

Vladimír Suchý és Ross Arnold

# Faművesek



Játékszabály

# A játék tartozékai



akciókerék-tábla

Az első játék előtt illeszd a körfürészt a fő táblához a műanyag szegecs segítségével.



4 játékos tábla



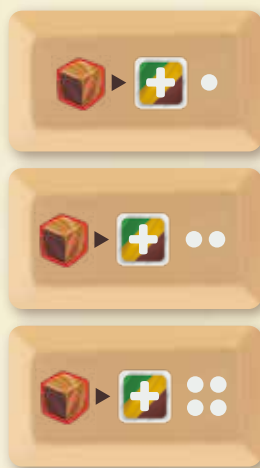
bevéeltábla



pontozótábla



8 cserélapka  
4 db mind a 2 típusból



12 illesztéslapka  
4 db mind a 3 típusból



12 fűrészlapka



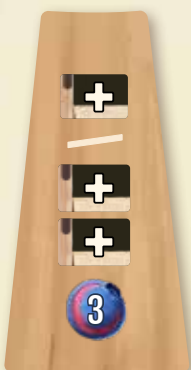
3 hírnévsávlapka



játékszabály



segédlet



7 akciólapka



9 lapkavisszafordítás-jelölő



4 ragasztáslapka



55 szerszámjelölő



kezdőjátékos-kártya



áfonyajelzők  
különböző értékben



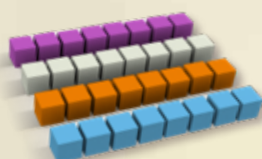
ívlapka



14 dobókocka mindhárom színben:  
zöld, sárga, barna



16 lámpásjelző



8 jelölő minden játékos színben



20 fahulladék-jelző



16 fűrész-jelző



1 forduló-jelölő



16 ragasztó-jelző



1 pontjelölő  
minden játékos színben



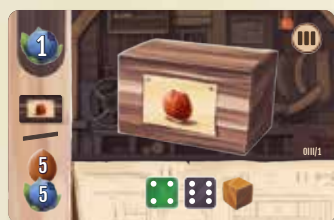
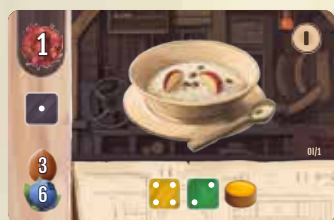
10 egyszemélyes kártya



27 korai segítőkártya



22 kései segítőkártya



32 korai megrendelésekártya



32 kései megrendelésekártya



8 mogyorós megrendelésekártya



8 közös megbízásokártya

## A famegmunkálás varázslatos szakmája

Üdvözlünk az erdő legszebb és legszorgosabb háziiparában! A kezdetben mindössze pár fahasábból bútorokat, hangszereket és háztartási eszközöket készítesz majd, amelyek egyszerre lesznek hasznosak és gyönyörűek.

Mi is szabhatna határt a képzelődnek? A fa bármilyen alakra vágható, bármilyen vastagságig rétegezhető. Kellemes a tapintása, elragadó a látványa és egyedül az illata. Könnyen beszerezhető, megvásárolható, vagy akár saját magad is kitermelheted. Milyen szerencsések vagyunk, hogy egy ilyen sokoldalú anyaggal dolgozhatunk!

És milyen szerencsések vagyunk, hogy olyan helyen élhetünk, ahol a munkánkért jutalom vár. Ahogy fejlődsz a szakmádban, fejlesztheted a műhelyed, új szerszámokra tehetsz szert, és mások segítségét is igénybe veheted. Szorgalommal, türelemmel és precizitással vállalkozásod növekedni és virágozni fog. Munkád gyümölcsének hasznát veszik majd a vásárlóid, hírneved pedig akkorára nő majd, mint az erdő leghatalmasabb tölgye.



## A játék áttekintése

A játékosok a körükben hét akció közül választhatnak, és minél később választanak ki egy akciót, az annál értékesebb. Az akciókkal és a műhely egyéb képességeivel szerezhetik meg és alakíthatják a játékosok a dobókockákat, amelyek a megmunkálásra váró fákat jelképezik. Ezeket a játékosok feldarabolhatják, ragaszthatják, megvehetik vagy akár maguk is növeszthetik, a kockák és jelölők megadott kombinációival pedig teljesíthetik a megrendeléseket, amelyekkel pontokat szerezhetnek.

# Előkészületek

A faipar virágzó közösségünk alapja.

## Akciókerék-tábla

- 1 Helyezd az akciókerék-táblát az asztal közepére.
- 2 Helyezd a 7 akciólapkát az akciókerék egyik negyedébe. Az első játéknál válaszd a képen látható negyedet. A lapkák sorrendje az előkészületek során nem számít.
- 3 Fedd le az ívlapkával a kezdőnegyedhez tartozó jutalomikonokat.
- 4 Állítsd be a körfűrészét úgy, hogy a nyíl hegye a következő negyed távolabbi végére mutasson. (Miután megismered az akciókerék működését, ez magától értetődővé válik.)
- 5 Fogj minden színből 2 kockát, dobj velük, majd helyezd le őket a sarokban lévő hat helyre. Ez a közös fatelep.

## Bevételtábla

- 6 Helyezd a bevételtáblát az akciókerék-tábla mellé. A képen egy 4 fős játék előkészületei láthatók. A 2 és 3 fős játékhoz használd a másik oldalt.
- 7 A fordulójelölőt helyezd a tábla tetején található sáv első mezőjére.
- 8 Minden játékos tegyen egy-egy jelölőt a mogyoróbevétel-, az áfonyabevétel- és a hírnévsávra. A jelölőket az ábrán jelzett helyekre tegyétek.
- 9 Helyezz egy-egy hírnévsávlapkát a hírnévsáv két halványabb mezőjére.

## Hírnévsávlapkák

A hírnévsávlapkák a játékoszámtól függően változnak:

- 2 és 4 fős játékhoz
- 3 fős játékhoz

Sorsolj ki 2 lapkát a háromból, és véletlenszerű sorrendben tedd le ezeket a hírnévsáv halványabb mezőire.

A megfelelő oldallal felfelé tedd le őket. A képen a 2 és 4 fős játékhoz használható oldal látható.

## Készlet

Minden megmaradt áfonyajelzőt, dobókockát, fahulladékjelzőt, ragasztójelzőt, fűrészjelzőt, lámpásjelzőt, szerszámjelölőt és lapkavisszafordítás-jelölőt tegyél a tábla mellé, hogy játék közben könnyen elérjétek őket. A készlet tartozékai végtelenek, így ha egy jelző elfogyna a játék során, helyettesítsétek valamivel.



## Kártyák és a pontozótábla

- 10** Tedd a pontozótáblát az akciókerék-tábla mellé.
- 11** Minden játékos tegye a pontjelölőjét (a korongot) a pontozótábla kezdőmezőjére.




### Keverj meg minden paklit:

- 12** **Korai megrendelések:** Tegyél 4 kártyát képpel felfelé a pontozótábla fölötti sorba. A paklit helyezd a sor végére.
- 13** **Kései megrendelések:** Helyezd a paklit a korai megrendelések mellé, erre később lesz majd szükség.
- 14** **Mogyorós megrendelések:** Erre a paklira a játékosok előkészületei során lesz szükség.
- 15** **Kései segítők:** Erre a paklira később lesz majd szükség.
- 16** **Korai segítők:** Tegyél 4 kártyát képpel felfelé a pontozótábla alatti sorba. A paklit helyezd a sor végére.
- 17** **Közös megbízások:** Képpel felfelé helyezz le a játékoszámnál eggyel több megrendelést. (A képen egy 4 fős játék előkészületeit látod.) A többit tedd vissza a dobozba.












# Játékosok előkészületei

## A profi asztalos ismérve a rendezett műhely.

- 1 Vedd magadhoz a színednek megfelelő táblát és jelölőket.
- 2 Helyezz egy jelölőt a táblád marketingsávjának kezdőmezőjére.
- 3 Miután a különböző központi táblákra letetted a jelölőket, 4 jelölőd marad.
- 4 Minden színből vegyél magadhoz egy dobókockát. A barnát , a sárgát , a zöldet pedig  értékben helyezd le a táblád bal felső sarkában található rész három mezőjére. Ez a te farakásod.



- 5 2 és 3 fős játékban 1 lámpást vegyél magadhoz. 4 fős játékban 2 lámpást kapsz.
- 6 Vegyél magadhoz 12 áfonya értékben jelölőket. Az áfonya fizetőeszköz, bármikor felválthatod, ha szükséges.
- 7 Fogj 1 fűrészlapkát, és helyezd képpel felfelé az első fűrészmezőre.
- 8 Fogj 1    jelölésű illesztéslapkát, és helyezd képpel felfelé a legfelső illesztésmezőre a műhelyed jobb oldalán.
- 9 Vegyél el 1 sárga és 1 barna cseréplapkát, 2 további fűrészlapkát, 1    jelölésű és 1    jelölésű illesztéslapkát és 1 ragasztáslapkát. Ezek a műhelyedhez tartozó lehetséges fejlesztések. Ezeket egyelőre tedd félre.

## Kezdőkártyák

Húzd fel a következőket:



3 korai segítőkártya



5 korai megrendelőkártya



2 mogyorós megrendelőkártya

- 10 **Válassz 1 segítőt**, a többit dobd el. A kiválasztott segítőt helyezd a műhelyed bal felső szobájába, és fizess be a kártyán jelzett áfonyaköltséget. (Nem kezdheted segítőt nélkül a játékot.)
- 11 **Válassz 2 korai megrendelést**, a többit dobd el. **Tartsd meg mindkét mogyorós megrendelést.** Ebből a 4 kártyából válassz ki egyet, és tedd a táblád mellé. Amikor leteszel egy megrendelést, tedd a kártya bal felső sarkán található ikonnak megfelelő sorba.

**Kezdőjátékos:** Sorsoljatok kezdőjátékosot, és adjátok neki a kezdőjátékos-kártyát. A játék során mindig ez a játékos kezdi majd a fordulót. A többiek az óramutató járásának megfelelően következnek.



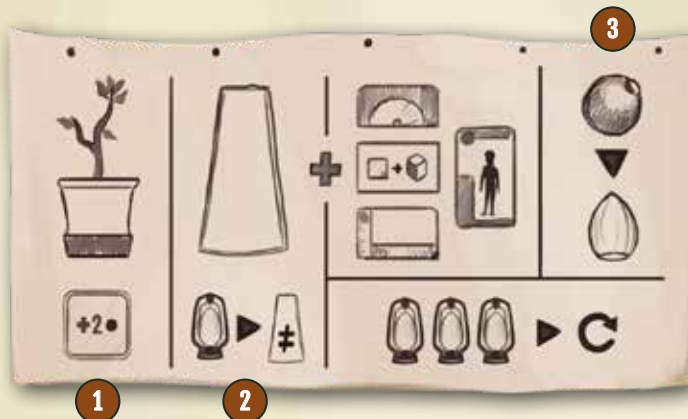
# A játék menete

A jó asztalos a kertész érzékenységével, a művész szemével, a kovács erőnlétével és a kereskedő éles elméjével van megáldva.

## A játék felépítése

A játék fordulóból áll, a játékosoknak minden fordulóban egy körük van, a kezdőjátékkal kezdve. A saját körödben:

- 1 Ha ültetted fákat, azok növekednek. (A játék kezdetén még nincsenek fáid, így ezt a lépést hagyd ki az első körödben.)
- 2 Választasz egy akciót az akciókerékről, amit végrehajtasz. Ezenkívül lehetőség van rá, hogy egy bónuszakciót vásárolj, és további ingyenes akciókat hajts végre. **Ezeket az akciókat bármilyen sorrendben végrehajthatod.**
- 3 Vásárolhatsz magadnak pontokat.



A játékosok a körük alatt áfonyákat szerezhetnek és pontokat gyűjthetnek. Három-négy fordulónként van egy különleges bevételfázis, amikor a játékosok a bevételtábla alapján további áfonyára és pontokra tesznek szert.

A játék végén a játékosok ponthoz jutnak még többek között a közös megbízások, a hírnevük és a teljesített megrendeléseik alapján is.

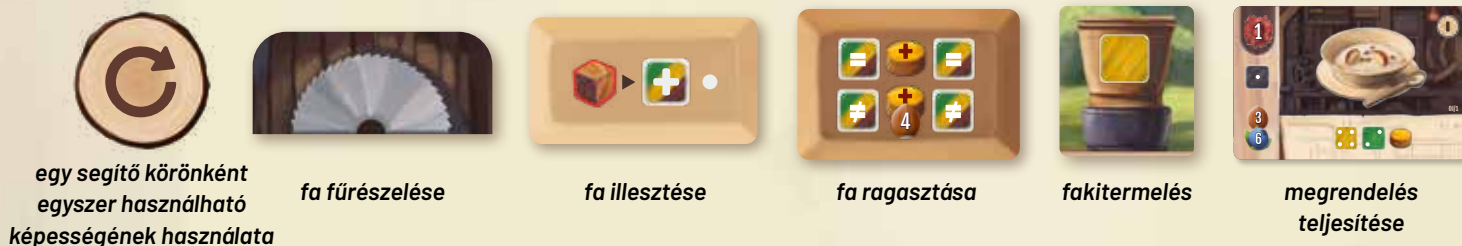
## Az akciók áttekintése

Miután kiválasztottál egy akciólapkát, azt át kell helyezned a következő negyedbe. Erről a következő oldalakon olvashatsz többet.



## Ingyenes akciók

Az akciókerékről választott akción kívül ingyenes akciókat is végrehajthatsz. A körödben akár többet is végrehajthatsz ezekből. Az ingyenes akciókat, a kiválasztott akciót és az esetleges bónuszakciót bármilyen sorrendben végrehajthatod.



**Bónuszakció:** A körödben lehetőség van vásárolni egy bónuszakciót. Fizess be három lámpást, és válaszd ki a hét lapkán látható akciók bármelyikét. A bónuszakció nem mozgatja tovább a lapkát, így az akciókeréken jelzett jutalmakat sem aktiválja.



# Az akciókerék áttekintése

*Játszi könnyedségű a munka, ha az ember maga választja a hivatását.*

Minden körödben egy akciólapkát kell kiválasztanod. A kiválasztott lapkát mindig tovább kell mozgatnod a következő negyedbe. Az alábbi példából láthatod, hogyan:

A kezdőjátékos kiválaszt egyet a 7 lapka közül. A kiválasztott lapka továbbhalad, és a következő negyed legtávolabbi helyére kerül.

A lapkák mindig az óramutató járásával megegyező irányban haladnak.



A következő játékos bármelyik lapkát választhatja, akár azt is, amit a kezdőjátékos. Ebben a példában a játékosok az első négy körben csak az első negyedből választanak akciókat. Ebben az esetben a kerék valahogy így festene:



Továbbra is mind a 7 lapka választható. Illetve, már van két olyan akció is, ami jutalmat ad. Ha olyan helyről választasz akciólapkát, ami jutalmat ad, akkor azonnal megkapod a jutalmat.

Látható, hogy az első negyed jutalmait letakarja az ivlapka. Ez emlékeztetőül van ott, hogy a jutalmak nem aktiválódnak, amikor először választotok egy akciót. Miután a kezdőnegyed teljesen kiürült, vedd le az ivlapkát – a körív mentén megjelenő jutalmak a játék további részében már érvényesülnek.



Tegyük fel, hogy ezt a lapkát választod, és kapsz jutalmul 1 áfonyát. Amikor átmozgatod a lapkát a fekete nyíl felett, el kell forgatnod a fűrészét.







Ezáltal a kezdőnegyedben elhelyezkedő akciók értékesebbé váltak. Az a játékos, aki onnan választ lapkát, a fűrész ablakán látható extra jutalmat is megkapja. Lássuk, mi történik, ha a következő játékos továbbfogatja a fűrészt.



Így a második negyedben jelenik meg további jutalom azokon túl, amik a köríven láthatók. Az első negyed jutalma pedig értékesebbé vált. Lássuk, mi történik, ha az első negyedből választ most valaki akciót.



Ha egy olyan negyedbe mozgatod a lapkát, ahol vannak lyukak, a lapka csak addig csúszik előre, míg el nem éri az egyik ott lévő lapkát, tehát nem tölti be a lyukas mezőt.

Ebben az esetben kapnál két pontot és egy -t vagy egy -t a fűrészzen jelzett jutalomból. Ha valaki újra ezt a lapkát választaná, annak a jutalma egy fahulladék- és egy ragasztójelző lenne, a lapka köríven elfoglalt helye miatt, továbbá egy fűrészjelző a negyedért járó jutalom miatt.

## Blokkolt akció kiválasztása



Az akciólapkák nem mozoghatnak át olyan negyedbe, amely egy körrel le van maradva. Például a fenti ábrán az a lapka, ami már háromszor mozgott, nem mozoghat újra, amíg a kezdőnegyed üres nem lesz.

## Alternatív akció kiválasztása

A játékban mindig kiválasztasz és továbbmozgatsz egy lapkát, és megkapod az érte járó jutalmat (ha van ilyen). Ugyanakkor van két módja annak, hogy a lapkán látható akció helyett egy másikat hajts végre:

- **Dönthetsz úgy, hogy 3 áfonyát szerzel,** ahelyett, hogy végrehajtanád a kiválasztott lapka akcióját. Ez jól jöhet, ha nagyon elakadtál.
- **Befizethetsz 1 lámpást, hogy végrehajts egy akciót bármelyik másik lapkáról,** ahelyett, amit választottál. Ez akkor jöhet jól, ha szeretnéd kombinálni az egyik lapkáért járó jutalmakat egy másik lapka akciójával, vagy ha egy blokkolt akcióra van szükséged. Nem fizethetsz viszont olyan lámpással, amit az aktuális lapka választásáért kaptál jutalmul.

## Összefoglaló

- A lapka mindig egy negyedet mozog előre (sosem kettőt).
- Ha a következő negyed üres, a lapka a legtávolabbi végébe kerül.
- Ha következő negyedben már vannak lapkák, akkor a lapka átcsúszik az üres helyeken, és akkor áll meg, ha elért egy másik lapkát.
- Ha egy lapka átmozog a fekete nyilon, a kereket el kell forgatni, hogy a régebbi negyedek nagyobb jutalmat adjanak.
- A lapka nem mozoghat át a fekete nyilon, ha a negyed, amelyikbe átmozogna, még nem üres.

# Akciók

A sikeres asztalos mindig elfoglalt.

## Fa vásárlása

A fát, amiből a termékeidet készíted, a dobókockák jelképezik. 3 dobókockával kezdod a játékot, de a játék során vehetsz többet. Ha ezt az akciót választod, elvehetsz egy vagy két kockát az akciókerék-tábla sarkában található fatelepről.



A fa ára a kocka színétől és értékétől függ. Egy zöld kockáért annyi áfonyát kell fizetni, ahány pötty látható rajta. A sárga dobókocka az értékénél 1-gyel több áfonyába kerül, míg a barna az értékénél 2-vel több áfonyába kerül. Így egy barna kocka 5 áfonyába kerülne.

Miután fát vásároltál, vedd el az új kockákat a készletből, és dobj velük, hogy helyettesítsd azokat, amit megvettél. Tedd ezeket az új kockákat a megfelelő üres mezőkre.

**A farakásod:** A megszerzett kockákat a farakásodban lévő mezőkre tedd. Csak hat mező áll rendelkezésedre. Ezen felül minden extra kockát el kell használnod a köröd során, vagy el kell dobnod a kör végén.



## Kocka cseréje



A fatelepen túl az erdőben is élénk cserekereskedelem folyik, ami lehetővé teszi, hogy eladj egy kockát a műhelyedből, vagy vedd el egy kockát. Vagy akár megteheted mindkettőt.

Először is el kell döntened, hogy akarsz-e kockát eladni. Ha így teszel, tedd a kockát a készletbe, és vedd el az értéke kétszeresét (és az árlistán található egyéb értéket) áfonyában.

Ezután dönts el, hogy akarsz-e venni egy kockát. Ha az első lépésben adtál el kockát, akkor a kockát, amit vásárolsz, nem lehet olyan színű, mint amit eladtál. A kockát a készletből veszed meg, nem a fatelepről, de az ára ugyanaz lesz.

**Példa:** Tegyük fel, hogy van egy kocka, amit el akarsz adni. A kockaért 6 áfonya jár, és még 2, mert még 2, mert még barna, azaz összesen 8 áfonyát kapsz érte. Ezután vehetsz egy kockát vagy egy kockát. (Nem vehetsz kisebb értéket, és nem vehetsz barna kockát.) Tegyük fel, hogy a sárga kockát választod. Fizess 7 áfonyát, vedd el egy sárga kockát a készletből, állítsd be a kockát, és tedd a tábládra.

## Anyagok vásárlása

Ezzel az akcióval ragasztó-, fűrész és fahulladékjelzőket vehetsz, ezekkel módosíthatod a kockáidat, és egyes rendelések teljesítéséhez is szükségesek. A különböző jelzők árát az akciókerék-táblán találod.



Egy vagy két tranzakciót választhatsz, de ha kettő mellett döntesz, azok nem lehetnek azonos anyagok. Például vehetsz 2 ragasztójelzőt és 3 fahulladékjelzőt 4 áfonyáért, de nem vehetsz a 4 áfonyáért 5 ragasztójelzőt.

## Megrendelés kiválasztása

Négy kártya érhető el a pontozótábla mentén. Ezzel az akcióval 1 vagy 2 kártyát magadhoz vehetsz innen.



Először válassz egy megrendelést, majd csúsztasd a megmaradt kártyákat a nyílal jelzett irányba, hogy a sor szélére kerüljenek, és töltsd fel a sort egy új kártyával a pakliból. Ezután dönts el, hogy kérsz-e egy második kártyát. Ha igen, fizess 3 áfonyát, vedd el a kártyát, és töltsd fel újra a sort.

Minden megrendelést, amit elveszel, azonnal le kell tenned a táblád mellé, a kártya bal felső sarkában látható ikonnak megfelelő sorba. Egy sorban több megrendelés is lehet.

A táblád melletti megrendeléseket ingyenes akcióként bármelyik körödben teljesítheted, akár azonnal is, ha tudod teljesíteni a feltételeket. A kezekben lévő megrendeléseket ilyenkor nem tudod letenni vagy teljesíteni. (Ezeket majd a bevételfázisban tudod letenni.) A megrendelések teljesítéséről részletesen a 14. oldalon olvashatsz.

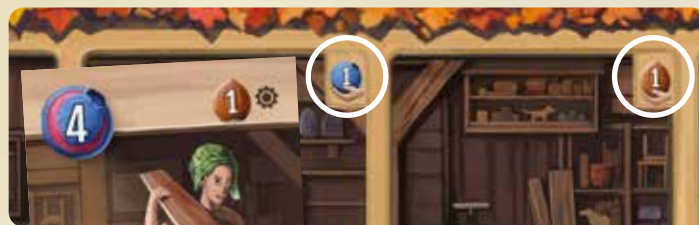
## Segítő kiválasztása

Mindig négy segítő érhető el a pontozótábla mentén. Ezzel az akcióval 1 segítőt magadhoz vehetsz. Csúsztasd a megmaradt kártyákat a nyílal jelzett irányba, hogy a sor szélére kerüljenek. Töltsd fel a sort egy új kártyával a pakliból.




A kiválasztott segítőt azonnal ki kell játsznod úgy, hogy kifizeted a kártya bal felső sarkában jelzett áfonyaköltséget. (Ha nem tudod kifizetni a költséget, nem választhatod a segítőt.)

Tedd az új segítőt egy korábban lehelyezett segítővel szomszédos mezőre.



Miután leraktad a segítőt, lépj előre a jelölőddel az áfonya- vagy a mogyoróbevétele-sávon, a kiválasztott mező jobb felső sarkában látható ikonról függően. Ez növeli a jövőbeli bevételfázisokban kapott erőforrások mennyiségét.



Ha az alábbi mezők egyikére teszed a segítőt, megkapod az ikonon jelzett számú segítő termelését. A segítők termelését a kártya tetején találd a  ikon mellett.



## Segítők képességei

Minden segítőnek különleges képessége van, amit a kártya bal szélén találsz.



Az azonnali képességeket azonnal fel kell használni, miután kijátszottad a segítőt. Így ezeket a játékban csak egyszer használhatod.



A körönként egyszer használható képességeket minden körödben egyszer használhatod fel, azt a kört is beleértve, amikor kijátszottad a segítőt. A képesség használata ingyenes akciónak minősül.

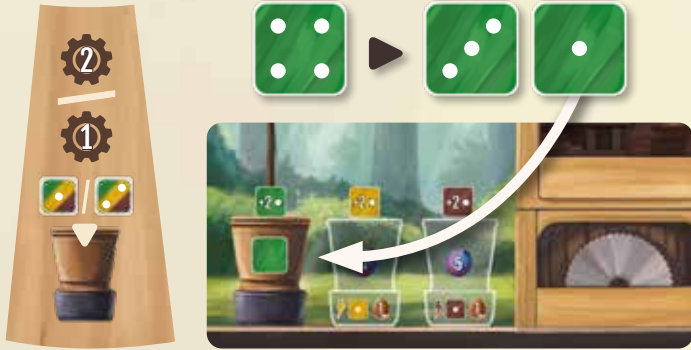


Az állandó képességek mindig aktíválódnak, amikor végrehajtottad a jelzett akciót. Módosítják az akciót, általában azzal, hogy olcsóbbá teszik vagy növelik az eredményét.

A konkrét képességeket egy külön segédletben magyarázzuk el részletesen.

## Termelés / Fa ültetése

Ezzel az akcióval két lehetőség közül választhatsz: vagy 2 különböző segítő termel, vagy csak 1 segítő termel és elültetsz egy fát.



Egy kis erdei mágjának köszönhetően a farakásodban található fából új fákat ültethetsz. Válassz egy kockát, amit elültetsz.

Csak vagy értékű kockát ültethetsz el. Ha a választott kocka nagyobb, csapj le belőle egy kicsit. Például egy -es kockát feloszthatsz kombinációban, így elültetheted az -t (vedd el a készletből), és megtartod a -t (az eredeti kockát) a farakásodban. A -t kombinációban is feloszthatod, az egyiket elülteted a cserépbe, a másikat pedig megtartod a farakásban.

**Megjegyzés:** ahhoz, hogy így kettőssz egy kockát, általában fűrészlapkára van szükség, de a fa ültetése akciónál fűrész nélkül is megteheted.

## A fák növekedése

Minden köröd elején, mielőtt bármilyen akciót végrehajtanál, minden fád 2 pöttyel növekszik (nem nőhetnek fölé). Forgasd a kockát a cserépben az új értékre.

A köröd során bármikor átmozgathatsz egy kockát egy cserépből a farakásodra. Olyan kockával is megteheted ezt, amelyik még nem is növekedett. Ha egy kocka eléri a -t, azonnal a farakásra kell tenned.

## Műhely fejlesztése



Amikor ezt az akciót választod, bővítsd a műhelyed az alábbiak egyikével:



a következő fűrészlapka



a következő illesztéslapka



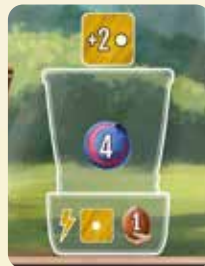
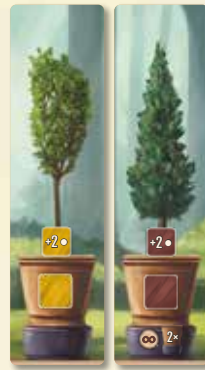
a ragasztáslapka



a következő cserép

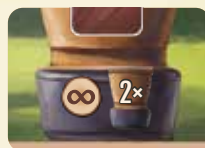
## Cserепek

A cserепekben nőnek a fák. A zöld cseréppel indulsz a játékban, és a műhely fejlesztése akcióval újabb cserепeket szerezhetsz. Fizesd ki a cseréplapka helyén jelzett áfonyaköltséget, majd tedd oda a cserепet.



Az új cseréphez egy facsemete is jár. Vegyél el egy megegyező színű kockát a készletből, forgasd -re és tedd a cserépbe. Lépj előre a mogyoróbevétel-sávon is.

A cserепeket sorrendben kell kijátszani. Nem teheted le a barna cserепet, ha még nincs meg a sárga.



Miután megvan a barna cserép is, a fa ültetése akcióod fejlődik: mostantól ezzel az akcióval egy fa ültetése helyett akár két fát is ültethetsz (két külön cserépbe).

## Fűrészlapkák

A fűrészlapkák a fa vágására szolgálnak. A játék elején egy lapkával indulsz, de érdemes lehet többet szerezni. A műhely fejlesztése akcióval juthatsz hozzá további lapkákhoz. Fizesd ki a fűrészlapka helyén jelzett áfonyaköltséget, majd tedd oda a fűrészlapkát. Lépj előre a mogyoróbevétel-sávon is.



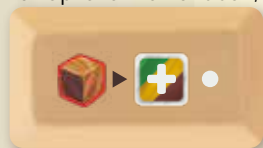
Amikor először vásárolsz fűrészlapkát, erre a mezőre kell tenned. Ez aktiválja a lapka alatti képességeket. Mostantól valahányszor vásárolsz egy -t, akár a fatelepről, akár a kocka cseréje akcióval, 2 áfonyával olcsóbban juthatsz hozzá. Ez akkor is érvényes, amikor a fűrészlapka oldalával felfelé van.



A második megvásárolt fűrészlapkát erre a mezőre tedd. Azon túl, hogy előrelépsz a mogyoróbevétel-sávon, 2 mezőt lépsz előre a hírnévsávon is.

## Illesztéslapkák

Az illesztéslapkák lehetővé teszik, hogy egy fahulladékjelző elköltésével növeld egy kocka értékét (ezt később részletezzük). A játék elején egy lapkával indulsz, és a műhely fejlesztése akcióval szerezhetsz továbbiakat. Fizesd ki az illesztéslapka helyén jelzett áfonyaköltséget, majd lépj előre a jelzett bevételi sávon. Az illesztéslapkákat sorrendben, fentről lefelé kell lehelyezni.



Ezzel a lapkával kezded a játékot, és a legfelső mezőre kell tenned. Segítségével 1-gyel növelheted egy kocka értékét.



Ha megveszed ezt a lapkát, a középső mezőre tedd. 1 vagy 2 pöttyel növelheti egy kocka értékét.



Ha már van két illesztéslapkad, ezt is megveheted. 1 és 4 között bármennyivel növelheti egy kocka értékét.

## Ragasztáslapka



Ez a lapka teszi lehetővé, hogy ragasztójelző segítségével összeragassz különböző kockákat. A műhely fejlesztése akcióval adhatod hozzá a táblához. (Nem számít illesztéslapkának, így akkor is hozzáadhatod, ha még nem fejlesztettél illesztéslapkákat.)



Fizess érte 4 áfonyát és lépj egyet előre mind az áfonya-, mind a mogyoróbevételi-sávon.

## Ingyenes akciók

**Méretre vágva – személyre szabva. A precizitás igazi minőségét eredményez.**

Az akciókerékről választott akción (és ha vettél ilyet, a bónuszakción) túl akármennyi ingyenes akciót végrehajthatsz a körödben. Bármilyen sorrendben elvégezheted az akciókat. Az ingyenes akciók a következők:

- egy segítő körönként egyszer használható képességünk használata
- fa ragasztása
- fa fűrészlése
- fakitermelés
- fa illesztése
- megrendelés teljesítése

## Egyszer használható képességek



Ha a segítő képességének ilyen ikonja van, akkor körönként csak egyszer használható. Az egyes képességek magyarázata a segédleten található.

## Fa fűrészlése

A fűrészelés lépései:

1. Válaszd ki bármelyiket a műhelyedben elérhető fűrészlapkák közül, és fordítsd az **X** oldalával felfelé. A következő bevételfázisig nem lesz elérhető.
2. Válassz egy kockát, ami nem . Bármilyen színű lehet.
3. Vegyél el egy vagy több azonos színű kockát a készletből. Az első kocka, amit elveszel, jelképezi a fűrészlapkával vágott darabot. Ha több kockát is elveszel, azok további vágásnak számítanak. Minden extra vágásért be kell fizetned 1 fűrészjelzőt.
4. Állítsd a kiválasztott kockát, és a készletből kivett kockákat új értékekre úgy, hogy az összegük kiadja az eredeti kocka értékét.

**Példa:** Ha van egy kockád, szétvághatod a fűrészlapkával vagy kombinációban. Vagy elkölthetsz 1 fűrészjelzőt, hogy szerezz 1 extra vágást, így lehet belőle vagy is. Akár -re is felvághatod, ha elköltesz 3 fűrészjelzőt.

## Fa illesztése

Az illesztés lépései:

1. Adj be egy fahulladékjelzőt a készletbe.
2. Válaszd ki bármelyiket a műhelyedben elérhető illesztéslapkák közül, és fordítsd az **X** oldalával felfelé.
3. Válassz egy kockát, és növeld az értékét a lapkán jelzett mennyiséggel. ( fölé nem növelheted.)



Fizess 1 -t, és növeld 1-gyel az értékét.



Fizess 1 -t, és növeld 1-gyel vagy 2-vel az értékét.





Fizess 1 -t, és növeld 1-gyel, 2-vel, 3-mal vagy 4-gyel az értékét.




Az **X** emlékeztet, hogy az adott lapkát már felhasználtad, és a következő bevételfázisig nem lesz elérhető.


## Fa ragasztása

A ragasztás lépései:

1. Tegyd vissza egy ragasztójelzőt a készletbe.
2. Válaszd ki két kockádat, amelyek összege  vagy kevesebb.
3. Állítsd be az egyik kockán a két érték összegét, a másikat pedig tedd vissza a készletbe. (Ha a két kocka különböző színű, dönts el, melyiket tartod meg.)
4. Ha a két kocka különböző színű volt, azonnal kapsz 4 pontot. (A pontozótáblán lépj előre, ne a mogyoróbevétele-sávon.)
5. Fordítsd a ragasztólapkát az  oldalával felfelé.




Az  emlékeztet, hogy az adott lapkát már felhasználtad, és a következő bevételfázisig nem lesz elérhető.

**Lapkavisszafordítás-jelölő:** Egyes segítők vagy megrendelések miatt kaphatsz lapka-visszafordítás-jelölőt a készletből. Ingyenes akcióként elköltheted ezt a jelölőt (visszateheted a készletbe), hogy felhasználj egy olyan fűrészt-, illesztés- vagy ragasztólapkát, amelyek éppen képpel lefelé van (az  oldalal felfelé).



## Fakitermelés

Ingyenes akcióként átmozgathatsz egy kockát a cserépből a farakásodba. Ha valamelyik cserépben -ra növekszik egy kocka értéke, azt azonnal át kell tenned a farakásra.

### Növendék fa és faanyag

A tematika szerint a cserépben növendék fa van, míg a többi kockád faanyag. Azok az akciók és képességek, amelyekkel megváltoztathatod egy kocka értékét, általában csak azokra a kockákra vonatkoznak, amelyek nincsenek cserépben.

## Megrendelés teljesítése

A játék elején lehelyezel egy megrendelést, majd további hármat az első három bevételfázisban, míg a megrendelés kiválasztása akcióval bármikor szerezhetsz és kijátszhatsz újabbakat. Amikor kijátszol egy megrendelést, akkor a bal felső sarkában található ikonnal megegyező jelölésű sorba tedd a táblád mellett. Egy sorban több megrendelés is lehet.



### induló sor




### a megrendelés teljesítéséért járó jutalom



### a teljesítéshez szükséges kockák és jelzők

Ha rendelkezel az egyik megrendelésseden szereplő erőforrásokkal, akkor teljesítheted azt:

1. A szükséges kockákat és jelzőket tedd vissza a készletbe. A kockáknak színben és értékben is meg kell felelniük a követelményeknek.
2. Vedd el a kártyán jelzett jutalmat.
3. Vedd el a jutalmat, vagy fizess be a büntetést, ami az adott megrendelés aktuális soráért jár.
4. Tartsd a megrendelést képpel lefelé a közeledben. (Gyűjtheted pakliban a teljesített megrendeléseket, de ha valaki megkérdezi, mennyi van, őszintén kell válaszolnod.)

**Példa:** Az alábbi megrendelés teljesítéséhez egy , egy  és egy fahulladékjelző  szükséges. Tedd vissza ezeket a készletbe, és kapsz 2 ragasztójelzőt, valamint 4 áfonyát. Mivel a kártya jelenleg az 1. áfonyás sorban van, ezért kapsz plusz 1 áfonyát is. Őrizd meg a teljesített megrendelést valahol a közeledben. A játék végén pontokat fog érni.

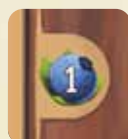


## Jutalmak és büntetések a sorokban

A bevételfázisok során a teljesítetlen megrendelések egy sorral lejjebb mozognak. Ez csökkenti az érték járó jutalmat, és akár büntetéshez is vezethet.



Ha a felső három sorból teljesítesz egy megrendelést, akkor 1, 2 vagy 3 mezőt lépsz előre a hírnévsávon, az adott sor-tól függően. Ezzel sok pontot szerezhetsz a játék végén.



Ha az áfonyás sorból teljesítesz egy megrendelést, akkor csak 1 áfonyát kapsz.



Ha egy megrendelés egészen az alsó sorig esett, akkor nagy lemaradásban vagy, és veszítesz 1 pontot (a pontozótáblán), amikor teljesíted. De ez még mindig jobb, mintha nem teljesítenéd.



A legalsó sor alá kerülő, és a játék végéig teljesítetlen megrendelések komoly büntetéssel járnak: dobod el a megrendelést, és lépj vissza 2 mezőt a hírnévsávon.

**Megfizethetetlen büntetés:** ha egy büntetés miatt a kezdőmezőnél hátrébb kellene mozognod a hírnévsávon vagy a pontozótáblán, hagyd a jelölőd a kezdőmezőn.

## Mogyorós megrendelések és közös megbízások



A játék elején 2 mogyorós megrendelést kapsz. Az induláskor kezdedben lévő másik 2 megrendeléshez hasonlóan, idővel ezeket is a tábla mellé helyezed majd – akár a játék elején, mint az induló megrendelésed, akár egy bevételfázis során, mint a szükséges megrendelés.



A mogyorós megrendeléseken különleges jutalom van, amit más megrendelések nem adnak – ez az ikon azt jelenti, hogy megszerezhetsz egy közös megbízást.



A játék elején a közös megbízásokat az akciókerék-tábla mellé osztottad. Amikor megszerzel egyet, **tedd rá az egyik jelölődet.**

Egy adott fordulóban akár több játékos is megszerezheti ugyanazt a megbízást. Azonban a forduló végeztével már senki más nem választhatja azt a megbízást. A forduló végén a megszerzett megbízásokat el kell venni a sorból, emlékeztetőül, hogy más már nem választhatja. Ezeket olyan helyen érdemes tartani, ahol a megbízást megszerző játékosok jól látják, és emlékeznek rá a játék végén, mivel a játék végi pontozásnál fognak pontot érni. (Legtöbbször csak egy ember szerez meg egy megbízást, ilyenkor egyszerűen tegyétek az adott játékos táblája mellé.)

Ha teljesítesz egy mogyorós megbízást, de nem akarsz (vagy nem tudsz) közös megbízást szerezni, akkor helyette a jelzett áfonyákat és pontokat kapod meg.

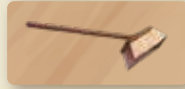
## Szerszámok a padlásán



A szerszámok téglalap alakú jelölők, amelyeket különböző módokon szerezhetsz meg.



Amint kapsz egy szerszámot, azt azonnal helyezd egy üres mezőre a padlásodon. A játék elején csak az alsó sor mezői elérhetők.



Ha az alsó sorban betöltöttél két szomszédos mezőt, a felettük lévő mező is elérhetővé válik.



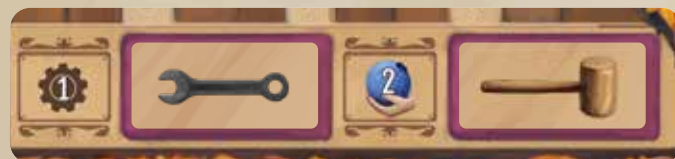
A legfelső sorban található mező pedig akkor válik elérhetővé, ha a középső sor két mezőjét feltöltötted.



A piramisszerű építkezés szabálya alól csak a felső sor két szélső mezője jelent kivételt. Ezek a szélső mezők akkor lesznek elérhetők, ha a szomszédos mezőt betöltöd.

Amikor lehelyezel egy szerszámot, ellenőrizd a szomszédos mezőket is. Ha eltérő típusú szerszám található rajtuk, megkapod a két mező között látható jutalmat.

**Példa:** Tegyük fel, hogy már leraktál egy kalapácsot, és most az alábbiak szerint lehelyezel egy csavarkulcsot. Mivel ez két különböző szerszám, megkapod a köztük jelzett jutalmat: 2 mezőt előreléphetsz az áfonyabevétel-sávon.



A játék során kapsz egy újabb csavarkulcsot. Ezt azonnal le kell helyezned. Leteheted egy üres mezőre az alsó sorban, de te ehelyett a második sorba teszed – itt még csak egy mező elérhető, ezért az alábbi módon helyezed el a szerszámot. A csavarkulcs különbözik az alatta lévő kalapácstól, ezért megkapod a köztük jelzett jutalmat – az egyik segítő termelését. A hírnévjutalmat azonban nem kapod meg, mert a két oldalán elhelyezkedő szerszámok azonosak.



# Körök, fordulók és bevételfázisok

Mindenknek megvan a maga ideje.

## A köröd vége

A köröd végén, miután minden akciót végrehajtottad, vásárolhatsz pontokat. Ezután rendbe kell tenned a farakásodat.

## Marketing

A köröd végén lehetőség van előrelépni a táblád marketingsávján. Ehhez be kell fizetned a jelzett számú áfonyát, majd lelépned a jelzett számú pontot. Utána lépj egyet előre a jelölőddel a marketingsávon.




Nem kell minden körben haladnod a marketingsávon. A későbbi mezőkért azonban már jelentős pontszámok járnak, így igencsak kifizetődő folyamatosan haladni rajta.



Ha elérted az utolsó mezőt, nem haladsz tovább, de továbbra is vehetsz 11 pontot 12 áfonyáért minden köröd végén.

## Farakás

A tábládon hat fának van hely. A köröd során annyi kockát szerezhetsz, amennyit csak szeretnél, de a kör végén csak hatot tarthatsz meg – a maradékot vissza kell tenned a készletbe. A cserépben növekvő fák nem számítanak bele ebbe a limitbe, de ne feledd, hogy ha egy növendék fa eléri a  értéket, azonnal át kell mozgatnod a farakásra.



## A forduló vége

A forduló akkor ér véget, amikor minden játékos végrehajtotta a körét. Tedd a fordulójelölőt a következő mezőre. Ez általában egy új forduló, amely ismét a kezdőjátékos körével kezdődik.

## Bevételfázis



Bizonyos köröket bevételfázis követ, amelynek lépései az akciókerék-táblán találhatóak.

1. A játékosok lejjebb mozgatják a megrendeléseiket egy sorral. Ha egy megrendelés a legalsó sor alá kerülne, azt el kell dobni, és büntetés jár érte.
2. Minden játékosnak ki kell játszania egy megrendelést a kezéből. (A negyedik bevételfázisban már üres lesz a kezed, így ez a lépés kimarad.)
3. Minden játékos elveszi a neki járó áfonyákat, az áfonyabevételsávon elhelyezkedő jelölője alapján. Minden játékos pontokat szerez a mogyoróbevétele-sávon elhelyezkedő jelölője alapján.
4. A játékosok visszaforgatják az illesztés-, ragasztás- és fűrészlapkáikat, hogy újra használhassák őket.
5. A 4. és a 10. (11.) forduló után dobd el az X-szel jelölt helyekről a segítőket és a megrendeléseket, és a nyíl irányába csúsztasd el a többi kártyát. Ossz új segítőket és megrendeléseket az üres helyekre.

A bevételfázis után a következő forduló a szokásos módon kezdődik, kivéve ha a játék végénél tartunk.

## Késci paklik

A 8. fordulót követő bevételfázisban ahelyett, hogy eldobnád a megjelölt segítőket és megrendeléseket, dobd el a pontozótábla melletti összes kártyát és a paklikat is. Tedd a helyükre a kései segítőkártyák és a kései megrendelések paklijait, és ossz mindkettőből négy új kártyát a tábla mellé. Mostantól a játék végéig ezeket a paklikat használjátok.





## Bevétel, pontozás és hírnévsáv

**A sikeres asztalosok a legkisebb feladatnak is örülnek – székeket javítanak, kanalat faragnak, seprűnyelet csiszolnak és lakkoznak –, hiszen jól tudják, hogy ezek a mindennapi feladatok biztos bevételt jelentenek, és eltartják őket azokban a hetekben is, amikor összetettebb megrendeléseken dolgoznak.**

A bevételtábla három sávra oszlik. A köröd során különböző módokon léphetsz előre ezeken a sávokon. Néhány lépéssel extra jutalmat is szerezhetsz.



Valahányszor valamelyik bevételjelölőd áthalad ezen a vonalon, kapsz egy szabadon választott szerszámot. Azonnal játsz ki a padlásodra.



Valahányszor valamelyik bevételjelölőd áthalad ezen a vonalon, kapsz 3 pontot.

### A hírnévsáv jutalomlapkái

A játék elején a játékoszámtól függő két lapkát tesztel a hírnévsávra.

A hírnévsávon előrelépő játékosok jutalmakat kaphatnak, ha elérnek egy lapkához:



**4 fős játékban:** A lapkát elsőként elérő játékos kapja meg a legfelső jutalmat, a második a középsőt, a harmadik az alsót, míg aki negyediknek éri el a lapkát, nem kap semmit. Viszont azok a játékosok, akik ugyanabban a fordulóban érik el a lapkát, ugyanazt a jutalmat kapják. Például, ha egy másik játékos éri el először a lapkát, de te is eléred azt ugyanabban a fordulóban, mindketten a legfelső jutalmat kapjátok; aki következőnek ér oda, ő lesz a harmadik, így ő már a legalsó jutalmat kapja (kivéve persze, ha ő is ugyanabban a fordulóban éri el a lapkát).

**2 fős játékban:** A 2/4 fős lapkákon csak a középső jutalom elérhető. Aki először eléri a lapkát, megkapja a középső jutalmat, míg a másik játékos semmit sem kap, kivéve, ha ugyanabban a fordulóban ér oda ő is.

**3 fős játékban:** Az első játékos kapja meg a felső jutalmat, a második pedig az alsót, míg a harmadik nem kap semmit. Itt is igaz, hogy azok a játékosok, akik ugyanabban a fordulóban érik el a lapkát, ugyanazt a jutalmat kapják.

### A sáv vége

A bevételéd 10 fölé is emelkedhet. Ha továbbhaladnál az áfonya- vagy a mogyoróbevétel-sáv végén, hagyd a jelölődöt a 10-es mezőn, és tegyél egy új jelölőt az 1-es mezőre. Innentől az új jelölőd fog haladni. Az elsővel ellentétben ezzel már nem kaphatod meg a szerszámot vagy a 3 pontos jutalmat.



Hasonlóképpen, a pontozótáblán is meghaladhatod az 50 pontot. Ha elérted az 50 pontot, tedd az egyik jelölőd a pontozósáv melletti 50+ mezőre, a pontjelölődöt pedig tedd vissza a 0-ra. Van 100+ és 150+ mező is, ha az 50+ nem lenne elég.



Ha a hírnévsávon a jelölőd túlhaladna az utolsó mezőn, hagyd a helyén, és kapsz 2 pontot. Ha egynél több mezővel haladsz tovább a sávon, akkor minden előrelépésért kapsz 2 pontot.

## A játék vége

**A fák kidőlnek, a törzsük elkorhad. Szomorú, hogy semmi sem tart örökké.  
Ám a kiváló minőségű asztalosmunkák így is generációkon át kitartanak.**



### Az utolsó bevételfázis

A játék egy utolsó bevételfázissal ér véget, ahogy az a bevételtáblán is látszik. A játékosoknak már nem lesz kártya a kezükben, így a megrendelés kijátszása lépés kimarad.

### Játék végi pontozás

A játékosok a játék közben szerzett pontokon túl a játék végén is kaphatnak pontokat, az utolsó bevételfázis után.

1. Megkapod a jelzett pontokat a közös megbízásokból, amelyeket megszerezted. (Akkor is megkapod a teljes pontot, ha valaki más is megszerezte ugyanazt.)
2. Pontokat kapsz a megmaradt erőforrásaidért: add össze a fel nem használt kockáid értékét, a maradék áfonyát és a megmaradt fahulladék-, ragasztó- és fűrészjelzőid számát. Minden 10 után kapsz egy pontot.

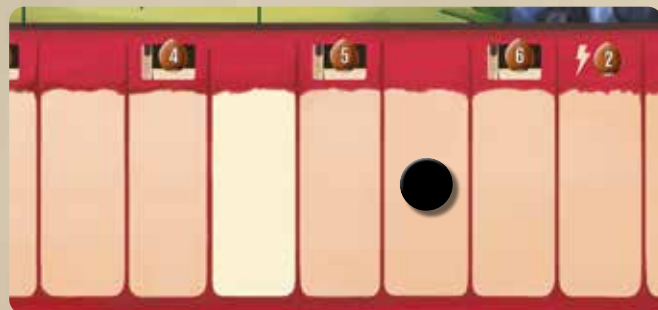
**Példa:** Tegyük fel, hogy maradt egy  kockád a farakásban és egy  kockád egy cserépben, 6 áfonyád, 2 ragasztójelződ és egy 1 fahulladékod. Ez összesen  $3 + 5 + 6 + 2 + 1 = 17$ . Osztva 10-zel és lefelé kerekítve látható, hogy a maradékokért 1 pontot kapsz.

3. A táblád mellett maradt minden teljesítetlen megrendelésért megkapod a legalsó sor alatt jelezett büntetést: lépj vissza 2 mezőt a hírnévsávon.



4. Minden teljesített megrendelésért lépj előre annyi pontot, amennyit a hírnévsávon látsz.

**Példa:** Ha a játék végén a hírnévjelölőd ezen a mezőn áll, akkor 5 pontot kapsz minden teljesített megrendelésedért. Így 4 teljesített megrendelés 20 pontot fog érni. Ha még egyet előre tudtál volna lépni, akkor minden megrendelésért a maximális 6 pont járna.



### Győzelem

A profi asztalosokat örömmel tölti el saját teljesítményük, miközben őszintén tudják csodálni mások tehetségét. A fa megmunkálása hivatás, nem verseny.

Ez a társasjáték viszont nagyon is verseny, és a legtöbb pontot szerző játékos győz. Holtverseny esetén az a győztes, aki a fordulóban később került sorra. (Tehát a kezdőjátékos sosem győz döntetlen esetén.)

## Egyszemélyes játékváltozat

**Ha tele a műhelyed, élvezd a segítők és a vásárlók társaságát!**

**Ha a műhelyed üres, add át magad az egyedülletnek! Ez remek alkalom, hogy igazán a munkádra fókuszálj.**

Az egyszemélyes játékban a saját céljaidra koncentrálnálhatsz anélkül, hogy aggódnod kellene, hogy bárkinél több pontot szerezz. Az egyszemélyes pakli segít mozgásban tartani az akciókerekét, hogy mindig új lehetőségeid legyenek, miközben megpróbálsz teljesíteni a kiválasztott feladatokat.

### Előkészületek

Készítsd elő a táblákat úgy, ahogy egy 2 fős játékhoz tennéd. Csak egy játékos táblát készíts elő.

### Időzítésjelölők

Szükséged lesz 3 jelölőre egy használaton kívüli színben. Helyezz egyet a 10-es és egyet a 13-as mezőre a fordulósávon. Ezek arra emlékeztetnek majd, hogy a megjelölt fordulók elején egy közös megbízás el fog veszni.



A harmadik jelölőt helyezd a hírnévsáv kezdőmezőjére. Így lesz kívül versengened a hírnévsáv lapkáin kínált jutalmakért.



## Egyszemélyes pakli

Kevered meg az egyszemélyes paklit és tedd elérhető helyre. Készen állsz a játékra!

## Forduló

Minden egyes forduló a következő lépésekből áll:

1. **Teljesítsd a saját köröd.**
2. **Húzd fel a legfelső egyszemélyes kártyát, végezd el a teendőket majd dobd el.**
3. **Lépj előre a fordulójelölővel.**

Amikor az egyszemélyes pakli elfogy, keverd újra az eldobott kártyákat, és alkoss új paklit.

## Egyszemélyes kártyák

elsőként mozgó lapka



másodikként mozgó lapka

eldobandó kártyák

A legtöbb egyszemélyes kártyán két akciólapka látható. Mozdasd a lapkákat a jelzett sorrendben, mintha két másik játékos választotta volna őket, míg te a következő körödre vártál. (A jelzett lapkákért járó jutalmakat nem kell kiosztanod az elképzelt játékosoknak.)

Ezután végezd el a kártya alján jelzett hatásokat (ha van):



Dobd el a jelzett megrendelés-kártyákat a pontozótábla mellől, majd a szokásos módon töltsd fel a sort.



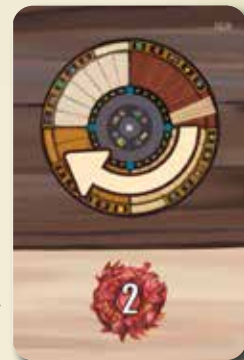
Dobd el a jelzett segítőkártyákat a pontozótábla mellől, majd a szokásos módon töltsd fel a sort.



Vedd le a jelzett kockákat a fatelepről. Dobj velük, majd töltsd fel a fatelepet.



Ez a kártya csak a jelzett akciólapkát mozgatja. Továbbá 1 mezővel előrébb lépteti a hírnévsávon az ellenfélhez tartozó jelölőt.



Ez a kártya csak egy akciólapkát mozgat, még hozzá azt, amelyik leghátul van. Továbbá 2 mezővel előrébb lépteti a hírnévsávon az ellenfélhez tartozó jelölőt.

**Ritka csot:** Ha egy egyszemélyes kártya azt kéri, hogy olyan lapkát mozgass, amit nem lehet szabályosan továbbmozgatni, hagyd figyelmen kívül azt a lapkamozgást, és teljesítsd a kártyán jelzett többi teendőt. (Például, ha megrendeléseket kell eldobnod, dobd el azokat akkor is, ha nem tudtad mozgatni a megrendelés kiválasztása akciót.) Ha a kártya teljesítése egy akciólapkát sem mozgatott (mert csak egy lapka volt a kártyán, vagy mert egyik lapkát sem lehet szabályosan mozgatni), akkor húzz egy új kártyát, és azt is teljesítsd. **A köröd után az egyszemélyes paklinak kötelező legalább egy akciólapkát elmozgatnia.**

## A hírnévsáv jutalomlapkái

A 2 fős játékhoz tartozó jutalomlapkákat használd. Ha a jelölőd egy jutalmat kínáló lapkához ér, azonnal vedd el a lapkát, és vedd el a 2 fős jutalmat. Ha a másik jelölő éri el előbb a lapkát, akkor vedd le a sávról, te azt a jutalmat már nem szerezheted meg.

## Közös megbízások



A 10. és a 13. forduló elején – amelyeket az előkészületeknél megjelöltél –, dobj el egy véletlenszerű közös megbízást, amit még nem szereztél meg. Ez a megbízás többé nem elérhető számodra. (Ha nincs már szabad megbízás, akkor nincs más teendő, mint gratulálni magadnak, hogy sikerült lecsapnod rájuk, mielőtt eltűntek volna.)

## Pontozás

Úgy gondoljuk, hogy az egyszemélyes játékban a 110 pont jó eredménynek számít, a 140 pont pedig egészen kiváló.

Tartsd észben, hogy az elérhető pontok száma részben attól is függ, hogy milyen hasznos jutalmakat tesz elérhetővé az egyszemélyes pakli az akciókeréken. Ez jórészt véletlenszerű, de van, amivel előre tudsz tervezni.

## Emlékeztető a szabályokról

- **Előkészületek:** 4 fős játékban 5 közös megbízást ossz, 3 fős játékban 4-et, 2 fős és egyszemélyes játékban pedig 3-at.
- **Kezdő erőforrások:** 12 áfonyával kezdés. 4 fős játékban 2, minden más játékban 1 lámpással kezdj.
- **Kezdő kártyák:** Húzz 3 segítő, 5 korai megrendelést, 2 mogyorós megrendelést. Fizess, és játssz ki egy segítő. Tarts meg 2 korai megrendelést és mindkét mogyorós megrendelést – a négyből egyet játssz is ki.
- **Az akciókat** bármilyen sorrendben végrehajthatod. Azt is megteheted, hogy továbbmozgatsz egy akciólapkát, megkapod a választásáért járó jutalmakat, majd végrehajtasz egy bónuszakciót és további ingyenes akciókat, és csak utána hajtod végre a választott lapkán látható akciót.
- Ahelyett, hogy végrehajtanád a kiválasztott lapkán jelzett akciót, kaphatsz 3 áfonyát is.
- Ahelyett, hogy végrehajtanád a kiválasztott lapkán jelzett akciót, befizethetsz 1 lámpást, hogy egy másik lapka akcióját hajtsd végre. Nem fizethetsz olyan lámpással, amit az eredeti lapka választásáért kaptál jutalmul.
- Körönként csak egy bónuszakciót vehetsz, ez 3 lámpásba kerül. A bónuszakció nem mozgatja el a lapkát és nem ad jutalmakat az akciókerékről.
- A köröd során meghaladhatod a kockalimitet, csak a köröd végén kell eldobnod a többlet jelentő kockákat.
- A kocka cseréje akcióval a készletből vegyél el kockát, ne az akciókerék-tábláról.
- Ha a kocka cseréje akció mindkét felét felhasználod, az új kocka nem lehet ugyanolyan színű, mint az, amit eladtál.
-  **A kézikonok** azt jelzik, hogy lépj előre az adott bevételi sávon (de nem adnak azonnal áfonyát vagy pontokat).
- Ha egy **segítő** állandó képességet ad, az minden alkalommal érvényesül, amikor a megjelölt akciót végrehajtod, függetlenül attól, hogy az akció lapkáját választod, bónuszakcióként vásárolod meg, vagy másképp hajtod végre.
- Az **illesztéshez** használj fel egy fahulladékjelzőt és egy illesztéslapkát. Hasonlóképpen, a **ragasztáshoz** egy ragasztójelző és egy ragasztáslapka szükséges.
- A **fűrészeléshez** csak egy fűrészlapka kell, ha egy vágást végzel. De ha több részre szeretnéd vágni a fát, minden extra vágáshoz költs el egy fűrészjelzőt.
-  Ez a téglalap alakú jelölő egy **szerszámjelölő**, nem fűrészjelző vagy fűrészlapka. A padlásokon tudod használni, kocka felvágására nem alkalmas.
- A **bevétele** 10 fölé is emelkedhet, a pontszámod meghaladhatja az 50-et.
- A játék tartozékai végtelenek. Ha bármelyik erőforrás elfogy, helyettesítsétek valamivel.
- Ha olyan szerszámjelölőt szereznél, amiből már nincs a készletben, akkor bármelyik másik tetszőleges szerszámot választhatod.

## Készítők

**Tesztelők:** Sophie Barocas, Chaeha Im, Brandon Dannenhoffer, Savvy Jones, Trevor Bunce, Pelle Hall, Jonathan Jungck, Mackenzie Jungck, Nicolas Campos, Andrew Lehr Katka, Vojta, Kája Suchých, Michal Peichl, Dana, Roland, Jindra, Jirka Bauma, Láda Smejkal, Ondra Demel, Dan Frejek, Roman, Robert Tuharský, Honza Koláček, Miloš Procházka, Michal Miler, Jirka, Eva, Helena és a Fenix valamint a Pražské doupe társasjátéklubok eseményeinek további résztvevői; Alladjex, Oscar, Spartik, Ken Hill, Pepa és Monika Vavřinovi és további tesztelők, akik jelen voltak a CAVENU klubban, részt vettek a társasozós eseményeken Malenovice-ban, a Svět deskových her-ben Prágában, Rumun, Monika, Leontýnka és a Kapráluv mlýn-ben tartott események résztvevői.

**Készítők:** Ross Arnold, Vladimír Suchý

**Grafika és illusztrációk:** Michal Peichl

**Gyártás:** Kateřina Suchá

**Szabályok:** Jason Holt

**Magyar fordítás:** Sánta Lúcia

**Lektorálás:** Horváth Lajos, Nagy Levente

**Tördelés:** Bence Domonkos



P20230103

## Ikonok



Kapsz 3 áfonyát.



2 áfonyába kerül.



1 áfonyával olcsóbban.



Lépj előre 2 mezőt az áfonyabevétel-sávon.



Kapsz 2 pontot.



Veszítesz 1 pontot (kivéve, ha 0 pontod van).



Lépj előre 2 mezőt a mogyoróbevitel-sávon.



Lépj előre 1 mezőt a hírnévsávon.



1 fűrészjelző.



1 ragasztójelző.



1 fahulladékjelző.



1 lámpásjelző.



Egy kocka, ebben a színben és értékben.



Egy kocka ebben az értékben, a két szín valamelyikében.



Egy kocka ebben az értékben, bármilyen színben.



Egy kocka bármilyen színben és értékben.



Megkapod a jelzett szerszámjelölőt.



Kapsz egy tetszőleges szerszámjelölőt.



Kapsz egy lapkavisszafordítás-jelölőt. Ezzel újra felhasználhatsz egy fűrész-, illesztés- vagy ragasztáslapkát.



Akár 4 segítő is termelhet.



Azonnali hatás.



Körönként egyszer aktiválódó hatás.



Olyan hatás, ami mindig aktiválódik, ha egy bizonyos feltétel teljesül.