

MIŠKE

Koscho sukurtas kortų žaidimas, skirtas 2-5 žaidėjams nuo 10 metų amžiaus
Žaidimo trukmė: 60 minučių

Žaidimo tikslas

Vietos miške verda gyvenimas: proskynose šmirinėja gyvūnai, ieškantys valgomų augalų ir vabzdžių. Vieni iš jų mėgsta tankias medžių viršūnes, o kiti renkasi vešlių paunksmę ir patogiai jaučiasi tik medžių prieglobstyje.

„Miške“ kursite ekologinę pusiausvyrą tarp floros ir faunos. Sodindami medžius galite suteikti prieglobstį įvairiems gyvūnams bei padėti augti augalams ir grybams. Bet jei norite pelnyti kuo daugiau taškų, turite atsizvelgti į tai, ką jie mėgsta – vieniems reikia kitų rūšių atstovų, o kiti renkasi tik tam tikras buveines ar maisto šaltinius.

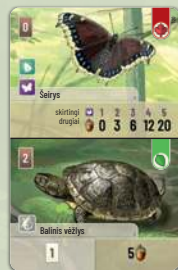
Žaidimo pabaigoje laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.

Žaidimo rinkinys

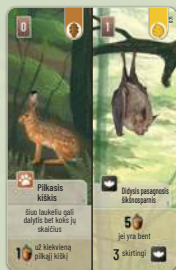
180 kortų:



66 medžiai



48 kortos,
perskirtos į dvi
dalis horizontaliai



44 kortos,
perskirtos į dvi
dalis vertikaliai



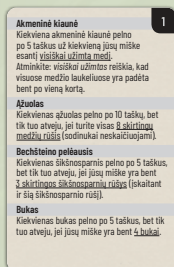
3 žiemos kortos



kortos nugarėlė



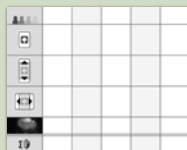
1 žaidimo lenta
proskyna



14 santraukos kortų



5 urvai



1 taškų
skaičiavimo
bloknotas

Pasiruošimas žaidimui

1 **Proskyną** (t. y. žaidimo lentą) padėkite žaidimo lauko viduryje, visiems žaidėjams lengvai pasiekiamoje vietoje. Greta proskynos padėkite **14 santraukos kortų**.



2 Visi žaidėjai pasiima po **urvo kortą** ir pasideda ją priešais save.

3 **3 žiemos kortas** atidėkite į šalį. Likusias kortas sumaišykite ir, į jas **nežiūrėdami**, pagal žaidėjų skaičių nurodytą kortų kiekį padėkite atgal į žaidimo dėžutę:

2 žaidėjai → 30 kortų;

3 žaidėjai → 20 kortų;

4 žaidėjai → 10 kortų;

5 žaidėjai → nė vienos (žaidžiate su visomis kortomis).



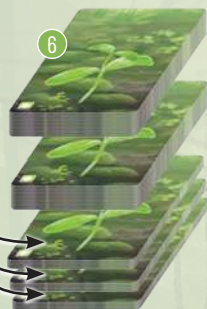
4 Likusias kortas užverstas padalykite į **tris** panašaus dydžio **krūvelės**.

5 Į **vieną** iš šių krūvelių įmaišykite **dvi** žiemos kortas, o **trečiąją** žiemos kortą padėkite **ant** šios krūvelės **viršaus**.

6 Kitas dvi kortų krūvelės padėkite ant krūvelės su žiemos kortomis, taip suformuodami vieną žaidimo kortų krūvelę. Padėkite šią kortų krūvelę kairėje proskynos pusėje.

7 Visi žaidėjai į ranką pasiima po **6 kortas**. Jei nė viena iš šių kortų nėra medis, galite atlikti antrąjį traukimą – visas gautas šešias kortas padėkite atgal į žaidimo dėžutę ir iš krūvelės pasiimkite šešias naujas kortas. Kiekvienas žaidėjas antrąjį traukimą gali atlikti **tik vieną kartą**.

8 Žaidimą pradeda tas žaidėjas, kuris paskutinis vaikščiojo miške.



Žaidimo eiga

Pradedant nuo pirmojo žaidėjo, žaidžiama paeiliui pagal laikrodžio rodyklę. Savo ėjimo metu privalote atlikti **tik vieną** iš dviejų galimų veiksmų:

A) Pasiimti dvi kortas

Kiekvieną kortą galite rinktis imti arba iš krūvelės, arba iš proskynos.

ARBA

B) Padėti kortą ir patikrinti proskyną

Sumokėkite kortos kainą, padėkite šią kortą į savo mišką ir pritaikykite jos poveikį bei premiją, jei tokių yra. Tada patikrinkite, ar reikia išvalyti proskyną.

A) Dviejų kortų paėmimas

Atlikdami šį veiksma **po vieną pasiimkite dvi kortas** ir pridėkite prie savo kortų rankoje. Imdami kiekvieną kortą galite pasirinkti, kokią imsate – **užverstą** kortą nuo žaidimo kortų **krūvelės** viršaus arba **atverstą** kortą iš **proskynos** (kuri žaidimo pradžioje yra tuščia).

Svarbu: rankoje galite turėti daugiausiai 10 kortų. Jei rankoje turite 9 kortas, galite pasiimti tik vieną kortą.



Žiemos kortos

Apatiniame krūvelės trečdalyje slepiasi **3 žiemos kortos**. Ištraukę žiemos kortą, privalote ją padėti atverstą **greta proskynos** ir nedelsiant iš žaidimo kortų krūvelės paimti kitą kortą. Ištraukus trečiąją žiemos kortą, žaidimas **nedelsiant** baigiasi.

B) Kortos padėjimas ir proskynos patikrinimas

Kiekvienoje kortoje yra arba **vienas medis**, arba **du miško gyventojai**:

- Kiekvienoje **medžio** kortoje yra lygiai vienos rūšies medis, aplink kurį galite išdėlioti gyvūnus, augalus ir grybus. Medžiai yra jūsų miško pagrindas.
- Visos kitos kortos yra **perskirtos į dvi dalis**: arba horizontaliai – vienas miško gyventojas yra kortos viršuje, o kitas apačioje, arba vertikaliai – vienas miško gyventojas yra kortos kairėje, o kitas dešinėje.

Visų kortų sandara yra tokia:



Kortos padėjimas

Norėdami padėti kortą iš savo rankos, pirmiausia turite sumokėti jos **kainą – į proskyną iš rankoje turimų** padėti nurodytą skaičių (*kity*) **atverstų** kortų. Dėdami perskirtą kortą, pasirinkite tik vieną jos pusę ir sumokėkite toje pusėje nurodytą kainą.

Paprastai nėra svarbu, kurias kortas išmetate kaip mokesį. Tačiau už kai kurias rūšis galima gauti premiją, jei atsiskaitote tam tikromis kortomis (žr. skyrių „Premija“ 6 psl.).



Tada kortą padėkite **atverstą** priešais save. Jūsų padėtų kortų rinkinys vadinamas jūsų **mišku**.

Pastaba: perskirtos kortos visada dedamos šalia medžio (žr. *toliau*).

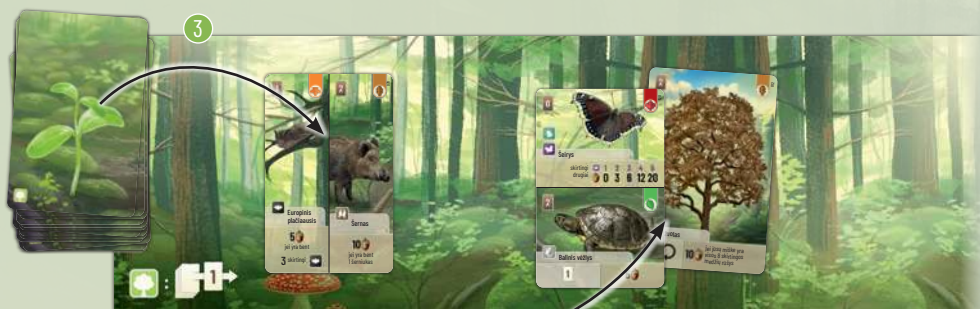
Medžiai

Šalia visų keturių medžio kraštų – viršuje, apačioje, kairėje ir dešinėje – yra **laukeliai** perskirtoms **kortoms**. Kol kortos laukelyje nėra padėta nė viena korta, jis laikomas **tuščiu**; medis yra **visiškai užimtas**, jei šalia kiekvieno iš keturių jo kraštų yra bent po vieną kortą.



Padėję medį visada turite **paimti viršutinę žaidimo kortų krūvelės kortą** ir padėti ją **atverstą** į proskyną. Šią žaidimo taisyklę jums primena proskynoje pavaizduotas simbolis  .

Pastaba: jei šio veiksmo metu atverčiama žiemos korta, elkitės taip, kaip nurodyta 3 puslapyje.



Pavyzdys:

- 1 Norite padėti platanalapio klevo kortą, kurios kaina 2.
- 2 Norėdami už ją sumokėti, į proskyną iš savo rankos padedate dvi atverstas kortas.
- 3 Kadangi padėjote medį, dabar taip pat paimate viršutinę žaidimo kortų krūvelės kortą ir ją atverstą padedate į proskyną.



Medžio sodinukas

Užuoat padėję medį, galite iš savo rankos paimti **bet kurią** kortą ir padėti ją **užverstą** kaip **universalų medžio sodinuką**. Kaip ir medis, medžio sodinukas šalia kiekvieno iš keturių savo kraštų turi po laukelį kortai. Tačiau sodinukas nepriklauso nė vienai iš aštuonių medžių rūšių ir nėra laikomas atskira medžio rūšimi.

Gyvūnai, augalai ir grybai

Perskirtose kortose pavaizduoti įvairūs miško gyventojai: gyvūnai, augalai arba grybai.

Dėdami perskirtą kortą, ją turite padėti savo miške į **tuščią laukelį** šalia **atitinkamo medžio krašto**. Jei norite padėti gyventoją, esantį kairiojoje kortos pusėje, jį turite padėti šalia kairiojo medžio krašto – nenaudojamą dešiniąją kortos pusę pakiškite po medžiu. Tos pačios taisyklės taikomos ir gyventojams, esantiems kortos dešinėje, viršuje arba apačioje.

Pastaba: jūsų miške esančiu laikomas tik tas gyventojas, kuris yra matomas padėjus kortą. Paslėpta kortos pusė likusiame žaidime ar skaičiuojant taškus nėra svarbi.



Pavyzdys: šį šerniuką ką tik padėjote savo miške, dešiniąją kortos pusę pakišdami po platanalapiu klevu.

Pastaba: perskirtas kortas galima dėti tik tuo atveju, jei šalia vieno iš jūsų medžių atitinkamo krašto yra laisvas laukelis kortai.

Poveikis ir premija

Jei ką tik padėta korta turi **poveikį** arba **premiją** (arba ir vieną, ir kitą), dabar galite juos panaudoti. Jei norite panaudoti juos abu, prieš naudodami **premiją**, turite panaudoti **poveikį**. Poveikio arba premijos naudojimas yra pasirinktinis.

Kortų poveikiai ir premijos yra paaiškinti piktogramomis arba trumpais aprašymais. Visų simbolių apžvalgą rasite paskutiniame šios taisyklių knygelės puslapyje. Jei norite išsamesnio paaiškinimo, naudokite santraukų kortas arba skaitmeninį priedą (žr. QR kodą).



priedas

Poveikiai

Poveikiai yra dviejų rūšių:

- Daugumos kortų **poveikiai** suveikia **iškart** – juos galima panaudoti **vieną kartą** iš karto po to, kai padedate kortą.
- Grybai suteikia **nuolatinį poveikį**, kurį galite naudoti visą likusį žaidimą, pradedant nuo kito ėjimo.




bet kada, kai medžio apačioje padedate kortą

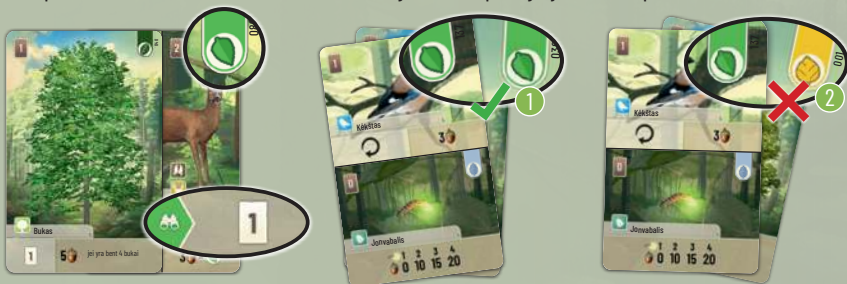
Grybai

Grybų poveikis aktyvuojasi, kai į mišką (pvz., po medžiu) padedamos tam tikros kortos. Kiekvieną kartą į mišką padėję tokią kortą, galite iš karto pritaikyti grybo poveikį.

Pavyzdys: jūs ką tik padėjote skėtinę žvynabudę. Nuo kito savo ėjimo, kiekvieną kartą padėję kortą į laukelį po medžiu galite nuo žaidimo kortų krūvelės viršaus pasiimti kortą.

Premija

Kai kurios rūšys turi spalvotą rodyklę su simboliu  suteikiančią **premią**, jei už kortą mokate **derančiomis kortomis**: kad galėtumėte gauti premiją, **visos kortos**, kurias išmetate kaip mokesį, turi būti **tos pačios spalvos** kaip ir dedama korta (t. y. jose turi būti tas pats medžio simbolis). Jei mokama perskirtomis kortomis, nesvarbu, kurioje kortos pusėje yra sutampantis medžio simbolis.



Pavyzdys: į savo mišką padėjote stirną.

- 1 Norėdami gauti premiją, sumokate kėkštu ir beržu. Abi kortos yra tokios pat spalvos (ir turi beržo simbolį) kaip ir stirna.
- 2 Jei mokėtumėte ne beržu, o liepa, premijos gauti negalėtumėte.

Proskynos patikrinimas

Jei jūsų ėjimo pabaigoje proskynoje yra **10 ar daugiau kortų**, proskyna turi būti **išvalyta**. Nuo proskynos nuimkite visas kortas ir padėkite atgal į žaidimo dėžutę.

Tada jūsų ėjimas baigiasi ir savo ėjimą pradeda kitas žaidėjas pagal laikrodžio rodyklę, nebent poveikis ar premija leidžia jums atlikti dar vieną ėjimą.

Žaidimo pabaiga

Atvertus trečiąją žiemos kortą, žaidimas nedelsiant baigiamas ir pradedamas taškų skaičiavimas. Jūs negalite užbaigti savo ėjimo.

Taškų skaičiavimas

Sudėkite pelnytus taškus už visas jūsų miške esančias matomas kortas ir pridėkite po urvu esančių kortų, jei tokių yra, skaičių. Tai yra jūsų galutinis rezultatas.

Jei nežinote, kiek už konkrečią kortą pelnoma taškų, žiūrėkite į santraukos kortas arba skaitmeninį priedą (žr. QR kodą).

Laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas. Jei rezultatas lygus, žaidėjai dalijasi pergalę.

Taškų skaičiavimo pavyzdys:

Už čia pavaizduotas kortas pelnomi 85 taškai.



Viršus / apačia

- Daugiaspalvė pleštekė 6 (3 skirtingi)
- Kilnioji vaiva 5
- Didysis perlinukas 5
- Naminė pelėda - 5
- Paprastasis vištvanagis - 6 (2 kortos su)
- Rudoji miško skruzdėlė - 6 (3 kortos medžio apačioje)
- Paprastoji musmirė - 0
- Elniavalis 3 (3 kortos su)

Kairė / dešinė

- Uodas - 3 (3 kortos su)
- Stirna - 9 (3 kortos su)
- Rudasis ausylis - 5 (3 skirtingi)
- Bechšteino pelėsausis - 5 (3 skirtingi)
- Europinis plačiaausis - 5 (3 skirtingi)
- Pilkasis kiškis - 9 (3 pilkieji kiškiai)



priedas



Urvas (tuščias) - 0

Medžiai

- Ažuolas - 0 (tik 5 medžių rūšys)
- Platanalapis klevas - 5 (5)
- Didžioji pocūgė - 5
- Beržas - 1
- Europinis kėnis - 12 (šalia jo padėtos 6 kortos)

Apžvalga

Rūšies simbolis


-  Varliagyvis/roplys
-  Medis
-  Šikšnosparnis
-  Elnias
-  Vabzdys
-  Porakanopis gyvūnas
-  Augalas
-  Gyvūnas su letenomis
-  Grybas
-  Drugys
-  Paukštis

Poveikis ir premija

1 / 2

Nuo žaidimo kortų krūvelės viršaus paimkite nurodytą skaičių kortų.*


1 × 

Nuo žaidimo kortų krūvelės viršaus paimkite tiek kortų, kiek savo miške turite kortų su nurodytu simboliu (pvz., ).*
(*Laikykitės kortų rankoje apribojimo.*)

1 už kiekvieną pilkaji kiškį

Nuo žaidimo kortų krūvelės viršaus paimkite tiek kortų, kiek savo miške turite pilkųjų kiškių.* (*Laikykitės kortų rankoje apribojimo.*)










Iš rankos į savo mišką padėkite miško gyventoją, turintį nurodytą rūšies simbolį (pvz., ) , nemokėdami jo kainos; negalite naudoti nei jo poveikio, nei premijos.



Po šio ėjimo atlikite dar vieną pilną ėjimą, kaip įprasta, pasirinkdami veiksmą „A“ arba „B“.

* **Pastaba:** jei šio veiksmo metu atverčiama žiemos korta, elkitės taip, kaip nurodyta 3 puslapyje.

Medžių simboliai

-  Platanalapis klevas
-  Beržas
-  Bukas
-  Didžioji pocūgė
-  Ažuolas
-  Paprastasis kaštonas
-  Liepa
-  Europinis kėnis

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2024 Brain Games SIA
Tērbatas 78, Rīga,
LV-1001, Latvija
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com

Kūrēju sarašas

Autorius: Kosch
Ilustracijos: Toni Llobet, Judit Piella
Grafinis dizainas: Klemens Franz | atelier198
Moksliniai tyrimai ir plėtra: Maren Holderbaum
Miškininkystės konsultantas: Felix Behnke



© 2023 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim, Germany
www.lookout-games.de