



A FÁK NÉPE

JÁTÉKSZABÁLY

A fák lombjai közt írók, építészek,
bankárok, kereskedők, botanikusok
és felfedezők egy új társadalom
felépítésén fáradoznak.

Kereskedj gyümölcsökkel, hogy megvalósítsd
a terveket, és használd az épületek egyedi,
egymást erősítő képességeit!




Kerelkedj felül a vetélytársaidon, és légy te
a fák népének legszorgalmasabb tagja!

Tartozékok

- 1 piactábla
- 4 pontjelölő
- 4 láda
- 4 játékos tábla
- 12 fajelölő
- 35 érme
- 75 gyümölcskártya
- 73 céhkártya

ELŐKÉSZÜLETEK



1. Tegyétek a **piactáblát**  **a** az asztal közepére.

2. Minden játékos vegyen el egy **játékos táblát** és a táblájához tartozó **pontjelölőt** **b**, **3 fajelölőt** **c** (tetszőleges színösszeállításban) és **1 ládát** **d** (ezt az első játék előtt össze kell rakni). A  játékos táblát és pontjelölőt mindig használjátok; ezek határozzák meg a **kezdőjátékost**. Mindenki tegye a ládáját a játékos tábláján **d** ábrával jelölt helyre. A nem használt játékos táblákat, pontjelölőket, fajelölőket és ládákat tegyétek vissza a dobozba. A kezdőjátékos () kezdve, az óramutató járásával megegyező sorrendben minden játékos vegyen el érmeket az alábbi táblázat alapján ( = 1 érme):










1. JÁTÉKOS ()	 az  -be
2. JÁTÉKOS	 az  -be és  a d -ba
3. JÁTÉKOS	  az  -be
4. JÁTÉKOS	  az  -be és  a d -ba

MEGJEGYZÉS

Amikor érmeket kapsz, azokat mindig a készletből kell elvinned.






Az érmeket az erszénybe  kell tenned, kivéve, ha a játék azt mondja, tedd a ládába **d**. Bármennyi érme lehet az -edben és a **d**-ban.

3. A megmaradt érmeket tegyétek egy kupacba, ez lesz a készlet **d**.

4. A **céhkártyákat**  válogassátok szét 6 paklira a rajtuk lévő cégér  színe/szimbóluma alapján. Minden pakli 12 céhkártyából áll (az építészek céhét  kivéve, ez a pakli 13 lapos). Az építészpakliból minden játékos vegyen el 1 (a jobb felső sarkában  szimbólummal jelölt) kezdőkártyát, tegye ezt a játékos táblája **építés alatt álló részére**, és tegyen 1 fajelölőt a kártya 1. szintjére . Ezután válasszatok ki 4 paklit, és keverjétek össze azokat. A 2 megmaradt céhpkalit tegyétek vissza a dobozba. Az **első játék során** a következő céhek használatát javasoljuk: **építészek** , **bankárok** , **kereskedők**  és **írók** .

Néhány játék után játszhattok a kezdőkártyák nélkül, és használhatjátok bármelyik 4 céhpkalit.


5. Az összekevert céhpkalik **e** tegyétek képpel lefelé a  mellé. Húzzatok fel 6 kártyát, és tegyétek ezeket képpel felfelé a céhkártyák piacára, két háromlapos sorba **f**. A céhpkali alatt hagyjatok helyet a dobópaklinak.

6. Ha csak ketten játszatok, tegyétek vissza a dobozba mind a **25 olyan gyümölcskártyát** , amin **3-4**  ikon látható. Három és négy játékos esetén az összes gyümölcskártyára szükség van. Készítsétek elő a gyümölcspiact a játékosok száma (**2/3/4** ) alapján a  felső részén **5/4/3 különböző** típusú, képpel felfelé helyezett gyümölcskártyából **g**. **Kétszemélyes játék során mind az 5 gyümölcstípus játékban van, míg három- vagy négy személyes játék esetén 1 vagy 2 típus hiányozni fog.** Ezután keverjétek meg a gyümölcskártyákat, és a gyümölcspaklit **h** tegyétek képpel lefelé a  mellé.

7. Végül minden játékos húzzon fel **3 gyümölcskártyát** a gyümölcspakliból, és tegye ezeket képpel felfelé a játékos táblájára **i**. Készen álltok a játéokra!

ELŐKÉSZÜLETEK A GYÜMÖLCSKÁRTYÁK DRAFTOLÁSÁVAL

A 7. lépés helyett hajtsátok végre a következőket:

A kezdőjátékos vegyen el 1 gyümölcskártyát a -ról, és tegye a játékos táblájára. Töltsétek fel a gyümölcspiact a húzópakliból, majd a kezdőjátékostól balra ülő játékos vegyen el 1 kártyát, és így tovább. A játékosok addig húznak gyümölcskártyákat, amíg mindenki előtt 3 gyümölcskártya nem lesz.

ELŐKÉSZÜLETEK 3 JÁTÉKOS ESETÉN



A JÁTÉK MENETE

A játékosok a kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járása szerint kerülnek sorra minden fordulóban. Egy forduló addig tart, amíg minden játékos lejátszik egy kört. Egy kör a következő 3 fázisból áll:

**1. FÁZIS:
ELADÁS**

Adj el 1 gyümölcskártyát,
és érmét kapsz érte.

**2. FÁZIS:
ÉPÍTÉS**

Az érméidből építsd meg
a céhkártyáid szintjeit.

**3. FÁZIS:
PIHENÉS**

Vegyél el 1 gyümölcskártyát
a piacról, majd töltsd fel azt.

Minden köröd elején **el kell adnod** 1 gyümölcskártyát (nem adhatsz el többet). Ezután **felépíthetsz** annyi szintet (▲▲▲▲▲) a céhkártyáidon, amennyit szeretnél. Ha befejezted, vegyél el 1 gyümölcskártyát a piacról 🍷, majd töltsd fel a piacot.



Miután befejezted ezt a fázist, a köröd véget ér, és a tőled balra ülő játékos kerül sorra.


Ha egy játékos összegyűjt 6 cégért 🏠 az elkészült céhkártyái között, a játék a következő fordulóban véget ér.

A játékosok összeadják a céhkártyáikkal szerzett pontokat. A legtöbb pontot gyűjtő játékos győz.

1. FÁZIS: ELADÁS

A köröd 1. fázisában **el kell adnod 1 gyümölcskártyát**. Válaszd ki az egyik, képpel felfelé lévő gyümölcskártyádat, és csúsztasd le a játékosabládról.

Ezután számold meg, hogy (az eladottal együtt) összesen mennyi ilyen típusú gyümölcs látható a játékosoknál és a  on: vegyél el ennyi érmét a készletből. Az érmeket tedd az -edbe. Ha elfogynának a készletből az érmék, bármivel helyettesítheted azokat.

Ha olyan gyümölcskártyát adsz el, amelynek a jobb felső sarkában  látható, **1-gyel több érmét vegyél el a készletből** (lásd *Értékes gyümölcsök az oldal alján*).

PÉLDA AZ ELADÁSRA:

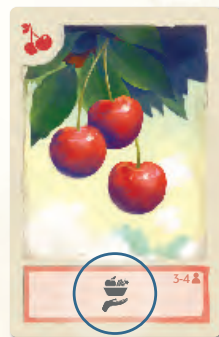
TE	2. JÁTÉKOS	3. JÁTÉKOS	PIAC 
 (1)  (2) 	 (3)  	  	 (4)  (5)  
ÖSSZESEN:	 → 		

A GYÜMÖLCSKÁRTYÁK AKCIÓI

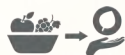
Amikor az 1. fázisban eladsz 1 gyümölcsöt, megkapod az eladott kártya alján látható gyümölcsakciót.

A 2. fázis során bármikor végrehajthatod az eladott kártya akcióját. (Az egyes gyümölcsakciókról több információt a szabálykönyv hátoldalán találsz.)

Ha úgy döntesz, hogy végrehajtod az akciót, azt teljes egészében végre kell hajtani, mielőtt új akcióba kezdenél. Ezután fordasd el a gyümölcskártyát 90 fokkal, ezzel jelezve, hogy felhasználtad az akcióját.



TOVÁBBI ELADÁS HATÁSOK




Egyes céh- és gyümölcskártyák lehetővé teszik, hogy további gyümölcskártyákat adj el.

Kövessd az eladás fenti szabályait, az alábbi két kivétellel:

- A gyümölcskártya **típusának különböznie kell** a többi, ebben a körben eladott gyümölcskártya típusától.
- A további eladás hatások segítségével eladott gyümölcskártyák **akcióit nem használhatod**.

ÉRTÉKES GYÜMÖLCSÖK

Amikor olyan gyümölcskártyát adsz el, amelynek a jobb felső sarkában  látható, azért a kártyáért **mindig +1 érmét kapsz**. Ez akkor is igaz, ha a kártyát egy további eladás hatással adtad el.

Ezt a szimbólumot csak az eladott kártyákon vedd figyelembe.



2. FÁZIS: ÉPÍTÉS

A 2. fázis során a céhkártyáid bármennyi szintjét megépítheted, ha van elég érméd az -edben. Soha nem költözhetsz érmét a ládádból ; az itt található érmék csak a következő körödben állnak majd a rendelkezésedre (lásd 3. fázis: Pihenés a 6. oldalon).

Céhkártyák

Minden céhkártya előlapján látható egy tervrajz és a cégérek **a**, amelyek jelzik, hogy melyik cégbe tartozik a kártya. Minden kártyán 1–3 cégér és 3 szint (1. szint , 2. szint , 3. szint) látható.

Egy szintnek van költsége **b**, hatása (nem mindnek) **c** és pontértéke **d**.

A céhkártyák hátlapján látható az elkészült épület, a 3. szint pontozásának emlékeztetője vagy a kártya pontértéke , valamint a -ek száma **e**.

Céhkártya/szint felépítése

Ha szeretnél felépíteni egy céhkártyát a -ról, először ki kell fizetned az adott kártya szintjének a költségét. Ezután tedd a kártyát a játékos táblád **építés alatt álló részére** és tegyél 1 fajelölőt az szintre. Az **építés alatt álló részen** legfeljebb 3 céhkártya lehet.

A felső sorában lévő céhkártyák mindig 1 -vel többre kerülnek; **ez az extra költség semmilyen hatással nem csökkenthető**. A céhkártyák szintjeinek felépítésére költött érméket a készletbe tedd.

A és szintek felépítéséhez fizess ki az adott szint költségét, majd mozgasd feljebb a kártyán lévő fajelölőt. Annyi kártyát és szintet építhetsz fel, amennyit csak szeretnél, feltéve hogy van elég érméd és a kártyák elférnek a játékos táblád építés alatt álló részén. A kártyák szintje csak akkor építhető fel, ha a szint már felépült.

Céhkártya befejezése

Amikor a fajelölő eléri a céhkártya szintjét, az a céhkártya elkészült (tedd az elkészült részre). Vedd le a fajelölőt a céhkártyáról, fordítsd át a kártyát az elkészült oldalára, és tedd az -edre. Az elkészült céhkártyáidat úgy tárold, hogy mindenki lássa a rajtuk lévő -eket. Az ugyanahhoz a céghez tartozó kártyákat nem kell egy csoportba rendezned.



MEGJEGYZÉS

A -ot csak a játékos köre végén töltsétek fel céhkártyákkal (lásd 3. fázis: Pihenés a 6. oldalon).



A szintek hatásai

A legtöbb szintnek van valamilyen hatása. Egy adott szint hatását csak akkor használhatod, amikor az a szint felépül (kivéve, ha folyamatos hatás). A hatások végrehajtása nem kötelező, de ha úgy döntesz, végrehajtasz egyet, akkor azt azonnal és teljes egészében végre kell hajtandó (lásd Céhkártyahatások a 7. oldalon).

Egyes szinteknek nincs hatásuk; ezeken a hatás helyén csak egy vonal látható

MEGJEGYZÉS

Ha van 3 építés alatt álló céhkártyád, és az egyik ^^^ hatása lehetővé teszi egy új céhkártya felépítését, először hajtsd végre az éppen elkészült kártya hatását. Ezután vedd le róla a fajelölőt, és tedd az elkészült kártyát az ✓-edre. Végül tegyél egy új céhkártyát az építés alatt álló részre.

PÉLDA A SZINTHATÁSOK EGYMÁSRA HATÁSÁRA

- 1 Kifizetsz 3 érmet, hogy felépítsd a céhkártya 🏠 szintjét. A szint hatása lehetővé teszi, hogy felépítsd 1 másik 🏠 bármelyik szintjét féláron.
- 2 Ezután 4 helyett 2 érmeért felépíted ennek a 🏠-nak a ^^^ szintjét. Mivel a kártya elkészült, már az ✓-hez tartozik. Megkapod a rajta lévő 🍷-ért és az ✓-eden lévő minden másik 🍷-ért járó 1-1 🍷-t. Ezután tedd az elkészült 🏠-t az ✓-edre.

Ha van elég érme az 🍷-edben, felépíthetsz egy másik 🏠-t, vagy felépítheted a meglévő 🏠-d egy újabb szintjét. Ezután lép tovább a 3. fázisra.



Céhkártya eldobása

Akár azért, hogy felszabadíts egy helyet az építés alatt álló részedben, akár azért, hogy végrehajtsd egy szint hatását, a 2. fázis során bármikor eldobhatod az egyik céhkártyádat. Ha egy építés alatt álló céhkártyát dobssz el, az így felszabaduló fajelölőt azonnal felhasználhatod, de nem kapod vissza a céhkártyára költött érmetet.

Hacsak más utasítást nem kapsz, dönthetsz, hogy az építés alatt álló részről vagy az ✓-ről dobssz el céhkártyát.

3. FÁZIS: PIHENÉS

Ez a fázis 3 lépésből áll, amelyeket az itt megadott sorrendben kell végrehajtandó:

1. lépés

A 2. fázis során eladott gyümölcskártyáidat tedd az eladott részre 🍷, ezek a játék végéig itt maradnak. (Az eladott gyümölcskártyáidat bármikor megnézheted.) Ezután vegyél el 1 gyümölcskártyát a 🍷-ről, és tedd a játékos táblára. A piacot azonnal töltsd fel.

A köröd végén így mindig lesz legalább 1 képpel felfelé fordított gyümölcskártya a játékos táblán. Bármennyi gyümölcskártyád lehet. (Ha máshogy nem férnek el, tedd a kártyákat a táblád bal oldalára.)

2. lépés

Ellenőrizd az érmeidet: csökkentsd az 🍷-edben lévő érmeik számát 2-re, a többletet tedd vissza a készletbe 1. **Ezután tedd át az összes érmet a 🍷-ből az 🍷-edbe 2.**

3. lépés

Töltsd fel a 🍷-ot céhkártyákkal (ha szükséges). Ha van az alsó sorban üres hely, csúsztasd le oda a felső sorban közvetlenül felette lévő céhkártyát 3. Ezután az alsó sor bal oldalán kezdve húzz minden üres helyre egy lapot a céhpalikból 4. Ha elfogy a céhpalik, keverd meg a dobópalit. Ez lesz az új húzópalik.

Amint végeztél ezzel a lépéssel, a következő játékos kerül sorra. Folytassátok a játékot, amíg ki nem váltjátok a játék végét.



ÉRMÉK ELLENŐRZÉSE





PIAC FELTÖLTÉSE





A JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékos összegyűjt 6 vagy több -t az -én, azzal kiváltja a játék végét. **Az aktuális forduló után játsszatok le még egy teljes fordulót, így minden játékos ugyanannyiszor kerül sorra.**

Ha összetettebb játékra vágytok, játsszatok úgy, hogy a 7.  váltja ki a játék végét.

Abban a ritka esetben, ha az utolsó gyümölcskártyát is fel kellett húzni a pakliból, a játék az aktuális forduló végén véget ér. Ha már nincs gyümölcskártya a -on az adott fordulóban, akkor nem lehet elvenni gyümölcskártyát.

Vegyétek le a céhkártyákat a -ról, és fordítsátok meg a táblát. Ezután számoljátok össze a szerzett pontokat az alábbiak szerint:

Az összes céhkártya, ami az építés alatt álló részen van, a legmagasabb felépült szintje szerint ér pontot. Az -en lévő céhkártyák a  szintért járó pontot érik.

Minden szint vagy megadott , vagy változó mennyiségű  pontot ér. A  szintek a hatásuk alapján érnek pontot. Egy adott kártyát több hatás pontozására is felhasználhatsz. Ha szükséges, nézd meg a  szint hatását a kártya előlapján.

Az érmék és a gyümölcskártyák önmagukban nem érnek pontot, de egyes céhkártyák az alapján érnek pontot, hogy mennyid van ezekből.

A legtöbb pontot szerző játékos győz! Döntetlen esetén a körsorrendben később sorra került játékos győz.



A CÉHKÁRTYÁK HATÁSAI

Amint felépítesz egy szintet, eldöntheted, hogy végrehajtod-e a hatását vagy sem. **Egy hatást azonnal és teljes egészében végre kell hajtanod, mielőtt akár ennek, akár egy másik céhkártyának felépítenéd egy újabb szintjét.** A hatásokat soha nem hajthatod végre egyszerre, és nem is adódnak össze.

A hatásoknak 3 fajtájuk van:

ÁLTALÁNOS HATÁSOK

A külön nem részletezett hatások általános hatások.

Ha úgy döntesz, hogy végrehajtod ezt a hatást, azt a szint felépítésekor azonnal meg kell tenned, különben elvész.

FOLYAMATOS HATÁSOK

Ezek a hatások addig érvényesek, amíg a fajelőd az adott szinten áll. Ha felépíted a céhkártya következő szintjét, vagy eldobod a céhkártyát, nem használhatod tovább a folyamatos hatást.

JÁTÉK VÉGI HATÁSOK


Ezek a hatások csak a játék végén érvényesülnek.

A  az -eden lévő -ekre, a  pedig az -eden lévő céhkártyákra vonatkozik.


A BOTANIKUSOK ÉS A FELFEDEZŐK

Ha már megismerkedtetek a szabályokkal, lecserelelhetitek az egyik paklit a botanikusok vagy a felfedezők paklijára. Akár két paklit is lecserelelhetek, hogy mindkét új paklit bekeverjétek. Allítsátok össze azt a paklikombinációt, amivel játszani szeretnétek. Itt láthattok egy leírást a két céh új hatásairól.

KÖTELEZŐ HATÁSOK

Ahhoz, hogy megépítsd az adott szintet végre **kell** hajtanod ezt a hatást. Ha nem szeretnéd vagy nem tudod végrehajtani, nem építheted meg az adott szintet. 

FELFEDÉS HATÁSOK

Ezekkel a hatásokkal felfedhatsz céh- vagy gyümölcskártyákat. Miután felfedted a jelzett mennyiségű kártyát, azokat a kártyákat, amiket nem tartasz meg, keverd vissza a megfelelő pakliba. 

A GYÜMÖLCSKÁRTYÁK AKCIÓI



Adj el 1 gyümölcskártyát. A típusának **különböznie kell** a többi, ebben a körben eladott gyümölcskártya típusától, és **ennek a kártyának az akcióját nem hajthatod végre.**



Dobd el a céhkártyák egyik sorát a -on, és töltsd fel a -ot. A feltöltésekor kövesd a 3. fázis szabályait.



Vegyél el 1 gyümölcskártyát, a -ról, és tedd a játékos-tábládra.



Tegyél a -dba adott számú érmét.



Az egyik szint költsége 2 érmével kevesebb.

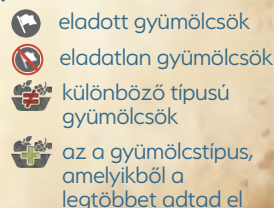
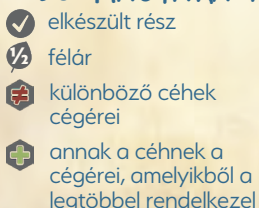
EMLÉKEZTETŐ

Amikor valaki elvesz egy gyümölcskártyát a -ról, azonnal töltsétek fel a -ot a játékoszámnak megfelelően.

FONTOS:

- Bármennyi gyümölcskártya lehet a játékos-tábládon.
- Csak akkor tehetsz érmeket a -dba, ha egy hatáson látható.
- Ha az eladott gyümölcskártyán látható, 1-gyel több érmét kapsz.
- A fel nem használt gyümölcs-akciókat a köröd végén elveszted.

JELMAGYARÁZAT



KÉSZÍTŐK

TERVEZŐ

Matthew Dunstan
és Brett J. Gilbert

SZERKESZTŐ

Pierre-Olivier Gravel
és André Bierth

ILLUSZTRÁTOR

Chris Quilliams

GRAFIKA

Emeline D'Aoust,
Adrian Harper
és Vincent Fugère



Minden jog fenntartva!
© 2024 Plan B Games Inc.
4001 F.-X.-Tessier, suite 100
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5
Canada
www.nextmovegames.com



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

Next Move, Next Move Games,
Next Move Games & Design a
Plan B Games Inc. tulajdona