



NORTHWEST

Northwest Útmutató

30 Perc • 2-4 Játékos • 7 éves kortól

Üdvözlünk a Northwest világában, ahol természeti és természetfeletti kincsek várnak rád! Te és túratársaid azért versenyeztetek, hogy az erdő felfedezése közben a legjobb Emlékeket gyűjtsétek össze. Vajon sikerül megpillantanod méheket, gombákat, lombkoronát vagy az örökké rejtőzködő Nagylábat? A játék végén az a túrázó nyer, akinek a Személyes naplója a legtöbb pontot éri.

Tartozékok

- 1 Felfedezéstábla
- 4 Személyes napló
- 64 Emlékkocka
- 12 Tobozjelző
- 1 Túrázó bábu
- 1 Vászonzsák
- 1 Pontozótömb
- 4 Játékossegédlet kártya
- 1 Játékszabály

Előkészületek

Keverjétek össze véletlenszerűen, majd dobjátok rá mind a 64 Emlékkockát a Felfedezéstáblára, és rendezétek őket egy 8×8-as rácsba. Előfordulhat, hogy néhány Emlékkocka legfelső oldalán most Toboz szimbólum látható.

Minden játékos válasszon magának egy Személyes naplót. Tegyétek a 10 Tobozjelölőt a Felfedezéstábla mellé közös készletként, hogy minden játékos elérje őket.

Adjátok a Túrázó bábút annak a játékosnak, aki legutóbb járt erdőben. Ő lesz a kezdőjátékos. Most már készen álltok, hogy belevágjatok a Northwest kalandba!

Játékmenet

A játék során a játékosok egymás után következnek. A körükben mozgatják a Túrázó bábút, Emlékkockákat gyűjtenek, majd ezeket a kockákat elhelyezik a Személyes naplójukban.

Megjegyzés: az angol szövegben a tartozékoknál 12 Tobozjelző, az előkészületeknél viszont 10 Tobozjelző szerepel. Ezt érdemes ellenőrizni a szabályfüzetben, vagy a játék tartozéklistájánál.

A kezdőjátékos első köre

1. Kezdőjátékosként válassz egy Gomba Emlékkockát bárhonnán a Northwest Felfedezéstábláról.
2. Vedd fel ezt a Gombát, és tedd a helyére a Túrázó bábút.
A Túrázó bábu most a begyűjtött Gomba helyén áll a Felfedezéstáblán, és meghatározza a következő játékos mozgását.
3. Tedd a begyűjtött Gombát a Személyes naplódba. Ne feledd, hogy a gyűjteményedet a bal felső, azaz északnyugati sarokban kell kezdened. Ügyelj rá, hogy az Emlékkocka legfelső oldala ugyanúgy nézzen felfelé, ahogyan a Felfedezéstáblán volt.
4. Ha a kiválasztott Emlékkocka legfelső oldalán Toboz látható, vegyél el egy Tobozjelölőt a készletből.

Minden további kör

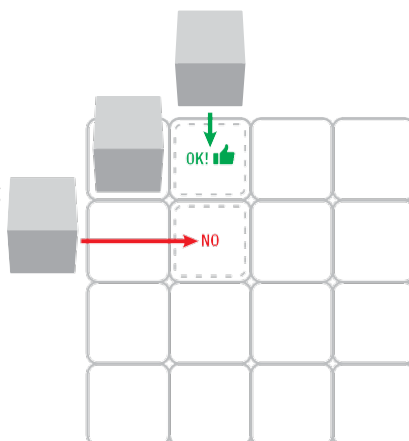
1. A Túrázó bábu helyéről indulva kövesd az előző játékos által éppen összegyűjtött Emlékkockára vonatkozó Felfedezési szabályokat, és mozogj a Felfedezéstáblán.
2. Válassz egy Emlékkockát, vedd fel, és tedd a helyére a Túrázó bábút.
Megjegyzés: csak a kezdőjátékosnak kell az első körében Gombát választania. *
3. Tedd az összegyűjtött Emlékkockádat a Személyes naplódba a Naplózási szabályok szerint.
4. Ha a kiválasztott Emlékkocka legfelső oldalán Toboz látható, vegyél el egy Tobozjelölőt a készletből
5. A játék az óramutató járása szerint folytatódik a következő játékosal, amíg a játék véget nem ér.

* Ha a játék során bármikor előfordul, hogy a Túrázónak nincs felvehető Emlékkocka lehetősége, az aktív játékosnak választania kell egy Gomba Emlékkockát bárhonnán a Felfedezéstábláról.

Naplózási szabályok

Valahányszor összegyűjtesz egy Emlékkockát, helyezd el azt a Naplódban anélkül, hogy bármelyik már ott lévő kockát elmozdítanád. Az első kockádat a Személyes naplód északnyugati sarkába kell tenned, amelyet csillag jelöl.

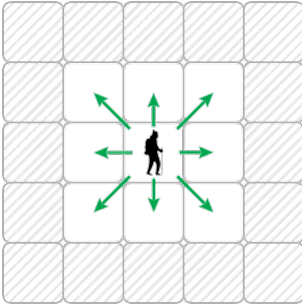
A további kockákat úgy kell elhelyezned, hogy oldalukkal érintkezzenek legalább 1 korábban összegyűjtött kockáddal. Emlékkockát nem helyezhetsz a Személyes naplódon kívülre.



Felfedezési szabályok

Minden Emlékkocka típus egyedi útvonalat kínál az aktív játékos számára. A körödben a mozgási lehetőségeidet az előző játékos által kiválasztott Emlékkocka határozza meg.

Például, ha az aktuális aktív játékos egy Gombát választ, a következő aktív játékosnak az alábbi Gomba szabályokat kell használnia a Felfedezéstáblán való mozgáshoz.

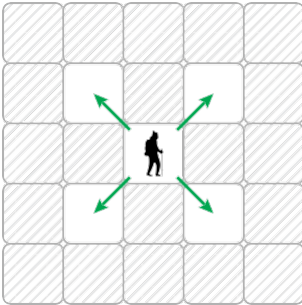


Gomba

A Csendes-óceáni Északnyugat a világ egyik legváltozatosabb gombavilágával büszkélkedhet. A régió igazi paradicsom a gyűjtögetők számára.



Az aktív játékosnak választania kell 1 Emlékkockát a Túrázó bábut körülvevő bármelyik mezőről. Ez az átlósan szomszédos mezőket is magában foglalja.

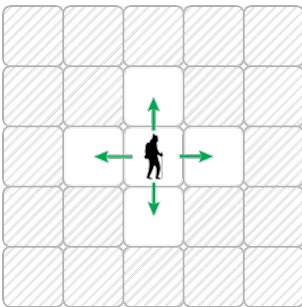


Juhar

A földhöz való kötődést jelképező juharleveleket számos őslakos nép használta hagyományos kézműves alkotásokban, művészetben és szertartásokon.



Az aktív játékosnak választania kell 1 Emlékkockát a Túrázó bábuval közvetlenül egy átlósan szomszédos mezőről.

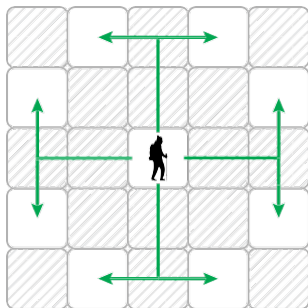


Páfrány

A páfrányok szimbiotikus kapcsolatot alakítanak ki a gombákkal, és alapvető élőhelyet biztosítanak kisméltóknak, rovaroknak és kételtűeknek.



Az aktív játékosnak választania kell 1 Emlékkockát a Túrázó bábuval közvetlenül oldalirányban szomszédos mezőről, vagyis olyan mezőről, amely derékszögben szomszédos vele, de nem átlósan.



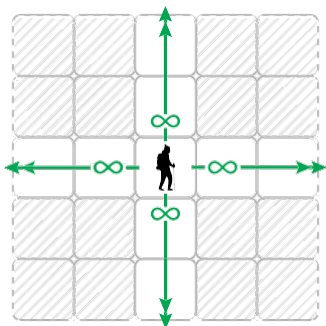
Méhek

A Csendes-óceáni Északnyugat méhei különleges ízű mézeket képesek készíteni, többek között szedermézet és tűzfűzmézet, amelyek tükrözik a régió változatos növényvilágát.



Az aktív játékosnak választania kell 1 Emlékkockát, amely pontosan három mezőnyi távolságra van a Túrázó bábutól, L alakban — ugyanúgy, mint a huszár lépése a sakkban.

Az L alakú mozgás során vagy 1 mezőt kell lépni függőlegesen fel vagy le, majd 2 mezőt vízszintesen oldalra, vagy 2 mezőt függőlegesen fel vagy le, majd 1 mezőt vízszintesen oldalra. Üres mezőkön át lehet haladni.



Nagyláb

Nagyláb a világ egyik legismertebb kriptidje, és gyakran az Egyesült Államok és Kanada északnyugati erdősegeihez kötik.



Az aktív játékosnak választania kell 1 Emlékkockát a Túrázó bábuval azonos oszlopból vagy sorból. Üres mezőkön át lehet ugrani.

Ha elfogynak a lehetséges lépések

Érvényes lépés esetén a Túrázó bábuval egy Emlékkocka helyét kell elfoglalni a Felfedezéstáblán. Ha az aktív játékos nem tud szabályosan lépni, akkor az alábbiak egyikét kell tennie:

1. Kiválasztja és begyűjti bármelyik, a Felfedezéstáblán megmaradt Gombát, vagy
2. Úgy dönt, hogy használja a játék közbeni Toboz képességet, hogy elérjen egy Emlékkockát.

Ha már nincs több Gomba a Felfedezéstáblán, és az aktív játékos nem tud vagy nem akar Toboz képességet használni, a játék azonnal véget ér.

Toboz képességek

A tobozok kulcsfontosságú szerepet játszanak az erdők megújulásában. Megvédik és szétszórják a túllevélű fák magjait, ezzel hozzájárulva új erdők növekedéséhez.

Ha olyan Emlékkockát gyűjtesz, amelynek felfelé néző oldalán Toboz szimbólum látható, vegyél el 1 Tobozjelölőt a készletből. Toboz használatához tedd vissza azt a készletbe, ahonnan te, vagy más játékosok későbbi körökben újra megszerezhetitek. Ha az összes Tobozjelölőt elvettétek, a szimbólumnak nincs hatása.

Játék közbeni képességek

Miután az aktív játékos a Felfedezési szabályok szerint mozgatta a Túrázó bábut, elkölthet 1 Tobozjelölőt, hogy a Túrázó bábu mozgását 1 további, oldalirányban szomszédos mezővel meghosszabbítsa. Ez derékszögben szomszédos mezőt jelent, nem átlósat.

Az aktív játékos annyi Tobozjelölőt költhet el, amennyit rendelkezésére áll.

Hiányos naplók

Ritkán, de előfordulhat, hogy a játék végén nem minden játékos tudja teljesen kitölteni a Naplóját. Ilyenkor a játékosok minden üres naplómezőjük után 1 Tobozjelölőt kapnak, feltéve, hogy maradt Tobozjelölő a készletben.

Győzelmi pontok és döntetlen játék

A Northwest játékban minden Tobozjelölő 1 győzelmi pontot ér. Emellett a játék végén döntetlen esetén is szerepet kapnak.

Játék vége

A játék azonnal véget ér, ha az alábbiak egyike bekövetkezik:

- A. Az aktív játékos nem tudja követni a Felfedezési szabályokat a Túrázó bábu mozgatásához, és nem maradt Gomba a Felfedezéstáblán.
- B. Minden játékos kitöltötte a Személyes naplóját.

Használjátok a pontozótömböt, hogy a Pontozási szabályok alapján könnyebben összeadjátok a pontokat. Ne felejtsetek el beleszámolni az összes Tobozjelölőt, valamint a Gomba bónuszt is. A legtöbb Győzelmi Pontot szerző játékos nyer!

Döntetlen esetén az a döntetlenben érintett játékos nyer, akinek több Tobozjelölője van. Ha továbbra is döntetlen az állás, az érintett játékosok megosztoznak a győzelmen.

Pontozás

Minden Emlékkocka-típus más-más pontozási lehetőséget biztosít.

Gomba

Minden Gomba 1 Győzelmi Pontot ér a Személyes naplódban, függetlenül attól, hol helyezkedik el.

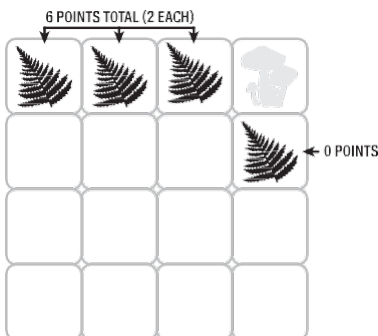
Az a játékos, akinek a legtöbb Gomba Emlékkockája van, további pontokat kap: a Gombákért szerzett pontjainak felét, felfelé kerekítve.

Példa: A játékosnak 7 Gombája van, több, mint bármelyik másik játékosnak, ezért 4 pontos Gyűjtőgető bónuszt kap. Ennek oka, hogy $7/2 = 3,5$, felfelé kerekítve pedig 4. Ha döntetlen van abban, hogy kinek van a legtöbb Gomba Emlékkockája, senki sem kap további Győzelmi Pontokat.

Páfrány

Minden Páfrány Emlékkocka 2 Győzelmi Pontot ér, ha legalább két Páfrányból álló, oldalirányban összefüggő csoport része. Ez derékszögben szomszédos kapcsolatot jelent, sohasem átlósat.

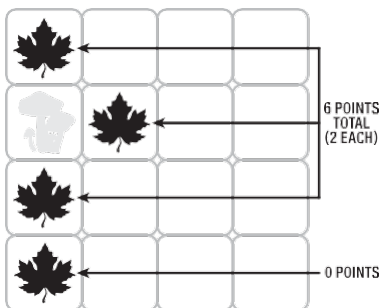
Egy önmagában álló Páfrány 0 pontot ér.



Juhar

Minden Juhar Emlékkocka 2 Győzelmi Pontot ér, ha legalább két Juharból álló, átlósan összefüggő csoport része.

Egy önmagában álló Juhar 0 Győzelmi Pontot ér.

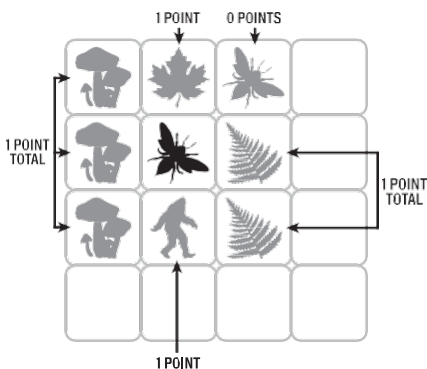


Méhek

Minden Méh 1 Győzelmi Pontot ér minden olyan különböző, nem Méh típusú Emlékkockáért, amely a Méh körüli közvetlen mezőkön található, az átlósan szomszédos mezőket is beleértve.

A Méh Emlékkockák felhasználhatók más Méh körülvételére, de pontozáskor nem számítanak különböző Emlékkocka típusnak.

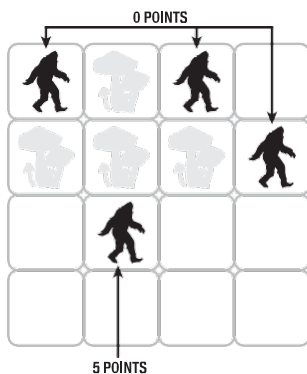
Minden Méh legfeljebb 4 pontot érhet.



Nagyláb

Minden magányos Nagyláb 5 Győzelmi Pontot ér.

Ha 2 vagy több Nagyláb Emlékkocka ugyanabban az oszlopban vagy sorban van, vagy bármely irányban közvetlenül szomszédos egymással — az átlós szomszédosságot is beleértve —, akkor 0 pontot érnek.



Tobozok

Minden el nem költött Tobozjelölő 1 Győzelmi Pontot ér a játék végén. Lásd: Toboz képességek.

