

Bruno Cathala és Théo Rivière



LapkaLand

JÁTÉKSZABÁLY

Sikerül összhangot teremtened?

Ebben a világban több faj él egymás mellett, célod megtalálni a legjobb helyet számukra. Minden körben lapkákat húzol és helyezel le, hogy minél több pontot és különféle bónuszokat szerezz.



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezzétek a táblát az asztal közepére.
Az első játékokhoz a tábla „A” oldalát használjátok.

- 2 Keverjétek össze képpel lefelé a 12 felfedezésjelzőt, véletlenszerűen helyezzetek 1-et a táblán lévő minden mezőre, majd fordítsátok őket **képpel felfelé**.



- 3 Állítsátok össze a készletet a következők szerint:
 - a Keverjétek meg és tegyétek egy kupacba a 20 **kincslapkát** a kincsesláda oldalukkal felfelé.
 - b Helyezzétek a 7 **képességekártyát** egy sorba a tábla mellé.
 - c Helyezzétek a tábla mellé a játékosok számával megegyező **tündérjelzőt** és **kalapácsjelzőt**.

A megmaradt tündérjelzőket és kalapácsjelzőket helyezzétek vissza a dobozba.
- 4 Helyezzétek a zsákba a 80 **fajlapkát**, és jól keverjétek meg őket. A különböző fajlapkák eloszlása:



- 5 Adjatok minden játékosnak egy **tartót**. Minden játékos húzzon 6 lapkát a zsákból, és helyezze a tartójára úgy, hogy az elejét csak ő lássa. A megmaradt tartókat helyezzétek vissza a dobozba.
- 6 Írjátok fel a játékosok nevét a **pontozólapra**.



ΛΑΤΕΚ ΜΕΝΕΤΕ

A játék akkor ér véget, amikor a zsák üres ÉS egy játékos tartója is kiürült.

A körödben sorrendben hajtsd végre a következő lépéseket:

- Amint ezeket a lépéseket végrehajtottad, a következő játékos kerül sorra.



1 Lapkák Lehelyezése

A körödben válassz ki a tartódról 1 vagy több fajlapkát.

Minden kiválasztott lapkának **egyformának** vagy **különbözőnek** kell lennie. Helyezd le a lapkákat egy már a táblán lévő lapka mellé **élszomszédosan**.

A kiválasztott lapkákat ugyanabba a vonalba (sorba vagy oszlopba) kell helyezni, ezáltal MEGHOSSZABBÍTVÁ egy már létező, vagy LÉTREHOZVA egy új vízszintes vagy függőleges, folyamatos sorozatot:

- ♦ **Egy vonal MEGHOSSZABBÍTÁSA:** a lapkákat egy már létező vonalhoz helyezed le, ezzel folytatva azt (1). A vonal bármelyik vége, akár mindkettő is meghosszabbítható.
- ♦ **Egy vonal LÉTREHOZÁSA:** a lehelyezett lapkák egymás mellé kerülnek, egy új vonalat létrehozva, amivel meghosszabbíthatnak vagy keresztezhetnek 1 vagy több másik vonalat (2).

Minden vonalban kizárólag:



Egyforma típusú fajlapkák; VAGY



Különböző típusú fajlapkák lehetnek.

Fontos: a kezdőjátékosnak az első körben az „Egy vonal LÉTREHOZÁSA” akciót kell végrehajtania, amivel legalább 1 lapkát le kell helyeznie a tábla közepén lévő 4 kezdőmező valamelyikére. Szellem nem játszható ki önmagában az első körben.

LEHELYEZÉSI FELTÉTELEK

A legtöbb fajlapka bármilyen típusú mezőre lehelyezhető, azonban néhány fajra külön feltételek vonatkoznak:

- ♦ A törpelapkákat **kizárólag** hegy mezőre helyezhetitek le.
- ♦ A sellőlapkákat **kizárólag** víz mezőre helyezhetitek le.



Megjegyzés: azok a mezők, amiken kastélyt ábrázoló felfedezésjelző van, egyszerre számítanak víz (↓) és hegy (▲) is.

- ♦ Ha egy szellemlapka már a táblán van, nem helyezhető mellé élszomszédosan másik lapka. (Lásd a „Szellemek” bekezdést a következő oldalon).

A lapkák felépítése

GYP érték



A faj illusztrációja



Lehelyezési feltételek



	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

FELFEDEZÉSJELZŐK



Amikor fajlapkát helyezel a táblára, előfordul, hogy felfedezésjelzőt takarsz le vele, amit majd a Pontozás fázis során kell eltávolítani.



SZELLEMEK



A szellem egy különleges faj.
Lapkahelyezéskor kiválaszthatasz legfeljebb 1 szellemlapkát a tartódról. A szellem egyforma lapkának számít, ha egyforma lapkákat helyezel le, vagy különbözőnek számít, ha különböző lapkákat helyezel le. Egy különböző fajokból álló vonal legfeljebb 7 különböző fajból és 1 szellemből állhat.

- ◆ Egy szellemlapka számíthat egy fajnak az egyik vonalban és egy másiknak az azt keresztező vonalban.
- ◆ Egy vonalban sosem lehet 1-nél több szellem.
- ◆ A szellem lehelyezése után nem helyezhető le lapka vele élszomszédosan.



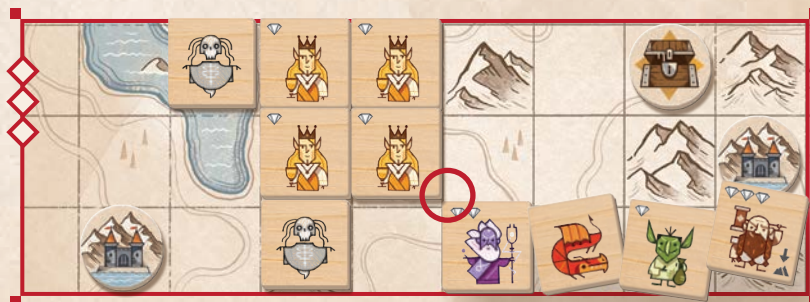
Lehelyeztél egy 5 különböző fajból álló vonalat. A szellemmel kapcsolod össze a lapkáidat a sárkányokat tartalmazó vonallal. Tehát az egyik vonalban sárkánynak számít, a másikban pedig egy különböző fajnak.

Mostantól nem helyezhető le több lapka a szellemtől közvetlenül jobbra és alatta lévő mezőkre.

HA NINCS SZABÁLYOS LÉPÉSED

Abban a ritka esetben, ha a körödben NEM TUDSZ lapkát lehelyezni:

1. Fedd fel a többi játékosnak a tartódon lévő fajlapkákat (hogy megmutasd, valóban nincs szabályos lépésed).
2. Helyezz le egy olyan vonalat, amiben az egyik lapka csak **átlósan** érintkezik egy már lent lévő lapkával.
3. A többi játékos húz 1-1 kincslapkát a készletből. (Lásd a „Kincslapkák” bekezdést a 6. oldalon).



Bea nem tud a körében lapkát lehelyezni. Megmutatja, hogy sem elf, sem szellem nincs a tartóján. Majd kijátsszik egy új vonalat, átlósan érintve az egyik már lehelyezett lapkát. Albert és Károly húznak 1-1 kincslapkát a készletből.

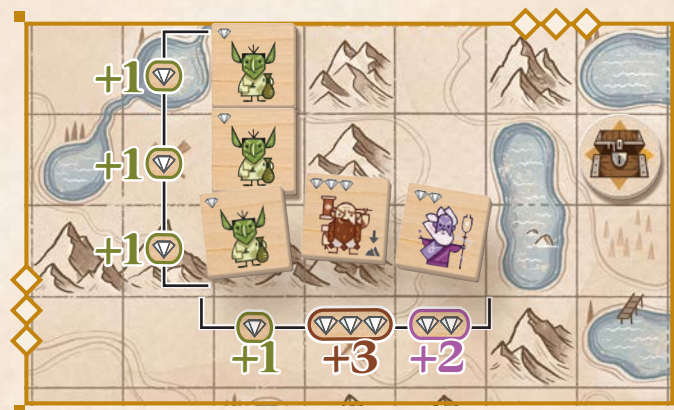
2 PONTOZÁS

Számold össze a körödben létrehozott és/vagy meghosszabbított vonalak GYP értékét:

- ♦ Egy lapka beleszámíthat két különböző vonal pontozásába is.
- ♦ Ha a körödben letakartál egy kastélyt ábrázoló felfedezésjelzőt, duplázd meg a jelzőt letakaró vonalak GYP értékét. Ezután helyezd vissza a jelzőt a dobozba. A mezőre került fajlapka a táblán marad.

Megjegyzés: ha pontozásnál egy vonal 2 kastélyt ábrázoló felfedezésjelzőt is letakart, a GYP négyszeres értékű lesz. Pontozás után távolítsátok el mindkét jelzőt.

Írjátok fel a kör során szerzett pontokat a pontozólapra.



3 BÓNUSZOK BEGYŰJTÉSE

Gyűjtsd be a megszerzett bónuszokat ebben a sorrendben:

A. Kincs felfedezése

Ha a körödben letakartál egy kincset ábrázoló felfedezésjelzőt, húzz 1 kincslapkát a készletből, majd a felfedezésjelzőt helyezd vissza a dobozba.

B. Kiürült tartó

Ha kiürült a tartód, húzz 1 kincslapkát a készletből.

C. Egyforma fajlapkák

Amikor létrehozol vagy meghosszabbítasz egy egyforma fajlapkákból álló vonalat, magadhoz veheted a megfelelő képességekártyát.

1. Ha még nincs nálad (a készletben vagy egy másik játékosnál van), vedd el, és helyezd magad elé a kártyát.
 2. Attól függetlenül, hogy most vetted el vagy már nálad volt, hajtsd végre a hatását, ha lehetséges. (Lásd a „Képességek” bekezdést a **Függelékben**).
- ♦ Ha több vonalat is létrehoztál vagy meghosszabbítottál egyforma fajlapkákkal, legfeljebb 1 faj képességekártyáját veheted magadhoz, ha még nem volt nálad. A hatást egy körben legfeljebb egyszer lehet végrehajtani.
 - ♦ A szellemeknek nincs képességekártyájuk.

Kincslapkák

Tartsd a kincslapkádat magad előtt képpel lefelé. Bármikor megnézheted őket, de csak a játék végén feded fel őket, hogy GYP-t kapi érték.



Ha kincslapkát kellene húznod, de nincs több a készletben, azonnal kapsz 7 pontot. Ezt jegyezzétek fel a pontozólapra.

A képességekártyák felépítése

GYP érték

12

A faj illusztrációja

Hatás



4 Új Lapkák Húzása

Töltsd újra a tartódat: húzz új fajlapkákat a zsákból, hogy ismét 6 lapkád legyen, ha ez lehetséges.

Megjegyzés: ha a zsákban nincs több lapka, viszont a tartódon még van a húzás után, a meglévő lapkáiddal folytatd a játékot.

Most pedig a következő játékos köre jön.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha egy játékos köre végén a következő két feltétel teljesül:
Nincs több lapka a zsákban **ÉS** valamelyik játékos tartója üres.

Ezután folytassátok a végső pontozással.

VÉGSŐ PONTOZÁS

Fedjétek fel a kincslapkáitokat, majd számoljátok ki a pontszámotokat a következők összeadásával:

- ♦ a fajlapkák lehelyezésével szerzett GYP-k,
- ♦ a játék végén nálatok maradt képességkártyákon lévő GYP-k,
- ♦ a kincslapkáitokon lévő GYP-k.

A legtöbb GYP-t gyűjtő játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

JÁTEKVÁLTOZATOK:

A pontozólapon megtalálható több játékváltozat is. A játék előtt döntsétek el, hogy használtok-e egy vagy akár több változatot (jelöljétek be a pontozólapon). Ezek megváltoztathatják a játék előkészületeit és/vagy a szabályait is. (Lásd a „Játékváltozatok” bekezdést a **Függelékben**.)

KÉSZÍTŐK

Tervező: Bruno Cathala és Théo Rivière

Illusztrátor: Dan Gartman

Projektvezető: Philippe Tardif
és Maxence Falempin

Fejlesztőcsapat: Pierre-Olivier Gravel,
Anh Tú Tran és Vincent Fugère

Művészeti vezető: Fabienne Pyun
és Maëva Da Silva

Nyomdai előkészítő: Marie-Eve Joly

Grafikai tervező: Emeline D'Aoust
és Alexandra Gosselin

Marketing: Philippe Gariépy

Adminisztráció: Manon Sylvestre
és Julie Thibault

Stúdióvezető: Jean-François Gagné

Gyártásvezető: Vincent Goyat

Író: Jérôme Vessière

Szerkesztő: Scott Lewis

Fordító: Kelemen Zsolt

© 2027 Plan B Games Inc. (Next Move).
Next Move™ az asmodee és a hozzá tartozó
cégek védjegye és tulajdona. Minden jog
fenntartva!

Plan B Games Inc. - Asmodee Group SAS,
100-4001 rue F.-X.-Tessier, Vaudreuil-
Dorion, QC J7V 5V5 - Canada
www.nextmove-games.com

CSAPATJÁTÉK:

Csak 4 játékos esetén

Az alapjáték szabályai továbbra is érvényesek.

- ◆ Mielőtt hozzálátottok az előkészületekhez, alakítsatok két 2 fős csapatot, és a csapatok tagjai felváltva üljenek az asztal köré.
- ◆ A játék során mindkét csapat pontszámát külön oszlopba rögzítség. A csapattagok megnézhetik egymás kincslapkait.
- ◆ A csapattársak kommunikálhatnak egymással, de mindenféle kommunikációnak jól hallhatónak kell lennie. Lapkalehelyezés közben tilos kommunikálni. A kommunikáció tárgya lehet a tábla állapota, képességek aktiválása, csere, tündér- és kalapácsjelzők kérése a csapattársadtól. A tartótokon lévő lapkák típusáról és mennyiségéről tilos beszélni.

CSERE

A köröd elején lapkát **cserélhetsz** a csapattársaddal. Ehhez be kell jelentened egy kérést a következő két lehetőség közül:

- ◆ Mondj egy fajlapkát, amit szeretnél kapni; vagy
- ◆ mondj egy fajlapkát, amit átadnál.

Ezután a csapattársad is bejelenti a kérését.

Miután mindketten elmondtátok a kéréseteket, és a csere mellett döntötök, egyszerre kiválasztjátok 1 lapkátokat, és képpel lefelé magatok elé helyezitek. Ha mindketten kiválasztottátok a lapkát, elcseréletek őket.

MEGJEGYZÉS: a választott lapkáknak nem kell megegyezniük a kérésekben elhangzottakkal.

Ezen felül a csapattársad átadhat bármennyi tündér- és/vagy kalapácsjelzőt, ha szeretne.

Amint valaki a körében már megkezdte a lapkalehelyezést, nem kommunikálhat a csapattársával, amíg le nem helyezte az utolsó lapkát is.

Ha nincs szabályos lépésed, az ellenfél csapat csak 1 kincslapkát húz.



1. példa:

„Vigyázz, mindenképp oda kell lapkát tennünk, nem hagyhatjuk meg nekik ezt a jó helyet.”

2. példa:

Albert: Nekem egy elf kellene.

— Károly: Egy goblin tudok adni.

— Albert: Legyen, cseréljünk.

3. példa:

Albert ezt nem mondhatja:

„Egy goblin VAGY elf kellene nekem.”



Függelék Képességek



Varázsló

Hatás: azonnal cseréld ki ezt a kártyát egy ellenfelednél lévő képességekártyával. Azonnal végre kell hajtandó a kapott kártya hatását. Ha egyik ellenfelednél sincs képességekártya, cseréld ki az egyik még készletben lévő képességekártyára.

Játék végi pontérték: 8 GYP



Goblin

Hatás: válassz egy ellenfelet, nézd meg a lapkait, és lopj el 1-et, majd helyezd a tartódba. Az ellenfél nem húz új lapkát.

Játék végi pontérték: 3 GYP



Elf

Hatás: nincs.

Játék végi pontérték: 15 GYP



Sárkány

Hatás: húzz 1 kincslapkát a készletből (Lásd a 6. oldalon).

Játék végi pontérték: 9 GYP



Sellő

Hatás: azonnal húzz 1 általad választott lapkát a zsákból, és tedd a tartódba.

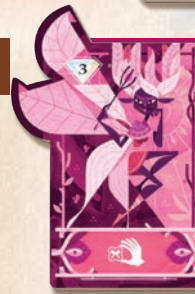
Játék végi pontérték: 12 GYP



Törpe

Hatás: vegyél el a készletből 1 kalapácsjelzőt. Ha nincs több a készletben, lopj el 1-et egy általad választott ellenféltől. Bármennyi kalapácsjelző lehet nálad.

Játék végi pontérték: 6 GYP



Tündér

Hatás: vegyél el a készletből 1 tündérjelzőt. Ha nincs több a készletben, lopj el 1-et egy általad választott ellenféltől. Bármennyi tündérjelző lehet nálad.

Játék végi pontérték: 3 GYP

Kalapácsjelzők



Lapkahelyezés előtt eldobhatsz 1 kalapácsjelzőt a készletbe, hogy eltávolíts 1 általad választott lapkát a tábláról. Helyezd vissza az eltávolított lapkát a dobozba.

- ◆ Eldobhatsz több kalapácsjelzőt is, mindegyikért távolíts el 1 lapkát.
- ◆ Nem vagy köteles kalapácsjelzőt használni, ha nincs szabályos lépésed.
- ◆ Csapatjátékban átadhatsz kalapácsjelzőt a csapattársadnak a köre során.

Ha egy lapkát eltávolítasz egy felfedezés mezőről, ne rakj új felfedezésjelzőt arra a mezőre.

Tündérjelzők



Amikor lapkát helyezel le, eldobhatsz 1 tündérjelzőt a készletbe, hogy ebben a körben a törpéket és/vagy sellőket **bármilyen** típusú mezőre lehelyezhesd, a szokásos lehelyezési szabályokat betartva.

Továbbá:

- ◆ Nem vagy köteles tündérjelzőt használni, ha nincs szabályos lépésed.
- ◆ Csapatjátékban átadhatsz tündérjelzőt a csapattársadnak a köre során.

PÉLDÁK 2 FŐS JÁTÉKRA

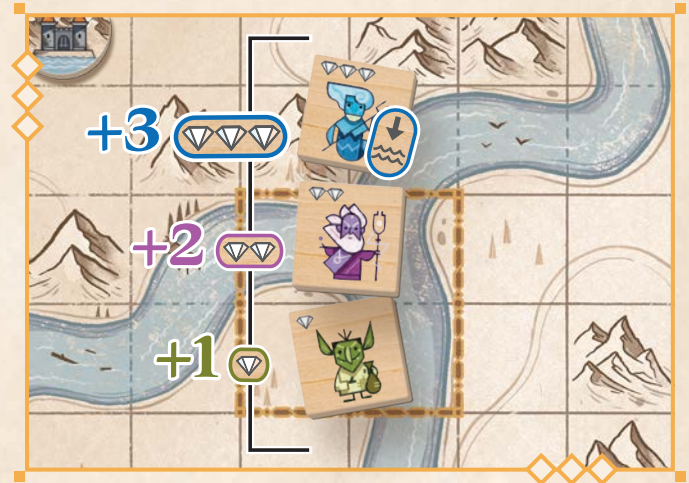
1. kör

Albert a kezdőjátékos. Létre kell hoznia egy olyan vonalat, ami lefedi az egyik középső mezőt. Kiválaszt 3 különböző fajlapkát, és lehelyezi őket, ügyelve rá, hogy:

- ♦ a sellő víz mezőre kerüljön (↓).

Azonnal szerez 6 GYP-t ($3 + 2 + 1$).

Majd húz 3 fajlapkát, hogy 6 lapka legyen a tartóján.



2. kör

Bea köre következik. Kiválaszt 3 egyforma fajlapkát és 1 szellemet, ügyelve rá, hogy mindegyik sellő víz mezőre kerüljön. (A kastélyt ábrázoló felfedezésjelző víz mezőnek számít (↓)).

Eldobja a kastélyt ábrázoló felfedezésjelzőt, és azonnal szerez 24 GYP-t (2×12 GYP, mert a kastélyt ábrázoló felfedezésjelző megduplázza a pontokat).



Mivel egy sellőkből álló vonalat hozott létre, magához veszi a sellő képességekártyát, és végrehajtja a hatását. Úgy dönt, 1 sárkánylapkát húz a zsákból.

Véletlenszerűen húz még 3 lapkát, amivel újratölti a tartóját 6 lapkáig.

Megjegyzés: a játékosok többé nem helyezhetnek lapkát a szellemmel élszomszédos 3 mezőre.



3. kör

Ismét Albert köre következik. Úgy dönt, az összes fajlapkáját felhasználva létrehoz egy új vonalat, ügyelve a lehelyezési szabályokra:

- ♦ a törpét hegy mezőre helyezte, (♠) és
- ♦ a létrehozott vonal és mindegyik vonal, amit meghosszabbított:
 - ♦ egyforma fajlapkából, **vagy**
 - ♦ különböző fajlapkából áll.

Megkapja a GYP-t az újonnan létrehozott és a meghosszabbított vonalakért is.

- Függőlegesen: 11 GYP (A)
- Vízszintesen: 4 GYP (B)
- Vízszintesen: 1 GYP (B)



16 GYP-t szerez ebben a körben.

Az új összpontszáma $6 + 16 = 22$ GYP.

Mivel kiürítette a lapkartartóját, húz egy kincslapkát is. Megtalálta a 13 GYP-t érő kincset. Képpel lefelé tartja a játék végéig.

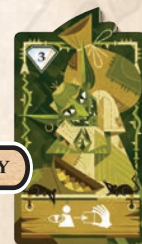
A lehelyezett lapkaival meg is hosszabbított két vonalat, amikben egyforma fajlapkák vannak.

- ♦ Varázslók

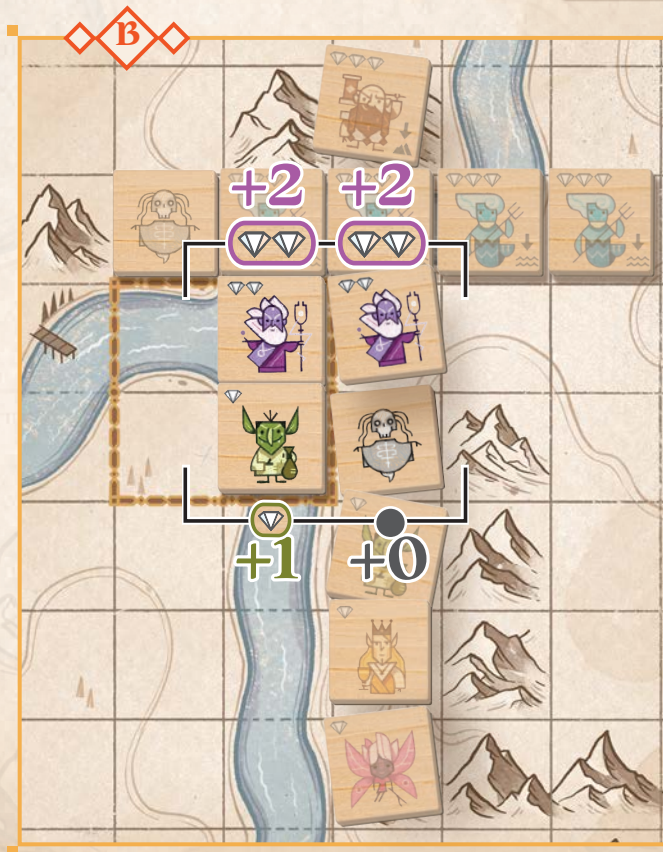
- ♦ Goblinok (a szellemnek köszönhetően)

Kiválasztja a két faj egyikének képességekártyáját, és azonnal végre kell hajtania a hatását.

A köre végén lapkákat húz a zsákból, hogy 6 legyen a tartóján.



VAGY



Az előkészületek során döntsétek el, hogy akartok-e játékváltozatokat használni, akár többet is. Jelöljétek be őket a pontozólapon.

KÍSÉRTETJÁRTA SÍKSÁGOK

Az alapjáték szabályai érvényesek, az előkészületek alábbi módosításával:

- ◆ Előkészületek: az 1. lépés után vegyetek ki 4 szellemlapkát a zsákból, és helyezzétek őket a 4 kincset ábrázoló felfedezésjelzőre.



EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Az alapjáték szabályai érvényesek, az alábbi módosításokkal:

- ◆ Amikor lehelyezed a 4. lapkát egy 2x2-es, egyforma fajlapkákból álló négyzet formába, húzz 1 kincslapkát a készletből.
- ◆ Kalapácsjelzővel nem lehet eltávolítani olyan lapkát, ami egy 2x2-es négyzet forma része (vagy nagyobb téglalap formáé).
- ◆ Fajonként legfeljebb 1 kincslapkát húzhattok el a játék során, attól függetlenül, hogy melyik játékos fejezte be a négyzet formát.



HATÁRVIDÉK

Az alapjáték szabályai érvényesek, az alábbi módosításokkal:

- ◆ Amikor a tábla 4 sarkának egyikébe helyezel lapkát, a szokásos módon fejezd be a körödet, majd hajts végre egy újabb kört.
- ◆ Mindegyik sarok hatása egy játékban legfeljebb egyszer érvényesülhet, még akkor is, ha később kalapáccsal eltávolítjátok onnan a lapkát. A pontozólapon jelöljétek, melyik sarokba helyeztetek már lapkát.



TERÜLETVÉDELEM

Az alapjáték szabályai érvényesek, az alábbi módosításokkal:

- ◆ Amikor lehelyezel egy lapkát, amivel körbezársz egy üres mezőket tartalmazó területet, annyi GYP-t kapsz, amennyi üres mezőt körbezártál. (Az számít üres mezőnek, amin nincs fajlapka.)
- ◆ Az átlósan érintkező lapkák is **számítanak** terület bezárásakor.
- ◆ Minden mezővel legfeljebb 1 GYP-t lehet így szerezni, attól függetlenül, hogy ki zárta be a területet.



Példa: Ennek a 4 lapkának a lehelyezésével Albert körbezár egy 3 üres mezőt tartalmazó területet. Ezzel szerez 3 GYP-t.



Példa: A két jelzett lapka átlósan csatlakozik, ezzel körbezárva egy 2 üres mezőt tartalmazó területet.