

ARK NOVA MENEDÉK JÁTÉKSZABÁLY

ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK (1-6) ÉS A JÁTEKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI (A-D)

1 Helyezzétek a **kínálattáblát** az asztal közepére.

2 Keverjétek meg az összes **lapkát** képpel lefelé, és képezzetek belőlük néhány kupacot. Valahányszor lapkákat kell elvennetek vagy húznotok „a kupacból”, ezekre a lapkákra gondoltok.

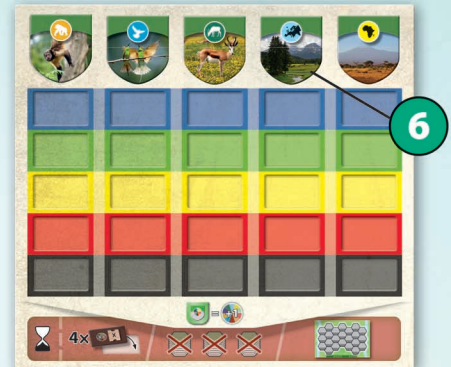


3 Helyezzetek 6 véletlenszerű lapkát a kupacból képpel felfelé a kínálattáblára, minden szám mellé egyet. Ez a 6 lapka alkotja a **kínálatot**.

4 Hagyjatok helyet a **dobókupacnak** a kínálattábla mellett.

5 Alkossatok készletet a **természetvédelmi jelzőkből**, az **erszényjelzőkből** és a **játék vége jelzőkből**.

Megjegyzés: A tervező és a kiadó egyaránt arra törekedett, hogy a játék minél tematikusabb legyen. Köszönjük a megértéseket a játék azon részeit illetően, ahol ez nem sikerült tökéletesen.



6 Helyezzétek a **természetvédelmi táblát** a kínálattábla mellé. Keverjétek meg a **10 természetvédelmi célt** képpel lefelé. Fedjétek fel belőlük 5-öt véletlenszerűen, és helyezzétek ezeket a természetvédelmi táblára. A sorrend nem számít, ugyanakkor a jobb áttekinthetőség érdekében azt javasoljuk, hogy rendezzék a kontinensikonos célokat a tábla jobb oldalára, az állatikonos célokat pedig a tábla bal oldalára. A megmaradt 5 célt tegyék vissza a játék dobozába, azokra nem lesz szükségetek ebben a játékban.

A Mindenki vegyen maga elé **1 állatkerttáblát**. Győződjétek meg róla, hogy mindannyian ugyanazt az oldalát használjátok az állatkerteknek. Az első játékosok során használjátok az 1-es oldalt.

B Mindenki vegyen magához egy **4 különböző akciókártyából** álló készletet. Fordítsátok valamennyit az **I oldalukra**. Az oldal jele az akciókártya jobb alsó sarkában látható.

Sorsoljatok kezdőjátékost. A kezdőjátékos helyezze a **projektek** akciókártyáját a bal szélső akcióhelyre az állatkertje alá úgy, hogy a nyíl az 1-es értékre mutasson.

A többi játékos, az óramutató járása szerinti irányban haladva, helyezze a **projektek akciókártyáját** mindig **1 akcióhellyel jobbra**, mint az őt megelőző játékos, úgy, hogy a nyíl a 2-es, a 3-as illetve a 4-es értékre mutasson. 5 játékos esetén a 4. és 5. játékos egyaránt a jobb szélső akcióhelyre helyezze az akciókártyáját (úgy, hogy a nyíl a 4-es értékre mutasson).

Helyezzétek a többi 3 akciókártyát véletlenszerűen a maradék 3 akcióhelyre.

C Mindenki válasszon egy szintet, és vegye el az ehhez tartozó **4 fejlesztésjelzőt** és **4 természetvédelmi eredmény jelzőt**, majd helyezze ezeket képpel felfelé maga elé.

D Mindenki helyezzen maga elé **1 lapkatartót**. Minden megszerzett lapkát ebben fogtok elhelyezni, úgy, hogy csak ti láthassátok azokat. A lapkatartóban lévő lapkák a kezdetben lévőnek számítanak. A játékot lapkák nélkül kezditek.



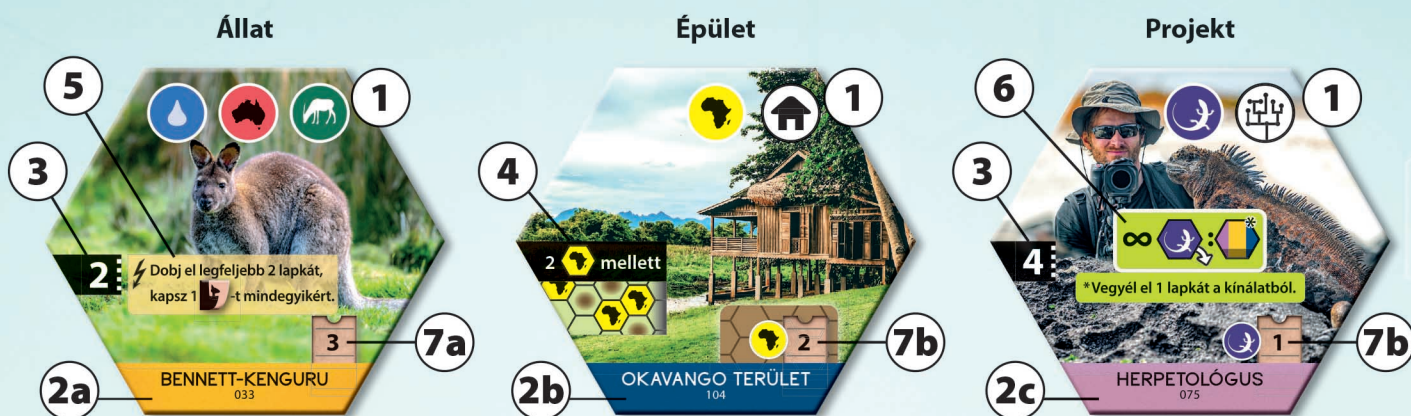
Tipp: A játékkal való könnyebb megismerkedés érdekében azt javasoljuk, hogy az első játékok során a **4x természetvédelmi eredmény jelzőt** tegyék vissza a játék dobozába. Ebben az esetben a játék végét a harmadik természetvédelmi eredmény jelző lehelyezése váltja ki.

JÁTÉKMENET ÉS ALAPFOGALMAK

A játék körökre osztva zajlik. A körödben **elveszel 1 lapkát a kínálatból**, és ezután végrehajtasz **1 akciót**. Ezután az óramutató járása szerinti következő játékos köre következik.

Ez egészen addig folytatódik, amíg **a 3 játék vége feltétel egyikét nem teljesítitek** (lásd a „Játék vége és végső pontozás” részt a 8. oldalon).

Állatkerti mezők és lapkák



A játék központi elemei a lapkák, amik a következőképp épülnek fel:

A lapka tetején **1** különböző ikonok láthatók. Ezek mindegyike egy **élőhely** (pl. víz), egy **kontinens** (pl. Ausztrália) és/vagy egy **állattípus** (pl. növényevő). Az **épületlapkák** és **projektlapkák** saját ikonnal is rendelkeznek. Ezen ikonok mindegyike az állatkertedben lévőnek számít, miután kijátszottad a lapkát.

A lapka alján annak nevét láthatod egy meghatározott színű háttérrel. A szín jelzi a lapka típusát és azt, hogy ebből fakadóan hogyan játszható ki.

A lapkák típusa lehet **állat** (sárga **2a**), **épület** (kék **2b**), illetve **projekt** (lila **2c**).

Állatok és projektek esetében a lapka szintjét a bal oldalon **3** láthatod. Ez jelzi, hogy **milyen erősségű akció** szükséges a lapka kijátszásához (erről hamarosan bővebben is olvashatsz).

Épületek esetében a bal oldalon azt a feltételt láthatod, aminek meg kell felelned ahhoz, hogy a lapkát kijátszhasd **4**.

HATÁSOK: Néhány lapka további hatásokat biztosít a számodra. Egy hatás lehet **azonnali**, villám szimbólummal megjelölve, sárga háttéren **5** vagy **állandó**, végtelen szimbólummal megjelölve, világoszöld háttéren **6**.

FONTOS: Ha egy állandó hatással rendelkező lapkát játszol ki, akkor a hatás **azonnal** érvényesül. Ha a hatás kapcsolatban áll az ezen a lapkán látható egyik ikonnal, akkor az azonnal megtörténik. Ez alkalmazható például a fent látható **herpetológus** lapkára: a hatás hullóikósnos lapkákra érvényesül, és a herpetológuson is van ilyen ikon.

PONTOK: Számos lapka növeli az állatkerted vonzerejét, azaz pontokat ér a játék végén. Egyes lapkáknak fix pontértékük van **7a**, míg más lapkák pontértéke függ az állatkertedben található többi lapkától **7b**. Az ilyen lapkák pontozásának magyarázatát a szöszedetben találod.

ÁLLATPÁROK: Néhány állatfaj duplán található meg a lapkák között, amik közül az egyik hím a másik pedig nőstény . A két lapka neve azonos, de a képük különböző. Ha sikerül **egymás mellé** lehelyezned egy állatfaj két példányát az állatkertedbe, azonnal kapsz **1 természetvédelmi jelzőt** (az összes többi hatáson felül).

A természetvédelmi jelzőidet és erszényjelzőidet az állatkerted bal alsó sarkában, a nekik fenntartott helyen tarthatod.

NYÍLT TERÜLET: Néhány állat és épület 1 mezőnél többet igényel az állatkertedben. Ha a lapka 1 vagy több oldalán **nyilak** **9** láthatók, akkor ez a lapka **nyílt területeket** **10** (képpel lefelé fordított lapkákat) igényel a nyilak által jelzett szomszédos mezőkön. A nyilak nem mutathatnak sem már kijátszott, **képpel felfelé** fordított lapkákra, sem pedig az állatkerteden kívülre.

Mutathat viszont a nyíl egy korábban kijátszott lapkához tartozó nyílt területre, illetve az állatkertedre nyomtatott nyílt területekre. Minden más esetben a **kezedből kell** lehelyezned képpel lefelé fordított lapkákat a nyilak által jelzett szomszédos, üres mezőkre, hogy nyílt területeket hozz létre.



Minden nyílt terület **1 pontot ér** a játék végén.

PÉLDA: A nőstény szumátrai tigris kijátszásához 2 nyílt területre van szükséged. Az egyikre a lapkától balra felfelé, a másikra a lapkától jobbra felfelé. Ebben az esetben csak 1 mező van, amitől balra felfelé is, és jobbra felfelé is már létező nyílt terület vagy üres mező található.

A még hiányzó, bal oldali (A) nyílt terület létrehozásához le kell helyezned 1 lapkát a kezedből képpel lefelé az állatkertedbe. Szerencsére a jobb oldali (B) nyílt terület eleve az állatkertedre volt nyomtatva.



LEHELYEZÉSI SZABÁLYOK: Amikor kijátszol egy lapkát az állatkertedbe, azt egy **üres mezőre** (amin sem korábban kijátszott lapka, sem nyomtatott nyílt terület nincs) kell lehelyezned. Ennek az üres mezőnek szomszédosnak kell lennie a bejáratnál vagy egy, már az állatkertedben lévő lapkával. **(Fontos:** Az állatkertedre nyomtatott 2 nyílt terület **nem** számít lapkának.)

Így 3 lehetséges mező van, ahová az **első lapkát** lehelyezheted: az **állatkert bejáratával** (11) szomszédos 3 mező. Később több választási lehetőség lesz a lapkák lehelyezésénél. Hamarosan meg fogod érteni, hogy nem egyszerű a legjobb hely kiválasztása az egyes lapkáid számára. A lapkákat mindig úgy kell lehelyezned, hogy az ikonok felül, a lapka neve pedig alul legyen (12). A lapkákat **nem forgathatod**

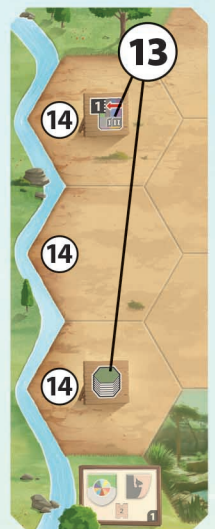


el (például, hogy a nyílt területek irányába mutató nyílak más mezőkre mutassanak).

Ha azon a mezőn, ahová a lapkát lehelyezzed, lehelyezési bónusz található (13), akkor a bónuszt azonnal megkapod. Ez akkor is igaz, ha a lehelyezési bónuszra egy nyílt területet helyezel le. A különböző bónuszok magyarázatát a szöszedetben és a segédletben találod meg.

Néhány lapka az állatkertedben található folyóra hivatkozik. Az állatkerted bal, illetve jobb szélő 3-3 mezője **folyó mellettinek** számít (14).

A játék folyamán eldobott lapkáidat helyezd a **dobókupacra**. Ide **képpel felfelé** helyezték a lapkákat, hogy azt ne keverhessétek össze a húzókupaccal.



Ha egy lapka új nyílt területeket igényel, akkor először a lapkát helyezd le az állatkertedbe a fenti szabályoknak megfelelően, majd ezt követően helyezd le a nyílt területeket.

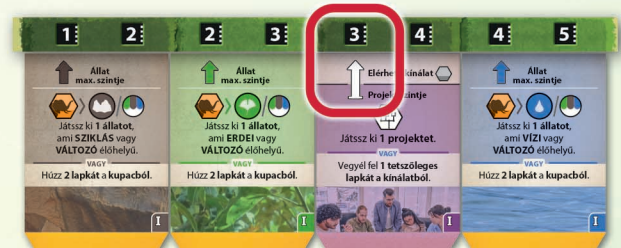
Az akciókártyáid erőssége

Egy akció végrehajtásához a 4 akciókártyád egyikét fogod használni (az egyes akciók részleteiről később írunk). Ezek az állatkerted alatt találhatók, és mindegyiken van **egy nyíl**, ami felfelé mutat egy értékre. Ez az érték határozza meg az akció jelenlegi erősségét. Ezek a számok, és ennek megfelelően az **akcióhelyek erőssége**, balról jobbra nő.

Miután használtál egy akciót, helyezd a kártyát a **bal szélső** akcióhelyre, és csúsztasd a többi akciókártyát jobbra. (Ezt később részletesen is elmagyarázzuk.) Így az akciókártya, amit épp most használtál, gyengébbé válik, a többi akciókártya pedig erősebbé. Ezt is vedd figyelembe, amikor kiválasztod az akciót.

A játék folyamán **fejlesztheted** az akciókártyáidat, ha bizonyos feltételeknek megfelelsz (erről bővebben a 7. oldalon olvashatsz). Az akciókártyáidat úgy fejlesztheted, hogy **átfordítod azokat a II oldalukra**. Ezen az oldalon a nyíl az akcióhely jobb oldali értékére fog mutatni, ami azt jelenti, hogy egy fejlesztett akció 1-gyel erősebb, mint egy nem fejlesztett akció. Ezen felül egy fejlesztett akcióval több dolgot tehetsz meg, például kijátszhatsz 2 állatot 1 helyett.

PÉLDA: A **projekt** akciód erőssége jelenleg 3.



Ha fejlesztet a **vízi állatok** akciót (úgy, hogy átfordítod a II oldalára), akkor az erőssége 4-ről 5-re nő.



EGY KÖR FELÉPÍTÉSE

A körödben 2 dolgot **mindig** meg kell tenned. Először elveszel **1 lapkát a kínálatból**, majd végrehajtasz **1 akciót** az egyik akciókártyáddal. Ezután további lehetőségek is a rendelkezésedre állnak. A köröd végén pedig némi **adminisztrációt** kell végezned. Haladj az alábbi sorrendben:

!

MINDIG

1.

Vegyél el **1 elérhető lapkát** a kínálatból.
Az akciókártyáid ott maradnak, ahol vannak.

2.

Hajts végre **1 akciót** az egyik akciókártyáddal.
Mozgasd a használt akciókártyát a bal szélső akcióhelyre.

Az állatkerted alján lévő ábrák emlékeztetnek az egyes lépések sorrendjére:

?

NÉHA

3.

Játsz ki 1 épületet 🏠

4.

Támogass 1 természetvédelmi célt.

5.

Fejleszd 1 vagy több akciókártyádat.

ADMINISZTRÁCIÓ

6.

A köröd végén:

- Ellenőrizd a lapkakorlátot
- Töltsd fel a kínálatot
- Ellenőrizd a játék vége feltételeit

Az egyes lépéseket az alábbiakban részletesen elmagyarázzuk.



1.

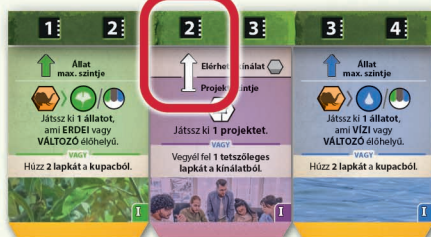
MINDIG: Vegyél el 1 elérhető lapkát a kínálatból

Vegyél 1 lapkát a kínálatból a kezvedbe. Csak olyan helyről vehetsz el lapkát, aminek az értéke nem nagyobb, mint a **projektek** akciókártyán látható fehér nyíl által jelzett érték.

Ha a fehér nyíl az 1-es értékre mutat, akkor kizárólag az 1-es helyen lévő lapka elérhető a számodra, ezért ezt a lapkát kell felvenned. Ha a nyíl a 4-es értékre mutat, akkor az 1-esőtől a 4-es helyig választhatsz 1 lapkát, amit elveszel.

FONTOS: Ebben a lépésben **ne mozgasd** a **projektek** akciókártyádat!

FONTOS: Az „elérhető” megkötés kizárólag ebben a lépésben érvényes. Ha egy lapka hatása vagy egy lehelyezési bónusz lehetővé teszi, hogy elvegyél 1 lapkát a kínálatból, akkor mindig a teljes kínálatból választhatsz.



PÉLDA: A fehér nyíl a „2” értékre mutat, ami azt jelenti, hogy a kínálat 1-es vagy 2-es helyéről vehetsz 1 lapkát a kezvedbe. Ebben az esetben ez lehet az 1-es helyről az **alpesi kőszáli kecske** vagy a 2-es helyről a **tigrispiton**. A **projektek** akciókártyád azon az akcióhelyen marad, ahol eddig volt. Ezután hajts végre 1-et a 4 akciód közül (lásd a 2. lépést).



2.

MINDIG: Hajts végre 1 akciót az egyik akciókártyáddal

Válaszd ki az egyik akciókártyádat, és egy kicsit húzd lejjebb az akcióhelyén. Ezután hajtsd végre a rajta felsorolt két akció **egyikét** a jelenlegi erősségével, hogy lapkákat szerezz VAGY lapkákat játssz ki.

Lapkák szerzése

Vegyél fel 1 tetszőleges lapkát a kínálatból.

PROJEKTEK AKCIÓKÁRTYA

Vegyél el 1 lapkát a kínálatból (vagy 2 lapkát, az akciókártya II oldalával).

Húzz 2 lapkát a kupacból.

ÁLLATOK AKCIÓKÁRTYÁK

Húzz 2 lapkát a kupacból

Vedd el bármelyik lapkát a kínálatból. Az, hogy a lapka melyik helyen van a kínálatban, nem számít.

Ha már fejlesztetted a **projektek** akciókártyádat, elvehetsz egy második lapkát is a kínálatból.

Vedd el a kupac felső (képpel lefelé fordított) lapkáját, és tedd azokat a kezvedbe.

Lapkák kijátszása (állatok és projektek)



Játszd ki 1 projektet.

PROJEKTEK AKCIÓKÁRTYA

1 projekt kijátszása

Ha van a kezedből projekt , és a **projektek** akciód erőssége legalább akkora, mint a lapka szintje, akkor helyezd le a lapkát az állatkertedbe (egy üres mezőre, szomszédosan egy másik lapkával vagy a bejáratnál).

Ha ez egy „vissza a szabadba” projekt, akkor üres mező helyett helyezd le egy megfelelő ikonú állatlapka tetejére. Az állat (ikonjaival és pontjaival együtt) ezzel le lesz fedve, és többé nem számít az állatkertedben lévőnek.

Ha a lapka lehelyezése hatásokat vált ki (azonnali hatásokat, állandó hatásokat vagy lehelyezési bónuszokat), akkor azokat tetszőleges sorrendben hajthatod végre.



Játszd ki 1 állatot, ami ERDEI vagy VÁLTOZÓ élőhelyű.

ÁLLATOK AKCIÓKÁRTYÁK

Játszd ki 1 állatot (vagy 2 állatot az akciókártya II oldalával).

Az állatokat (sárga lapkák) 3 különböző akciókártyával játszhatod ki. Ezen akciókártyák mindegyike egy meghatározott **élőhelyhez** tartozik (sziklás , erdei vagy vízi). Egy állatot csak azzal az akciókártyával játszhatod ki, amelyiknek az élőhelye egyezik az állat élőhelyével. Kivételt képeznek ez alól azok az állatok, amelyek élőhelye „változó”, amit ez az ikon jelöl . Az ilyen állatokat a 3 állatok akciókártya bármelyikével játszhatod.

Ahhoz, hogy egy állatot kijátszsz a kezedből, a megfelelő akció erőssége legalább akkora kell legyen, mint az állat szintje. Helyezd le az állatot az állatkertedbe (egy üres mezőre, szomszédosan egy másik lapkával vagy a bejáratnál).

Ha az állat 1 vagy több nyílt területet igényel, akkor helyezd le már meglévő nyílt területekkel szomszédosan és/vagy helyezz le a kezedből lapkákat képpel lefelé, nyílt területként az állatkertedbe.

Ha az állatlapka vagy a nyílt terület lapkák lehelyezése hatásokat vált ki (azonnali hatásokat, állandó hatásokat vagy lehelyezési bónuszokat), akkor azokat tetszőleges sorrendben hajthatod végre.

Ha az akcióval egy állatot egy azonos nevű állat mellé helyezel le (tehát egy nőtényt egy hím mellé vagy fordítva), akkor **azonnal** kapsz 1 természetvédelmi jelzőt.

Az akciókártyák I oldalával akciónként csak 1 állatot játszhatod ki. Ha már fejlesztetted az akciókártyádat, játszhatod ki 2 állatot (1 helyett) a megfelelő élőhelyre és/vagy -re. Ugyanakkor az akció erőssége legalább akkora kell legyen, mint a két állat szintjének **összege**. Ezeket az állatokat egymás után játszod ki és helyezd le az állatkertedbe.

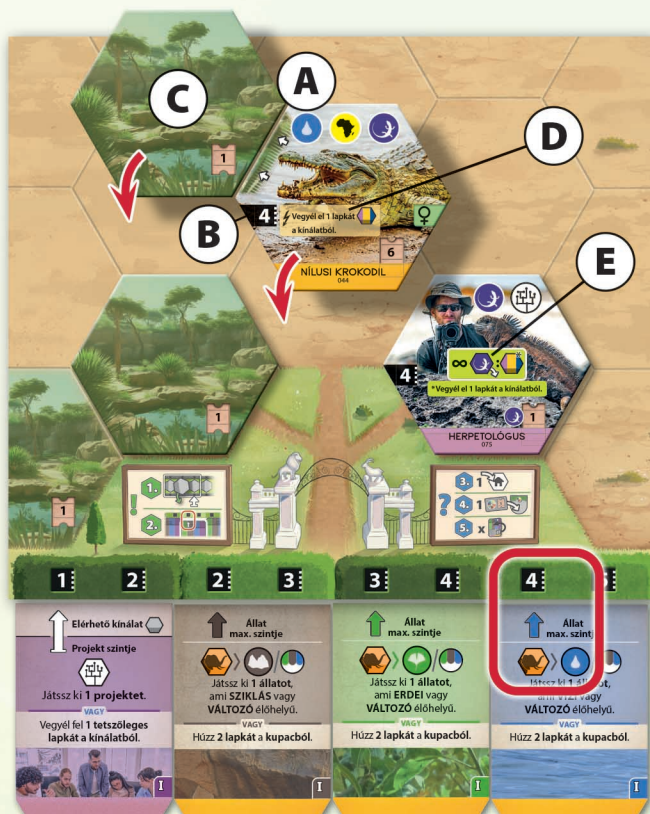
FONTOS: Mindig hajtsd végre az összes hatást, amit az első állat kijátszása kivált, mielőtt kijátszanád a második állatot.

PÉLDA – 1 PROJEKT KIJÁTSZÁSA: Mivel a herpetológus egy 4-es szintű projekt, ahhoz, hogy ki tudd játszani az állatkertedbe, a **projektek** akciót legalább 4-es erősséggel kell végrehajtanod. Lehelyezed a herpetológust egy üres mezőre a bejáratnál szomszédosan.

A herpetológusnak van egy állandó hatása, amit az vált ki, ha hullőikon játszol ki az állatkertedbe. Mivel a herpetológuson is van hullőikon, azonnal érvényesíted a hatását, és 1 tetszőleges lapkát a kezdből veszel a kínálatból.



PÉLDA – 1 ÁLLATLAPKA KIJÁTSZÁSA: A következő körödben kijátszod a nőtényt **nilusi krokodilt**. Ehhez a **vízi állatok** akcióra van szükség legalább 4-es erősséggel, mivel a nilusi krokodil egy olyan állat, amin vízikon van és a szintje 4 . A nilusi krokodil 1 nyílt területet igényel. Ahhoz, hogy ezt létrehozd, kijátszol egy másik lapkát a **kezedből** képpel lefelé nyílt területként oda, ahol a nilusi krokodil ezt igényli . Miután mindkét lapkát lehelyezted, a nilusi krokodil és a herpetológus hatását is érvényesíted.



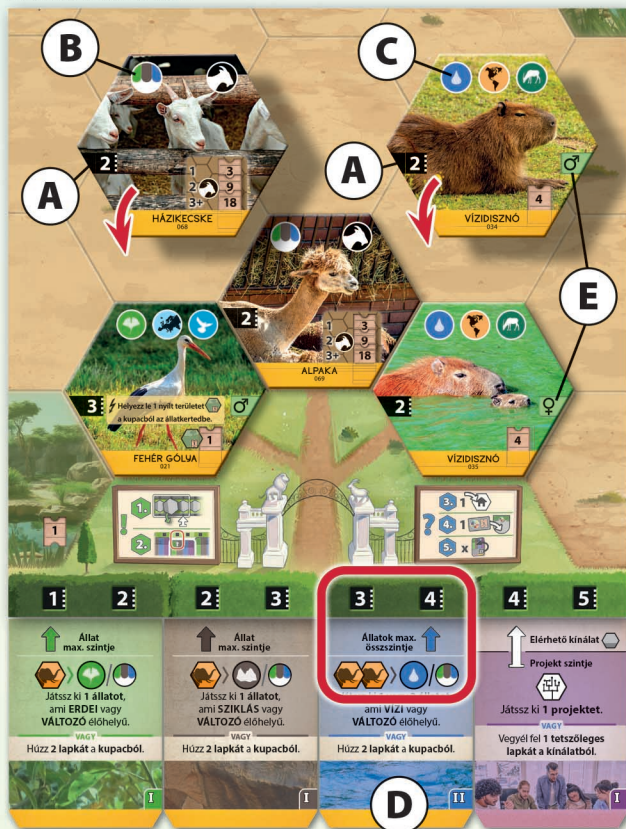
A nilusi krokodil kijátszása 2 hatást vált ki: a nilusi krokodil azonnali hatását és a herpetológus állandó hatását . Ha több hatást kell egyszerre végrehajtanod, eldöntheted a sorrendjüket. Ebben az esetben mindkét hatás miatt 1 lapkát vehetsz el a kínálatból, így összesen 2 lapkát vehetsz el.

PÉLDA – 2 ÁLLATLAPKA KIJÁTSZÁSA: Az egyik fejlesztett állatok akciókártyádat szeretnéd használni, hogy kijátssz 2 állatot az állatkertedbe. A vízidisznó és a házikecske szintje egyaránt 2 (A), ezért olyan akcióra van szükséged, aminek legalább 4-es az erőssége, hogy mindkét állatot kijátszhasd.

A házikecske élőhelye „változó” (B), ezért a 3 állatok akció bármelyikével ki tudod játszani, de a vízidisznó vízi állat (C), ezért ezt a két állatot együtt a vízi állatok akcióval (D) tudod csak kijátszani. Szerencsére ennek az akciónak az erőssége jelenleg 4-es.

Először kijátszod a hím vízidisznót a nőstény vízidisznó mellé, ami már az állatkertedben van. Mivel sikerült egy állatfaj két példányát közvetlenül egymás mellé kijátszanod (E), kapsz 1 természetvédelmi jelzőt.

Ezután kijátszod a házikecskét az alpaka mellé, ami már az állatkertedben van.



FONTOS: Az akciókártyáiddal csak állatokat és projekteket játszhat ki, épületeket (H) nem.

Az akció befejezése

Miután végrehajtottad az akciót, távolítsd el az akciókártyát az akcióhelyéről. A keletkezett üres helytől balra lévő kártyákat mozgassd egygel jobbra, majd helyezd a most **használt akciókártyát a bal szélső** akcióhelyre.

Ha a bal szélső akciókártyát használtad, akkor ne mozgassd az akciókártyákat.

PÉLDA: Miután végrehajtottad a **projektek** akciót 3-as erősséggel, helyezd a **projektek** akciókártyát a bal szélső akcióhelyre és a közte lévő kártyákat mozgassd 1 akcióhellyel jobbra.



Ezzel a **sziklás állatok** akció erőssége 1-ről 2-re, az **erdei állatok** akció erőssége pedig 2-ről 3-ra nő.



A **projektek** akció erőssége a következő körödben 1 lesz. A **vízi állatok** akció nem mozog, az erőssége 4-es marad.

3. NÉHA: Játssz ki 1 épületet (H)

Ha van legalább 1 épület (kék lapka) a kezdedben, aminek a kijátszási feltételét teljesítetted vagy teljesíteni tudod, akkor pontosan 1 ilyen lapkát játszhat ki ebben a lépésben. Helyezd le az állatkertedbe (egy üres mezőre, szomszédosan egy másik lapkával vagy a bejáratnál), ami megfelel a lapka kijátszási feltételének, ha van ilyen.

Ha a lapka lehelyezése hatásokat vált ki (azonnali hatásokat, állandó hatásokat vagy lehelyezési bónuszokat), akkor azokat tetszőleges sorrendben hajthatod végre.

PÉLDA: A lombházat 2 erdőikonos (H) lapka mellé kell lehelyezni (A).

Egy üres mezőre játszod ki, az **álarcos langur** és a **nagy szarvacsőrűmadár** közé, mivel ezeknek a lapkáin van erdőikon (B).

Ezen a mezőn (C) ikon látható, mint lehelyezési bónusz (C), ezért felvehetsz 1 tetszőleges lapkát a kínálatból.



4.

NÉHA: Támogass 1 természetvédelmi célt



Összesen **4 természetvédelmi eredmény jelölő** van, amiket természetvédelmi célok támogatására használhatsz. Egyik célt sem támogathatsz egynél többször. A természetvédelmi célok látható, hogy **milyen ikonokat** kell gyűjtened ahhoz, hogy támogathasd azokat.

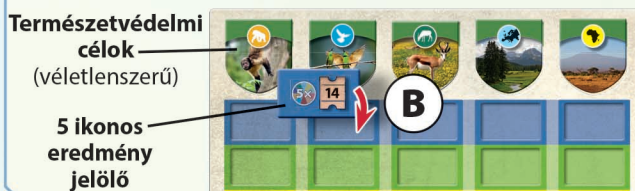


Mindegyik természetvédelmi eredmény jelölő meghatározza, hogy **legalább hány ikonnal** kell az állatkertedben rendelkezned egy típusból egy cél támogatásához (például használhatod a 4 ikonos jelölődet, ha egy célhoz 5 ikonod van). A jelölőkön az is látható, hogy hány pontot fog érni a lehelyezett jelölő a játék végén.

Ebben a lépésben **pontosan 1** olyan természetvédelmi célt támogathatsz, amit korábban még nem támogattál. Számold össze a támogatni kívánt céllal egyező ikonokat az állatkertedben. Ezt a mennyiséget tovább növelheted azzal, hogy korábban megszerzett **természetvédelmi jelzőket** teszel vissza a készletbe. Minden ilyen természetvédelmi jelző 1-gyel növeli az ikonjaid számát. Legalább 1 egyező ikonnak mindenképpen lennie kell az állatkertedben ahhoz, hogy támogathass egy természetvédelmi célt, tehát **nem helyettesítheted az összes szükséges ikont természetvédelmi jelzőkkel**, amikor egy természetvédelmi célt támogatsz.

Ezután helyezd egy, még nem használt természetvédelmi eredmény jelölődet, ami legfeljebb ennyi ikont igényel, a természetvédelmi táblára, az alá a projekt alá, amit támogatsz, a saját színednek megfelelő mezőre.

PÉLDA: Az állatkertedben **A** összesen 3 **madárikon** van, de te azt a természetvédelmi eredmény jelölődet szeretnéd használni, ami a legtöbb pontot éri, ezért eldobod 2 korábban gyűjtött **természetvédelmi jelződet**. Ezután lehelyezed az 5 ikonos természetvédelmi eredmény jelölődet a saját színednek megfelelő mezőre a madarak természetvédelmi cél alá **B**. Ez a játék végén 14 pontot fog érni. Az állatkertedbe ezt követően kijátszott madár ikonok már nem lesznek a segítségedre a természetvédelmi célokban.



5.

NÉHA: Fejleszd az akciókártyáidat

Összesen **4 fejlesztésjelző** van, amiket az akciókártyáid fejlesztésére használhatsz. Ez azt jelenti, hogy mind a 4 akciókártyát fejlesztheted a játék folyamán, ha a szükséges **feltételeknek** megfelelsz (egyszerre akár többet is):



Legalább 1 természetvédelmi projektet támogattál.



Legyen legalább 2 projekt az állatkertedben.



Legyen legalább 3 azonos élőhely ikonú (🌳, 🌊, vagy 🏞️), összefüggő lapka az állatkertedben.



Legyen legalább 4 különböző állatikon az állatkertedben.

Hajtsd végre az alábbi lépéseket **minden egyes** korábban még nem használt fejlesztésjelzőre, ha a feltételének megfelelsz (ha ez több jelző, akkor az egyik jelző lépéseit hajtsd végre teljesen, mielőtt a következőt kezded):

- Válassz ki az egyik akciókártyádat, amit korábban még nem fejlesztettél.
- Fordítsd át az **I oldaláról** (amin a felfelé mutató nyíl a bal oldalon van) a **II oldalára** (amin a felfelé mutató nyíl a jobb oldalon van). Ez növeli fogja az akcióid erősségét, és több lehetőséget biztosít.
- Végül fordítsd az elhasznált fejlesztésjelzőt képpel lefelé. Többször **nem** használhatod.

PÉLDA: Miután a **3.** lépésben kijátszottad a lombházat, lett 3 összefüggő lapkád erdőkkel az állatkertedben **A**, így már megfelelsz a „3 azonos élőhelyű összefüggő lapka” fejlesztésjelző feltételének, és lefordíthatod azt **B**. Ez lehetővé teszi, hogy fejleszd az egyik akciókártyádat, és úgy döntesz, hogy a **vízi állatok**

akciókártyát fordítod át a **II oldalára** **C**. Ez megnöveli az akció erősségét 1-gyel a játék hátralévő részére. Például, ha a következő körödben a **vízi állatok** akciót használnád, akkor az erőssége 4 lenne (a fejlesztés előtti 3 helyett), és akár 2 vízi állatot is kijátszhatnál (a korábbi 1 helyett).



Ellenőrizd a lapkakorlátot, töltsd fel a kínálatot, és ellenőrizd, hogy véget ér-e a játék

LAPKAKORLÁT: Ha most **több mint 6 lapka** van a kezvedben, akkor addig kell lapkákat eldobnod, amíg pontosan 6 lapkád nem marad. A körödben lehet több mint 6 lapka a kezvedben, csak a köröd végén nem.

A KÍNÁLAT FELTÖLTÉSE: Először, ha szükséges, csúsztasd a kínálat lapkáit az alacsonyabb értékű üres helyekre úgy, hogy ne maradjon közöttük üres hely. Ezután helyezz a kupacból 1-1 képpel felfelé fordított lapkát minden üres szám mellé, hogy a kínálat ismét 6 lapkát tartalmazzon.

ELLENŐRIZD, HOGY VÉGET ÉR-E A JÁTÉK:

Ezután ellenőrizd, hogy teljesül-e **legalább 1** a játék vége feltételei közül (lásd a következő részt). Ha egyik játék vége feltétel sem teljesül, akkor az óramutató járása szerinti következő játékos köre következik.

PÉLDA – A KÍNÁLAT FELTÖLTÉSE:

A köröd kezdetén felveszed a **2-es helyen lévő** lapkát a kezvedbe. A **projektek** akcióval bármelyik lapkát felveheted, és te az **5-ös helyen lévő** lapkát választod.

A köröd végén először lecsúsztatod a **3-as, 4-es, illetve 6-os helyen lévő** lapkákat, majd felfedsz **2 új lapkát** a kupacból, amiket a mostanra kiürült **5-ös és 6-os helyre** helyezel.



JÁTÉK VÉGE ÉS VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék végét az váltja ki, ha a **3 játék vége feltételből legalább 1 teljesül** egy kör végén.

A 3 játék vége feltétel

- 1 Támogattál **4 természetvédelmi célt**, tehát mind a **4 természetvédelmi eredmény jelölőd** a természetvédelmi táblán van.
- 2 Teljesen lefedted az állatkertedet, azaz egyetlen üres mező sem maradt rajta.
- 3 A képpel lefelé fordított lapkák **kupaca üres**.



Ha a köröd végén teljesítetted az **1** és/vagy a **2** feltételt, vedd magadhoz a **10 pontos** játék vége jelzőt. Ezután az **összes többi játékosnak** van még **1 köre** (téged kivéve), amit a **végső pontozás** követ.

Ha a kupac üres, miután a játék végét kiváltottad, keverd meg az összes lapkát a dobókupacból, és alkoss belőlük egy új kupacot.



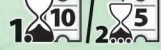
Ha az utolsó körödben, miután valaki más már kiváltotta a játék végét, te is teljesítetted az **1** és/vagy a **2** feltételt, vegyél magadhoz egy **5 pontos** játék vége jelzőt.

Ha a **3** feltétel az előtt teljesülne, hogy bárki teljesítette volna az **1** vagy a **2** feltételeket, a játék az aktuális kör végén **azonnal** véget ér, és a **végső pontozás** következik.

Végső pontozás

Add össze:

- az állatkertedben található lapkák pontjait. Néhány lapkának fix pontértéke van, míg más lapkák esetén a pontérték függ attól, hogy egy adott ikonból mennyi szomszédos a lapkával vagy mennyi van belőle összesen az állatkertedben. Először számold össze az **állatok** pontértékét (sárga), azután az **épületekét** (kék), a **projektekét** (lila) és végül a **nyílt területekét**.
- a pontokat a természetvédelmi táblán lévő **természetvédelmi eredmény jelölőidről** (tehát azokról a jelölőkről, amikkel célokat támogattál).
- 2 pontot minden **erszényjelző**dért és minden megmaradt **természetvédelmi jelző**dért.
- a pontokat (10 vagy 5) a **játék vége jelző**drol, ha rendelkezel vele.
- **kizárólag egyszemélyes játékváltozat esetén:** 5 pontot minden képpel lefelé fordított **körjelző**dért.



A játék győztese az, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén közülük az győz, akinek több állat van az állatkertjében. Ha az eredmény így is döntetlen, akkor osztoznak a győzelemben.