

EN, ES, PT, NL, DE, FR, HU, CZ, SK, PL, RU



www.marbushka.com



Family game for 2-4 players, from age 5, game time: approx. 20 mins

Contents of the game: 1 game board with a rotatable forest, 4 GÜs, 1 Morc, 4 forest creatures, 14 recipe cards, 1 die, 4x6 crystals

Short description of the game: The GÜs are experts on plants and they have given funny names to each full with the letter ü. They have created secret recipes, with different ingredients for each plant to heal them. These can not be mixed up! Only the appropriate combination of crystals can help with the messy sprouts and the rashes, too. The healing crystals must be collected on certain clearings in the forest. But the trees are in continuous motion, the entrances of the clearings are changing their place, which can make the GÜs job easier or harder. The movement can also lead to unexpected meetings with forest creatures.

The aim of the game is to collect the correct color combinations and help as many plants as you can during the game. The player who collects the most recipe cards and heals the most plants is the winner.

Preparation of the game: Assemble the moving forest by following the instructions and place it in the middle of the board! Sort the crystals by color, and put them on the clearings. Only the same colored crystals can be on a clearing! Place Morc (♣) at the entrance of any clearing, and the forest creatures in the dents on the tree roots. Shuffle the magic recipe cards and put them face down next to the board. Face up the top three cards and place them next to the board as well. Pick a GÜ figure for yourselves and place them in their houses at the corners of the board. Whoever is most similar to their chosen GÜ may start.

How to move: The movement of the figures and the rotation of the forest should happen according to the arrows and squares on the board. The GÜs move along the outer circle COUNTERCLOCKWISE. Morc moves and the forest rotates CLOCKWISE.

How to play: When it's your turn, roll the die.

1. If you got a number, move as many squares as the die shows.
2. If it's a shaggy head, then Morc has to move ONE square.
3. If there are arrows on the die, then rotate the forest by ONE square.

1. Did you roll a number? Move your figure ahead, then complete the action according to the following:

Did you arrive at an entrance of a clearing? Pick up one crystal there! If Morc is standing at this entrance, then you're out of luck. He won't let you reach the crystals.

Did you arrive at the tree roots? Probably you meet a forest creature there:

- a. *Fogbird* – confuses you completely, you even forget where you were going! Until you calm down, you have to go back to your house and stay there until it's your turn again. (You are off the path, so the actions don't apply to you until you stay there.)
- b. *Twin eggs* – they can double any of the crystals you already have. But only one! Pick up the extra crystal from the chosen clearing! If you don't have any crystals, then they can't double.
- c. *Tradeberry* – can enter any clearing, so you can trade with him: he changes any color crystal to another – but only one at a time. (Put the crystal you traded in back on the correct clearing and take another one you would like to have instead.)
- d. *Scurrying bug* – if you meet him, pick him up! The next time you reach the entrance of a clearing, he will help you. You can pick a crystal not only from the clearing you are standing at but from any clearing next to it. (If Morc is standing at the entrance, then you always get a crystal from one of the neighboring clearings.) *Important:* you always

have to use the scurrying bug at the first available opportunity, you can't keep him any longer! After he has helped you, you have to put him back in his place so he can help others, too. If you forgot to use him, you have to put him back in his place immediately.

Now that you have moved and completed the action, it's the next player's turn!

2. and 3. Did you roll Morc or the rotation of the forest?

Since you didn't get a number, you can't move. But you really have to pay attention, because as the forest moves, a clearing might reach you. Or, if you're lucky, Morc might move away from the entrance of the clearing in front of you. Take the opportunity: collect a crystal! You might also meet one of the forest creatures. In this case, do as described above.

Everyone else should pay attention, too! The rotating forest and Morc moving along the clearings can bring them new opportunities, too. After the current player has completed their action, everyone else should do the same! (There can be multiple Gûs standing on one square at the same time, the action applies to everyone who is standing there!)

After completing your action, you roll the die again! You have to keep rolling until you can move your figure! (If you roll the rotation or Morc more than one time, you always have to act as described above.)

Getting the recipe cards: If you have collected a combination of crystals that you see on any faced up recipe cards, then you have healed the plant shown on the card. (+1 means any color crystal of your choosing.) Pick up the card and put the crystals needed for the recipe back on their original clearings! The card you have taken has to be replaced from the deck immediately, so there must be always three cards facing up. *Important:* if you have collected the required crystals during another player's action, then you have to wait until it's your turn.

It may happen that you have a lot of crystals, but you can't make any of the recipes. In this case, you may replace the missing crystal with two crystals of your choosing.

Fortune squares:

- f. *Lückerspûnt* the lucky stone – with her help, you can rotate any clearing towards yourself where you want to pick up a crystal, or any of the helpers that you need the most.
- g. *Gûmûtûr* the gemstone eater – the colorful crystals are his favorites, he eats them with great pleasure. If you step on this square, you have to offer him a crystal. You can give him any of your crystals. Unfortunately, if you only have one crystal, then you have to give that one... If you don't have any, then Gûmûtûr is out of luck.

Exceptional cases: It may happen that you step on a fortune square where you also get the chance to complete an action. (E.g. the Gûmûtûr square connects to the entrance of a clearing.) In this case, you can decide what you want to do first. You might be able to use this to your advantage!

The game ends when there are no recipe cards left. The player who collected the most recipe cards and healed the most plants is the winner. If there is an equal number of recipe cards then it's a tie, you are both equally good healers!



Güs es un juego familiar para 2-4 jugadores, dirigido a niños a partir de 5 años. El tiempo de juego es de unos 20 minutos.

Contenido del juego: 1 tablero de juego con un bosque giratorio, 4 GÜs, 1 Morc, 4 criaturas del bosque, 14 cartas con recetas, 1 dado, 24 cristales (6 de cada uno de los 4 colores).

Descripción del juego: Los GÜs son expertos en cuidar plantas y han creado recetas secretas, con diferentes ingredientes para curar cada una de ellas. Estos ingredientes no se pueden confundir! Únicamente la combinación apropiada puede ayudar sanar a los brotes rebeldes. Los cristales curativos deben recogerse en algunos de los claros del bosque. Pero no es tan fácil como parece, los árboles se mueven continuamente, las entradas a los claros cambian de lugar y pueden hacer el trabajo de los GÜs más fácil o complicarlo. Tanto movimiento puede llevar a inesperados encuentros con las criaturas del bosque.

El objetivo del juego es conseguir la combinación correcta de cristales de colores y ayudar a tantas plantas como sea posible durante la partida. El jugador que recoja más cartas de receta, y cure más plantas, será el ganador.

Preparación del juego: Monta las piezas del bosque tal y como se muestra en el dibujo e instálalo en la parte central del tablero. Clasifica los cristales según su color y ponlos en los claros del bosque. En cada claro solo debe haber cristales de un único color. Coloca a Morc (**e**) en cualquiera de los claros y encaja a las criaturas del bosque (**a, b, c, d**) en cada uno de los cuatro extremos, tal como se muestra en la imagen. Mezcla las cartas con las recetas mágicas y colócalas boca abajo cerca del tablero. Muestra tres de ellas y ponlas al lado del mazo. Coge los GÜs y colócalos en las cuatro esquinas del tablero. El jugador que se parezca más a su GÜ, empieza el juego.

Movimiento: Los GÜs se mueven alrededor del círculo externo en sentido antihorario. Morc y el bosque se mueven en sentido horario. Cada casilla del tablero representa un espacio.

¿Cómo se juega?: Lanza el dado cuando sea tu turno.

1. Si sale un número, mueve tantos espacios como indique el dado.
2. Si sale un cabeza melenuda, Morc mueve un espacio (en sentido horario)
3. Si aparecen flechas en el dado, desplaza el bosque un espacio.

1. Ha salido un número? Mueve tu figura (en sentido antihorario) y completa la acción según las siguientes posibilidades:

Si has llegado a alguno de los accesos a un claro coge uno de los cristales. Si en ese claro está Morc, ¡mala suerte!, no puedes alcanzarlos y deberás esperar otra oportunidad.

Si la casilla está frente a una de las raíces del árbol probablemente encontrarás a una de las criaturas del bosque:

- a. *Pájaroniebla* – Te confunde y pierdes la noción de donde estás. Hasta que consigas calmarte debes volver a tu casa y esperar que vuelva a ser tu turno (debes salir del sendero)
- b. *Huevogemelo* – Puede duplicar un cristal de cualquier color que tengas en tu reserva. Coge el cristal del claro que corresponda. Si no tienes ningún cristal no se puede duplicar.
- c. *Trocabaya* – Puede entrar en cualquier claro del bosque, comercia con la trocabaya y cambia cualquier cristal del que dispongas por uno del color que prefieras (coge uno y deja el otro en el claro que corresponda).

- d. *Escurribicho* – Si lo encuentras, ¡atrápalo!. Coge el escurribicho y déjalo a tu lado, la próxima vez que estés ante un claro podrás escoger el cristal que tienes enfrente o cualquiera de los que estén a su lado (*Importante*: se tiene que usar en la primera oportunidad y luego devolverlo a su lugar original. Si te has olvidado de usarlo ¡mala suerte!).

Una vez completada la acción correspondiente es el turno del siguiente jugador.

2. and 3. ¿Ha salido la cabeza peluda de Morc o la flechas?

En ese caso no te puedes mover pero sí que lo hace el bosque. Si aparece un claro frente a ti (sin Morc) aprovecha la oportunidad de coger un cristal. Si aparece una de las criaturas realiza la acción correspondiente.

Pero que nadie se despiste, ¡cuando se mueve el bosque hay oportunidades para todos! Cuando el jugador activo ha finalizado su acción, todos los otros jugadores pueden hacer lo mismo, por orden, y ejecutar la acción correspondiente (coger un cristal o la acción asociada con cada criatura).

Si es Morc el que se mueve, presta atención, ya que si despeja el claro que está frente a ti también puedes coger uno de los cristales.

Vuelve a lanzar el dado hasta que salga un número... ¿vuelven a salir la cabeza peluda de Morc o las flechas? , ya sabes que hacer. ¡El turno de un jugador no finaliza hasta que consiga mover su ficha!

¿Cómo se obtienen las cartas de receta?: Exclusivamente durante tu turno, puedes intercambiar tus cristales por una de las cartas de receta si dispones de la combinación exacta de colores. (+1 significa cualquier color de cristal de su elección.) ¡Muy bien!, tu Gūs ha conseguido sanar a la planta que se muestra en la carta, te puedes quedar con ella. Pon una nueva carta boca arriba y devuelve los cristales usados a su lugar original.

Cualquier ingrediente de la carta puede sustituirse por dos piedras de cualquier color.

Casillas de la suerte:

- f. *Lückerspunkt* – Piedra de la Suerte. Puedes hacer girar el bosque de modo que quede frente a ti cualquier claro o criatura que te interese.
- g. *Gümütür* – Comegemas. Le encanta comer cristales de colores. Si caes en esta casilla debes ofrecerle un cristal de cualquier color. Si no dispones de ninguno, el Comegemas se queda en ayunas.

Cuando el jugador activo esté sobre la Piedra de la Suerte o sobre el Comegemas y pueda realizar una acción adicional (por estar frente a una criatura o a un claro) puede escoger el orden en el que quiera ejecutarlas, según su propio interés.

El juego finaliza cuando ya no quedan recetas. El jugador que haya conseguido más cartas y salvado más plantas es el ganador. Puede haber más de un ganador si hay un empate.



Jogo de família para 2-4 jogadores, a partir dos 5 anos. Duração do jogo: aproximadamente 20mn.

Conteúdo: 1 tabuleiro de jogo com floresta giratória, 4 Gus, 1 Morc, 4 criaturas da floresta, 14 cartas de receitas, 1 dado, 4x6 cristais.

Descrição: Os Gus são peritos em plantas e dão-lhes nomes engraçados cheios da letra U. Eles criaram receitas secretas, misturando diferentes ingredientes para cuidarem de cada uma das plantas. Cuidado, as receitas não se podem misturar! Apenas a combinação correta de cristais pode ajudar com infestações e rebentos loucos. Os cristais curativos devem ser recolhidos em certas clareiras da floresta. Mas as árvores estão em contínuo movimento, as entradas das clareiras estão sempre a mudar de lugar, podendo dificultar ou facilitar a missão dos Gus. O movimento também pode levar a encontros inesperados com criaturas da floresta.

Objectivo do jogo: Recolher os cristais na correta combinação de cores e ajudar o maior número de plantas possível. O jogador que recolher mais cartas de receitas e conseguir ajudar mais plantas é o vencedor.

Preparação: Montar a floresta giratória seguindo as instruções e coloca-la no centro do tabuleiro! Separar os cristais por cor, espalhando-os pelas clareiras. Cada clareira só pode ter cristais de uma cor! Colocar o Morc (e.) à entrada de qualquer uma das clareiras e as criaturas da floresta entre as raízes das árvores. Baralhar as cartas das receitas mágicas e colocar o baralho com a face para baixo, junto ao tabuleiro. Retirar três cartas e voltá-las com a face para cima, junto ao tabuleiro. Cada jogador escolhe um Gus para si e coloca a figura junto aos cantos do tabuleiro. Quem for mais parecido com o seu Gus, começa a jogar.

Movimentar as peças no tabuleiro: O movimento das figuras e a rotação da floresta deve fazer-se de acordo com as setas e quadrados no tabuleiro. O Gus move-se no círculo exterior no sentido contrário aos ponteiros do relógio. O Morc e a floresta movem-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Como jogar: O jogador lança o dado na sua vez.

1. Se sair um número, move-se o número de casas que o dado indica.
2. Se sair uma cabeça felpuda, o Morc anda uma casa.
3. Se sair uma seta, a floresta anda uma casa.

1. Saiu-te um número? Move a tua figura e completa uma das seguintes ações:

Chegaste à entrada de uma clareira? Recolhe um dos cristais. Se o Morc lá estiver, estás com azar. Ele não te deixa chegar aos cristais.

Chegaste às raízes de uma árvore? Provavelmente encontraste uma criatura da floresta:

- a. *Pássaro do nevoeiro* – Ficas completamente baralhado e até esqueces para onde vais. Até te acalmares, regressa à tua casa de partida até chegar novamente a tua vez.
- b. *Ovos gémeos* – Duplicam os cristais que já tiveres. Mas só uma das cores! Recolhe os cristais extras da clareira que escolheres. Se não tiveres nenhuns, não podem ser duplicados.
- c. *Baga das trocas* – Pode entrar em qualquer clareira, negocia com ele: ele pode trocar um dos teus cristais por um de outra cor, mas apenas um de cada vez. (devolve o cristal que vais trocar na respetiva clareira e recolhe um da cor que queres.)
- d. *Bicharoco apressado* – Se o encontrares, leva-o contigo! Da próxima vez que alcançares a entrada de uma clareira, ele vai ajudar-te. Podes recolher um cristal da clareira onde te encontras, ou escolher um das clareiras vizinhas. *Importante:* Tens

sempre que usar o Bicharoco na primeira oportunidade e não podes ficar com ele mais tempo! Depois de ele te ajudar tens que o devolver ao sítio onde o encontraste para que possa ajudar outros jogadores. Se te esqueceres de o usar, perdes a oportunidade e tens que o devolver imediatamente.

Agora que moveste a tua figura e completaste a ação, é a vez do jogador seguinte.

2. e 3. Saiu-te o Morc ou a rotação da floresta?

Como não te saiu um número, não te podes movimentar. Mas tens que prestar atenção, quando a floresta se move, uma clareira pode ficar ao teu alcance. Ou, se tiveres sorte, o Morc pode afastar-se da entrada da clareira mesmo à tua frente. Aproveita esta oportunidade e recolhe um cristal! Também podes encontrar uma das criaturas da floresta. Nesse caso, segue as indicações descritas em cima.

Todos os outros jogadores devem também prestar atenção! Quando a floresta gira e o Morc se move ao longo das clareiras podem surgir oportunidades para todos. Depois de um jogador terminar a jogada todos os outros devem fazer o mesmo! (Podem estar vários Gus num mesmo quadrado e as ações aplicam-se a todos!)

Depois de completares a ação lanças outra vez o dado, até conseguires mover a tua figura! (Se te sair o Morc ou a rotação da floresta mais de uma vez, tens sempre que completar a ação descrita em cima.

Conseguir receitas: Se já tiveres recolhido a combinação de cristais de uma das cartas de receitas que estão voltadas para cima, junto ao tabuleiro, então conseguiste curar a planta que aparece nessa carta (+1 significa que podes usar um cristal qualquer, à tua escolha.) Recolhe a carta e devolve os cristais que usaste na receita à respetivas clareiras! A carta que recolhiste deve ser imediatamente substituída e devem sempre existir três cartas, com a face visível, junto ao tabuleiro de jogo. *Importante:* se conseguiste os cristais necessários durante a vez de outro jogador, tens que esperar até que seja a tua vez de jogar.

Podes acontecer que tenhas muitos cristais, mas não consigas fazer nenhuma das receitas. Neste caso podes trocar dois dos teus cristais por um que te faça falta.

Casas da sorte:

- f. *Lückerspünt*, a pedra da sorte – Com a sua ajuda, podes rodar a floresta e ficar junto à clareira que quiseres para recolheres um cristal ou aproveitares a ajuda de uma das criaturas da floresta.
- g. *Gümütür*, o comedor de pedras preciosas – os cristais coloridos são os seu favoritos e ele delicia-se com eles! Se pisares a sua casa, tens que lho oferecer qualquer um dos teus cristais. Infelizmente, se tiveres apenas um cristal, tens que lho oferecer. Se não tiveres nenhum, paciência, o Gümütür está com azar.

Casos excecionais: Pode acontecer que ao pisares uma casa da sorte, também fiques à entrada de uma clareira. Neste caso podes decidir qual das ações completar primeiro. Isto pode ser usado em teu proveito!

Fim do jogo: O jogo acaba quando já não há mais cartas de receitas junto ao tabuleiro. O jogador que recolheu mais cartas de receitas e curou mias planta é o vencedor. Se dois jogadores tiverem curado o mesmo número de plantas, declara-se um empate. São os dois igualmente bons a cuidar das plantas!



Familiespel voor 2-4 spelers, Leeftijd vanaf 5 jaar, speeltijd ca. 20 minuten

Inhoud van het spel

1 bordspel met draaiend bos, 4 GÜs, 1 Morc, 4 bosfiguren, 14 receptenkaarten, 1 dobbelsteen, 4x6 kristallen

Korte beschrijving

De GÜs zijn echte plantenexperts en ze hebben de planten grappige namen gegeven met de letter ü. Ze hebben geheime recepten gemaakt, met verschillende ingrediënten voor elke plant om ze te kunnen genezen. Die ingrediënten mogen niet door elkaar komen. Alleen de geschikte combinatie van kristallen kan werken. De helende kristallen kunnen worden verzameld op bepaalde open bosplekken, maar de bomen bewegen continue. De opening naar de bosplekken wijzigt steeds, hetgeen het werk van de GÜs moeilijker of juist makkelijker maakt. Al die veranderingen kunnen onverwachte ontmoetingen met boswezens opleveren.

Het doel van het spel is om de juiste kleuren combinaties van kristallen te verzamelen en daarmee zoveel mogelijk planten te helpen tijdens het spel. De speler die de meest receptenkaarten verzameld en de meeste planten geneest is de winnaar.

Vorbereiden van het spel

Leg het puzzelspelbord en zet het beweegbare bos in elkaar door de instructies op de tekening te volgen en plaats het in het midden van het bord. Sorteert de kristallen per kleur en leg deze per kleur op een open bosplek. Zet Morc (☛) aan het begin van een open plek op het draaibare bord en de boswezens zet je in de insparing op de wortels van de bomen.

Schud de magische receptenkaarten en leg ze dicht op een stapel naast het bord. Plaats drie kaarten van de stapel open naast het bord. Kies een GÜs figuur en plaats hem volgens de stand van de oren op de juist hoek van het spelbord. Wie het meest lijkt op de gekozen GÜs mag starten.

Hoe verder?

De beweging van de figuren en de rotatie van het bos moet gebeuren volgens de pijlen op de stenen op het bord. De GÜs bewegen langs de buitenste cirkel linksom (tegen de klok in).

Morc en het bos bewegen rechtsom (met de klok mee).

Speelwijze

Als het je beurt is gooi je de dobbelsteen.

1. Gooi je een nummer stap zoveel stenen als het aantal ogen op de dobbelsteen zegt.
2. Als het een ruig hoofd is, dan moet Morc een plaats verder opschuiven.
3. Als er pijlen worden gegooid, draai dan het bos een kwartslag met de klok mee.

1. Zet je figuur zoveel stappen als de punten op de dobbelsteen aangeeft. Voltooi vervolgens de actie op de volgende wijze:

Als je bij een ingang van een open bosplek staat, mag je daar een kristal pakken, behalve als Morc er staat, dan heb je ongeluk. Hij verhindert dat je een kristal mag pakken.

Kom je bij een boomwortel aan, dan ontmoet je daar een boswezen.

- a. *Mistvogel* – verward je helemaal, je vergeet zelfs waar je ben geweest. Totdat je bent afgekoeld moet je even terug naar je huis en wacht je daar totdat je weer aan de beurt bent. Aangezien je van het pad af bent neem je even niet deel aan het spel.
- b. *Eiertweeling* – kan elke kleur kristal verdubbelen, maar je mag er één kiezen uit de kristallen die je hebt, deze kleur verdubbelt hij. Pak het gekozen kristal uit de juiste open plek. Zijn hier geen kristallen meer, dan heb je pech.
- c. *De handelaar* – heeft toegang tot elke open bosplek. Je kan dus met hem ruilen. Hij ruilt elke kleur kristal voor een andere kleur. Maar je mag er maar één per keer ruilen. Leg het kristal dat je wilt ruilen terug op de juiste plek en pak een nieuw kristal.

- d. *Vlugge vlieg* – als je hem ontmoet, neem hem mee! De volgende keer dat je bij een ingang van een open plek komt, zal hij je helpen. Je mag dan een kristal pakken op de plek waar je staat, maar ook van de aangrenzende open bosplekken. Als Morc bij een entree staat, dan krijg je vanzelfsprekend een kristal van één van de aangrenzende bosplekken. *Belangrijk*: Je moet de vlugge vlieg altijd gebruiken bij de eerstvolgende mogelijkheid. Je kunt hem niet meer houden nadat hij je heeft geholpen. Je moet hem terugzetten op zijn plaats zodat hij de volgende kan helpen. Vergeet je vlugge vlieg te gebruiken? Zet hem dan direct terug op zijn boomwortel.

Klaar met je zet? dan is het is de beurt aan de volgende speler.

2. and 3. Heb je Morc of de pijlen gegooid?

Omdat je geen punten hebt gegooid, kun je geen stappen zetten. Maar let wel op! Als het bos draait kan een open bosplek jou bereiken, of, als je geluk hebt, gaat Morc weg van het pad voor jouw bosplek. Grijp je kans en pak een kristal! Het kan ook zijn dat je weer een boswezen ontmoet. In dat geval handel je zoals hiervoor beschreven.

Iedereen moet opletten! Het draaien van het bos of het bewegen van Morc kan iedereen nieuwe kansen bieden. Nadat de speler die aan zet was zijn actie heeft voltooid, kan iedereen dat ook doen. (Er kunnen meerdere Gûs op hetzelfde moment op dezelfde plek staan. De actie geldt dan voor iedereen die daar staat.

Nadat je de actie hebt voltooid, rol je de dobbelsteen opnieuw. Je moet blijven gooien totdat je jouw figuur hebt kunnen verzetten. Al je het ruige hoofd of de pijlen nog een keer gooit, moet je de actie gewoon steeds herhalen zoals hierboven geschreven, net zolang tot je punten gooit.

Ontvangen van de receptenkaarten

Als je een combinatie van kristallen hebt verzameld welke je ziet op een 'open recepten kaart', dan heb je een plant genezen die op de kaart staat vermeld (+1 betekent elke kleur kristal naar keuze). Pak de kaart en leg de benodigde kristallen terug op de originele open bosplekken. De kaart die je wegneemt (een van de drie) vervang je direct door een kaart van de afneemstapel. Zo blijven er altijd drie open kaarten in het spel. *Belangrijk*: als je de benodigde kristallen verzameld hebt tijdens de actie van een andere speller, dan moet je op je beurt wachten voordat je de genezing kunt uitvoeren.

Het kan zomaar gebeuren dat je veel kristallen hebt maar dat je geen recept kunt maken. In dat geval mag je een ontbrekend kristal vervangen door twee kristallen naar keuze terug te leggen.

'Geluks' of 'lot' steen

- f. *Lückerspünt* – de gelukssteen – met haar hulp, kun je elke open bosplek naar je toedraaien waar je een Kristal wilt oppikken, of één van de helpende boswezens die je het meest nodig hebt.
- g. *Gûmûtûr* – de edelsteen eter – de kleurrijke kristallen zijn bij hem favoriet. Hij eet ze met veel plezier. Als je op deze steen stapt, moet je hem een kristal aanbieden. Als je geen kristal hebt, dan heeft Gûmûtûr pech.

Uitzonderingen

Het kan gebeuren dat je op een geluks of 'lot'steen stapt en ook de kans krijgt om een actie te voltooien. (Bijvoorbeeld, de Gûmûtûr-steen maakt verbinding met de ingang van een bosplek. In dit geval kunt je bepalen wat je eerst wilt doen. Je zou dit kunnen gebruiken in je voordeel!

Het spel eindigt als er geen receptenkaarten meer over zijn. De speler die de meeste receptenkaarten heeft verzameld en de planten heeft genezen is winnaar. Is er een gelijke score, dan ben je samen wel erg goede plantendoktoren.



FamilienSpiel für 2-4 Mitspieler • Mindestalter: 5 Jahre • Spielzeit: ca. 20 Minuten

Inhalt des Spiels: 1 Brettspiel mit drehendem Wald, 4 GÜs, 1 Morc, 4 Waldfiguren, 14 Rezeptkarten, 1 Würfel, 4x6 Kristalle

Kurze Umschreibung: Die GÜs sind Experten wenn es um Pflanzen geht und sie haben den Pflanzen witzige Namen gegeben mit dem Buchstaben ü. Auch haben Sie geheime Rezepte erfunden, wobei verschiedene Inhaltsstoffe, die eine bestimmte Pflanzenart genesen können, zusammengemischt werden. Die Inhaltsstoffe dürfen aber nicht einfach so durcheinander gemischt werden. Nur die richtige Kombination von Kristallen, hat auch wirklich einen Effekt. Die heilenden Kristalle können an bestimmten offenen Stellen im Wald gefunden werden, doch nicht zu früh gefreut: der Wald bewegt sich die ganze Zeit. Die Öffnung zu den Stellen im Wald wechselt die ganze Zeit ihren Ort, was die Arbeit für die GÜs somit schwieriger oder halt eben einfacher macht. Alle Veränderungen auf dem Spielfeld können unerwartete Begegnungen mit Waldwesen zur Folge haben.

Das Ziel des Spiels ist es die richtigen Farbkombinationen von Kristallen zu sammeln und somit so vielen Pflanzen wie möglich zu helfen. Der Spieler, der im Laufe des Spiels die meisten Rezeptkarten erhält und die meisten Pflanzen geheilt hat, ist der Gewinner.

Vorbereitung des Spiels: Legen Sie das Spielbrett bereit und bauen Sie den bewegbaren Wald entsprechend der Anweisungen zusammen, und platzieren Sie dieses in der Mitte des Spielbretts. Sortieren Sie die Kristalle nach Farbe und legen Sie diese jeweils auf eine offene Stelle im Wald. Setzen Sie Morc (e.) am Anfang auf eine offene Stelle auf dem drehbaren Rad und die Waldwesen platzieren Sie in der Einsparung zwischen den Baumwurzeln. Mischen Sie die magischen Rezeptkarten und legen Sie diese auf einen Stapel neben dem Spielbrett. Nehmen Sie 3 Karten vom Stapel und platzieren Sie diese offen neben dem Spielfeld. Wählen Sie eine GÜs- Figur und stellen Sie diese in die richtige Ecke des Spielbretts, entsprechend der Größe Ihrer Ohren. Wer dem ausgewählten GÜs am ähnlichsten sieht darf anfangen.

Wie geht es weiter? Die Laufrichtung der Figuren und die Rotation des Waldes müssen den Markierungen auf dem Spielfeld entsprechen. Die GÜs laufen entlang des äußeren Kreises, linksum (entgegen des Uhrzeigersinns). Morc und der Wald bewegen sich rechtsum (im Uhrzeigersinn).

Spielregeln: Wenn Sie an der Reihe sind, würfeln Sie mit dem Würfel.

1. Wenn Sie ein Zahl würfeln, ziehen Sie die entsprechende Augenzahl an Feldern weiter.
2. Wenn es ein zotteliger Kopf ist (die schwarze Sternfigur), dann muss Morc ein weiteres Feld aufrücken.
3. Wenn ein Pfeil gewürfelt wird, drehen Sie den Wald um eine viertel Umdrehung in Richtung des Uhrzeigersinns.

1. Hast du eine Nummer gewürfelt? Gehen Sie mit Ihrer Figur so viele Felder weiter, wie die Augenzahl des Würfels anzeigt.

Wenn Sie vor dem Eingang zu einer offenen Stelle im Wald stehen, dürfen Sie sich dort einen Kristall nehmen. Wenn Morc allerdings auf demselben Feld steht, haben Sie Pech gehabt. Er verhindert, dass Sie einen Kristall aufnehmen dürfen.

Kommen Sie bei einer Bauwurzel an, so treffen Sie auf ein Baumwesen.

- a. Nebelvogel – verwirrt Sie so sehr, dass Sie sogar vergessen wo Sie zuvor gewesen sind. Bis Sie wieder runtergekommen sind, müssen Sie erst zu Ihrem Haus zurück und dort warten bis Sie wieder an der Reihe sind. Dadurch, dass Sie vor der Rolle sind, können Sie nicht am Spiel teilnehmen.
- b. Eierzwilling – kann die Kristalle einer bestimmten Farbe verdoppeln. Wählen Sie eine Farbe und die Kristalle in jener Farbe werden verdoppelt. Nehmen Sie den Kristall Ihrer Wahl von der entsprechenden offenen Stelle. Liegen dort keine Kristalle mehr, haben Sie leider Pech gehabt.
- c. Der Händler – hat Zugang zu allen offen Stellen im Wald. Sie können mit Ihm tauschen. Er tauscht Kristalle jeder Farbe gegen Kristalle in einer anderen Farbe. Legen Sie den Kristall, den Sie tauschen möchten auf das richtige Feld und nehmen Sie sich einen neuen Kristall.

- d. Die flinke Fliege – wenn Sie ihn treffen, sollten Sie ihn mitnehmen! Das nächste Mal, wenn Sie vor dem Eingang zu einer offenen Waldstelle stehen, kommt er Ihnen zur Hilfe. Sie dürfen dann einen Kristall von dem Ort nehmen, wo Sie standen, aber auch von den angrenzenden offenen Stellen im Wald. Wenn Morc am Eingang steht, bekommen Sie selbstverständlich einen Kristall von einer angrenzenden offenen Stelle. *Wichtig:* Sie müssen die flinke Fliege bei der nächsten Möglichkeit nutzen oder sie verfällt. Nachdem sie Ihnen geholfen hat, dürfen Sie sie aber nicht behalten. Sie müssen sie zurück auf ihren Platz setzen, sodass sie dem Nächsten helfen kann. Vergessen die flinke Fliege zu benutzen? Setzen Sie sie zurück auf ihre Baumwurzel.

Haben Sie gezogen? Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

2. und 3. Haben Sie den Morc oder die Pfeile gewürfelt?

Da Sie keine Augenzahl gewürfelt haben, dürfen sich nicht weiterziehen. Aber passen Sie trotzdem gut auf! Wenn der Wald sich dreht, kann sich eine offene Stelle zu Ihnen hin drehen oder wenn Sie Glück haben, geht Morc weg von der Stelle im Wald, vor der Sie gerade stehen. Ergreifen Sie Ihre Chance und holen Sie sich einen Kristall! Es ist auch möglich, dass Sie wieder auf ein Waldwesen treffen. In diesem Fall verhalten Sie sich so wie oben beschrieben.

Jeder muss also die ganze Zeit gut aufpassen! Das Drehen des Waldes oder das Bewegen des Morcs kann nämlich jedem Mitspieler neue Möglichkeiten eröffnen. Nachdem der Spieler, der an der Reihe war gezogen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe und so weiter... bis alle am Zug waren. (Mehrere GÜS dürfen auf demselben Feld stehen. Die Aktion gilt in diesem Fall für jeden Spieler, der auf dem Feld steht.)

Nachdem Sie die Aktion ausgeführt haben, würfeln Sie erneut. Sie müssen weiterwürfeln bis Sie Ihre Figur bewegen dürfen. Wenn Sie den zotteligen Kopf oder die Pfeile noch einmal würfeln, wiederholen Sie die Aktion erneut und machen Sie solange weiter wie oben beschrieben, bis Sie eine Augenzahl würfeln.

Empfangen der Rezeptkarten: Wenn Sie eine Kombination von Kristallen zusammengesammelt haben, welche auf der „erlaubte Rezepte- Karte“ abgebildet ist, dann können Sie eine Pflanze der Pflanzenart genesen, die auf der Karte vermeldet ist (+1 bedeutet eine Kristallfarbe Ihrer Wahl). Nehmen Sie die Karte und legen Sie die benötigten Kristalle zurück auf Ihre ursprünglichen Stellen im Wald. Die Karte, welche Sie wegnehmen (eine der drei) ersetzen Sie direkt durch eine Karte aus dem Stapel. So bleiben immer drei offene Karten im Spiel. *Wichtig:* Wenn Sie die benötigten Kristalle zusammengesammelt haben während der Aktion eines anderen Spielers, so müssen Sie erst warten bis Sie an der Reihe sind, bevor Sie Pflanzen genesen können.

Es kann manchmal vorkommen, dass Sie viele Kristalle in Ihrem Besitz haben, aber Sie kein Rezept brauen können. In diesem Fall dürfen Sie einen fehlenden Kristall ersetzen, indem Sie 2 Kristalle Ihrer Wahl zurücklegen.

„Glücks- oder Schicksals- Stein“

- f. Lückerspünt – Der Glücksstein – mit ihrer Hilfe können Sie jede offene Stelle im Wald zu sich hin drehen, von der Sie gerne einen Kristall aufnehmen wollen; oder auch eines der behilflichen Waldwesens, das Sie am dringendsten benötigen.
- g. Gümütür – Der Edelsteinesser – Die farbreichsten Kristalle sind Ihnen am liebsten. Er isst Sie mit viel Vergnügen. Wenn Sie auf diesen Stein treten, müssen Sie ihm einen Kristall anbieten. Wenn Sie keinen Kristall haben, hat Gümütür Pech gehabt.

Ausnahmen

Es kann passieren, dass Sie auf ein Glücks- oder Schicksals- Stein treten und Sie zusätzlich die Möglichkeit erhalten eine Aktion auszuführen (Zum Beispiel wenn die Position des Gümütür- Steins mit dem Eingang zu einer Waldstelle übereinkommt). In diesem Fall, dürfen Sie selbst entscheiden, was Sie zuerst tun wollen. Dies können Sie zu Ihrem Vorteil nutzen.

Das Spiel endet wenn keine Rezeptkarten mehr übrig sind. Der Spieler, der die meisten Rezeptkarten gesammelt und die meisten Pflanzen erfolgreich genesen hat, ist der Gewinner. Haben zwei Spieler dasselbe Ergebnis, so sind sie beide ausgezeichnete Pflanzenärzte.



Pour toute la famille – A partir de 5 ans – Durée de la partie : 20 mn

Contenu : Un plateau de jeu avec une forêt pivotante, 4 GÜs, 1 Morc, 4 créatures de la forêt, 14 cartes Recette, 1 dé, 4X6 cristaux

Le jeu en quelques mots ...

Les GÜ sont des experts en botanique qui ont donné à chacune des espèces un drôle de nom avec la lettre ü. Ils ont créé des recettes secrètes, avec différents ingrédients pour pouvoir soigner chaque plante. Ceux-ci ne peuvent pas être mélangés ! Seules les combinaisons appropriées de cristaux peuvent permettre de guérir les plantes malades ou infectées.

Les cristaux de guérison doivent être collectés dans les différentes clairières de la forêt. Or, les arbres étant en mouvement permanent, les entrées des clairières changent de place, ce qui rend le travail des GÜs plus facile ou plus difficile.

De plus, ces mouvements peuvent amener à des rencontres inattendues avec des créatures de la forêt...

But du jeu Constituer les combinaisons correctes de couleurs de cristaux et aider autant de plantes que vous pouvez pendant la partie. Le joueur qui a collecté le plus de recettes et guéri le plus de plantes remporte la partie.

Mise en place

Assembler la forêt en suivant les instructions et la placer au milieu du plateau.

Trier les cristaux par couleur et les disperser sur les clairières. Seuls les cristaux de même couleur peuvent se trouver dans une clairière ! Placer Morc (e) à l'entrée d'une clairière et les créatures de la forêt sur les encoches des racines des arbres. Mélanger les cartes de recettes magiques et les poser la pile près du plateau face cachée ; retourner les 3 premières cartes et les placer à côté. Choisir pour chacun des joueurs, une figurine GÜ, à placer dans sa maison, dans l'un des angles du plateau. Celui qui ressemble le plus au GÜ qu'il a choisi commence.

Les mouvements des figures et la rotation de la forêt doivent se faire en fonction des flèches et des cases du plateau de jeu. Les GÜs bougent autour du cercle extérieur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Morc et la forêt dans l'autre sens.

Comment jouer ?

Au lancer de dé :

1. si c'est un nombre, avancer d'autant que l'indique le dé
2. si c'est une tête hirsute, Morc se déplace d'une case
3. si ce sont des flèches, la forêt tourne d'une case

1. Vous avez un nombre ? Bougez votre figure d'autant de cases que l'indique le dé puis complétez l'action comme suit :

Vous arrivez à l'entrée d'une clairière ? Ramassez un cristal ! Si Morc est à l'entrée, vous n'avez pas de chance : il ne vous laissera pas atteindre les cristaux

Vous arrivez aux racines des arbres ? Vous rencontrerez certainement une créature de la forêt

- a. *Fogbird* vous perturbe complètement, vous oubliez même où vous alliez ! Afin de retrouver votre calme, retournez chez vous et restez-y jusqu'à ce que ce soit votre tour de jouer (tant que vous êtes hors des chemins, les actions ne s'appliquent pas à vous)
- b. *Twin eggs* peut doubler n'importe quel cristal parmi ceux que vous avez déjà. Mais seulement un ! Prenez-en un dans la clairière de votre choix. (Si vous n'avez pas de cristaux, l'effet ne s'applique pas)
- c. *Tradeberry* peut entrer dans n'importe quelle clairière, donc vous pouvez traiter avec lui : il change la couleur d'un cristal en une autre mais seulement un à la fois (remplacez le cristal que vous avez échangé dans sa clairière et prenez celui que vous souhaitez)

- d. *Scurrying bug*, que vous devez ramasser si vous le rencontrez ! La prochaine fois que vous atteindrez l'entrée d'une clairière, il vous aidera. Vous pourrez prendre un cristal dans la clairière où vous êtes mais également dans celles qui lui sont limitrophes. (Si Morc est à l'entrée, vous pourrez quand même collecter un cristal de l'une des clairières voisines) *Important* : vous devez utiliser *Scurrying bug* à la première occasion possible ; vous ne pourrez pas le garder longtemps ! Après qu'il vous ait apporté son aide, vous devez le reposer à sa place afin qu'il puisse aider les autres également. Si vous oubliez de l'utiliser, vous devez le remettre à sa place immédiatement

Maintenant que vous avez bougé et complété votre action, c'est au tour du joueur suivant.

2. et 3. Vous avez le déplacement de Morc ou la rotation de la forêt ?

Si vous n'avez pas de nombre sur le dé, vous ne pouvez pas vous déplacer. Vous devez cependant rester vigilant parce que comme la forêt bouge, vous pourriez être rattrapé par une clairière ; ou bien, si vous avez de la chance, Morc pourrait s'éloigner de l'entrée de la clairière située en face de vous. Saisissez cette opportunité, ramassez un cristal ! Vous pourriez aussi rencontrer l'une des créatures de la forêt ; dans ce cas, agissez comme décrit ci-dessus.

Tout le monde doit rester concentré car la forêt tournant et Morc se déplaçant le long des clairières, de nouvelles opportunités se présentent à chacun. Après qu'un joueur ait terminé son action, les autres joueurs doivent faire de même (il peut y avoir plusieurs Gûs sur une même case, l'action s'applique à tous)

Après avoir terminé votre action, relancez le dé. Vous devez jeter le dé jusqu'à ce que vous puissiez déplacer votre figurine (si vous retombez sur Morc ou la Forêt, vous devez toujours agir comme indiqué ci-dessus)

Obtenir les cartes Recette

Si vous avez constitué la juste combinaison de cristaux de l'une des cartes Recette, alors vous avez guéri la plante figurant sur cette carte. (+1 signifie n'importe quelle couleur de cristal) Prenez la carte et remplacez les cristaux dans leurs clairières respectives. La carte que vous avez prise doit être remplacée par une de la pile afin qu'il y ait toujours 3 cartes Recette face visible. *Important* : si vous avez récolté les cristaux requis pendant l'action d'un autre joueur, vous devez attendre votre tour pour jouer

Il peut arriver que vous ayez de nombreux cristaux sans pouvoir pour autant élaborer une recette ; dans ce cas, vous pouvez échanger deux cristaux de votre choix contre le cristal qu'il vous manque.

Les cases chance

- f. *Lückerspûnt*, la pierre porte-bonheur – Grâce à elle, vous pouvez tourner n'importe quelle clairière vers vous pour prendre un cristal ou bénéficier de l'aide de l'assistant dont vous avez le plus besoin
- g. *Gûmûtûr*, le mangeur de cristaux – Les cristaux colorés sont ses favoris, il les mange avec grand plaisir ! Si vous êtes sur sa case, vous devez lui offrir un cristal. Vous pouvez lui donner n'importe lequel ; malheureusement, si vous n'en avez qu'un, vous devez le lui céder... Si vous n'en avez aucun, pas de chance pour Gûmûtûr !

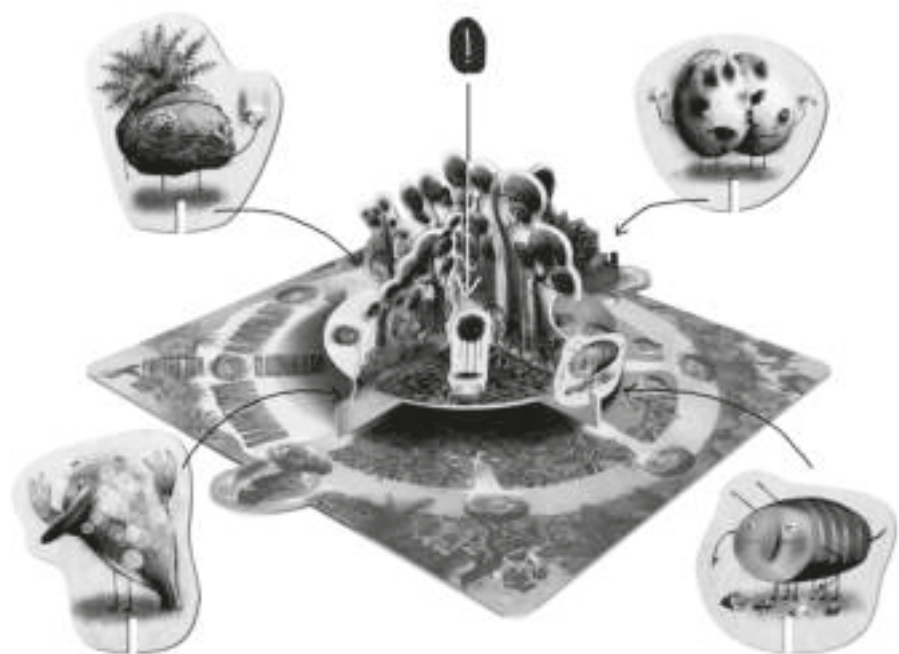
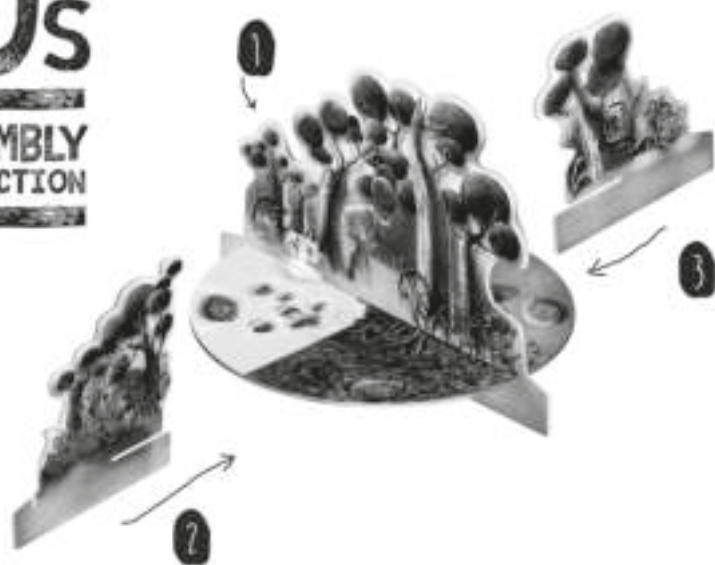
Cas exceptionnels : il peut arriver que vous soyez sur une case chance où vous avez aussi la possibilité de compléter une action (Par exemple, la case de Gûmûtûr se connecte à l'entrée d'une clairière) Dans ce cas, vous décidez de ce que vous voulez faire en premier. Choisissez ce que vous avez de plus avantageux !

Fin de la partie

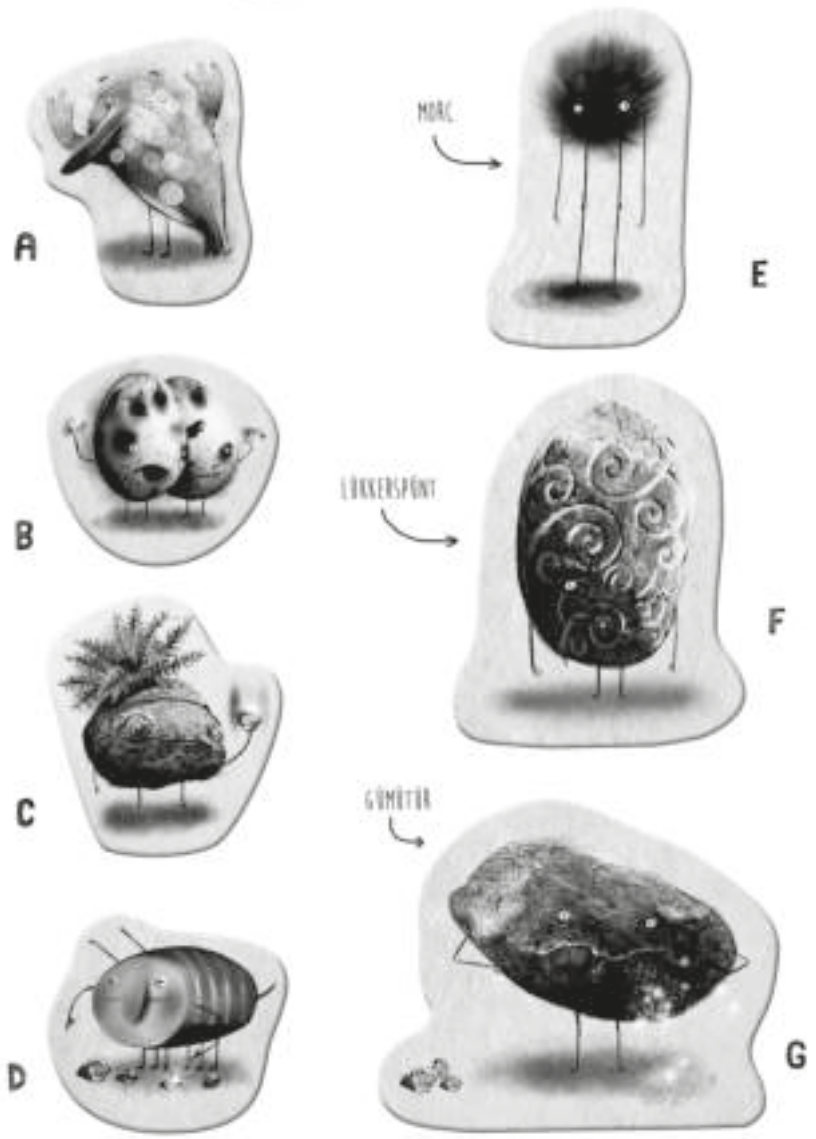
Lorsqu'il n'y a plus de carte Recette ! Le joueur qui a récolté le plus de cartes Recette et guéri le plus de plantes remporte la partie. S'il y a égalité entre deux joueurs, ce sont tous les deux de bons guérisseurs !

GÜs

ASSEMBLY
INSTRUCTION



MAIN CHARACTERS





Családi játék 2–4 játékos részére, 5 éves kortól, játékidő: kb. 20 perc

A játék tartalma: 1 játéktábla forgatható erdővel, 4 Gü, 1 Morc, 4 erdei lény, 14 receptkártya, 1 dobókocka, 4x6 kristály

A játék rövid leírása: A Gük nagy szakértői a növényeknek, és az ü betűktől hemzsegtől dallamos nyelvükön egytől-egyig elnevezték őket. A gyógyításukhoz pedig titkos recepteket alkottak meg, minden növény számára más és más összetevőkkel. Ezeket nem szabad összekeverni! Csakis a megfelelő kristálykombináció segíthet az össze-vissza nőző hajtásokon és a kiütéseken is. A receptekhez szükséges kristályokat az erdőben barangolva különböző tisztásokon találják meg. Mivel az erdő mozgásban van, a tisztások bejárata mindig máshová esik, ez nehezíti vagy éppen könnyíti a dolgukat. A mozgatás váratlan találkozásokot is hozhat az erdei lényekkel.

A játék célja, hogy Güként összegyűjtsétek a megfelelő színkombinációkat és a lehető legtöbb növénynek segítsétek a játék során. Az a játékos nyer, aki a legtöbb receptkártya megszerzésével, a legtöbb növényt tudja meggyógyítani.

A játék előkészítése: Az ábrának megfelelően állítsátok össze a mozgó erdőt, és helyezétek a játéktábla közepére! A kristályokat válogassátok ki színenként, majd rakjátok egy-egy tisztásra! Minden tisztáson csak azonos színű kristály lehet! Morcot (•) tegyétek egy tetszés szerinti tisztás bejáratához, az erdei lényeket pedig a fák gyökerein kialakított mélyedésekbe! A mágikus receptkártyákat keverjétek meg, utána fejjel lefelé tegyétek a játéktábla mellé! A pakliból a három legfelsőt fordítsátok fel és helyezétek szintén a tábla mellé! Válasszatok Gü figurát magatoknak, és tegyétek őt a tábla sarkain található házaikba! Az a játékos kezd, aki legjobban hasonlít az általa választott Gühöz!

A mozgatás szabálya: A figurák mozgatása és az erdő forgatása a táblán szereplő nyilak és mezők szerint történik. A Gük a külső körön haladnak az óramutató járásával ELLENKEZŐ irányban. Morc mozgatása és az erdő forgatása az óramutató járásával MEGEGYEZŐ irányban történik.

A játék menete: Amikor sorra kerülsz, dobj a kockával!

1. Ha számot mutat, lépj annyit a figuráddal, amennyit a kockán látsz!
2. Ha torzonborz fej van rajta, akkor Morcnak kell lépnie EGYET.
3. Ha nyilak vannak rajta, akkor forgasd az erdőt EGY mezőnyit!

1. Számot dobtál? Lépj a figuráddal, majd hajtsd végre az akciót az alábbiak szerint:

Az egyik tisztás bejáratához léptél? Vegyél fel az itt található kristályból egyet! Sajnos, ha Morc éppen ennél a bejáratnál áll, akkor nincs szerencséd. Nem engedi, hogy hozzáférj a kristályokhoz.

A fák gyökereihez értél? Itt erdei lényekkel találkozol, akik a következők lehetnek:

- a. *Ködmadár* – teljesen összezavar, még azt is elfelejtetted, hogy hova indultál! Amíg megnyugszol, haza kell menned a házádba, és ott kell maradnod, amíg rád nem kerül újra a sor. (Itt az ösvényen kívül vagy, így nem érvényesek rád az akciók.)
- b. *Ikertojások* – varázslók, akik a már nálad lévő kristályok közül bármelyiket megduplázzák. Vegyél el egy kristályt a választott tisztásról! Ha éppen nincs nálad semmi, akkor nem tudnak duplázni.
- c. *Cserebogyó* – minden tisztásra bejáratos, így nála tudsz cserélni: bármilyen színű kristályt bevált neked bármilyen színűre – de egyszerre csak egy darabot. (A becserélt kristályt tedd vissza a megfelelő tisztásra!)

- d. *Surranó bogár* – ha vele találkozol, vedd magadhoz! Legközelebb, mikor egy tisztás bejáratához érsz, a segítségedre lesz. Nemcsak arról a tisztásról vehetsz el egy kristályt, amelynek a bejáratánál állsz, hanem bármelyik mellette lévőből is választhatsz egyet. (Abban az esetben, ha Morc a bejáratnál állna, akkor egy kristályt mindenképpen kapsz valamelyik szomszédos tisztásról.) *Fontos*: a surranó bogarat mindenképpen fel kell használnod az első adandó alkalommal, nem tarthatod magadnál tovább! Miután segített, vissza kell tenned őt a helyére, hogy másokkal is jót tehessen. Ha elfelejtetted felhasználni, azonnal vissza kell tenned a helyére.

Most, hogy léptél és végrehajtottad a megfelelő akciót, a következő játékos jön!

2. és 3. Morcot vagy az erdő forgatását dobtad?

Mivel nem számot dobtál, nem tudsz lépni. Viszont figyelj nagyon, mert ahogy az erdő forog, lehet, hogy egy tisztás ér hozzád. Vagy ha szerencséd van, Morc ellép az előtted található tisztás bejáratától. Élj a lehetőséggel: gyűjts kristályt! Az is megtörténhet, hogy valamelyik erdei lénnel találkozol. Ez esetben a korábban leírtak szerint kell eljárnod.

Figyeljenek a többiek is! A forgó erdő és a tisztásokon haladó Morc számukra is új lehetőségeket hoz. Miután a soron lévő játékos végrehajtotta az akcióját, mindenki tegye meg ugyanezt! (Mivel egy mezőn több Gű is állhat egyszerre, így mindenkire érvényes az akcióhelyzet, aki ott áll.)

Az akcióitok végrehajtása után ismét Te dobsz! Mindaddig Neked kell dobnod, amíg nem tudsz lépni a figuráddal! (Ha egymás után többször forgatást vagy Morcot dobsz, akkor mindannyiszor a fent leírtak szerint kell eljárnod.)

A receptkártyák megszerzése: Ha összegyűjtöttél egy kristálykombinációt, amit a felfordított receptkártyák valamelyikén látsz, akkor a kártyán látható növényt Te gyógyítottad meg. (A +1 jelölés egy tetszőleges színű kristályt jelent.) Vedd magadhoz a kártyát, és a recepthez szükséges kristályokat helyezd vissza a megfelelő tisztásokra! A beváltott kártyát azonnal pótolni kell a pakliból, hogy mindig három legyen felforgatva. *Fontos*: ha másik játékos akciója közben sikerült összegyűjtened a szükséges kristályokat, akkor meg kell várnod, amíg rád kerül a sor.

Előfordulhat, hogy nagyon sok kristályod van és mégsem tudod egyik receptet sem előállítani. Ilyenkor lehetőség van rá, hogy a hiányzó színű kristály helyett két tetszőleges színűt adj be.

Szerencsemezők:

- f. *Lükkerspünet, a szerencsekő* – a segítségével magadhoz fordíthatod azt a tisztást, ahonnan leginkább szeretnél kristályt felvenni, vagy bármelyik segítőt, akire a legnagyobb szükséged van.
- g. *Gümütür, a kövő* – kedvencei a színes kristályok, nagy örömmel fogyasztja őket. Ha erre a mezőre lépsz, egy kristályra meg kell vendégelned. Bármelyiket neki adhatod. Sajnos, ha csak egy van nálad, akkor azt..., ha nincs nálad semmi, Gümütür pórul járt.

Kivételes esetek: Előfordulhat, hogy olyan szerencsemezőre lépsz, ahol egyben akcióhelyzetbe is kerülsz. (Pl. a Gümütür mező egy tisztás bejáratával érintkezik.) Ilyenkor dönthetsz, melyik dolgot szeretnél előbb végrehajtani. Ez egy kis trükközésre is adhat lehetőséget.

A játék akkor ér véget, mikor az összes receptkártya elfogyott. Az a játékos nyer, aki a legtöbb receptkártya megszerzésével, a legtöbb növényt tudta meggyógyítani. Ha egyenlő a receptkártyák száma, akkor döntetlen, egyformán jó gyógyítók vagytok!



Rodinná hra pro 2-4 hráče, doporučený věk od 5 let, čas hry cca 20minut

Hra obsahuje: 1x čtvercová hrací deska s otočným lesem uprostřed, 4x Gus, 1x Morc, 4x lesní tvor, 14x karta s receptem, 1x hrací kostka, 4 x 6 krystalů

Stručný popis hry: GUSové jsou experti na rostliny a mají legrační jména s písmenem U. GUSové vytvořili tajné léčivé recepty s různými přísadami specifickými pro každou rostlinu. Proto nesmí být recepty nikdy pomíchané! Jedině správná kombinace krystalů zabrání růstu špatných výhonků. Léčivé krystaly musí být nasbírány na daných pasekách lesa. Jenže stromy neustále mění polohu, a díky tomu se mění i vstupy na jednotlivé paseky, což může být pro GUSy dobré, ale i zlé. Tyto změny mohou navíc vést k nečekaným setkáním s lesními tvory.

Účelem hry je nasbírat správné barevné kombinace krystalů a pomoci tak největšímu počtu rostlin. Vyhrává ten hráč, který nasbírá nejvíce receptů a uzdraví nejvíce rostlin.

Příprava hry: Sestavte otočnou desku lesa podle instrukcí a umístěte ji do středu hrací desky. Roztříďte krystaly podle barev a položte je na paseky tak, aby byla na každé pasece pouze stejná barva krystalů. Umístěte Morca (e.) do vstupu na jakoukoli paseku a lesní tvory do důlků u kořenů stromů. Zamíchejte karty s recepty a položte je vedle hrací desky lícem dolů. Z tohoto balíčku sejměte 3 vrchní karty a položte vedle balíčku lícem nahoru. Vyberte si svého GUSE a dejte ho do domečku, který se nachází v rohu hrací desky. Kdo se nejvíce podobá zvolnému GUSovi, začíná.

Jak se ve hře pohybuje: Pohyb figurek a otáčení lesa je dán šipkami a čtverci na hrací desce. GUSové se pohybují podél vnějšího kola proti směru hodinových ručiček. Morc se pohybuje a les se otáčí po směru hodinových ručiček.

Pravidla hry: Hráč, který je na řadě, hodí hrací kostkou.

1. Když padne číslo, jde svým GUSEM o tolik čtverců, kolik je na kostce.
2. Když padne chlupatá hlava, posune se se Morc o jeden čtverec.
3. Když padne šipka, otočný les se posune o jeden čtverec.

Ad 1. Padlo na Vaší kostce číslo? Postupte GUSEM dopředu a dokončete svůj tah následovně:

Vstoupili jste na paseku? Vezměte si jeden krystal. Jestliže je u vstupu Morc, nemáte štěstí, krystal si vzít nesmíte.

Vstoupili jste na kořeny stromu? Setkáte se nejspíš s lesním tvorem:

- a. *Fogbird* – úplně vás zmate a dokonce zapomenete, kam jdete! Musíte jít do svého domečku a zůstanete tam, dokud se neuklidníte, to znamená, dokud nebudete opět na řadě.
- b. *Twin eggs* – zdvojnásobí se jeden z Vašich krystalů. Opravdu ale jen jeden. Krystal si vyberte z libovolné paseky. V případě že nevládníte žádný krystal, nemáte co zdvojnásobit, tudíž nezískáváte krystal žádný.
- c. *Tradeberry* – obchodník může vstoupit na jakoukoli paseku s krystaly a může vaše krystaly směnit. Pouze jeden krystal za jeden. (Položte krystal podle barvy na správnou paseku a vyberte si jiný)
- d. *Scurrying bug* – vezměte si ho! Pomůže vám v budoucím tahu, když vstoupíte na paseku. Díky jemu si budete smět vzít krystal i z jiné paseky, takže získáte dva krystaly (V případě že u paseky bude stát Morc, stále si smíte vzít krystal,

ale jen jeden ze sousedních pasek.) **Důležité:** Scurrying buga musíte použít hned při první příležitosti, kdy vstoupíte na paseku, tohoto lesního tvora si nesmíte ponechat déle. Poté, co vám pomůže, vraťte ho na místo, ze kterém jste ho vzali, aby pomohl i ostatním hráčům. Když Scurrying buga zapomenete použít, musíte ho vrátit.

Nyní, kdy jste ukončili svůj tah, je na řadě další hráč.

Ad 2. a 3. Otočili jste Morcem nebo lesem?

Když na kostce nepadne číslo, nemůžete postupovat. Ale musíte se mít na pozoru, protože při pohybu lesa, se můžete přiblížit k pasece nebo se zbavit Morca. Využijte této příležitosti a vezměte si krystal! V případě, že se setkáte s lesním tvorem, postupujte podle návodu nahoře.

Ale na pozoru musí být i ostatní hráči! I oni otočením lesa nebo Morca získávají příležitost. Mohou ale začít, až když hráč, který je na řadě, dokončí svoji hru. (V případě, že na čtverci stojí více GUSů, získávají příležitost všichni tito hráči.)

Hráč pokračuje v házení kostkou, dokud nepadne číslo, aby mohl postoupit GUSem a tím svůj tah zakončit. (V případě, že na kostce opět padne „chlupatá hlava“ nebo „šipka“ - opakuje se předchozí.)

Jak získat kartu s receptem: Kartu s receptem získáte, když se vám podaří nasbírat stejné krystaly. Tímto jste vyléčili rostlinu, která je na kartě vyobrazena. (+1 znamená libovolný barevný krystal podle vašeho výběru.) Vezměte si recept a vraťte krystaly potřebné pro recept na původní louku. Recept, který jste si vzali, musíte nahradit – sejměte svrchní kartu z balíčku, otočte jí a položte vedle dvou karet. Na stole jsou opět 3 karty s receptem, otočené lícem nahoru. **Důležité:** Jestliže jste získali krystaly během hry druhého hráče, můžete si vzít kartu s receptem, teprve až budete na řadě.

Může se stát, že během hry získáte mnoho krystalů, ale s nimi nepůjete poskládat recept. V tomto případě lze chybějící krystal vyměnit za vaše dva krystaly.

Osudné čtverce:

- f. *Lückerspüunt*, kámen štěstí – díky němu můžete k sobě natočit jakoukoli paseku, ze které si chcete vzít krystal nebo potřebného pomocníka.
- g. *Gümütür*, požirač drahokamů – nejraději má právě barevné krystaly, které požírá s velkou chutí. Musíte mu jeden dát, i když máte jen jeden krystal. Když nemáte žádný, má Gumutur smůlu.

Vyjímečné situace: Může se stát, že se postavíte na osudný čtverec a zároveň chcete dokončit tah. (například Gumutur je před vstupem na paseku). V tomto případě se smíte rozhodnout, jaký tah uděláte jako první, aby situace pro vás byla co nejvýhodnější.

Hra končí: když nezbydou žádné karty s recepty. Vyhrává ten hráč, který získá nejvíce receptů a vyléčí nejvíce rostlin. Stejný počet získaných receptů je remízou.



Rodinná hra pre 2 — 4 hráčov, odporúčaný vek od 5 rokov, čas hry cca 20 minút.

Hra obsahuje: 1 hracia doska s otočným lesom, 4 postavičky GÜs, 1 postavička Morc, 4 lesné tvory, 14 kariet s receptom, 1 hracia kocka, 4 x 6 kryštálov.

Stručný popis hry: GÜsovia sú experti na rastliny a dali si navzájom vtipné mená s písmenom "ü". Vytvorili tajné liečivé recepty s rôznymi prísadami špecifickými pre každú rastlinu. Preto sa recepty nesmú nikdy popliesť! Len správna kombinácia kryštálov pomôže výhonkom rásť. Liečivé kryštály sa zbierajú na určitých čistinkách v lese. Lenže stromy sú neustále v pohybe a vstupy na čistinky menia svoje miesta, čo môže GÜsom buď uľahčiť, alebo skomplikovať prácu. Tieto zmeny môžu viesť k nečakaným stretnutiam s lesnými tvormi.

Cieľ hry: nazbierať správne farebné kombinácie kryštálov a pomôcť počas hry čo najväčšiemu počtu rastlín. Vyhráva hráč s najvyšším počtom kartičiek s receptami, čím uzdraví najviac rastlín.

Príprava hry: Poskladajte otočný les podľa inštrukcií a postavte ho do stredu hracej dosky. Roztriedte kryštály podľa farieb a položte ich na vyvýšené čistinky. Na každej čistinke môžu byť len kryštály rovnakej farby. Umiestnite Morca (e.) na ktorúkoľvek čistinku ku vchodu a lesných tvorov do údolia ku koreňom stromov. Zamiešajte karty s tajnými receptami a položte ich vedľa hracej plochy obrázkom dole. Z tohoto balíčka vezmite 3 vrchné karty a uložte ich vedľa balíčka obrázkom hore. Vyberte si svojho GÜsa a dajte ho do domčeka, ktorý se nachádza v rohu hracej dosky. Začína ten hráč, ktorý sa najviac podobá na svojho GÜsa.

Ako sa ťahá: Pohyb postavičiek a otáčanie lesa určujú šípky a políčka na hracej doske. GÜsovia se pohybujú po políčkach na vonkajšom kruhu PROTI SMERU hodinových ručičiek. Morc a les se otáčajú V SMERE hodinových ručičiek.

Pravidlá hry: Keď si na ťahu, hoď kockou.

1. Ak padne číslo, choď svojím GÜsom o toľko políčok, koľko je na kocke.
2. Ak padne strapatá hlava, posuň o JEDNO políčko Morca.
3. Ak padne šípka, posuň o JEDNO políčko otočný les.

1. Padlo na tvojej kocke číslo? Ťahaj svojím GÜsom a dokonči svoj ťah nasledovne:

Prišiel tvoj GÜs na cestu ku čistinke? Vezmi si z nej jeden kryštál! Ak však na čistinke stojí Morc, máš smolu. Nedovolí ti vziať si kryštál.

Prišiel tvoj GÜs ku koreňom stromu? Stretneš sa najskôr s jedným z lesných tvorov:

- a. *Hmloták* – úplne ťa popletie a dokonca zabudneš, kam ideš! Vráť sa naspäť do svojho domčeka, aby si sa upokojil do ďalšieho kola, kým budeš znovu na ťahu (nie si na cestičke, takže Hmloták nad tebou nemá moc).
- b. *Dvavajičky* – čarodejnici, ktorí zdvojnásobia jeden z tvojich kryštálov. Naozaj len jeden! Vezmi si kryštál z príslušnej čistinky. Ak však žiaden kryštál nemáš, nie je čo zdvojnásobiť.
- c. *Zmeňbobuľa* – tento tvor môže vojsť na každú čistinku, takže s ním môžeš obchodovať: vymeniť ti tvoj kryštál za akýkoľvek kryštál inej farby, avšak každý raz len jeden (vráť kryštál, ktorý chceš vymeniť na príslušnú čistinku a vyber si kryštál inej farby).

- d. *Chrobák bežiak* – ak ho stretneš, vezmi si ho! Pomôže ti, keď najbližšie stúpiš na cestu ku čistinke. Budeš si môcť vziať kryštál nie len zo svojej čistinky, ale aj z jednej zo susedných čistíniek! (Ak bude na najbližšej čistinke stáť Morc, môžeš si vziať jeden kryštál zo susednej čistinky.) *Pozor*: chrobáka bežiaka musíš vždy použiť hneď pri prvej príležitosti, nemôžeš si ho nechať dlhšie! Akonáhle ti pomôže, musíš ho vrátiť na svoje miesto, aby mohol pomôcť aj ostatným hráčom. Ak chrobáka bežiaka zabudneš použiť, musíš ho hneď vrátiť.

Teraz, keď si ukončil/a svoj ťah, je na rade ďalší hráč.

2 a 3 Padol ti na kocke Morc alebo točenie lesom?

Keďže na kocke nepadne číslo, neťaháš svojou postavičkou. Aj tak však dávaj pozor, pretože pri pohybe lesa sa môže čistinka priblížiť k tebe. Alebo s trochu šťastia Morc odide z čistinky, pred ktorou už stojíš. V tomto prípade využij príležitosť a vezmi si kryštál! Ak ku tebe príde jeden z lesných tvorov, postupuj podľa inštrukcií v bode 1.

Avšak pozor by mali dávať aj ostatní hráči! Točenie lesa, či pohyb Morca im tiež dáva nové príležitosti. Keď hráč, ktorý je na rade dokončí svoj ťah, všetci ostatní spravia ťah, ktorý pre nich z toho vyplýva (ak na jednom políčku stojí viacero Gúsov, ten istý ťah platí pre všetkých).

Keď dokončia všetci svoj ťah, hádžeš kockou znova! Musíš hádzať, dokým hodíš číslo (ak znova hodíš ťah Morcom alebo točenie lesom, postup je vždy rovnaký ako predtým).

Ako získať kartu s receptom: Keď nazbieraš potrebné kryštály zobrazené na jednej z otočených kariet s receptom, podarilo sa ti vyliečiť rastlinku zobrazenú na karte (+1 znamená kryštál hocijakej farby podľa tvojho výberu). Vezmi si kartu s receptom a vráť kryštály z receptu na pôvodnú čistinku. Kartu s receptom treba doplniť novou – otoč vrchnú kartu z balíčka tak, aby boli na stole vždy 3 karty s receptami otočené obrázkom hore. *Pozor*: Ak nazbieraš potrebnú kombináciu kryštálov počas hry iného hráča, musíš počkať na svoj ťah, aby si mohol získať kartu s receptom.

Môže sa stať, že získaš veľa kryštálov, ale nedokážeš z nich vyčarovať žiaden recept. V tomto prípade môžeš nahradiť chýbajúci kryštál dvomi kryštálmi podľa vlastnej voľby.

Políčka náhody:

- f. *Lückerspünt*, kameň šťastia – s jeho pomocou si k sebe môžeš otočiť ktorúkoľvek čistinku, z ktorej si chceš vziať kryštál, alebo hocijakého lesného tvora, ak potrebuješ jeho pomoc.
- g. *Gümütür*, požierač drahokamov – najradšej má práve farebné kryštály, s obľubou ich požiera. Ak naňho stúpiš, musíš mu dať jeden zo svojich kryštálov, farba podľa svojho výberu. Ak máš len jeden kryštál, máš smolu, musíš mu ho dať. Ak nemáš žiaden kryštál, smolu má Gümütür.

Výnimočná situácia: Môže sa stať, že stúpiš na políčko náhody a zároveň máš aj možnosť ťahu (napríklad Gümütür je pred vstupom na čistinku). V tomto prípade sa môžeš rozhodnúť, ktorý ťah urobíš ako prvý tak, aby bola pre teba situácia čo najvýhodnejšia.

Koniec hry: Hra končí, keď sa minú všetky karty s receptami. Hráč, ktorý získa najviac receptov a vylieči najviac rastlín, vyhráva. Rovnaký počet získaných receptov znamená remízu, ste rovnako dobrí liečitelia!



Gra rodzinna dla 2-4 graczy, od 4 lat, średni czas rozgrywki ok. 20 minut

Zawartość gry: 1 plansza z obrotowym lasem, 4 figurki GÜS, 1 figurka Morc, 4 figurki pomagających stworów, 14 kart, 1 kostka, 4 x 6 kryształ

Krótki opis gry: GÜS są ekspertami w dziedzinie roślin i zostały nazwane zabawnymi imionami, które zawierają literę ü. Stworci stworzyły tajne przepisy uzdrawiające, które przygotowuje się z leśnymi roślinami. Rośliny nie mogą być ze sobą dowolnie mieszane! Jedynie odpowiednia kombinacja składająca się dodatkowo z kryształów pomoże ogarnąć złe samopoczucie i wysypkę. Uzdrawiające kryształy należy zbierać podczas wędrówki po lesie. Nie jest to jednak proste, bo drzewa są w ciągłym ruchu i zmieniają swoje miejsce, co może ułatwić, ale również utrudnić pracę małym GÜS. Każdy ruch figurką może doprowadzić do nieoczekiwanych spotkań ze zwierzętami leśnymi.

Cel gry: Celem gry jest zebranie poprawnych kombinacji kolorystycznych i pomoc tyłu roślinom ilu zdołamy podczas rozgrywki. Gracz, który zbierze jak największą liczbę przepisów mikstur i uleczy, jak największą liczbę roślin zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie gry: Rozłóż ruszający się las postępując zgodnie z instrukcjami i umieść go na środku planszy. Posortuj kryształy kolorystycznie i połóż je na planszy w miejscu oznaczonym kamieniami. Tylko kryształy tego samego koloru mogą znajdować się na planszy. Umieść figurkę Morca (e.) w dowolnym miejscu oznaczonym wejściem na polanę, zwierzęta leśne umieść w zgłębieniach obracającego się lasu. Przetasuj magiczne karty z recepturami i umieść je obrazkiem do dołu obok planszy. Weź trzy karty i umieść je obok siebie. Wybierz postać GÜ i umieść ją w jednym z domków na rogu planszy. Kto jest najbardziej podobny do wybranej figurki GÜ może rozpocząć grę.

Jak się poruszać: Poruszanie się figurek i obrót lasu powinien odbywać się zgodnie ze strzałkami i kwadratami umieszczonymi na planszy. Figurki przemieszczają się wzdłuż zewnętrznego kręgu przeciwnie do wskazówek zegara. Figurka Morc i las poruszają się zgodnie ze wskazówkami zegara.

Rozgrywka: kiedy nadejdzie Twoja kolej, rzuć kostką.

1. Jeśli wylosowałeś numer, poruszaj tyłoma kwadratami, ile wskazuje kostka.
2. Jeśli wylosowałeś kudłatą głowę, Morc musi przenieść jeden kwadrat.
3. Jeśli na kostce wypadły strzałki, obróć las o jeden kwadrat.

1. Wylosowałeś numer? Przesuń swoją figurkę do przodu, a następnie wykonaj akcję zgodnie z następującymi zasadami:

Przyszedłeś do wejścia do polany? Weź jeden kryształ! Jeśli Morc stoi przy tym wejściu to masz pecha. Nie pozwoli Ci dotrzeć do kryształów

Przybyłeś do korzeni drzewa? Prawdopodobnie spotkasz tam stado leśnych stworów:

- a. *Zamglony ptak* – wyczyści Cię całkowicie, zapomnisz nawet dokąd zmierzasz. Dopóki stwór się nie uspokoi, musisz wrócić do swojego domu i pozostać w nim aż do kolejnego ruchu (Znajdujesz się na uboczu, więc działania Ciebie nie dotyczą dopóki zostaniesz w tym miejscu)
- b. *Bliźniacze jaja* – mogą podwoić dowolny kryształ, który już posiadasz. Ale tylko jeden ! Zabierz dodatkowy kryształ ze ścieżki. Jeśli nie masz żadnych kryształów, niestety nie można ich podwoić.
- c. *Handlująca borówka* – może wejść w dowolną polanę, więc możesz z nią handlować: zamienia kolor kryształów na inny – ale tylko jeden raz. (Umieść kryształ, który chcesz zamienić na właściwej polanie i weź inny, który chcesz mieć)

- d. *Błyskawica* – jeśli go spotkasz, zabierz go! Następnym razem, kiedy dotrzesz do wejścia do polany, on Ci pomoże. Możesz wybrać kryształ nie tylko z pola na którym stoisz, ale również z pola, które znajduje się obok (Jeśli Morc stoi przy wejściu, to zawsze dostajesz kryształ z jednego z sąsiednich pól). *Ważne*: musisz użyć Błyskawicy przy pierwszej możliwej okazji, nie możesz go trzymać dłużej. Po tym jak Ci pomógł, możesz umieścić go na swoim miejscu aby mógł też pomóc innym. Jeśli zapomniałeś z niego skorzystać, musisz natychmiast odłożyć go na swoje miejsce.

Teraz gdy zrobiłeś ruch i zakończyłeś akcję, kolej na następnego gracza!

2. i 3. Czy obróciłeś Morca lub las?

Ponieważ nie wylosowałeś numeru, nie możesz się poruszać. Musisz jednak zwrócić uwagę, że gdy las się porusza Morc może dojść do Ciebie. Albo, jeśli masz szczęście Morc może odejść od wejścia do pola przed Tobą. Skorzystaj wtedy z okazji by zebrać kryształ. Możesz też spotkać się z jednym z leśnych stworów. W takim przypadku wykonaj czynności opisane w punkcie 1.

Wszyscy inni gracze również powinni zachować ostrożność ! Obracający się las i Morc, który porusza się po polach mogą również przynieść nowe możliwości. Po tym, jak obecny gracz zakończy akcję wszyscy powinni zrobić to samo (w tym czasie na jednym kwadracie może stać wiele figurek GÜS, działania zatem dotyczą wszystkich graczy, którzy znajdują się na tym polu).

Po zakończeniu akcji ponownie rzucasz kostką. Musisz zachować ciągłość dopóki nie będziesz mógł poruszać swoją postacią! (Jeśli obracasz lasem lub Morc'iem więcej niż jeden raz, zawsze musisz postępować tak, jak opisano powyżej.

Zbieranie kart z przepisami: Jeśli udało Ci się zebrać połączenie kryształów, które widać na kartach z przepisami wyleczysz roślinę pokazaną na karcie (+1 oznacza dowolny kryształ wybranego przez Ciebie koloru). Podnieść kartę i umieścić kryształy potrzebne do wykonania przepisu z powrotem na swoje oryginalne pole. Karta, którą wzięto musi być natychmiast wymieniona z talii, więc zawsze muszą być trzy karty skierowane obrazkiem do góry. *Ważne*: jeśli zebrano wymagane kryształy podczas działania innego gracza, musisz poczekać aż nadejdzie Twoja kolej.

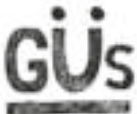
Może się zdarzyć, że masz dużo kryształów, ale nie możesz wykonać żadnego przepisu. W tym przypadku można zastąpić brakujący kryształ dwoma kryształami wybranymi przez Ciebie.

Kwadraty fortunowe:

- f. *Lückerspünt, kamień szczęścia* – z jej pomocą można obrócić swoje dowolne pole, gdzie chcesz odebrać kryształ lub pomocnika, którego najbardziej potrzebujesz
- g. *Gümütür, pożeracz kamieni* – kolorowe kryształy są jego ulubionymi, zjada je z wielką przyjemnością. Jeśli wejdiesz na jego kwadrat musisz mu ofiarować kryształ. Możesz mu ofiarować dowolny kryształ. Niestety, jeśli masz tylko jeden kryształ to musisz oddać tej jedyny. .. Jeśli nie posiadasz żadnego to Gümütür będzie niezadowolony.

Wyjątkowe przypadki: może się zdarzyć, że wejdiesz na kwadrat fortuny, gdzie również masz szansę dokończyć akcję (np. pole Gümütür łączy się z wejściem do polanki). W takim przypadku możesz zdecydować, co chcesz zrobić najpierw. Być może będziesz mógł to wykorzystać na swoją korzyść.

Zakończenie gry: gra kończy się, gdy nie pozostały żadne karty z przepisami. Zwycięzcą jest gracz, który zebrał najwięcej kart i uzdrowił, jak największą liczbę roślin. Jeśli gracze zbrali taką samą ilość kart – jest remis, oboje są równie dobrymi uzdrowicielami !



Семейная игра для 2-4 игроков, возраст – от 5 лет, время игры: примерно 20 мин.

В комплект игры входит: 1 игровое поле с вращающимся лесом, 4 фигурки Гю, 1 Морк, 4 фигурки лесных существ, 14 карточек с рецептами, 1 игровой кубик, 4x6 кристаллы

Краткое описание игры: Гю - эксперты по растениям. Всем растениям они дают забавные имена с буквой Ю. Гю создали секретные исцеляющие рецепты с разными ингредиентами для каждого растения. Ингредиенты должны смешиваться только по рецепту! Только правильное сочетание кристаллов может избавить растения от грязных ростков и сыпи. Исцеляющие кристаллы нужно собирать на определенных полянках в лесу. Но деревья постоянно движутся, а тропинки, ведущие к полянкам, постоянно перемещаются, что может или усложнять или облегчать работу лекарям Гю. Кроме того, Гю могут неожиданно столкнуться с жителями волшебного леса.

Цель игры: собрать правильное сочетание цветных кристаллов и исцелить за время игры как можно больше растений. Победителем оказывается тот игрок, который соберет наибольшее количество карточек с рецептами и исцелит наибольшее количество растений.

Подготовка к игре: Соберите движущийся лес согласно инструкции и разместите его в центре игрового поля! Рассортируйте кристаллы по цветам и разложите их на полянках в лесу. На одной полянке должны находиться кристаллы одного цвета!

На любой тропинке, ведущей к любой из полян, расположите Морка (♣), лесных существ закрепите на корни деревьев в специальные надсечки. Тщательно перемешайте колоду карт с исцеляющими рецептами и положите изображением вниз около игрового поля. Вскройте три верхние карты и положите их изображением вверх также около игрового поля. Все игроки получают фигурки Гю и расставляют их в домики, расположенные в углах игрового поля. Первым начинает ходить игрок, больше остальных похожий на своего Гю.

Как ходить: Перемещение игровых фишек и вращение леса совершается в соответствии со стрелками и клетками на игровом поле. Гю перемещаются по внешнему кругу против часовой стрелки. Морк перемещается и лес вращается по часовой стрелке.

Как играть: Поочередно бросайте кубик.

1. Если выпало число, то перемещайтесь по клеткам в соответствии с числом, выпавшем на кубике.
2. Если выпала мохнатая голова, тогда Морк перемещается на одну клетку.
3. Если на кубике выпали стрелки вращения, тогда поверните лес на одну клетку.

1. На кубике выпало число? Передвигайте свою фигурку вперед и выполните действие как описано ниже:

Гю находится у тропинки, ведущей на полянку? Возьмите с этой полянки кристалл! Если возле этой поляны стоит Морк, то вашему Гю не повезло! Морк не позволит взять кристалл.

Гю остановился у корней деревьев? Возможно, он встретит лесного обитателя:

- a. *Туманка* – эта необычная птица совсем затуманила вашу голову и, вы совершенно забыли куда направлялись. Чтобы прийти в себя, отправляйтесь-ка домой и оставайтесь там до тех пор, пока не наступит ваша очередь ходить. (Так как вы теперь не на тропинке, никакие действия к вам не применяются.)
- b. *Близняйцы* – они могут удвоить любой кристалл, имеющийся у Гю. Но только один! Возьмите еще один кристалл с поляны! Если у игрока нет ни одного кристалла, то и удваивать нечего.
- c. *Обменягода* – может забрести на любую полянку и игрок может выменять у нее кристалл: Обменягода может изменить цвет любого кристалла, но только один кристалл за раз. (Игрок должен положить кристалл, который он готов обменять, на соответствующую полянку и, взяв взамен любой другой.)
- d. *Быстроножка* – встретили ее, заберите себе! В следующий раз, когда фишка Гю окажется рядом с тропинкой, ведущей на полянку, Быстроножка сможет вам помочь. С ее помощью вы можете взять кристалл не только с той полянки, на которой стоит ваш Гю, но и с любой соседней полянки. (Если у входа стоит Морк, вы в любом

случае сможете взять кристалл с любой из соседних полянок.) *Внимание:* вы всегда должны использовать Быстроножку при первой возможности, нельзя хранить ее у себя дольше, чем следующий ваш ход. После того, как Быстроножка выручила игрока, необходимо вернуть ее на место, чтобы она смогла оказать помощь и другим игрокам. Если вы забыли воспользоваться Быстроножкой, незамедлительно поставьте его на место.

После того, как игрок передвинул фишку и выполнил действие, очередь переходит к следующему игроку!

2. и 3. На кубике выпало изображение Морка или вращающегося леса?

Так как число ходов на кубике не выпало, фишку перемещать нельзя. Но будьте внимательны, лес повернется и, тропинка, ведущая на полянку, может оказаться прямо перед вашей фишкой. Или, если повезет, Морк может сойти с тропинки, ведущей на полянку, рядом с игроком. Воспользуйтесь шансом: берите кристалл! Кроме того, может встретиться один из лесных обитателей. В этом случае следуйте инструкции, указанной выше.

Остальные игроки тоже должны внимательно следить за игрой! Вращающийся лес и Морк, шагающий вдоль полянок, могут открыть новые возможности для других игроков тоже. После того как текущий игрок выполнил действие, остальные игроки также должны выполнить действия (На одной клетке одновременно могут находиться несколько фигурок Гю, таким образом каждый из них должен выполнить действие, указанное на клетке!)

После выполнения действия, вы снова кидаете кубик до тех пор, пока не выпадет количество шагов и ваш Гю не передвинется на другую клетку! (Если на кубике выпадает вращение леса или Морк больше одного раза, то каждый раз необходимо выполнять действия, описанные выше)

Как заполучить карту с рецептом: Если вы собрали комбинацию кристаллов, которые указана на одной из трех открытых карт с рецептами, значит, вам удалось исцелить растение, изображенное на данной карте. (+1 – означает, что вы можете взять себе один кристалл любого цвета.) Забирайте карту себе, а кристаллы, описанные в этом рецепте, верните на соответствующие полянки! Откройте новую карту из колоды и положите рядом с остальными. На столе должны быть всегда открыты 3 карты с рецептами. *Внимание:* Если вы собрали необходимое количество кристаллов за время хода другого игрока, то необходимо дожидаться своей очереди.

Иногда, у игрока оказывается много кристаллов, но приготовить зелье по рецептам не получается. В таком случае, можно обменять 2 любых кристалла (из собранных) на недостающий кристалл.

Клетки «удачи»:

- f. *Камеюка счастья* – попав на клетку с его изображением, игрок может повернуть к себе любую полянку, с которой нужно взять кристалл или встретиться с любым из лесных обитателей, чья помощь особенно необходима.
- g. *Камнежор* – поедатель драгоценных камней – разноцветные кристаллы – его любимое лакомство, поэтому он всегда уплетает их за обе щеки! Если фишка попадает на эту клетку, то придется угостить Камнежора кристаллом. Можно отдать любой из имеющихся у игрока кристаллов. К сожалению, если у игрока собран всего один кристалл, придется распрощаться с ним... Если у игрока нет ни одного кристалла, то Камнежору не повезло – он остался без угощения!

Исключения: Иногда, фишка может попасть на клетку «удачи», которая, в некоторых ситуациях, позволяет выполнить еще какое-то действие. (Например, клетка с изображением Камнежора может совпасть с тропинкой, ведущей на полянку.) В таком случае, нужно решить какое из действий будет выполняться в первую очередь. Используйте такой шанс в свою пользу!

Окончание игры: Игра заканчивается тогда, когда не остается ни одной карты с рецептом. Победителем считается тот игрок, который собрал за игру наибольшее количество карт с рецептами и исцелил наибольшее количество растений. Если у двух игроков одинаковое количество карт с рецептами - значит они оба отличные целители, таким образом, победителей становится двое!

Добро пожаловать в волшебный лес ГЮ!

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2017

©bohony