

Braff, Bruno Cathala & Sébastien Pauchon

animallia

Szabályfüzet



GAMEWORKS

ANI-

animalia

A játékosok állatnemesítőket alakítanak, akik 3 szezonon keresztül, egymással konkurálva próbálják meg bemutatni a legjobb állatkollekcioikat. Az egyes szezonok végén jutalmként medálok kerülnek kiosztásra. A 3. szezon végére a legtöbb medált bezsebelő állatnemesítő megnyeri a játékot.

Tartalom

- ★ **90 medál**, 15 minden fajtából (állatok és "5"-ös)



42 kártya:

- ★ **6 akciókártya** 4 nyelven, ami néhány állat speciális képességét mutatja be
- ★ **5 család**, 7 taggal családonként (macskák, lovak, kutyák, nyulak és papagájok)
- ★ **1 bagoly** (dzsóker, ami bármelyik másik állatot helyettesítheti)



Mindegyik család 7 családtagból áll



a bajnok
(3 csillag)



az okostojás
(2 csillag)



az édi-bédi
(semleges)



a mihaszna
(fekete paca)



a tolvaj
(maszk)



a kém
(kukker)



a kópé
(ajándék)

Előkészületek

Vegyétek ki az *akciókártyákat*, és tegyétek őket félre.
2, 3 vagy 4 játékos esetén az 5 „édi-bédi” kártya kikerül a játékból. 5 és 6 játékosnál minden kártya játékban marad.



Válasszatok ki egy játékosat, ő lesz az **első osztó**. Ez a játékos keverje meg alaposan a kártyákat, majd a megkevert paklit képpel lefelé helyezze maga elé.

Ezután az első szezon a kezdetét veszi. Minden szezon 3 fázisból fog állni.

1. FÁZIS : KOLLEKCIÓK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Az **osztó** felhúz egy kártyát a pakliból, majd azt képpel felfelé az asztalra helyezi.
Az **osztónak** ezután két lehetősége van. Megtartja a kártyát, vagy továbbadja azt:

a) Megtartja a kártyát. Az osztó maga elé rakja a kártyát - még mindig képpel felfelé - és azt a kollekciónak adja. **A körének ezzel vége.**

b) Nem tartja meg a kártyát. Ebben az esetben a kártyát átadja a tőle **balra** ülőnek, aki szintén eldöntheti, hogy megtartja-e azt, vagy ő is továbbadja a balján ülőnek. Ez mindaddig így folytatódik, amíg valaki végre meg nem tartja a kártyát, vagy az vissza nem kerül az osztóhoz.

★ Ha valaki megtartja a kártyát, akkor azt maga elé helyezi a kollekciónak, és az eddigi **osztó köre befejeződik.**

★ Ha a felcsapott kártya körbemegy az asztalon és visszajut az osztóhoz, akkor új kártyát **kell** húznia a pakliból. Az új kártyát az előző mellé kell raknia. Ez a két kártya most egy készletet alkot.

Az osztónak újra két lehetősége van:

- a) Ha megtartja a kártyákat, azzal az ő körének vége.
- b) Ha nem akarja megtartani, akkor a balján ülőnek adja őket.

★ Ha a két kártya megint visszajut az osztóhoz, akkor egy 3. kártyát **kell** húznia a pakliból, és újra a két lehetőség közül választhat. Megtartja őket, vagy továbbadja a baloldali szomszédjának.

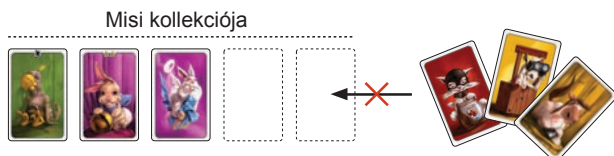
★ Ha ez a 3 kártyából álló készlet is visszajut hozzá, akkor ezeket már meg kell tartania, és be kell illesztenie a kollekciójába.

Amint egy vagy több kártya bekerül egy kollekcióba, az aktuális **osztó köre vége tér**. A pakli átkerül a balján ülő játékoshoz, most ez a játékos lesz az osztó. Ő felcsap egy kártyát, amit maga elé helyez, majd eldönti, hogy megtartja-e azt, vagy továbbadja, és így tovább...

Megjegyzés: egy kollekcio sosem állhat **5-nél több állatból**. Példának okáért egy 4 állattal rendelkező játékos a 2 vagy 3 kártyából álló készleteket nem tarthatja meg, azokat tovább kell adnia. Ha egy kártya vagy készlet visszajut az osztóhoz, akinek ezekkel betelne az 5 állatos kollekcioja, akkor az osztónak ezeket meg **kell** tartania. **A köre ezzel véget ér, a kollekcioja teljes lesz.**

Példák

- Misinek 3 kártya van a kollekciojában. Ha 3 kártyát ajánlanak fel neki, azokat nem tarthatja meg.



- Mikinek, - aki az osztó - 4 kártyája van. Az első kártyát amit felfed, senki sem tartja meg, így az visszakerül hozzá. Ezzel a kártyával pont teljessé válhat a kollekcioja, ezért meg kell tartania azt.



Azok a játékosok, akiknek teljes a kollekciojuk, az 1. Fázis végéig kimaradnak a játékból. Az 1. Fázis addig tart, amíg az összes játékosnak 5 állat nem lesz a kollekciojában.

Ha csak egy játékos marad akinek nincs meg az 5 kártyája, akkor automatikusan ez a játékos lesz az osztó, és minden felcsapott kártyát meg kell tartania, amíg a kollekcioja teljessé nem válik. Például: ha nincs egyetlen kártya sem a kollekciojában, akkor a pakli legfelső 5 lapját **egyesével** felcsapja, ezekkel teljes lesz a kollekcioja. Ha már van 3 kártyája, akkor pakli legfelső 2 lapját csapja fel **egyesével**, hogy teljessé váljon a kollekcioja, és így tovább.

SPECIÁLIS KÁRTYÁK

A *kémnek* (kukker), a *tolvajnak* (maszk) és a *kópének* (ajándék) speciális képessége van, ami a kérdéses állat kollekciojába kerülésekor aktiválódhat, de csak akkor, ha ebben a kollekciojában már van **egy ugyanilyen képességű másik állat is**.

Speciális eset: ha egy játékos 2 vagy több ugyanolyan képességű állatból álló készletet rak a kollekciojába, a speciális képességük akkor is aktiválódhat, ha a játékosnak eddig még nem volt ilyen állata.

A képességet azonnal ki kell használni, ellenkező esetben az elveszik (nem használható fel később).

A képességek az **akciókártyákon** láthatók **(magyar nyelven a szabály végén)**.

Megjegyzés:

★ A speciális képességek csak akkor használhatók, ha az adott kártyák normál úton kerültek a kollekcióba. Egy lopott, vagy elajándékozott kártya képessége **sosem** használható.

★ Bónuszlapok használata a 3. Fázisban (a medálok kiosztásakor) **sosem** fejt ki speciális képességet.

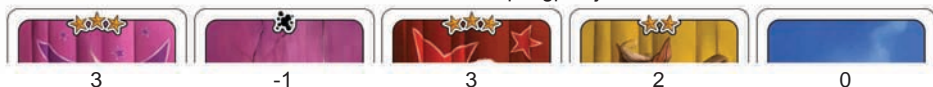
★ Olyan játékostól is lehet kártyát lopni, akinek már teljes a kollekciója. Ebben az esetben a kifosztott játékos újra visszakérül a játékba.

2. FÁZIS: SZÉPSÉGDÍJ ÉS BÓNUSZKÁRTYÁK

A játékosok összehasonlítják a kollekcióikat, összeadva a *szépségpontjaikat*, azaz a lapok tetején lévő csillagokat. Az 5 *mihasznának* fekete pacája van: ez mínusz pontot jelent, amit a *szépségpontok* összegéből le kell vonni.

Példa

Sárinak összesen 7 szépségpontja lett.



Az a játékos, aki a legtöbb *szépségpontot* gyűjtötte, 2 *bónuszkártyát* kap a **pakliból**, melyeket titkosan kezel. A második legtöbb *szépségpontot* gyűjtő 1 *bónuszkártyát* kap. Ezeket a *bónuszkártyákat* a kollekció tökéletesítéséhez lehet felhasználni, hogy lehetőleg még több medált kapjunk (lásd a 3. Fázist).

Speciális esetek:

★ Ha több játékos végez a 2. helyen, akkor ők fejenként 1 *bónuszkártyát* kapnak.

★ Ha több játékos végez az 1. helyen, akkor ők fejenként 1 kártyát kapnak, és nincs második hely.

3. FÁZIS: MEDÁLOK MEGNYERÉSE

2, 3, 4 vagy 5 (ugyanabból a családból származó) állat után a gazdája ugyanennyi medált kap. Például: 3 kutya = 3 medál. **Az egyedülálló állatokért nem jár medál.**

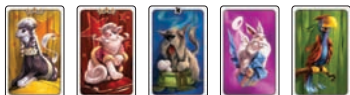
Kivétel: az a játékos, aki mindegyik családból gyűjtött egyet, 5 különböző medált kap.



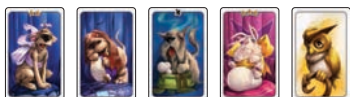
A kapott medálokat ezután mindenki titkosan kezeli.

Azok a játékosok, akik a 2. Fázisban *bónuszlapokat* kaptak, a **medálok kiosztása előtt** felhasználhatják ezeket a *bónuszlapokat* a kollekciójuk fejlesztésére, vagyis bármelyik kollekciós lapjukat kicserélhetik bármelyik *bónuszlapjukra*. A játékosok dönthetnek úgyis, hogy a *bónuszkártyáikat* átviszik a következő szezonra.

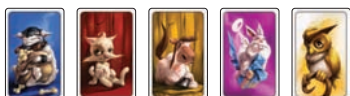
Példák



Patrik mind az 5 családból gyűjtött lapot, ezért az ő jutalma állatonként 1 medál.



Juli kaphat 4 kutya medált **vagy** 3 kutya medált és 2 nyúl medált, mivel a bagoly (dzsóker) bármelyik állatra beváltható.



Niki megszerezte a dzsókert, így neki több lehetősége is van: minden állat után kap egy medált, **vagy** bármelyik pár után kettőt. (kutyák, macskák, lovak, nyulak).

Példa



Misi két *bónusz* macskát szerzett a második fázisban, ezzel lehetőséget kapott arra, hogy kicserélje a papagáját és a lovát. Ezzel a két kutyája mellett további három macska után is bezsebelheti a medálokat. A példa szerint összesen 5-öt.

A szezon véget ér, miután a medálok kiosztásra kerültek. Ezután új szezon kezdődik.

ÚJ SZEZON

A legutóbbi *osztó* balján ülő játékos lesz az új *osztó*. Az új *osztó* megkeveri az összes kártyát, kivéve a fel **nem** használt *bónuszlapokat*, majd a megkevert paklit maga elé helyezi. Ezután felcsapja a pakli legfelső lapját, eldönti, hogy megtartja-e azt vagy továbbadja, és így tovább.

A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

A játék a 3. szezon után ér véget. A pontozás az alábbiak szerint zajlik:

- ★ Minden játékos összeszámolja hány medált szerzett. A medálok mindegyike 1 pontot ér.
- ★ Minden 5 ugyanahhoz a fajhoz tartozó medálért a tulajdonosa *speciális díjat* kap egy "5"-ös medál formájában. Ez 5 pontot jelent számára.
- ★ A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a győztes. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, aki egy családból a legtöbb medált gyűjtötte. Ha még mindig egyenlőség van, akkor a végeredmény döntetlen lesz.

Példák

Misi 10 medált szedett össze, az 5 macska medálja után pedig kapott egy „5”-ös medált. Összpontszáma így 15 pont lett.



Sári 13 medált szerzett. Mivel 6 nyúl és 7 ló medált gyűjtött, így két "5"-ös medált kapott jutalomként. Az ő összpontszáma így 23 pont lett.



Jani 15 medált zsebelt be a játék folyamán. A 11 kutya után két "5"-ös medál lett a jutalma, így 25 ponttal fejezte be a játékot.



SZABÁLYOK 2 JÁTÉKOSNAK

Mindkét játékos 2 kollekciót állít össze, melyeket egymás alatt két sorban helyez el. A szabályok amúgy megegyeznek a többfős szabályokkal, de az alábbi kiegészítésekkel:

- ★ Ha a játékos elvesz egy kártyát vagy egy készletet, azt bármelyik kollekciójába helyezheti. Egy készletet azonban nem oszthat meg úgy, hogy az egyik lapot az egyik, a másikat a másik kollekciójához adja.
- ★ Egy aktivált speciális képesség csak ugyanarra a kollekcióra fejtheti ki a hatását.
- ★ A játékosok nem csereberélhetnek a kártyáikat a saját kollekcióik között.
- ★ Amikor egy játékos a *kópé* képességét használja, akkor meghatározhatja, hogy ellenfele melyik kollekciójába kerüljön az ajándék. Ellenfelének el kell fogadnia ezt a döntést.
- ★ A medálokat kollekciónként **külön** kapják a játékosok, a játék végén azonban ezek összeadódnak.
- ★ *Speciális díjat* minden 7, ugyanahhoz a családhoz tartozó állat medál után kapnak a játékosok.

A tolvaj

a *tolvaj* - ellophat bármilyen kártyát egy másik játékostól, akár teljes, akár nem teljes annak a játékosnak a kollektiója. Az ellopott kártya bekerül a tolvaj tulajdonosának a kollektiójába, kivéve ha az már teljes. Ebben az esetben a kártya a húzópakli aljára kerül.

A kém

a *kém* - megnézheti a húzópakli legfelső 5 lapját, majd megváltoztathatja azok sorrendjét. A megvizsgált kártyák ezután visszakerülnek a húzópakli tetejére.

A kópé

a *kópé* - átadhatja a kollektió bármelyik lapját egy olyan játékosnak, akinek a kollektiója még nem teljes. A másik játékosnak el kell fogadnia a kártyát. Ha az összes játékos kollektiója teljes, akkor a kártya a húzópakli aljára kerül.

animalia

Malcolm Braff, Bruno Cathala & Sébastien Pauchon

Proposed by ANIMALIA S.A. - www.animaliasa.ch

Publisher : GameWorks SàRL - www.gameworks.ch

Artwork : Mathieu Leyssenne - www.aniii.com

Fordította: Shadrune