

Zöldellő mezők



Játékszabály



Ha nem szeretnéd elolvasni
a szabályokat, szkenneld be
a QR-kódot, hogy megnézz egy
szabálymagyarázó videót!

A Zöldellő mezőkben a játékosok vándorokká válnak, akik a természetet megfigyelve tanúi lehetnek az igazán fontos történeteknek, amelyekben a főszerepet az állatok és növények játsszák. Egy térképpel a kezükben kirándulnak majd egy mesés környezetben inspirációt keresve, és lélegzetelállító tájakat felfedezve. A kíváncsiság vezérli őket, a vágy, hogy felfedezzék maguknak a világot, a természet rejtelseit, és a vágy, hogy ők legyenek a természet legügyesebb megfigyelői. De ezt a címet csak az kaphatja meg, aki a legtöbb pontot gyűjti a különböző állatok, növények és tájak megfigyelésével, és még szuveníreket is szerez magának a vándorút alatt. A versengés a tábortűz mellett tovább folyik, ahogy a játékosok a többieket megelőzve próbálják teljesíteni kalandozásaik céljait.

NÉHÁNY SZÓ A SZERZŐTŐL

Szeretnék köszönetet mondani az összes játékesztelőnek és a Rebel studio munkatársainak – a ti munkátok, türelmetek és kedvességetek nélkül az én kis egyszerű prototípusomból sosem vált volna igazi játék.

A fiam, Wojciech a fejlesztés minden fázisában melletttem volt. A lelkesedése, megrendíthetetlen hite és segíteni akarása (valamint az, hogy rávett, hogy bejárjam a környező erdőket, mezőket) mindvégig támaszt jelentettek a nehezebb időszakokban is. Köszönök mindent, amit értem tettetl!

Sziasztok! Én Vörös Begy vagyok!

A következő oldalakon a Zöldellő mezőkkel kapcsolatos titkokat fogok elárulni, hogy könnyebben megértsétek a játékot, és még érdeklődőbbé váljatok a természettel szemben. Talán még a győzelemben is segíthetek!

Keressetek a többi oldalon is, és kapjatok el, ha tudtok!



KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Klemens Kalicki
Illusztrátor: Karolina Kijak
Grafikus: Katarzyna Fiebiger

Játékfejlesztők: Przemek Wojtkowiak,
Andrzej Olejarczyk, Wojciech Chroboczyński
Projektvezető: Sławek Gacal

Fordítás: Horváth Lajos
Szerkesztés: Rebel team, Łukasz S. Kowal



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

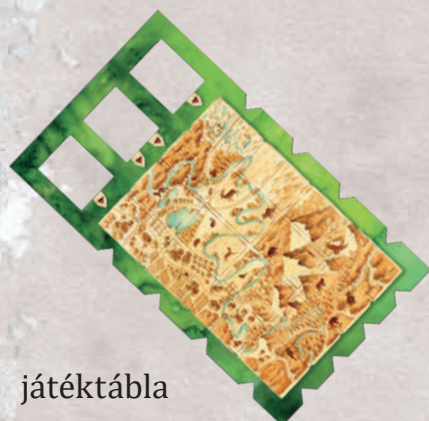
rebel
STUDIO

studio@rebel.pl

rebel

Gyártó:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Poland
publishing@rebel.pl
www.rebelgames.eu

TARTOZÉKOK



játéktábla



2 kétoldalas tábortűztábla
(játékosszámtól függő)



2 blokkoló lapka
a tábortűz-
táblákhoz



fordulójelölő



45 N
kártya

45 W
kártya

45 S
kártya

45 E
kártya

4 kétoldalas
kezdő
talajkártya



4 összecsuksukható
paklitartó



11 alap
céllapka



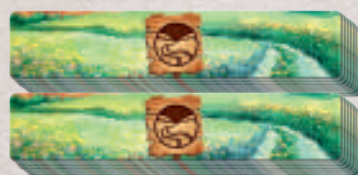
céllapka az U boríték:
Nagy Találkozások
játismákhoz



20 útlapka
(5 mind a 4 színben)



12 bónuszjelző
(3 mind a 4 színben)



28 ösvénylapka



kezdőjátékos-jelölő



5 boríték
(mindegyikben 6 kártya)

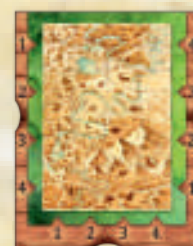


EGYSZEMÉLYES JÁTEKVÁLTOZAT TARTOZÉKAI:



4 színjelölő

egyszemélyes
játék lapka



A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI: (2, 3 VAGY 4 JÁTEKOS RÉSZÉRE)



Az egyszemélyes játékváltozat
szabályait lásd a 14. oldalon

Tegyétek a játéktáblát
az asztal közepére.

1

Az ösvénylapkákat tegyétek mindenki
által könnyen elérhető helyre.

2

Három paklitartót tegyetek a játéktábla
jelzett helyeire. A negyedik paklitartót
tegyétek a tábla mellé.

3

A hátlapjuk alapján válogassátok szét
a kártyákat, és alkossatok 4 paklit.



Külön-külön keverjétek meg a paklikat, és a képen látható
módon helyezétek őket a paklitartókba. A játék elején
3 paklit fogtok használni: **W**, **S** és **E**. Később a játék során
az **S** paklit az **N** fogja felváltani.

Töltsétek fel a táblán látható he-
lyeket a hozzájuk tartozó paklik
lapjaival. Így a bal oldali oszlopban
4 **W** kártya, a két középsőben
4-4 **S** kártya, a jobb oldaliban
pedig 4 **E** kártya lesz.

4



Tegyétek a játékoszámnak
megfelelő tábortűztáblát a játéktábla
mellé, a megfelelő játékoszámot mutató
oldalával felfelé. A nem használt tábortűz-
táblát tegyétek vissza a dobozba.

5



Keverjétek meg a céllapkákat, és véletlenszerűen helyezzétek fel őket egyesével a tábor-tűztábla négyzet alakú helyeire. A nem használt céllapkákat tegyétek vissza a dobozba (4 játékos esetén az összes alap céllapkát használni fogjátok).

6



7

Minden játékos válasszon egy színt, és vegye magához a következőket:



5 útlapka a játékos színében (4 játékos esetén a „?” szimbólumút tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rá szükség),



3 bónuszjelző a játékos színében,



1 ösvénylapka a látható ösvényszimbólummal



1 kétoldalú kezdő talajkártya

9



Tegyétek a fordulójelölőt a fordulószámláló első kövére.

10



Az lesz a kezdőjátékos, akit a legutóbb csípett meg egy méh. Ő kapja meg a kezdőjátékos-jelölőt, és kezdi el a játékot.

8

2 játékos esetén a blokkoló lapkákkal zárjátok le a tábor-tűztábla 2 bemetszését. 3 játékos esetén csak az egyiket. Ezek lezárva maradnak az egész játék idejére.



5

TARTOZÉKOK ÉS FORDULÓK SZÁMA A JÁTÉKOSSZÁM ALAPJÁN:

	ÚTLAPKÁK	CÉLLAPKÁK	BLOKKOLÓ LAPKA	FORDULÓK
1 játékos	1, 2, 3, 4, ?	3	2	6
2 játékos	1, 2, 3, 4, ?	5	2	6
3 játékos	1, 2, 3, 4, ?	8	1	6
4 játékos	1, 2, 3, 4	11	0	8

A JÁTEKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI:



Minden játékos 5 lappal a kezében kezdi a játékot.

A következő módon vegyétek el a lapokat:

A kezdőjátékos jobbján ülő játékostól kezdve, az óramutató járásával ellentétesen, minden játékos választ egy sort a táblán, és elveszi mind a 4 lapot abból a sorból. Ezután húz egyet a jelenleg nem használt N pakliból.

Amikor egy játékos elvette a lapjait, töltsétek fel az üres helyeket a megfelelő pakliból. Ezt ismételjétek addig, amíg minden játékos kezében 5 lap nem lesz.

Az első forduló előtt, de már a kártyák kiválasztása után, minden játékos kiválasztja, hogy a kezdő talajkártyája melyik oldalát szeretné használni, majd – a kiválasztott oldallal felfelé – a mezőjére helyezi. Ez lesz az első kártyátok.

Fontos! Az első játékokot előkészületei alatt egyszerűbb, ha a sorok kiválasztása helyett, véletlenszerűen osztjátok ki a kezdő 5 kártyát. Ebben az esetben osszatok minden játékosnak 1 W, 2 S, 1 E és egy N lapot.



Érdekes olyan sort választani, ahol a kártyák kapcsolódnak egymáshoz. Erről később fogtok olvasni.



1. PÉLDA: Robi a 2. sort választja, és elveszi a 4 lapot a tábláról, majd húz egyet az N pakliból, ami a tábla mellett van.

Játékosterület

Mező

Ide tedd az állítva kijátszott talaj- és megfigyeléskártyákat (lásd a 8. oldalon).

Kétoldalas kezdő talajkártya

Ezzel a kártyával kezded a játékot, az általad választott oldalával felfelé.

A játékos keze



Környező terület

Ide tedd a fektetve kijátszott táj- és felfedezéskártyákat (lásd a 10–11. oldalon).

Minden játékos egy ösvénylapkával kezd.



Bónuszjelzők és útlapok

Tedd ezeket az elemeket a meződ mellé.

Készen álltok, hogy elkezdjétek a játékot!

A JÁTÉK MENETE



A játék 2–3 játékos esetén 6 fordulóból, 4 játékos esetén 8 fordulóból áll (a tábortúztáblán látható kövek száma mindig a játékos-számnak megfelelő). A játékosok a kezdőjátékostól kezdve, az óramutató járásának megfelelően hajtják végre a köreiket.

A játékos köre

A köröd alatt végre kell hajtaniod egy akciót úgy, hogy az egyik útlapkád a játéktábla vagy a tábortúztábla egyik bemetszésébe illeszted. Csak üres helyre teheted az útlapkád. Az útlapka a forduló végéig a bemetszésben marad.

Minden útlapka kétféle akcióra jogosíthat fel, és az elhelyezésüktől függ, hogy melyiket hajtod végre.

- játéktábla – lapok elvétele és kijátszása (választható) a mezőre vagy a környező területre.
- tábortúztábla – egy különleges akció végrehajtása és egy cél teljesítése (választható).

Felső akció

Ez az akció az útlapka játéktáblába illesztése után válik elérhetővé.

Alsó akció

Ez az akció az útlapka tábortúztáblába illesztése után válik elérhetővé.



A forduló vége

Egy forduló addig tart, amíg minden játékos ki nem játszotta az összes útlapkáját. Ezután a játékosok visszaveszik az útlapkáikat, és a kezdőjátékos balján ülő veszi át a kezdőjátékos-jelölőt. A fordulójelölőt mozgassátok a fordulószámláló következő helyére.

A játék vége

A játék az utolsó forduló befejezésével véget ér. A kijátszott kártyákból és a teljesített célokból legtöbb pontot összegyűjtő játékos lesz a győztes.



JÁTÉKTÁBLA AKCIÓK



Lapok elvétele és kijátszása

Ha az útlapkád a játéktábla egyik bemetszésébe illeszted, az útlapka felső akcióját hajtsd végre. Az útlapka beillesztése után:

- Az útlapkán látható szám jelzi (az általa jelzett irányba indulva), hogy az adott sor hányadik lapját **kell** elvenned. A „?” bármilyen általad választott szám lehet 1–4 között. Az üres helyre azonnal tegyetek egy lapot a megfelelő pakliból.
- **Kijátszhatsz** egy lapot a kezedből a mezőre vagy a környező területre (akár az iménti akcióval szerzett lapot is kijátszhatod a kezedből).

Fontos! Abban a ritka esetben, ha egy üres helyet nem tudtok feltölteni, mert már nem maradt kártya a pakliban, hagyjátok üresen. Ha olyan helyre mutat az útlapkád, ahol nincs kártya, csak a „kijátszhatsz egy lapot” részét hajthatod végre az akciónak.



2. PÉLDA: Dorci, a sárga játékos, az útlapkáját egy üres bemetszésbe illeszti. Az útlapkáján látható szám jelzi, hogy hányadik oszlopból **kell elvennie** a kártyát. Dorci a 3-as lapkáját használja, így a lapkától számított harmadik lapot veszi el. Majd, miután feltöltötte az üres helyet egy kártyával az S pakliból, Dorci **kijátszhat** egy kártyát a kezéből.

A LAPOK KIJÁTSZÁSÁNAK SZABÁLYAI



A meződre talaj- és megfigyeléskártyákat tudsz állítva játszani. A környező területre táj- és felfedezéskártyákat játszatsz ki fektetve.

Fontos! A kijátszott kártyákat nem teheted át máshová (egyik típust sem) – minden kártyának a helyén kell maradnia a játék végéig.

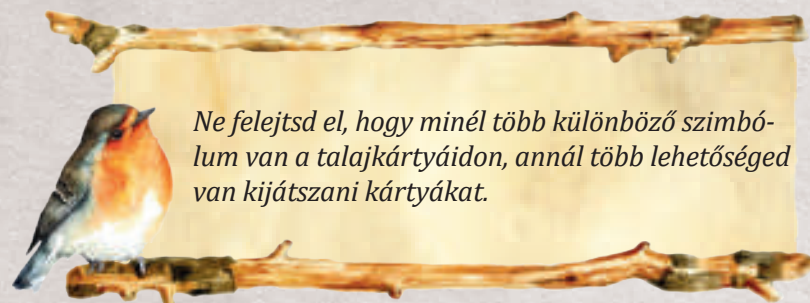
Talajkártyák

A talajkártyák illusztrálják azt az élővilágot, ami a különböző állatok, növények és gombák élőhelyéhez kapcsolódik. Egy talajszimbólum látható rajtuk, ami a későbbi kártyák kijátszásánál hasznos lehet.

Amikor kijátszol egy talajkártyát, azt mindig egy másik, már kijátszott talajkártya jobb vagy bal oldalára tedd.

Legfeljebb 10 talajkártya lehet a meződön.

A talajkártyák alján látható szimbólumoknak mindig látszódnuk kell – nem takarhatod el őket. A talajkártyák alkotják a mező legalsó szintjét, így nem játszhatók ki másik kártyára.



Megfigyeléskártyák

A megfigyeléskártyákon különböző állatokat, növényeket, gombákat és ember alkotta építményeket, tárgyakat láthattok. Ezek jelképezik az út során készített jegyzeteiteket.

Megfigyeléskártyákat játszatsz talajkártyára vagy egy másik megfigyeléskártyára, ha teljesültek a kártya kijátszásához szükséges feltételek. A kijátszás feltételei akkor teljesülnek, ha az összes szükséges szimbólum látható a meződön.

Minden kártyaoszlopodnak egy talajkártyával kell kezdődnie, de bármennyi megfigyeléskártyád lehet egy oszlopban.



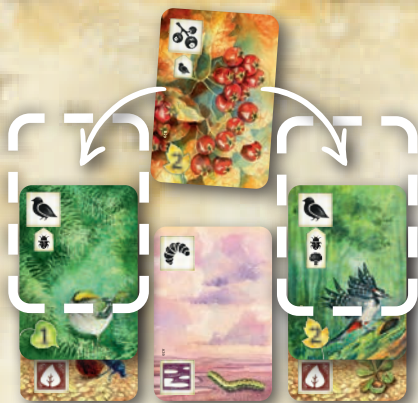


Megfigyeléskártyák kijátszása

Amikor kijátszol egy megfigyeléskártyát a talajkártyára, figyelj rá, hogy ne takard el a talajszimbólumot. Amikor új kártyákat játszol ki, figyelj rá, hogy minden korábbi kártyán látszódnak a győzelmi pontok.

Megfigyeléskártya kijátszásakor a következő 2 kimenetel fordulhat elő:

- **A kártyának egy kijátszási feltétele van.** Játszd ki a kártyát egy olyan lapra, amin megtalálható a szükséges szimbólum (lásd a 4-es példát). Ha több kártyán is van ilyen szimbólum, válaszd ki az egyiket, és tedd arra a lapot.
- **A kártyának 2 vagy több kijátszási feltétele van.** Játszd ki a kártyát egy olyan választott lapra, amin a szükséges szimbólumok egyike megtalálható (lásd az 5-ös példát). Az összes szükséges szimbólumnak látszódnia kell a meződön – csak ezután takarhatod le az egyiket.



4. PÉLDA: Vivi az egybibés galagonya kártyáját fogja kijátszani. A mezőjén már van 2 kártyája a szükséges szimbólummal. Eldöntheti, hogy melyik kártyára helyezi az új kártyáját. A kijátszás után az új kártyával letakarja a szükséges szimbólumot, de a győzelmi pont látható marad a letakart kártyán.



5. PÉLDA: Robi kijátszik egy búbos banka kártyát a mezőjére. Ehhez a kártyához szükség van egy szimbólumra. Robi eldöntheti, hogy melyik szimbólumot takarja le. A letakart szimbólumot ezután már nem lehet felhasználni, a másik szimbólum továbbra is felhasználható marad (egészen addig, amíg látható). Robi kap egy új szimbólumot a búbos bankájától.

Ha a szükséges szimbólumok egyike egy talajkártyán látható, a megfigyeléskártyát kijátszhatod az önmagában álló talajkártyára (a többi feltételnek így is teljesülnie kell) vagy egy olyan megfigyeléskártyára, ami olyan oszlop legfelső lapja, aminek a megfelelő talajkártya van az alján (a legfelső lapon látható szimbólumoktól függetlenül – lásd a 6. példát).



6. PÉLDA: Vivi a nappali pávaszem kártyát játssza ki. Ehhez a kártyához szükség van egy szimbólumra. Vivi így kijátszhatja egy olyan talajkártyára, amin van szimbólum vagy egy olyan oszlop tetejére, aminek az alján egy talajszimbólum látható.

Választható feltétel



Ha a szükséges szimbólumokat egy perjel választja el, eldöntheted, hogy a 2 szimbólum közül melyiket teljesíted. A játékmenet szempontjából a választható feltétel egy szimbólumnak számít (nem kettőnek).

Szomszédos oszlop



Bizonyos kártyákon a szükséges szimbólum mellett nyilak is vannak. Ilyenkor az adott kártyát olyan oszlopba kell kijátszani, ami szomszédos a kártyán szereplő szimbólumot tartalmazó oszloppal. Ha egy kártyán a szükséges szimbólumok között van olyan szimbólum, ami mellett nyíl van és olyan is, ami mellett nincs, mindkét szimbólumnak látszódnia kell a területeden, de te döntheted el, hogy hová játszod ki a kártyát.



7. PÉLDA: Vivi a felaprított tűzifa kártyát a 3 megjelölt hely bármelyikére kijátszhatja.

Hiányzó szimbólum helyettesítése

Ha hiányzik egy szükséges szimbólum a játékos területéről, eldobhatsz 2 lapot a kezedből, hogy figyelmen kívül hagyhass egy, a kártya kijátszásához szükséges szimbólumot (ezt többször is megteheted). Nem hagyhatod figyelmen kívül az összes szimbólumot – legalább az egyik szükséges szimbólummal rendelkezned kell. Tedd az eldobott lapokat bármilyen sorrendben a megfelelő paklik aljára.



8. PÉLDA: Robi az orosz sutaszárnyú mókus kártyát akarja kijátszani. A mezőjén csak 1 kártya van a szükséges szimbólummal. Kijátssza a kártyáját a lapra, amin a szimbólum van, és 2 másik lap eldobásával figyelmen kívül hagyja a hiányzó szimbólumot.

Ne felejtse el, hogy amikor kijátszol egy lapot, elveszíted a meződön a letakart kártya szimbólumát. A talajszimbólumod viszont mindig látható, és többször is felhasználható. Bizonyos kártyákon 2 szimbólum található – ha egy ilyen kártyát takarsz le, mindkét szimbólumot elveszíted.



Tájkártyák

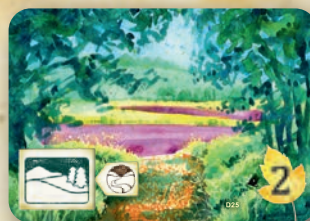
A tájkártyákon a játékosok által bebarangolt tájakról láthatók illusztrációk. A tájkártyák szimbólumot adnak.



A tájkártyákat a környező területre játsszátok ki (lásd a 6. oldalon). Minden tájkártyához szükség van egy ösvénylapkára.

Tájkártya kijátszásakor a következő 2 kimenetel fordulhat elő:

- **A kártya kijátszásához csak egy ösvénylapkára van szükség.** Kijátszod a kártyát, és 1 még fel nem használt ösvénylapkát teszel alá, majd megfordítod a lapkát, hogy az ösvényszimbólum nélküli oldala látszódjon. Ezzel jelezve, hogy az ösvénylapkát felhasználtad.



9. PÉLDA: Dorci egy tájkártyát játszik ki a környező területére. Hogy ezt megtegye 1 még fel nem használt ösvénylapkáját a kijátszott kártya alá teszi, és megfordítja a lapkát, hogy az ösvényszimbólum nélküli oldala látszódjon.

- **A kártya kijátszásához egy ösvénylapkára és szimbólumokra is szükség van.** Az ösvénylapka mellett rendelkezned kell a meződön az összes szükséges szimbólummal is. Kijátszod a kártyát, és 1 még fel nem használt ösvénylapkát teszel alá, majd megfordítod a lapkát, hogy az ösvényszimbólum nélküli oldala látszódjon. Ezzel jelezve, hogy az ösvénylapkát felhasználtad. Nem vesztéd el a szükséges szimbólumokat – a későbbiekben is felhasználhatod őket további kártyák kijátszásához.

Ha hiányzik egy szükséges szimbólum a területedről, eldobhatsz 2 lapot a kezedből, hogy figyelmen kívül hagyhass egy, a kártya kijátszásához szükséges szimbólumot (ezt többször is megteheted). Nem hagyhatod figyelmen kívül az  szimbólumot. Tedd az eldobott lapokat bármilyen sorrendben a megfelelő paklik aljára.

■ Felfedezéskártyák

A felfedezéskártyák tárgyak, amiket az út során találtok. Szüvenírek, amik az utazásra emlékeztetnek. Egy  szimbólum látható rajtuk.



A felfedezéskártyák korábban kijátszott tájkártyákra játszhatók ki, eltakarva a  szimbólumot.

Felfedezéskártya kijátszásakor a következő 2 kimenetel fordulhat elő:

- **A kártya kijátszásához csak a  szimbólumra van szükség.** Kijátszod a kártyát egy még fel nem használt tájkártyára.
- **A kártya kijátszásához a  szimbólum mellett más szimbólumokra is szükség van.** Rendelkezned kell a meződön az összes szükséges szimbólummal. Kijátszod a kártyát egy még fel nem használt tájkártyára. Nem vesztéd el a többi szükséges szimbólumot – a későbbiekben is felhasználhatod őket további kártyák kijátszásához.



10. PÉLDA: Vivi a kirándulásai alatt talált egy patkót. Ehhez a kártyához szükség van egy  és egy  szimbólumra. Vivi mezőjén van látható  szimbólum, így kijátszhatja a patkót egy tájkártyára.

Mint minden más kártya esetében, felfedezéskártyák kijátszásakor is eldobhatsz 2 lapot a kezedből, hogy figyelmen kívül hagyhass egy, a kártya kijátszásához szükséges szimbólumot (ezt többször is megteheted). Nem hagyhatod figyelmen kívül a  szimbólumot. Tedd az eldobott lapokat bármilyen sorrendben a megfelelő paklik aljára.



11. PÉLDA: Egy játékos előtti terület.

TÁBORTÚZTÁBLA AKCIÓK



Különleges akciók végrehajtása és célok teljesítése

Ha az útlapkát a tábortúztábla egyik bemetszésébe teszed, az alsó akcióját hajthatod végre. Az útlapka beillesztése után végrehajtod a különleges akciót, és teljesíthetsz egy célt (lásd a következő oldalon).

Különleges akciók:



Vedd el bármelyik kártyát a játéktábláról, és töltsd fel a helyét a megfelelő pakliból. Nem játszhatod ki a kártyát ebben a körben!



Vegyél el 2 ösvénylapkát, és tedd őket a környező területedre, az ösvényszimbólumokkal felfelé. Nem játszhatod ki kártyát ebben a körben!



Nézd meg a 3 legfelső lapját a játéktáblán lévő paklik egyikének (a tábla melletti paklit nem választhatod). Vedd az egyik kártyát a kezedbe, a maradék kettőt pedig tetszőleges sorrendben tedd az adott pakli aljára. Nem játszhatod ki kártyát ebben a körben!



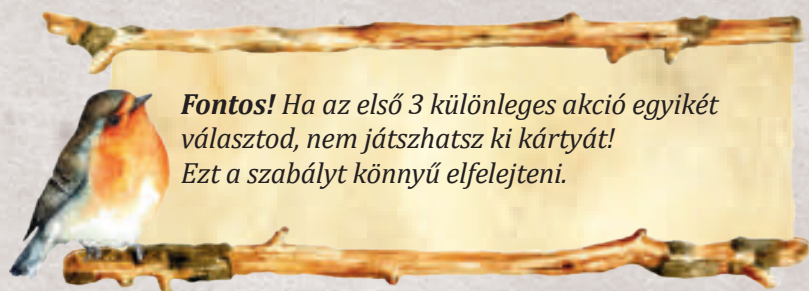
Játssz ki 2 kártyát a kezedből a mezőre és/vagy a környező területedre!

Bemetszések
a tábortúztáblán



Pad

Játékosok által teljesített célok
(bónuszjelzőkkel)



Fontos! Ha az első 3 különleges akció egyikét választod, nem játszhatod ki kártyát! Ezt a szabályt könnyű elfelejteni.

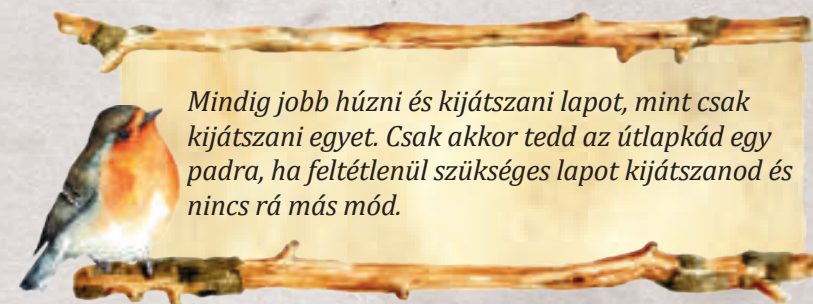


„?” útlapka

Ezt az útlapkát 2–3 fős játékokban használjátok. Ha a játéktáblába illesztesz be egy ilyen lapkát, az adott sor vagy oszlop bármelyik kártyáját elveheted (a ? értékét te határozod meg). Ha a tábortúztáblába illesztesz be egy ilyen lapkát, bármelyik különleges akciót végrehajthatod.

Útlapka lehelyezése egy padra

Letehetsz egy útlapkát a tábortúztábla egyik üres padjára (a  szimbólum jelöli őket). Ezután kijátszhatod egy kártyát a mezőre vagy a környező területedre.



Mindig jobb húzni és kijátszani lapot, mint csak kijátszani egyet. Csak akkor tedd az útlapkád egy padra, ha feltétlenül szükséges lapot kijátszanod és nincs rá más mód.

Célok

A tábortűztáblán a szomszédos céllapkák párokat alkotnak. Ha mindkét szimbólum megtalálható a meződön, elfoglalhatod a pár két tagja közti helyet egy bónuszjelzővel. Ahhoz, hogy ezt megtehesd, az útlapkádat a tábortűztábla egyik bemetszésébe kell illesztened. Te döntöd el, hogy a bónuszjelződet a különleges akció végrehajtása előtt, közben vagy után játszod ki. A bónuszjelzőidet az értékük szerinti sorrendben kell a táblára helyezni, a legalacsonyabbtól kezdve (2, 3, 4). Minden pár közé csak egy bónuszjelző helyezhető. A köröd során csak egy bónuszjelzőt helyezhetsz a tábortűztáblára, még akkor is, ha több célt is tudnál teljesíteni a rendelkezésedre álló szimbólumokkal.



A FORDULÓ VÉGE



Amikor minden játékos lehelyezte az összes útlapkáját, a forduló véget ér. Ezután minden játékos visszaveszi az összes útlapkáját.

A játékos, aki a fordulót kezdte, továbbadja a kezdőjátékos-jelölőt a tőle balra ülőnek. A következő fordulóban ő lesz a kezdőjátékos.

Mozgassátok a fordulójelölőt a fordulószámláló következő helyére.

Félidő



Amikor a fordulójelölő átlépi a homokórát a tábortűztáblán, a következőket kell tennetek:

- Vegyétek le a játéktábláról a kártyákat, és véletlenszerű sorrendben tegyétek őket a megfelelő paklik aljára.
- Cseréljétek ki az S paklitartót az N paklitartóval.
- Töltsétek fel a táblát az új kártyákkal az adott paklikból.

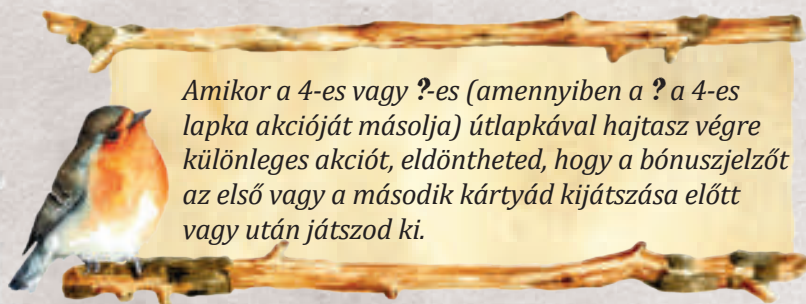
Folytassátok a játékot az eddigi szabályok szerint!

A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS



A játék az utolsó forduló (a fordulószámláló utolsó helye) után ér véget. A játékosok összeadják a mezőre és a környező területre kijátszott lapokból, és a tábortűzlábára helyezett bónuszjelzőkből származó győzelmi pontjaikat. Amikor a kártyákból származó győzelmi pontokat számoljátok, ne felejtsetek el az összes kártyát beleszámolni, ami a játékosterületen van. A kézben maradt kártyák nem érnek pontot. A tábortűztáblára helyezett bónuszjelzők az értékükkel megegyező győzelmi pontot adnak. A nem használt bónuszjelzők nem adnak győzelmi pontot.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek a legtöbb felfedezéskártyája van. Ha még így is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.





A játék dobozában találtok öt borítékot, mindegyikben tematikus kártyák vannak. Mivel a hozzájuk tartozó szabályok összetettebbek, érdemes nélkülük lejátszani az első pár játékot. A borítékok kinyitásához tartozó feltételeket itt olvashatjátok, de ne vegyétek őket túl szigorúan. A lényeg, hogy jól szórakozzatok!

A borítékokban lévő tematikus kártyák különálló kiegészítők. Szabadon összekeverhetitek őket az alapjáték kártyáival a megfelelő paklikba rendezve őket. Minden kártya alján látható egy betű, ami a hozzá tartozó borítékot jelöli, megkönnyítve a lapok szétválogatását a későbbi játszmákhoz.

- **T BORÍTÉK – Nemzeti parkok.** Egy nemzeti park vagy természetvédelmi terület meglátogatása után nyissátok ki. Ebben a borítékban a kártyákon 2 talajszimbólum van. Nem hoz be új szabályokat.
- **U BORÍTÉK – Nagy találkozások.** Egy olyan játszma végén nyissátok ki, amikor összesen legalább 5  szimbólum látható a játékosok előtti területeken. Ez a csomag játékba hozza a  szimbólumot. Nem játszhatók ki lapok olyan kártyára, amin ez a szimbólum látható. Még akkor sem, ha az oszlopban megtalálható a kártya kijátszásához szükséges talajszimbólum, vagy ha teljesíti a szomszédos oszlopok feltételeit. A kinyomókartonon találtok egy piros jelölőt a  szimbólummal. Ha ebből a borítékból használtok kártyákat, ezt tegyétek az alap céllapkák közé.
- **W BORÍTÉK – Rég nem látott.** Akkor nyissátok ki, ha egy erdei kirándulás során láttatok egy vadállatot. Nem hoz be új szabályokat.
- **X BORÍTÉK – A tavasz első jele.** A tavasz első napján nyissátok ki. Nem hoz be új szabályokat.
- **Y BORÍTÉK – Karácsony.** December 24-én nyissátok ki. Nem hoz be új szabályokat.



Ebben a változatban a játék úgy működik, mint egy 2 fős játék, az ellenfeled pedig Rover lesz.

Eltérések a játék előkészítésében

Tedd a tábortűztáblát a játéktábla mellé a  szimbólummal felfelé. A fordulójelölőt helyezd a fordulósámláló első kövére.

Véletlenszerűen vegyél el 3 céllapkát képpel lefelé.

Egyesével fordítsd fel, és tedd őket a tábortűz köré a táblán.

Takarj le a blokkoló lapkával 2 bemetszést a tábortűztáblán.

A normál szabályok szerint válassz egy színt, és vedd el a hozzá tartozó elemeket.

Az egyszemélyes játék lapkát tedd a játéktábla mellé.

Keverd meg az útlapkákat (a ? lapkával együtt) a nem használt színekből, és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított kupacot. Helyezd őket az egyszemélyes játék lapka mellé.

Vegyél el minden színből egy színjelölőt, és véletlenszerűen helyezd el őket a képen látható módon, képpel felfelé.

Egyszemélyes
játék lapka



Színjelölők

A megmaradt útlapkák
kupaca



Játékos
színe



Játékos jelölői



Rovernek nincs saját mezője vagy környező területe, és a kártyák, amiket a játék során szerez, az egyszemélyes játék lapka fölé kerülnek egy pakliba.

Vedd el a kezdőkártyáidat, és töltsd fel az üres helyeket a játéktáblán a megfelelő paklikból. Ezután vedd el az összes kártyát a paklitartóktól számított első sorból, és húzz egy kártyát az N pakliból, majd tedd őket Rover paklijába. Töltsd fel újra a játéktáblát.

Eltérések a játékmenetben

Egyszemélyes játékban mindig Rover a kezdőjátékos. A körök felváltva követik egymást, amíg el nem fogynak az útlapkaid. Rover körében fordíts fel egy útlapkát a kupacból.

- Ha a lapkán ? van, illeszd be az útlapkát a tábortűztábla egyik üres bemetszésébe. Ha már nincs ilyen, dobd el a lapkát. Akárhogy is, ne hajts végre több akciót!
- Ha bármilyen más útlapkát fordítasz fel, nézd meg a színét. Illeszd be az útlapkát a játéktábla egyik üres bemetszésébe, az egyszemélyes játék lapkának és a színének megfelelően. Ha a jelölőn mutatott bemetszés már foglalt, válaszd a legközelebbit az óramutató járása szerint. Ezután vedd el a kártyát, amire a lapka mutat, tedd Rover paklijába, és töltsd fel az üres helyet a megfelelő pakliból.

Rover nem használ bónuszjelzőt.

Amikor lehelyezted az utolsó útlapkádat is, a forduló véget ér. Vedd vissza az összes útlapkádat, majd fogd az összes többi útlapkát (a Rover által kijátszottakat és a fel nem használtakat), keverd meg őket, és alkoss belőlük egy új, képpel lefelé fordított kupacot. Mozgasd a fordulójelölőt a fordulószámláló következő helyére.

Amikor a fordulójelölő átlépi a homokórát a tábortűztáblán, a következőket kell tenned:

- Vedd le a játéktábláról a kártyákat, és véletlenszerű sorrendben tedd őket a megfelelő paklik aljára.
- Cseréld ki az S paklitartót az N paklitartóval.
- Töltsd fel a táblát az új kártyákkal az adott paklikból.



13. PÉLDA: Dorci felfed egy útlapkát Rover kupacából. Az útlapka piros, és 3-as van rajta. Dorci a játéktábla bal oldalára helyezi az útlapkát, és beilleszti az egyszemélyes játék lapka által megjelölt 3-as bemetszésbe. Elveszi a kártyát, amire a lapka mutat, és Rover paklijába teszi.

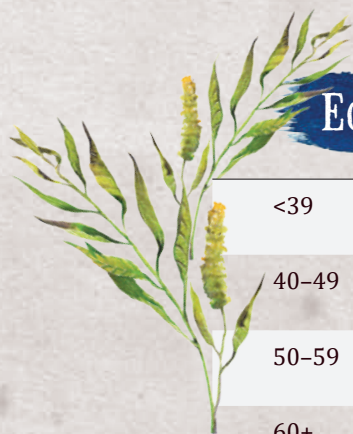
A játék vége és pontozás

A 6. forduló végén a játék véget ér – itt az idő megszámolni a pontokat!

Add össze az összes győzelmi pontot Rover paklijában.

Add össze a saját pontjaidat a normál szabályok szerint. Ha kevesebb pontot szereztél, mint Rover, nem voltál elég jó megfigyelő.

Ha több vagy egyenlő pontot szereztél, vedd össze a pontszámodat az itt látható táblázattal.



EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT PONTOZÁS

<39	Figyelmetlen voltál. Csak kevés érdekes fajt sikerült megfigyelned.
40–49	Eredményes kirándulás volt. Azonban még így is csak néhány igazán lenyűgöző fajt sikerült megfigyelned.
50–59	Lenyűgöző fajok sokasága! Kalandod emlékei örökké veled maradnak.
60+	A gyűjteményednek kiállításokon lenne a helye!

A JÁTÉKOS KÖRE

Válassz egy útlapkát, és illeszd be:



a tábortűztáblába



és hajts végre egy különleges akciót:



Vegyél el egy kártyát a játéktábláról.



Vegyél el 2 ösvénylapkát.



Nézd meg az egyik pakli 3 legfelső lapját, és tartsd meg az egyiket.



Játssz ki 2 kártyát.

vagy a játéktáblába



Vedd el a kártyát, amire az útlapka mutat.



majd kijátszhatsz egy kártyát

játssz ki egy kártyát

Ha megvannak a szükséges szimbólumok.



A megfigyelés-kártyákat egy szükséges szimbólummal rendelkező kártyára játszod ki.



A táj- és felfedezés-kártyákat a mező fölé játszod ki.



A talajkártyákat egy másik talajkártya mellé játszod ki.

A paklikban található szimbólumok mennyisége 1-2, 3-4, 5+

E	E	E		E					E	E	E					E
W		W	W				W	W		W	W			W	W	
S	S	S	S	S	S	S			S	S	S					
N			N	N	N	N			N	N	N	N	N	N	N	