# Erdei királyság

45-90 14+ 1-4

Marco Canetta és Stefania Niccolini David Sitbon

*Egy távoli rengeteg szívében, a Kristály-folyó mentén rejtőzik Fényzuboly kicsiny királysága, mely fölött a bölcs Hód Hédi királynő uralkodik.*

*Fényzuboly határában a folyó kettéválik, négy részre osztva a királyság területét. Ezeket hét híd köti össze egymással, melyek segítségével a helybéliek a királyság minden részébe kényelmesen eljuthatnak. A régiók mindegyike különféle alapanyagokat kínál: az egyikben bőségesen található élelem, a másik faanyagban gazdag, a harmadik fáiból gyanta nyerhető... a hét híd pedig lehetővé teszi mindezek elérését.*

*A királyság lakói hosszú időn át békében és jólétben éltek, azonban lassanként irigység és viszály támadt az egyes régiók lakói között. A királynő aggódott Fényzuboly békéje miatt, ezért úgy döntött, hogy rendszeresen bejárja a királyságát, hogy találkozzon az alattvalóival és megnyugtassa őket. Hogy mindenkivel egyformán méltányos legyen, és elkerülje a sértődéseket, olyan útvonalat tervezett, amelynek során minden hídon csak egyszer halad át, hiszen a dupla áthaladással irigységet válthat ki másokban, míg ha elkerülné valamelyiket, az elszomorítaná a helybélieket.*

*Az útvonal részletes kidolgozásáért felelős főkamarás utasításait követve a királynő menete a vörösbegyek ujjongó csicsergésétől kísérve kelt útra az északi régióból. Alattvalói örömmel üdvözölték, ám a hatodik híd után a királynő rájött, hogy csak úgy tudja befejezni az útját, ha újból átkel egy olyan hídon, amelyen korábban már áthaladt. A nap, amely ünnepléssel indult, így végül csalódottsággal ért véget: a királynő úgy érezte, inkább rontott a helyzeten, mintsem hogy javított volna.*

*A következő napokban a főkamarás számos más útvonalat kipróbált, de egyik sem bizonyult megfelelőnek. „Már jártam itt korábban", „Kifelejtettem a középső hidat, és innen már nem tudok visszamenni" – előbb-utóbb mindig ilyesféle problémákba ütközött. A főkamarás erőfeszítéseit látva a királyság népét is foglalkoztatni kezdte a probléma, napról napra egyre több alattvaló érkezett az udvarba, hogy új megoldást javasoljon, de végül egyik sem bizonyult helyesnek.*

*Míg a főkamarás és Fényzuboly lakói buzgón próbálgatták az útvonalakat, az erdő vén matematikusa is a királynő elé járult, és elmondta, hogy minden próbálkozásuk hiábavaló: csakis egy nyolcadik híd megépítésével lehetséges a hőn áhított útvonal létrehozása, amelynek során egyetlen hídon sem kell kétszer áthaladni.*

*Így a királynő arra utasította legmegbízhatóbb tanácsadóit, hogy gyűjtsék össze az új híd építéséhez szükséges munkásokat, ami nem volt egyszerű feladat, hiszen ők is csak egyszer kelhettek át minden hídon, nehogy bárkinek is kellemetlenséget okozzanak. Most már jól tudták, hogy a főkamarás és a többiek útvonalai erre nem alkalmasak. Jobb, ha a megérzésükre hallgatnak, és szükség esetén a hőlégballont is használják, hogy eljussanak egy másik régióba – így talán hazaérhetnek, még mielőtt az est leszáll a királyságra.*

## A játék célja

A játék során egy hód munkavezető szerepét öltöd magadra, akit a királynő azzal bízott meg, hogy gyűjtse össze azokat az alapanyagokat és díszítőelemeket, amik az új híd megépítéséhez szükségesek. Ehhez meg kell szerezned az erdő állatainak támogatását, miközben körbejárod a királyságot úgy, hogy minden hídon naponta csak egyszer kelhetsz át. Az erdő állatainak öt céhe nemcsak a szükséges alapanyagokkal fog ellátni, de sok más módon is segíti majd a munkádat: a ravasz Rókák céhe tekintélyt biztosít; a bölcs Baglyok céhe pénzzel támogat; a hatalmas Medvék céhe lehetővé teszi, hogy hasznát vedd az építményeidnek; a szilaj Vaddisznók céhe a királyságon belüli mozgásodat segíti, az önzetlen Szarvasok céhe pedig többlet fát, követ, gyantát és élelmet nyújt számodra.

Nem lesz könnyű eldöntened, hogy milyen útvonalat válassz és kinek a segítségére támaszkodj, de ezen múlik majd, hogy a királynő melyikőtöket bízza meg a nyolcadik híd megépítésével.

# Általános tartozékok

- 1 fő játéktábla 
- 1 fatörzstábla 
- 4 játékostábla 
- 26 királynő kegye lapka 
- 6 hídcéllapka (kétoldalas) 
- 40 madárjelölő (12 db, 12 db, 8 db, 8 db) 
- 80 karakterkártya (8 pakli, egyenként 10 kártyával) 
- 20 építménykártya (2 pakli, egyenként 10 kártyával) 
- 5 királynőkártya 
- 4 kezdőkártya 
- 20 virágjelölő (8 db, 8 db, 4 db) 
- 20 szoborjelölő (8 db, 8 db, 4 db) 
- 60 pénzérme (32 db, 18 db, 10 db) 
- 4 ürespakli-lapka 
- 4 50/100 GYP-jelölő 
- 1 kezdőjátékos-jelölő 
- 1 hőlégballon-figura 
- 14 Pici és Paca lapka (az egyszemélyes játékváltozathoz) 
- 1 játékszabály

# Játékosok tartozékai

- 1 hódmunkás 
- 3 ház 
- 1 otthon kártya 
- 6 akciólapka (kétoldalas) 
- 7 mancsjelölő 
- 6 hídcéljelölő 
- 4 alapanyag-jelölő (fa, kő, gyanta és élelem) 
- 1 befektetésjelölő 
- 1 pontjelölő 

# Általános előkészületek

1. Helyezzétek a fő játéktáblát az asztal közepére, és tegyétek mellé a fatörzstáblát.
2. Válogassátok szét a 80 karakterkártyát  és a 20 építménykártyát  a hátlapjuk szerint, majd képezzetek összesen 10, képpel lefelé fordított (egyenként 10 kártyából álló) paklit. Helyezzétek ezeket véletlenszerű sorrendben a fő játéktábla 10 erre kijelölt mezőjére, majd fordítsátok minden pakli felső lapját képpel felfelé.
3. Válogassátok szét a 40 madárjelölőt a hátlapjuk szerint , és helyezzétek ezeket képpel lefelé halmokba a fő játéktábla 4 régiójának megfelelő helyeire.
4. Vegyétek elő az 5 királynőkártyát , és anélkül, hogy megnéznétek, az egyiket tegyétek vissza a dobozba. A megmaradt 4 kártyából képezzetek egy képpel lefelé fordított paklit, és helyezzétek a fatörzstábla megfelelő helyére.
5. A 6 hídcéllapkát helyezzétek egyesével, véletlenszerű oldalukkal felfelé a fatörzstábla megfelelő helyeire.
   **Megjegyzés:** dönthettek úgy, hogy az első játékotokhoz az összes hídcéllapkát a könnyű oldalával  felfelé helyezitek el.
6. Keverjétek meg a 26 királynő kegye lapkát , és képezzetek ezekből 3, körülbelül azonos méretű halmot. Helyezzétek ezeket képpel lefelé fordítva a fatörzstábla megfelelő helyeire. Fedjetek fel mindegyikből 1 lapkát, és helyezzétek képpel felfelé a halom jobb oldalára.
7. Helyezzétek a virág-  és a szoborjelölőket  a fő játéktábla mellé.
8. Helyezzétek az összes pénzt a fő játéktábla mellé: ezek jelentik a közös készletet, ami korlátlannak tekintendő.
9. Az a játékos, aki legutóbb járt erdőben, megkapja a kezdőjátékos-jelölőt , és ő kezdi majd a játékot.




## Játékosok előkészületei

**Minden játékos hajtsa végre az alábbiakat:**
Vegyél magadhoz egy játékostáblát és a hozzá tartozó színű következő tartozékokat: 1 munkást, 3 házat, 7 mancsjelölőt, 6 hídcéljelölőt, 1 befektetésjelölőt és 1 pontjelölőt. Ezen kívül vegyél magadhoz 1 otthon kártyát, 6 akciólapkát (kétoldalas) és 4 alapanyag-jelölőt (fa, kő, gyanta és élelem).

1. Helyezd a 6 akciólapkádat a nem fejlesztett oldalával felfelé a játékostáblád bal oldalára.
2. Tedd a 7 mancsjelölőt és a 3 házból 2-t a játékostáblád megfelelő mélyedéseibe.
3. **A.** Helyezd 4 alapanyag-jelölőt a megfelelő alapanyagsávok bal szélső mezőjére (0 mező), majd **B.** a 6 hídcéljelölőt a játékostáblád megfelelő mélyedéseibe.
4. **A.** Helyezd a befektetésjelölőt a fő játéktábla befektetéssávjának bal szélső mezőjére, **B.** a pontjelölőt pedig a pontozósáv 0 értékére.
5. Csúsztasd az otthon kártyádat a játékostáblád bal alsó széle alá úgy, hogy a bevétel látható maradjon.
6. A munkásodat és 1 házat tegyél félre a táblád mellé.



# A játék kezdete

A 4 kezdőkártya közül helyezzetek annyit (véletlenszerű oldalával felfelé) a fő játéktábla mellé, amennyi a játékosok száma. A többit tegyétek vissza a dobozba. Ezután fedjetek fel a játékosok számával megegyező számú királynő kegye lapkát (bármelyik előkészített halomból), és helyezzetek egyet minden kezdőkártya alá, hogy azok párokat képezzenek. A körsorrendben az utolsó játékossal kezdve és az első felé haladva minden játékos kiválasztja az egyik párt. A királynő kegye lapkát a játékostáblája mellé helyezi, a kezdőkártya hatásait pedig az alábbiak szerint érvényesíti:

- **Pénz:** vegyél magadhoz a kártyán jelzett értékben pénzt a közös készletből.
- **Befektetés:** ha a kártya jelzi, hajts végre egy befektetés akciót (l. 6. o.).
- **Alapanyagok:** léptesd előre a megfelelő alapanyag-jelölőket játékostábládon.
- **Virág/szobor:** vegyél el egy 1 szimbólumot tartalmazó (1 vagy 2 csillag) virág- vagy szoborjelölőt a közös készletből, és helyezd a játékostáblád tetszőleges megfelelő helyére.
- **Kiinduló otthon:** helyezd a munkásodat és a félretett házadat abba a régióba, amely a kártyán látható madár lakhelye.
- **Céh:** helyezd a kezdőkártyádat a megfelelő céh oszlopába a játékostáblád fölé.



A kezdőjátékos helyezze a hőlégballont abba a régióba, ahol a játékot kezdi.

# A játék fő elemei



## RÉGIÓK ÉS HIDAK

A fő játéktábla 4 régióra oszlik, ezeket 7 híd köti össze. Az egyes régiókban találkozhattok karakterekkel és használhattok bizonyos építményeket. A játékosok munkásai egyik régióból a másikba mozognak olyan hidakon át, amiket az adott fordulóban még nem használtak. A legjobb útvonal megtalálása fontos eszköz a győzelemhez!

## KARAKTEREK

A karakterek 8 típusba sorolhatók (l. lentebb), és mindegyikük a következő 5 céh egyikéhez tartozik: **Rókák céhe**, **Baglyok céhe**, **Medvék céhe**, **Vaddisznók céhe**, **Szarvasok céhe**.




Amikor felfogadsz egy karaktert, fizesd ki a kártyán pirossal jelzett pénzösszeget (helyezd vissza a pénzt a közös készletbe). Ezután érvényesítsd a kártya hatását, és helyezd a játékostáblád fölé, a karakter céhének oszlopába.

**Szponzor:** pénzt kapsz, amikor felfogadod.

**Favágó:** fát gyűjtesz, amikor felfogadod.

**Kővágó:** követ gyűjtesz, amikor felfogadod.

**Kéregcsapoló:** gyantát gyűjtesz, amikor felfogadod.

**Földműves:** élelmet gyűjtesz, amikor felfogadod.

**Virágkötő:** virágjelölőt helyezel el a játékostábládra, amikor felfogadod.

**Szobrász:** szoborjelölőt helyezel el a játékostábládra, amikor felfogadod.

**Házaló:** különböző alapanyagokat vagy bónuszokat kapsz tőle.

## ÉPÍTMÉNYEK

Kétféle építmény létezik: mindkettő azonnali bónuszt ad, és egyben a forduló elején begyűjthető rendszeres bevételt is biztosít.

**Épületek:** ingyenesek, és a stratégiádtól függően pénzt adnak.




**Szállítóeszközök:** pénzbe kerülnek és különféle bónuszokat (alapanyagokat vagy GYP-t) adnak.






## KIRÁLYNŐ

Amikor találkozol vele, kapsz egy kisebb bónuszt és megkapod a kezdőjátékos-jelölőt. Minden fordulóban csak egy játékos találkozhat a királynővel.




## AKCIÓLAPKÁK



A játék kulcsfontosságú elemei. A körödben ki kell választanod az egyik elérhető (még a játékostáblád bal oldalán lévő) akciólapkádat, hogy pihenj és pénzt gyűjts VAGY átkelj a feltüntetett számú olyan hídon, amin még nem haladtál át ebben a fordulóban. Utóbbi esetben fel kell tudnod fogadni egy karaktert (vagy használni egy építményt) abban a régióban, ahová érkeztél, és ezáltal megszerezni a kártyán lévő bónuszt. A játék során lehetőséged lesz fejleszteni az akciólapkáidat, vagyis átfordítani őket a fejlesztett oldalukra.

## MADARAK

Négyféle madár fordul elő a játékban, mindegyik a fő játéktábla egy bizonyos régiójában található. Minden forduló elején 1 madárjelölő kerül képpel felfelé fordítva a régiója minden kártyájára (karakter- vagy építmény), így az a játékos, aki időben megszerzi ezt a kártyát, a madaraktól is kap bónuszt.



### HŐLÉGBALLON
Csakis a hőlégballon használatával tudsz szabadon mozogni és mind a 7 mancsjelölőt lehelyezni a fő játéktáblára, ám ennek ára van!

### JÁTÉKOSTÁBLA (ALAPANYAGOK ÉS DÍSZÍTŐELEMEK)
A játékostábládon követheted nyomon, hogy haladsz a 8. híd megépítésének előkészítésével. Az alapanyagok összegyűjtése és a díszítőelemek beszerzése segít a győzelem felé.



Alapanyagokat (fát, követ, gyantát és élelmet) általában a végső pontozáshoz és a hídcélok teljesítéséhez gyűjtesz. Ha azonban az egyes sávokon elérsz bizonyos mezőkhöz, ott azonnali bónuszt kapsz. Ha pedig eléred bármely alapanyagsáv utolsó mezőjét, ott egy királynő kegye lapkát szerzel.

A díszítőelemek lapkáit (virágok és szobrok) a játékostáblád megfelelő mezőire kell helyezned a díszítőelem-lapka ábrájának megfelelően. Ezek lehetővé teszik, hogy győzelmi pontokat (GYP) szerezz a karakterkártyáiddal, ha az alapanyag-jelölőd már áthaladt rajtuk.

### HÍDCÉLOK
A játék elején 6 hídcéllapka található a fő játéktáblán: ezek jelképezik a királynő igényeit, hogy mi szükséges a 8. híd megépítéséhez. Minden hídcéllapka kétoldalas, az egyik oldala könnyebben teljesíthető, mint a másik. A köröd során érvényesíthetsz egy hídcélt, és minél gyorsabban teszed ezt meg, annál több GYP-t kapsz.

### A KIRÁLYNŐ KEGYEI
A királynő kegyei olyan személyes célok, amelyek a játék végén GYP-ket érnek. Ezeket a játék során különböző módokon lehet megszerezni.

### BEFEKTETÉSAKCIÓ
A befektetéssáv segítségével pénzt szerezhetsz. Amikor ezzel az ikonnal találkozol, válassz egyet az alábbi két lehetőségből:
- Léptesd a befektetésjelölődet 1 mezővel előre a befektetéssávon.
- Vedd fel a jelölőd aktuális mezője alatt látható pénzösszeget, majd helyezd vissza a jelölőt a sáv bal szélső mezőjére.

### PÉNZ
Amikor a játék során pénzt kapsz, azt a közös készletből kell elvenned. Amikor pénzt költesz, tedd vissza a megfelelő összeget a saját tartalékodból a közös készletbe.

### GYŐZELMI PONTOK (GYP)
Amikor a játék során GYP-t kapsz, lépj előre a megfelelő számú mezőt a pontjelölőddel a pontozósávon.

### JÁTÉK VÉGI GYŐZELMI PONTOK
Az ilyen típusú GYP-t csak a játék végén kapod meg.



## Játékszabály

A játék 4 fordulóból áll, amelyek mindegyike 3 fázisra oszlik:

**1) REGGELI FÁZIS:** a játékosok körsorrendben egymás után begyűjtik a bevételeiket (**A**), majd megérkeznek az erdőbe a madarak (**B**), és a királynő felébred (**C**).

**2) DÉLI FÁZIS:** körsorrendben egymás után minden játékos választ egy akciólapkát, és érvényesíti a hatását. A déli fázis akkor ér véget, ha minden játékos kijátszott 4 akciólapkát.

**3) ESTI FÁZIS:** ha a munkásod olyan régióban fejezi be a mozgását, ahol az egyik házad található, válassz egy elérhető bevételt.

# 1) REGGELI FÁZIS

## A) BEVÉTELEK



Körsorrendben egymás után gyűjtsétek be a bevételeiteket. Ezek 2 különböző forrásból származhatnak:

**CÉHES BEVÉTEL:** a játék során karakterkártyákat helyezel a játékostáblád tetején lévő oszlopokba.
Az adott céhhez tartozó oszlopban lévő minden 2 kártya után bevételt kapsz az általad választott sorrendben.

**Rókák céhe:** minden 2 kártya után kapsz 2 GYP-t.

**Baglyok céhe:** minden 2 kártya után hajts végre egy befektetés akciót. Ehhez válassz 1-et az alábbiak közül:
Mozgasd a jelölődet 1 mezővel előre a befektetéssávon VAGY vedd fel a jelölőd aktuális mezője alatt látható pénzösszeget, majd helyezd vissza a jelölőt a sáv bal szélső mezőjére.

**Medvék céhe:** minden 2 kártya után aktiváld az egyik építményed hatását. Ha ily módon több építmény hatását aktiválnád, ezeknek különbözőeknek kell lenniük.

**Vaddisznók céhe:** minden 2 kártya után fejleszd 1 akciólapkádat úgy, hogy átfordítod a fejlesztett oldalára .
Ha ez nem lehetséges, 2 GYP-t kapsz helyette.

**Szarvasok céhe:** minden 2 kártya után kapsz 1 általad választott alapanyagot ( fa, kő, gyanta vagy élelem), lépj előre 1 mezőt a játékostáblád megfelelő sávján.

**ÉPÍTMÉNYEK BEVÉTELE:** aktiváld az összes építményed hatását, a kiinduló otthonodat is beleértve.
**FONTOS:** A játék első bevételi fázisában ne felejtsd el aktiválni a kiinduló otthonod hatását, ami egy befektetés akció végrehajtása.

**Példa: Marci** a 3. fordulóban így gyűjti be a bevételeit:
(1) **Rókák céhe:** itt csak 1 kártyája van, így ettől a céhtől nem kap bevételt.
(2) **Baglyok céhe:** itt 4 kártyája van, így 2 befektetés akciót is végrehajthat. Úgy dönt, hogy kétszer lép előre 1 mezőt a jelölőjével a befektetéssávon.
(3) **Medvék céhe:** itt csak 1 kártyája van, így ettől a céhtől nem kap bevételt.
(4) **Vaddisznók céhe:** itt 3 kártyája van, így fejlesztheti az egyik akciólapkáját.
(5) **Szarvasok céhe:** itt 2 kártyája van, így 1 alapanyagot választhat. A fát választja, így ezen a sávon eléri az 5-ös mezőt, ahol azonnali bónuszként kap 3 pénzt.
(6) **Építmények:** a kiinduló otthona miatt végrehajt egy befektetés akciót. Úgy dönt, hogy felveszi a jelölője mezője alatt látható pénzösszeget, és visszahelyezi a jelölőt a sáv bal szélső mezőjére. A 2 további építménye képességét is aktiválja: kap 1 GYP-t a Baglyok céhének minden kártyájáért (összesen 4-et, mivel 4 kártyája van) és 1 követ.



### B) MEGÉRKEZNEK A MADARAK

Minden régióban tegyétek vissza a dobozba az előző fordulóból esetlegesen ott maradt madarakat, majd helyezzetek egy madarat képpel felfelé a régiója minden (karakter és építmény) kártyájára.

**2 és 3 játékos esetén:** néhány madárjelölő alján 3-as vagy 4-es szám látható. Ha ez a szám nagyobb, mint a játékosok száma, ezt a jelölőt dobjátok el: az adott karakter- vagy építménykártyákra ebben a fordulóban nem kerül madárjelölő.



**Példa:** **Zsófi** lehelyezi a megfelelő madárjelölőket az egyes régiók karakter- és építménykártyáira. Mivel ketten játszanak **Marcival**, minden 3-as és 4-es számmal jelölt madarat visszatesz a dobozba.



### C) A KIRÁLYNŐ FELÉBRED

Tegyétek vissza a dobozba az előző fordulóból esetleg ottmaradt királynőkártyát, majd fedjétek fel a következőt a paklikból.

## 2) DÉLI FÁZIS

Minden forduló során 4-4 akciót hajtotok végre egyesével, a kezdőjátékossal kezdve körsorrendben egymás után. A körödben ki kell választanod a játékostáblád bal oldalán lévő egyik akciólapkádat, és választanod kell a **pihenés** és a **munka** között.

**Pihenés:** Helyezd át az akciólapkát a játékostáblád jobb oldalára, és gyűjtsd be a lapka „pihenés" részén feltüntetett pénzösszeget .

**Példa:** **Marci** ezt a fejlesztett akciólapkát választja, áthelyezi a játékostáblája jobb oldalára, és úgy dönt, hogy **pihenni** fog, amivel 8 pénzt szerez.



**Munka:** Helyezd át az akciólapkát a játékostáblád jobb oldalára, és aktiváld. Minden lapka esetén (egy kivételével) pontosan a rajta jelzett számú hídon kell átkelned a munkásoddal. Csak olyan hídon kelhetsz át, amit ebben a fordulóban még nem használtál és szomszédos a munkásod aktuális régiójával. Nem szakíthatod meg a mozgást. Minden átkelésnél tegyél egy mancsjelölőt a hídra, jelezve, hogy használtad azt.



Kapsz 2 pénzt. A munkásodnak pontosan 1 hídon kell átkelnie.



Kapsz 1 GYP-t. A munkásodnak pontosan 1 hídon kell átkelnie.



A munkásodnak pontosan 1 hídon kell átkelnie, majd elkölthetsz 4 pénzt, hogy 1 tetszőleges alapanyagot szerezz (ebben a körben bármikor, 1 alkalommal).



A munkásodnak pontosan 2 hídon kell átkelnie.



A munkásodnak pontosan 3 hídon kell átkelnie.

A továbbhaladás után kövesd sorban az alábbi lépéseket:

**1)** Válassz ki egy megvásárolni kívánt karakter- vagy építménykártyát. Ne feledd, hogy a mozgásod végén mindenképpen meg kell vásárolnod egy kártyát abból a régióból, ahová érkeztél. Ha ezt nem tudod megtenni, akkor a **munka** helyett a **pihenést** kell választanod.

**2)** Találkozz egy madárral: ha a választott kártyádon van madárjelölő, érvényesítsd a rajta lévő bónuszt (ha lehetséges), majd tedd képpel lefelé a játékostáblád mellé.

**3)** Fizesd ki a költségét, és fogadj fel egy karaktert vagy használj egy építményt.
**Karakter:** fizesd ki a feltüntetett pénzösszeget (ha van ilyen), majd azonnal érvényesítsd a kártya hatását, és helyezd a kártyát a játékostáblád fölötti megfelelő oszlopba.
**Építmény:** fizesd ki a feltüntetett pénzösszeget (ha van ilyen), majd azonnal aktiváld az építmény hatását, és helyezd a kártyát a játékostáblád alá úgy, hogy a bevétel rész látható maradjon.
Ezután fedd fel a pakli következő kártyáját.

**4)** Teljesíthetsz egy vagy akár több hídcélt is (ld. a Hídcél teljesítése részt a 10. oldalon).

**Példa: Zsófi** használja azt az akciólapkát, amely 1 hídon való átkelést ír elő, és 2 pénzt ad neki. Az (1)-es hídra helyezi az egyik mancsjelölőjét, és a munkása a következő régióban befejezi a mozgását. Zsófi azt választja, hogy felfogad egy favágót, de előbb találkozik azzal a madárral, amelyet a forduló elején erre a kártyára helyeztek. Elveszi a madár jelölőjét, képpel lefelé a játékostáblája mellé teszi (2), és megkapja az érte járó 2 pénzt. Ezután felfogadja a favágót: kifizet 7 pénzt, és 2 mezővel előremozgatja a fajelölőjét (3).







**FONTOS:** Ha egy pakliból elfogynak a kártyák (4 játékos esetén ez gyakrabban előfordul), fedj fel egy ürespakli-lapkát, és tedd az üres helyre. Ez a lapka a játék végéig a helyén marad, a játékosok a továbbiakban ennek a hatását élvezhetik.







A munkásod nem mozog, ugyanabban a régióban marad. Megkapod ennek a fordulónak a királynőkártyát és vele együtt a kezdőjátékos-jelölőt is: érvényesítsd a kártya hatását, majd helyezd a megfelelő céh oszlopába a játékostáblád fölött. Mivel minden fordulóban egyetlen királynőkártya áll rendelkezésre, a királynő látogatása fordulónként csak egyszer hajtható végre (csak 1 játékos találkozhat vele).

**FONTOS:** A 6. mancsjelölő lehelyezése után rögtön kapsz 3 GYP-t, a 7. lehelyezése után pedig 4 GYP-t – vagyis, ha mind a 7 mancsjelölődet lehelyezed ugyanabban a fordulóban, akkor összesen 7 GYP-t kapsz.




Mivel a királynőkártya még elérhető, **Marci** úgy dönt, hogy azt az akciólapkát használja, amivel meglátogathatja a királynőt. Elveszi a királynőkártyát, és a fejlesztett akciólapkája miatt, nem egyszer, hanem kétszer érvényesíti annak hatását, valamint megkapja a kezdőjátékos-jelölőt is. Ezután a királynőkártyát a megfelelő céh oszlopába helyezi a játékostáblája fölé.












## HÁZAK

Amint minden céh oszlopába elhelyeztél 1 kártyát a játékostáblád fölé, tedd a játékostábládról a bal oldali házadat egy olyan régióba, ahol még nincs házad. Amint a 2. kártyát is elhelyezted minden céh oszlopában, tedd fel a második házadat is.
Amikor lehelyezed a utolsó házadat, kapsz egy királynő kegye lapkát.





## HŐLÉGBALLON



Csak a hőlégballon használatával tudod mind a 7 mancsjelölőt lehelyezni a fő játéktáblára. De akkor is hasznos, ha egy olyan hídon szeretnél átkelni, amin már áthaladtál ebben a fordulóban (anélkül, hogy 2. mancsjelölőt kellene rátenned).

A hőlégballont csak akkor használhatod, ha **munka** akciót választottál, és csak azelőtt VAGY azután, hogy átkeltél hidakon és lehelyezted a mancsjelölőidet – a mozgás közben viszont nem. Mindig azelőtt kell használnod, hogy felfogadnál egy karaktert vagy használnál egy építményt.

A hőlégballon használata pénzbe kerül: ha abban a régióban található, ahol a munkásod, akkor 3 pénzt kell fizetned érte. Ha nem, akkor 10 pénzbe kerül a használata.



Mozgasd a munkásodat a hőlégballonnal együtt az általad választott régióba – ehhez egyetlen mancsjelölőt se helyezz le. Olyan régióba is mozoghatsz, melynek már minden hídjára helyeztél mancsjelölőt, hiszen most légi közlekedést használsz.

**Példa:** A hőlégballon másik régióban található, mint **Zsófi** munkása, ezért **Zsófi** kifizet 10 pénzt, hogy a hőlégballont a megfelelő régióba mozgassa (1), majd a munkásával együtt továbbmozgatja egy másik régióba (2).

Ezután az akció során a munkát kell választania. Kijátssza azt az akciólapkát, amely lehetővé teszi, hogy 2 hídon keljen át. Ezzel lehelyezi a 6. és 7. mancsjelölőjét, így 3+4 = 7 GYP-t szerez, amikor a fő játéktáblára helyezi az utolsó két mancsjelölőjét (3). Ezt követően fel kell fogadnia az egyik karaktert.




## 3) ESTI FÁZIS

Körsorrendben egymás után hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

**A)** Ha a munkásod olyan régióban van, ahol az egyik házad található, gyűjtsd be az egyik, általad választott céhed VAGY építményed bevételét.

**FONTOS:** Ha az egyik céhet választod, és annak oszlopában 4 vagy 5 kártyád van, kétszer gyűjtöd be az adott bevételt. Ha 6 vagy 7 kártyád van, akkor háromszor és így tovább.

**B)** Ezután helyezd vissza az ebben a fordulóban kijátszott 4 akciólapkát a játékostáblád bal oldalára, hogy a következő fordulóban ismét mind a 6 akciólapkád elérhető legyen. Ügyelj rá, hogy ennek során ne fordítsd át őket a másik oldalukra!

**C)** Tedd vissza a mancsjelölőidet a játékostáblád megfelelő mélyedéseibe.

**D)** Teljesíthetsz egy vagy akár több hídcélt is.

**Példa: Marci** munkása egy olyan régióban fejezte be ezt a fordulót, ahol az egyik háza is található, ezért választ egy bevételt, amit begyűjt. Úgy dönt, hogy a Baglyok céhének bevételét gyűjti be. Mivel itt 4 kártyája van, 2 befektetés akciót hajthat végre. Úgy dönt, hogy 2-t lép előre a jelölőjével a befektetéssávon.



## HÍDCÉL TELJESÍTÉSE



Egy akció (**pihenés** vagy **munka**) végrehajtása után vagy az esti fázis végén teljesíthetsz egy vagy akár több hídcélt is, ha megfelelsz a feltételeinek. Helyezd az egyik céljelölődet a teljesített cél lapkájának bal szélső üres mezőjére (amelyik a legtöbb GYP-t adja), és rögtön lépj is előre a pontozósávon a jelzett pontszámmal. Ha ugyanabban a sorban mindkét hídcélra elhelyeztél egy jelölőt, elnyersz egy királynő kegye lapkát is (**I. alább A királynő kegyének elnyerése részt**).

**FONTOS:** kétfős játék esetén a 2. játékosnak mindig a 3. mezőre kell helyeznie a céljelölőjét.

**Példa: Zsófi** fajelölője ebben a fordulóban elérte a sávján a 3-as mezőt (1), a gyantajelölője pedig az 5-ös mezőt (2).

Ezzel másodikként teljesíti az erre vonatkozó hídcélt, mert **Marci** ezt korábban már teljesítette. Mivel csak ketten játszanak, ezért a 2. játékos csak a 3. mezőre helyezheti a céljelölőjét. **Zsófi** így is tesz, és 1 GYP-t szerez (3).

Ebben a sorban ez a 2. céljelölője, ezért kap egy királynő kegye lapkát is (4).





## A KIRÁLYNŐ KEGYÉNEK ELNYERÉSE

Számos módon szerezhetsz királynő kegye lapkát:

- 1 lapkát kapsz a játék kezdetén.
- Ha egy sorban mindkét hídcélt teljesíted.
- Ha összegyűjtesz 10-et az egyik alapanyagból (fa, kő, gyanta vagy élelem).
- Ha az összes házadat lehelyezed a fő játéktáblára.
- Az egyik házaló karaktertől is szerezhetsz egyet.

Amikor elnyered a királynő kegyét, válassz 1-et a 3 felfedett lapka közül vagy húzz 1-et látatlanban bármelyik halomból. Előbbi esetben az elvett lapka helyére azonnal tegyél egy másikat.

A királynő kegye lapkák a játék végén adnak győzelmi pontokat. Ha egy halomból elfogynának a lapkák, pótold őket egy másik halomból.

**Példa: Marci** kőjelölője most érte el a sáv 10-es mezőjét, ezért kap egy királynő kegye lapkát. A középsőt választja, és a játékostáblája mellé helyezi.

Az érte járó GYP-t a játék végén kapja meg. Ezután egy új lapkát tesz képpel felfelé az üresen maradt helyre.





# A játék vége

A játék a 4. fordulót követően ér véget. Ekkor költsétek el a megmaradt pénzeteket: minden 5 pénz után előrébb léptek 1 mezőt a befektetéssávon. Ezután számoljátok ki a végső pontszámotokat. Az eddig megszerzett GYP-khez adjátok hozzá az alábbiakat:

- **Befektetéssáv:** Gyűjtsd be a befektetésjelölőd mezője fölött feltüntetett GYP-ket.

- **Céhkártyák:** Minden céh esetén (a Szarvasok céhének kivételével) úgy számold ki a GYP-jeidet, hogy szorozd meg a játékostáblád tetején az adott céhhez tartozó kártyák számát a hozzá tartozó alapanyag-jelölőd által átlépett csillagok számával. A csillagok azokon a virág- és szoborjelölőkön láthatók, amelyeket a játék során a játékostábládra helyeztél. Minden céhhez egy konkrét alapanyag tartozik: a **Rókák céhéhez** a fa, a **Bagolyok céhéhez** a kő, a **Medvék céhéhez** a gyanta, a **Vaddisznók céhéhez** pedig az élelem.

- **Építmények:** Olvasd le a leghátrébb lévő alapanyag-jelölődhöz tartozó GYP-értéket, és szorozd meg az építményeid számával. Ne feledd, hogy a kiinduló otthonod is egy építmény.

- **A királynő kegyei:** Számold ki minden lapka GYP-értékét a rajta feltüntetett módon. További részletekért lásd a függeléket.

Az győz, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte. Egyenlő pontszám esetén az a győztes, akinek több pénze maradt. Ha így is döntetlen az eredmény, a játékosok osztoznak a győzelmen.

**Példa: Zsófi** összeszámolja a pontjait. A pontjelölője a pontozósáv 46-os mezőjén áll, ehhez hozzáadja az alábbi pontszámokat:

(1) **Befektetéssáv:** A megmaradt 12 pénzéből elkölt 10-et, így 2 mezőt lép előre a befektetésjelölőjével. Megkapja a mező fölött látható 7 GYP-t.

(2) **Céhkártyák:** A fajelölője egy olyan díszítőelem-lapkán haladt át, amin 2 csillag látható, így a Rókák céhéhez tartozó minden kártyája után 2 GYP-t kap, vagyis összesen 6-ot. A kőjelölője 2, egyenként 1 csillagos díszítőelem-lapkán haladt át, így minden Baglyok céhéhez tartozó kártyája után 2 GYP-t kap, összesen 8-at. A gyantajelölője nem haladt át díszítőelem-lapkán, így a Medvék céhéhez tartozó kártyáival nem szerez pontokat. Az élelemjelölője egy 1 csillagos díszítőelem-lapkán haladt át, így a Vaddisznók céhe kártyái után 1 GYP-t kap, összesen 3-at.

(3) **Építmények:** A leghátrébb lévő alapanyag-jelölője a 3-as mezőn áll, amihez 3 GYP tartozik, így minden építménykártyája után 3 GYP-t kap. A 3 kártyája után így 9 GYP-t szerez.

(4) **A királynő kegyei:** 2 lapkája van, az egyik minden madárjelölőért 1 GYP-t ad (7 GYP), a másik minden Vaddisznók céhe kártyáért 2 GYP-t (6 GYP). A királynő kegye lapkái után így összesen 13 GYP-t kap.

**Zsófi így összesen 92 pontot szerzett.**









# Egyszemélyes játékváltozat



Egyszemélyes játékváltozat esetén egy hód ikerpár, Pici és Paca ellen játszol, akik hozzád hasonlóan a királynő kegyét keresik.

## ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

- 1–8. lépés: Mindent ugyanúgy készíts elő, mint egy kétszemélyes játékhoz.
- 9. lépés: A játékot mindig Pici és Paca kezdi, hiszen ők otthon vannak ebben az erdőben.

## JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Készülj elő a szokásos módon, majd készítsd elő Pici és Paca tábláját is:

- Válassz egy használaton kívüli színt, és válogasd ki hozzá a következőket: **1 játékostábla**, **3 ház**, **1 otthon kártya**, **6 hídcéljelölő**, **4 alapanyag-jelölő** (fa, kő, gyanta és élelem) **és 1 pontjelölő**. A színhez tartozó többi tartozékot tedd vissza a dobozba.
- Helyezz 2 házat a játékostábla megfelelő mélyedéseibe.
- Helyezd a 4 alapanyag-jelölőt a megfelelő alapanyagsávok bal szélére.
- Helyezd a 6 hídcéljelölőt a játékostábla megfelelő mélyedéseibe.
- Helyezd a pontjelölőt a pontozósáv 0 mezőjére.
- Csúsztasd az otthon kártyát a játékostábla bal alsó széle alá.
- 1 házat egyelőre tegyél félre.

Párosíts össze véletlenszerűen 2 kezdőkártyát 2 királynő kegye lapkával. Először magadnak válaszd ki az egyik párt. A másikat a kezdőjátékos, vagyis Pici és Paca veszik el, és helyezd el a házukat a megfelelő régióban.

# Pici és Paca fő jellemzői

A Picinek és Pacának nincs munkása a fő játéktáblán. Egyszerűen csak elvesznek kártyákat 1 vagy 2 különböző régióból, a kártyák költségének kifizetése nélkül. Nem veszik figyelembe a karakter- és építménykártyák tartalmát, de a szokásos módon gyűjtik azokat a játékostáblájuk fölött és alatt. Minden karakterkártya megszerzése után 1 mezővel előrébb léptetik az adott céhhez tartozó alapanyag-jelölőt a játékostáblájukon az alábbiak szerint:

**Rókák céhe:** léptesd előre 1 mezővel a fajelölőt.

**Baglyok céhe:** léptesd előre 1 mezővel a kőjelölőt.

**Medvék céhe:** léptesd előre 1 mezővel a gyantajelölőt.

**Vaddisznók céhe:** léptesd előre 1 mezővel az élelemjelölőt.

**Szarvasok céhe:** léptesd előre 1 mezővel a leghátsó alapanyag-jelölőt. Egyező értékek esetén kövesd az alábbi sorrendet: fa, kő, gyanta, élelem (felülről lefelé).

Amikor építménykártyát helyeznek a játékostáblájuk aljára, semmi más nem történik.

Ha valamelyik jelölő áthalad egy üres virág vagy szobor helyen, helyezd a megfelelő lapkát a játéktáblájukra, hogy kitöltse az adott helyet.

Az alapanyag-jelölők haladása során Pici és Paca csak ezt az ikont veszik figyelembe, amikor elérik, kapnak egy királynő kegye lapkát. A többi ikont figyelmen kívül hagyják.

## NEHÉZSÉGI SZINTEK

A lapkák különféle összeállításával egyszerűbb vagy nagyobb kihívást nyújtó játékot is választhatsz. Az alábbiakat használd a különböző nehézségi szintekhez:

- **Kezdő:** 11 egyszemélyes + 3 pihenéslapka.
- **Haladó:** 11 egyszemélyes + 2 pihenéslapka.
- **Nehéz:** 11 egyszemélyes + 1 pihenéslapka.
- **Mesteri építész:** 11 egyszemélyes lapka.

A megmaradt lapkákat tedd vissza a dobozba.



# Játékszabály

Te és a hód ikrek felváltva kerültök sorra, akárcsak a többjátékos játékváltozatnál. Az első fordulóban Pici és Paca kezd. Ezután (akárcsak a többjátékos változatnál) a kezdőjátékos változhat, ha vagy te, vagy a hód ikrek meglátogatjátok a királynőt.

## 1) REGGELI FÁZIS

Fogd az egyszemélyes lapkákat és a pihenéslapkákat (ha vannak), keverd egybe, és helyezd le ezeket egy képpel lefelé fordított halomba. Pici és Paca részéről semmi más nem történik, mivel ők nem gyűjtenek bevételt.

## 2) DÉLI FÁZIS

Amikor Pici és Paca kerül sorra, fedd fel a halom felső 2 lapkáját. Mindkettőnek érvényesítsd külön-külön a hatását (előbb fedd fel és érvényesítsd az elsőt, majd fedd fel és érvényesítsd a másodikat).



**Ha a lapkán egy madár látható**, húzd fel a jelölt kártyát a rajta lévő madárjelölővel együtt (ha van rajta). Csúsztasd a kártyát Pici és Paca játékostáblája alá. Mozgasd a megfelelő alapanyag-jelölőjüket a korábban leírtak szerint. A madarakat csak egyszerűen gyűjtsd a táblájuk mellett. Ne feledd, Pici és Paca nem veszi figyelembe sem a kártya hatását, sem a költségét. A madárjelölők bónuszát sem kapják meg.



**Ha a lapkán a királynő koronája látható**, húzd fel a királynőkártyát (ha még elérhető). Csúsztasd a kártyát Pici és Paca játékostáblája alá. Mozgasd a megfelelő alapanyag-jelölőjüket a korábban leírtak szerint. Ha megkapják ezt a kártyát, vele együtt a kezdőjátékos-jelölő is hozzájuk kerül. Ha a királynőkártya már nem elérhető, Pici és Paca üres kézzel távoznak. Ezután mozgasd a hőlégballont az óramutató járása szerinti következő régióba.



**Ha ezt a lapkát fedted fel**, semmi sem történik. Pici és Paca egy kis pihenőt tartanak.



## 3) ESTI FÁZIS

Pici és Paca részéről semmi sem történik.

### HÍDCÉL TELJESÍTÉSE

Pici és Paca ugyanúgy teljesíthet hídcélokat, ahogyan te, és pontokat is ugyanúgy szereznek.
Tipp: Nem kell folyamatosan figyelned, hogy Pici és Paca teljesített-e egy célt.

**FONTOS:**

- Ha egy hídcélt készülsz teljesíteni, győződj meg róla, hogy Pici és Paca nem teljesítette-e már. Ha igen, helyezd a jelölőjüket az 1. mezőre, a tiédet pedig a 3.-ra (a kétfős játékhoz hasonlóan a 2. mező üresen marad).
- A végső pontszám összeszámolása előtt ellenőrizd még egyszer, hogy milyen célokat teljesítettek, hogy semmi ne maradjon ki.
- Pici és Paca nem teljesítheti ezt a hídcélt: .



### HÁZAK

Amikor Pici és Paca minden céh oszlopába elhelyezett egy kártyát, tegyél egy házat a játékostáblájukról a térkép valamelyik régiójába. A házaik elhelyezkedése lényegtelen a játék szempontjából.



### A KIRÁLYNŐ KEGYEI

Más játékosokhoz hasonlóan, Pici és Paca is szereznek királynő kegye lapkákat, amikor megépítik a 3. házukat, teljesítenek két egymás melletti hídcélt vagy összegyűjtenek 10 azonos típusú alapanyagot. Mindig a felfedett lapkák közül veszik fel a legfelsőt (a királynőhöz legközelebbit). Ezután mozgasd felfelé a lapkákat, és fedj fel egy újabbat.

# A játék vége

Pici és Paca pontszámát az alábbiak szerint számold össze:

- **A játék során szerzett GYP-k** (hídcélok teljesítéséből).
- **Befektetéssáv:** mivel ide nem helyeztek jelölőt, Pici és Paca innen nem szerez GYP-t.
- **Céhkártyák:** minden céhre vonatkozóan úgy számold ki a GYP-jeiket, mint magadnál.
- **Építmények:** minden építményre vonatkozóan úgy számold ki a GYP-jeiket, mint magadnál.
- **A királynő kegyei:** Pici és Paca minden királynő kegye lapka után 2 GYP-t kap az előkészületek során a játékba került minden pihenéslapkáért.



## PONTOZÁSI PÉLDA EGY 2 PIHENÉSLAPKÁVAL JÁTSZOTT JÁTÉKHOZ

A játék során Pici és Paca 15 GYP-t szerzett hídcélok teljesítésével.

**A játékostáblájukon lévő kártyák pontszáma:**

**Rókák céhe:**
4 kártya x 2 csillag = 8 GYP

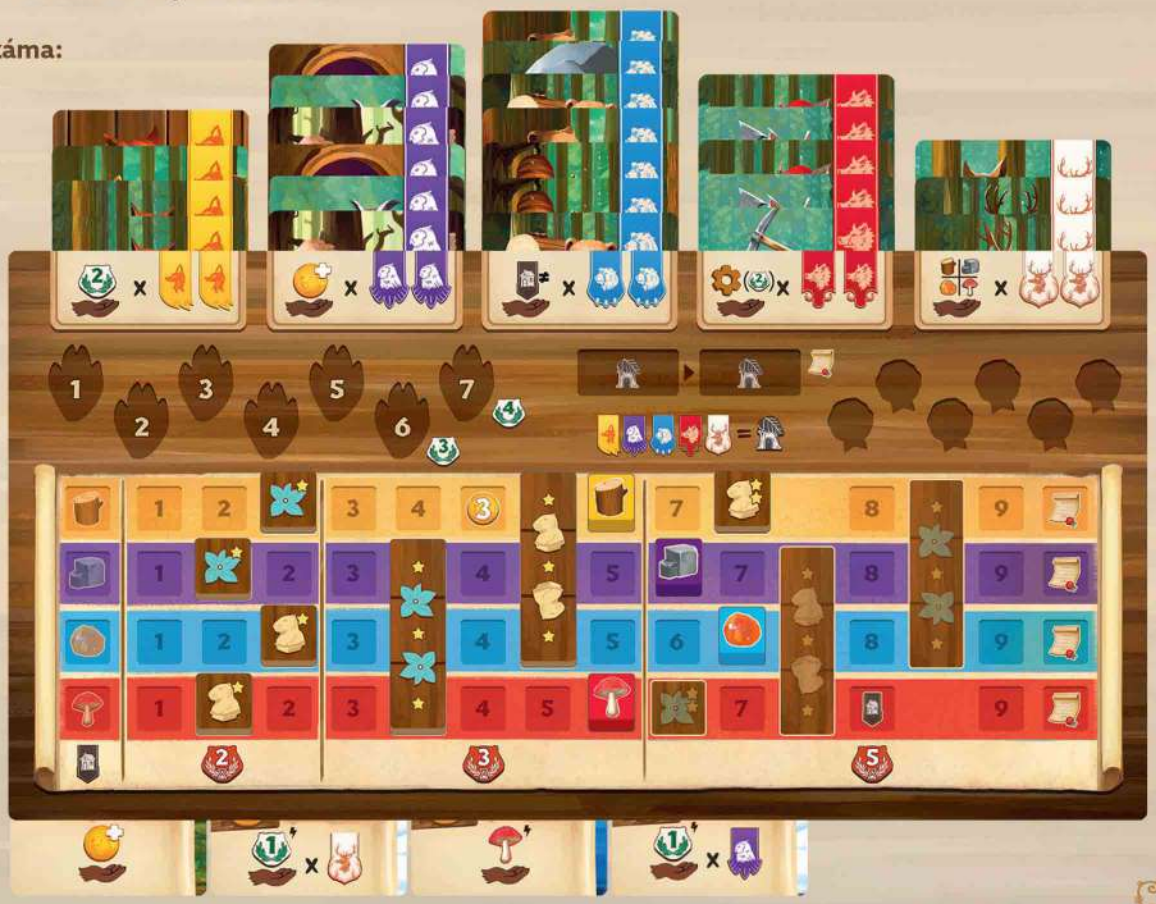
**Baglyok céhe:**
6 kártya x 3 csillag = 18 GYP

**Medvék céhe:**
7 kártya x 3 csillag = 21 GYP

**Vaddisznók céhe:**
5 kártya x 2 csillag = 10 GYP

**Szarvasok céhe:** 0 GYP

**Építmények:**
4 kártya x 3 GYP = 12 GYP



Van még 3 királynő kegye lapkájuk (1-et kaptak a játék kezdetén, 1-et a 3 házuk lehelyezéséért, 1-et pedig 2 egymás melletti hídcél teljesítéséért). Mivel ebben a játékban 2 pihenéslapkát használtak, minden királynő kegye lapkájuk 2x2 = 4 GYP-t ér. Ezzel 12 GYP-t kapnak.

**Pici és Paca így összesen 96 GYP-t szerzett. Kemény ellenfelek!**

# Függelék

## A KIRÁLYNŐ KEGYEI


2 GYP minden királynő kegye lapkáért (ezt is beleszámítva).


1 GYP minden virág- vagy szoborszimbólumért.


3 GYP minden virág+szobor szimbólumpárért.


2 GYP minden virágszimbólumért.


2 GYP minden szoborszimbólumért.


1 GYP minden megszerzett fáért / kőért/ gyantáért/ élelemért.


2 GYP minden Rókák / Baglyok / Medvék / Vaddisznók / Szarvasok céhe kártyáért.


2 GYP minden 4 különböző alapanyagot tartalmazó szettért.



2 GYP minden piros / sárga madárjelölőért.



3 GYP minden kék / zöld madárjelölőért.


1 GYP minden madárjelölőért.


3 GYP minden házért a fő játéktáblán.


2 GYP minden építménykártyáért.


3 GYP minden olyan céhért, amelyből legalább 3 kártyát gyűjtöttél.


A befektetéssávodon a jelölőd mezőjéhez tartozó GYP.


2 GYP minden fejlesztett akciólapkáért.


2 GYP minden teljesített hídcélért.

## KÁRTYÁK MANCSJELÖLŐKHÖZ KAPCSOLÓDÓ BÓNUSZAI

Egyes kártyák hatásai attól függnek, hogy hány mancsjelölőt helyeztél már a fő játéktáblára a forduló során.


1 fát kapsz a forduló során lehelyezett minden 2. mancsjelölő után.


1 pénzt kapsz a forduló során lehelyezett minden mancsjelölő után.


Vond ki 9-ből a forduló során lehelyezett mancsjelölők számát: ennyi pénzt kapsz.

## VIRÁGKÖTŐK ÉS SZOBRÁSZOK


Kapsz 2 virágjelölőt 1 szimbólummal (1 vagy 2 csillag) vagy 1 virágjelölőt 2 szimbólummal (3 csillag) – helyezd a játékostáblád azonos ábrával jelölt, megfelelő méretű helyére.


Kapsz 1 szoborszimbólumot a forduló során lehelyezett minden 3 mancsjelölő után. Ha 6 vagy 7 mancsjelölőt helyeztél le, kaphatsz 1 szoborjelölőt 2 szimbólummal (3 csillag) vagy 2 szoborjelölőt 1 szimbólummal (1 vagy 2 csillag).

## ÉPÜLETEK

Minden épület hatása azonnali bónusz és rendszeres bevétel is.



Kapsz 1 pénzt minden építményed után (ezt is beleszámítva).



Kapsz 1 pénzt minden virág- / szoborszimbólumod után.



Kapsz 1 pénzt a Vaddisznók / Medvék / Baglyok / Szarvasok / Rókák céhéhez tartozó minden kártyád után.



Kapsz 1 pénzt minden madárpárod után.



Hajts végre egy befektetés akciót.

## SZÁLLÍTÓESZKÖZÖK

Minden szállítóeszköz hatása azonnali bónusz és rendszeres bevétel is.



Kapsz 1 fát / 1 követ / 1 gyantát / 1 élelmet.



Kapsz 1 GYP-t a Rókák / Baglyok / Medvék / Vaddisznók / Szarvasok céhéhez tartozó minden kártyád után.



Kapsz 1 GYP-t minden építményed után (ezt is beleszámítva).

## HÁZALÓK BÓNUSZAI



Hajts végre 3 befektetés akciót.



Kapsz 2 vagy 3 különböző alapanyagot.



Aktiváld legfeljebb 2 építményed hatását.



Kapsz 1 virág- vagy szoborjelölőt 1 szimbólummal (1 vagy 2 csillag), helyezd a játékostáblád tetszőleges megfelelő helyére.



Ha áthaladtál 5 hídon, kapsz 1 virág- vagy szoborjelölőt 1 szimbólummal (1 vagy 2 csillag), helyezd a játékostáblád tetszőleges megfelelő helyére.



Kapsz 1 királynő kegye lapkát.



Fejleszd az egyik akciólapkádat.



Vegyél el 1 madarat a fő játéktábla bármelyik kártyájáról, és érvényesítsd a hatását úgy, mintha ezen a házaló kártyán lett volna.



Kapsz 1 tetszőleges alapanyagot minden házért, amit a fő játéktáblára helyeztél.

## HÍDCÉLOK



*Könnyű oldal*
Gyűjts össze legalább 3 fát és 5 gyantát.



Gyűjts össze legalább 7 fát és 5 gyantát.



*Könnyű oldal*
Gyűjts össze legalább 5 követ és 3 élelmet.



Gyűjts össze legalább 5 követ és 7 élelmet.



*Könnyű oldal*
Helyezz el legalább 2 virág- és 4 szobor-szimbólumot a játékostábládon.



Helyezz el legalább 5 virág- és 3 szobor-szimbólumot a játékostábládon.



*Könnyű oldal*
Léptesd vissza 3 mezővel a befektetésjelölődet (az érte járó pénz megszerzése nélkül).



Léptesd vissza 4 mezővel a befektetésjelölődet (az érte járó pénz megszerzése nélkül).



*Könnyű oldal*
Helyezd a 3 házadat a fő játéktáblára.



Gyűjts össze legalább 5 építményt (ebbe az otthon kártyád is beletartozik).



*Könnyű oldal*
Találkozz legalább 7 madárral.



Találkozz legalább 8 madárral.

## AKCIÓLAPKÁK



**Pihenés:** kapsz 5 pénzt. **Munka:** kapsz 2 pénzt.
A munkásodnak pontosan 1 hídon kell átkelnie.



***Fejlesztett oldal***
**Pihenés:** kapsz 8 pénzt. **Munka:** kapsz 4 pénzt.
A munkásodnak pontosan 1 hídon kell átkelnie.



**Pihenés:** kapsz 3 pénzt. **Munka:** kapsz 1 GYP-t.
A munkásodnak pontosan 1 hídon kell átkelnie.



*Fejlesztett oldal*
**Pihenés:** kapsz 5 pénzt. **Munka:** kapsz 3 GYP-t.
A munkásodnak pontosan 1 hídon kell átkelnie.



**Pihenés:** kapsz 3 pénzt. **Munka:** a munkásodnak pontosan 1 hídon kell átkelnie, majd elkölthetsz 4 pénzt, hogy 1 tetszőleges alapanyagot szerezz (ebben a körben bármikor, 1 alkalommal).



*Fejlesztett oldal*
**Pihenés:** kapsz 5 pénzt. **Munka:** a munkásodnak pontosan 1 hídon kell átkelnie, majd elkölthetsz 2 pénzt, hogy 1 tetszőleges alapanyagot szerezz (ebben a körben bármikor, 1 alkalommal).



**Pihenés:** kapsz 3 pénzt. **Munka:** a munkásodnak pontosan 2 hídon kell átkelnie.



*Fejlesztett oldal*
**Pihenés:** kapsz 5 pénzt. **Munka:** hajts végre egy befektetés akciót, majd a munkásodnak pontosan 2 hídon kell átkelnie.



**Pihenés:** kapsz 3 pénzt. **Munka:** a munkásodnak pontosan 3 hídon kell átkelnie.



*Fejlesztett oldal*
**Pihenés:** kapsz 5 pénzt. **Munka:** a munkásodnak pontosan 3 hídon kell átkelnie. Ha ebben a fordulóban találkozol egy madárral, érvényesítsd kétszer a hatását.



**Pihenés:** kapsz 8 pénzt. **Munka:** a munkásod helyben marad, megkapod ennek a fordulónak a királynőkártyáját, érvényesítsd a hatását.



*Fejlesztett oldal*
**Pihenés:** kapsz 15 pénzt. **Munka:** a munkásod helyben marad, megkapod ennek a fordulónak a királynőkártyáját, érvényesítsd a hatását kétszer.

## MADARAK

Kapsz 1 fát / követ / gyantát / élelmet.

Kapsz 2/3 pénzt.

Vond ki 7-ből a forduló során lehelyezett mancsjelölőid számát: ennyi pénzt kapsz.

Kapsz 1 pénzt minden híd után, amelyen átkeltél ebben a fordulóban.

Hajts végre egy befektetés akciót.

Érvényesítsd az egyik építményed hatását.

Ha átkeltél 5 hídon, kapsz egy virág- vagy szoborjelölőt egy szimbólummal (1 vagy 2 csillag), helyezd a játékostáblád tetszőleges megfelelő helyére.

Kapsz 1 GYP-t minden 2 híd után, amelyen áthaladtál ebben a fordulóban.

Kapsz 2 GYP-t.

Fejleszd az egyik akciólapkádat.

## JÁTÉKOSTÁBLA BÓNUSZOK

**Fa:** Amikor a jelölőd eléri az 5-ös mezőt, kapsz 3 pénzt. Amikor a 10-es mezőt éri el, kapsz egy királynő kegye lapkát.

**Kő:** Amikor a jelölőd eléri a 6-os mezőt, fejleszd 1 akciólapkádat. Amikor a 10-es mezőt éri el, kapsz egy királynő kegye lapkát.

**Gyanta:** Amikor a jelölőd eléri a 7-es mezőt, hajts végre egy befektetés akciót. Amikor a 10-es mezőt éri el kapsz egy királynő kegye lapkát.



**Élelem:** Amikor a jelölőd eléri a 8-as mezőt, érvényesítsd az egyik építményed hatását. Amikor a 10-es mezőt éri el kapsz egy királynő kegye lapkát.


## KÉSZÍTŐK

**Tervezők:** Marco Canetta és Stefania Niccolini
**Illusztráció:** David Sitbon
**Játékszabály:** Matthieu Verdier
**Szerkesztés / Grafika:** Ulric Maes és Tia Pernici
**Fejlesztés:** Marco Canetta, Stefania Niccolini és Matthieu Verdier

**Projektvezető:** Marine Nouvel
**Gyártás:** Jeanne Danmanville
**Közönségkapcsolat:** Pauline Lebel
**Producer:** Emmanuel Beltrando
**Külön köszönet:** Alexandre Figuière és Yann Beligné

# Egy forduló menete

## 1) REGGELI FÁZIS

### A - BEVÉTELEK BEGYŰJTÉSE



**Céhes bevétel:** Az egy oszlopban lévő minden 2 kártya után gyűjtsd be a megfelelő bevételt.



**Építmények bevétele:** aktiváld az összes építményed hatását, a kiinduló otthonodat is beleértve.

### B - MEGÉRKEZNEK A MADARAK

Minden régióban tegyétek vissza a játék dobozába az ottmaradt madarakat, majd helyezzetek egy madarat képpel felfelé a régiója minden kártyájára.

### C - A KIRÁLYNŐ FELÉBRED

Tegyétek vissza a dobozba az előző fordulóból esetleg ottmaradt királynőkártyát, majd fedjétek fel a következőt a pakliból.

## 2) DÉLI FÁZIS

Válaszd ki a játékostáblád bal oldalán lévő egyik akciólapkádat, és döntsd el, hogy a pihenést vagy a munkát választod.

**PIHENÉS:** Tedd át az akciólapkát a játékostáblád jobb oldalára, és gyűjtsd be a lapka „pihenés" részén feltüntetett pénzt.

**MUNKA:**

- Helyezd át az akciólapkát a játékostáblád jobb oldalára, és aktiváld: a munkásodnak általában át kell kelnie olyan hidakon, amelyeket még nem használt ebben a fordulóban. Az átkeléskor tegyél egy mancsjelölőt a hídra. Ezen kívül pénzért a hőlégballont is használhatod.
- Válassz egy kártyát az érkezési régiódban: ha van rajta madárjelölő, megkapod a rajta lévő bónuszt és a madarat.
- Ezután vásárold meg pénzért a kártyát, érvényesítsd a hatását, és helyezd a játékostáblád tetejére (ha karakter) vagy aljára (ha építmény).

A déli fázis akkor ér véget, amikor minden játékos kijátszott 4 akciólapkát.

## 3) ESTI FÁZIS

Ha a munkásod az egyik házad régiójában fejezi be a fordulót, gyűjts be 1 tetszőleges bevételedet, majd helyezd vissza a 4 akciólapkádat és a mancsjelölőidet.

## JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS ÖSSZEFOGLALÓ

**(a 4. forduló végén)**

Minden elköltött 5 pénz után a játékosok 1 mezőt lépnek előre a befektetéssávon. Ezután számoljátok ki a végső pontszámotokat. Az eddigi GYP-khez adjátok hozzá az alábbiakat:



**Befektetéssáv:** gyűjtsd be a befektetésjelölőd mezője fölött feltüntetett GYP-ket.



**Céhkártyák:** GYP-k számolása: minden céh esetén (a Szarvasok céhét kivéve) szorozd meg a játékostáblád tetején az adott céhhez tartozó kártyák számát a hozzá tartozó alapanyag-jelölőd által átlépett csillagok számával.



**Építmények:** Olvasd le a leghátrébb lévő alapanyag-jelölődhöz tartozó GYP értéket, és szorozd meg az építményeid számával.



**A királynő kegyei:** minden lapka GYP-értékét a rajta feltüntetett módon számold ki.

Az győz, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte. Egyenlő pontszám esetén az a győztes, akinek több pénze maradt. Ha így is döntetlen az eredmény, a játékosok osztoznak a győzelmen.





### EMLÉKEZTETŐ

- Minden fordulóban csak egy játékos kaphat királynőkártyát.
- Az építménykártyák azonnali bónuszt és fordulónként begyűjthető bevételt is adnak.
- Egyszerre több hídcélt is teljesíthetsz.
- Minden alkalommal amikor minden céh oszlopába szereztél egy kártyát a játékostáblád fölé, helyezd le egy házadat egy régióba.
- A játék első bevételi szakaszában még csak a kiinduló otthonod hatását aktiválod.
- Befektetés akció: Mozgasd a jelölődet 1 mezővel előre a befektetéssávon VAGY vedd fel a jelölőd aktuális mezője alatt látható pénzösszeget, majd helyezd vissza a jelölőt a sáv bal szélső mezőjére.

