

AZ ERDŐ DARTMOOR

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

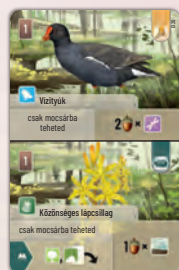
A JÁTÉK CÉLJA

Dartmoor dombvidéke változatos élőhelyet kínál számos növény- és állatfaj számára. Szitakötők és más apró rovarok zümmögve cikáznak a patak fölött, miközben pónik és juhok legelésznek békésen a füves pusztaságban. A figyelmes szemlélő a levegőben és a sűrű aljnövényzetben egyaránt számtalan élőlényt fedezhet fel.

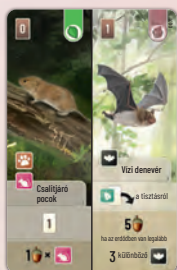
A játék során egyedi növény- és állatvilággal benépesített lápvidéket alkothattok, miközben figyelnetek kell az eltérő fajok igényeire: egyesek szívesen tartózkodnak a fajtársaik közelében, míg mások inkább magányra vágnak, vagy egy meghatározott élőhelyen érzik otthon magukat.

TARTOZÉKOK

180 kártya:



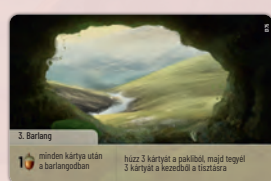
56 kártya felső és alsó részre osztva



45 kártya jobb és bal oldalra osztva



27 terep (mocsár)



5 barlang



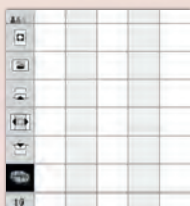
3 télkártya



hátlap



44 fa és cserje



1 pontozótömb



1 tisztást ábrázoló játéktábla

Ez egy önálló játék
Az erdő játéksaládból,
és nem kombinálható
Az erdő alapjátékkal
és a kiegészítőivel.

ELŐKÉSZÜLETEK

Ha már ismeritek Az erdő társasjátékot, nem szükséges a teljes játékszabályt elolvasnotok, elegendő csak az **ÚJ** szimbólummal jelölt szövegrészeket.

1 Tegyétek a tisztást (a *játéktáblát*) az asztal közepére úgy, hogy mindenki elérje.

2 ÚJ Tegyétek félre a **3 télkártyát** és a barlangokat. Keverjétek meg a többi kártyát, és a játékoszám alapján tegyetek vissza kártyákat a dobozba **anélkül, hogy megnéznétek azokat**.

2 játékos → 45 kártya

3 játékos → 30 kártya

4 játékos → 15 kártya

5 játékos → Az összes kártya játékban van.



3 A megmaradt kártyákat osszátok szét **három** nagyjából egyforma **pakliba**.

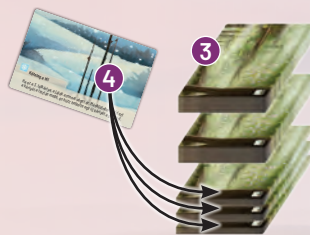
4 Keverjétek **két** télkártyát az **egyik** pakliba, a **harmadikat** pedig tegyétek ennek a paklinak a **tetejére**.

5 A másik két paklit tegyétek a télkártyákat tartalmazó paklira. Az elkészült paklit tegyétek a tisztás bal oldalára.

6 Minden játékos húzzon fel **6 kártyát**.

7 ÚJ Keverjétek meg az 5 barlangot, és tegyetek játékosonként 1-et a tisztásra. Ha 5-nél kevesebben játszottok, a megmaradt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.

8 Az a játékos kezd, aki a legutóbb járt lépvidéken.



A BARLANGOK

ÚJ **Mielőtt elkezdenétek a játékot, ki kell osztani a barlangokat.**

Fordított körsorrendben válasszatok egy-egy barlangot a tisztásról, és tegyétek magatok elé képpel felfelé.

Ezután szintén fordított körsorrendben hajtsátok végre a választott barlang jobb oldalán látható hatást. A 4-es számú barlang hatását csak a játék végén kell végrehajtani. Ezután kezdődhet a játék.

Példa: A 3-as számú barlangot választottad, ezért húzol további 3 kártyát a pakliból. Ezután el kell dobnod 3 lapot a kezedből a tisztásra képpel felfelé.

a barlangotokban lévő kártyákért járó pontok a játék végén



hatás

A JÁTÉK MENETE

A játékosok a kezdőjátékkal kezdve az óramutató járásával megegyezően hajtják végre egymás után a körüket. Egy játékos a körében az alábbi két lehetséges akció közül hajt végre pontosan **egyet**:

A) KÉT KÁRTYA HÚZÁSA

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 előfordulhat, hogy a tisztás még üres.)

Fontos: A kezetekben legfeljebb 10 kártya lehet. Ha 9 kártya van nálatok, ezzel az akcióval csak egy kártyát húzhattok fel. Ha már 10 kártya van a kezetekben, nem választhatjátok ezt az akciót.

Télkártyák



A pakli alsó harmadában **3 télkártya** található. Amikor felhúzzátok az első vagy második télkártyát, azt tegyétek 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 három típusuk van:

- **Fából és cserjéből** minden kártyán **csak egy** látható, és ezek képezik az erdők alapját. A fák és a cserjék mind a négy oldalára tehettek állatokat és növényeket.
- **ÚJ** A terepeket vízszintesen kell kijátszanotok az erdőtökbe, és csak a felső és az alsó oldalukra tehettek állatokat és növényeket. A terepek mindegyikén egy élőhelyikon látható, ez ebben a játékban a **mocsár** . Minden kártya hátoldalán egy **általános mocsár** látható, ami a többi terephez hasonlóan a kártya alsó és felső részén nyújt élőhelyet az állatok és a növények számára.

ÚJ Fontos: Az általános mocsarakat csak különböző **hatások vagy bónuszok révén** tudjátok kijátszani (lásd 6. oldal).

- 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 fizetségként. 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, cserje vagy terep mellé tehetitek. A kijátszott kártyáitok alkotják az **erdőtöket**.

Fák, cserjék és terep

A fák és a cserjék mind a négy oldalukon **helyet** biztosítanak a két részre osztott kártyáknak: felül, alul, jobb és bal oldalon.

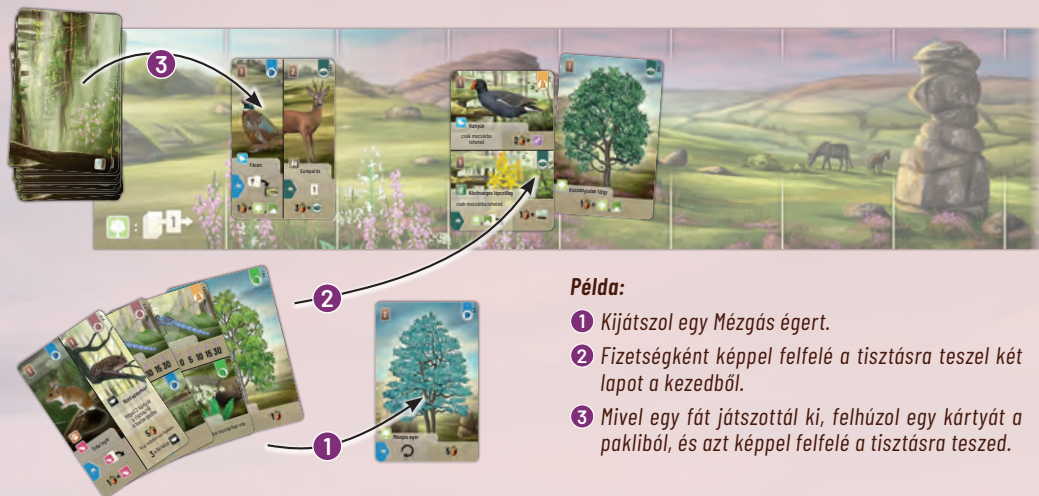
A terek szintén négy **helyet** biztosítanak: kettőt felül és kettőt alul. A bal és jobb oldalukhoz nem tehettek kártyákat.

Amíg egy helyen nincs kártya, az a hely üresnek számít; ha mind a négy helyen van legalább egy kártya, akkor az a fa, cserje vagy terep betelt.



Amikor kijátszotok egy fát (🌳 szimbólumos kártyát), **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 Mézgás égert.
- 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.

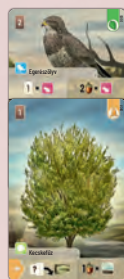
Állatok és növények

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

Amikor ilyen kártyát játszotok ki, tegyétek egy üres helyre egy fa, cserje vagy terep megfelelő oldalán az erdőtökben. Ha egy kártya felső részét szeretnétek kijátszani, a kártyát tegyétek a fa, cserje vagy terep fölé úgy, hogy alá csúsztatjátok a kártya alsó részét. Ezen logika mentén tegyétek a kártya alsó, bal 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 az alsó részét a Kecsfűz alá csúsztattad, így a felső részén látható Egerészölyv az erdődbe került.



Fontos: A két részre osztott kártyákat csak akkor tudjátok kijátszani, ha van olyan szükséges kártya (fa, cserje vagy terep) az erdőtökben, aminek van üres helye a megfelelő oldalon.

Hatások és bónuszok

Miután kifizettétek egy kártya költségét (és szükség esetén tettetek egy kártyát a tisztásra), végrehajthatjátok a **hatását** (ha van), majd a **bónuszát** (ha van).

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



melléklet

Hatások

Kétféle hatás van a játékokban:

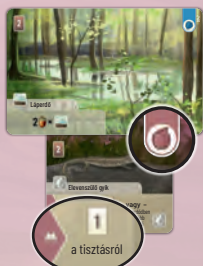
- A legtöbb kártyának **azonnali hatása** van, amit csak **egyszer** tudtok használni. Néhány hatás lehetővé teszi, hogy kártyákat tegyetek a barlangotokba.
- Egyes kártyáknak **állandó hatásuk** van, amit a kijátszását követően a **játék végéig** használhattok. Ezek a hatások akkor aktiválódnak, amikor más kártya bekerül az erdőtokbe. Hajtásokat végre a kártya hatását minden alkalommal, amikor a feltétele teljesül.

Példa: Kijátszottál egy Sziklatornyot. Mostantól kezdve, amikor egy madarat játszol ki, húzz egy lapot a pakliból.



Bónuszok

Vannak kártyák, amiken egy színes nyíl van a szimbólummal. Ezek valamilyen **bónuszt** adnak, ha a kártyáért **egyszínű kártyákkal** fizettek: a fizetéshez használt **minden kártya 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 Elevenszülő gyíkot az erdődbe.

- 1 A bónusz aktiválásához egy Csuszkával és egy Vadalmával fizetsz. Mindkét kártya színe (és faikonja) meg egyezik az Elevenszülő gyík színével.
- 2 Ha a Kecsefűzzel fizettél volna a Vadalma helyett, nem kaptad volna meg a bónuszt.

Különleges eset:

ÚJ Abban a ritka esetben, ha egyik akciót sem tudjátok végrehajtani, mutassátok meg a kártyáitokat a többi játékosnak. Dobjátok el 2 kártyát, és húzzatok 2 új lapot a pakliból. Ezzel vége a körötöknek.

A tisztás ellenőrzése

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

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 erdőtökben látható kártyával megszerzett pontot 🍎, és adjátok hozzá a barlangokban lévő kártyák számát.

Ha nem vagytok biztosak benne, hogyan kell egy adott kártyát pontozni, nézzétek meg a digitális mellékletet az 5. oldalon látható QR-kódon. **A legtöbb pontot szerzett játékos győz.** Döntetlen esetén osztottok a győzelmen.

Példa a pontozásra: Az itt látható kártyák összesített értéke 127 🍎.



Felül

- Lomha rablá
- Kék pásztor
- Lápi légivadász
- Déli légivadász
- Hantmadár 5 🍎
- Egerészölyv 4 🍎

15 🍎

Alul

- Eurázsiai hód 10 🍎
- Közönséges csarab 5 🍎
- Kolokán 8 🍎
- Közönséges lápcsillag 3 🍎

Bal/Jobb

- Fácán 3 🍎
- Erdei egér 2 🍎
- Miller-vízicickány 1 🍎
- Európai őz 15 🍎
- Űregi nyúl 4 🍎
- Dartmoori borz 12 🍎

Barlang 10 🍎

Mocsarak

- Lápvílgy 10 🍎
- Láperdő 6 🍎

Fák

- Vadalma 8 🍎
- Molyhos nyír 1 🍎

ÁTTEKINTÉS

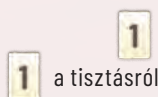
Típusok

-  Kételtű
-  Fa
-  Denevér
-  Rovar
-  Szikatkozó
-  Egér
-  Párosujjú patás
-  Növény
-  Mancsos állat
-  Cserje
-  Madár

Élőhelyikon

-  Mocsár

Hatások és bónuszok

 **1** Húzz fel egy kártyát a pakliból vagy a tisztásról.*

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

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

 **ÚJ** Játssz ki egy – a jelzett ikonnal rendelkező (pl. ) – kártyát a kezedből vagy a tisztásról az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét; nem használható az esetleges hatásait és bónuszait. Ha nincs a jelzett ikonnal rendelkező kártya a tisztáson, ezt a hatást nem használható.

 **ÚJ** Játssz ki egy tetszőleges kártyát képpel lefelé az erdőbe általános mocsárként. Az általános mocsár kijátszásának nincs költsége.

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

Faikonok

- | | | | | | |
|--|-------------|--|--------------|--|--------------------|
|  | Vadalma |  | Magas kőris |  | Kocsánytalan tölgy |
|  | Mézgás egér |  | Molyhos nyír |  | Kecskefűz |

KÉSZÍTŐK

Tervező: Kosch

Illusztrátor: Toni Llobet, Judit Piella

Grafikai tervező: Klemens Franz | atelier198

Fejlesztés: Maren Holderbaum

Fordító: Baritz István, Horváth Lajos

A tervező üzenete: szeretnék köszönetet

mondani Andi Habernek a lápvidékekkel kapcsolatos hasznos információkért. Köszönet a greifswaldi „Klex” tesztelő-csapatnak és barátainak: Larsnak, Ledernek, Carlosnak, Danielnek, Maxnak és Corinnának, valamint testvéreimnek, Tanjának, Nataschának és Katharinának. Ünnepejlük a mocsarakat! Védjétek a lápvidéket, mert hihetetlenül fontos szerepet töltenek be!



Gyártó:
© 2025 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim,
Németország
www.lookout-games.de



A hiányzó vagy sérült tartozékokkal kapcsolatban, vagy ha csak kérdéseket merülne fel játék közben, irjatok nekünk az alábbi címre:
info@gemklub.hu

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