

A játék tematikájának erősítése és a könnyebb olvashatóság jegyében a jelző és jelölő szavakat elhagytuk a játékszabályban. Például a levendulajelző vagy a katicabogár-jelölő helyett egyszerűen a levendula és katicabogár kifejezéseket használjuk.

Pergola

TARTOZÉKOK

1 akciótábla



Szerszámok 4 típusban:

15 ásó



15 gereblye



15 lapát



18 kapa



1 tavacskatábla



1 levéltábla



1 játékelemtartó



1 pontozótömb



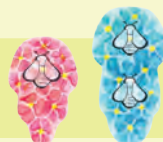
1 szerszámraktár



JÁTÉKSZABÁLY

NÖVÉNYEK:

20 boglárka
(2 színben, színenként 10)



33 mályvarózsa
(3 színben, színenként 11)



26 magnólia
(14 egy virággal,
12 két virággal)



19 levendulalevél



9 levendulavirág



30 falevél (5 színben, színenként 6)



ROVAROK ÉS LÁMPÁSOK:

9 kis szitakötő



8 közepes és
4 nagy szitakötő



30 pillangó



30 katicabogár



40 méh



16 lámpás (4 típusban,
típusonként 4)



JÁTÉKOSOK TARTOZÉKAI (4 szett):

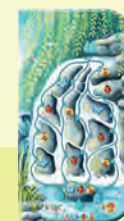
1 kertetábla



1 pontozótábla



1 zúgóta



1 pergolatábla



2 vízcsepp



4 mézes csupor



1 béka



1 madárház



1 szerszámraktár



Az első játék előtt válogassátok szét a játékelemeket, és helyezzétek azokat a játékelemtartóba a képen látható módon.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt tegyetek mindent a szerszámtartóba: 2 vízcseppet, 4 különböző mézes csuprot, 1 békát és 1 madárházat. (A béka és a madárház azonos színű legyen.)

Játékosok előkészületei

Minden játékos vegyen maga elé egy kertet **A**, egy pergolát **B**, egy zúgót **C** és egy pontozótáblát **D**. Helyezzétek ezeket egymás mellé, a lenti képen látható módon.

Minden játékos vegyen magához egy szerszámtartót **E** is, benne a következő játékelemekkel: 1 béka **F**, 2 vízcsepp **G**, 4 különböző mézes csupor **H** és 1 madárház **I**. Tegyétek ezeket a játékelemeket a táblákra, a következők szerint:

1 béka – tedd a kertedbe.

2 vízcsepp – tedd a zúgód kezdőmezőire.

4 mézes csupor – tedd a pergolád előtt álló padra, üres felükkel felfelé.

1 madárház – tedd a kertedbe.

1 szerszámtartó – miután minden játékelemet kivettél belőle, tedd a kerted mellé. A szerszámtartó fedelén 15 lyukat találsz. Ezekben a játék során választott szerszámokat tárolod majd.

A megmaradt szerszámtartókat a bennük lévő játékelemekkel együtt tegyétek vissza a dobozba.

Játékelemtartó **J**

Tegyétek a nagy játékelemtartót az asztal közepére, hogy mindenki könnyedén elérje – ez lesz a közös készlet. Helyezzétek rá a tavacskatáblát.

Levéltábla **K**

Keverjétek össze a faleveleket, osszátok szét 3 azonos méretű kupacra, majd tegyétek azokat a levéltáblára. Tegyétek a levéltáblát a játékelemtartó mellé.





Szerszámok és az akciótábla L

Tegyék az akciótáblát a 2–4 játékos oldalával felfelé, egy mindenki által könnyedén elérhető helyre. Válogassátok szét a szerszámokat típusuk szerint, majd tegyék azokat az akciótábla mellé. A játékosok számától függően a következő szerszámokat használjátok:

2 játékos:



3 játékos:



4 játékos:



A megmaradt szerszámokat tegyék a játékelemtartóba (a tavacskatábla alatti rekeszekbe) – ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.

Keverjétek meg típusonként a szerszámokat. (Két játékos esetén például csak az ásókat és lapátokat keverjétek meg, külön-külön.) Tegyék a szerszámokat a szerszámraktár M rekeszeibe a fent meghatározott sorrendben. Ezután húzzatok a raktárból 4 ásót, és tegyék egyet-egyet az akciótábla minden akciómezője fölé.

Tavacska N

Válogassátok szét a közepes és nagy szitakötőket típusuk szerint. (Így 4 darab 3 szitakötőből álló kupacot kaptok.) A szitakötők típusát a rajtuk látható ábra alapján ismerhetitek fel. Tegyék a kupacokat a tavacska N látható 4 világos tünderrózsára a következők szerint:

2-3 játékos esetén:

Tegyék egy-egy közepes szitakötőt minden tünderrózsára. Tegyék mindegyik közepes szitakötőre egy-egy azonos típusú, nagy szitakötőt. A megmaradt szitakötőket tegyék a tavacska alá, a játékelemtartóba – ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.

4 játékos esetén:

Tegyék minden tünderrózsára egy-egy azonos típusból álló szitakötő-kupacot. Minden kupacban a nagy szitakötő legyen legfelül, a két közepes szitakötő fölött.



A szitakötők elhelyezése 4 játékos esetén.

Készen álltok a játékra!

A JÁTÉK MENETE

KIK VAGYOK ÉS MIT KERESTEK ITT?

A játékban minden játékos egy-egy kertész bőrébe bújva növeszt növényeket, amelyekkel gyönyörű rovarokat csábít a kertjébe. A játék végén a legszebb és legrendezettebb kert tulajdonosa lesz a győztes.

A játék minden körében szerszámot választotok majd, ami növényeket, rovarokat vagy lámpásokat biztosítanak számotokra, valamint egy akciót a következők közül: levélgyűjtés, békaugrás, vízcsobogás, rovarzűmmögés.

Minden játékos 15 kört fog lejátszani, ezután a játék véget ér, és mindenki összeszámolja a pontjait.

A játék végi pontszámod azt tükrözi majd, milyen kertet építettél.

Az egyfős játék szabályait a 14–15. oldalon részletezzük.

EGY JÁTÉKOS KÖRE

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb dolgozott kertben. (Ha nincs ilyen játékos, akkor a legszínesebb öltözékben megjelent játékos kezd.) A játékosok az óramutató járásának megfelelő módon követik egymást.

Amikor rád kerül a sor, a következő fázisokat hajtod végre egymás után:

- 1 Szerszám választása.
- 2 Kert gazdagítása.
- 3 Akció végrehajtása.
- 4 Szerszámok feltöltése.



1 Szerszám választása

Válassz egyet az akciótábla fölött látható 4 szerszám közül, és tedd a kerted mellé. Ezután vedd magadhoz a választott szerszámon látható játékelemeket a közös készletből – például egy levendulalevelet és kék mályvarózsát ábrázoló szerszámot választva kapsz egy levendulalevelet és egy kék mályvarózsát. A szerszámon látható játékelemeket bármilyen sorrendben elveheted.



Fontos! Minden szerszám az akciótábla egy-egy akciómezője fölött van. A szerszám kiválasztásával az alatta lévő akciót is választod, amit majd a köröd harmadik fázisában hajtasz végre. (Lásd 5. oldal, „Akció végrehajtása”).



Példa: Flóra a vízcsobogás akciómező fölötti szerszámot választja. Elveszi a szerszámot, és megkapja a rajta lévő játékelemeket a játékelemtartóból – egy kék mályvarózsát és egy levendulalevelet.

2 Kert gazdagítása

Tedd a megszerzett játékelemeket a kertedbe.

Fontos! Minden játékelemnek saját lehelyezési szabálya van. A növények lehelyezési szabályait és kiértékelésük módját a 6–9. oldalon részletezzük. A rovarokat egyes növényeken látható helyekre is le lehet helyezni, de ez nem kötelező. A rovarok lehelyezési szabályait és kiértékelésük módját szintén a 6–9. oldalon részletezzük.



Példa: Az előző fázisban Flóra a fent látható játékelemeket szerezte – egy levendulalevelet és egy mályvarózsát. Ebben a fázisban a kertjébe helyezi ezeket.

3 Akció végrehajtása

Az 1. fázisban választott szerszámod az akciótábla egyik akciómezője fölött volt (lásd a lenti ábrát). Most kötelező végrehajtandod ezt az akciót.

A táblán négyféle akció látható:



rovarzűmmögés



levélgyűjtés



vízcsobogás



békaugrás

Az egyes akciókat a 10–11. oldalon részletezzük.



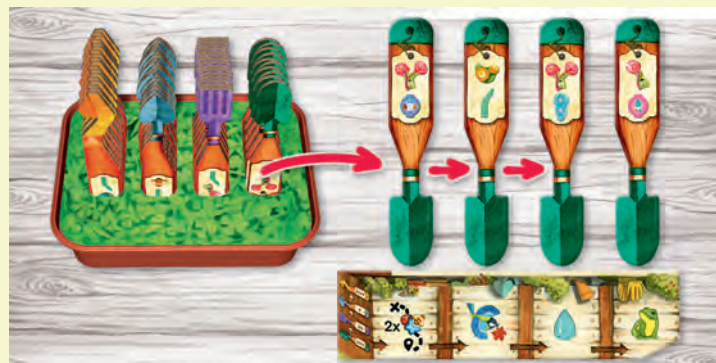
Példa: Flóra a vízcsobogás akció fölötti szerszámot választotta, ezért most végre kell hajtania ezt az akciót.

4 Szerszámok feltöltése

A szerszám elvételével üres hely keletkezett az akciótábla fölött. A szerszámok feltöltéséhez először csúsztasd el a szerszámokat az akciótáblán feltüntetett irányba.

Ezután vedd ki a következő szerszámot a raktárból, és tedd a rovarzűmmögés akcióhely fölé.

Tedd a felhasznált szerszámodat a szerszámtartód egy üres helyére. A szerszámtartóban lévő szerszámok száma megegyezik a lejátszott körök számával.

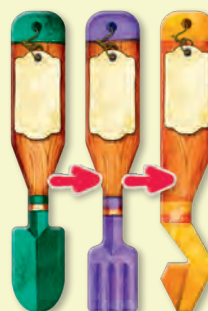


Ha az aktuális típusú szerszámok elfogytak a raktárból, a következő rekeszből húzz szerszámot. Ahogy az előkészületek során is ismertettük, a szerszámok játékoszámtól függően, az alábbi sorrendben kerülnek sorra.

2 játékos:



3 játékos:



4 játékos:



Ha az utolsó szerszámot is felhúztátok a raktárból, az azt jelenti, hogy mindannyian lejátszottatok 15 kört, ezzel a játék véget ér.



A JÁTÉK VÉGE

Miután minden játékos lejátszotta a 15. kört (tehát mindenki szerszámtartója tele van szerszámokkal), a játék véget ér.

Itt az ideje összeszámolni a pontjaitokat: mindannyian tépjetek egy-egy lapot a pontozótömbből, és értékeljétek ki a kerteket.

A pontozás részleteit a következő oldalakon, játékelemenként mutatjuk be.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos győz.

Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

NÖVÉNYEK ÉS ROVAROK

MÁLYVARÓZSA

Az alcea nemzetség legnépszerűbb fajtája a rózsaszín mályvarózsa, amely, úgy tűnik, mindig is kertekben élt. Megtévésző neve ellenére különböző színekben nő. Nem igazán tudjuk, hogyan került a kertjeinkbe. Lehetséges, hogy Kínából hozták át, de vadon ott sem fellelhető. Nem kizárt, hogy más alcea nemzetségu növényfajok mesterségesen létrehozott hibridjéről beszélhetünk. Ha mégis egy réten vagy az út szélén találunk rá, annak magját minden bizonnyal a szél fújta oda egy közeli kertből.

HOGYAN NŐ?

A játékban háromféle színű mályvarózsa van – **kék**, **sárga** és **piros**. Minden szín egy-egy különálló növényt alkot. Nem növeszthetsz több színből álló mályvarózsát a kertedben.

Egy adott színű mályvarózsa első elemét bárhová teheted a kertedben. A következő, **azonos színű** mályvarózsát már a kertedben lévőhöz kell illesztened.

Minden mályvarózsavirágon van egy mező, ahova egy-egy pillangót tehetsz a későbbiekben.

Példa: Flóra egy kék mályvarózsát illeszt a már meglévő kék mályvarózsaoszlopához.



HOGYAN AD PONTOT?



A mályvarózsák szettekben adnak pontokat. Különböző színű mályvarózsák egy sora egy szettnek minősül.

Egy 3 különböző színű mályvarózsából álló sor 6 pontot ér.

Egy 2 különböző színű mályvarózsából álló sor 3 pontot ér.

Egy egyedül álló mályvarózsa 1 pontot ér.

Példa: Flóra kertjében van 2, három különböző színű mályvarózsából álló szett (amely szettenként 6 pontot, tehát összesen 12 pontot ér), továbbá van 1, két különböző színű mályvarózsából álló szettje (amely 3 pontot ad ér), végül van 1 magányos mályvarózsa (ez tehát 1 pontot ér). A játék végén Flóra $6 + 6 + 3 + 1 = 16$ pontot kap a kertjében lévő mályvarózsák után.



PILLANGÓ

A kifejlett pillangók minden kert szívesen látott vendégei. Amellett, hogy szemet gyönyörködtetőek, a virágok beporzásában is segítenek – egyik virágról a másikra szállva, hosszú szívókájukkal isszák ki nektárt. A fiatal hernyóknak sokkal nehezebb dolguk van, hogy elnyerjék az emberek tetszését. Nemcsak a nagy gonddal ültetett virágok leveleit rágnák meg, de ebben a formában nem is igazán nevezhetőek szépek.

HOGYAN SZÁLL LE?

A pillangók a mályvarózsákra szállnak.

Minden mályvarózsán van egy mező, ahova leszállhat egy pillangó. Minden mályvarózsára csak egy pillangó szállhat le. Egy pillangót bárhová tehetsz a mályvarózsa növényen, ahol nem ül más pillangó.



Nem kell tehát alulról felfelé, vagy bármely más rendszer szerint elfoglalni a mályvarózsákat – ha egy mályvarózsa üres, leszállhat rá egy pillangó.



Ha nincs szabad hely a kertedben egy pillangó számára, tedd csak a kertedbe, ahol kedvére repkedhet.

Ha később új mályvarózsa kerül a kertedbe, egy „rovarzümmögés” akcióval elhelyezheted rajta a pillangót.

HOGYAN AD PONTOT?



Minden pillangót külön kell kiértékelni. Minden egyes pillangó értéke azon mályvarózsa virág szintjétől függ, amin a pillangó ül.

- Ha a pillangó az 1. szinten ül, 1 pontot ér.
- Ha a pillangó a 2. vagy 3. szinten ül, 2 pontot ér.
- Ha a pillangó a 4. vagy magasabb szinten ül, 3 pontot ér.

Példa: Flóra kertjében 6 pillangó van – ebből 1 nem ül mályvarózsán, ezért nem is ér pontot. A többi pillangó után a játék végén Flóra összesen $1 + 2 + 2 + 2 + 3 = 10$ pontot kap.



A pergolatáblád méhkaptára mellett lévő mézes csupor 1 pontot ad minden egyes, a kertedben lévő pillangó után, beleértve azokat is, amik nem ülnek mályvarózsán.



A zúgó alján elérhető egyik játék végi bónusz 1 pontot ad minden egyes, a kertedben lévő pillangó, katicabogár és méhből álló szett után, függetlenül attól, hogy hol vannak a kerten belül.





MAGNÓLIA

A magnólia, vagy más néven liliumfa virágai bár Ázsiából, valamint Amerikából származnak, az egész világon népszerű. Lebilincselő szépségű fehér és rózsaszín virága már kora tavasszal megjelenik, amikor más fák még épp, hogy csak rügyezni kezdenek. A magnóliák bolygónk történetében is korán virágoztak – jelenlegi ismereteink szerint már 95 millió évvel ezelőtt megjelentek. Már akkoriban is bogarak porozták be őket, és ez napjainkban sincsen másképp.

HOGYAN NŐ?

A magnólia egyetlen szerteágazó faként növekszik. A játék során egy- vagy kétágú magnóliákhoz juthatsz hozzá. Az első magnóliát bárhová helyezheted a kertedben. Minden ezt követő magnóliát egy, már a kertedben lévő, szabadon álló magnóliahajtás fölé helyezz, ezzel újabb és újabb szinteket létrehozva (lásd az ábrát).

Minden magnóliaágon látható egy mező, ahová egy-egy katicabogarat helyezhetsz a későbbiekben.

Példa: Flóra egy újabb magnóliát szerez, amit a képen csillaggal jelölt helyek egyikére helyezhet le.



HOGYAN AD PONTOT?



A magnóliák attól függően adnak pontokat, hogy a magnóliafa hányadik szintjén helyezkednek el.

- 1–3. szint** – minden ezen szinten lévő magnólia 1 pontot ér.
- 4. szint** – minden ezen a szinten lévő magnólia 2 pontot ér.
- 5. vagy magasabb szint** – minden ezen a szinten lévő magnólia 3 pontot ér.

A magnóliafa kiértékelésekor a típusuk (egy- vagy kétágú) nem számít. Egyedül a játékelemek számát kell figyelembe venni.

Példa: A Flóra kertjében lévő magnóliafának 1., 2. és 3. szintjén (ahol minden 1 pontot ér), összesen 4 magnólia van, a 4. szintjén (ahol minden magnólia 2 pontot ér) 2 magnólia van, valamint az 5. szintjén (ahol minden magnólia 3 pontot ér) 1 magnólia van. A játék végén Flóra $1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 3 = 11$ pontot kap a kertjében lévő magnóliák után.



KATICABOGÁR

A katicabogarak színvilága figyelmeztetésként szolgál a ragadozók számára, ami azt üzeni: „Vigyázat, irritáló és bűdös anyagot hordozok!” Ha egy madár ezt figyelmen kívül hagyja, és mégis megesz egy katicabogarat, valószínűleg jó sokáig felemlegeti majd az esetet. Sajnos az adott katicabogáron ez már nem fog segíteni, de a jövőben talán másokat még megmenthet. A katicabogár hátán lévő pöttyök száma fajtól függ. Európában a leggyakoribb a hétpettyes katicabogár.

HOVA SZÁLL LE?

A katicabogarak a magnóliákra szállnak.

Minden magnólián van egy mező, ahova leszállhat egy katicabogár. Minden magnóliára csak egy katicabogár szállhat. Katicabogarat bárhová tehetsz a magnóliafádon, ahol nem ül már katicabogár.

Nem kell tehát alulról felfelé vagy bármely más rendszer szerint elfoglalni a magnóliákat – ha egy magnólia üres, leszállhat rá egy katicabogár.



Ha nincs szabad hely a kertedben egy katicabogár számára, tedd csak a kertedbe, ahol kedvére repkedhet.

Ha később új magnólia kerül a kertedbe, egy „rovarzümmögés” akcióval elhelyezheted rajta a katicabogarat.

HOGYAN AD PONTOT?



A katicabogarakat egyesével kell értékelni. Minden katicabogár értéke a vele egy szinten ülő katicabogarak számától függ.

- Ha egy szinten 1 katicabogár van, 1 pontot ér.
- Ha egy szinten 2 katicabogár van, mindegyik 2 pontot ér.
- Ha egy szinten legalább 3 katicabogár van, mindegyik 3 pontot ér.

Példa: Flóra kertjében 4 katicabogár van. Közülük 3 ugyanazon a szinten ül (ezért ezek mindegyike 3 pontot ér), 1 pedig egyedül van a saját szintjén (ezért 1 pontot ér). A játék végén Flóra $3 + 3 + 3 + 1 = 10$ pontot kap a kertjében lévő katicabogarak után.



A pergolatáblád méhkaptára mellett lévő egyik mézes csupor 1 pontot ad minden, a kertedben lévő katicabogár után, beleértve azokat is, amik nem ülnek magnólián.



A zúgó alján elérhető egy játék végi bónusz, ami 1 pontot ad minden egyes, a kertedben lévő pillangó, katicabogár és méhből álló szett után, függetlenül attól, hogy hol vannak a kerten belül.





BOGLÁRKA

A kertjeinkben termesztett, iszalag nemzetségbe tartozó boglárkák többsége kúszónövény, amik valamilyen támasztékra „mászva” nőnek. Mivel nyúlékony indákkal kapaszkodnak, sík falakon nem képesek felkúszni. Egy kerítés azonban nem jelent gondot – álljon az fémoszlopokból, falpanelekből vagy legyen épp egy pergola. Ezek a gyönyörű növények olyan közkedveltek a kertészek körében, hogy több ezer és sokszínű fajtát hoztak már létre.

HOGYAN NŐ?

A játékban kétféle boglárka van: kicsi (lila) és nagy (kék). Ezeket a virágokat a pergolatábládon helyezd el, a méhkaptár fölött.

Minden boglárkán, méretétől függően, egy vagy két hely van, ahova méhet helyezhetsz.

Amikor méhet teszel egy boglárkára, az elkezd mézet készíteni (lásd 12. oldal, „Mézes csuprok”).



HOGYAN AD PONTOT?



Minden két, különböző méretű boglárkából álló pár 3 pontot ér. (Függetlenül attól, hogy van-e rajtuk méh vagy sem.)

Példa: Flóra pergolatábláján van 2, különböző méretű boglárkából álló pár (ami páronként 3 pontot ér), illetve 1 pár nélküli boglárka (ami nem ér pontot). A játék végén Flóra $3 + 3 = 6$ pontot kap a kertjében lévő boglárkák után.



MÉH

Nincs még egy rovar, amely nagyobb szolgálatot tenne az emberiségnek, mint a mézelő méh. Az ókorban házasították, azóta osztja meg velünk mézét és méhviaszát, cserébe a menedéért és gondoskodásért. A tökéletesen összhangban működő méhcsalád (ahol több ezer méh egyetlen anyának van alárendelve) sok-sok éve a szorgalom szimbóluma. A mezők és gondozott kertek virágainak beporzásában a méhek messze kiemelkednek a többi rovar közül.

HOVA SZÁLL LE?

A méhek kétféle növényre szállnak le: a boglárkára és a levendula virágára.

- Egy kis boglárkára legfeljebb 1 méh szállhat.
- Egy nagy boglárkára legfeljebb 2 méh szállhat.
- Egy levendulára legfeljebb 3 méh szállhat.



Ha nincs szabad hely a kertedben egy méh számára, tedd csak a kertedbe, ahol kedvére döngöcsélhet.

Ha később alkalmas virág kerül a kertedbe, egy „rovarzümmögés” akcióval elhelyezheted rajta a méhet.



HOGYAN AD PONTOT?

A méhek csak azon növényeken érnek pontot, amelyeken nincs már szabad hely. Tehát ha egy levendulán (amelyen 3 méh fér el), csak 2 méh van, azok a méhek nem érnek pontot.

- Egy kis boglárkán ülő méh 2 pontot ér.
- Egy nagy boglárkán ülő két méh összesen 4 pontot ér.
- Egy levendulán ülő három méh összesen 8 pontot ér.



Példa: Flóra kertjében 7 méh van. Két boglárka tele van méhvel, amik így 6 pontot érnek. (A kis boglárkán lévő méh után 2 pont, a nagy boglárkán lévő méhek után összesen 4 pont jár.) Van egy levendula is, ami tele van méhvel, ami így 8 pontot ér. Van még egy levendula, amin csak egy méh van, ami így nem ér pontot. A játék végén Flóra $2 + 4 + 8 = 14$ pontot kap a kertjében lévő méhek után.



A zúgó alján elérhető egy játék végi bónusz, amely 1 pontot ad minden egyes, a kertedben lévő pillangó, katicabogár és méhből álló szett után, függetlenül attól, hogy hol vannak a kerten belül.





LEVENDULA (LEVÉL ÉS VIRÁG)

A levendulára mindig jó ránézni. Levelei még télen is zöldek, apró virágai pedig – magáról a virágról elnevezett – „levendula” színben pompáznak, amik egész nyáron vonzzák a méheket és dongókat. Gyakran egész mezőnyi területeken termesztik, ezzel horizontig érő, lila virágszőnyeget alkotva. A virágából levendulaolajat állítanak elő, amit a parfüm- és kozmetikaiparban használnak.

HOGYAN NŐ?

Minden levendula alapja 2 levélből áll.

Amikor egy 2 levélből álló levélpár létrejön, azonnal elvehetsz egy levendulavirágot vagy egy kis szitakötőt. Tedd a választott játékelemet a levélpár fölé. Ez a 3 játékelem mostantól így marad a játék végéig, a későbbiekben már nem változtathatsz rajtuk.

Minden levendulavirágon van 3 mező, amire méheket tehetsz.

Példa: Flóra elveszi a 6. levendulalevelét. Ezzel megalkotja 3. levendula-levélpárját. A korábbi két levélpár létrehozásakor szitakötőt választott, ezúttal viszont a levendulavirág mellett dönt, amit azonnal el is helyez a levelek fölé.



HOGYAN AD PONTOT?



Minden levendulalevél 2 pontot ér.

Egy levendulavirág nem ér pontot, ám a ráhelyezett méhek pontot érhetnek. (Lásd 8. oldal, „Méh”.)

A szitakötők pontozását ezután ismertetjük.

Példa: Flóra kertjében 7 levendulalevél van. (Mind-egyik 2 pontot ér.) A játék végén Flóra $7 \times 2 = 14$ pontot kap a kertjében lévő levendulalevelek után.



SZITAKÖTŐ

Négy átlátszó szárny, hosszú hasi rész, nagy szemek – a szitakötőt aligha lehet összetéveszteni más állatokkal. A rovarok világában a szitakötő látványa valószínűleg már önmagában is félelmet kelt, mivel nagyon ügyes vadász, amely repülés közben kapja el zsákmányát. Mielőtt elég nagyra nőne ahhoz, hogy a kertjeinkben röpködjön, fiatalkorát víz alatt élő lárvaként tölti. Már ebben a formájában is kegyetlen vadász.

HOVA SZÁLL LE?

A kis szitakötők levendula-levélpárokra szállnak. A közepes és nagy szitakötők szabadon röpködnek a kertben.

Fontos! A szitakötőket nem lehet áthelyezni a „rovarzümmögés” akcióval!



Kis szitakötőt olyankor szerezhetsz, amikor levendula-levélpárt hozol létre. Közepes és nagy szitakötőt a „békaugrás” akcióval szerezhetsz, ha teljesíted a szükséges feltételeket. (Lásd 11. oldal, „Békaugrás”).

HOGYAN AD PONTOT?



A szitakötőket egyesével kell értékelni.

- Minden nagy szitakötő 5 pontot ér.
- Minden közepes szitakötő 3 pontot ér.
- Minden kis szitakötő 1 pontot ér.

Példa: Flóra kertjében 4 szitakötő van – 2 nagy (ami 5 pontot ér), 1 közepes (ami 3 pontot ér) és 1 kicsi (ami 1 pontot ér). A játék végén Flóra $5 + 5 + 3 + 1 = 14$ pontot kap a kertjében lévő szitakötők után.



A zúgó alján elérhető egy játék végi bónusz, amely 1 pontot ad minden egyes, a kertedben lévő szitakötő után, függetlenül azok méretétől.



AKCIÓK



ROVARZÜMMÖGÉS

HOGYAN MŰKÖDIK?

Fogj legfeljebb 2 rovar (katicabogár, méh, pillangó) a kertedben, és helyezd át őket olyan növényre, amin van szabad hely az adott rovar számára.



Nem kötelező a teljes akciót kihasználni – megteheted, hogy csak 1 rovarot mozgatsz, vagy akár egyet sem!

Ezzel az akcióval mozgathatsz már növényen ülő vagy a kertben repkedő rovarokat is.

Ne feledd, hogy a szitakötők nem mozoghatnak – csak katicabogarakat, méheket és pillangókat mozgathatsz!

Példa: Flóra végrehajt egy rovarzümmögés akciót. Elmúlt körei során jó pár magnóliára szert tett, így most már bőven van helye a katicabogarak számára. Átmozgatja 2 lenti katicabogárát, hogy egy sorban legyenek a legfelső katicabogárral. Így most már mindhárom katicabogár 1 helyett 3 pontot ér majd Flóra számára a játék végén.



Példa: Flóra kertjében van egy pillangó, amely céltalanul repked a kertben (egy virágon sincs rajta). Flóra végrehajt egy rovarzümmögés akciót, majd átmozgatja a legfelső mályvarózsára. Ezután átmozgatja egy méhét az egyik boglárkáról egy levendulavirágra. Ezzel Flóra nem veszíti el a mézes csuprot, amit korábban már megtöltött. (Lásd 12. oldal, „Mézes csuprok”).



LEVÉLGYŰJTÉS

HOGYAN MŰKÖDIK?

Vedd el a három levélkupac egyikének legfelső falevelét.

Minden falevélen egy rovar látható – katicabogár, méh vagy pillangó. Miután elvetted a falevelet, vedd el a falevélen feltüntetett rovarat a közös készletből, és tedd a kertedbe – helyezd egy megfelelő növényre vagy hagyd szabadon repkedni a kertben. Ezután tedd a falevelet a madárházadba.

Néhány falevél egy rovarzümmögés akciót is ad, amit közvetlenül a falevél elvétele után hajthatsz végre. Ez az akció megegyezik a szokásos rovarzümmögés akcióval, azzal a különbséggel, hogy legfeljebb **1 rovarot mozgathatsz**.



Abban a ritka esetben, ha a falevelek elfogytak, falevél helyett vegyél el egy katicabogarat, méhet vagy pillangót, és helyezd el a kertedben.

Példa: Flóra végrehajt egy levélgyűjtés akciót. Választ egy levélkupacot, és elveszi annak legfelső falevelét. Azon egy pillangó látható, ezért elvesz egy pillangót, amit egy mályvarózsára helyez. Ezután a falevelet a madárházába teszi, a többi, korábban megszerzett falevele közé.



FALEVELEK KIÉRTÉKELÉSE

A játék végén annyi pontot kapsz a madárházadban lévő faleveleid után, **ahányféle színű** falevelet gyűjtöttél.

Példa: Flóra 6 falevelet gyűjtött a játék során, 4 különböző színben. Minden szín után 1 pont jár, ezért Flóra 4 pontot kap.



A pergolatáblád méhkaptára mellett lévő egyik mézes csupor 1 pontot ad minden 2. falevél után a madárházadban, függetlenül azok színétől.





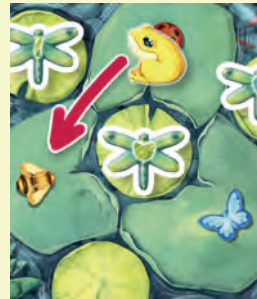
BÉKAUGRÁS

Amikor egy játék során először hajtod végre ezt az akciót, fogd a kertedben lévő békát, és tedd a tavacskatábla egy általad választott tündérrózsájára. Ha az akció végrehajtásakor a békád már a tavacskatáblán van, ugorj át vele egy szomszédos tündérrózsára. (A szomszédos azt jelenti, hogy egy olyan tündérrózsára, ami közvetlenül amellet a tündérrózsá mellett van, amin a békád tartózkodik.)

A TÜNDERRÓZSÁN EGY ROVAR LÁTHATÓ

Ha a tündérrózsán egy rovar látható, azonnal vedd el azt a közös készletből, és tedd a kertedbe – helyezd egy hozzá tartozó növényre, vagy hagyd szabadon repkedni.

Példa: Flóra a békájával egy olyan tündérrózsára ugrik, amin egy méh látható. Elvesz egy méhet a tartóból, és a kertje egy olyan növényére teszi, amire lehelyezhető a méh, vagy a kertje bármely pontjára, ha nincs szabad növény a méh számára.



A TÜNDERRÓZSÁN SZITAKÖTŐ LÁTHATÓ

A fenti szabályok alól kivételt képez, ha a tündérrózsán szitakötő látható. Ahhoz, hogy egy ilyen tündérrózsára ugorhass, **teljesítened kell a szitakötőn látható feltételeket**. Ha nem tudod teljesíteni, nem ugorhatsz oda.

A feltételek a következők lehetnek:



- Legyen legalább 4 (bármilyen) magnólia a kertedben.



- Legyen legalább 4 (bármilyen) mályvarózsa a kertedben.



- Legyen legalább 4 (bármilyen) boglárka a kertedben.



- Legyen legalább 4 levendulalevél a kertedben.

Ha teljesítod a szitakötőn feltüntetett feltételeket, odaugorhatsz a békáddal. Vedd el a legfelső szitakötőt, és tedd a kertedbe. Ha egy tündérrózsán nincs már szitakötő, semmi nem történik.

Fontos! Mindegyik tündérrózsáról csak 1 szitakötőt szerezhetsz a játék során. Ha újabb szitakötőt szeretnél szerezni, másik tündérrózsát kell választanod, és ehhez **más feltételeket kell teljesítened**.



Ha ez az első békaugrás akciód (tehát az akció kezdetekor a béka még a kertedben volt), azonnal ugorhatsz olyan tündérrózsára, amin szitakötő van, ha teljesítod annak feltételeit.



Példa: Flóra egy olyan tündérrózsára ugrik, amin a szitakötő feltétel, hogy legyen legalább 4 mályvarózsa. Mivel Flóra kertjében már 6 mályvarózsa van, ráugorhat erre a tündérrózsára. A tündérrózsán 2 szitakötő látható, ezért Flóra a legfelső szitakötőt veszi el, és a kertjébe teszi, ahol az szabadon repkedhet. Függetlenül a kertjében lévő mályvarózsák számától, a játék hátralévő részében Flóra nem vehet el több szitakötőt mályvarózsás feltétellel.



VÍZCSOBOGÁS

Mozgasd a 2 vízcsepped egyikét 1 mezővel lejjebb a zúgódon. A vízcseppekkel a zúgón látható patakok mentén mozoghatsz lefelé, körül kőre, míg el nem éred a zúgó alját.



Egy mezőn egyszerre csak 1 vízcsepp állhat. Ha mindkét vízcsepped a zúgó alján van, a vízcsepp mozgatása helyett vegyél el egy pillangót, katicabogarat vagy méhet a közös készletből, és helyezd a kertedbe.

KÖVEKEN LÉVŐ VÍZCSEPPEK

Azokon a köveken, amiken meg kell állnod, vízcsepp szimbólumok láthatók. Amikor egy vízcseppdel egy ilyen kőre lépsz, azonnal vedd el a kövön feltüntetett rovar, és helyezd egy hozzá tartozó növényre vagy hagyd szabadon repkedni a kertedben.



Példa: Flórának egy katicabogárra van szüksége. Vízcseppjével ezért egy katicabogár szimbólummal rendelkező kőre lép, és elvesz egy katicabogarat a tartóból, majd elhelyezi azt a kertjében.

A ZÚGÓ ALATT LÉVŐ VÍZCSEPPEK

Amikor egy vízcsepped eléri a zúgó alját, vegyél el egy pillangót, katicabogarat vagy méhet. Ezután válassz egy játék végi bónuszt.

Mivel két vízcsepp van, legfeljebb **2 játék végi bónuszt** tudsz megszerezni.



1 pontot kapsz minden, a kertedben lévő pillangó, katicabogár és méhből álló szett után, függetlenül attól, hogy hol vannak a kerten belül. (A rovar típus, amiből a legkevesebbrel rendelkezel, meghatározza, hány szettet van.)



1 pontot kapsz minden, a kertedben lévő szitakötő után, függetlenül azok méretétől.



2 pontot kapsz minden teli mézes csuprod után.

Fontos: Ahogy fentebb írtuk, egy mezőn csak egy vízcsepp állhat – ebből következik, hogy egy játék végi bónuszt csak egyszer tudsz megszerezni.

Példa: Flóra az egyik vízcseppjével leér a zúgója aljára. Választhat magának egyet a három feltüntetett rovar közül – a pillangót választja. Játék végi bónuszként pedig a rovarszetteket választja, ezért a vízcseppjét erre a mezőre teszi.



TOVÁBBI LEHETŐSÉGEK



LÁMPÁSOK

HOGYAN MŰKÖDIK?

Amikor lámpást szerzel, azt bárhová teheted a kertedben, a rajta lévő szimbólummal felfelé.

Minden lámpás egy egyszeri bónuszt ad. A bónuszt nem kell azonnal végrehajtani. A bónuszt csak a **saját köröd során** hajthatod végre, és csak akkor, ha végre tudod hajtani (lásd alább).

Használat után fordítsd a lámpást a másik oldalára, hogy ne látszódjon a rajta lévő szimbólum.

Négyféle lámpás található a játékban:



Miután végrehajtottál egy vízcsobogás akciót, azonnal hajtsd végre még egy vízcsobogás akciót. (Akár ugyanazzal, akár a másik vízcsappal.)



Miután végrehajtottál egy békaugrás akciót, azonnal hajtsd végre még egy békaugrás akciót.



Amikor katicabogarat, pillangót vagy méhet szerzel, egy további rovar kapsz ugyanabból a típusból.



Amikor szerszámot választasz, az ahhoz tartozó akció helyett végrehajthatsz egy másik akciót.

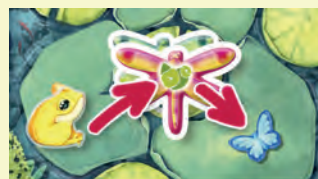


Akár több ugyanolyan típusú lámpásod is lehet. A köröd során akár több lámpást is felhasználhatsz. Egy lámpást használhatsz ugyanabban a körben, amikor megszerezted.

HOGYAN AD PONTOT?

A lámpások nem érnek pontot a játék végén, hacsak fel nem töltötted a megfelelő mézes csuprot (lásd ezen oldal jobb oldalán, „Mézes csuprok”).

Példa: Flóra végrehajt egy békaugrás akciót, és egy olyan tündérrózsára ugrik, ahol szitakötők vannak. Elvesz egy nagy szitakötőt. Ezután felhasználja a lámpását, ami egy újabb békaugrás akciót ad neki – átugrik a pillangó szimbólumos tündérrózsára, elvesz egy pillangót, és elhelyezi kertjében.



A pergolatáblád méhkaptára mellett lévő egyik mézes csupor 1 pontot ad minden felhasznált és fel nem használt lámpásod után.



MÉZES CSUPROK

HOGYAN MŰKÖDNEK?

Amikor a köröd során elegendő méhed gyűlik össze a **pergoládról lógó boglárkákon**, feltölthetsz egy mézes csuprot.

Egy játék során legfeljebb 3 mézes csuprot tölthetsz fel. Amikor egy mézes csuprot feltöltesz, fordítsd át a mézzel teli oldalára. A mézes csuprokat bármilyen sorrendben feltöltheted, ha elegendő méhed gyűlik össze a boglárkákon:

- Amint összegyűlik 4 méh a boglárkáidon, tölts fel egy mézes csuprot.
- Amint összegyűlik 7 méh a boglárkáidon, tölts fel még egy mézes csuprot.
- Amint összegyűlik 9 méh a boglárkáidon, tölts fel még egy mézes csuprot.

Egy mézes csupor feltöltése után nem kell előlről kezdened a méhek gyűjtését. Azok a méhek, amik segítettek feltölteni egy mézes csuprot, hozzásegítenek a többi mézes csupor feltöltéséhez is.



Egy mézes csupor feltöltéséhez rendelkezned kell a feltüntetett számú méhvel a boglárkáidon. Miután egy csuprot feltöltöttél, egy rovarzümmögés akcióval nyugodtan átmozgathatod a méheidet a boglárkákról. A már feltöltött mézes csupraid ezzel nem veszíted el, de távolabb kerülsz a következő csupor feltöltésétől.

HOGYAN ADNAK PONTOT?

Minden mézes csupor a rajta feltüntetett módon ad pontokat a játék végén:



1 pontot kapsz minden, a kertedben lévő pillangó után, beleértve azokat is, amik nem ülnek mályvarózsán.



1 pontot kapsz minden 2. falevél után a madárházadban, függetlenül azok színétől.



1 pontot kapsz minden, a kertedben lévő katicabogár után, beleértve azokat is, amik nem ülnek magnólián.



1 pontot kapsz minden felhasznált és fel nem használt lámpásod után.

Példa: Flóra egyik feltöltött mézes csupra 1 pontot ad minden, a kertjében lévő pillangó után. Összesen 6 pillangója van – ebből 5 mályvarózsán ül, 1 pedig szabadon repked. A játék végén Flóra 6 pontot kap a mézes csupra után.



A zúgó alján elérhető egy játék végi bónusz, ami 2 pontot ad minden feltöltött mézes csuprod után.



PÉLDA A JÁTÉK VÉGI PONTOZÁSRA

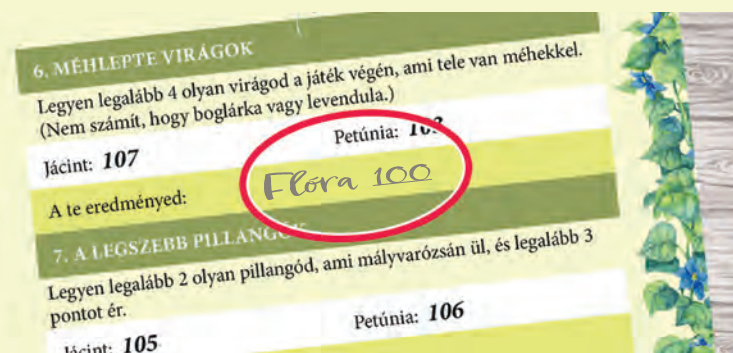
Így néz ki Flóra kertje a játék végén.



Flóra a pontozótömb segítségével kiértékeli a kertjét:

- 🌿 mályvarózsák – 13 pont ($6 + 6 + 1$)
- 🦋 pillangók – 5 pont ($1 + 2 + 2$)
- 🌸 magnóliák – 10 pont ($6 \times 1 + 2 \times 2$)
- 🐞 katicabogarak – 17 pont ($2 \times 2 + 3 \times 3 + 2 \times 2$)
- 🐝 boglárkák – 3 pont (1×3)
- 🌱 méhek – 14 pont ($3 \times 4 + 1 \times 2$)
- 🌱 levendulalevelek – 10 pont (5×2)
- 🌸 szitakötők – 9 pont ($1 + 3 + 5$)
- 🌿 mézes csuprok – 10 pont ($7 + 3$)
- 💧 vízcseppek – 7 pont ($3 + 4$)
- 🌿 különböző színű falevelek – 2 pont

Flóra összesen 100 pontot szerzett. Ezt összehasonlítja a többi játékos pontszámával. Ha egyfős játékot játszott, rögzítheti a pontszámát a kihívás táblázatba, a kiválasztott cél mellett.

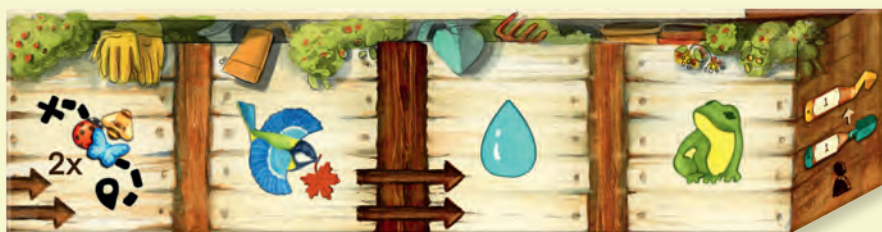


EGYFŐS JÁTÉK

ELŐKÉSZÜLETEK

A játékot a többfős játék előkészületei szerint készítsd elő, az alábbi eltérésekkel.

Fordítsd az akciótáblát az egyfős oldalára.

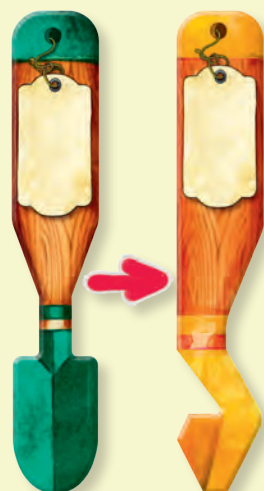


Válassz 4 különböző típusú szitakötőt – ezek közül 2 legyen közepes és 2 legyen nagy méretű.

Tedd őket a tavacskatábla 4 világos tündérrózsájára.



A egyfős játék során kétféle szerszámot fogsz használni – előbb ásót, majd kapát. Keverd meg ezeket az eszközöket, majd helyezd őket a szerszámraktárba, a megfelelő sorrendben. Ezután húzz 4 ásót, és tedd őket az akciótábla 4 akciómezője fölé.



A JÁTÉK MENETE

Az egyfős játék menete nagyrészt megegyezik a többfős játékkal, az alábbi eltérésekkel.

Minden játék előtt válassz egy kihívást a következő oldalról. A játék során a kiválasztott célt próbáld majd elérni.

A játékot te kezded, játszd le az első körödet. Minden köröd 4. fázisának kezdetén (Szerszámok feltöltése) egy automatizált „szomszéd” is cselekszik.

Ő annyit tesz, hogy mielőtt feltöltenéd a szerszámokat, eldobja azt a szerszámot, ami az akciótábla azon felén van, ahonnan te elvetted a saját szerszámodat. (Ezt a szerszámot tedd félre, ebben a játékban már nem lesz rá szükség.) Ekkor az akciótábla fölött 2 szerszám marad. Ekkor a megszokott módon csúsztasd jobbra a szerszámokat, majd töltsd fel az üres helyeket új szerszámokkal. A játék akkor ér véget, amikor végrehajtottad a 15. körödet, és az akciótábla fölött csak 3 szerszám maradt.

A JÁTÉK VÉGE

Számold össze a pontjaidat a többfős játék szabályai szerint.

Ellenőrizd, hogy sikerült-e teljesítened a választott kihívás követelményeit.

Ha sikerült, írd a pontszámodat a következő oldalra, a kihívás mellé. Ha nem sikerült, írd pontszámodat a Szabad játék mezőbe.

A táblázatban megtalálod a szomszédaid – Jácint és Petúnia – pontszámait is. Ha sikerült több pontot gyűjteni náluk, kerted a környék gyönyörű ékkövévé vált! Ha nem sikerül, próbáld újra!

SZUPERKERTÉSZEK KLUBJA

Ha mind a 10 kihívást teljesítetted, itt az idő, hogy meglásd, méltó vagy-e arra, hogy belépj a Szuperkertészek Klubjába. Add össze mindegyik kihívásnál elért legjobb eredményedet. Ha az összeg meghaladja az 1000 pontot, megérdemled, hogy tagja lehess a Szuperkertészek Klubjának. Ha az összeg nem haladja meg az 1000 pontot, próbáld újra azt a kihívást, ahol a legkevesebb pontot szereztél!





KIHÍVÁSOK

1. KATICABOGÁR-RAJZÁS

Legyen legalább 1 katicabogár legalább 3 különböző magnóliaszinten.

Jácint: **102**

Petúnia: **100**

A te eredményed:

2. LAMPIONPARTI

Használd fel legalább 4 lámpást a játék során.

Jácint: **99**

Petúnia: **103**

A te eredményed:

3. ROVARPARADICSOM

Legyen a kertedben legalább 4 katicabogár, 4 méh és 4 pillangó. (Nem számít, hogy hány szitakötő van.)

Jácint: **102**

Petúnia: **102**

A te eredményed:

4. VÍZESÉS

Legyen legalább 1 vízcsepp a zúgó alján, és szerezz legalább 5 pontot az egyik zúgó alatti játék végi bónusszal.

Jácint: **104**

Petúnia: **105**

A te eredményed:

5. ÉDES MÉZ

Szerezz legalább 5 pontot egy mézzel teli csuporral.

Jácint: **106**

Petúnia: **102**

A te eredményed:

6. MÉHLEPTE VIRÁGOK

Legyen legalább 4 olyan virágod a játék végén, ami tele van méhekkel. (Nem számít, hogy boglárka vagy levendula.)

Jácint: **107**

Petúnia: **103**

A te eredményed:

7. A LEGSZEBB PILLANGÓK

Legyen legalább 2 olyan pillangód, ami mályvarózsán ül, és legalább 3 pontot ér.

Jácint: **105**

Petúnia: **106**

A te eredményed:

8. A LEVÉLGYŰJTŐ

Legyen legalább 1 faleveled mind az 5 színben.

Jácint: **98**

Petúnia: **101**

A te eredményed:

9. SZITAKÖTŐCSALÁD

Legyen legalább 4 szitakötő. (Nem számít a méretük.)

Jácint: **101**

Petúnia: **101**

A te eredményed:

10. SZABAD JÁTÉK

Hagyományos játék mindenféle további cél nélkül.

Jácint: **105**

Petúnia: **104**

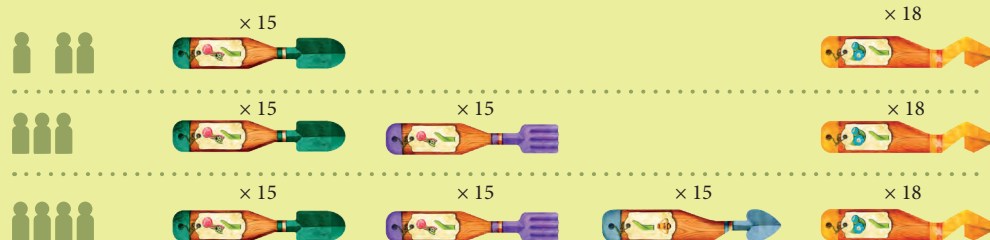
A te eredményed:

SZUPERKERTÉSZEK KLUBJA

Szerezz legalább 1000 pontot a fenti kihívásokkal, hogy beléphess a Szuperkertészek Klubjába!

ÖSSZEFOGLALÁS

SZERSZÁMOK SORRENDJE



EGY JÁTÉKOS KÖRE



LÁMPÁSOK

- Amikor szerszámot választasz, lefordíthatod ezt a lámpást, hogy a szerszámhoz tartozó akció helyett egy másik akciót hajthass végre.
- Amikor katicabogarat, pillangót vagy méhet szerzel, lefordíthatod ezt a lámpást, hogy még 1 ugyanolyan rovarot kapj.
- Miután végrehajtottál egy vízcsofogás akciót, lefordíthatod ezt a lámpást, hogy azonnal végrehajthass még egy vízcsofogás akciót.
- Miután végrehajtottál egy békaugrás akciót, lefordíthatod ezt a lámpást, hogy azonnal végrehajthass még egy békaugrás akciót.

MÉZES CSUPROK

- 1 pontot kapsz minden 2. faleveled után, függetlenül azok színétől.
- 1 pontot kapsz minden, a kertben lévő katicabogár után. (Függetlenül attól, hogy a kertben belül hol van.)
- 1 pontot kapsz minden, a kertben lévő pillangó után. (Függetlenül attól, hogy a kertben belül hol van.)
- 1 pontot kapsz minden, a kertben lévő lámpás után. (Függetlenül attól, hogy felhasználtad-e vagy sem.)

SZITAKÖTŐK FELTÉTELEI

- L legyen legalább 4 magnólia a kertben (az ágak száma nem számít.)
- L legyen legalább 4 levendula-leve a kertben.
- L legyen legalább 4 boglárka a kertben (a méretük nem számít.)
- L legyen legalább 4 mályvarózsa a kertben (a színük nem számít.)

A ZÚGÓ JÁTÉK VÉGI BÓNUSZAI

- 1 pontot kapsz minden pillangó + katicabogár + méh szettért a kertben. (Mindegy, hogy a rovarok a kertben belül hol vannak. A rovar, amiből a legkevesebb rendelkezik, meghatározza a szettjeid számát.)
- 1 pontot kapsz minden, a kertben lévő szitakötő után. (A méretük nem számít.)
- 3 pontot kapsz minden mézzel teli csupordért.



Rovarzümmögés

Fogj legfeljebb 2 rovarot (katicabogarat, méhet vagy pillangót) a kertben, és helyezd át azokat növényekre, amiken van üres hely, és a megfelelő rovar van feltüntetve rajtuk.

Levélgyjűtés

Vedd el a 3 levélkupac egyikének legfelső falevelét, majd vedd el az azon feltüntetett rovar a közös készletből. Tedd a falevelét a madárházadba.

Vízcsofogás

Mozgasd 1 mezővel lejjebb a 2 vízcsepp egyikét. A vízcsepp a zúgón látható patakok mentén mozoghat.

Békaugrás

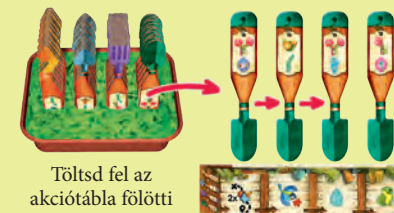
Ugorj át a békáddal egy szomszédos tündérrózsára, majd vedd el a feltüntetett rovar vagy a legfelső szitakötőt (ha teljesítetd annak feltételeit).



Hajtsd végre a szerszámhoz tartozó akciót.



Tedd a szerszámot a tartóba.



Töltsd fel az akciótábla fölötti üres helyet.

KÉSZÍTŐK

A JÁTÉKOT TERVEZTE
Michał Gołąb Gołębiowski
Przemek Wojtkowiak

ILLUSZTRÁCIÓK
Karolina Kijak-Dzikońska

GRAFIKAI TERVEZÉS
Karolina Kijak-Dzikońska
Ka Leszczyńska

JÁTÉKFEJLESZTÉS
Michał Szewczyk

JÁTÉKSZABÁLY
Michał Gołąb Gołębiowski
Przemek Wojtkowiak

PROJEKTVEZETŐ
Przemek Wojtkowiak

ELRENDEZÉS
Ka Leszczyńska
Adam Strzelecki

DOBOZBELSŐ
Game Trayz

gametrayz
control your chaos

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS
Przemek Fornal
Asia Flisowska
Kuba Gołębiowski
Adam Kwapiński
Anna Turczyńska
Sylvia Smolińska

Sandra Socha
Urszula Świat
Michał Szewczyk
Waldemar Marer
Wojciech Grajkowski
Roboty Planszowe group:
Arkadiusz Dymalski
Jędrzej Modrzyński
Bartosz Wyrwał
Jarosław Piersiała
Marcin Kowalski
Michał Długaj
Jakub Prazmowski
Jeremi Prazmowski

MAGYAR FORDÍTÁS
Trásy Zsolt

Köszönet illeti a **Grupa pod wezwaniem Świtala** csoportot a játék vizuális megjelenésével kapcsolatos egyeztetésekért.

Szeretnénk külön köszönetet mondani **Michał Szewczyk**nek, aki elképesztő mértékű elkötelezettséget mutatott a projekt iránt, konstruktív megjegyzéseiért, illetve, hogy minden rendezvényen lebilincselő módon mutatta be a játék prototípusát. Köszönjük, Windziar!

rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Gyártó:
Rebel sp. z o.o.
Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Poland
www.wydawnictwo@rebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl



Importálta:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu