

AlmaMérce

JÁTÉKSZABÁLY

5+

2-5
játékos

15-20
perc

JÁTÉKELEMEK



4



3



2



1

- 1 3 kétoldalas famérce
- 2 72 kártya nyuszzikkal, sünikkel, és egerekkel
- 3 15 piros alma kristály (egyenként 3 pontot ér)
- 4 35 sárga alma kristály (egyenként 1 pontot ér)
- 5 játékszabály és haladó szabály füzetek



Piros alma

Sárga alma

Ragadozó

Almák egy
üregben

Mérce nehéz-
sége és az ősz-
szes pontszám

Hosszú fülek

Sas ikon

Egy karakter
teteje



Nyuszi



Süni



Egér

VERSENGÉS: SZÜRETVADÁSZATI!

A JÁTÉK CÉLJA

Segíts az erdő lakóinak almát gyűjteni! Helyezd az állatokat egymás tetejére, hogy felérd az almákat a famércén! Tedd próbára a szemmértéked, és használd ki minden egyes állatnak a képességét, hogy biztosíthasd a legnagyobb szüretet!

ELŐKÉSZÍTÉS

- 1 Válasszatok ki az egyik famércét, és helyezétek az asztal közepére úgy, hogy minden játékos jól ráláthasson.



Megjegyzés: az első játékokot alkalmával azt javasoljuk, hogy olyan mércét válasszatok, amin csak egy csillag szerepel.

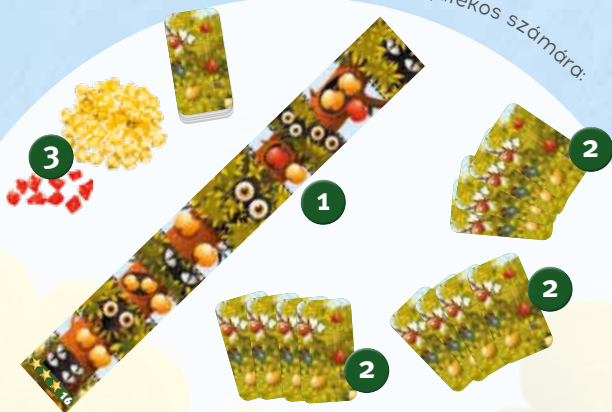


Három kétoldalas famérce van a játékban.

Minél több csillag szerepel a fa alján, annál nehezebb a játék.

- 2 Keverjétek meg a karakterkártyákat és osszatok minden játékosnak 4-et. A pakli megmaradt lapjait helyezétek képpel lefelé a famérce mellé.
- 3 Helyezétek a piros és a sárga alma kristályokat a közelbe.

példa az előkészítésre 3 játékos számára:



JÁTÉKMENET

A játékosok óramutató járásával megegyező irányba felváltva következnek kezdve a legfiatalabb játékosal. A körükben a játékosok választanak egy karaktert a kezükből, és odahelyezik az egyik tornyukhoz. Minden játékos **3 tornyot** építhet fel. Egy toronyban akármennyi karakter lehet.

Egy játékos köre 3 lépésből áll:

1. LÉPÉS: KARAKTER VÁLASZTÁS

Válassz egy karaktert a kezedből.



2. LÉPÉS: TORONY ÉPÍTÉS

Helyezd a kiválasztott karaktert magad elé egy új tornyot kezdve, vagy rakd egy már meglévő előtted álló toronyhoz, a karaktereket egymás lapos tetejére kell tenni (ez lehet a fejük, a tüskéjük, kalapjuk, stb.). **Vigyázz a nyuszikra!** Habár a fülük egy lépcsőhöz hasonlít, ezeket csak bizonyos esetekben lehet használni.



3. LÉPÉS: TÖLTSD FEL A KEZED

Húzz egy új karaktert a húzópakliból, hogy feltöltsd a kezed.

Addig ismételjétek ezeket a lépéseket, amíg minden játékos ki nem játszott pontosan **9 karaktert**. Ezután a játékosok az **ALMASZÜRETT** folytatják.



ALMASZÜRET



Igazítsátok a famércét minden tornyotok legalsó karakterének lábához, és mérjétek meg minden tornyotok magasságát.

- Ha a torony teteje eléri egy olyan részét a fának amin almák vannak, vegyétek el annyi kristályt a készletből, amennyi alma az elért részen szerepel: sárga kristályok a sárga almákért és piros kristályok a piros almákért.

Figyeld arra, hogy nem minden karakter gyűjthet almákat az üregekből (bővebben a Karakterek képességei alatt).



Fontos megjegyzés!

Nem gyűjthetsz almákat kétszer a fának ugyanaból a részéből, ahogy nem szükséges ugyanazzal a ragadozóval sem kétszer megküzdened. Amikor két vagy több tornyod a fának ugyanazt a részét éri el, nem gyűjtesz és nem veszítesz újra almákat. Azonban választhatsz, hogy melyik tornyodat használod fel a szürethez. Ez fontos lehet, mikor egy ragadozóval kell szembenézz, vagy egy olyan lehetőség során, mikor üregből kell almákat gyűjtened.

- Ha a torony teteje olyan részt ér el, ahol ragadozók vannak, vigyázz! Dobáld meg a ragadozókat almával, hogy elijeszd őket. Dobj el annyi kristályt, ahány ragadozó van az elért részen (a piros almák nem cserélhetők sárgákra ebben az esetben). Nincs elég almád, hogy megküzdj a ragadozókkal? Dobd el őket később, mikor gyűjtesz kristályokat a tornyaiddal.

Megjegyzés: ha nincs elég kristály a készletben, kérd meg azokat a játékosokat, akik már megcsinálták a méréseket, hogy cseréljék be a kristályukat az alábbi arányban:



- Ha a tornyod teteje pontosan a vonalat éri el a két rész között, úgy ezen részek közül szabadon választhatsz.

KARAKTEREK KÉPESSÉGEI:

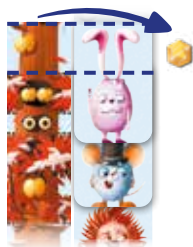
Minden típusú karakternek megvannak a saját képességei:

Az egerek nagyon függék! A tornyod tetején lévő egér bemászhat a fa üregeibe, és összegyűjtheti az almákat úgy, mintha azok a fának az ágain lennének. Az üregekben lévő almák nem elérhetőek a többi karakter számára.





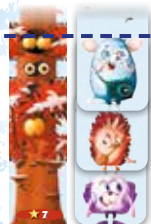
A nyusziknak hihetetlenül erős a fülük. A tornyod tetején lévő nyuszi a fülével is tud almát gyűjteni! A tornyod mérése során a nyuszi feje vagy a fülei közül választhatsz, melyik előnyösebb számodra.



A süni nem félnek a ragadozóktól. Ha egy süni van a tornyod tetején ami olyan részt ér el, aminél ragadozók vannak, akkor nem veszítesz almákat. Ne dobj el alma kristályokat.



PÉLDA A SZÜRETRE:

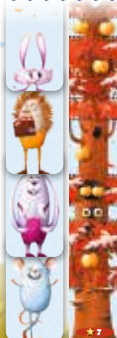


- 1 A játék során Robi 3 tornyot épített. Az első torony a fának egy olyan részét éri el, aminél egy üreg van, és mivel egy egér van a tornyának a tetején, Robi begyűjt 2 sárga almát.

- 2 Robi második tornya a fának egy olyan részét éri el, aminél ragadozó van, de a torony tetején lévő süni megmenti az almákat.



- 3 Végül, a harmadik torony tetején egy nyuszi van, és Robi úgy dönt, hogy a nyuszi füléig szeretné mérni a tornyát. Robi 2 alma kristályt kap ezért a tornyáért. Összesen 4 almát gyűjtött ebben a játékban.



A JÁTÉK VÉGE



Számoljátok meg minden játékos pontjait: **1 pont** a sárga kristályokért, és **3 pont** a piros kristályokért.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos megnyeri a játékot. Pontegyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek legmagasabb a tornya. Ha így is döntetlen az állás, a játékosok megosztoznak a győzelmen.

Megjegyzés: Ha egy játék nem tűnik elegendőnek, akár kettőt vagy hármat is játszhattok egyhuzamban, a megszerzett pontszámokat összeadogatva.

Ha már számos játékon túl vagytok, megpróbálhattok egyidejűleg játszani ahelyett, hogy felváltva jönnétek egymás után.

A játékot haladó szabályokkal is játszhatjátok (bővebben a «Haladó almavadászok» leírásban a Haladó Szabályok füzetben).



EGYÜTTMŰKÖDÉS: RAKTÁROZZUNK TÉLRE!

Az együttműködés során mindenki egy csapatban játszik, az erdő állatait segítve, az almákat elraktározni télre.

Játsszátok ezt a játékmódot úgy, mintha egymás ellen játszanátok, az alábbi változtatásokkal:

- 1** Az előkészítés során osszatok 4 kártyát minden játékosnak. Ezt követően számoljátok még le 20 kártyát és helyezétek azt egy képpel lefordított pakliba az asztal közepére. A megmaradt kártyákat rakjátok vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség ebben a játékmódban.
- 2** A játékosok közös tornyokat építenek az asztal közepén. Bármelyik játékos kezdhet egy tornyot, vagy választhat egy már meglévőt. A játék közben építsétek a tornyaitokat a famércéhez képest **derékszögben**.

3 A játékosok pontosan 5 tornyot építenek. A játék célja, hogy a famércének mind az 5 részéből almák legyenek gyűjtve (részenként egy torony).

4 A játékosok **nem mutathatják meg** a kártyáikat egymásnak, de **nagyon fontos megbeszélni** egymás akcióit és karaktereit: a magasságukat, a típusukat, a nyuszik füleinek hosszúságát, hogy hova tervezitek lerakni a karaktereket, stb.

5 Különösen figyeljétek a sasokra, amiket néhány kártya felső sarkában láttok. Minél több sast láttok a karakterek felett lebegni, annál nehezebb lesz almákat gyűjteni. Amennyiben az asztalon:



- **0 vagy 1 sast láttok** – minden rendben, szabadon megbeszélhetitek az akcióitokat és a karaktereiteket;

- **2 sast láttok** – a ragadozók már közel vannak, hallgatnotok kell: nem beszélhettek meg semmit addig, amíg minimum 1 sast nem takartok le egy másik karakterkártyával;

- **3 sast láttok** – a sasok felfigyeltek rád és támadni készülnek - szétszóródní, mindenki! A játék azonnal vereséggel zárul.

PÉLDA:

1 A sasok nem láthatóak. Minden rendben van, a játékosok megbeszélhetik a további lépéseiket.



2 Most 2 sas száll a karakterek felett. A játékosok csendben folytatják a játékot.

3

Az egyik sas le lett takarva az egérrel.
A játékosok ismét beszélhetnek.



6

A játék véget ér, amint az egyik játékos felhúzza a pakli legutolsó lapját (összesen 20 kártya kijátszva). Azonban a játékosok **dönthetnek a játék korábbi befejezéséről** is, ha úgy határoznak, hogy nem szeretnék tovább bővíteni a tornyaikat.

7

Az almák szüretelése után nézzétek meg a famérce alján, a csillag melletti számot. Ez az összes megszerezhető pontszámot mutatja.

- Ha ennek a számnak a **felét**, vagy **még kevesebbet** gyűjtöttetek, akkor a szüret nehezen lesz elegendő arra, hogy minden állat jól lakjon az előttünk álló hosszú tél során. Játsszatok újra, és fejlesszétek a pontszámotokat!

- Ha ennek a számnak **több mint a felét** összegyűjtöttetek, úgy szép munka! Játsszatok újra, hogy még több ételt gyűjtsetek az erdő lakói számára!

- Ha sikerült **minden almát összegyűjteni** a fáról, az hihetetlen! Az állatok mind jól fognak lakni a tél alatt! Játsszatok újra, hogy megbizonyosodjatok arról, hogy a győzelmeitek nem véletlen történt!

Játék tervező: Anthony Perone

Illusztrátor: Ekaterina Izobova

Project manager: Maria Kravchenko

Termék manager: Yuriy Khmelevskoy

Nagy köszönet: Alexander Peshkov és Ekaterina Pluzhnikova-nak

Művészeti vezető: Anastasia Durova

Grafikai tervező: Julia Tretjakova



Red Cat Games LLC
51/1-14, Komitas Ave,
Yerevan 0014, Republic of Armenia
mail@redcatgames.am
www.RedCatGames.am



Kiadja, importálja és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
info@compaya.hu
Tel: +36204281186
www.compaya.hu

GAMES

Published on behalf of Lifestyle Boardgames Ltd. ©2022
All rights reserved.

5+

2-5
játékos15-20
perc

AlmaMérce

HALADÓ SZABÁLYOK + GY.I.K.

HALADÓ ALMAVADÁSZOK

Már több játszmat is lejátszottatok, és valami újat szeretnétek? Erre is tartogatunk nektek valamit!

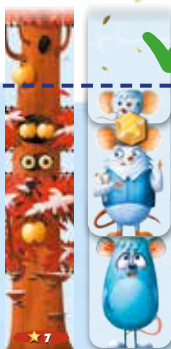
Minden állatfajtának megvan a saját maga különleges képessége. Ahhoz, hogy ezt felhasználhasd, **egy állatfajtából hármat kell egymásra** helyezni. Minden különleges képesség azonnal és egyszer aktiválódik, ha a képesség leírása mást nem jelez.

Ha még nem olvastad el
a játék alapszabályait,
először kérlek olvasd el a
Játékszabály füzetet!

VERSENGÉS KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEKKEL: SZÜRETVADÁSZATI!

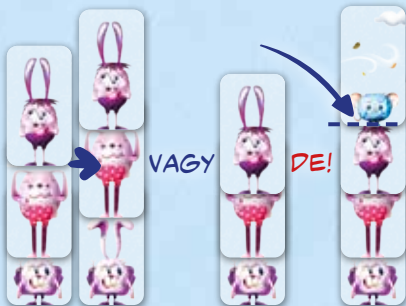
3 EGÉR EGYMÁSON

Helyezz egy sárga alma kristályt ennek a toronynak akármelyik kártyájára, majd a játék végén add hozzá az ezzel a toronnyal megszerzett almáidhoz. Ha ezzel a toronnyal nem sikerül almákat szerezni a famércről, helyezd vissza a kristályt a készletbe.



3 NYUSZI EGYMÁSON

Változtasd meg a torony magasságát. Mozdasd a második ÉS/VAGY a harmadik nyuszit az alatta lévő fülenek végéig. Kezeld okosan a nyusziakat, mert a következő karakternek a felső nyuszi fején kell, hogy maradjon.



3 SÜNI EGYMÁSON

Helyezd a famércét úgy, hogy felmérd az egyik toronyod magasságát. Ezt követően tedd vissza a famércét az asztal közepére.



EGYÜTTMŰKÖDÉS KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEKKEL: RAKTÁROZZUNK TÉLRE!

Megjegyzés: a játék során derék-szögben építsetek a tornyaitokat a famércéhez képest.

3 EGÉR EGYMÁSON

Helyeztetek egy sárga alma kristályt ennek a toronynak akármelyik kártyájára, majd a játék végén adjátok hozzá az ezzel a toronnyal megszerzett almáitokhoz. Ha ezzel a toronnyal nem sikerül almákat szerezni a famércéről, helyeztetek vissza a kristályt a készletbe.



3 NYUSZI EGYMÁSON

A játék során akármikor, akármelyik játékos megváltoztathatja a torony magasságát. Mozgassátok a második ÉS/VAGY a harmadik nyuszi az alatta lévő füle végéig (de a következő karakter rajta kell maradjon a felső nyuszi feje tetején). A torony magassága **csak egyszer** változtatható a játék során. Ha nem emlékeztek, hogy erre sor került-e már, könnyen ellenőrizhetitek: néhány nyuszi az alatta lévő fülein fog állni a feje teteje helyett.



3 SÜNI EGYMÁSON

Helyeztetek a famércét úgy, hogy felmérjétek az egyik tornyotok magasságát. Nagyjából egy percetek van megbeszélni a stratégiátokat (kivéve, ha nem engedélyezett a beszéd a sasok miatt), ezt követően tegyétek vissza a famércét az asztal közepére.



GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK (GY.I.K.)

Mi történik, ha a tornyom a fának egy üres részét éri el?

- *Semmi. Nem veszítesz, és nem is szerzel almát a fának üres részéből.*

Használhatom az ujjaim vagy más tárgyakat arra, hogy megmérjem a tornyaim és/vagy a fa részeit a játék során?

- *Határozottan nem! A tornyaid magasságát a famércéhez képest csak ránézésre becsülheted meg.*

Kötelező használnom a különleges képességeket?

- *Nem. Akár ki is hagyhatod őket, ha nem szeretnéd felhasználni.*

A 3 sünivel odarakhatom a mércét minden tornyom mellé?

- *Nem. A mércét egyszer használhatod fel ebben az esetben, aztán vissza kell helyezd az asztal közepére.*

Ha lehelyezek például egy negyedik egeret három egernek a tetejére, akkor a különleges képességet újra használhatom?

- *Nem. Ugyanazok a karakterek különleges képességei csak egyszer használhatóak fel egy játék során. Ahhoz, hogy újra használhasd a különleges képességet, ismét meg kell építsd teljesen új kártyákból. Azonban, ha úgy döntesz, hogy nem használod fel a különleges képesség hatását először, mikor lehetőséged lenne rá, felhasználhatod amennyiben még egy ugyanolyan karaktert hozzáadsz az előzőekhez.*

Összegyűjthetem a plusz almát abból a tornyból, amiben 3 egér van egymáson, és a fának egy üres részét éri el? És ha annak a tornyomnak a tetején egy sünivel védekezek a ragadozók ellen? Mi történik, ha összegyűjtöm az almákat a fának ugyanazon részéből egy másik toronnyal?

- *Nem, ezekben az esetekben egyaránt elveszíted a plusz almát. A plusz alma csak ezzel a toronnyal szerzett többi almával együtt adható hozzá a tornyodhoz.*



Red Cat Games LLC
51/1-14, Komitas Ave,
Yerevan 0014, Republic of Armenia
mail@redcatgames.am
www.RedCatGames.am

Published on behalf of Lifestyle Boardgames Ltd. ©2022 All rights reserved.



Kiadja, importálja és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
info@compaya.hu
Tel: +36204281186
www.compaya.hu