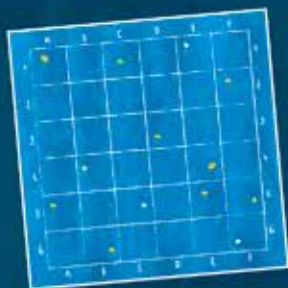


MÁGIKUS ERDŐ

Kalandra hív titeket a Mágikus erdő – népesítsétek be ezt a rejtélyes rengeteget varázslatos lényekkel! Nem lesz könnyű a dolgotok, mert a leendő lakóknak nem mindegy, ki lakik mellettük! Vajon kinek az erdejében lesznek a legboldogabbak ezek a különleges teremtmények?

A játék tartozékai



4 játékos tábla

24 fenyő

120 karakterlapka

6-féle: 20 varázsfű, 20 törpe,
20 tündér, 20 unikornis, 20 boszi, 20 gomba

2 dobókocka

1 vászonzsák

24 célkártya

3 különböző nehézségben

1 pontozótömb

4 segédkártya a pontozáshoz

1 játékszabály



Hogyan játszatok?

A QR-kód linken megtaláljátok a szabálymagyarázó videót!

8+
ÉVES

30
PERC

2-4
JÁTÉKOS



A játék célja

Rakjátok le úgy a lapkákat, hogy minél több pontotok legyen! A legtöbb pontot elérő játékos győz.

Alapjáték

Az első pár játéknál az alapjátékkal játszotok. Ha már jól ismeritek a lapkák tulajdonságait és elhelyezésének sajátosságait, próbáljátok ki a célkártyás kiegészítőt is, amit a szabály végén ismertetünk.

Előkészületek

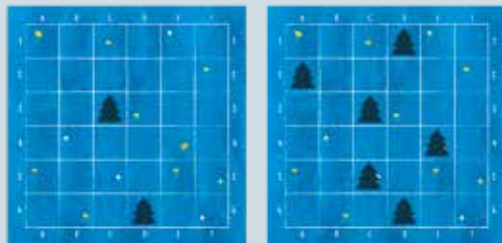
1. Minden játékos vegyen magához egy játéktáblát és 6 fenyőt (tetszőleges színben)!

A fenyők pontos helyét a játéktáblán kockadobással határozzátok meg. A játékosok egymás után dobnak két kockával, és az így kidobott pozícióba mindenki letesz egy fenyőt a játéktáblájára. Fontos, hogy a fenyők minden játékos tábláján ugyanoda kerülnek, így mindenki azonos feltételekkel indul.

Ha véletlenül olyan mezőt dobtok, ahol már áll fenyő, dobjatok újra addig, amíg üres mező nem jön ki.

Ahol a táblán fenyő áll, oda nem lehet lapkát lehelyezni a játék során!

Példa: Anna egy D-t és egy 6-ost dobott, így a játéktáblátok D6 mezejére rakjatok egy fenyőt. Ezután Ádám dob egy C-t és egy 3-ast, ekkor a C3 mezőtkre tesztek egy fenyőt. Így folytassátok, míg mind a 6 fenyőt rá nem tettétek a táblára.



2. A vászonzsákba tegyetek játékosonként 5 lapkát mindegyik karakterből (5 törpe, 5 varázsa, 5 gomba, 5 unikornis, 5 tündér, 5 boszi):

- Ez 2 játékos esetében 10 lapka mindegyik karakterből (összesen $6 \times 10 = 60$)
- 3 játékos esetén 15 lapka mindegyik karakterből (összesen $6 \times 15 = 90$)
- 4 játékos esetén 20 lapka minden karakterből (összesen $6 \times 20 = 120$)

A lapkákat a zsákban alaposan keverjétek össze!

3. Minden játékosnak osszatok egy segédkártyát a pontozáshoz!

A játék menete

A játék 5 fordulóból áll. Minden fordulóban három alkalommal tehetnek le a játékosok 2 lapkát.

- A forduló elején minden játékos húz fejenként 6 lapkát a zsákból úgy, hogy a többiek ne lássák azokat. Kiválaszt kettőt, amit ebben a körben szeretne lerakni, és lefordítva a táblája elé teszi.
- Amikor már mindenki választott, egyszerre fordítják fel a 2 lapkát, és helyezik le a táblájukra (lehetőleg úgy, hogy minél több pontot érjenek). **Fontos: Azokra a területekre, ahol fenyő van, nem rakhatnak lapkát.**
- A maradék lapkákat továbbadják a tőlük balra ülő játékosnak.

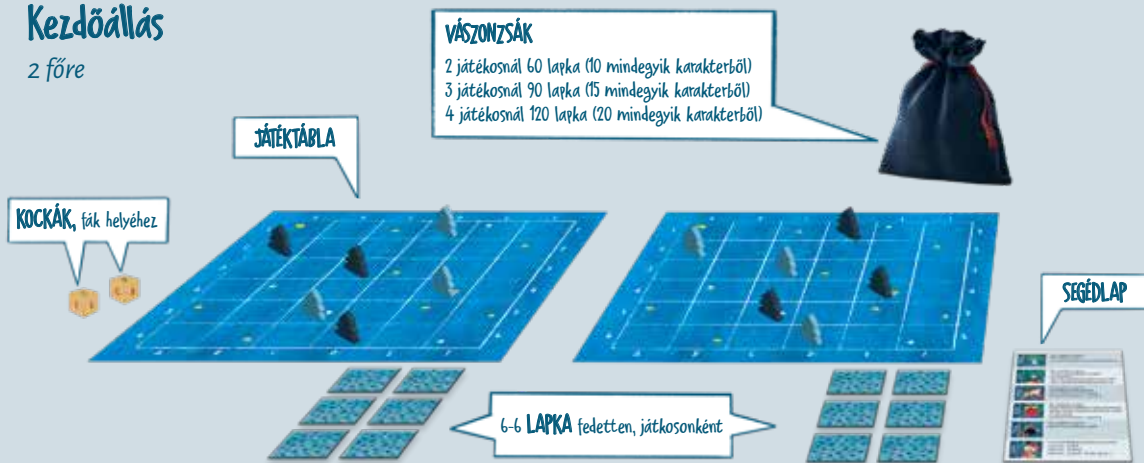
- Ezután megint letesz mindenki két lapkát, és a maradék kettőt megint továbbadja, majd ezeket is leteszik.
- Amikor mind a 6 lapkát letették a játékosok, új forduló kezdődik. A 2. fordulóban újra húzunk 6 lapkát, kettőt kiválasztunk, és a többit továbbadjuk - és így tovább, 5 fordulón keresztül, míg ki nem ürül a vászonzsák.

A játék vége

Amikor már mindenki teljesen benépesítette az erdőjét, össze kell számolni a pontokat a pontozófüzetben. Az nyer, aki a legtöbb pontot érte el.

Kezdőállás

2 főre





szomszédos



nem szomszédos!

Karakterek és pontozás

Azt, hogy két karakter egymás mellett van, mindig úgy értjük, hogy az oldalukkal érintkeznek! Ha 2 karakter átlósan helyezkedik el, és a sarkukkal érintkeznek, akkor nem számítanak szomszédosnak!

4

Varázsfű



A varázsfűk önmagukban nem érnek pontot, mert csak párosával érzik jól magukat. Fenyő mellett pluszpont jár értük.

- Önmagában: **0 pont**
- Páronként: **6 pont**
- Fenyővel érintkezve páronként: **8 pont**



0 pont



6 pont



8 pont

Törpe



A törpe önmagában nem ér pontot. Szeret gombák tetején vagy alattuk tanyázni, és örül, ha bármilyen fa van mellette.

- Önmagában: **0 pont**
- Gomba alatta/felette: **+2 pont** gombánként
- Varázsfű vagy fenyő jobbra/balra mellette: **+2 pont** fánként/fenyőként



0 pont



4 pont



8 pont

Unikornis



Az unikornis önmagában nem ér pontot. Egyedül ő képes a tündért és a boszít kibékíteni, ha közöttük áll, és a tündérré néz. Szívesen legel fenyők mellett.

- Önmagában: **0 pont**
- Bal oldalán boszít: **+3 pont**
- Jobb oldalán tündér: **+3 pont**
- Fenyővel érintkezve: **+1 pont**



0 pont



1 pont



3 pont



7 pont

Tündér



A tündér szeret fák árnyékában lenni. Ha boszival szomszédos, akkor elveszti varázserejét, és nem ér pontot. Ha több szomszédos tündér mellé kerül egy boszi, mindet lenullázza!

- Önmagában: **3 pont**
- Fenyővel érintkezve: **4 pont**
- Boszi mellett: **0 pont**



4 pont



0 pont



Boszi



A boszik utálják egymást, így nem kerülhetnek egymás szomszédjába.

- Önmagában: **4 pont**
- Másik boszi mellett: **0 pont**



0 pont

Gomba

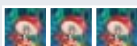


A gombák együtt élnek csapatban, így csak akkor érhetnek pontot, ha legalább hárman vannak, és oldalszomszédosan összeérnek.

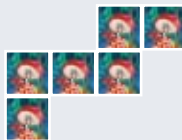
- 3 összefüggő gomba: **5 pont**
- 4 összefüggő gomba: **10 pont**
- 5 összefüggő gomba: **15 pont**
- 6 összefüggő gomba: **20 pont, stb.**



0 pont



5 pont



20 pont

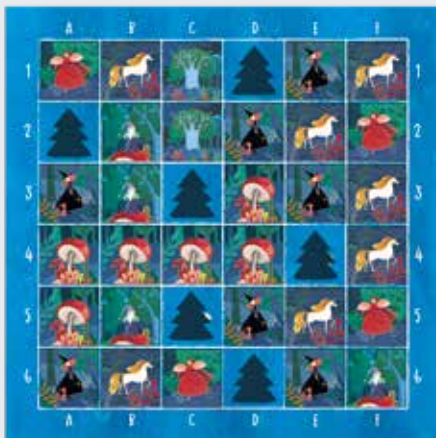
Pontszámolás

A játék végén a pontozófüzetbe írjátok össze a megszerzett pontjaitokat. Minden karaktert külön számoljátok, és érdemes egy karakternél végigmenni az összes játékoson.

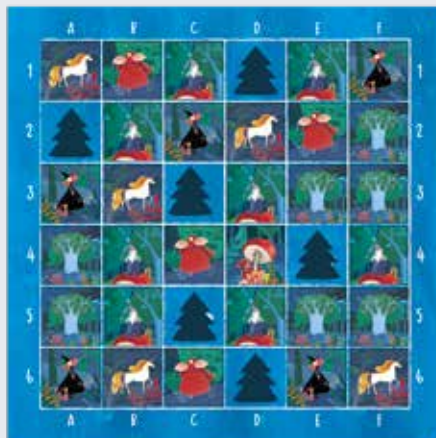
Példa – egy játék végi állás 4 játékos esetén:

6

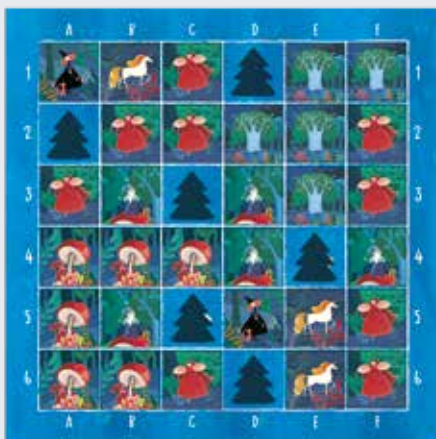
Anna



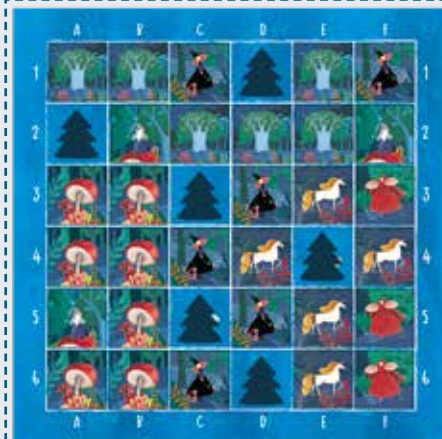
Lili



Ádám



Emma



Emma pontjainak számítása

Varázsgyufa: Emmának 3 varázsgyufa párja van, és mindegyik szomszédos fenyővel, így ez $3 \times 8 = 24$ pont.

Törpe: A B2-n álló törpétől balra fenyő van, jobbra varázsgyufa, alatta gomba, így az $2+2+2=6$ pont. Az F2-es törpe mellett egy varázsgyufa van, 2 pont. Az A5-ös törpe alatt és felett gomba van, az $2+2=4$ pont. Így a törpékből 12 pont lett összesen.

Unikornis: Az F3-on és F5-ön álló unikornis bal oldalán varázsgyufa van, jobb oldalán tündér, és még fenyővel is szomszédosak, így mindkettő 7-7 pont. A D4-es unikornistól balra boszi van, az E6-ostól jobbra meg tündér, és mindkettő fenyővel szomszédos, így ezek 4-4 pontot érnek. Az F4-en álló unikornisért 1 pont jár, mert fenyő van mellette. Összesen 23 pont.

Ha egy unikornis jobb oldalán álló tündér egy mellé került boszi miatt lenullázódott volna, az unikornis pontozásába attól még beleszámítana!

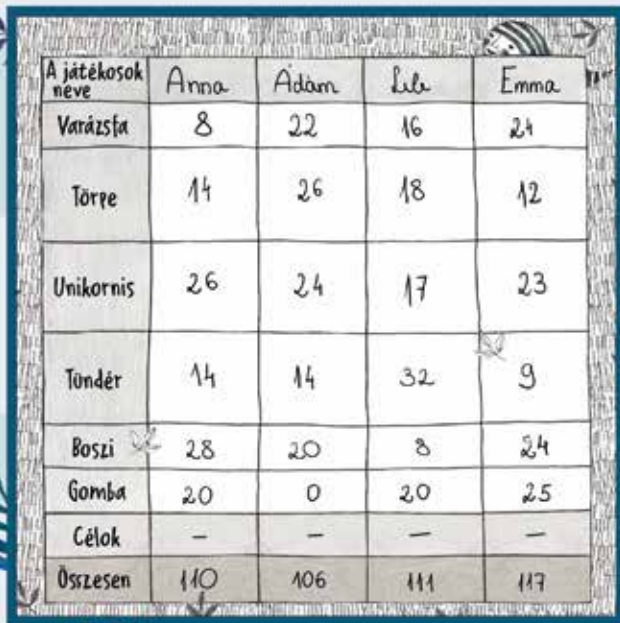
Tündér: A 3 tündér egyike sincs fenyő mellett, így mind 3 pontos (fenyő mellett +1 pontot érnének), és szerencsére boszival sem érintkeznek. Így $3 \times 3 = 9$ pontot érnek.

Boszi: A 6 boszi mindegyike 4 pontot ér. Szerencsére sehol sem került boszi mellé másik boszi (akkor lenulláznák egymást). Összesen $6 \times 4 = 24$ pont.

Gomba: 7 gombát sikerült Emmának letennie oldalszomszédosan, ez 25 pont.

Összesen: $24+12+23+9+24+25=117$ pont.

A játékot Emma nyerte 117 ponttal.



A játékosok neve	Anna	Ádám	Lili	Emma
Varázsgyufa	8	22	16	24
Törpe	14	26	18	12
Unikornis	26	24	17	23
Tündér	14	14	32	9
Boszi	28	20	8	24
Gomba	20	0	20	25
Célok	-	-	-	-
Összesen	110	106	111	117

Pontozófüzet kitöltése a táblák alapján (4 fő)

Különleges célok profiknak (10+)

Az alapjátékot még változatosabbá tehetitek a célkártyákkal. Ezekből három különböző nehézségű van. A könnyűek (zöld virágos háttér) 4 pontot, a közepesek (sárga virágos háttér) 7 pontot, és a nehezek (piros virágos háttér) 9 pontot érnek a játék végén, ha sikerült teljesíteni őket.

A játék menete célkártyákkal

Az előkészületek után keverjétek meg külön a 3 célkártya paklit, és mindegyik nehézségűből csapjatok fel 1-1-1 darabot középre. Bárki teljesíti őket a játék végére, megkapja érte a kártyán szereplő pontszámot (amit a pontozólap célkártyák rovatába kell beírni).



Egy célkártyát akár több játékos is teljesíthet, kivéve a 7 pontosokat, amikért meg kell küzdeni! Ott, ha az adott célt

- egy játékos teljesíti, ő kapja meg a **7 pontot**,
- ha ketten döntetlennel végeznek, mindkét játékos **3-3 pontot** kap,

- hármás döntetlen esetén pedig **2-2-2 pont** jár a játékosoknak.

Ezután kezdődhet a játék az alapjátékban leírtaknak megfelelően, egy apró különbséggel. Itt a fordulóban felhúzott 6 lapkából nem 2-2-2-t teszünk le, hanem előbb 1-et, majd, 2-t, megint 2-t és végül 1-et (tehát négyszer teszünk le lapkát egy fordulóban).

A játékot az a játékos nyeri, akinek a célkártyákkal kiegészített pontszáma a legmagasabb.

Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2022
1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a | www.pagony.hu
Játéktervező © Csordás Krisztina
Grafika © Szimonidesz Hajnalka
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!
Származási hely: Kína
Angol szabály (English rules):
www.pagony.hu/termekek/magikus-erdo

