



## Egyszemélyes szüret

Mark Tuck  
játéka



14 éves  
kortól

A többfős játékváltozathoz  
minden játékosnak szüksége  
van egy példányra.



10 perc

## Bővítsd a ligeted, és növessz értékes gyümölcsöket termő fákat!

### A doboz tartalma

#### 18 ligetkártya

Minden kártyán 5 fa (narancs, citrom és lime – mind 1 vagy 2 terméssel) és egy üres terület (**tisztás**) van.

A kártyák hátulján „**receptek**” találhatóak. Az alapjátékhoz ezeket hagyd figyelmen kívül (lásd: **Recept változat**).

**15 gyümölcskocka** (5 narancs, 5 citrom és 5 lime)

**1 mokusjelölő** és **1 talicskajelölő**

### Élőkészületek

Helyezd a 15 dobókockát és a 2 jelölőt elérhető távolságba.

Keverd meg a kártyákat (recept oldalukkal felfelé) és oszd őket két, 9 kártyás paklira.

Az egyik paklit tedd félre, erre nem lesz szükséged (de amint befejezted az első játékot, ezzel a paklival rögtön nekivághatsz egy következőnek).

A másik paklit képpel lefelé (recept oldallal felfelé) rakd magad elé – ez lesz a húzópaklid.

Húzd fel a legfelső kártyát, és képpel felfelé tedd a játéktér közepére. Ez lesz a ligeted kiinduló lapja.

Húzz két lapot a kezedbe.

**Minden kör** 3 akcióból áll:

1. Kártya kijátszása
2. Kockák lehelyezése
3. Új kártya húzása

### 1. Kártya kijátszása

Helyezz egy kártyát a kezedből a ligetedbe. Mielőtt letennéd, elforgathatod 90 vagy 180 fokkal.

Az újonnan lerakott kártya legalább egy fája vagy a tisztása le kell fedjen egy fát vagy tisztást a ligetedben.

Minden egymást fedő fa gyümölcsfajtája meg kell egyezzen. Ha egy fával olyan tisztást fedsz le, amire korábban már kockát helyeztél, akkor a fa gyümölcsének színe meg kell egyezzen a kocka színével.

*A játékban egy alkalommal lehelyezhetsz egy olyan fát, ami **nem** passzol az alatta lévő fával vagy kockával. (Lásd: **A mókus.**)*

Bármilyen fa lefedhet üres tisztást.

Tisztás bármilyen fára vagy egy másik tisztásra is helyezhető.

## 2. Kockák lehelyezése

**Minden**, újonnan a ligettedbe helyezett kártya fáira vonatkozó szabály:

**A. Ha az alulra kerülő fán még nincs kocka**, akkor a felülre kerülő fára helyezz egy kockát úgy, hogy annak értéke a két fa gyümölcssei számának összegét mutassa. *Például, ha egy 2 gyümölcsöt termő fád lefed egy 1 gyümölcsöt termőt, a kockát a 3-as oldalával felfelé kell lehelyezned.*

A kocka színének meg kell egyeznie a fa gyümölcsének színével.

Ha kifogytál egy adott színű kockából, akkor nem raksz le.

**B. Ha az alulra kerülő fán már van kocka**, akkor tedd át azt a felülre kerülő fára úgy, hogy az értékét növeled az új fa termésének mennyiségével. *Például, ha egy 1 gyümölcsöt termő fád lefed egy olyat, amin 4-est mutató kocka található, a kocka értékét 1-gyel kell növelned, tehát az 5-ös oldalára átfordítva helyezd vissza.*

Ha a kocka értéke meghaladná a 6-ot, akkor forgasd tovább a 10 pontot érő, kosárkás oldalára.

Ha a 10 pontot érő kosárkát is le tudod fedni egy oda illő fával, vedd le a kockát, és tedd a helyére a talicskajelölőt. Ez a játék végén 15 pontot fog érni. Az így levett kockát helyezd vissza a még elérhető kockáid közé.

Ha már felhasználtad a talicskajelölőt, minden további kockával maximum a 10 pontos kosárka érhető el.

## Tisztások

- Ha egy tisztás olyan fát (vagy másik tisztást) fed le, amin már van kocka, akkor a kockát **értékének változtatása nélkül** helyezd át a felső, újonnan lerakott lap tisztására.
- Ha egy tisztás olyan fát (vagy másik tisztást) fed le, amin még nincs kocka, akkor az **új kártyára se tegyél** kockát.
- Új fa csak akkor fedhet le kockával rendelkező tisztást, ha a **fa gyümölcsének színe egyezik a kocka színével**. Ilyenkor a kockát úgy helyezd az új fára, hogy növeled annak értékét az új fa gyümölcsmennyiségével.

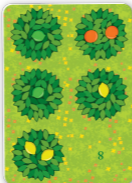
Ha a kocka értéke így meghaladná a 6-ot, forgasd azt a 10 pontot érő kosárkára. Ha ezt is sikerül lefedned, cseréld ki a kockát a talicskára (ha még nem használtad azt fel korábban).

- Ha egy fával üres tisztást fedsz le, **ne** helyezz kockát a fádra.

## 3. Új kártya húzása

Húzd fel a húzópakli legfelső lapját (ha még nem fogyott el), hogy két kártya legyen a kezedben.

# Példa



A liget kezdőlapja.



**1. kör:** Egy lime- és egy narancs-kockát kell feltenni.



**2. kör:** A narancs kocka értéke megnő, és két citrom kockát kell feltenni.



**3. kör:** A lime- és a narancskocka értéke megnő, és egy újabb citrom kockát kell feltenni.

## A mókus

A játék során egyszer letehetsz egy olyan kártyát, amin a felülre kerülő fa gyümölcse **nem** egyezik a lefedett fa vagy kocka színével.

Ha a lefedendő fán vagy tisztáson van kocka, tedd azt vissza a kockakészletedbe.

Helyezd a mókusjelölőt az újonnan felkerült fára, jelezve ezzel, hogy a huncut jószág elcsente a rajta termett gyümölcsöt. **Ez a fa a továbbiakban már nem fedhető le.**

## A játék vége

Amikor kijátszod az utolsó kártyát (és hozzá a megfelelő kockákat vagy jelölőket), a játék véget ér.

## Pontozás

A kockák azt mutatják, mennyi gyümölcsöt szüreteltél.

A tisztáson maradt kockák **nem érnek pontot** (azok a gyümölcsök a földre potyogtak).

A ligeted többi kockájának értékét összeadva megkapod a szüreted végső pontszámát.

Ha a mókus a ligetedben van, **vonj le 1 pontot** a pontszámodból, **valamint 1-1 pontot** minden, a mókussal függőlegesen vagy vízszintesen szomszédos kockád értékéből.



**Megjegyzés:** a talicska 15 pontot érő kockának számít.

## Mennyire volt gyümölcsöző a szüreted?

- < 40 a ligeted picit romokban hever...
- 40-44 természetesen újra kell próbálnod
- 45-49 rostabb is lehetne...
- 50-54 jaffantasztikus eredmény!
- 55-59 csak limeulok!
- 60+ te vagy a szüret narancsnoka!



## Recept játékváltozat

A kártyák hátulján „receptek” találhatóak, amik különböző feltételekkel nehezítik a játékot.

Keverd meg a 18 lapot. Véletlenszerűen húzz ki kettőt, és recept oldalukkal felfelé rakd őket magad elé.

Minden recept megad egy elérendő pontszámot, valamint bónuszpontokat vagy pontszám-módosítókat, amennyiben eléred a recept által megadott pontszámot.

Ez a pontszám a receptkártyák felső sarkában található. Add össze a két felcsapott kártyád pontértékét, hogy megkapd a játékra vonatkozó **pontszám-célot**.

Ossz magadnak 9 lapot, ezzel kialakítva a húzópaklidat, majd az alapjáték szabályait követve játszd le a partit.

A játék végén a kockák pontjaihoz add hozzá az esetlegesen megszerzett bónuszpontokat vagy pontszámmódosítókat, hogy megkapd a szüreted végső pontszámát. Ha eléred vagy meghaladod a két receptkártya által meghatározott pontszámcélt, megnyerted a játékot.

***Ne feledd:*** *A talicska is kockának számít (olyan típusú gyümölcsből, mint amelyiknek a kockáját helyettesítetted vele), kivéve a következő receptek esetében: Gyümölcs-koktél, Tutti Frutti, Limeszörp, Narancslé és Citromos üdítő.*

*Bár a tisztásokon lévő kockák nem érnek pontot, mégis „játékban maradnak”.*

## Többszemélyes játékváltozat

A többszemélyes játékváltozathoz a kártyák sorszámát is figyelembe kell venni, de az alapszabályok megegyeznek az egyszemélyes játékváltozat lap-, kocka- és jelölőlerakási szabályaival. Minden játékosnak szüksége lesz egy saját példányra a játékból, ezekből használják majd ugyanazokat a lapokat, ugyanolyan sorrendben.

Az egyik játékos, a „Csősz”, megkeveri a saját kártyáit, és képpel lefelé maga elé helyez 9-et, húzópaklit képezve ezzel.

A többi játékos a 18 kártyáját sorszámuk alapján emelkedő sorrendbe rendezi.

A Csősz felhúzza a legfelső lapját, majd hangosan felolvassa annak sorszámát. A többiek megkeresik saját paklijukban ugyanezt a kártyát, és képpel felfelé maguk elé helyezik, a saját ligetük kezdőlapjaként.

Ezután a Csősz 2 újabb lapot húz, és felolvassa azok sorszámát is. A többi játékos is kikeresi ugyanezeket, és így mindenkinek ugyanaz a 2 lap lesz a kezében.

### **Minden körben:**

A játékosok egymással egyidejűleg játsszanak ki egy lapot a kezükből a saját ligetükbe (és helyeznek le kockákat/jelölőket, ha szükséges). Amikor mindenki kijátszott egy kártyát, a Csősz húz egy új lapot, felolvassa annak számát, majd a többi játékos is kézbe veszi ugyanazt a saját paklijából.

Így folytatódnak a körök addig, amíg mindenki kijátssza az utolsó kártyáját is. A szüret végén legmagasabb pontot elért játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki több kockát helyezett le.

*Ugyanilyen módon a Recept változat is játszható többszemélyes változatban; ekkor minden játékos ugyanazt a 2 receptet helyezi maga elé a játék kezdetén.*

## Készítők

Liget: Egyszemélyes szüret 9 kártyával

Gyártó: © 2021 Side Room Games LLC

Minden jog fenntartva!

Szerző: Mark Tuck

Grafika: Mark Tuck

Fordító: Pető-Takács Eszter



## Köszönet:

Nagy köszönet Dustin Culbertsonnak és a BoardGameGeek közössége tagjainak, akik tesztelték a játékot, és visszajelzést adtak róla a fejlesztés során, valamint Trevor Harmelnek.

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.

1143 Budapest, Stefánia út 45.

[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu), [info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)



[SideRoomGames.com](http://SideRoomGames.com)

[facebook.com/SideRoomGames](https://facebook.com/SideRoomGames)

[twitter.com/SideRoomGames](https://twitter.com/SideRoomGames)

