

FAUNA

A LEGÁLLATIBB KVÍZJÁTÉK



2–6 játékos részére, 10 éves kortól

Tudtad, hogy a zsiráf akár több mint 5 méter magasra is megnőhet, vagy hogy a Yacare kajmán csupán 60 kg-ot nyom? De milyen hosszú a jegesmedve farka? És vajon hol élnek a nyergesbékafélék?

A *Faunában* a játékosok ilyen és ehhez hasonló kérdések sorával találkoznak majd. De ismerjük be: senki sem ismerhet minden állatot – hiszen a játékban 360 szárazföldi, vízi és repülő állattal találkozhatunk. Ezért pontokat lehet szerezni azzal is, ha nagyjából meg tudod becsülni a válaszokat. De légy óvatos! Ha csak vakon tippelgetsz, könnyen elveszítheted a játékot!

A DOBOZ TARTALMA

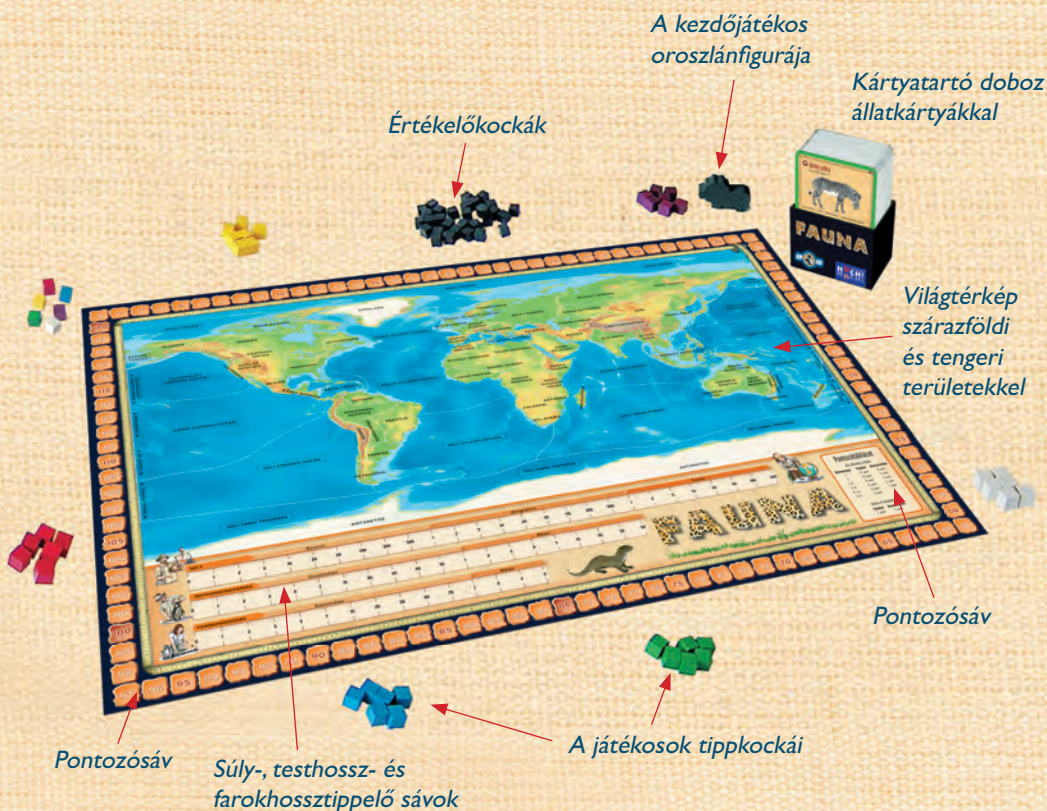
- I játéktábla
- 180 kétoldalas állatkártya 360 állattal
- I kártyatartó doboz
- 42 tippkocka a 6 játékos színében
- 30 fekete értékelőkocka

- I fa oroszlánfigura a kezdőjátékosnak
- I füzet a játékban szereplő összes állat rövid ismertetésével

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Tegyétek a **játéktáblát** az asztal közepére. Minden játékos választ egy színt, és magához veszi ebben a színben a **7 tippkockát**, amelyek közül egyet a játéktábla szélén futó pontozósáv első mezőjére tesz. Tegyétek a **fekete értékelőkockákat** a tábla mellé. Az **állatkártyákat** helyezétek a **kártyatartó dobozba**. A dobozt érdemes telerakni kártyákkal, annak ellenére, hogy egy játék során nem lesz szükség 10–15 kártyánál többre.

A játékot az kezd, akinek otthon a legezotikusabb háziállata van – ez a játékos vegye maga elé az **oroszlánfigurát** és a kártyatartó dobozt.



AZ ÁLLATKÁRTYÁK

A játék megkezdése előtt döntsétek el, hogy könnyebb játékok akartok-e játszani az ismertebb állatokkal (zöld szélű lapok) vagy nehezebbet az egzotikusabb állatokkal (fekete szélű lapok). Természetesen össze is keverhetitek a két kártyafajtát. Tegyétek a választott típusú lapokat a kártyatartó dobozba.

A kártya **felső része** tartalmazza azt az információt, amit a játékosok láthatnak a kártyán szereplő állatról, mielőtt kijátszanák tippkockáikat:

- Állattani osztály
- Magyar és latin név
- Az állat képe
- Az állat természetes élőhelyeinek száma a táblán
- Méretei, amelyekre a játékosok becslést adhatnak:
 - Testsúly
 - Testhossz (csak test és fej, farok nélkül)
 - Teljes testhossz (farokkal együtt)
 - Magasság (állva)
 - Farokhosszúság

A fenti információkat a játékosok akkor is láthatják, amikor a kártya a dobozban van.

A kártya **alsó részén** látható az állattani besorolás és a kért adatok:

- Az állat természetes élőhelyeinek felsorolása
- Ezek az élőhelyek feltüntetve egy kis világtérképen
- Az állat egy átlagos példányának testméretére vonatkozó adatok

Amíg a játékosok elhelyezik tippkockáikat, a kártya alsó fele nem látszik. Ha minden játékos elhelyezte tippkockáit, megkezdődik a kiértékelés: a kártyát csak ekkor vesszük ki a dobozból.

A JÁTÉK CÉLJA

Minden körben az éppen sorra kerülő állat élőhelyét és testméreteit kell a játékosoknak megbecsülniük. A játékosok ülésorrendben és egyesével haladva helyezik el tippkockáikat a térképre és a játéktábla különböző tippelősávjaira. A kör végén kiértékelésre kerül sor, amikor a játékosok pontokat kapnak helyes tippjeiért – a rossz tippek természetesen nem érnek pontot.

A játék győztese az lesz, aki a végére a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze.



Az élőhelyek és elhelyezkedésük a világtérképen

Az állat méretei

A JÁTÉK MENETE

A játékot több fordulóban játszunk. Minden forduló a következő három fázisból áll:

- I. Tippkockák elhelyezése
- II. Kiértékelés
- III. A kezdőjátékos cseréje és új forduló kezdete

I. Tippkockák elhelyezése

A játékosok megnézik a kártyatartó dobozban látható állatot, és eldöntik, hova tegyék tippkockáikat. Az alapos áttekintés érdekében ekkor minden játékos a kezébe veszi a dobozt, de a kártyát nem húzhatja ki belőle.

A kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járásával megegyező irányban haladva minden játékosnak **a táblára kell tennie egy tippkockáját**. A kockákat vagy a világtérkép egy üres területére, vagy valamelyik tippelősáv üres mezőjére lehet letenni (azok a területek és mezők számitanak üresnek, amelyeken nincs tippkocka).

A tippkocka világtérképre helyezése

A tippkockát leteheted a világtérkép egy szárazföldi vagy tengeri területére, amennyiben az adott területen még nincs tippkocka. A tengeri területek neve be van keretezve.

Figyelem: a tengeri területek nemcsak a tengert, hanem az ott található szigeteket is magukba foglalják, hacsak a sziget nem alkot önálló szárazföldi területet (ez esetben a neve keret nélkül van feltüntetve).

*Mississippi, Mexikó és Guyana
szárazföldi terület.*

*A Karib-térség tengeri terület,
mely magába foglalja
a benne található szigeteket is.*



A piros játékos el akarja helyezni egyik tippkockáját a térségben. Mivel a Mississippi, Mexikó és a Sziklás-hegység már foglalt, a piros ezekre a területekre már nem teheti le a tippkockáját.

A tippkocka tippelősávra helyezése

A tippkockát leteheted a tippelősáv egy mezőjére, amennyiben az adott mezőn még nincs tippkocka.

Figyelem: nem minden tippelősávot használunk minden állat esetén. Az állatkártya felső részén látható azoknak a sávoknak a felsorolása, amelyek az adott állat kapcsán részt vesznek a fordulóban.



Miután minden játékos letette első tippkockáját, a kezdőjátékostól kezdve és sorban haladva mindenki **leteheti** egy-egy újabb kockáját vagy **passzolhat**, egészen addig, amíg mindenki nem passzol.

További tippkockák elhelyezése

A soron lévő játékos leteszi egy tippkockáját a térkép egy szabad területére vagy valamelyik tippelősáv egy szabad mezőjére. Egy adott fordulóban egy játékosnak akár több kockája is lehet ugyanazon a tippelősávon (ám természetesen csak a sáv különböző mezőin).

Passzolás

Ha nem akarsz vagy nem tudsz már további tippkockákat letenni, passzolhatsz. Passzolás után ebben a fordulóban már nem tehetsz le több kockát. Ha minden játékos passzolt, akkor kezdődhet a forduló második fázisa: a kiértékelés.

II. Kiértékelés

Vegyétek ki az állatkártyát a dobozból. Először az állat élőhelyére adott tippeket értékeljétek ki, majd a tippelősávokat.

Az élőhelyre adott tippek kiértékelése

Az élőhely kiértékeléséhez használhatjátok a fekete értékelőkockákat. Tegyetek egy fekete kockát minden olyan területre a térképen, amely az állat élőhelyeit feltüntető felsorolásban a kártyán szerepel, jelezvén, hogy ezek a helyes megfejtések. A kiértékelés befejeztével vegyétek le a fekete kockákat a tábláról.

Minden tippkockáért, amelyet a tulajdonosa a **megfelelő területre** tett, győzelmi pontok járnak. Ha egy állatnak kevesebb mint 17 természetes élőhelye van, akkor minden olyan területért is jár pont, amely **szomszédos** legalább az állat egyik élőhelyével.

Pontozótáblázat

ÉLŐHELYEK

Mennyiség	Találat	Szomszédos
1	12 pont	8 pont
2	10 pont	5 pont
3–4	8 pont	4 pont
5–8	6 pont	2 pont
9–16	4 pont	1 pont
17+	3 pont	

SÚLY/HOSSZ

Találat	Szomszédos
7 pont	3 pont

A találatokért kapható pontok száma az állat élőhelyeinek számától függ, és a pontozótáblázat alapján számolható ki.

Példa: ha egy állat természetes élőhelyeinek száma 7, akkor a telitalálatért 6 pont jár, míg egy szomszédos területre lehelyezett tippkockáért 2.

Szomszédos területek: két terület akkor tekintendő szomszédosnak, ha van közös határvonaluk (akár tengeri, akár szárazföldi).



A Sziklás-hegység és a Központi-síkság egymással szomszédos szárazföldi területek.

A Karib-térség tengeri területe és Guyana szárazföldi területe szomszédos egymással.



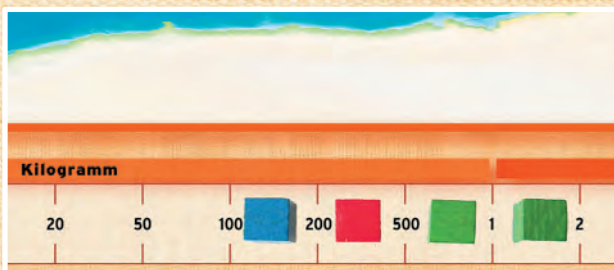
Az élőhelyek kiértékelése után a tippelősávok kiértékelése következik.

A tippelősávok kiértékelése

Minden olyan tippkockáért pontok járnak, amelyek pontosan eltalálják az állat adatait, és minden olyanért is, amelyek csak egy mezővel tévesztették célt (szomszédosak a pontos értékkel).

A kapott pontokat azonnal le kell lépni a pontozósávon.

Minden sávon 7 pont jár a telitalálatért, és 3 pont az egyezőnyi tévedésért – a többi tippért nem jár pont.



A Grévy-zebra súlya 350–430 kilo között van, ezért a 200 és 500 kg közötti mező telitalálat. A piros játékos 7 győzelmi pontot kap. A kék és a zöld tippkockákért 3-3 pont jár, mivel csak egy mezővel tévesztették el a pontos válasz mezőjét. A zöld játékos 1-2 tonnás mezőre tett kockája 0 pontot ér tulajdonosának.

Rossz helyre letett tippkockák

A játékosok mindazokat a tippkockákat visszakapják, amelyeket a pontos válaszok helyére vagy azokkal szomszédos mezőkre vagy területekre tettek. A többi, rosszul elhelyezett tippkockákat a játékosok nem kapják vissza, ezeket a **tábla mellé** kell tenni, tartalékba. Ezeket a játékosok csak később kaphatják vissza (lásd alább).

III. A kezdőjátékos cseréje és új forduló kezdete

Ha a kiértékelés fázisának végeztével egyik játékos sem érte el a győzelemhez szükséges pontokat, az oroszlánfigura aktuális birtokosa átadja a faoroszlánt bal oldali szomszédjának: ő lesz a következő forduló kezdőjátékosa.

Minden játékos visszakapja **egy** tippkockáját a tábla melletti tartalékból, ha van ott kockája.

Ha valakinek **3-nál kevesebb tippkockája** maradt, akkor annyit kap vissza, hogy a következő fordulóra ismét 3 kockája legyen.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha a kör végén legalább egy játékos elérte vagy túllépte a győzelemhez szükséges pontszámot. A győzelemhez szükséges pontszámok a következők:

- **2 vagy 3 játékos esetén** **120 pont**
- **4 vagy 5 játékos esetén:** **100 pont**
- **6 játékos esetén:** **80 pont**

Ezt a fordulót követően az a játékos, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze, megnyeri a játékot. Pontegyenlőség esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelem dicsőségében.

Megjegyzés: a állatkártyák adatai számos internetes forrásból és állattani szakkönyvekből származnak. Különböző források eltérhetnek az egyes állatok testméreteit illetően. Ezekben az esetekben a állatkártyákon több adat átlagát tüntettük fel.





© 2008 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Eredeti kiadás:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Importálja és forgalmazza:
Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./b
www.gemklub.hu

Fordítás:
Mezei Zoltán, Kohári Zsolt,
Bérczes Bernadett
és Molnár László (Lacxox)

Szerző:
Friedemann Fries

Állatillusztrációk:
Peter Braun

Dobozillusztráció:
Alexander Jung

Tördelés és layout:
Volker A. Maas

