

Семейна игра за 2-4 играчи, на възраст над 5 години, време за игра: около 20 минути

Съдържание на играта: 1 дъска за игра с въртяща се гора, 4 Güs, 1 Морс, 4 горски същества, 14 карти с рецепти, 1 зарче, 4х6 кристали

Кратко описание на играта: Güs са експерти по растенията и са дали забавни имена на всеки с буквата й. Те са създали тайни рецепти, с различни съставки за всяко растение, за да ги лекуват. Те не могат да се смесват. Само подходящата комбинация от кристали може да помогне за обривите на покълващите фиданки. Лечебните кристали трябва да се събират на определени поляни в гората. Но дърветата са в непрекъснато движение, входовете към поляните сменят мястото си, което може да направи работата на Güs по-лесна или по-трудна. Движението може да доведе и до неочаквани срещи с горски същества. Целта на играта е да съберете правилните цветови комбинации и да помогнете на колкото се може повече растения по време на играта. Играчът, който събере най-много карти с рецепти и излекува най-много растения е победителят.

Подготовка за играта: Сглобете движещата се гора, следвайки инструкциите и я поставете в средата на дъската! Сортирайте кристалите по цвят и ги сложете на поляните. На една поляна могат да бъдат поставени само кристали от един цвят! Поставете Морс (д.) на входа на която и да е поляна, а горските същества в прорезите на корените на дърветата. Разбъркайте магическите карти с рецепти и ги сложете с лицето надолу до дъската. Обърнете с лицето нагоре първите три карти и ги поставете също до дъската. Изберете си фигури Gü и ги поставете в къщите им в ъглите на дъската. Който прилича най-много на избраният си Gü може да започне ;)

Как да се движим: Движението на фигурите и въртенето на гората трябва да се извършва според стрелките и полетата на дъската. Güs се движат по външния кръг обратно на часовниковата стрелка. Морс и гората се въртят по часовниковата стрелка.

Как се играе: Когато дойде вашият ред хвърлете зарчето.

Преместете се според показанията на зарчето.

Ако то показва рошава глава, Морс трябва да се премести с едно поле.

Ако на зара има стрелки, завъртете гората с едно поле.

1. Хвърлихте ли номер? Преместете фигурата си напред, след което завършете действието, както следва:
2. Стигнахте ли до вход на поляна? Вземете от там един кристал! Ако Морс стои на този вход, значи нямате късмет. Той няма да ви позволи да стигнете до кристалите.
3. Стигнахте ли до корените на дърветата? Вероятно там срещате горско същество:

A. Fogbird - обърква ви напълно, дори забравяте накъде сте тръгнали! Докато се успокоите, трябва да се върнете в къщата си и да останете там, докато отново дойде вашият ред. (Вие сте извън пътя, така че действията не важат за вас, докато сте там.)

B. Twin eggs - те могат да удвоят всеки от кристалите, които вече имате. Но само един! Вземете допълнителния кристал от избраната поляна! Ако нямате никакви кристали те не могат да се удвоят.

C. Tradeberry - може да влезе през всеки вход, така че можете да търгувате с него: той променя всеки цветен кристал на друг - но само един по един. (Поставете обратно кристала, с който сте търгували, на правилния вход и вместо него вземете друг, който бихте искали да имате.)

D. Scurrying bug - ако го срещнете, вземете го! Следващият път, когато стигнете до входа на поляна, той ще ви помогне. Можете да вземете кристал не само от поляната, на която се намирате, но и от всяка поляна до нея. (Ако Морс стои на входа, тогава винаги получавате кристал от някоя от съседните поляни.)

Важно: винаги трябва да използвате *Scurrying bug* при първата налична възможност, не можете да го задържите повече! След като той ви е помогнал трябва да го върнете на мястото му, за да може да помага и на другите. Ако сте забравили да го използвате трябва незабавно да го върнете на мястото му. След като сте се придвижили и сте завършили действието е ред на следващия играч!

2. и 3. Хвърлихте ли Морс или завъртане на гората? Тъй като не сте получили номер, не можете да се движите. Но наистина трябва да внимавате, тъй като със завъртането на гората може да ви се отвори вход. Или ако имате късмет Морс може да се отдалечи от входа на поляната пред вас. Възползвайте се от възможността: вземете кристал! Може да срещнете и някое от горските същества. В този случай направете както е описано по-горе. Всички останали също трябва да обърнат внимание! Въртящата се гора и Морс, които се движат по поляните също могат да им донесат нови възможности. След като текущият играч завърши действието си всички останали трябва да направят същото! (На едно игрално поле могат да стоят няколко Gûs едновременно, действието важи за всички, които стоят там!) След като завършите действието си хвърляте зарчето отново! Трябва да продължите да хвърляте, докато успеете да преместите фигурата си! (Ако ви се падне завъртане на гората или Морс повече от веднъж, винаги трябва да действате, както е описано по-горе.)

Получаване на картите с рецепти: Ако сте събрали комбинация от кристали, показана на някоя от обърнатите карти с рецепти, значи сте излекували растението, показано на картата. (+1 означава всеки цветен кристал по ваш избор.) Вземете картата и поставете кристалите, необходими за рецептата, на първоначалните им поляни! Взетата от вас карта трябва незабавно да бъде заменена с друга от тестето, така че винаги да има три обърнати нагоре карти. Важно: ако сте събрали необходимите кристали по време на действие на друг играч, тогава трябва да изчакате, докато дойде вашият ред. Възможно е да

имате много събрани кристали, но да не можете да направите нито една от рецептите. В този случай можете да замените липсващия ви кристал с два кристала по ваш избор.

Поleta на съдбата:

f. Lükkerspünt щастливият камък - с негова помощ можете да завъртите всяка поляна към себе си ако искате да вземете кристал от там или някой от помощниците, от които имате най-голяма нужда.

g. Gümütür скъпоценният камък - цветните кристали са му любими, той ги яде с голямо удоволствие. Ако стъпите на това поле трябва да му предложите кристал. Можете да му дадете всеки от вашите кристали. За съжаление ако имате само един кристал, тогава трябва да дадете него ... Ако нямате кристал, тогава Гюмютюр няма късмет. Изключителни случаи: Може да се случи да стъпите на поле с късмет, където също имате шанса да завършите действие. (Например площад Гюмюр се свързва с входа на поляна.) В този случай можете да решите какво искате да направите първо. Може да успеете да използвате това във ваша полза!

Играта приключва, когато не останат карти с рецепти. Играчът събрал най-много карти с рецепти и излекувал най-много растения е победителят. Ако има еднакъв брой карти с рецепти, това е равенство и двамата сте еднакво добри лечители!

