

Hatalmas balhé van az állatkertben. A jegesmedvék az orkák előtt menekülnek, a szúnyogok pedig már az elefántokkal szövetkeznek.

A játék több fordulón keresztül zajlik, és a célotok az lesz, hogy minél gyorsabban megszabaduljatok a kezetekben lévő kártyáktól.

És itt jön a csavar: a kártyákon nincsenek számok! Ehelyett túlerővel vagy dominanciával tudjátok felülmúlni a korábban kijátszott állatkártyákat.

Játszhattok egyénileg vagy akár váltakozó páros csapatokban. Vessétek bele magatokat ebbe a vad forgatagba, ahol minden látogatás rengeteg meglepetést és kihívást tartogat embernek és állatnak egyaránt!



TARTOZÉKOK

60 állatkártya:

- ★ 11 faj, mindegyikből 5 db (összesen 55)
- ★ 5 imitátor: 4 szúnyog és 1 kaméleon



12 pontkártya:

- ★ 6 db kis csillagos kártya (2-től 7-ig számozva)
- ★ 6 db kis csillag nélküli kártya (2-től 7-ig számozva)



7 csapatkártya:

- ★ 2 db csapatonként (piros, sárga és lila)
- ★ 1 db az egyéni játékosnak (szürke)



2 csapatjáték segédlet:

- ★ 1 db 4–5 játékos részére
- ★ 1 db 6–7 játékos részére



EGYÉNI JÁTÉK

AZ EGYÉNI JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Tegyétek vissza a dobozba az összes olyan pontkártyát, amin a játékoszámnál nagyobb érték látható.
2. Egyelőre tegyétek félre a segédleteket, a csapatkártyákat és az összes olyan pontkártyát, amin nincsenek kis csillagok.
3. Rendezzétek növekvő sorrendben egy pakliba a megmaradt kis csillagos pontkártyákat úgy, hogy a legalacsonyabb értékű (2) kártya legyen legalul. A paklit tegyétek a játéktér mellé.
4. A legfiatalabb játékos lesz az első osztó, aki megkeveri a 60 állatkártyát, majd egyenlő arányban kiosztja azokat a játékosok között. (7 játékos esetén az utolsó 3 játékos 1 kártyával kevesebbet kap.)



A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

**DOMINÁNSABB
ÁLLATOK**



ÁLLAT



ÁLLATKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA A MEZŐRE

A kártyáidat mindig jól láthatóan játszd ki, és jelentsd be a kijátszott kártyák számát és az állatfajt is.



„2 oroszlán”

AZ EGYÉNI JÁTÉK MENETE

A játékosok az osztóval kezdve az óramutató járása szerinti sorrendben kerülnek sorra mindaddig, amíg csak egyetlen játékos kezében maradnak állatkártyák.

A körödben hajts végre 1-et az alábbi 4 lehetőség közül:



Hívás, követés, passz vagy begyűjtés és hívás.

Hívás

Ha nincs állatkártya a **mezőn** (az asztal közepén), hívnod kell: játssz ki **1 vagy több állatkártyát a mezőre ugyanabból az állatfajból** (ez az imitátorokra is érvényes, lásd a 4. oldalt). Minden ezt követően kijátszott kártyát a mezőn lévő kártyákra kell helyezni.

Követés

Ha a mezőn már vannak kártyák, választhatod a követést. Ezt kétféleképpen teheted meg:

★ **Túlerő:** Játssz ki a mezőre pontosan

1 kártyával többet a legutóbb

kijátszott állatfajból. Például játssz ki 3 oroszlánt a 2 oroszlánra.



★ **Dominancia:** Játssz ki **pontosan**

ugyanannyi kártyát, mint amennyit

legutóbb kijátszottak, de egy **dominánsabb**

állatfajból. A dominánsabb állatfajok a kártyákon egy fehér

buborékban láthatók. Például játssz ki 2 elefántot a 2 oroszlánra.



Passzolás

Ha nem tudod vagy nem akarod követni a legutóbb kijátszott kártyakombinációt, passzolnod kell. A passzolás után továbbra is játékban maradsz.

Begyűjtés és hívás

Ha a köröd kezdetén még mindig az általad kijátszott állatok vannak legfelül a mezőn (vagyis mindenki más passzolt), gyűjtsd be az összes kártyát a mezőről. A begyűjtött kártyákat tedd képpel lefelé magad elé. Ez lesz az állatpaklid. Ezután **hívj**.

KÜLÖNLEGES ÁLLATOK: IMITÁTOROK

1 kaméleon: A kaméleont bármely más fajjal együtt kijátszhatod, és beleszámít a kijátszott kártyák számába. Önállóan viszont sosem játszhatod ki a kaméleont, még utolsó kártyaként sem!

4 szúnyog: A szúnyogokat híváskor önállóan kijátszhatod, de követéskor egyetlen más állattal szemben sem számítanak dominánsabb állatfajnak. Emellett kijátszhatsz pontosan 1 szúnyogot 1 vagy több elefánttal együtt is. Ekkor ez a szúnyog 1 elefántnak számít.



2 szúnyog



2 elefánt



3 elefánt

KISZÁLLÁS ÉS PONTOZÁS

Amikor kijátszod az utolsó kártyádat, kiszállsz az aktuális fordulóból. Vedd el a pontozópakli legfelső kártyáját, és tedd magad elé. Még ezután is begyűjthetsz kártyákat a mezőről ebben a fordulóban, ha mindenki más passzol. Ekkor a tőled balra ülő játékos fog hívni.

Hagyjátok ki azokat a játékosokat, akik már kiszálltak.

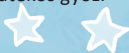


A FORDULÓ VÉGE

Amikor már csak egyetlen játékosnak maradtak kártyák a kezében, a forduló azonnal véget ér. Ez a játékos nem kap pontkártyát. A mezőn maradt kártyákat senki sem gyűjti be. Minden pontkártya annyi pontot ér, amilyen érték látható rajta. A legtöbb pontot szerző játékos győz.

A JÁTÉK FOLYTATÁSA

Ha szeretnétek, játszhattok további fordulókat az egyéni játék szabályai szerint. Az lesz az új osztó, aki nem kapott pontkártyát. Minden forduló után összesíthetitek a pontjaitokat, hogy lássátok, ki gyűjtötte addig a legtöbb pontot. Egy másik lehetőség, hogy a **csapatjátékkal** folytatjátok, ennek szabályait a következő oldalakon ismertetjük.



CSAPATJÁTÉK

Ha készen álltok új szintre emelni a játékot, és megpróbálnátok csapatban dolgozni, próbáljátok ki a csapatjátékot, ahol közösen kell megszabadulnotok a kártyáitoktól, miközben igyekeztek minél több oroszlánt és sünt begyűjteni. A csapatjáték első fordulóját közvetlenül az egyéni játék után játsszátok le, ennek az eredménye határozza meg az első csapatokat.

A CSAPATJÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Pontozópakli előkészítése

Újra készítsétek elő a pontozópaklit, de ezúttal a kis csillag nélküli pontkártyákat is használjátok. Ezeket tegyétek az azonos értékű kis csillagos kártyák alá.

Csapatok kijelölése

Tegyétek a játékoszámnak megfelelő segédletet a játéktér mellé, a rajta jelzett csapatkártyákkal együtt. Nézzétek meg a segédletet, és vegyétek magatok elé a rangsorotoknak megfelelő csapatkártyát. A rangsort az előző fordulóban elért helyezések határozza meg.



SEGÉDLET

Rangsor: Minél több pontot szereztél az előző fordulóban, annál előrébb kerülsz a rangsorban a következő fordulóra. Döntetlen esetén az a játékos lesz előrébb a rangsorban, aki magasabb értékű kis csillagos pontkártyát szerzett.



Játékoszám

A **csapatkártyák** jelölik ki a csapatokat (piros, sárga, lila, szürke) és a csapaton belüli szerepeket: **szenior** (elefánt), **junior** (egér) vagy **egyéni játékos** (szúnyog).

» Ezek a nyilak jelzik, hogy ki lesz az új osztó, egyben az első hívó játékos.

A CSAPATJÁTÉK MENETE

A **csapatjáték** az **egyéni játék** szabályai szerint zajlik, az alábbi kiegészítésekkel:

Kártyacsere

A játék elején, a kártyák kiosztását követően minden junior játékos képpel lefelé átad 2 általa választott kártyát a szenior csapatársának. A szenior a kezébe veszi ezt a 2 kártyát, majd ő is átad 2 általa választott kártyát a junior csapatársának (akár az imént kapott kártyákat is, bár nem ajánlott). 5 vagy 7 játékos esetén az egyéni játékos képpel lefelé helyezi maga elé legfeljebb 2 kártyát az állatpaklijába.

Segítségkérés

Ha junior játékosként a követés akciót választod, felfedhetsz kártyákat a kezedből (nyilvánosan). Csak olyan kártyákat fedhetsz fel, amelyeket 1 vagy több további kártyával kiegészítve felül tudnád ütni a legutóbb kijátszott kártyákat.

A szeniorod kiegészítheti a felfedett kártyákat a hiányzó kártyákkal (akár imitátorokkal is). Minden kártyát úgy kell tekinteni, mintha a junior játszotta volna ki.

Ha a szenior nem tud vagy nem akar segíteni, a junior visszaveszi a kártyáit, és **passzolnia** kell.

Kiszállás

Amikor kiszállsz, vedd el a legfelső (kis csillagos) pontkártyát, a csapatársad pedig az alatta lévő (kis csillag nélküli) pontkártyát. Amikor már csak egyetlen játékosnak maradtak kártyák a kezében, folytasdátok a pontozással.

1. Utoljára kijátszott kártyák: 2 elefánt

2. A junior felfed 1 kaméleont

3. A szenior kiegészíti 2 elefánttal*



*** A szenior 1 egérrel is kiegészíthette volna, vagy dönthetett volna úgy is, hogy nem segít.**



Egyéni játékos



Ha egyéni játékosként szállsz ki, vedd el mindkét soron következő pontkártyát, majd a kis csillag nélküli pontkártyát fordítsd át a hátoldalára. Ez a kártya minden esetben 4 pontot ér, a másik oldalán lévő számtól függetlenül.

A forduló vége és pontozás

Az utolsó játékos, akinek még maradnak kártyák a kezében, nem vesz el pontkártyát, és a csapattársa sem kap pontkártyát.

PONTOZÁS ÉS GYŐZELEM

Minden játékos összesíti a pozitív és negatív pontjait.

Pozitív pontok

- ★ **Pontkártyák:** Minden játékos adja össze a pontkártyái értékét. Ha az egyéni játékosnak nincsenek pontkártyái, akkor a pontkártyák pontozása helyett 4 pontot kap.



- ★ **Oroszlánok:** Minden játékos, akinek van legalább 2 oroszlán az állatpaklijában, minden oroszlán után 1 pontot kap.



Negatív pontok

- ★ **Sünhiány:** Minden játékos, akinek nincs sün az állatpaklijában, veszít 1 pontot.



- ★ **Oroszlángondozó:** Az a játékos, akinek a kezében maradtak kártyák a forduló végén, minden kezében lévő oroszlán után 1 pontot veszít.



A legtöbb pontot szerző játékos győz.

Döntetlen esetén az a játékos végez előrébb, aki magasabb értékű kis csillagos pontkártyát szerzett.

Most akár be is fejezhetitek a játékot, vagy az eredmények alapján határozzátok meg az új rangsort, és kezdődhet a következő forduló!



VÁLASZTHATÓ SZABÁLY: GYORSÍTOTT CSAPATJÁTÉK

Ha nem szeretnétek az egyéni játékkal kezdeni, egyszerűen hagyjátok ki! Az első forduló előtt véletlenszerűen osztotok ki a játékoszámnak megfelelő csapatkártyákat. Nézzétek meg a segédleten, hogy ki lesz az első osztó.

BAJNOKSÁG

Játsszatok le több fordulót, amíg 2 vagy több játékos nem gyűjt legalább 19 pontot. A legtöbb pontot szerző játékos győz. További szabályok:

- ★ Az első fordulót az egyéni játék szabályai szerint játsszatok le.
- ★ Minden fordulóban a korábbi fordulók összesített pontszámai alapján határozzátok meg a csapatokat.
- ★ Pontegyenlőség esetén az a játékos lesz előrébb a rangsorban, aki az előző fordulóban hátrébb végzett.
- ★ Az a játékos lesz az új osztó, aki a leghátrébb áll a rangsorban.



2-3 FŐS JÁTÉKVÁLTOZAT

Ebben a játékváltozatban lesznek közös vadállatpaklik, ezeket az aktív játékos segítségként használhatja a hívás és a követés során. Melyikőtök tudja a legjobban kihasználni ezeket a barátságos segítőket? A szabály változásait az alábbiakban részletezzük.

AZ ELSŐ FORDULÓ ELŐTT

3 játékos esetén:

- ★ Csak a 2-es és 3-as kis csillagos pontkártyákat használjátok.
- ★ Megjegyzés: Mind a 60 állatkártyát használjátok.

2 játékos esetén:

- ★ Csak a 2-es kis csillagos pontkártyát használjátok.
- ★ Minden állatfajból 1 kártyát tegyetek vissza a játék dobozába, a szúnyogokat is beleértve. A kaméleon játékban marad. Összesen 48 állatkártyával fogtok játszani.



EGY FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE

3 játékos esetén:

- ★ Osszatok 6-6 állatkártyát 4 képpel lefelé fordított pakliba a játéktér mellett. Fedjétek fel mindegyik pakli legfelső kártyáját.
- ★ Osszatok 12 kártyát minden játékosnak.

2 játékos esetén:

- ★ Osszatok 4-4 állatkártyát 6 képpel lefelé fordított pakliba a játéktér mellett. Fedjétek fel mindegyik pakli legfelső kártyáját.
- ★ Osszatok 12 kártyát minden játékosnak.

EGY FORDULÓ MENETE

A játék az egyéni játék szabályai szerint zajlik, az alábbi kiegészítésekkel:

Hívás: Kézből vagy pakliból

Hívóként két lehetőség közül választhatsz:

- ★ Kijátszol állatkártyákat a **kezedből**, VAGY
- ★ Kijátszol állatkártyákat a **vadállatpakliból**. Bármennyi képpel felfelé fordított kártyát felhasználhatsz a vadállatpaklik tetejéről.

Követés: Vadállatokkal vagy anélkül

Követés esetén a kezedből és/vagy a vadállatpakliból is kijátszhatsz kártyákat, **tetszőleges kombinációban**. Azt is megteheted, hogy kizárólag a pakliból játszol ki kártyákat. Minden kártya általad kijátszott kártyának számít.

Miután befejezted a körödet, fedd fel a paklik tetején lévő, képpel lefelé fordított kártyákat (ha vannak).



Egy forduló vége

A mezőn és a vadállatpaklikban maradt kártyákat egyik játékos sem gyűjti be.

Egy forduló pontozása

A **pontkártyák**, az **oroszlánok** és a **sünök** pontozása megegyezik a **csapatjáték** szabályaival. A legtöbb pontot szerzett játékos a forduló győztese. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki magasabb értékű pontkártyát szerzett.

FORDULÓK ÉS VÉGSŐ PONTSZÁM

A második fordulótól kezdve az a játékos lesz az új osztó, aki az előző fordulóban a legkevesebb pontot szerezte. Addig játsszatok, amíg egy játékos el nem éri a **19 pontot**, vagy egy előre megbeszélte pontszámot, esetleg fordulót. A legtöbb pontot szerző játékos győz. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki elsőként játszotta ki az utolsó kártyáját.



Készítők

Tervező: Frank Nestel

Illusztrátor: Doris Matthäus

Fejlesztő: Roland Goslar

Grafikai tervező: Marina Fahrenbach,
Sofia Reibel

Szerkesztő: Don Eskridge,
Sabine Machaczek

Kiadó: Heiko Eller-Bilz

Külön köszönet a HeidelBÄR Games csapatának, a barátainknak és minden játéktesztelőnek!

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.

1064 Budapest, Izabella u. 66., III./26.

www.gemker.hu, info@gemker.hu

© 2025 HeidelBÄR Games GmbH. A Frank's Zoo, a HeidelBÄR Games logó, valamint a HeidelBÄR Games a HeidelBÄR Games GmbH védjegyei. **Gyártó:** HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, Németország. Made in Czech Republic. A játék elemei eltérhetnek a képeken láthatóktól. 8 éves kor alatt nem ajánlott. Őrizd meg ezt a tájékoztatót későbbi használatra.



WWW.HEIDELBAR.COM



Az eladásainkból származó bevétel egy részét az alábbi szervezetnek ajánljuk fel, hogy támogassuk az új erdők telepítését:



www.trees.org

Egyes ikonokat és képeket a Vecteezy.com biztosította.