Kaspó

JÁTÉKSZABÁLY

GÉMKLUB

AEG

FLATOUT GAMES

Kaspó

A Kaspó furfangos kártya- és lapkaválasztós játék, amelyben szobanövényeket kell gyűjtenetek és nevelnetek.

Molly Johnson, Robert Melvin, Aaron Mesburne, Kevin Russ és Shawn Stankewich játéka 1–5 fő részére.

Tartozékok

60 különböző növénykártya
(12 mind az 5 típusból)

pozsgás

virágzó

leveles

kúszónövény

különleges

60 különböző szobakártya
(12 mind az 5 típusból, amelyek mintában és színben megegyeznek a növények típusaival)

pozsgás

virágzó

leveles

kúszónövény

különleges

10 segédlet

5 kamrakártya

10 Növény célkártya
(a haladó pontozáshoz)

10 Berendezési célkártya
(a haladó pontozáshoz)

10 Szoba célkártya
(a haladó pontozáshoz)

1 szövetzsák
(a berendezéshez és gondozáshoz szükséges lapkák számára)

45 berendezési eszközlapka
(5 mind a 9 bútor- és háziállattípusból, amelyeket majd a szobákba tehettek)

asztal *fotel* *pamlag* *lámpa* *polc*

hal *madár* *cica* *kutya*

36 kaspólapka
(6 mind a 3 különleges típusból és 18 terrakotta)

beton

fa

kerámia

terrakotta

1 pontozótömb

45 növénygondozó eszközlapka
(15 mindegyikből – segítségükkel biztosíthatod növényeid növekedését)

növénytáp

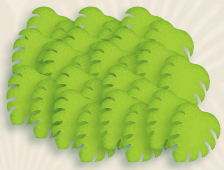
ültetőlapát

locsolókanna

36 mesterkertészlapka
(különleges akciók végrehajtásához)

60 növekedésjelző fából
(a növények fejlődésének nyomon követéséhez)

nagy – 3 növekedés



kicsi – 1 növekedés

Előkészületek

1. Tegyétek a 45 berendezési és a 45 növénygondozó eszközlapkát a szövetzsákba, és jól rázzátok össze őket. Tegyétek a zsákot a játéktér közepére, ahol minden játékos könnyen eléri. Húzzatok 4 lapkát a zsákból, és tegyétek azokat egymás mellé egy zsák mellől induló sorba – ezzel elkezdtétek a piac előkészítését.

2. Keverjétek meg a növénykártyákat, és alkossatok belőlük egy húzópaklit, amelyet képpel lefelé tegyetek a játéktér közepére, a szövetzsák mellé. Húzzatok fel 4 lapot a pakliból, és helyezzétek azokat képpel felfelé a pakli mellé, a lapkákkal párhuzamosan.

3. Keverjétek meg a szobakártyákat, és alkossatok belőlük egy húzópaklit, amelyet képpel lefelé tegyetek a játéktér közepére, a növénykártyák húzópaklija alá. Húzzatok fel 4 kártyát, és tegyétek azokat képpel felfelé a pakli mellé, a lapkákkal párhuzamosan.

   Ezzel befejeztétek a piac előkészítését.

4. Helyezzétek a növekedésjelzőket és a mesterkertész-lapkákat egy-egy kupacban a piac közelébe, ahol minden játékos könnyen eléri őket.

5. Az alábbi táblázatban látjátok, hogy a játékosszámtól függően hány kaspólapkára van szükség a játékhoz:

1 játékos:	mindhárom különleges típusból 4 + az összes terrakotta
2 játékos:	mindhárom különleges típusból 3 + az összes terrakotta
3 játékos:	mindhárom különleges típusból 4 + az összes terrakotta
4 játékos:	mindhárom különleges típusból 5 + az összes terrakotta
5 játékos:	mindhárom különleges típusból 6 + az összes terrakotta

   Helyezzétek ezeket a lapkákat kupacokban vagy sorokban a piac mellé. A megmaradt kaspólapkákat tegyétek vissza a dobozba, azokra most nem lesz szükség.

6. Tegyetek 2 segédletet és egy kamrakártyát képpel felfelé minden játékos elé. A megmaradt segédleteket és kamrakártyákat tegyétek vissza a dobozba, azokra most nem lesz szükség.

7. Húzzatok minden játékos számára 1-1 növény- és szobakártyát a húzópaklikból, és tegyétek azokat képpel felfelé a játékosok elé.

8. Az a játékos kezd, akinek a növénykártyáján szereplő növénynek a legmagasabb a növekedési követelménye. (Ha döntetlen áll fenn, akkor az a játékos kezd, akinek a növényének a neve ábécésorrendben az első.)

9. Osszatok mesterkertészlapkákat a játékossorrendnek megfelelően:

   A **kezdőjátékos** nem kap mesterkertészlapkát.

   A **kezdőjátékostól jobbra ülő játékos** (az utolsó játékos) két mesterkertészlapkát kap.

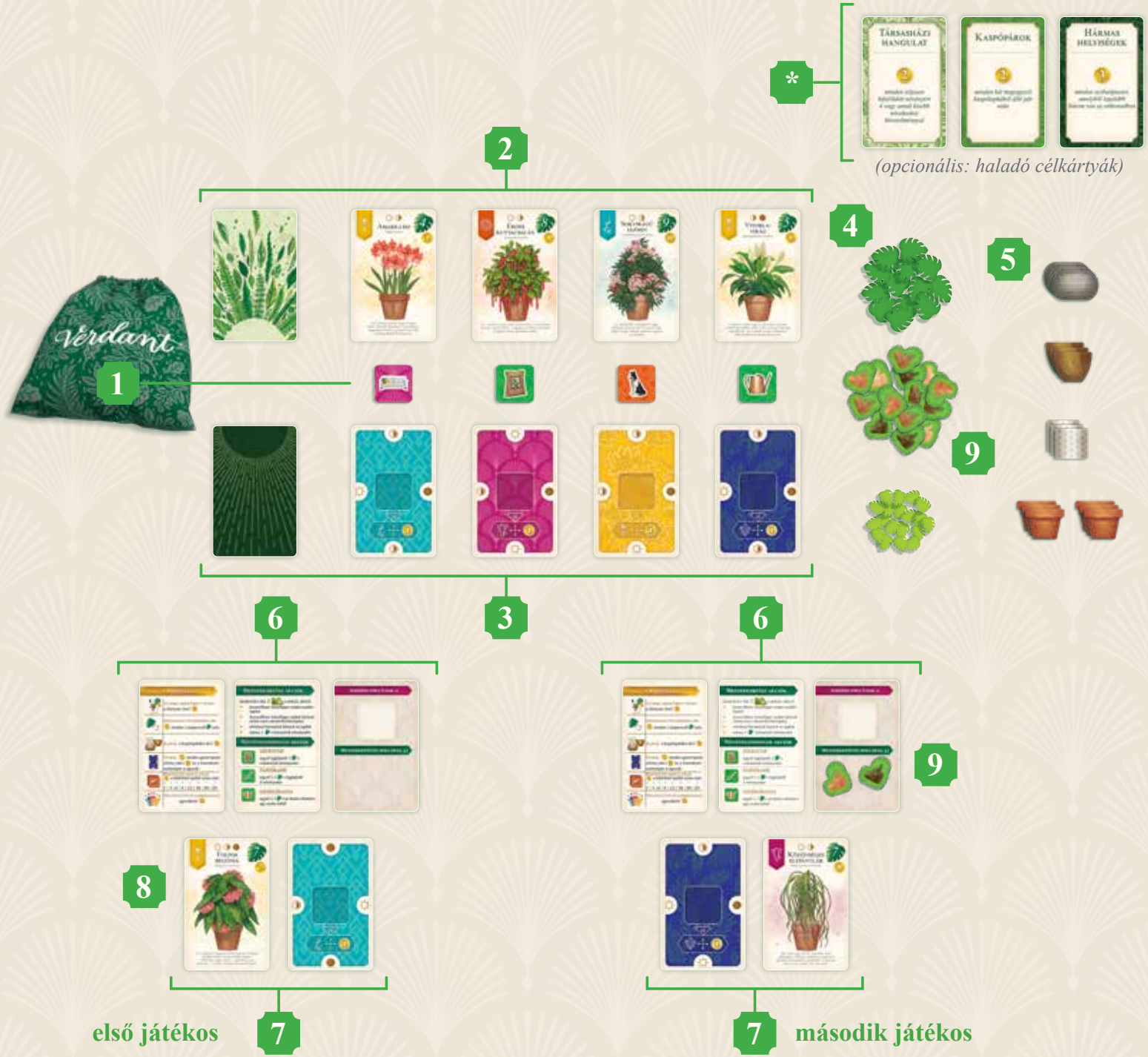
   A **többi játékos** egy-egy mesterkertészlapkát kap.

Haladó változat *

Ha már játszottátok a Kaspót a hagyományos előkészületekkel, a játék végi pontokat adó célkártyákkal még több pontozási lehetőséget is vihettek a játékba.

- Keverjétek meg a 3 különböző paklit (növény, berendezés és szoba), és húzzatok mindegyikből 1-1 lapot. A többi célkártyát tegyétek vissza a dobozba, azokra most nem lesz szükség.
- Tegyétek a 3 célkártyát a piac közelébe. Ezek a kártyák mindenki számára elérhető pontozási feltételek.
  A kártyákon jelzett feltételek teljesítését a játék végén fogjátok ellenőrizni (erről bővebben a 17. oldalon olvashattok).

Előkészületek 2 játékos számára



A játék menete

A kezdőjátékostól indulva, és az óramutató járásával megegyező irányban haladva, minden játékos választani fog egy növény- vagy szobakártyát és a hozzá tartozó eszközlapkát, amelyeket le kell helyeznie a saját otthonába. Ahhoz, hogy megfelelően gondozzátok a növényeiteket, megfelelő helyet kell találnotok a kártyáknak és jól kell használnotok az eszközlapkákat.

A játékosok a körükben elvesznek egy kártyát és a mellette lévő eszközlapkát, majd beépítik ezeket az otthonukba (a játékos előtti játéktér). Minden játékos egy 5x3-as területet fog kialakítani (ami pontosan 5 kártya széles és 3 kártya magas lehet), és az új kártyákat mindig egy, már az otthonukban lévő kártya mellé kell letenniük.

A játékosok a kártyák ügyes lehelyezésével és akciók végrehajtásával növekedésre serkenthetik a növényeiket, hogy azok teljesen kifejlődjenek – a kifejlődött növényeiket pedig kaspólapkákkal díszíthetik. Minden játékos köre végén töltsétek fel az elvett kártya és lapka helyét a megfelelő húzópakliból és a vászonzsákból. Emellett tegyetek egy mesterkertészlapkát ugyanebben az oszlopban arra a kártyára, amelyet nem vettek el.

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos befejezte az 5x3 kártyából álló otthonát, azaz a játék elején kapott 2 kártyán túl letett 13 kártyát.

Ezután következik a játék végi pontozás, és a legtöbb pontot szerző játékos győz.

A játék kezdete

Mielőtt a kezdőjátékos elkezdené az első körét, minden játékos egyszerre eldönti, hogy hol legyen az előkészületek során kapott növény- és szobakártyája. Ezt a két kártyát élszomszédosan kell letenni egymás mellé, függőlegesen vagy vízszintesen.

Ha valamelyik játékosnak sikerül a két kártyáját úgy egymás mellé tennie, hogy az megfelel a fényigényeknek, a növénykártyája azonnal kap 1 növekedésjelzőt (lásd Egy kör menete – 3. lépés).

Ezután a kezdőjátékos körével kezdjétek el a játékot.

Egy kör menete

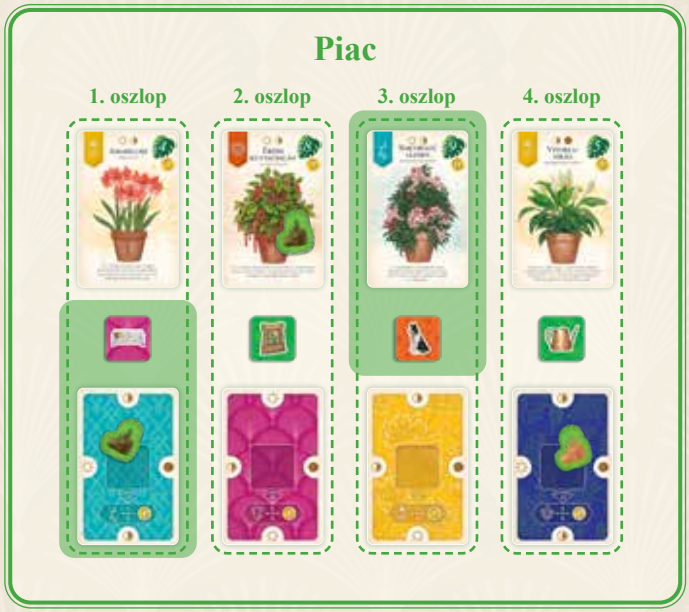
1. Válassz egy kártyát és egy lapkát

Minden kör elején 4 növénykártya, 4 eszközlapka és 4 szobakártya van a játéktér közepén. Ezek alkotják a piacot. Rendezzétek a kártyákat és a lapkákat 4 oszlopba úgy, hogy mindegyik oszlopban legyen 1 növénykártya, 1 eszközlapka és 1 szobakártya.

Amikor sorra kerültök, el kell vennetek egy kártyát (növény- vagy szobakártya) és egy eszközlapkát, amelyek ugyanabban az oszlopban vannak.

Ha olyan kártyát vesztek el, amire korábban mesterkertészlapka került, azt is megkapjátok.

Figyelem! Mielőtt kiválasztanátok egy kártyát és a hozzá tartozó lapkát, felhasználhattok mesterkertészlapkákat, hogy akciókat hajtsatok végre, amivel átrendezhetitek a piacot vagy megváltoztathatjátok a választás feltételeit. Ezeket az akciókat a 9. oldalon találjátok.



2. Tedd a választott kártyát az otthonodba

A saját játéktereteken egy 5x3-as rácsot kell a kártyákból kialakítanotok. Ez a folyamatosan bővülő tabló lesz az otthonotok. A kártyák lehelyezésére a következő szabályok érvényesek:

- A kártyát élszomszédosan kell egy már lent lévő kártya mellé tenni.
- Növénykártyát szobakártya mellé kell tenni, szobakártyát pedig növénykártya mellé (mint a sakktábla mintázata).
- Az 5x3-as területen kívülre nem lehet kártyát tenni (a tablónak 5 kártya szélesnek és 3 kártya magasnak kell lennie).
- A kártyákat nem lehet forgatni, mindig az eredeti tájolás szerint kell állniuk.
- Egy letett kártyát később már nem lehet áthelyezni.
- A letett kártyának nem muszáj megfelelnie a fényigényeknek (lásd 3. lépés), és a szobák színéhez sem kell passzolnia (lásd Játék vége és pontozás a 10. oldalon).

3. Ellenőrizd a fényigényeket, és tegyél fel növekedésjelzőket

Amikor növény- vagy szobakártyát tesztek le, a növényeket érdemes a nekik megfelelő megvilágítású helyre tenni, hogy növekedni kezdjenek, és végül teljesen kifejlődjenek (ahogy azt az 5. lépésnél láthatjátok).

Mindegyik növénynek van 1, 2 vagy 3 különböző fényigénye és minden szoba 4 oldalának van fényviszonya. Ha a szobakártya illesztési oldalán a fényviszony megegyezik a növénykártyán szereplő bármelyik fényigénnyel, tegyetek 1 növekedésjelzőt a növénykártyára.

A növekedést a növekedésjelzők számával tudjátok követni – a kisebb (világoszöld) jelző 1 növekedést, míg a nagyobb (sötétzöld) jelző 3 növekedést jelent. (Bármikor lecserélhettek 3 kisebb növekedésjelzőt 1 nagyobb növekedésjelzőre, ahogy nektek kényelmes. Ha többen játszotok, figyeljetek arra, hogy mindig cseréljétek a jelzőket, így nem fog kifogyni a jelzők készlete.)

Ha egy kártya lehelyezésekor több kártyával is érintkezik, minden oldalán ellenőrizzétek a fentieket. Egy körben így akár több növekedésjelzőt is begyűjthettek.

Figyelem! Teljesen mindegy, hogy növény- vagy szobakártyát raktatok le, amint egy egyezés jön létre, tegyétek a növekedés-jelzőket a növénykártvára.

Példa egy elkészült otthonra

Fényigények

1 növekedés

3 növekedés

4. Eszközlapkák lehelyezése és felhasználása

Dönthetsz úgy, hogy bútor- vagy háziállatlapkát helyezel le egy szobádba, vagy felhasználsz egy növénygondozó eszközt egy akció végrehajtásához. Letehetsz vagy használhatsz egy abban a körben megszerzett lapkát, egy korábban szerzett és a kamrában tárolt lapkát (lásd 6. lépés), vagy akár mindkettőt.

Bútor- vagy háziállatlapka lehelyezése

Bútort vagy háziállatot bármelyik szobalapkára letehetsz, ha azon van szabad hely. Minden szobakártyára csak egy lapkát helyezhetsz. A lapka színének és típusának nem kell megegyeznie a szoba típusával (ha egyezik, növelheti a szoba értékét a játék végi pontozásnál – lásd Szobák utáni jutalompontok a 10. oldalon).

5. Növények teljes kifejlődése és kaspólapkák hozzáadása

Amint egy növénykártyán összegyűlik annyi növekedésjelző, amennyi a kártyán fel van tüntetve – azaz a növény teljesen kifejlődött –, vegyetek le róla minden növekedésjelzőt, tegyétek azokat vissza a közös készletbe, majd tegyétek a közös készletben lévő, legmagasabb értékű különleges kaspólapkát a kártyára. Ha már nincs különleges kaspólapka a közös készletben, egy terrakotta kaspólapkát vegyél el. A kaspólapkákat tegyétek a kártyán látható virágcserépre – ezzel jelzitek a növény teljes kifejlődését.

Figyelem! A teljesen kifejlődött növények már nem kapnak több növekedésjelzőt, még akkor sem, ha a megegyező fényviszonyok vagy egy növénygondozó akció miatt kapna.

Növénygondozó eszköz felhasználása

Azon felül, hogy a növények fényigényét a szobák fényviszonyával párosítva tudtok növekedésjelzőket szerezni, növénygondozó eszközöket is használhattok erre a célra. Ezeket az eszközöket egyszer használhatjátok, használatuk után pedig kikerülnek a játékból.

Háromféle növénygondozó eszköz van, és mindegyik máshogyan szerez növekedésjelzőket:

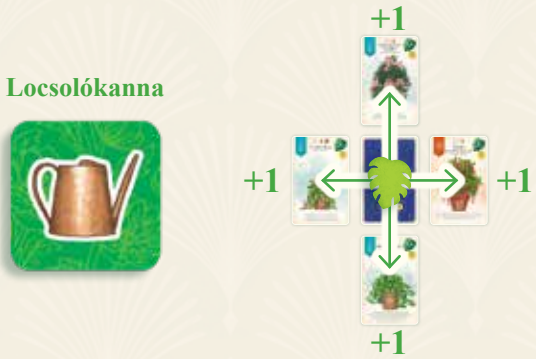
- **Növénytáp:** tegyetek bármelyik növényetekre 3 növekedésjelzőt. Mind a 3 jelzőt ugyanarra a növényre kell tennetek. Ha az adott növény kevesebb, mint 3 növekedésjelzővel teljesen kifejlődik, a fennmaradó növekedésjelzőket vissza kell tenni a közös készletbe.
- **Ültetőlapát:** tegyetek 1-1 növekedésjelzőt legfeljebb 3 növényre. Bármely 3 növényetekre tehetitek a jelzőket, de egy növényre csak 1 jelzőt tehettek. Ha az otthonotokban kevesebb, mint 3 növény van, a fennmaradó növekedésjelzőket vissza kell tenni a közös készletbe.
- **Locsolókanna:** tegyetek 1-1 növekedésjelzőt az összes növénykártyára egy kiválasztott szoba körül. Szabadon kiválaszthatjátok, melyik szobában szeretnétek használni a kannát, és az összes azzal szomszédos, nem teljesen kifejlődött növényre tegyetek 1-1 növekedésjelzőt.

Dönthettek úgy is, hogy egy növényre nem tesztek növekedésjelzőt. Ha van lapka a kamrátokban egy előző körből, a saját körötökben akár több lapkát is felhasználhattok.

Növénytáp

Ültetőlapát

Locsolókanna



6. A megmaradt eszközlapkák elhelyezése a kamrában és a mesterkertészlapkák számának ellenőrzése

Dönthettek úgy, hogy **egy eszközlapkát** eltároltok a kamrában (akár egy előző, akár az aktuális körötökben), hogy később használhassátok fel. A kamrakártyán egy lapkának van hely, ezért minden további eszközlapkát, amelyet nem tudtok vagy nem akartok kijátszani, el kell dobnotok.

Mesterkertészlapkából legfeljebb 5 darabot tarthattok meg a következő körre. A megmaradt mesterkertészlapkákat a saját kamrakártyátokon tároljátok. Ha a körötök végén több, mint 5 van nálatok, dobjatok el annyi lapkát, hogy 5 maradjon.

7. A piac feltöltése

Ha az eddig felsorolt lépésekkel végeztetek, fel kell töltenetek a piacot a megfelelő pakliból húzott kártyával és a zsákból húzott lapkával. Majd tegyetek egy mesterkertészlapkát az abban az oszlopban maradt kártyára, amelyből a másik kártyát elvettétek. **Ezzel a körötök véget ért. Az óramutató járása szerint következő játékos körével folytassátok a játékot.**

Figyelem! Ha a kártyát és a lapkát két különböző oszlopból vettétek el (ahogy azt a Mesterkertészlapka akciók részben olvashatjátok), mindig az abban az oszlopban lévő kártyára tegyétek a mesterkertészlapkát, amelyikből a kártyát elvettétek, és nem abból, amelyikből a lapkát.

Mesterkertészlapka akciók

A körötökben felhasználhattok mesterkertészlapkákat, hogy a lenti akciók valamelyikét végrehajtsátok. **Minden felsorolt akció 2 mesterkertészlapkába kerül.**

A. **Eszközlapkák cseréje:** mielőtt a körötökben kiválasztjátok a kártyát és a lapkát a piacról, bármennyi lapkát lecserélhettek onnan. Válasszatok ki 1–4 eszközlapkát a piacról, és tegyétek félre őket. Ezután egyesével húzzatok a zsákból lapkákat, és tegyétek őket sorban az üres helyekre, a zsákhoz legközelebbi helytől indulva. A félretett lapkákat tegyétek vissza a zsákba, és rázogassátok meg a zsákot, hogy a lapkák összekeveredjenek.

B. **Kártyák cseréje:** mielőtt a körötökben kiválasztjátok a kártyát és a lapkát a piacról, bármennyi kártyát, amelyen nincs mesterkertészlapka, lecserélhettek onnan. Kövessétek a csere lapkáknál megismert szabályát, de a lecserélt kártyákat a megfelelő húzópakli aljára tegyétek.

C. **A választási szabály figyelmen kívül hagyása:** amikor a körötök elején kártyát és lapkát választotok, vegyétek el bármelyik kártyát és bármelyik lapkát. Figyelmen kívül hagyhatjátok a szabályt, hogy ugyanabból az oszlopból kell elvenni azokat, így a piacról bárhonnan elvehettek egy kártyát és egy lapkát. (Figyelem! Mivel ez az akció az 1. lépést váltja ki, csak egyszer hajthatjátok végre a körötökben.)

D. **+1 növekedésjelző:** tegyetek 1 növekedésjelzőt bármelyik növényetekre.

Minden felhasznált mesterkertészlapkát azonnal tegyetek vissza a közös készletbe. A körötökben bármennyi Mesterkertészlapka akciót végrehajthattok, feltéve, hogy van megfelelő mennyiségű mesterkertészlapkátok hozzá.

A.

B.

C.

D.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos otthonában 15 kártya van (vagyis megtelik az 5x3-as tabló). **Figyelem!** Minden játékosnak pontosan 13 köre lesz. Az alábbiak alapján jegyezzétek fel a pontozólapon, kinek hány pontja van:

1 **Teljesen kifejlődött növények**
Minden játékos pontokat kap az otthonában lévő teljesen kifejlődött növények után. Minden ilyen növényért annyi pontot kaptok, amennyi a növénykártyán a növekedési követelmény alatt szerepel. Azok a növények számítanak teljesen kifejlődöttnek, amelyek elérték a növekedési követelményt és kaptak egy kaspólapkát.

2 **Megmaradt növekedésjelzők a nem teljesen kifejlődött növényeken**
Minden játékos pontokat kap a nem teljesen kifejlődött növényein lévő növekedésjelzők után. Osszátok el a jelzők számát 2-vel, páratlan szám esetén lefelé kerekítve. Például 7 megmaradt növekedésjelző 3 pontot ér.

3 **Különleges kaspólapkák**
Minden játékos megkapja azokat a pontokat, amelyek a növénykártyáira tett különleges kaspólapkákon áll. A betonkaspók 3 pontot, a fakaspók 2 pontot, a kerámiakaspók 1 pontot érnek.

Figyelem! A terrakotta kaspók után nem kaptok pontot.

4 **Szobák utáni jutalompontok**
Minden játékos pontokat kap az otthonában lévő szobák után. Mindegyik szobakártya 1 pontot ad a szobakártyán feltüntetett típusú szomszédos növénykártyák után. Ha a kártyán van a szobakártyával megegyező színű bútor- vagy háziállatlapka, akkor a szomszédos, megfelelő típusú növénykártyák 2 pontot érnek.

Figyelem! A számolást kezdjétek az otthonotok bal felső sarkától indulva, és onnan soronként balról jobbra haladjatok, a pontokat a példában mutatott módon összegezve.

5 **Bútorok és háziállatok**
Minden játékos pontokat kap az otthonában lévő különböző bútorok és háziállatok után. Az ugyanolyan típusú lapkák nem számítanak bele a pontozásba.

6 **A növénygyűjtő jutalma**
Minden játékos, akinek van az otthonában legalább 1 mind az 5 típusú növényből, kap 3 pontot.

7 **A lakberendező jutalma**
Minden játékos, akinek van az otthonában legalább 1 mind az 5 típusú szobából, kap 3 pontot.

***** **Figyelem!** Ha a játékhoz a haladó célkártyákat is használjátok, minden játékos jegyezze fel a célkártyákon elért pontszámot is (lásd 17. oldal).

Adjátok össze a pontozólapon lévő pontjaitokat. A legtöbb pontot szerző játékos győz. Döntetlen esetén a több mesterkertészlapkával rendelkező játékos győz. Ha így is döntetlen az állás, a játékosok osztoznak a győzelmen.

	MJ	AM	RM	KR	SS
	27	30	26	25	32
	2	1	1	3	0
	7	6	6	9	8
	16	14	15	21	13
	12	20	16	12	9
	0	3	3	3	0
	3	0	3	0	3
	–	–	–	–	–
	–	–	–	–	–
	–	–	–	–	–
ÖSSZESEN	67	74	67	73	65

Példa a pontozásra – MJ

1. Teljesen kifejlődött növények ..... 2 + 2 + 0 + 5 + 7 + 0 + 8 + 3 = 27 pont
2. Megmaradt növekedésjelzők ..... 5/2 = 2 pont
3. Különleges kaspólapkák ..... 3 + 2 + 1 + 1 = 7 pont
4. Szobák utáni jutalompontok ..... 2 (1x2 pont) + 2 (2x1 pont) + 2 (2x1 pont) + 4 (2x2 pont) + 2 (2x1 pont) + 4 (2x2 pont) + 0 = 16 pont
5. Bútorok és háziállatok ..... 5 különböző = 12 pont
6. A növénygyűjtő jutalma ..... 0 pont
7. A lakberendező jutalma ..... 3 pont

8. Összesen ..... 67 pont

Egyszemélyes játékváltozat

Előkészületek

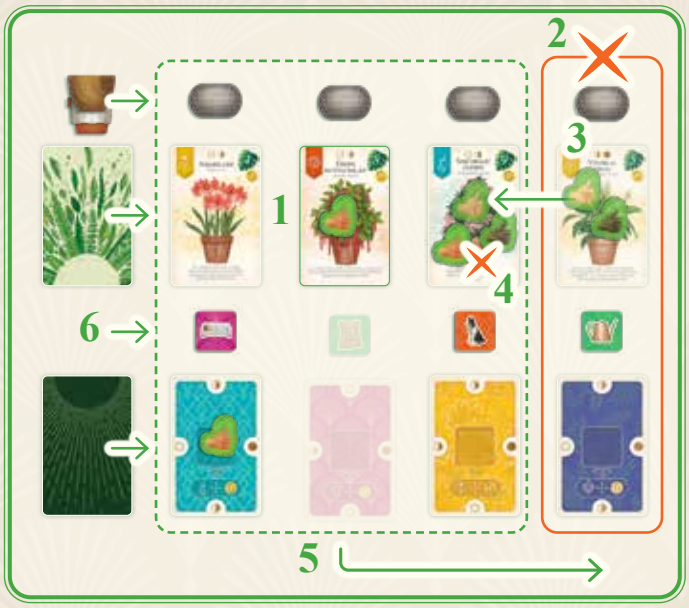
Kövesd a 4. oldalon leírt előkészületeket, azzal a kivétellel, hogy adj magadnak 2 mesterkertészlapkát (eldöntheted, hogy használod-e a haladó célkártyákat vagy sem).

A piac minden oszlopa fölé tegyél egyet a 4 (3 pontos) beton-kaspóból. A maradék kaspólapkákat tedd egy kupacba úgy, hogy legfelül a legértékesebb, legalul a terrakotta kaspók legyenek. Tedd ezt a kupacot a növénykártyák húzópaklija fölé.

Egy kör menete

Az egyszemélyes játék pontosan úgy zajlik, ahogy azt a 4. oldalon leírtuk, a következő eltérésekkel:

- **A piac úgy működik, mint egy futószalag** (lásd a jobb oldali ábrán). A piac feltöltésének menete: (1) tegyél fel 1 mesterkertészlapkát a szokásos módon, majd (2) dobj el a jobb szélső (a húzópakliktól legtávolabb lévő) oszlopból minden megmaradt kártyát és lapkát. Ha ebben a körben egyetlen növényed sem fejlődött ki teljesen, dobd el a jobb szélső oszlop feletti kaspólapkát is. Ha az eldobott kártyák bármelyikén volt mesterkertészlapka, (3) akkor ezeket tedd az attól balra lévő kártyára, ne dobd el a kártyával együtt. Végül (4) ellenőrizd, hogy kell-e eldobnod mesterkertészlapkát. Ha bármelyik kártyán 3 vagy több gyűlt össze, azokat vedd le a kártyáról, és tedd vissza a készletbe. (5) A megmaradt kártyákat és lapkákat told jobbra (a húzópakliktól távolabb) eggyel. Ezzel a bal szélső (a paklikhoz legközelebbi) oszlop teljesen kiürül. (6) Tölts fel minden üresen maradt helyet a piacon a megfelelő pakliból és a zsákból, majd a kaspókupac tetejéről a legfelső lapkát tedd a bal szélső oszlop tetejére.
- **Ha egy növény teljesen kifejlődik** a körödben, **vedd el a piac jobb szélső oszlopa feletti kaspólapkát**. Ha egynél több növény fejlődik ki teljesen, vedd el **a kidobott lapkák közül a legalacsonyabb** értékűt (ne a piac egyik oszlopa felettit vedd el, és ne a kupac tetejéről – azok közül a lapkák közül vegyél el egyet, amelyeket az előző körökben eldobtál).
  Egyetlen kivétel van ez alól a szabály alól: a 13., azaz utolsó körödben a bal szélső oszlop tetején terrakotta kaspó lesz. Ha ebben a körben több növényed is teljesen kifejlődik, az ÖSSZES növényt terrakotta kaspóba kell tenned.



Játék vége és pontozás

Az egyszemélyes játék is úgy ér véget, ahogy a többszemélyes. A pontozótömb segítségével számold ki a pontjaidat. Az itt látható táblázatban megnézheted, hogy mennyire voltál eredményes. A teljes egyszemélyes játékélményhez próbáld ki a 14–15. oldalon lévő forgatókönyveket.

60+	Kezdésnek jó.
70+	Kezdesz rákapni!
80+	Nagyon jó!
90+	Kitűnő!
100+	Profi!

Családi játékváltozat

A Kaspó családi változata egyszerűsített szabályaival csökkenti a játék bonyolultságát, így a fiatalabb és kevésbé tapasztalt játékosok is kellemes játékélményt kapnak.

Előkészületek

Kövessétek az alapjáték előkészületeit, de a növekedésjelzőket és a mesterkertészlapkákat tegyétek félre – ezeket nem fogjátok használni.

Egy kör menete

A játék ugyanúgy zajlik, mint egy normál játék, a következő eltérésekkel:

- Mivel nem fogjátok használni a mesterkertészlapkákat, Mesterkertészlapka akciók sem lesznek a játék folyamán.
- Kövessétek az alapjátékban megadott eszközlapka-tárolási szabályt.
- Hagyjátok figyelmen kívül a növények fényigényét és növekedési követelményét – ebben a játékváltozatban egyszerűbben fejlődnek és kerülnek kaspóba a növények: amikor egy növénygondozó eszközlapkát vesztek el, felhasználhatjátok azt, hogy egy növényetek azonnal teljesen kifejlődjön (attól függetlenül, melyik növénygondozó eszközlapkáról van szó). Ha így teljesen kifejlődik egy növényetek, válasszátok ki BÁRMELYIK kaspót, és tegyétek a növénykártyára, ezzel jelezve, hogy az a növény teljesen kifejlődött. (A kaspók ebben a játékváltozatban nem adnak pluszpontot, így nem érdekes, hogy melyik kaspót veszed el – válaszd a neked legjobban tetszőt!)

Pontozás

- A játék végén minden teljesen kifejlődött növény 5 pontot ér, függetlenül attól, hány pont szerepel a növénykártyán, és hogy hány pontos kaspólapkát tettél rá.
- Számoljatok pontokat a szobák, bútorok és háziállatok után, vegyétek figyelembe a növénygyűjtők és a lakberendezők jutalmát ugyanúgy, ahogy az alapjáték pontozásánál.
- Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek több teljesen kifejlődött növénye van. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, az egyenlő pontszámot elért játékosok osztoznak a győzelmen.

A családi játékváltozatban nem használt tartozékok

A növények teljes kifejlődése a családi játékváltozatban

A pontozás menete a családi játékváltozatban

Célok

Miközben a Kaspóval játszotok, célokat teljesíthettek és ezzel saját növényeket is nevelhettek. A célok eléréséhez játsszatok minél többet másokkal – vagy akár egyedül is. Ezen az oldalán láthatjátok a Teljesítmény Palántákat, amelyeken legfeljebb 4 játékos követheti nyomon a céljaik teljesülését. Bármikor belevághattok egy-egy cél teljesítésébe. Ha így tesztek, írjátok be a neveteket az egyik növény alatti keretbe. Mindig, amikor Kaspót játszotok, válasszatok egyet a továbbiak közül: forgatókönyvek (14–15. oldal), a játék alapváltozata célokkal (16. oldal), játék szabálymódosításokat (16. oldal), majd kövessétek az ott feltüntetett utasításokat. Innentől kezdve mindig, amikor elértek egy célt (⬠ ☆ ◇ ◘) az egyik változatban, satírozzátok be a jeleteket a megfelelő változatnál, majd lapozzatok erre az oldalra, és satírozzatok be egy levelet a saját növényeteken. Elég kitartóak vagytok ahhoz, hogy a növényetek teljesen kifejlődjön?

név *név* *név* *név*

Forgatókönyvek

A forgatókönyveket használhatjátok több- és egyszemélyes játékváltozatban is. Mindegyik forgatókönyv megadja, mely célkártyákat használjátok az adott játékhoz, illetve hogy milyen célokat érjetek el, hogy az adott forgatókönyvet teljesítsétek. Ha az egyszemélyes játékváltozatot játsszátok, azt javasoljuk, kezdjétek az 1-es forgatókönyvvel, és haladjatok sorban, egészen a 15-ösig, ugyanis sorszám szerint válnak folyamatosan nehezebbé. Csak akkor satírozhatjátok be a jeleteket az adott célnál, ha sikerült teljesítenetek a forgatókönyvet. Ha többen játszotok, bármelyik forgatókönyvet választhatjátok. Bármelyik játékos, aki eléri az adott célt, besatírozhatja a jelét az adott forgatókönyvnél. Mindig, amikor besatírozzátok az egyik jeleteket, satírozzatok be egy levelet is a Teljesítmény Palántátokon.

Sorszám	Célkártyák	Minimum pont	Célok	Teljesítve
1	A A B	70		
2	B B C	70		
3	E D F	75		
4	J I B	75	• Fejlődjön ki teljesen az összes növényed	
5	G A C	75	• Nem használhatsz ültetőlapátot	
6	I C E	80	• Fejlődjön ki teljesen mind az 5 típusú növényből 1	
7	B E D	80	• Helyezz az otthonodba 8 különböző berendezési eszközlapkát	
8	F B F	85	• Az összes fényigénynek meg kell felelned • A berendezési eszközlapkáknak és a szobáik típusának meg kell egyezniük	
9	G A B	85	• Tegyél minden oszlopba ugyanolyan típusú növényt és szobát • Szerezz legalább 5 pontot a megmaradt növekedésjelzők után	
10	D F A	90	• Legfeljebb 3 különböző típusú növényed legyen az otthonodban • Szerezz legalább 10 pontot a kaspóiddal	
11	C I E	90	• Ne legyen háziállat az otthonodban • A játék végén legyen legalább 3 mesterkertészlapkád	
12	A J G	95	• Legyen legalább 4 növényed egy növénytípusból az otthonodban • Szerezz legalább 35 pontot a növényeiddel	
13	E F A	95	• Az összes fényigénynek meg kell felelned • Legyen minden szobádban berendezési eszközlapka	
14	I C J	95	• Nem használhatsz locsolókannát • Szerezz legalább 20 pontot a szobáiddal	
15	F D I	100	• Szerezd meg mind a növénygyűjtő, mind a lakberendező jutalmát • Szerezz legalább 40 pontot a növényeiddel	

Célok (alapjáték)

Játsszatok egy többszemélyes alapjátékot a megszokott szabályok szerint. Minden játékos játékonként **egyszer** besatírozhatja a jelét az egyik sorban, amelyiknek a célját teljesítette. Amikor besatírozzátok a jeleteket, ne felejtsétek el besatírozni a Teljesítmény Palántátok egy levelét is (a 14. oldalon).

1. Szerezz legalább 70 pontot
2. Szerezz legalább 80 pontot
3. Szerezz legalább 90 pontot
4. Szerezz legalább 100 pontot
5. Legyen 5 növényed egy típusból az otthonodban
6. Legyen 5 szobád egy típusból az otthonodban
7. Fejlődjön ki teljesen 8 növényed
8. Legyen az otthonodban 8 különböző berendezési eszközlapka
9. Szerezz legalább 30 pontot a teljesen kifejlődött növényeiddel
10. Szerezz legalább 40 pontot a teljesen kifejlődött növényeiddel
11. Szerezz legalább 20 pontot a szobáiddal
12. Szerezz legalább 25 pontot a szobáiddal
    Minden berendezési eszközlapkád egyezzen meg a szobája színével
13. Szerezz legalább 9 pontot a kaspóiddal
14. Szerezz legalább 12 pontot a kaspóiddal
15. Szerezz legalább 10 pontot a célkártyáiddal
16. Szerezz legalább 15 pontot a célkártyáiddal
17. Legyen legalább 10 növekedésjelződ a játék végén
18. Szerezd meg mind a növénygyűjtő, mind a lakberendező jutalmát
19. Győzz legalább 10 pont fölénnyel
20. Győzz legalább 15 pont fölénnyel
21. Legyen az otthonodban 4 különböző háziállat
22. Legyen az otthonodban 5 különböző bútor
23. Legyen az otthonodban egy legalább 8 pont értékű szoba
24. Legyen legalább 5 mesterkertészlapkád a játék végén

Célok (szabálymódosításokkal)

Játsszatok egy többszemélyes játékot az alapszabályokkal, amelyben az alábbi lista alapján módosítsatok egy szabályt. A játék végén minden játékos besatírozhatja a jelét a Célok között a megfelelő szabálymódosításnál. Amikor besatírozzátok a jeleteket, ne felejtsétek el besatírozni a Teljesítmény Palántátok egy levelét is (a 14. oldalon).

1. Egy kártya lehelyezésekor minden fényigénynek meg kell felelnetek.
2. A Mesterkertész akciók végrehajtása 3 mesterkertészlapkába kerül.
3. A játék elején minden játékos húzzon egy szobakártyát – ezt a szobatípust nem választhatja és nem teheti az otthonába.
4. Játsszatok 2 szett célkártyával – a játékosok a játék végén dönthetnek róla, hogy a két kártya közül melyik után szeretnének pontot kapni.
5. Minden játékos saját titkos célkártyákat kap – osszatok mindenkinek egy teljes szettet a játék elején.
6. Játsszatok 5x3-as rács nélkül – a játékosok bármilyen formában egymáshoz illeszthetik a 15 kártyát.
7. Játsszatok kamrakártya nélkül – minden elvett eszközlapkát azonnal fel kell használnotok, vagy el kell dobnotok.
8. Nem használhattok növénytápot. Ha ilyen jelzőt kapnátok, dobjátok el, és helyette kaptok 3 mesterkertészlapkát.
9. 5 mesterkertészlapkáért cserébe bármilyen növénygondozó eszközlapka akcióját végrehajthatjátok.
10. Játsszatok három oszlopból álló piaccal.

Célkártyák részletes magyarázata

A játék haladó változatában használt célkártyák mindegyike meghatározott célokat tűz ki a játékosoknak. A cél teljesítéséért megkapjátok a célkártyán látható pontszámot. Ezen az oldalon találjátok a magyarázatot a célkártyákkal kapcsolatban leggyakrabban felmerülő kérdésekre.

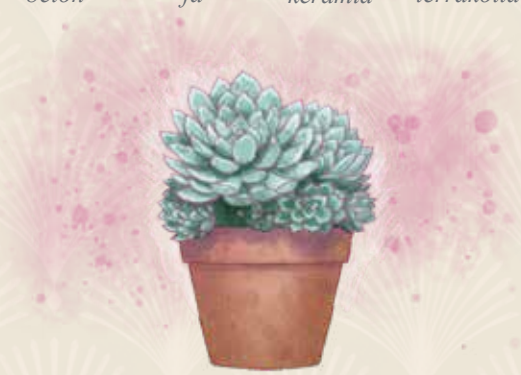
Azok a célkártyák, amelyeken a „legtöbb” feltétel szerepel, döntetlen esetén minden érintett játékos számára megadják az adott pontokat. A legtöbb olyan célkártya esetében, amelyen „bármennyi” a feltétel (mint például a „Versenyképes gyűjtemények” vagy a „Változatos verseny”), pontozzátok egyesével az 5 növénytípust, és az a játékos kapja a célkártya pontjait, aki a legtöbb típusnál gyűjtötte a legtöbbet. Figyelem! Ezeket a kártyákat az egyszemélyes játéknál vegyétek ki a játékból. Ha az egyszemélyes játékban véletlenszerűen húztok egyet ezek közül a célkártyák közül, dobjátok el, és húzzatok másikat.

Ha egy célkártya „teljesen egyező” feltételeket említ, akkor a fényigények és fényviszonyok egyezésére utal (ahogy azt a jobb oldalon lévő példán láthatjátok). Ahhoz, hogy a feltételek teljesen egyezzenek, a kártya minden oldalán lévő feltételnek egyeznie kell a szomszéd kártyákkal.

A hiányzó típus olyan növény- vagy szobatípusra utal, amely a játék végén nem található meg a játékos otthonában.

4 különböző típusú kaspó van a játékban – a terrakotta kaspó is egy típusnak számít.

beton *fa* *kerámia* *terrakotta*



Szobanövények világtérképe

ÉSZAK-AMERIKA

- Vénuszfodorka – *Adiantum pedatum*
- Vénusz légycsapója – *Dionaea muscipula*
- Fehérlő vánkosmoha – *Leucobryum glaucum*
- Szemölcskaktusz – *Mammillaria celsiana*

KÖZÉP-AMERIKA

- Flamingóvirág – *Anthurium andraeanum*
- Közönséges elefántláb – *Beaucarnea recurvata*
- Mexikói bambuszpálma – *Chamaedorea elegans*
- Mexikói hógolyó – *Echeveria elegans*
- Guzmán bromélia – *Guzmania lingulata*
- Imanövény – *Maranta leuconeura*
- Szemérmes mimóza – *Mimosa pudica*
- Könnyezőpálma – *Monstera deliciosa*
- Szívlevelű filodendron – *Philodendron hederaceum*
- Csüngő varjúháj – *Sedum morganianum*
- Vitorlavirág – *Spathiphyllum wallisii*
- Nyíllevél – *Syngonium podophyllum*
- Zebrapletyka – *Tradescantia zebrina*

NYUGAT-AFRIKA

- Fehérszélű sárkányfa – *Dracaena sanderiana*
- Lantlevelű fikusz – *Ficus lyrata*
- Anyósnyelv – *Sansevieria trifasciata*

DÉL-AMERIKA

- Foltos begónia – *Begonia coccinea*
- Mexikói hógolyó – *Echeveria elegans*
- Piroserű hálóslevél – *Fittonia verschaffeltii*
- Amarillisz – *Hippeastrum*
- Imanövény – *Maranta leuconeura*
- Háromszöglevelű madársóska – *Oxalis Triangularis*
- Karácsonyi kaktusz – *Schlumbergera x buckleyi*

NÖVÉNYTÍPUSOK

- Pozsgás – *lila*
- Virágzó – *sárga*
- Leveles – *sötétkék*
- Kúszónövény – *világoskék*
- Különleges – *narancssárga*

EURÓPA

- Ciklámen – *Cyclamen persicum*
- Közönséges borostyán – *Hedera helix*
- Fali kövirózsa – *Sempervivum tectorum*

ÁZSIA

- Orvosi aloé – *Aloe vera*
- Ciklámen – *Cyclamen persicum*
- Sövénykutyatej – *Euphorbia lactea*
- Kapaszkodó fikusz – *Ficus pumila*
- Viaszvirág – *Hoya carnosa*
- Sokvirágú jázmin – *Jasminum polyanthum*
- Háromszöglevelű madársóska – *Oxalis Triangularis*
- Pénzlevelű pilea – *Pilea peperomioides*

KELET-AFRIKA

- Ciklámen – *Cyclamen persicum*
- Panda növény – *Kalanchoe tomentosa*
- Afrikai ibolya – *Saintpaulia ionantha*
- Szárnyas feketeszem – *Thunbergia alata*
- Agglegénypálma – *Zamioculcas zamiifolia*

DÉLKELET-ÁZSIA

- Elefántfül – *Alocasia calidora*
- Titánbuzogány – *Amorphophallus titanum*
- Gumifa – *Ficus retusa*
- Lepkeorchidea – *Phalaenopsis amabilis*
- Bételbors – *Piper betle*
- Vitorlavirág – *Spathiphyllum wallisii*
- Gesztenyeszőlő – *Tetrastigma voinierianum*

DÉL-AFRIKA

- Spirál levelű albuca – *Albuca spiralis*
- Zöldike – *Chlorophytum comosum*
- Szobaliliom – *Clivia miniata*
- Pozsgafa – *Crassula ovata*
- Kandeláberkaktusz – *Euphorbia ingens*
- Pettyes sávosfű – *Haworthia attenuata*
- Szemölcsliliom – *Haworthia cooperi*
- Amarillisz – *Hippeastrum*
- Kavicsvirág – *Lithops otzeniana*
- Kerti muskátli – *Pelargonium x hortorum*
- Borsóka – *Senecio rowleyanus*
- Papagájvirág – *Strelitzia reginae*

ÓCEÁNIA

- Érdes kutyacsalán – *Acalypha hispida*
- Elefántfül – *Alocasia calidora*
- Norfolk-szigeti fenyő – *Araucaria heterophylla*
- Ausztrál kúszóka – *Cissus antarctica*
- Nyúlláb páfrány – *Davallia fejeensis*
- Szobai futóka – *Epipremnum aureum*
- Viaszvirág – *Hoya carnosa*
- Kerti muskátli – *Pelargonium x hortorum*
- Lepkeorchidea – *Phalaenopsis amabilis*

FLATOUT GAMES COLAB

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

2019 elején határozta el a Flatout Games, hogy megnyitja ajtaját, és megalapította a Flatout Games CoLab-et. A CoLab egy lehetőség a Flatout Games alapítóinak arra, hogy klassz figurákkal találkozzanak a társasjátékos szakmából, és együtt menő dolgokat hozzanak létre. Az a célunk, hogy a lehető legjobb tapasztalatokat gyűjtsük be azáltal, hogy mindenki részt vehet az egész fejlesztési folyamatban. Azon iparkodunk, hogy minden a folyamatban részt vevő emberben szenvedélyt és izgalmat ébresszünk a közös munkával és annak hasznával. A Kaspó is egy ilyen CoLab kiadás, amiben szenvedéllyel vett mindenki részt, és eközben a csapat minden tagja kötődött mindenkihez – így a kockázat és a jutalom is közös.

A Flatout Games CoLab Kaspó-csapata:
Joseph Z. Chen – fejlesztés, marketing
Molly Johnson – játékötlet, fejlesztés, látványtervek, adminisztráció, marketing
Dylan Mangini – illusztráció
Robert Melvin – játékötlet, fejlesztés, logisztika
Aaron Mesburne – játékötlet, fejlesztés, látványtervek, marketing
Kevin Russ – játékötlet
Shawn Stankewich – játékötlet, fejlesztés, projektmenedzsment, látványtervek, illusztráció, gyártás, marketing, közösségi finanszírozás

Illusztráció – Beth Sobel
Egyszemélyes játékváltozat – Shawn Stankewich

Az AEG csapata:
Nicolas Bongiu – projektigazgató
David Lepore – gyártás
Adelheid Zimmerman – gyártás

Szeretnénk mindenkinek köszönetet mondani, aki segített ennek a nagyszerű játéknak az elkészítésében:

Marleen Arenivar, Haley Shae Brown, Victoria Caña, Brian Chandler, Ross Connell, Jeremy Davis, Chris Domes, Justin Faulkner, Randy Flynn, Kevin Grote, Spencer Harris, Ashwin Kamath, Anuj Khattar, Carla Kopp, Emma Larkins, Peter McPherson, Gavin McGruddy, Jessie Mesburne, Tony Miller, Robert Newton, Cody Thompson, Alex Uboldi, Samantha Vellucci és John Zinser.

Playtest Northwest, Blue Highway Games, Arcane Comics, Seattle Area Tabletop Designers és Zephyr Workshop.

Továbbá mi, a Flatout Games ki szeretnénk fejezni mérhetetlen hálánkat a Kaspó támogatóinak, akik nélkül ez a játék nem készülhetett volna el: **Collin Alligood, Jean Arrington, James Chapman, Tru North Dermatology, Jennifer J S Domingo, Shelby Edge, Benjamin Guinane, Sean Gulla, Philip Hamel, Michael és Holly Indence, Chinh Le, Andreas Lind, Aidan McClory, Theresa L. Misenhelter, Glenn és Beverly Myers, oppcostgames, Rick Osborne, Dave Raynor, Evan Riley és Mac Vogelsang.**

TETSZIK A JÁTÉK?
OSZD MEG
AZ INSTAGRAMON!

KÖVESS MINKET:
@GEM_KLUB

WWW.GEMKLUB.HU

0-3

Gyártó:©
2022 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA
Minden jog fenntartva!
Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu