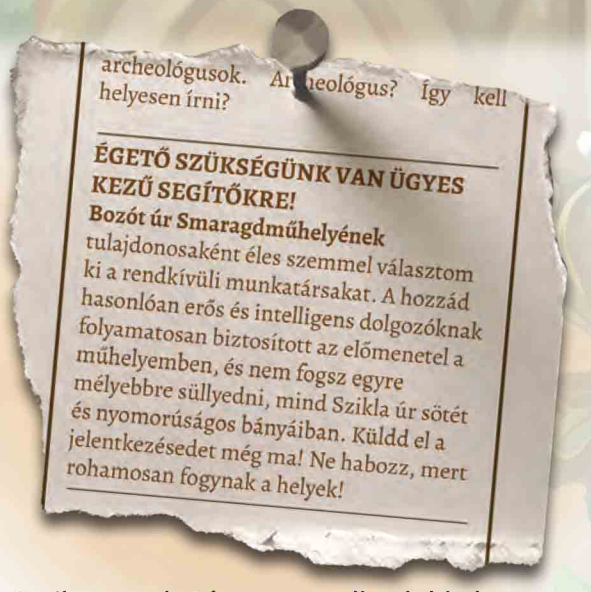
Virágzás: A játék végén a kártyán feltüntetett pontokon túl bizonyos feltételek mellett további pontokat is ad.

Időzítés

Amikor kijátszol egy kártyát, az alábbi sorrendben hajtsd végre a különböző lépéseket:

1. Fizesd ki a kártya költségét nyersanyagok elköltésével, vagy használj fel egy hárfát.
2. Tedd a kártyát a városodba.
3. Ha az egy **termelés**- vagy **vándor** kártya, hajtsd végre a hatását.
4. Aktiváld a városodban lévő **közigazgatás** kártyák hatásait.

Ha a kártyát a Fennsíkról játszottad ki, és ezzel üres hely keletkezett, töltsd fel azt.



További kártyákra vonatkozó szabályok

- A városodban **12 hely** van, amiket 1-1 kártyával tölthetsz fel. Ha a városod megtelt, nem játszhatsz ki több kártyát.
- Minden birodalomkártya *(lásd 16. oldal)* 1 kártyahellyel növeli a városod maximális méretét.
- Amikor egy hatás azt mondja, húzz egy kártyát, azt a húzópakliból húzd fel, kivéve, ha a hatás mást mond.
- Nem lehet **6-nál** több kártya a kezedben. Ha annyi kártyát kellene húznod, hogy azzal átlépnéd ezt a limitet, annyit húzz, hogy 6 kártyád legyen.
- Amikor egy hatás azt mondja, dobj el egy kártyát, azt a kezedből dobd el.
- Ha bármikor több ugyanolyan nevű kártya kerül a Fennsíkra, tegyétek azokat egymásra, hogy egy helyet foglaljanak, majd töltsétek fel a húzópakliból az üres helyet. Ha egy ilyen kártyát játszol ki, a vele egy helyen lévő kártya a Fennsíkon marad.
- Ha a játék bármely pontján kártyát kellene húznod a húzópakliból, vagy fel kellene tölteni a Fennsíkot, de a húzópakli üres, keverjétek meg a dobópaklit, és alkossatok belőle új húzópaklit.
- A kártyák képességeit nem kötelező végrehajtanod.





Kártyák fejlesztése

Amikor olyan akciót hajtasz végre, aminél fejlesztés ikon látható, válassz ki egy kártyát a városodban, és fordítsd át az alap oldaláról a fejlesztett oldalára. Ennek a kártyának mostantól új képessége van, és 1 ponttal többet ér.

A legtöbb kártya a fejlesztésekor azonnal aktiválódik:

- **Termelés**: Aktiváld a kártyát.
- **Közigazgatás**: Megkapod az új képességet.
- **Vándor**: Aktiváld a kártyát.
- **Úti cél**: Minden játékos, akinek van munkása vagy segítője a kártyán, aktiválhatja azt. Ha két játékosnak is van munkása egy építmény úti cél kártyán, először a kártya tulajdonosa aktiválhatja. A kártya tulajdonosa csak akkor kapja meg a kártyán jelzett pontjelzőket, ha a másik játékos is úgy dönt, hogy aktiválja a kártyát. A munkások és a segítők mindkét esetben a helyükön maradnak.
- **Kézműves**: A kártyának mostantól új képessége van. A kézműveskártya alatt lévő kártyák ott maradnak, és beleszámítanak a megengedett mennyiségbe.
- **Virágzás**: A kártyán lévő játék végi célt mostantól könnyebben teljesítheted, és több pontot kapsz érte.

***Fontos:** A hárfákat csak fejlesztett építménykártyákon használhatod. A városod fejlesztett építményein típusonként csak 1 hárfa lehet.*

Kézműveskártya használata



A korábban leírtak szerint használhatod a városodban lévő egyik kézműveskártyát. A kézműveskártya használata mellett más akciót már nem hajthatsz végre a körödben.

Példa: Ez alá a kézműveskártya alá összesen 2 kártyát csúsztathatsz be, vagyis két alkalommal aktiválhatod.

A körödben akcióként becsúsztathatsz 1 kártyát a kezedből a kézműveskártya alá, hogy aktiváld azt. Összesen annyi kártyát csúsztathatsz a kézműveskártya alá, amennyit a kártyán lévő nyíl mutat.

Ásatás a régésszel



Akcióként egy mezőt előreléphetsz a régészeddel az Elveszett Város ösvényén. Ehhez fizesd be az ösvény következő szakaszán jelzett nyersanyagokat a közös készletbe, és dobj el legalább 1 kártyát a kezedből (tetszőleges számú kártyát eldobhatsz). Ezután léptesd a régészedet az ösvény következő mezőjére. Ha vannak pontjelző kupacok ezen a mezőn, vedd el azt a kupacot, amelyikben a legtöbb pontjelző van.

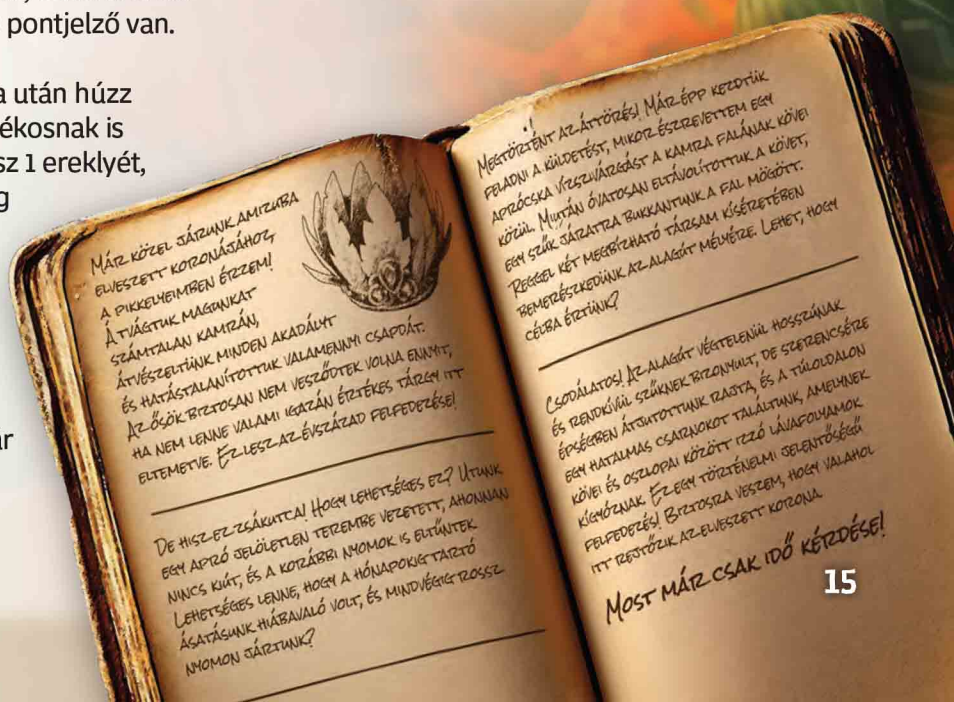
Ezután minden eldobott kártya után húzz 1 ereklyét a zsákból. A többi játékosnak is mutasd meg, mit húztál. Válassz 1 ereklyét, amit megtartasz, a többit pedig tedd vissza a zsákba.

A régészed legfeljebb az aktuális évszakodnak megfelelő mezőig léphet előre, amit a mezők felett látható évszak ikon jelez. A nyár folyamán tehát csak 1 mezőt léphetsz előre.

Ha nyáron vagy ősszel nem léptél a régészeddel, a tél folyamán akár 3 mezőt is előreléphetsz, de körönként továbbra is csak 1 mezőt.

Az ösvény utolsó mezőjére érve felfedezed az Elveszett Várost. Amikor az Elveszett Városba lépsz, helyezd a régészedet az elérhető legnagyobb pontértékű mezőre. Miután elérted az Elveszett Várost, a továbbiakban már nem mozgathatod a régészedet.





Ereklyék

Amikor végrehajtasz egy olyan akciót, ahol ereklye ikon látható, húzz megfelelő számú ereklyét a zsákból.

Fontos: *Mindig* ***csak 1 ereklyét*** *tarts meg, függetlenül attól, hogy mennyit húztál. A többit vissza kell tenned a zsákba.*



Számos ereklye azonnali jutalmat ad, ahogy az a jelző felső részén látható. Más ereklyéknek nincs azonnali hatásuk, de a játék végén pontot érnek. Ha kihúzod a kincsesláda ereklyét, és megtartod, azonnal húzhatsz egy további ereklyét, amit szintén megtarthatsz.

Az ereklyék pontértéke között jelentős különbségek lehetnek, a legértékesebb ereklyejelző 7 pontot ér. Emiatt érdemes lehet minél több ereklyét átnézned.

Birodalomkártyák

Minden megszerzett birodalomkártya 1 kártyahellyel növeli a városod maximális méretét.

A birodalmak a játék végén bizonyos feltételek mellett pontot érnek. Minden egyes meglévő elemért megkapod a kártyán jelzett pontokat.



A „Smaragdföldi Rejtélyek” tárlat kiállítási tárgyai a Ragyogó és Antik Dolgok Múzeumában.

A gondosan megőrzött ruhadarabok, mint ez a köpeny, betekintést engednek a korabeli viseletekbe és anyaghasználatba. Az Ősök láthatóan tehetséges művészek és szövőmesterek voltak, és ügyesen bántak a különböző színű festékekkel.

Ezeket az ősi dobókockákat valószínűleg szerencsejátékokhoz használták, esetleg segíthettek a vitás kérdések eldöntésében. Az Ősök bizonyára rendszeresen használták őket, mivel a régészek ezidáig már több száz darabot találtak. Egyes kockák értékes nemesfémekből készültek, melyeket ragyogó ékkövekkel díszítettek.



Felkészülés a következő évszakra

Ha minden munkásodat lehelyezted, felkészülhetsz a következő évszakra. Akkor is felkészülhetsz a következő évszakra, ha nem helyezted le az összes segítődet. Vedd vissza a lehelyezett munkásaidat és a segítőidet, majd hajtsd végre az új évszakra vonatkozó akciót az itt leírtak szerint.

A játék a nyárral kezdődik, ezért az első évszak, amire felkészülsz, az ősz lesz, az utolsó pedig a tavasz.

> ***Fontos:*** *A játékosoknak nem kötelező ugyanabban a körben felkészülniük a következő évszakra!*

Csak akkor kell felkészülnöd a következő évszakra, amikor így döntesz. Ezután a többi játékos a saját évszakában folytatja a játékot, amíg úgy nem döntenek, hogy ők is tovább lépnek.

Ősz: Kapsz 1 segítőt, és aktiváld a városod összes termeléskártyáját, tetszőleges sorrendben.

Az első játékos, aki felkészül az őszre, a 4 narancssárga piackockát is újradobja.

Tél: Kapsz 1 munkást és 1 smaragdot.

Az első játékos, aki felkészül a télre, a 4 narancssárga piackockát is újradobja.

Megkezdődnek a téli esőzések! Az első játékos, aki felkészül a télre, dobja el az összes kártyát a Fennsíkról, és tegyen új kártyákat a helyükre.

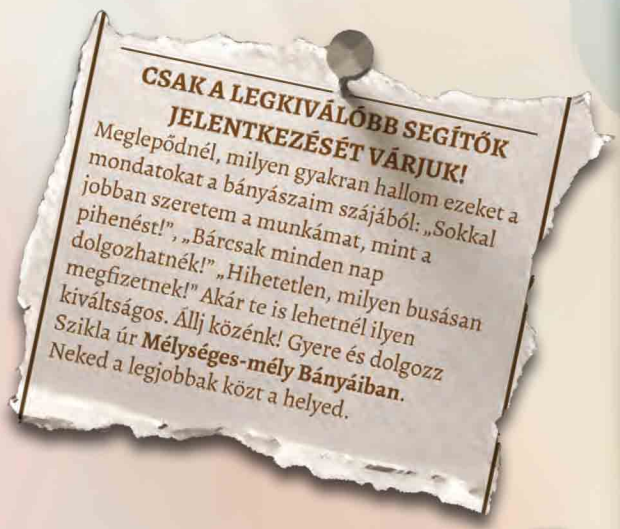
Tavasz: Kapsz 2 munkást és 1 segítőt, és aktiváld a városod összes termeléskártyáját, tetszőleges sorrendben.

Az első játékos, aki felkészül a tavaszra, a 4 narancssárga piackockát is újradobja.

A folyamatos erőfeszítések az Ősök nyelvének megfejtésére némi betekintést nyújtottak a kultúrájukba, ám sok részlet mindmáig rejtély maradt. Noha a régészek számos hasonló tekercsre bukkantak, amíg nem tudjuk megfejteni és elolvasni őket, nem válnak hasznunkra.



Úgy gondoljuk, ez valamiféle gépezet összeszerelési útmutatója lehet, de eddig nem sikerült használható prototípust készíteni.



A JÁTÉK VÉGE

Ha a tavasz végére értél, és nem tudsz, vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, a játék számodra véget ér, passzolnod kell. Miután passzoltál, már nem térhetsz vissza a játékba. A munkásaid ott maradnak, ahol a passzoláskor voltak, így a többi játékosnak továbbra is közvetítő segítőre van szüksége a helyszíneik meglátogatásához.

A többiek, addig folytatják a játékot, amíg minden játékos nem passzolt. Amikor az utolsó játékos is passzolt, számoljátok össze a pontjaitokat.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos győz.

Döntetlen esetén hasonlítsátok össze az alábbiakat a megadott sorrendben:

- Legtöbb **fejlesztett kártya** a városban;
- A legtávolabbi pozíció az **Elveszett Város ösvényén**;
- Legtöbb **birodalomkártya**;
- Legtöbb **nyersanyag**, a smaragdokat is beleértve.

Ha az állás továbbra is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen!



PONTOZÁS

A városokban lévő **esőerdő-kártyákra** nyomtatott pontértékek

A **virágzás** kártyák által biztosított bónuszpontok

Pontjelzők

Ereklyékért járó pontok

A **régész** pozíciója után járó pontok, ha eljutott az Elveszett Városba

A **birodalomkártyák** által biztosított pontok

1 pont minden 2 megmaradt **nyersanyag** után, a smaragdokat is beleértve

Pontozás példa

1 Kártyák pontértéke	2 Virágzás kártyák bónuszpontjai	3 Pontjelzők	4 Ereklyék	5 Régész pozíciója	6 Birodalom-kártyák	7 2 erőforrásból álló készletek	Össz-pontszám
32	**13** *Rakpart: 5* *Szobor: 5* *Karmester: 3*	**7**	**10**	**3**	**10** *Barlang: 5* *Romok: 5*	**2**	**77**

A kontinens nyugati részén fekvő Smaragdföld sűrű esőerdőivel, bővizű folyóival, barlangjaival és meredek hegycsúcsaival igazán páratlan szépségű és élettel teli ország. A helyi erdőlakók sokszínűsége a városok egyedi építészeti stílusában és kultúrájában is visszaköszön. A polgárok, a majmoktól a papagájokon és gyíkokon át a legkülönfélébb rovarokig, együtt adják az ország színes kulturális kavalkádját.

Az esőerdő bővelkedik nyersanyagokban, ám ezek megszerzéséért ádáz verseny folyik. A régió számos pontján teremnek zamatos gyümölcsök, de amint beérnek, mindenki igyekszik mihamarabb leszüretelni őket. A sziklákból bányászott tükörsima márványtömbök kitermelése rendkívül bonyolult és költséges folyamat, emiatt ezeket rendkívüli becsben tartják.

Ám kétségtelenül a színpompás ékkövek a legértékesebb árucikkek az esőerdőben, melyeket a kiterjedt barlangrendszerek mélyéről bányásznak. Ezeket a ritka drágaköveket építmények díszítésére és ékszerkészítésre egyaránt használják, és az igazán különleges darabok szédületes árakon kelnek el.

Smaragdföld lakosságának jelentős részét a rovarok teszik ki, akik páratlan ismeretekkel rendelkeznek a sűrű esőerdők mélyéről. Az erdőlakók emiatt szívesen barátkoznak a rovarokkal, és fizetnek a segítségükért az utazásaik és nyersanyaggyűjtésük során. A szentjánosbogarak a legnépszerűbb vezetőknek számítanak, különösen a barlangok sötétjében.

Smaragdföld egész évben meleg klímája, és a gyakori esőzések miatt mindenféle ritka növény megél ezen a vidéken. A környék népszerű az idős erdőlakók körében, mivel az állandó hőmérséklet jótékony hatással van csontjaikra és az egészségükre.

Az ősök után számos rom maradt fenn az országban. A régészek lankadatlanul kutatnak e titokzatos civilizáció nyomai után, és közben újabb információkat és tárgyakat fedeznek fel. De a kutatás az esőerdőben rendkívül kockázatos. Egyes felfedezőknek örökre nyoma veszett, de akik sikeresen visszatértek, csodálatos élményekről számolnak be. Ennek köszönhetően rendre újabb kalandorok érkeznek a vidékre, hogy expedíciót indítsanak az ismeretlen birodalom felderítésére.

Kívánjuk, hogy az aranyló nap továbbra is mosolyogjon Smaragdföldre, e titokkal teli, lélegzetelállító szépségű vidékre!

Részlet Határleső Enikő, a híres felfedező, Határleső Dezső lányának expedíciós naplóiból

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT



A hírhedt gorilla felfedező, III. Fügezúzó D. Koto professzor már évek óta kutat az Ősök legendás Elveszett Városa után. A guberáló majmokból és ásóhangyákból álló csapata élén Koto professzor újabb nagyszabású expedícióra készül Smaragdföld mindmáig feltérképezetlen vidékére. Semmitől sem riad vissza, hogy csillapítsa féktelen becsvágyát, és teljesen hidegen hagyja, hogy ki vagy mi kerül az útjába.

Gyorsan kell cselekedned, ha szeretnéd felkutatni, és megőrizni az utókornak az Ősök ereklyéit, mielőtt Koto professzor kaparintaná meg őket, és helyrehozhatatlan károkat okozna Smaragdföld ökoszisztémájában.

Előkészületek

Válassz egy színt Koto professzornak (ő a pirosat kedveli), és készítsd elő a játékot úgy, mintha ketten játszanátok (lásd 6. oldal). Húzz a kezedbe 4 kártyát a húzópakliból. Koto professzor nem húz kártyákat, és nem kap smaragdot a játék kezdetén.

Helyezd Koto professzor egyik munkását régészként az Elveszett Város ösvényére. Keverd meg Koto professzor két pakliját (expedíció és ásatás), majd tedd mindkettőt képpel lefelé Koto professzor játékterületére a kezdő munkásaival és segítőivel együtt.

Koto professzor lesz a kezdőjátékos.

Koto professzor kezdő készlete



Áttekintés

Koto professzor körében fel kell csapnod egy kártyát az egyik paklijából, és végre kell hajtanod az aktuális évszakhoz tartozó akcióját. Az expedíciókártyák azt mutatják meg, hogy hová kell lehelyezned a professzor munkásait/segítőit. Az ásatáskártyák pedig azt határozzák meg, hogy melyik kártyát játssza ki a Fennsíkról a városába.

A professzor a segítőket is munkásként használja, ezért az egyszerűség kedvéért egyaránt munkásként hivatkozunk rájuk.

A professzor smaragdon kívül nem kap más nyersanyagokat. Koto professzor a smaragd helyszínre lehelyezett munkása, és a smaragdot adó ereklyék után kap smaragdot. Ezen kívül nem kap más nyersanyagot, sem munkás lehelyezésével, sem kártyaképességek miatt, és a játék során sosem húz kártyákat a kezébe. A professzor mindig figyelmen kívül hagyja a városába kijátszott kártyák képességeit.

Expedíciópakli

Ha a professzornak még vannak munkásai a készletében, csapj fel egy kártyát az expedíciópakliból, és keresd meg az aktuális évszakhoz tartozó ikont a kártya bal oldalán.

Az ikon mellett láthatod, hogy a professzor hány munkást helyez le ebben a körben, és melyik helyszínre. A professzor a segítőit is munkásként használja, és figyelmen kívül hagyja a lehelyezési korlátozásokat.

A professzor lehelyezi a megadott számú munkását az aktuális évszak helyszínére. Foglalt helyszínekre viszont nem helyez le munkást, függetlenül attól, hogy kinek a munkása vagy segítője van ott.

Ha az aktuális évszak helyszíne foglalt, az expedíció kártya bal alsó, piros mezőjében látható Új Terv akciót hajtja végre. Ezután ellenőrizd a következő évszak helyszínét. Ha ez a helyszín nem foglalt, oda helyezd le a munkását (munkásait). Tavasszal a nyár helyszínét ellenőrizd. Ha a kártyán szereplő összes helyszín foglalt, végső lehetőségként helyezd a munkást (munkásokat) a játéktábla barna segítő területére, az expedíciókártya jobb alsó sarkában jelzett helyszínre.

A professzor a 2 smaragdos helyszín kivételével nem kap nyersanyagokat a munkások lehelyezésekor. Ha a professzor lehelyez 1 munkást a 2 smaragdos helyszínre, kap 2 smaragdot. Ha 2 munkást helyez le oda, 4 smaragdot kap.

Ha az expedíciókártyán egy piros úti cél helyszín látható, a saját városát látogatja meg, ha lehetséges. Ha nem, válaszd ki, melyik úti célt látogatja meg a városodban, és megkapod a hozzá tartozó pontjelzőket. Amikor a professzor egy úti cél kártyát látogat meg, a régésze 1 mezőt lép előre az Elveszett Város ösvényén, megkapja a mezőn lévő pontjelzőket, és húz 1 ereklyét a zsákból. A professzor sem mehet tovább az aktuális évszakhoz tartozó mezőnél.

Koto professzor a körében mindaddig expedíciókártyákat csap fel, amíg le nem helyezte az összes munkását. Miután az összes munkását lehelyezte, a következő körében kártyát fog kijátszani az ásatáspakli alapján.

Ásatáspakli

Ha a professzor kártyát akar kijátszani, csapd fel az ásatáspakli legfelső kártyáját, és keresd meg az aktuális évszakhoz tartozó ikont. Ha itt egy fejlesztés ikon látható, a kártyát a fejlesztett oldalával felfelé játssza ki.

Az aktuális évszak ikonja mellett láthatod, hogy a professzor milyen kártyát fog kijátszani. Ha van a feltételeknek megfelelő kártya a Fennsíkon, a professzor azt fogja kijátszani.

Expedíciókártya



Ásatáskártya



Ha több kártya is megfelel a feltételeknek, fentről lefelé és balról jobbra haladva vedd el az első megfelelő kártyát a Fennsíkról.

Ha egyik kártya sem felel meg az aktuális évszak feltételeinek, az ásatáskártya bal alsó piros mezőjében jelzett Új Terv akciót hajtja végre.

Ezután ellenőrizd egyesével a következő évszakokat, hogy van-e olyan kártya, amit ki tud játszani. Ha a Fennsík egyik kártyája sem felel meg az ásatáskártya feltételeinek, a professzor végrehajtja az ásatáskártya jobb alsó sarkában lévő végső lehetőség akciót, amivel mindig kijátszhat egy fejlesztett kártyát a városába, és néha smaragdot vagy pontjelzőt is kap.

A professzor régészének mozgatása

Amikor a professzor az Elveszett Város ösvényén lépteti a régészét, be kell tartania az aktuális évszak korlátozását, vagyis nem mehet tovább, mint amit az aktuális évszak megenged. Ha a professzor olyan mezőre lép, ahol pontjelzők vannak, elveszi azokat. Emellett 1 ereklyét is húz a zsákból (Koto professzornak ehhez nem kell kártyát eldobnia). Az ereklye minden bónuszát figyelmen kívül hagyja, kivéve, ha ezzel egy újabb ereklyét kap, fejleszt egy kártyát a városában (te választasz), vagy smaragdot kap.

> ***Fontos:*** *Ha a professzornak előre kellene léptetnie a régészét, de ez nem lehetséges, az ereklyét sem kapja meg.*

Felkészülés a következő évszakra

Miután felkészültél a következő évszakra, és Koto professzor már lehelyezte az összes munkását, a következő körében a professzor szintén felkészül a következő évszakra. Vedd vissza a lehelyezett munkásait, és add neki az új évszakhoz járó munkásokat vagy segítőket. Ezután keverd újra a professzor expedíció- és ásatáskártyáit, és a paklikat tedd képpel lefelé a játékterületére.

A professzor termelés kártyái nem aktiválódnak. Amikor a télre készül fel, a professzor **nem** kap smaragdot.



Cselkártyák

Ha még nagyobb kihívást szeretnél, használd a cselkártyákat is. Keverd meg a paklit, és tedd képpel lefelé Koto professzor játékterületére.

Az alábbiak szerint változtathatod a nehézségi szintet:

- **Közepes:** Miután a professzor felkészült a következő évszakra, és miután kijátszotta a 15. kártyáját, csapj fel egy cselkártyát a paklikból, és hajtsd végre az épp véget ért évszakhoz tartozó akciót.
- **Nehéz:** Akkor is csapj fel egy cselkártyát, amikor a professzor mozgatja a régészét, és hajtsd végre az aktuális évszakhoz tartozó akciót.

A játék vége

A professzor addig hajt végre akciókat az ásatáspaklikból, amíg nem lesz legalább 15 kártya a városában. Ezután már nem játszik ki több kártyát. Abban a ritka esetben, ha ez még a játék utolsó évszaka előtt megtörténik, ettől kezdve minden általad végrehajtott kör után 1 smaragdot kap, amíg fel nem készül az utolsó évszakra. Ezután a munkásait továbbra is lehelyezi a szokásos módon, de több kártyát már nem játszik ki.

Ha a professzor az utolsó évszakban már minden munkását lehelyezte, és kijátszott 15 kártyát a városába, akkor a következő körében passzolni fog. Ekkor helyezd át a régészét az Elveszett Város legmagasabb értékű mezőjére – ha még nincs ott –, és minden mező után, amin áthaladt, kap 1 ereklyét (és minden megmaradt pontjelzőt).

Koto professzor a továbbiakban nem hajt végre akciókat.

Koto professzor pontozása

KÖZEPES SZINT	NEHÉZ SZINT
Alap pontszám: 10 pont	**Alap pontszám:** 15 pont
Virágzás kártyák: 3 pont minden virágzás kártya után	**Virágzás kártyák:** 4 pont minden virágzás kártya után
Fejlesztett kártyák: 2 pont minden fejlesztett kártya után	**Fejlesztett kártyák:** 3 pont minden fejlesztett kártya után
Pontjelzők: 1 pont minden pontjelző után	**Pontjelzők:** 1 pont minden pontjelző után
Ereklyék: Ereklyéken jelzett pontok	**Ereklyék:** Ereklyéken jelzett pontok
Régész pozíciója	**Régész pozíciója**
Birodalomkártyák: 4 pont minden birodalomkártya után	**Birodalomkártyák:** 5 pont minden birodalomkártya után
Smaragdok: 1 pont minden smaragd után	**Smaragdok:** 2 pont minden smaragd után

KÉSZÍTŐK

Tervezők: James és Clarissa A. Wilson

Illusztrátor: Mr. Cuddington (David Forest és Lina Cossette)

Egyszemélyes játékváltozat:
Chrissy Peske, Tom Peske

Játékszabály: Sam McDavitt, Matthew Eisenstadter

Háttértörténet: James Wilson és Noah Wilson

Grafikai tervező: Stephen Libby

3D tervezés: Andrew Martin

Gyártásvezető: Matthew Eisenstadter

Producer: Sam McDavitt

Felelős kiadó: Dan Yarrington

Külön köszönet illeti a fantasztikus játéktesztelőket:
Brad Cass, Joel Edgar, Chris Hanna, Bryant McCoy, Andrew Osborne, Jordana Osborne, Cadi Parker, Jacob Parker, Chris Rogers, Caleb Wilson, Noah Wilson, Wesley Wilson

© Tycoon Games, 2025

Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1064 Budapest
Izabella u. 66., III./26.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

LEGFONTOSABB KIFEJEZÉSEK

Kártya

Húzz: vegyél el egy esőerdőkártyát a húzópakli tetejéről, és vedd a kezedbe.

Húzz 2 esőerdőkártyát

Húzz kártyákat a kézlimitedig: Húzz kártyákat a húzópakliból, amíg el nem éred a kézlimitedet.

Dobj el: tegyél egy kártyát a kezedből a dobópakliba.

Játssz ki egy kártyát a pakli tetejéről

Fennsík

Húzz kártyát a fennsíkról

Aktiválj 1 termelés kártyát a városodban vagy a fennsíkon

Erdőlakókártya

Építménykártya

Munkás

Segítő

Fejlessz egy kártyát

Vedd el: fizesd be a bal oldali nyersanyagokat, és vedd el a jobb oldali nyersanyagokat vagy pontjelzőket a közös készletből.

Ásatás a régészeddel

Bambusz **Márvány**

Levél **Füge**

Bármilyen nyersanyag *(bambusz, levél, márvány vagy füge)*

Smaragd

Hárfa

Piackocka másolása

Ereklye

Húzz 3 ereklyét *(Tarts meg 1-et, a többit tedd vissza a zsákba.)*

Birodalomkártya

Pontjelző

Játék végi győzelmi pont

Ma éjjel tán megláthatom,
Ahogy valóra válik az álmod
Nappal hajómban várok, és figyellek
S rólad álmodozom a kéklő víz felett

Szállj be mellém, sodródj velem
A ragyogó holdvényben
Az álmok tengerén, a csillagos égen!