

TOM LUYCKX & DAVID AUSLOOS



Játéktervező: Tom Luyckx & David Ausloos

Grafika: David Ausloos

Projekt menedzser: Jonny de Vries

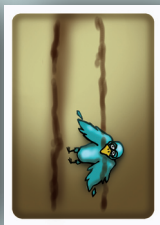
Külön köszönet Maarten Leclair-nek





AZ ŐSZ A VÉGÉHEZ KÖZELEG ÉS AZOK A LUSTA MÓKUSOK MÉG MINDIG NEM GYÚJTÓGOTTEK A TÉLRE! A MAKK KÉSZLET VÉGES, EZÉRT NAGY VERSENY FOLYIK ÉRTE. SZÖRÖS KIS BARÁTODNAK VESZÉLYES ERDŐKÖN KELL KERESZTÜLVÁGNIA, AHOL MINDEN REJTEKBE ELLENSEG LAPUL, AKIK REMÉLIK, HOGY SZABOTÁLHATJÁK ERŐFESZÍTÉSEIT. KÉSZEN ÁLLSZ ARRRA, HOGY KIFOGJ ELLENFELEIDEN ÉS MÓKUSOD GYŐZELEMHEZ VEZESD?

TARTALOM



58 ÜTŐKÁRTYA 12 MAKK KÁRTYA 24 ÖSVÉNYKÁRTYA

6 KÉTOLDALÚ FA MÓKUSJELZŐ

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1) Keverjétek meg a piros ütőkártyákat és tegyétek őket képpel lefelé az asztalra, hogy mindenki elérje azt.
- 2) Keverjétek meg a zöld makk kártyákat és tegyétek őket képpel felfelé az asztal közepére.
- 3) Minden játékosnak ki kell építenie egy 4 lapból álló ösvényt a saját színében a makk kártyák paklijáig a következőknek megfelelően: helyezzetek 1 ösvénykártyát minden játékos elé, majd további 3-at, egy oszlopot kialakítva a makk kártyáig (lásd az ábrát a következő oldalon).
- 4) Ossz minden játékosnak az induláshoz 5 ütőkártyát.
- 5) Minden játékos kap egy egyedi színű mókuszjelzőt (képpel felfelé).

TIPIKUS 4 JÁTÉKOS ALAPFELÁLLÁS

HÚZÓPAKLI

MAKK KUPAC

DOBÓPAKLI

ÖSVÉNY

5 ÜTŐKÁRTYA KÉZBEN

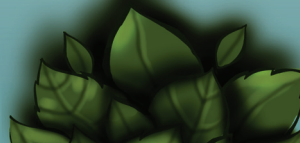
JÁTÉKÁTTEKINTÉS

A Get Nuts-ban egy strapabíró fasort kell kiépítened, majd a lehető leggyorsabban átvezetni rajta mokusodat, a lehető legtöbb makkot begyűjtve. Az a játékos kezd, aki a legtöbb mogyorót tudja a szájába tölteni.

A játékos saját körében a következő dolgokat fogja sorrendben végrehajtani:

- 1) MOZGASD A BULLDÓZEREKET AZ ÖSVÉNYEDEN 1 HELLYEL FENTEBB
- 2) JÁTSSZ KI ÜTŐKÁRTYÁKAT ES/VAGY MOZOGJ A MOKUSODDAL
- 3) DOBJ EL KÁRTYÁKAT
- 4) EGÉSZÍTSD KI A KEZEDBEN LÉVŐ KÁRTYÁKAT 5-RE

A játék akkor ér véget, amikor a makkok paklija elfogy. Ezután mindenki összeszámolja makkjai értékét és a legmagasabb pontszámot elért játékos győz.





EGY JÁTÉKOS KÖRE RÉSZLETESEN

1) MOZGASD A BULLDÓZEREKET

Ha egy játékosnak vannak bulldózerek az ösvényén, mindegyik 1 hellyel feljebb mozog rajta. A bulldózerek megkárosítják vagy elpusztítják minden fa kártyáját, amelyet elérnek. Minden olyan fa, amelyet elérnek, 2-t veszít az értékéből. Ha emiatt a fa értéke 0 vagy kevesebb lesz, helyezzék a fát azonnal a dobópaklira. A bulldózer a helyén marad.

Miután mozgatta a bulldózereket saját ösvényén, a játékos 4 akciópontot használhat fel a saját körében az alábbi két módon:

Ütőkártyákat játszik ki és/vagy mozgatja mokusát.

2.1) ÜTŐKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

A játékos legfeljebb 4 akciópontért ütőkártyákat játszhat ki (fa, szabotázs és speciális akciókártyák). A kártya jobb alsó sarkában látható, hogy mennyi akciópont felhasználásával játszható ki.

A játékos fakártyákat játszik ki (ellenálló képességüket a bal felső sarokban láthatjuk), hogy mokusának útvonalat építsen ki a makkokig. Lejátszásakor a játékos egyszerűen lehelyezi azt bármelyik olyan ösvénykártyája mellé, amely mellett még nincs fa (a fákat nem kell sorrendben lejátszanunk és az ösvényen bárhová lekerülhetnek).

Vigyázz, hogy ne játssz ki gyenge fát egy bulldózer mellé, mert azt a fát azonnal le fogja dönteni.

2.2) MOZGASD A MÓKUSOD

Egy játékos 1 akciópontért hozhatja játékba mokusát (a játékos színével felfelé) az ösvényén lévő legelső (a játékoshoz legközelebb lévő) fára, **ha az a fa az ösvény legelső mezőjén látható.**

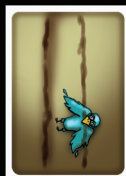
Ha egy mokus már játékban van, körönként 1 akciópontért 1 fával közelebb mozoghat a makkok kupacához, **de sosem mozoghat visszafelé** (ha csak nem esik le, ahogy a későbbiekben látható lesz). Viszont az üres mezőkre addig nem tudnak rálépni a mokusok, míg oda kártya nem kerül.

Ellenfeleid minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy hátráltassák haladásodat. Ha egyik ellenfeled elpusztítja a fát, melyen mokusod éppen áll, a mokus leesik. A fát eldobjuk a mellé lejátszott negatív értékű kártyákkal együtt (a bulldózer kivételével) és a mokus visszamegy a következő (a makkoktól távolabb eső) szabad fára. Ha nincs ilyen fa, a mokus visszakerül a játékoshoz. Ha egy mokus leesik, fordítsd piros oldalával felfelé, jelezve, hogy megsérült.

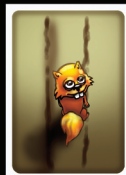
Amikor a játékos legközelebb szeretné mozgatni vagy játékba hozni mokusát, 1 akciópontot el kell költenie annak meggyógyítására, ezzel azt a játékos színének oldalára fordítva.



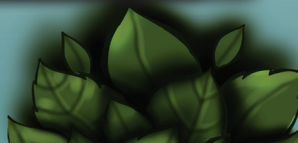
A játékos körét úgy kezdi, hogy első kártyája mellett egy bulldózer áll. Mielőtt bármit csinálna, a bulldózert egy mezővel előre kell mozgatnia a makkok irányába.



A bulldózer 2-vel csökkenti annak a fának az értékét, amely mellett megáll, ezzel 0-ra csökkentve azt.



A fa a dobópaklira kerül, a bulldózer viszont játékban marad.





A játékos köre kezdetén a bulldózert egy mezővel feljebb mozgattuk. Most beüt a katasztrófa: a gép egy gyenge, 2-es értékű fa mellé ér. A bulldózer -2-es hatása miatt a fa azonnal elpusztul és ennek eredményeképpen a mókus, aki azon a fán rejtőzött, visszaesik 2 helyet a következő fára.

A jelölőt átfordítjuk az eszméletlen oldalára, hogy jelezzük az esés hatását.

3) DOBJ EL TETSZŐLEGES SZÁMÚ VÁLASZTÁSOD SZERINTI KÁRTYÁT

Ez az akció opcionális, arra használhatjuk, hogy helyet csináljunk az új kártyáknak.

4) EGÉSZÍTSD KI A KEZEDBEN LÉVŐ KÁRTYÁKAT 5-RE

Miután a kezekben lévő kártyák száma újra 5 lett, az óramutató járása szerinti, következő játékos jön.

A CÉL ELÉRÉSE

Amikor egy játékos mókusa eléri az utolsó fát, 1 akciópontért megszerezheti a legfelső makk kártyáját a pakliból. A megszerzett makk kártyát képpel lefelé maga elé helyezi és visszaveszi mókusát. Ha a mókust újra játékba szeretné hozni, egy akciópontot el kell rá költenie. El kell távolítania annyi fát az ösvényéről, melynek összértéke (szomszédos kártyák esetén a negatív kártyákat is beleszámítva) ugyanannyi vagy több, mint a megszerzett makké. Például, ha a megszerzett makk értéke 3, a játékosnak el kell dobnia 1 vagy több fát, összesen 3 vagy több értékben. Ha a játékosnál vannak játékban Szent Fa (Sacred Tree) akciókártyák, azokat kell beadnia először. Ez azt jelenti, hogy a játékos nem szerezhet meg olyan makk kártyát, melyet nem tud „kifizetni”.

A JÁTÉK NYERTESE

Amikor az utolsó makkot is megszerezték, a játékosok összedják összegyűjtött makkjaik értékét (levonva a tolvajokért járó pontokat). A legmagasabb értéket elért játékos győz. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, akinek nagyobb a fának összértéke. Ha a játékosok továbbra is döntetlen helyzetben vannak, az nyer közülük, aki közelebb áll a makkok kupacához. Ha még mindig döntetlen áll fenn, osztoznak a győzelmen.

AZ ÜTŐKÁRTYÁK RÉSZLETEZÉSE

FEJSZE ÉS LÁNCFŰRÉS

E két általános kártya segítségével a játékosok hátrálthatják a többi játékost fák kiirtásával. A játékosok egyszerűen kijátsszák ezeket a kártyákat az ellenfél fái mellé, és amikor a kártya (vagy kártyák) összege megegyezik vagy meghaladja annak a fának az értékét, a fa elpusztul és eldobásra kerül azzal a fejszével vagy láncfűrészszel együtt, amely kiirtotta azt. Több ilyen kártyát is kijátszhatunk egy fa mellé.



BULLDÓZER

Helyezd ezt a kártyát egy másik játékos első ösvénykártyája mellé. A mozdulatlan fejszékkel és láncfűrészekkel ellentétben ez a kártya az adott játékos minden köre elején mozog. Amíg egy fa mellett áll, annak a fának az értéke 2-vel csökken az aktuális körben. Miután elérte az ösvény végét, a bulldózer következő lépéseként a dobópaklira helyezzük azt.

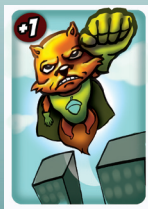


FORGÓSÉL

Ha egy játékos egy forgószelet játszik ki, képpel lefelé fordítja a makkok kupacát, megkeveri, majd visszahelyezi azt, képpel felfelé.

MENNYEI MAKK

Ezt a különleges makkot nem lehet ellopni egy játékos gyűjteményéből, de nehezebb is megszerezni. Ha szerzel egyet, helyezd az egyik, ösvényeden lévő fa mellé. Ha a fa megmarad a következő makk begyűjtéséig, amikor eldobod azt fizetségként, a Mennyei Makk bekerül a gyűjteményedbe és 3 pontot fog érni. **Ha viszont a fa elpusztul, mielőtt megszerzed az újabb makkot, elveszted a fát és a Mennyei Makkot is. Soha nem kombinálható egy Szent Fával!**



SZUPERMÓKUS

A játékos ebben a körben kap egy extra akciópontot.



ELEMELÉS

Ezzel a játékos ellophat egy véletlenszerű kártyát egy másik játékostól. Ez lehet egy kártya a játékos gyűjteményéből vagy a kezéből. A játékos gyűjteményéből nem lophatod el a Mennyei Makkot. A játékosok megkeverhetik kártyáikat, mielőtt kirabolják őket.

SZENT FA

A Szent Fát ellenfeleid nem irthatják ki. Nem bánthatják fejszék, láncfűrészek, bulldózerek vagy lángszórók. Úgy kerül rá az ösvényedre, mint az összes többi fa. Ha elveszel egy makk kártyát, ezt a fát kell eldobnod először. Ha több mint egy ilyen van, azokat kell eldobnod először (tehát 1 Szent Fát kell eldobnod egy 2-es értékű makkért, és 2 Szent Fát egy 3-as értékű makkért).



BÁTOR SZÖKKENÉS

Ez a kártya megengedi, hogy egy sértetlen mókussal átugorj egy üres mezőt az ösvényeden. Ez lehet a legfelső fa helye is, mellyel a mókus megszerezheti a makkot. A mókus mozgatásához nem kell plusz akciópontot elhasználnod; a kártya kijátszásának költsége tartalmazza a mozgást is.

BÉKEAKTIVISTA

Helyezd ezt az aktivistát egy fa mellé annak védelmére. Valójában nem növeli meg a fa értékét, de elnyeli az első -2-es sérülést bármilyen kártyával szemben, melyet a fa mellé játszanak ki. Ezt a kártyát dobjuk el először, amikor egy fát 2-es értékben megtámadnak.

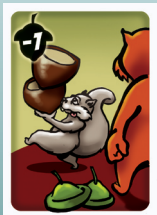
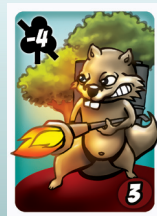


KATONAI HATALOM

Ezzel a kártyával kivédhetsz bármilyen negatív kártyát, melyet rád játszának, vagy eltávolíthatsz bármilyen negatív kártyát, mely már játékban van.

LÁNGSZÓRÓ

Ezt egy másik játékosra kell játszani. El kell dobni az ösvényéről annyi fát, melyeknek összértéke legalább 4. Ha nincs összértékben ennyi fája, el kell dobni összes fáját.



TOLVAJ!

Ez a kártya a makkok paklijába tartozik.

Ha valaki megszerzi, azonnal ki kell játszania egy másik játékosra. Az áldozatnak hozzá kell ezt a kártyát adnia a korábban megszerzett, képpel lefelé lévő makk kártyái paklijához. A kártya negatív értéke módosítja/csökkenti a játékos végső pontszámát. Ahogy a többi makk kártyáért, ezért a kártyáért is annyi fát kell befizetni, amennyi annak az értéke: -1 = 1-es értékű fa.