

# Earth Aid

---

**Játékleírás**

Réges régen egy távoli bolygón minden szeméttől mentes volt és boldog. A hat szuperhős vigyázott a rendre, a tisztaságra, ők felügyelték a szelektív hulladékgyűjtést és a helyes hulladékkezelést is. *C-Box* aprította a papírt és kezelte az összesféle kartont, *Mr. Green* odafigyelt, hogy ne menjen kárba étel, komposztáló-erejével mindent gyorsan humusszá varázsolt, *Poisy* „ártalmatlanná” tette a veszélyes hulladékokat, *Bottle Bob* az összes üveget megolvasztotta és új üvegeket készített, *Can* a fémekeket kezelte, átválogatta és felhevítve újraformálta őket, *Pet* összegyűjtötte a műanyagokat és új tárgyakat készített belőlük.

Mindeközben legkisebb társukat, *Trasht* teljesen elnyomták és kiközösítették, ezért bosszút forralt. Ezért elhatározta, hogy útra kel, hogy felderítse azt a társadalmat, akik kaphatóak a szemetelésre, és a rombolásra. Meg is találta a Földön...

Az emberek fülébe bogarat ültetett, megmutatta nekik, hogy ha nem figyelnek oda annyira a hulladék újrahasznosításra, és kezelésére, sokkal rövidebb idő alatt tehetnek szert pénzre. Mikor *Trash* visszatért Gaiara hatalmas erejével, amit szerzett a Földön, könnyedén elűzte a szuperhősöket.

A szuperhősök tanácstalanul keringtek az űrben, egészen addig, amíg rá nem leltek a Földre ahol rájöttek, hogy *Trash* innen szerzi erejét. Ekkor kitalálták, hogy *Trasht* csak a saját fegyverével lehet elpusztítani. Ekkor elkezdték felnyitni az emberek szemét, hogy mit tesznek a bolygójukkal.

Vajon *Trash*nek sikerül az egész univerzumot szemétdombbá változtatnia? Átvenni az uralmat és mindent tönkretennie?

## A játék elemei:

- 1 db játéktábla
- 6 db szuperhős bábú (1 színenként)
- 36 db régió korong (6 színenként)
- 41 db fejlesztés kocka (két színű oldalakkal)
- 60 db *RECoin* (10 db 5-ös, 50 db 1-es)
- 1 db dobókocka
- Az *Earth Aid Mobil App* (Android, IOS)



## Bevezetés és a játék célja:

Nektek, a hat szuperhősnek le kell győznötök *Trasht*, a Föld megtisztításával! Ezt úgy teszitek, hogy *RECoin*okat gyűjtötök, és missziókat teljesítetek. Ha minden missziót teljesítetek, a szuperhős, aki a legtöbb *RECoin*t gyűjtötte legyőzi *Trasht*.

A játék kezdetekor helyeztetek 5 db misszió kártyát a tábla közepén a bolygó köré, indítsátok el az *App*-ot, és kezdjétek benne egy új játékot! Miután megadtátok hány játékos játszik, az *App* kisorsolja, hogy ki melyik szuperhőssel lesz. Ennek megfelelően osszátok ki a bábukat és a korongokat! Ezután helyezétek a bábukat, a középső bolygóra!

## A játék menete:

Menekülés a Gaiaról:

A játék kezdetekor minden hős a pálya közepén levő bolygón van. Innen az első kör elején egy, a másodikban kettő majd három hős tud elmenekülni. Válasszátok ki az *App*-ban a TIPPELÉS menüpontot, kövessétek az *App* vagy a szabálykönyv TIPPELÉS-re vonatkozó részének utasításait. Minden körben a legjobb, majd legjobb kettő kijut a bolygóról. (Ha egy körben nincs több ember a bolygón, mint amennyi el tud menekülni, akkor mindenki elmenekül.)

A menekülés után:

Amíg nem menekült el minden játékos a kör elején, a még nem elmenekült játékosok megkísérelnek

elmenekülni, akinek ez sikerül, az a KRÁTER mezőre lép és ott, mint mindig, felvesz 3 *RECoInt*. Aki az adott kör kezdetén a kráteren keresztül már elmenekült, azok az elsőnek elmenekülttől kezdve sorrendben jönnek sorban.

A mezők:

A játékosok sorban dobnak egymás után, és a dobásnak megfelelő számú mezőt mozognak a táblán óramutató járásával megegyező irányban. A játékos, amikor megáll egy mezőn, végrehajtja a hozzá tartozó akciót:

## **KEZDŐ MEZŐ:**

Valahányszor erre a mezőre lépsz (nem áthaladsz) válaszolj egy FELELETVÁLASZTÓ kérdésre helyesen és kapsz 3 *RECoInt*. A *Gaiaról* való meneküléskor nem kell válaszolni kérdésre.

## **ÓCEÁN:**

Amikor erre a mezőre lépsz, válaszd ki az *App*-ban a MAGYARÁZÁS menüpontot, és anélkül, hogy a többi hősnek mutatnád, kövesd az *App* vagy a szabálykönyv MAGYARÁZÁSra vonatkozó menüpontját.

Meg kell adnod, hogy te melyik hős vagy, és ettől függően fogsz kapni egy kifejezést, amit el kell a többieknek magyaráznod a megadott szavak vagy a kifejezés kiejtése nélkül.

Ha sikeresen elmagyaráztad a kifejezést az idő lejárta előtt, te kapsz 2 *ReCoInt*, aki kitalálta kap 1-et, és te az *App*-on keresztül kapsz egy újabb kérdést.

## **SZEMÉTTELEP, ERŐMŰ, GYÁR**

Ezekon a területeken a rájuk helyezett korong határozza meg, hogy ki birtokolja. Ezek alapján, ha olyan mezőre lépsz ami:

### A mező senkié:

Ha egy mező senkié, ebben az esetben megpróbálsz megszerezni.

Egy mezőt úgy lehet megszerezni, hogy arra a rajta levő négyzetes helyeket feltöltjük fejlesztés kockákkal.

Feltehetsz egy fejlesztés kockát barna színű oldalával felfelé, ha helyesen megválaszolsz egy kérdést.

Válaszd ki az *App*-ban a FELELETVÁLASZTÓ menüpontot és kövesd az *App* vagy a szabálykönyv FELELETVÁLASZTÓra vonatkozó utasításait.

Ha helyes volt a válaszod megpróbálkozhatasz még egy kérdéssel. Ha nem, akkor a köröd véget ér, és legközelebb, ha valaki ugyanerre a mezőre lép, majd megkísérelni folytatni a fejlesztés kockák felhelyezését.

Ha te helyezed fel az utolsó fejlesztés kockát, akkor rátehetsz a kör alakú helyre egy korongodat, ezzel magadénak nyilvánítva az adott mezőt.

## A mező a tied:

Ha a mező a tied, akkor megkapod érte a bevételledet, a megfordított fejlesztés kockáknak megfelelően. (lásd táblázat és tábla).

Miután megkaptad a bevétel van lehetőség fejleszteni az épületedet, és ezzel még környezetbaráttá tenni.

Ha fejlesztetted az épületet megfordíthatod az egyik fejlesztés kockát piros színű oldalával felfelé

A fejlesztés annyiba kerül ahányadik az adott fejlesztés.

pl.: az első fejlesztés 1 *RECoin*ba kerül, a második 2-be, stb.

Egy épületet csak annyiszor lehet fejleszteni, ahány fejlesztés kocka van rajta.

Bevétel saját mezőről	GYÁR	ERŐMŰ	SZEMÉTTELEP
0 db fejlesztéssel	2 <i>RECoin</i>	3 <i>RECoin</i>	4 <i>RECoin</i>
1 db fejlesztéssel	3 <i>RECoin</i>	3 <i>RECoin</i>	4 <i>RECoin</i>
2 db fejlesztéssel	-	4 <i>RECoin</i>	5 <i>RECoin</i>
3 db fejlesztéssel	-	-	6 <i>RECoin</i>



## A mező valaki másé:

Ha a mező bárki másé, két lehetőség van:

### **Fejleszted**

Ha valaki más mezőjét fejleszted, ki kell fizetned a fejlesztés árát, megfordítódik a neki megfelelő fejlesztés kocka.

Ez esetben helyezd el az egyik korongodat az ő korongja alá. Innentől kezdve résztulajdonosa vagy te is a mezőnek.

Egy mezőnek bármennyi tulajdonosa lehet. Ha már egynél több tulajdonosa van, az új tulajdonos legalulra helyező az ő korongját. Egy ember egy mezőt nem birtokolhat többször.

Ha valaki rálép egy mezőre, aminek több tulajdonosa van, minden tulajdonosa kap bevételt:

A legelső tulajdonos (akinek a korongja a tetején van) megkapja a *RECoin*okat az összes fejlesztésért.

A második tulajdonos úgy kap *RECoin*t, mintha egyel kevesebb fejlesztés lenne az épületen. És így tovább a többi tulajdonosra, mindenki egyel kevesebb fejlesztés szerint kapva bevételt.

Pl.: egy GYÁR mezőnek, aminek van egy fejlesztése, három tulajdonosa van. Ha közülük bármelyik rálép, akkor az első tulajdonos kap 2 *RECoin*t, a második 1-et. A harmadik nem kap egyet se.

## Elfoglalod

Ha megpróbálsz elfoglalni valaki más mezőjét, válasszátok ki az *App*ban a TIPPELÉS menüpontot (és kövessétek az instrukciókat).

Ha a te tipped volt a legközelebb a megoldáshoz sikeresen elfoglaltad a mezőt.

Ha nem a te tipped volt a legközelebb, akié a legközelebb volt kap 1 *ReCoin*t

Ekkor vegyél le és adj vissza minden korongot ami az adott mezőn van, és helyezd fel a tiedet.

## Missziók:

A játék elején kihúztatok 5 db missziót. Ha egy missziót teljesítesz, megkapod az érte járó *RECoin*okat, és fordítsd arccal lefelé. Egy missziót csak egyszer lehet teljesíteni.

Ha mind az 5 missziót teljesítettétek a játék véget ér.