

# AZ ERDŐ

Kártyajáték 2-5 fő részére  
10 éves kortól; 60 perc játékidő

## A játék célja

Az erdőben csak úgy nyüzsgő az élet: a tisztásokon kisállatok szaladgálnak ehető növények és rovarok után kutatva. A sűrű lombzat madárhangoktól zajos, és a fák biztonságot nyújtó árnyékában is hemzsegek az élőlények.

Ebben a játékban a növény- és állatvilág ökológiai egyensúlyát próbáljátok megteremteni. Fákat fogtok kijátszani, amelyek mellé aztán különböző állatokat, növényeket és gombákat tehetek. Ha sok pontot szeretnétek gyűjteni, figyelnetek kell az eltérő fajok igényeire: egyesek a többi állat társaságát szeretik, másoknak pedig kedvenc táplálékuk vagy élőhelyeik vannak.

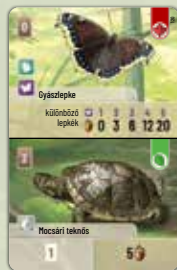
A játék végén a legtöbb pontot gyűjtő játékos győz.

## Tartozékok

180 kártya:



66 fa



48 kártya felső  
és alsó részre  
osztva



44 kártya jobb és bal  
oldalra osztva



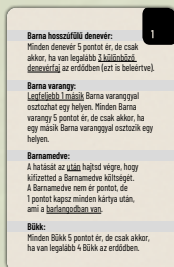
3 télkártya



hátlap



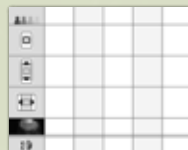
1 tisztást ábrázoló  
játéktábla



14 segédlet



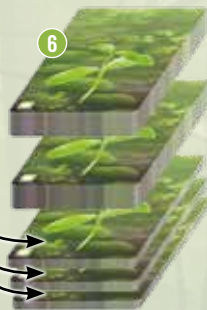
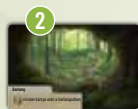
5 barlang



1 pontozótömb

## Előkészületek

- 1 Tegyétek a **tisztást** (a *játéktáblát*) az asztal közepére, és tegyétek mellé a 14 **segédletet** úgy, hogy mindenki elérje azokat.
- 2 Mindenki vegyen el egy **barlangot**, és tegye maga elé.
- 3 Tegyétek félre a **3 télkártyát**. Keverjétek meg a többi kártyát, és a játékosszám alapján tegyetek vissza kártyákat a dobozba **anélkül, hogy megnéznétek azokat**.
  - 2 játékos → 30 kártya
  - 3 játékos → 20 kártya
  - 4 játékos → 10 kártya
  - 5 játékos → Az összes kártya játékban van.
- 4 A megmaradt kártyákat osszátok szét **három** nagyjából egyforma **pakliba**.
- 5 Keverjétek **két** télkártyát az **egyik** pakliba, a **harmadikat** pedig tegyétek ennek a paklinak a **tetejére**.
- 6 A másik két paklit tegyétek a télkártyákat tartalmazó paklira. Az elkészült paklit tegyétek a tisztás bal oldalára.
- 7 Minden játékos húzzon fel **6 kártyát**. Ha valakinél nincs fa a felhúzott kártyák között, dönthet úgy, hogy a kártyáit visszateszi a dobozba, és hat új kártyát húz pakliból. Ezt minden játékos csak **egyszer** teheti meg.
- 8 Az a játékos kezd, aki legutóbb járt erdőben.



## A játék menete

A játékosok az óramutató járásával megegyezően haladva hajtják végre egymás után a köreiket. Egy játékos a körében az alábbi két lehetséges akció közül hajt végre pontosan **egy**et:

### A) Két kártya húzása

*A kártyánként dönthetsz, hogy a pakliról vagy a tisztásról húzod fel.*

VAGY

### B) Egy kártya kijátszása és a tisztás ellenőrzése

*Az aktív játékos kifizeti a költségét, az erdőjébe teszi a kártyát, majd végrehajtja az elérhető hatásokat és bónuszokat. Ezután ellenőrzi, hogy le kell-e takarítani a tisztást.*

## A) Két kártya húzása

Amikor ezt az akciót választjátok, **húzzatok fel két kártyát, egymás után**, a kezetekbe. Minden húzás előtt eldönthetitek, hogy a **pakli legfelső lapját** vagy egy, a **tisztáson képpel felfelé** látható kártyát húztok fel. (A játék kezdetén a tisztás még üres.)

**Fontos:** A kezetekben legfeljebb 10 kártya lehet. Ha 9 kártya van nálatok, ezzel az akcióval csak egy kártyát húzhattok fel.



### Télkártyák

A pakli alsó harmadában **3 télkártya** található. Amikor felhúztok egy télkártyát, azt egyétek képpel felfelé a **tisztás mellé**, és húzzatok helyette egy másik lapot a pakliból. Amikor felhúzzátok a harmadik télkártyát, a játék **azonnal** véget ér.

## B) Egy kártya kijátszása és a tisztás ellenőrzése

A kártyáknak két típusa van, és az egyikben egy fa, a másikon két élőlény látható:

- **Fából** minden kártyán csak egy látható, és ezek képezik az erdőtök alapját. A fák mind a négy oldalára tehetek állatokat, növényeket és gombákat.
- A többi kártya **két részre van osztva**: vagy vízszintesen, így felül és alul is egy-egy erdőlakó látható; vagy függőlegesen, így a kártya jobb és bal oldalán láthatók az élőlények.

Egy kártya felépítése az alábbi ábrán látható:





## Kártya kijátszása

Egy kártya kijátszásához először ki kell fizetni a **költségét**. Ehhez tegyetek annyi kártyát a **kezetekből a tisztásra képpel felfelé**, amennyi a kártya költsége. Amikor egy két részre osztott kártyát játszottok ki, döntsétek el, melyik **felét** használjátok, és csak az ahhoz tartozó költséget fizessétek ki.




Általában nem számít, hogy milyen kártyát dobtok el fizetségképp. Vannak viszont olyan lapok, amelyek bónuszt adnak, ha a megfelelő kártyákkal fizettek értük (lásd „Bónuszok” a 6. oldalon).

A kijátszott kártyát tegyétek **képpel felfelé** magatok elé; a két részre osztott kártyákat csak fa mellé tehetitek. A kijátszott kártyáitok alkotják az **erdőtöket**.

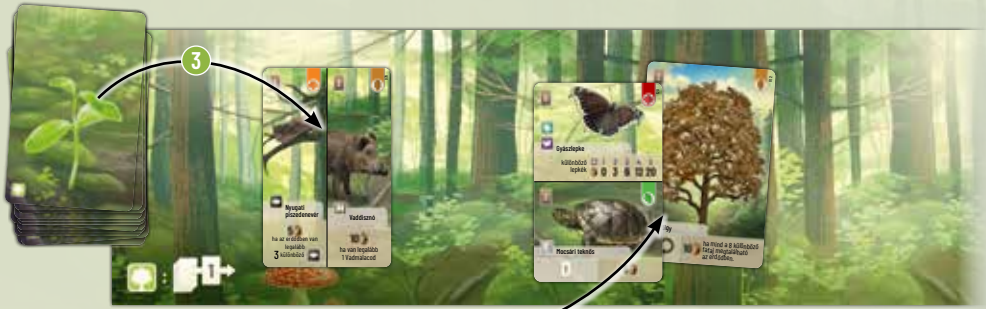
## Fák

A fák mind a négy oldalukon **helyet** biztosítanak a két részre osztott kártyáknak: felül, alul, jobb és bal oldalon. Amíg egy helyen nincs kártya, az a hely **üresnek** számít; ha mind a négy helyen van legalább egy kártya, akkor az a fa **betelt**.



Amikor kijátszotok egy fát, **húzzatok egy kártyát a pakliból**, és tegyétek azt **képpel felfelé** a tisztásra. A tisztáson látható    szimbólum emlékeztet erre.

**Megjegyzés:** Ilyenkor előfordulhat, hogy felfedtek egy télkártyát. Ha ez történik, hajtsátok végre a 3. oldalon leírt utasításokat.



## Példa:

- 1 Kijátszol egy Hegyi juhart, aminek a költsége 2.
- 2 Fizetségként képpel felfelé a tisztásra teszel két lapot a kezedből.
- 3 Mivel egy fát játszottál ki, felhúzol egy kártyát a pakliból, és azt képpel felfelé a tisztásra teszed.





## Facsemete

Fa helyett kijátszhattok **bármilyen** kártyát képpel lefelé **facsemeteként**. A facsemete a **fákhoz hasonlóan** helyet biztosít más kártyáknak mind a négy oldalán, azonban nem tartozik a nyolc fafaj egyikébe sem, és nem számít önálló fafajnak sem.

## Állatok, növények és gombák

A két részre osztott kártyákon az erdő különböző élőlényei láthatók: állatok, növények és gombák.

Amikor ilyen kártyát játszotok ki, tegyétek egy **üres helyre** egy fa **megfelelő oldalán** az erdőtökben. Ha egy kártya bal oldalát szeretnétek kijátszani, a kártyát a fa bal oldalára tegyétek úgy, hogy a fa alá csúsztatjátok a kártya jobb felét. Ezen logika mentén tegyétek a fa felső, alsó vagy jobb oldalához is a megfelelő kártyákat.

**Megjegyzés:** Egy kártyának csak a lehelyezés után is látható része van az erdőtökben. A letakart felének a játék hátralévő részében már nincs szerepe, és nem számít bele a pontozásba sem.



*Példa: Kijátszottál egy kártyát, aminek a jobb oldalát a Hegyi juhar alá csúsztattad, így a bal oldalán látható Vadmalac az erdőbe került.*

**Megjegyzés:** A két részre osztott kártyákat csak akkor tudjátok kijátszani, ha van olyan fa az erdőtökben, aminek van üres helye a megfelelő oldalon.

## Hatások és bónuszok

Ha az éppen kijátszott kártyán van **hatás** vagy **bónusz** (vagy *mindkettő*), most végrehajthatjátok azokat. Ha mindkettőt végre akarjátok hajtani, a hatással **kezdjétek**. A hatás és bónuszok végrehajtása nem kötelező.

A hatások és bónuszok a kártyákon szövegesen vagy ikonokkal láthatók. A szabálykönyv utolsó oldalán megtaláljátok az összes ikon leírását. Ha részletesebb magyarázatra van szükségetek, olvassátok el a segédleteket vagy a digitális mellékletet az itt látható QR-kódon.

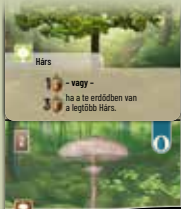


melléklet

## Hatások

Kétféle hatás van a játékban:

- A legtöbb kártyának **azonnali hatása** van, amit a kártya kijátszásakor **egyszer** tudtok használni.
- A gombáknak **állandó hatása** van, amit a következő körtől kezdve a játék végéig használhattok.



amikor kijátszol  
egy kártyát egy fa alá: 1

## Gombák

A gombák akkor fejtik ki a hatásukat, amikor más kártya bekerül az erdőtokbe (pl. egy fa alá). Hajtsátok végre a gomba hatását minden alkalommal, amikor a feltétele teljesül.

*Példa: Kijátszottál egy Nagy őzlábgombát. A következő kördőtől kezdve, amikor egy kártyát egy fa alá játszol ki, húzhatsz egy lapot a pakliból.*

## Bónuszok

Vannak kártyák, amiken egy színes nyíl van szimbólummal. Ezek valamilyen **bónuszt** adnak, ha a kártyáért **egyszínű kártyákkal** fizettek: a fizetéshez használt kártyák **színének meg kell egyeznie** az éppen kijátszott kártyáéval (vagyis *ugyanaz a faikon látható rajtuk*). Ha két részre osztott kártyákkal fizettek, nem számít, hogy a kártyák melyik felén van a megfelelő faikon.



*Példa: Kijátszol egy Európai őzt az erdődbe.*

- 1 A bónusz aktiválásához egy Szajkóval és egy Nyírral fizetsz. Mindkét kártya színe (és faikonja) megegyezik az Európai őz színével.
- 2 Ha a Hárssal fizettél volna a Nyír helyett, nem kaptad volna meg a bónuszt.

## A tisztás ellenőrzése

Ha egy játékos köre végén a tisztáson **10 vagy több kártya** van, a tisztást **le kell takarítani**. Távolítsatok el minden kártyát a tisztásról, és tegyétek ezeket vissza a dobozba.

**Ezt követően az aktuális játékos köre véget ér**, és az óramutató járása szerint következő játékos folytatja a játékot, kivéve, ha egy hatás vagy bónusz miatt az aktuális játékos végrehajthat még egy kört.

## A játék vége

Amikor felfeditek a **3. télkártyát**, a játék **azonnal** véget ér, az aktuális játékos már **nem folytathatja** a körét.

**Ezután a pontozás következik:** adjatok össze minden, az erdőkben látható kártyával megszerzett pontot 🍄, és adjatok hozzá a barlangotok alatt lévő kártyák számát.

Ha nem vagytok biztosak benne, hogyan kell egy adott kártyát pontozni, olvassátok el a segédleteket vagy a digitális mellékletet az itt látható QR-kódon.

**A legtöbb pontot szerzett játékos győz.** Döntetlen esetén osztoztok a győzelmen.



melléklet

### Példa a pontozásra:

Az itt látható kártyák összehozott értéke 85 pont.



**Barlang (üres) 0** 🍄

### Fák

- Tölgy 0 🍄 (csak 5 fafaj van)
- Hegyi juhár 5 🍄 (5 különböző 🗨️)
- Duglászfenyő 5 🍄
- Nyír 1 🍄
- Jegenyefenyő 12 🍄 (6 kártya tartozik hozzá)

### Bal/Jobb

- Szúnyog 3 🍄 (3 kártya, amin 🗨️ van)
- Európai őz 9 🍄 (3 kártya, amin 🗨️ van)
- Barna hosszúfűlű denevér 5 🍄 (3 különböző 🗨️)
- Nagyfűlű denevér 5 🍄 (3 különböző 🗨️)
- Nyugati pisedenevér 5 🍄 (3 különböző 🗨️)
- Mezei nyúl 9 🍄 (3 Mezei nyúl)

### Felül/Alul

- Nagy szíjnászólepke 6 🍄
- Nagy gyöngyházlepke 3 (különböző 🗨️)
- Macskabagoly 5 🍄
- Héja 6 🍄 (2 kártya, amin 🗨️ van)
- Erdei vöröshangya 3 (kártya, ami fa alatt van)
- Légyölő galóca 0 🍄
- Szarvasbogár 3 🍄 (3 kártya, amin 🗨️ van)



## Áttekintés

### Típusok


-  Kéltű
-  Fa
-  Denevér
-  Szarvas
-  Rovar
-  Párosujjú patás
-  Növény
-  Mancsos állat
-  Gomba
-  Lepke
-  Madár

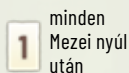
### Hatások és bónuszok



Húzz fel az ikonon jelzett mennyiségű kártyát a **pakliból**.



Húzz fel annyi kártyát a **pakliból**, amennyi – a jelzett ikonnal rendelkező – kártya van az erdőben (pl. ). \* (Ügyelj a 10-es kézlimitre!)



Húzz fel annyi kártyát a **pakliból**, amennyi Mezei nyúl van az erdőben. \* (Ügyelj a 10-es kézlimitre!)



Játssz ki egy – a jelzett ikonnal rendelkező – élőlényt a kezedből az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét; nem használható az esetleges hatásait és bónuszait.



Miután befejeztél ezt a kört, hajts végre még egy teljes értékű kört.

\* Megjegyzés: Ilyenkor előfordulhat, hogy télkártyát fedtek fel. Ha ez történik, hajtsátok végre a 3. oldalon leírt utasításokat.

### Faikonok



Hegyi juhar



Nyír



Bükk



Duglászfenyő



Tölgy



Vadgesztenye



Hárs



Jegenyefenyő

### Készítők

**Tervező:** Kosch

**Illusztrátor:** Toni Llobet, Judit Piella

**Grafikai tervező:** Klemens Franz | atelier198

**Fejlesztő:** Maren Holderbaum

**Erdészeti szakértő:** Felix Behnke

**Fordító:** Horváth Lajos

**A tervező üzenete:** Caro, ez a játék nem készülhetett volna el a támogatásod nélkül. Mindenben képes vagy meglátni a legjobbat, és ezért nagyon hálás vagyok. Köszönet jár a testvéremnek, Tanjának, aki mindig figyelmesen meghallgat, és segít, ha tud. Köszönettel tartozom LEdernek, Maxnak, Corinnának, Gittének és Kainak, akik nemcsak a barátaim, de számomra igazi családtagok. Külön köszönet illeti a hétfői játszótársaimat a Klexben Greifswaldban. Ti vagytok a legjobbak, köszönöm a türelmet és a rengeteg támogatást!

A hiányzó vagy sérült tartozékokkal kapcsolatban, vagy ha csak kérdések merülne fel játék közben, írjatok nekünk az alábbi címre: [info@gemklub.hu](mailto:info@gemklub.hu)



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1143 Budapest, Stefánia út 45.  
[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu), [info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)



Gyártó: © 2023 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23. 55270 Schwabenheim  
Németország. [www.lookout-games.de](http://www.lookout-games.de)

