

# INSECTA

AZ ENTOMOLÓGIA NŐI NAGYKÖVETEI



EUGENI CASTAÑO  
FERRAN RENALIAS



AMELIA SALES



2-4



10+



45 min

A rovarok az egyik legelterjedtebb és legsikeresebb élőlények a Földön, 5 millió különböző fajukkal. Körülbelül 250 millió éve léteznek, míg mi, emberek, csak kb. 2 millió éve. A rovarszakértők úgy vélik, hogy csak lepkékből (lepidoptera rend) tízszer több faj létezik, mint emlősökből és madaraktól együttvéve.

A rovarok tudományos kutatása, az úgynevezett entomológia a 19. századig kiegészítő, triviális, sőt gyerekes természettudománynak számított. Azután lassanként világhírűvé vált ennek a tudományterületnek a jelentősége, különösen azoknak a tiszteletreméltó női tudósoknak köszönhetően, akik ennek szentelték életüket. A rovarok történetében kitörölhetetlen szerepet játszottak e hihetetlen, egyébként kevés figyelmet kapott nők, akiket sok esetben még egyes tudományos társaságok tagjainak sem fogadtak el.

Legyél az öt rovarológus egyike a játékban, utazz körbe a világban, hogy tudományos intézményektől kapott megbízások alapján gyarapítsd a rovargyűjteményed, és szerezz elismerést tudományos munkádért.

## Szabályfüzet

Fordította: Dr. Kánai Zoltán  
[www.kickstarterek.hu](http://www.kickstarterek.hu)



## Összetevők

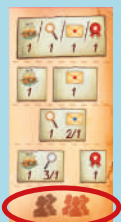
1 játéktábla



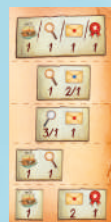
75 rovarlapka



4 évszaklapka  
(kétoldalasok)



2/3 játékos



4 játékos

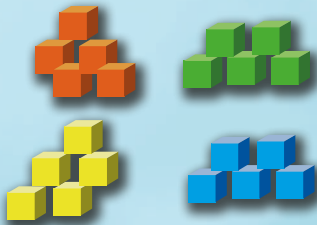
60 küldetéslapka



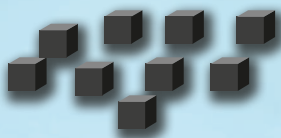
4 tudós figura,  
1 minden színből



20 jelölő, 5-5 minden színből  
(pontozáshoz, akciókhoz,  
képességekhez)



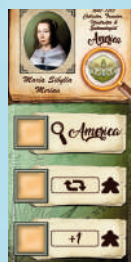
9 fekete jelölő (aktivált képességekhez  
és az évszaklapkákhoz)



17 érmelapka



5 tudóslapka



1 szabályfüzet



## A játék előkészítése

1. Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.
2. Válogassátok szét és keverjétek meg a rovarlapkákat kontinensek szerint. 8-8 lapkát helyeztetek az *A* táborhelyekre, 7-7 lapkát a *B* táborokra.
3. Keverjétek össze a küldetéslapkákat, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított kupacot a játéktábla mellett. A felső 4 lapkát fordítsátok fel, és helyezétek a játéktábla mellé egy oszlopba.
4. Húzzatok véletlenszerűen egy intézményekhez kapcsolódó érmelapkát (kék színű), valamint két bármilyen másikat (kéket vagy pirosat), és helyezétek azokat képpel lefelé a játéktábla mellé. Minden érmelapka mellé húzzatok egy további érmelapkát képpel felfelé (pontozósávnak és bónuszoknak), ahogy lentebb bemutatjuk.
5. Válasszatok szint magatoknak, vegyétek el a hozzá tartozó figurát és jelölőket, valamint 2 fekete jelölőt és egy tudóslapkát. Helyezzétek magatok elé a lent látható módon:

Tegyétek a tudós figurátok a tudóslapka szerinti kontinens *A* táborhelyére.

3 jelölőt rakjatok a tudóslapkátok üres mezőire (speciális képességek mellé).

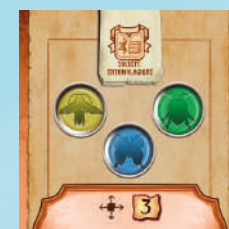
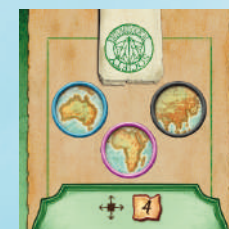
Egy jelölőt rakjatok a pontozósáv 0 mezéjére.

Úgy üljétek az asztalhoz, hogy legyen hely egy 6x4 lapkányi terület kialakítására.

6. Válasszatok véletlenszerűen két évszaklapkát, és helyezétek (a játékoszámnak megfelelő oldalával felfelé) az egyiket a tavasz-nyár, a másikat az ősztél régió területére. Rakjatok egy fekete jelölőt az ősztél régióra, és az első kör előtt a játékosok egy-egy színes jelölőjét rakjátok véletlenszerűen sorban az akciómezőkre, fentről lefelé.



3



2



## A játék menete

A játék számos fordulón keresztül zajlik. A játékosok saját köreiket az akciómezőkön elfoglalt sorrendjük szerint hajtják végre, fentről lefelé haladva.

**A. Mozgassátok a fekete jelölőt** az 1<sup>a</sup> évszaklapkáról át a másikra.

**B. Fentről lefelé,** a soron lévő játékos **válasszon egy akciómezőt** a másik évszaklapkán. Hajtsa végre az adott akciómezőhöz tartozó összes akciót (részletesen lásd jobbra).

**C. Fejleszd a gyűjteményed.** Opcionális akció, köröd során bármikor végrehajthatod (lásd a *Gyűjteményed fejlesztése* résznél).



### A legfelső akciómező:

Ha ezt választod, a 4 akció bármelyikét végrehajthatod (de csak egyet!).

Az első játékos, aki ezt választja, helyezze a jelölőjét az akcióhoz tartozó alsó mezőre.

Ha egy másik játékos is ezt az akciót választja, ő a felső mezőre kell rakja a jelölőjét. Több játékos nem választhatja ezt az akciót.



## Az akciók végrehajtása

A választott mezőhöz tartozó összes akciót végrehajthatod, ráadásul tetszőleges sorrendben. Nem kell minden akciót végrehajtanod, ha nem akarsz, például nem szükséges utaznod, ha nem akarsz. Választhatsz úgy is, hogy semmilyen akciót nem hajtasz végre. Ha egy akciót többször is végrehajthatsz (például 2 utazás), ezt meg lehet szakítani másik akcióval, például utazol – rovarot gyűjtesz – újra utazol. Egyes akciók leírását lásd még lejjebb. Egyes évszaklapkákra a mezőkhöz tartozó akciók különálló szigetekre vannak rajzolva, ez azonban csak design elem, ettől még a mező összes szigetének összes akcióját végrehajthatod.





## Utazás akció

Utazz egyszer vagy kétszer, hogy új rovarok után kutathass.



-Mozgasd a figurádat az adott kontinens egyik táborából a másikba VAGY egy szomszédos kontinens valamelyik táborába (a piros nyilak mentén).

-Ha kétszer is utazhatsz, az utazást megszakíthatod más akció végrehajtásával (már ha van még akciód).



## Küldetések szerzése

Három tudományos intézmény (*Société Entomologique, Entomological Society és a Deutsches Naturinstitut*) levélben küld feladatokat, amik meghatározzák, milyen rovarokat várnak el tőled a gyűjtemény részeként. Egy adott rovar több feladatnak is megfelelhet, ezért a győzelemhez nagyon fontos a megfelelő küldetéslapkák és a hozzá tartozó rovarok megtalálása és összepárosítása.

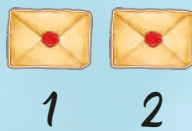
A küldetés feladója



Milyen rovarokat kell gyűjts



Megszerezhető győzelmi pontok



-Válassz **egy**et a négy felcsapott küldetéslapka közül. Az elhúzott lapka helyére azonnal húzz egy újat a kupac tetejéről.

-Vagy: **húzd fel** a küldetéslapka kupac legfelső lapkáját.

Megjegyzés: ha a boríték alatt kettes szám van, az akciót kétszer is végrehajthatod. Az alapszabályok értelmében akár úgy is, hogy közben másik akció(i)dat is végrehajtod (ha van).



-**Húzd fel** a küldetéslapka kupac **legfelső kettő** lapkáját (3/1 esetén a legfelső hármat). **Válassz közülük egyet**, a többit rakd vissza a húzókupac aljára.

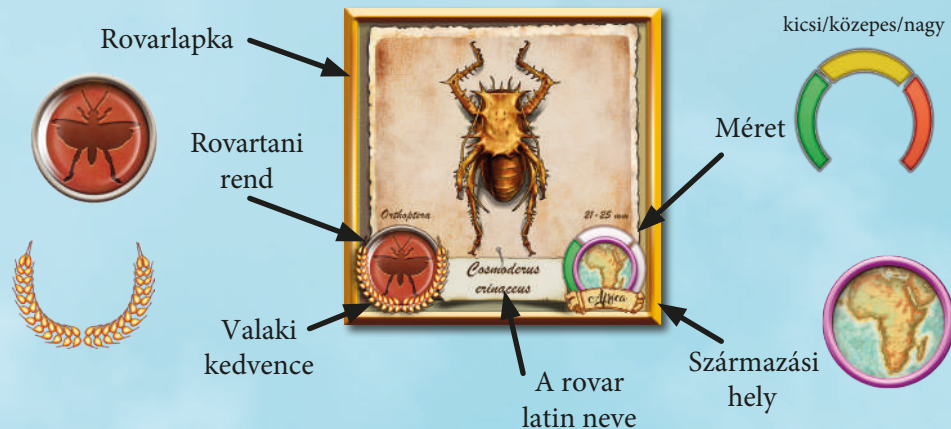
Megjegyzés az akcióhoz: a választott lapkát sem vagy köteles a gyűjteményedbe leraknod; akár ki is dobhatod (azaz vissza a kupac aljára).

## Rovarak gyűjtése

A rovarok **5 rovarrendbe** tartoznak. (Ezeket 5 különböző színnel jelölik.) Minden rend (=szín) minden kontinensen megtalálható.



Minden rovarlapkán látható a rovar származása (**melyik kontinensről való**), a **rovarrendje**, valamint a **mérete**. Ezenkívül koszorú jelöli, ha a rovar az egyik tudósunk kedvenc állatkája.



- Húzd fel a táborhelyedhez tartozó **legfelső** rovarlapkát, **VAGY a legalsót**. Ha nem tetszik, amit választottál, visszarakhatod a kupac aljára, nem kell beépítsd a gyűjteményedbe.

Példa: Laura két rovarlapkát húzhat.

**A.** Először felhúzza a kupac legfelső lapkáját.

**B.** Miután az így felfedett következő rovar nem kell neki, úgy dönt, hogy a legalsó lapkát választja. Végül erre a rovarra sincs szüksége, ezért úgy dönt, vissza is rakja a kupac aljára.



- Húzd fel a táborhelyedhez tartozó kupac **legalsó kettő** (három) lapkáját. **Válassz egyet**, a többit tetszőleges sorrendben rakd vissza a kupac aljára.





## Érmék teljesítése

Ha bizonyos fajta rovarokat szereztél meg, vagy megfelelő helyről származó feladatokat teljesítesz, a munkáért érméket is begyűjthetsz. Minél inkább megfelelsz egy adott érméhez tartozó kívánalmaknak, annál messzebb kerülsz az érméhez tartozó pontozósávon, és így több bónuszt és győzelmi pontot begyűjthetsz.



1

### Teljesíts egy érmét a lehetséges háromból:

- A tudóslapkádon lévő egyik jelölődet mozgasd át az érmelapka pontozósávjának azon mezejére, ami megfelel az érme kívánalma alapján elért eredményednek. (Fenti példában: rakd a hármask mezejre, ha eddig 3 afrikai rovarot szereztél a gyűjteményedbe.) Ezután alulról felfelé haladva, gyűjtsd be az összes bónuszt a jelölődig (azt a mezőt is beleértve, ahova került).

- Vagy, amennyiben már van jelölőd ezen az érmelapkán (=korábban már teljesítetted), de javítottál rajta (például szereztél két további afrikai rovar), mozgasd a jelölőt az aktuális eredményednek megfelelően, és szerezd meg az új bónuszokat (csak azokat, amiket eddig még nem kaptál meg).

Példa: Laura a kék játékos, és teljesíti az Afrikai rovarok érmét. Mivel eddig 3 afrikai rovarot sikerült a gyűjteményébe begyűjtenie, a tudóslapkájáról az egyik kék jelölőt áthelyezi az érme pontozósávjának harmadik mezejére. (Ezzel felfedi a tudóslapkájához tartozó egyik képességét is, lásd majd később.) Ezután megszerzi sorban a három alsó bónuszt: 1 küldetéslapkát választhat a húzókupacból + 2 utazást hajthat végre + szerez egy részletet a Tudósok újságjából. (Ez utóbbi egy olyan különleges bónusz, aminek csak a játék végén lesz jelentősége. 1/4/9 pontot kapsz a játék végén, ha 1/2/3 ilyen részletet szerzel meg. Ezért nem kapsz token vagy ilyesmit, csak a játék végén megnézzük, hány ilyen mezőn haladtak át a jelölőd.)



## Rovarokhoz kapcsolódó érmelapkák

Gyűjts minél többet a megadott rendbe tartozó rovarokból.



Gyűjts minél több rovar egy bizonyos kontinensről.



Gyűjts minél többet egy adott méretű (kicsi, közepes vagy nagy) rovarból.



## Intézményekhez kapcsolódó érmelapkák

Teljesíts minél többet egy adott intézményhez tartozó küldetéslapkákból. Figyelem: nem elég begyűjteni a lapkát, hanem teljesíteni is kell azt (lásd később)! Egy adott intézmény küldetéslapkáinak teljesítése alapján:



Bármely intézetből érkezett küldetéslapkák teljesítése alapján:



Példa: az Entomological Society érmelapka van játékban. Laura 3 ilyen küldetéslapkát teljesít, így az érmelapkához tartozó pontozósávon a harmadik mezejre lép, és bezsebel 3 bónuszt is. George ugyan 5 küldetéslapka teljesítésével is végzett, ám ebből csak kettő érkezett az Entomological Society-től, így csak a kettes mezejre léphet, és 2 bónuszt kap.



## Gyűjteményed fejlesztése

A köröd során nemcsak a korábban már részletezett akciókat hajthatod végre, hanem lehetőség van a gyűjteményed fejlesztésére, és a megszerzett küldetéslapkák teljesítésére is. Saját magad előtt egy maximum 4 sor magas és 6 oszlop széles kollekción építhetsz, amiben a rovar- és küldetéslapkákat sakkáblaszerűen helyezheted el. A köröd során az alábbi két speciális akciót bármikor végrehajthatod, a normál akcióid között vagy után is:

### A. Helyezd le a megszerzett rovar- vagy küldetéslapkát a gyűjteményedbe

Az első lapkádat **bárhová** lerakhatod, az összes többit pedig az alábbi lehelyezési szabályok betartásával:

- Egy rovarlapkát mindig egy küldetéslapka mellé/alá/föle, illetve másik rovarlapkával sarok-sarok érintkezéssel rakhatsz le.
- Egy küldetéslapkát pedig mindig egy rovarlapka mellé/alá/föle, illetve másik küldetéslapkával sarok-sarok érintkezéssel rakhatsz le. Két rovar- vagy küldetéslapka egymás mellé sosem kerülhet!
- A kollekción mérete nem lépheti túl a 4 sor x 6 oszlop limitet.



### B. Teljesíts egy küldetéslapkához tartozó feladatot

Egy küldetéslapkát akkor tudsz teljesíteni, ha a rajta szereplő feladatnak eleget tudsz tenni. A küldetéslapkák feladatai az alábbi rovarlapkákra vonatkoznak:

- ↕ A lapkával azonos sorban és oszlopban lévő rovarok.
- ⊕ A lapka közvetlen szomszédságában lévő rovarok.
- ⌚ Minden egyes szomszédos rovarlapka.

- Ha teljesítesz egy feladatot, mozgasd a jelölődet a pontozósávon a szerzett pontoknak megfelelően. Ezután fordítsd meg a küldetéslapkát. Figyelem: egy már lepontozott (teljesített) küldetéslapkát nem tudsz újra pontozni, még akkor sem, ha később több pont járna érte! Ugyanakkor, csak a teljesített, azaz lepontozott küldetéslapkáid számítanak a játék végén, tehát ha a játék véget ér, és a lapkát nem fordítottad meg meg, akkor azért nem kapsz győzelmi pontot.

- A köröd legvégén azokat a lapkákat, amiket nem tudtál vagy nem akartál a gyűjteményedben elhelyezni, nem tarthatod meg: a rovarlapkát helyezd vissza annak a kupacnak az aljára, ahonnan húztad, a küldetéslapkák pedig a küldetés húzókupac aljára kerülnek.

## Példák a pontozásra

↕ Egy sorban vagy oszlopban



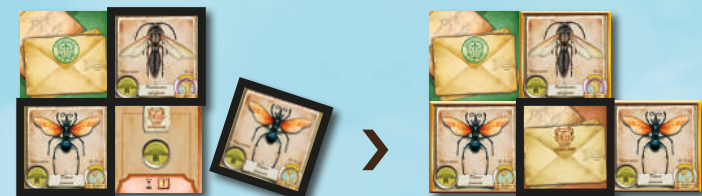
*Példa: Laura lerak egy közepes nagyságú rovarot ábrázoló lapkát. Az alatta lévő küldetéslapka feladatát ezáltal teljesíti, mivel így van már három közepes rovar a küldetéslapkával azonos oszlopban és sorban összesen. Hármat lép előre a pontozósávon a jelölőjével, és megfordítja a teljesített küldetéslapkát.*

⊕ Közvetlenül mellette



*Példa: George lerak egy afrikai rovarot a gyűjteményébe. Ezáltal teljesíti az alatta lévő küldetéslapka feladatát (legyen legalább 1-1 afrikai és ázsiai rovar a lapka mellett). 3 pontot lép előre, és megfordítja a teljesített küldetéslapkát.*

⌚ Minden egyes szomszéd





*Példa: Laura egy Hymenoptera rendbe tartozó rovarot helyez a gyűjteményébe. Úgy dönt, hogy lepontozza a küldetéshez tartozó feladatot, ezért 3 pontot lép előre (3 Hymenoptera van a lapka körül), és megfordítja a küldetéslapkát. Megjegyzés: Laura már az előző körben is lepontozhatta volna 2 pontért ezt a lapkát, de akár várhatna még egy negyedik megfelelő rovar érkezéséig.*



## A játék vége

Ha egy játékos a 12. rovar- vagy a 12. küldetéslapkáját helyezi el a gyűjteményébe, a játék az aktuális forduló végén véget ér (tehát azok a játékosok még végrehajthatnak egy kört, akik még ezután következnek). A forduló végén még az alábbiak után lehet további pontokat szerezni:

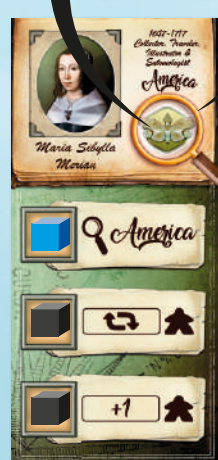
- 2-2 pont jár minden kedvenc rovar begyűjtéséért (minden tudósnak van egy kedvenc állatkája). 
- 5 pontot kapsz, ha mind az 5 kontinensről gyűjtöttél legalább 1-1 rovarot.
- 1/4/9 pont jár 1/2/3 megszerzett részlet után a Tudósok újságjából (érme teljesítése során megszerzett bónusz). 

A legtöbb győzelmi pontot gyűjtött játékos nyeri a játékot. Esetleges döntetlen esetén a nagyobb diverzitás számít (kinek van több különböző rovar a gyűjteményében). További döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.



*Példa a pontozásra: Laura elindítja a végjátékot azzal, hogy a tizenkettedik küldetéslapkáját rakja a gyűjteményébe. Még befejezi a saját körét, és utána George, aki még nem került sorra ebben a fordulóban, szintén lejátssza a saját körét. Ezzel a forduló és egyben a játék is véget ér. Laura idáig 24 pontot gyűjtött.*

- 4 további pontot szerez azáltal, hogy tudása kedvenc rovarából kettőt is begyűjtött.
- Mivel nem talált európai rovarot, így nincs mind az 5 kontinensről rovarja. Ez 0 pontot ér.
- Az érmék teljesítése során 2 részletet talált a Tudósok újságjából, ezért 4 pontot ad még a többihez.
- Így végül 32 ponttal fejezi be a játékot. *Megjegyzés: azokért a küldetéslapkákért, aminek a feladatát nem tudta teljesíteni, nem kapott pontokat (piros X).*



George eddig 15 ponton állt.

- 2 pontot szerez még egy kedvenc rovar begyűjtéséért.
- Mivel neki mind az 5 kontinensről van rovar a gyűjteményében, ez további 5 pontot ér.
- Mindhárom részletet összeszedte a Tudósok újságjából, így még 9 pontot kap.
- George (vagy az angol szabály összeállítója) alaposan benézte, hogy a jobb felső küldetéslapkát még lepontozhatta volna, hiszen Laura után ő még játszhatott egy kört. Ha azt a lapkát megfordítaná, a végén 32 ponttal döntetlenre hozta volna a játékot, így azonban gálánsan átengedi Laurának a győzelmet, és 31 ponttal a második helyre írja be magát.



## Tudóslapkák

A tudóslapkákon némi háttérinformációt találsz magáról a lapkáról, és a hozzá tartozó entomológus hölgyről is. Ezek a lapkák testesítik meg az eltérő játékos képességeket is, mert minden lapkának egyedi képességei vannak.

Valahányszor egy (új) medált teljesítesz, felfedsz egyet a speciális képességeid közül is, azáltal, hogy a jelölőkockádat onnan helyezed át a medál pontozósávjára. A felfedett speciális képességedet a játék során egyetlen alkalommal használhatod. Ha aktiváltad azt, helyezd az egyik fekete jelölődet a mezőre, hogy tudd, többé azt nem használhatod. Ha mindhárom speciális képességedet elhasználtad, fordítsd meg a tudóslapkádat a másik felére.




1 Tudós neve / 2 Élő / 3 Kedvenc rovar / 4 Speciális képességek



**Maria Sibylla Merian,**  
1647-1717

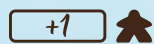
Német illusztrátor és utazó volt. Végigutazta Suriname-t (holland Guyana) egzotikus rovarokat rajzolva és tápláló növényeket keresve. Fő műve a *Metamorphosis Insectorum Surinamensium*, a mai napig remekműnek számít.

Speciális képességei:

 **America** · Húzz egy amerikai rovarot (a két tábor bármelyikéből).



· A köröd során a rendelkezésre álló akcióid közül az egyiket egy tetszőleges másik akcióra cserélheted.



· A köröd során a választott akciómeződön rendelkezésre álló akciók közül az egyiket kétszer hajthatod végre. Csak az elérhető akciók közül választhatsz.

Kedvenc rovarja: *Fulgora laternaria* (Amerika).



**Mary Kingsley,**  
1862-1900

Angol felfedező volt, aki beutazta Sierra Leonét, Libériát, Costa de Orot, Benint, Kamerunt, Angolát, Kongót és különösen Gabont. Kingsley volt az első európai, aki kenüzött az Ogooué folyón. Rovarokat és halakat gyűjtött, hogy eladja őket a londoni Természettudományi Múzeumnak. Önkéntes ápolónő is volt, aki részt vett tífuszban szenvedő búr foglyok kezelésében, ami akkoriban súlyos járvány volt. Valójában Kingsley e betegség miatt is halt meg Fokváros közelében, ahol új expedíciót akart indítani.

Speciális képességei:



· Húzz egy afrikai rovarot (a két tábor bármelyikéből).



· Teljesítheted valamelyik küldetéslapkát egy feladat kihagyásával.



· Egy rovargyűjtő akció során választhatsz a figuráddal szomszédos valamelyik kontinens területéről.

Kedvenc rovarja: *Cosmoderus erinaceus* (Afrika).



**Louise-Caroline d'Aumont,**  
1827-1853

Egy francia gyűjtő volt, aki a Coleoptera rendet vizsgálta különösen. Együttműködve férjével, Philibert Guéneau d'Aumont-nal, a rovargyűjteményüket főleg Auvergne, Pirenees és Provence régióiból szerezték be. 26 évesen halt meg, valószínűleg malária következtében.

Speciális képességei:



· Húzz egy európai rovarot (a két tábor bármelyikéből).



· Felcserélhetsz 2 rovar- vagy 2 küldetéslapkát (akár teljesített is) a gyűjteményedben.



· Az egyik lapkádat a gyűjteményedben áthelyezheted egy másik helyre, a lehelyezési szabályok betartása mellett.

Kedvenc rovarja: *Chrysomela ludovicæ* (Európa).



**Margaret Elisabeth Fontaine,**  
1862-1940

Angol utazó volt, aki a nappali lepkék tanulmányozásával foglalkozott. Ötven éven keresztül több mint hetven országban járt, ezek többsége a Brit Birodalomhoz tartozott, és igen gazdag, 22 000 darabos gyűjteményt tudott a magáénak. Fontaine az egyik legteljesebb szerzőnek tekinthető, hiszen egyszerre volt utazó, gyűjtő, illusztrátor és valódi rovertudós is.

Speciális képességei:



· Húzz egy Óceániához tartozó rovarot (a két tábor bármelyikéből).



· Választhatsz egy olyan akciómezőt, amit másvalaki már elfoglalt. A következő körben ezen játékos után kerülsz sorra.



· Egy 3/1 vagy 2/1 akció végrehajtása során 1 helyett 2 lapkát tarthatsz meg.

Kedvenc rovarja: *Papilio ulysses* (Óceánia).



**Ida Laura Pfeiffer,**  
1797-1858

Csodálatos osztrák felfedező volt, aki Óceánia kivételével minden kontinens bejárt. Ő volt az első európai, aki beutazta Borneó és Szumátra egyes régióit. Pfeiffer rovarokat gyűjtött, hogy eladja azokat természettudományi múzeumoknak Bécsben, Londonban és Berlinben, hogy pénzt gyűjtsön és az utazásait folytathassa. Útleírásait németül adta ki, amiket lefordítottak angolra, franciára, hollandra, oroszra, lengyelre és még malájra is.

Speciális képességei:



· Húzz egy ázsiai rovarot (a két tábor bármelyikéből).



· A következő körben te fogsz kezdeni (függetlenül attól, melyik akciómezőn állsz).



· Húzd el bármelyik kontinens legfelső rovarát (a két tábor valamelyikéből).

Kedvenc rovarja: *Odontomachus savissimus* (Ázsia).