

Laurence Grenier és Fabien Tanguy játéka

TÜNDÉR TÁNC

*A tisztást holdfény ragyogja be. A tündérek szárnyaikat
nyújtóztatva ébrednek. A földből kör alakban gombák bukkannak fel,
amikre már le is szálltak az első szentjánosbogarak.
A varázslat visszatér az erdőbe, ideje felkészülni a télre...*

Lépj be a tündérek varázslatos világába!
Hozz létre egy gombafalut, és fejleszd a benne található épületeket,
hogy menedéket nyújts a tisztáson élő tündérek számára!
Látogass el a környező falvakba, és gyűjts minél több manát,
hogy segítségükkel átvészeld a két évszak múlva beköszöntő telet!



Rövid bemutató
videó

Előkészületek

A Vegyetek el mindannyian egy-egy **falutáblát**, és tegyétek magatok elé **1**.

B A **gombakártyák** előkészítése:

- Rendezzék a kártyákat három külön pakliba a hátoldaluk alapján:



Kezdőkártyák

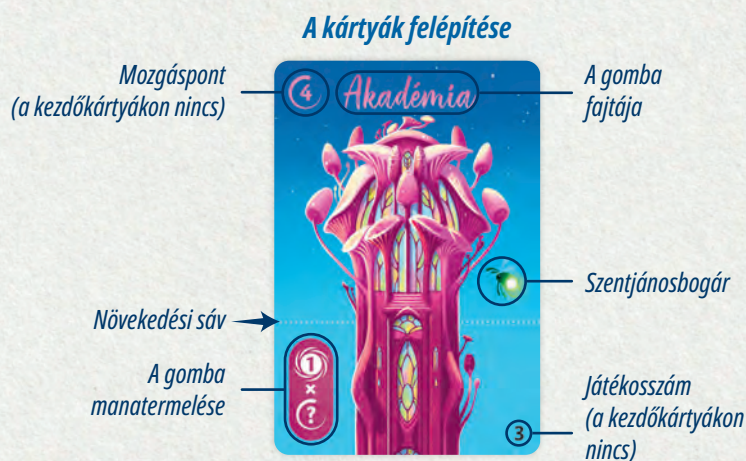


1. forduló



2. forduló

- Húzzatok egy-egy **kezdőkártyát 0**, és helyezzék a falutáblátok fölé **2**.



- Az **1**. és a **2**. forduló paklijában csak a játékoszámnak megfelelő kártyákat használjátok (a gombakártyák jobb alsó sarkában látható számok szerint):
 - 4 játékos esetén az összes kártyát használjátok.
 - 3 játékos esetén csak a **2**-es és **3**-as számú kártyákat használjátok.
 - 2 játékos esetén pedig csak a **2**-es számú kártyákat használjátok.
- Keverjétek meg az **1**. és **2**. forduló kártyáit külön-külön, és a mindkét paklit tegyétek félre képpel lefelé **3**.

C Minden falutáblán másfajta virág látható.

Vegyétek magatokhoz a virágoknak megfelelő **tündérfigurát**, és tegyétek a kezdőkártyákra **4**.



D Vegyétek el a virágoknak megfelelő **pontozótárcsát 5**.

Forgassátok úgy a tárcsát, hogy a kis ablakban 0 szám jelenjen meg, majd képpel lefelé tegyétek magatok elé.

Megjegyzés: A játék során tartsátok titokban a pontjaitokat.

E A **manajelzőket** helyezzék az asztal közepére, egy közös készletbe **6**.

F Sorsoljatok kezdőjátékost, aki vegye el a **kezdőjátékos-lapkát**, és tegye a falutáblája bal oldalán lévő kártyahely alá **7**.

G Az első néhány játék alkalmával tegyetek magatok elé egy **játékossegédletet**, hogy bármikor ellenőrizhessétek a gombák manatermelését **8**.

H A megmaradt tartozékokat tegyétek vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.



Előkészület példa 3 játékosra.



8

Pihenőhely
Gyűjtsd be a jelzett számú manát.

Kilátó
A kilátó méretétől, vagyis az egymásra helyezett kártyák számától függően gyűjts be 3, 8, 15 vagy 24 manát.

Pollenárium
Gyűjts be 1 manát a faludban lévő minden gomba után.

Akadémia
Gyűjts be a tündér mozgásával megegyező számú manát.

Luminárium
Gyűjts be 1 manát a faludban lévő minden látható szentjánosbogár után.

Forrás
Minden alkalommal, amikor egy tündér (a sajátodat is beleértve) megállás nélkül áthalad a forrásodon, begyűjted a jelzett számú manát.

Megjegyzés: Ha egy tündér egy forráson áll meg, senki sem gyűj be manát.

A játékmenet áttekintése

A játék **2 fordulón** keresztül zajlik.

Az első fordulóban vegyétek el az **1.** forduló pakliját, és osszatok **7 kártyát** minden játékosnak képpel lefelé.

A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.

Forduló áttekintése

Egy forduló **6 körre** oszlik, és minden körben az alábbi fázisokat kell végrehajtanotok:

- A. Kiválasztás
- B. Végrehajtás
- C. Kör vége

A. Kiválasztás

Nézzétek meg **egyszerre** a kártyáitokat úgy, hogy a többi játékos ne láthassa azokat. Válasszatok ki egy kártyát, és helyezétek a falutáblátok jobb oldalán lévő kártyahely alá képpel lefelé.

A megmaradt kártyákat képpel lefelé tegyétek a falutáblátok bal oldali kártyahelye alá. A kezdőjátékos a megmaradt kártyákat tegye a kezdőjátékos-lapkára.



Megmaradt kártyák

Kiválasztott kártya



B. Végrehajtás

A kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerinti irányban haladva, egyesével hajtsátok végre a **következő akciókat** a megadott sorrendben (a részleteket lásd az 5. és 6. oldalakon):

1. Gomba lehelyezése

Fedd fel a kiválasztott gombát, és helyezd le a faludba.

2. A tündér mozgatása

Mozgasd a tündéredet annyi gombával, amennyi mozgáspont látható a választott kártyádon.

3. Mana begyűjtése

Te és/vagy egy másik játékos manát gyűjt be attól függően, hogy a tündéred melyik gombán állt meg.

C. Kör vége

Amint minden játékos elvégezte a 3 fenti akciót, adjátok át a megmaradt kártyáitokat a tőletek balra ülő játékosnak.

A kezdőjátékos a kezdőjátékos-lapkát is adja tovább.

Ezután egy új kör kezdődik az új kezdőjátékoskal kezdve.

Forduló vége

A forduló akkor ér véget, amikor mindenki kijátszott **6 kártyát**. A hetedik, egyben utolsó kártyákat már nem játszátok ki, azokat tegyétek vissza azokat a dobozba.

Az első forduló végén osszatok **7 kártyát** minden játékosnak a **2.** forduló paklijából, majd játszátok le a második fordulót is a fent ismertetett szabályok szerint.

1. Gomba lehelyezése

Fedd fel a gombakártyádat, és helyezd le a faludba. Az alábbi lehetőségek közül választhatsz:

Ültess egy új gombát

Helyezd a kártyát a többi gombakártyád **bal vagy jobb oldalára**. Sohasem tehetsz le kártyát két, már korábban ültetett gomba közé.



Megjegyzés: Bármennyi gombát elültethetsz a faludba, akár több azonos fajtájú gombát is.

Növeszd az egyik gombádat

Helyezd a kártyát **egy azonos fajtájú gombakártya fölé**. A kártyát közvetlenül a meglévő kártya növekedési sávja fölé kell helyezned.

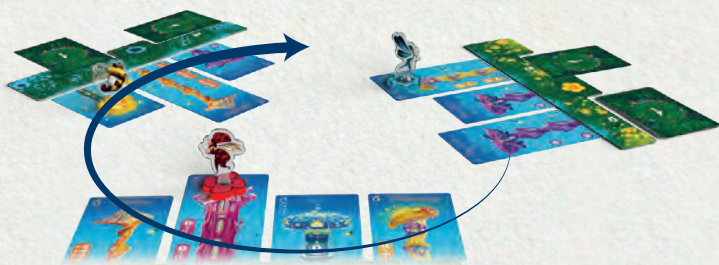


Fontos: Egy gomba legfeljebb 4 egymásra helyezett kártyából állhat. Nem növeszthetsz tovább olyan gombát, amelyik már 4 kártyából áll.

VAGY

2. A tündér mozgatása

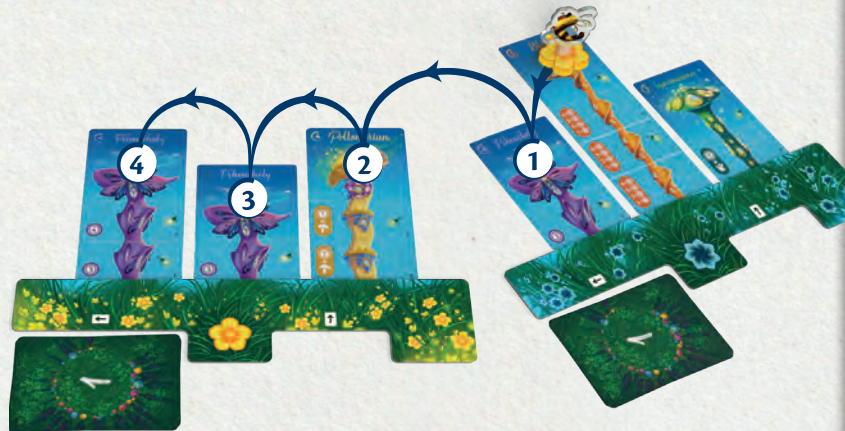
A tündérek az **óramutató járása szerinti** irányban mozognak az **összes játékos** gombáiból álló útvonalon. Egy falu bal szélső kártyája közvetlenül kapcsolódik a következő falu jobb szélső kártyájához, egy folyamatosan növekvő kört alkotva. Ezt nevezük tündérkörnek.



Mozgasd a **tündérfigurádat** annyi gombával, ahány mozgáspont látható az ebben a körben kijátszott kártyádon.

Fontos: A több egymásra helyezett kártyából álló gombák **egyetlen gombának** számítanak.

Példa: A kijátszott kártyámon 4 mozgáspont látható, ezért a tündéremet 4 gombán keresztül mozgatom az óramutató járása szerinti irányban.



Megjegyzés: A „**forrás**” gombakártya különleges, 3 különböző mozgáspont közül választhatsz. Akkor kell kiválasztanod, hogy mennyit mozgatsz a tündéredet, amikor a kártyát lehelyezed.

3. Mana begyűjtése

Minden gombafaj eltérő módon termel manát (lásd a 7. oldalon vagy a játékossegédleten).

Amikor manát gyűjtesz be egy gombáról, számold össze a gombához tartozó **összes kártya** manatermelését. Ezután vegyél el manajelzőket a közös készletből a termelt manának megfelelő értékben, és tedd magad elé.

Két eset lehetséges, attól függően, hogy a tündéred melyik gombán állt meg:

A tündéred az egyik saját gombádon állt meg.

Gyűjts be manát erről a gombáról.



VAGY

A tündéred egy ellenfeled gombáján állt meg.

Az ellenfeled gyűjt be manát erről a gombáról.

Ezután ellenőrizd a **faludat**:

- Ha van **egy vagy több ugyanilyen fajtájú gombád**, válaszd ki az egyiket, és gyűjts be manát erről a gombáról.
- Ha **nincs** ugyanilyen fajtájú gombád, nem gyűjtesz be manát ebben a körben.

Amint összegyűjtöttél legalább **20 manát**, kapsz **1 pontot**. Forgasd egygel jobbra a pontozótárcsádat, 1-gyel növelve a pontszámodat, majd tegyél vissza 20 manát a közös készletbe. A megmaradt manákat tartsd magad előtt.

Példa: A tündérem az ellenfél egyik „pihenőhely” gombáján fejezte be a mozgását, ezért ő 3 manát gyűjt be a gombájáról. Mivel két pihenőhely is van a falumban, kiválasztom a nagyobbát, és 7 manát gyűjtök be. A mostani 7 manával együtt már összesen 25 manát gyűjtöttem. Visszateszek 20 manát a közös készletbe, és kapok 1 pontot a pontozótárcsán.



A gombák részletezése

Émlékeztető: A több egymásra helyezett kártyából álló gomba **egyetlen gombának** számít. Amikor manát gyűjtesz be egy gombáról, a gombához tartozó **összes kártya** által termelt manát begyűjtöd.



Pihenőhely

Gyűjtsd be a jelzett számú manát.



Kilátó

A kilátó méretétől, vagyis az egymásra helyezett kártyák számától függően gyűjts be 3, 8, 15 vagy 24 manát.



Pollenárrium

Gyűjts be 1 manát a faludban lévő minden gomba után.



Akadémia

Gyűjts be a tündér mozgásával megegyező számú manát.



Luminárium

Gyűjts be 1 manát a faludban lévő minden **látható** szentjánosbogár után.



Forrás

Minden alkalommal, amikor egy tündér (a sajátodat is beleértve) **megállás nélkül** áthalad a forrásodon, begyűjtöd a jelzett számú manát.

Megjegyzés: Ha egy tündér egy forrásodon áll meg, senki sem gyűjt be manát.

Példa: Az alábbi példán látható, hogy mennyi manát gyűjtenék be akkor, ha egy tündér az egyes gombáimon állna meg (5 mozgáspontos kártya kijátszása után).

 <p>8 mana 3+5 mana</p>	 <p>18 mana 3×6 szentjánosbogár</p>	 <p>0 mana</p>	 <p>8 mana 2 kártya = 8 mana</p>	 <p>6 mana 1×6 gomba</p>	 <p>10 mana 2×5 mozgás</p>
<p>3 mana 1+2 mana, mivel a tündér megállás nélkül áthaladt a forrásomon.</p>		 <p>A mozgás iránya</p>			



A játék vége

A második forduló végén fedjétek fel a pontozótárcsákat. A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz! Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek több megmaradt manája van. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Játékváltozat: Célkártyák

Néhány játék után javasoljuk, hogy próbáljátok ki a célkártyákat is. A játék a megszokott szabályok szerint zajlik, a következő kivételekkel:

Előkészületek

Keverjétek meg a **célkártyákat**, majd húzzatok 3 kártyát, és helyezétek azokat az asztal közepére.



Tegyétek a falutáblákra a virágoknak megfelelő **3 céljelölőt**.



A játékossegédlet **hátdoldalán** találjátok az egyes célok leírását.



Végrehajtás

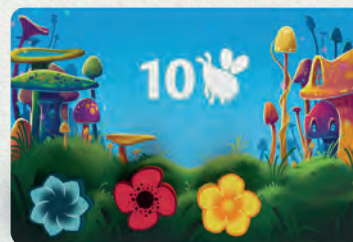
Amint teljesítesz egy célt a városodban, helyezd az egyik céljelölődet a teljesített célkártya füves területére.

A cél teljesítéséért **1 pontot** kapsz, amit jelölj a pontozótárcsádon.

Több célt is teljesíthetsz egy körben, de egy játék során mindegyik célt csak egyszer teljesítheted.

Megjegyzés: A célok teljesítéséért kapott pontok állandóak. A céljelölődet akkor se távolítsd el a célkártyáról, ha már nem teljesíted a kártya feltételeit.

Példa: A 3 akció végén 11 látható szentjánosbogár van a falumban, ezért az egyik jelölőmet lehelyezem erre a célkártyára, és kapok 1 pontot a pontozótárcsán.



Tartozékok: 66 gombakártya (6 kezdőkártya, 30 1. forduló kártya és 30 2. forduló kártya) • 4 falutábla • 4 tündérfigura • 12 céljelölő (3 minden virághoz) • 4 pontozótárcsa
50 manajelző (30 1-es értékű és 20 5-ös értékű) • 1 kezdőjátékos-lapka • 4 célkártya • 4 játékossegédlet • játékszabály

Tervezők: **Laurence Grenier és Fabien Tanguy**

Illusztrátor: **Maud Chalmel**

Készítők és köszönetnyilvánítás: www.rprod.com/en/fairy-ring/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. MINDEN JOG FENNTARTVA.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

Gamegenic and the Gamegenic logo are © and © Gamegenic GmbH, Germany.

A játék tartalma csak saját szórakozásra használható.

