Egy imádni való lapka- lehelyező játék 2- 4 személynek.
8 éves kortól, Phil Walker-Hardingtől
Játék idő: 30-45 perc

BÄRENPARK

*Bár a Koalák nem tagjai a medvék családjának, az emberek szeretik őket, ezért találhatóak a parkunkban.

JÁTÉK ÖTLETE

Medve Park: ez az új nagy ötlet! Hogy a tiéd legyen a legjobb Medve Park, ügyesen kell lehelyezned a különböző formájú és típusú lapkákat, hogy minden terület teljesen le legyen fedve. Az Állatházak és a Kifutók annak adják a legtöbb pontot, aki hamarabb helyezi le őket. Az építőmunkások segítségével növelheted a parkod méretét. A játék akkor ér véget, amikor valaki elsőként fedi le a teljes parkját.

JÁTÉKELEMEK

16 **Park Terület**
(ebből 4 Park Terület bejárattal)

52 **Zöld Terület** lapka:

10 Mosdó

16 Büfé Sor

10 Játszótér

16 Folyó

16 **Medve Szobor**
(1- 16 értékben)

30 **Teljesítmény kártya**
(tapasztalt játékosoknak)

hátoldal

28 **Állatház** *(1- 7 értékben)*:

7 Jeges Medve ház

7 Panda ház

7 Góbi Medve ház**

7 Koala ház*

12 **Kifutó**
(különböző formájú, 6- 8 értékben):

3 Panda kifutó

3 Jeges Medve kifutó

3 Góbi Medve kifutó**

3 Koala kifutó *

** A Góbi medve, a Barna medve egy alfaja, mely a Góbi sivatagban él; ezért sárga hátterűek a lapkák.

Készlet Tábla *(Zöld Területeknek, Állatházaknak és a Kifutóknak)*

ELŐKÉSZÜLET

1. Helyezd a **Készlet Táblát** a játéktér közepére. Innen fogjátok megvásárolni a **Zöld Területeket**, az **Állatházakat** és a **Kifutókat**.

2. Rakd a **Zöld Terület** lapkákat a kijelölt helyükre: az összes **Mosdóra** és **Játszótérre** szükség lesz, a **Büfésorból** és a **Folyóból** 4-4 db- ra lesz szöksége játékosonként (a maradékot tedd vissza a dobozba).
A szükséges mennyiségeket megtalálod a **Készlet Táblán** is.

Játékosok száma	👤👤	👤👤👤	👤👤👤👤
Mosdók	10	10	10
Játszóterek	10	10	10
Büfé Sorok	8	12	16
Folyók	8	12	16

3. Válogasd ki a megfelelő értékű **Állatházakat** játékos számtól függően. A szükséges lapkák értékeit a **Készlet Táblán**, illetve a lenti táblázatban találod. A nem használt lapkákat visszateheted a dobozba.
(A lapkák értékeit a fehér " gyémántban" látod)

Játékosok száma	👤👤	👤👤👤	👤👤👤👤
Állat Házak	2, 4, 6	2, 3, 4, 5, 6	összes

Rakd a formájának megfelelő helyre a lapkákat úgy, hogy a lapkákon látható számok csökkenő sorrendben legyenek (alul a legkissebb, felül a legnagyobb).
Példa: két játékos esetén 6-4-2 (felülről lefelé) a lapkák sorrendje.

4. Rakd a **Kifutó** lapkákat a kijelölt helyükre. Minden **Kifutó** lapkára szükség van, játékosszámtól függetlenül!

5. Tedd a **Medve Szobrokat** a tábla mellé szám szerinti növekvő sorrendbe. A játékosok száma határozza meg, melyikre lesz szükségetek (lásd a táblázatban). A nem használtakat rakd vissza a dobozba. (A szobrok értékét a nyolcszögű lapkákon látható aranyszínű háttérrel találod.)

Játékosok száma	👤👤	👤👤👤	👤👤👤👤
Medve szobrok	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	összes

6. Keverd meg a 12 **bejárat nélküli Park Terület** lapkát és kétszer hatos oszlopban helyezd le úgy, hogy csak a legfelső lapkák legyenek láthatók.

7. Minden játékos egy **véletlenszerűen választott Park Területtel** kezd, amin **bejárat** található. Mindenki tegye maga elé a kezdő Parkját úgy, hogy a lap alján látható szöveg (bejárat) a tulajdonosa felé nézzen. Ez a parkod, amit fejleszteni fogsz. (A különböző nemzetiségű parkok nincsenek hatással a játékmenetre.)

8. Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb járt állatparkban, vagy válasszatok egyet véletlenszerűen. A kezdőjátékos kap egy **Mosdót**, a második egy **Játszóteret**, a harmadik játékos egy **Játszóteret**, a negyedik pedig egy **Büfésort**. Három játékos esetén a harmadik játékos egy **Büfésort** kap (a **Játszótér** helyett). Helyezzétek a kapott lapkákat magatok elé, ez lesz a készletetek.

A JÁTÉK MENETE

A játék az óramutató járásának megfelelően zajlik. A kezdőjátékos cselekszik először. Majd a tőle balraülő játékos folytatja addig, amíg a játék véget nem ér (lásd az 5. oldalon). Egy kör 3 lépésből áll:

A – Lapka lehelyezése
B – Ikonok kiértékelése
C – Medve Szobor lehelyezése

A – Lapka lehelyezése

Körödben pontosan egy lapkát kell lehelyezned parkodba a készletedből. Ha a készletedben több lapka lenne egynél, akkor is csak egyet rakhatsz fel. Ha nem tudsz lerakni a parkodra lapkát, akkor **PASSZOLNOD** kell (lásd 4. oldal). A lerakási szabályok a következők:

- A lapkának a parkod területén belül kell lennie:

  - A gödörre **nem** helyezhető lapka (szalaggal körülvéve).

  - A lapka nem lóghat ki a parkod területéről. (De lerakható két- vagy több **Park Területre.**)

- A lapkát bárhogy szabadon forgathatod.

  - Egy lapka nem takarhat másik lapkát.

- A lerakott lapkának **oldalszomszédosnak** kell lennie egy korábban lerakott lapkával.
  Ez alól az első lapka kivétel, az bárhova lerakható. Onnantól ez a szabály érvényes.

B – Ikonok kiértékelése

Most ki kell értékelni azokat az **Ikonokat, amiket lefedtél** az újonnan lerakott lapkáddal. Ha többet is lefedtél egyszerre, akkor mindegyikért megkapod az érte járó jutalmat. A legtöbb ikonért lapkát kapsz.
Nincs korlátozva, hogy a saját készletedben mennyi lapka lehet.

Zöld taliga

Válassz egy **Zöld Terület lapkát** *(Mosdó, Játszótér, Büfésor, Folyó)* a **Készlet Tábláról** és tedd azt a saját készletedbe. Ha a lapkák elfogytak, akkor nem tudsz élni ezzel a lehetőséggel.

Fehér betonkeverő autó

Vedd el a legfelső **Állatházat** *(Jeges medve, Góbi medve, Koala, vagy Panda)* a **Készlet Tábláról** és tedd azt a saját készletedbe. **Vagy** vegyél el egy **Zöld Terület** lapkát választásod szerint. Ha a lapkák elfogytak, akkor nem tudsz élni ezzel a lehetőséggel.
A fehér szimbólum jelzi az **Állatházakon**, hogy hány pontot kapsz értük a játék végén.

Narancs színű markoló

Válassz egy **Kifutót** a **Készlet Tábláról** és tedd azt a saját készletedbe. **Vagy** vegyél el egy **Zöld Terület**, vagy **Állatház** lapkát választásod szerint. A narancssárga szimbólum jelzi a Kifutó lapkán, hogy hány pontot kapsz érte a játék végén.

Építő brigád

Válassz egy **Park Területet** a lehetséges két oszlop tetejéről. Ha csak egy oszlop van, akkor annak a legfelsőjét választhatod csak. Tedd le az új **Park Területet** az alábbi lehelyezési szabályok szerint:

- *Az új **Park Területet** a meglévő park mellé kell lehelyezni oldalszomszédosan. Az oldalaknak teljesen érintkezniük kell.*
- *Minden Ikonnak az új **Park Területen** megfelelő irányba kell néznie (vagyis az ikonok " talpa" nézzen feléd).*
- *A bejárat alá nem rakhatsz új **Park Területet**, nem lehet hozzád közelebb **Park Terület**, mint a bejárat.*

FONTOS! Egy játékosnak egyszerre **maximum négy Park Területe** lehet. Ha valaki letakarja a negyedik Építő brigádot, már nem kap újabb Park Területet!

C –Medve Szobor lehelyezése

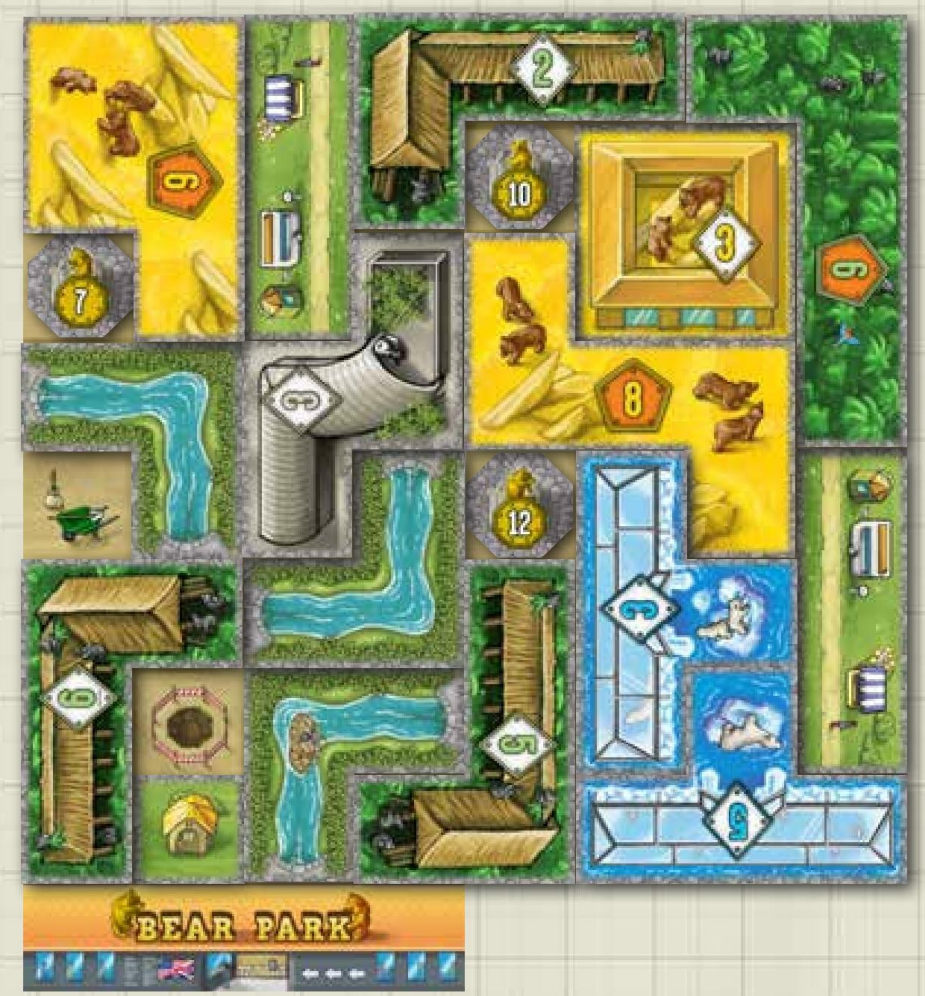
Végül, ellenőrizd le, hogy befejeztél- e egy Park Területet, vagyis lefedtél- e rajta minden helyet (gödröt kivéve) lapkával. Ha igen, akkor vedd el az elérhető legmagasabb értékű Medve Szobrot a tábla mellől és tedd a befejezett Park Terület gödrére. Ha egyszerre több Park Területet is sikerül teljesen lefedned, akkor minden egyes Park Terület után vedd el a legmagasabb elérhető Medve Szobrot.

PASSZOLÁS

Ha a köröd elején nincs lapka a készletedben, akkor passzolnod kell. Vegyél el szabadon egy Zöld Terület lapkát választásod szerint *(Mosdó, Játszótér, Büfésor, Folyó)* a Készlet Tábláról és tedd a saját készletedbe.
A köröd azonnal véget ér. Nem passzolhatsz, ha le tudsz helyezni lapkát.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor az egyik játékos **teljesen lefedte mind a négy Park Területét, a többi játékosnak még van egy köre**. Ezután a játék véget ér és értékelni a parkokat. A parkban található összes lapkán lévő pontot össze kell adni, beleértve a Medve Szobrot is.



PÉLDA: ez a park 76 pontot ér. Nem sikerült időben befejezni.

Medve Szoborok	12 + 10 + 7 = 29	pont
Góbi medvék	8 + 6 + 3 = 17	pont
Koalák	6 + 6 + 5 + 2 = 19	pont
Jeges medvék	5 + 3 = 8	pont
Pandák	3	pont
	76	pont

A legtöbb pontot gyűjtött játékos a győztes. Ha a játék döntetlennel végződne, össze kell adni a saját készletben lévő lapkák értékét, akinek több pontja van, az a győztes. Ha továbbra is döntetlen az állás, a győzelmen többen osztozkodnak.

TAPASZTALT JÁTÉK: TELJESÍTMÉNYEK

Tapasztalt játékosoknak ajánljuk a Teljesítmény kártyák használatát. Az elért célokért pontokat kapsz a játék végén.

ELŐKÉSZÜLETEK: válasszatok **három Teljesítmény típust a tízből** (véletlenszerűen, vagy megállapodás szerint). Első játéknak ajánljuk a "Jeges medve", "Zöld terület", és "Állatház" Teljesítmény kártyákat.

Minden Teljesítmény kártya fajtából három különböző értékű van. Helyezd a három fajtát külön pakliba a játékosok álltal jól látható helyre. A kártyák értéke felülről lefelé csökkenjen.

Két játékos esetén a Teljesítmény kártyákból ki kell venni a legkissebb értékűt mindegyik fajtából.

Egy negyedik lépés adódik a körödhöz:

D – Teljesítmény elérése

Ha sikerült teljesítened egy, vagy több célt a Teljesítmény kártyákon, akkor vedd magadhoz a teljesített kártya legfelső lapját. Minden **Teljesítmény fajtából csak egy kártyát birtokolhatsz**, függetlenül attól, ha többször érted el a célt.

A játék végén a megszerzett Teljesítmény kártyákon lévő pontokat add hozzá a saját pontjaidhoz.

A Teljesítmény kártya fajták:

Jeges medvék *(8, 5, 2 értékben):* Helyezz le a parkodba három Jeges medve lapkát (a méretük nem számít). A lehelyezett lapkáknak nem kell szomszédosnak lenni.

Góbi medvék *(8, 5, 2 értékben):* Helyezz le a parkodba három Góbi medve lapkát (a méretük nem számít). A lehelyezett lapkáknak nem kell szomszédosnak lenni.

Koalák *(8, 5, 2 értékben):* Helyezz le a parkodba három Góbi medve lapkát (a méretük nem számít). A lehelyezett lapkáknak nem kell szomszédosnak lenni.

Pandák *(8, 5, 2 értékben):* Helyezz le a parkodba három Góbi medve lapkát (a méretük nem számít). A lehelyezett lapkáknak nem kell szomszédosnak lenni.

Zöld Területek *(9, 6, 3 értékben): Hat Zöld Terület (Mosdó, Játszótér, Büfésor, Folyó) lapka alkosson egy csoportot a parkodban. Minden lapkának oldalszomszédosnak kell lennie egy másik Zöld Terület lapkával.*

Leghosszabb Büfésor *(9, 6, 3 értékben):* Legyen három Büfésorod a parkodban egy vonalban *(függőleges, vagy vízszintes).*

Leghosszabb Folyó *(10, 7, 4 értékben): Legyen egy három lapkából álló folyód megszakítás nélkül a parkodban.*

Kifutók *(9, 6, 3 értékben): Három Kifutó lapka alkosson egy csoportot a parkodban. Minden lapkának oldalszomszédosnak kell lennie egy másik Kifutó lapkával.*

Állatházak *(8, 5, 2 értékben): Mind a négy féle Állatházból legyen egy a parkodban. A lhelyezett lapkáknak nem kell szomszédosnak lenni.*

Nyerő páros *(10, 7, 4 értékben): Egy körön belül kettő, vagy több Medve Szobor lehelyezéséért jár a Teljesítmény lapka.*

GÖDÖR VARIÁCIÓ TAPASZTALT JÁTÉKOSOKNAK:

Utolsó körödben figyelmen kívül hagyhatod a Gödröt és letakarhatod egy lapkával, ha tudod. De a Medve Szobrot nem kapod meg, ha így teljesen lefedtél egy Park Területet.

CREDITS

Designer: Phil Walker-Harding

Editor: Grzegorz Kobiela

Illustrations: atelier198

Fordította: Glad

The publisher and designer would like to thank all playtesters and proofreaders for their wonderful work. The designer would like to thank the following people specifically: Meredith Walker-Harding, Chris Morphew, Tavis Hall, Lauren Attard as well as Jo Hayes.

MAYFAIR GAMES

www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076

TM & © 2016
Mayfair Games, Inc.
All rights reserved.