

An illustration of an Arctic expedition scene. In the foreground, two explorers are shown from behind, looking out over a frozen sea. The explorer on the left is wearing a brown hat and a fur-lined coat, holding a clipboard and a pen. The explorer on the right is wearing a brown hat with goggles, a fur-lined coat, and a backpack, pointing towards the horizon. In the middle ground, a large polar bear is lying on a piece of ice, with a smaller cub beside it. A white fox is standing on a small ice floe. Several penguins are scattered across the ice floes. In the background, there are more ice floes, a small boat, and a large iceberg. The sky is blue with a few birds flying. The overall scene is set in a cold, icy environment.

SARKKÖRI EXPEDÍCIÓ

Egy kutatócsoport vezetőjeként járjátok be a mindeddig feltérképezetlen sarkvidéket, hogy megfigyeljétek és fényképeket készítsétek a vadon élő állatokról. A siker érdekében össze kell hangolnotok a 3 különböző szakterület szakértőiből álló, 9 fős csoportotok munkáját. Az egyes szakterületek képviselőit a különböző színű figurák jelképezik. A sarkkörön túli zord vidék és a jeges tengerek bejárásához kiemelten fontos a megfelelő közlekedési eszköz kiválasztása. Készítsétek egy lélegzetelállító portfóliót az állatok fotóiból, amivel örök hírnevet szerezhettek magatoknak! A legsikeresebb kutató saját szócikket kap az enciklopédiában, és talán még egy parányi, hófödte szigetet is elneveznek róla...

Játékszabály

Tartozékok



4 játékos tábla



1 játékszabály



100 állatkártya
(63 x 88 mm)



12 célkártya
(63 x 88 mm)



10 pontozókártya
(63 x 88 mm)



4 segédletkártya
(63 x 88 mm)



1 kezdőjátékos-jelölő



36 tudósfigura
(12 minden típusból, különböző
színben és eltérő felszereléssel)



12 zászlójelölő



1 pontozótömb



24 db 1 ✨ értékű pontjelző



12 db 3 ✨ értékű
pontjelző



12 db 5 ✨ értékű
pontjelző

Állatkártyák



- A** – a tudósok, akiket mozgatnod kell a kártya kijátszásához
- B** – az állatfaj latin neve
- C** – az állatfaj ikonja
- D** – győzelmi pont (csak néhány kártyán szerepel)
- E** – járműikon

Az állatkártyákon 5 különböző **állatfaj** fordul elő: jegesmedve, sarki róka, hóbagoly, grönlandi fóka és lunda.



Járművekből szintén 5 különböző típus van a játékban: szán, léghajó, tengeralattjáró, kajak és síléc.



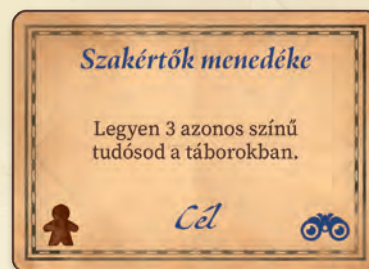
Minden állatfajból és minden járműből ugyanannyi található az állatpakliban.

Pontozókártyák és célkártyák



A pontozókártyák a játék végi pontozóhoz határoznak meg további feltételeket.

Minden játékban 2 véletlenszerűen húzott pontozókártyával fogtok játszani.



Háromféle célkártya van a játékban:

- állat célok
- tudós célok
- jármű célok

Minden célkártya meghatároz egy célt, amit a játék közben megpróbáltok a többiek előtt teljesíteni.

Minden játékban típusonként 1, azaz összesen 3 véletlenszerű célkártyával fogtok játszani.

Játékos tábla

A játékos tábláitok felső részén található 3 **helyszín**, ahol a tudósok (figurák) megfigyelik a különböző állatfajokat (állatkártyák). Minden helyszín alatt van egy 8 mezőre osztott **felfedezéssáv**, ahol nyomon követhetitek a feltérképezetlen területen való előrehaladásotokat. A helyszínek mellett 2 **tábor** is található a játékos táblán, ahol a tudósaitok megpihenhetnek.

A 4 játékos tábla **I.** oldalán a járműikonok elrendezése megegyezik, a **II.** oldalon viszont az elrendezés minden táblán különböző.

A – helyszín tudósokkal és kijátszott állatkártyákkal

B – felfedezéssáv

C – tábor

D – tudós

E – zászló



Előkészületek

A játék előkészítéséhez nézzétek meg az ábrát a következő oldalon. Keverjétek meg az **állatkártyákat**, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit (**A**).

Fedjétek fel 4 állatkártyát a pakliból, és tegyétek őket képpel felfelé a játéktér közepére. Ez lesz az **állatkártyák kínálata** (**B**).

Húzzatok véletlenszerűen 2 **pontozókártyát**, és tegyék őket képpel felfelé az asztalra (**C**).

Húzzatok véletlenszerűen típusonként 1 **célkártyát** (összesen 3-at), és azokat is helyezétek képpel felfelé az asztalra, majd tegyék mindegyik mellé a játékosok számával megegyező számú 5 **értékű pontjelzőt** (**D**).

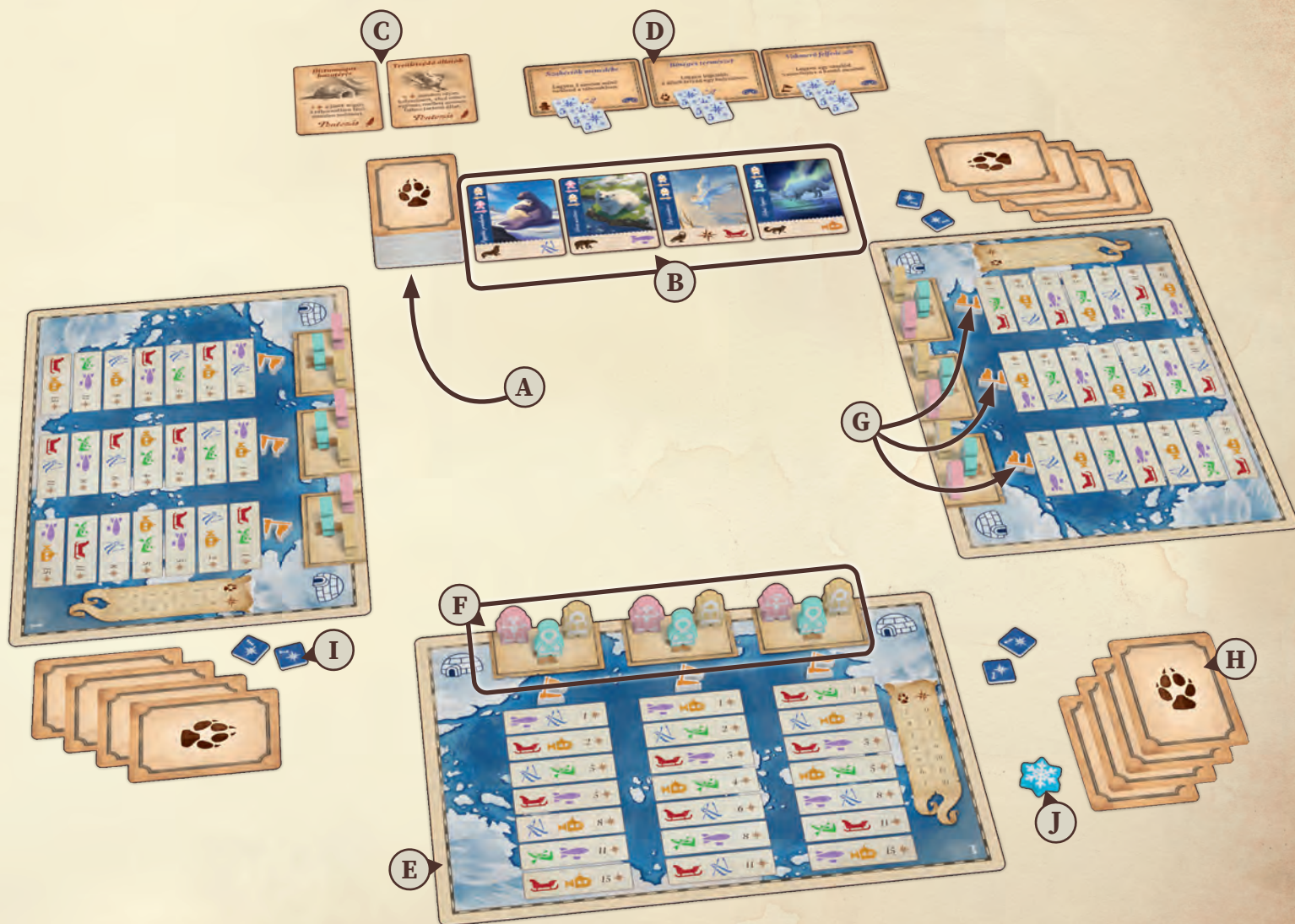
A megmaradt pontozó- és célkártyákat tegyétek vissza a dobozba.

Játékosok előkészületei:

- 1) vegyél el egy **játékos táblát** (**E**), és tedd magad elé az **I.** vagy a **II.** oldalával felfelé, megegyezés szerint;
- 2) tegyél 3 különböző színű **tudóst** a játékos táblád mindegyik helyszínére (**F**);
- 3) tegyél 1 **zászlót** minden felfedezéssáv kezdő mezőjére (**G**);
- 4) vegyél el 2 **darab** 1 **értékű pontjelzőt** (**I**);
- 5) húzz fel 4 **állatkártyát** a pakliból, és vedd a kezedbe anélkül, hogy megmutatnád a többi játékosnak (**H**).

Ha nem tetszenek a felhúzott kártyáid, eldobhatsz tetszőleges számú kártyát a kezedből, majd húzz ugyanennyi kártyát a pakliból. Ezt csak egyszer hajthatod végre.

Adjátok a **kezdőjátékos-jelölőt (J)** annak a játékosnak, aki közületek a legészakibb helyen él (vagy sorsoljatok kezdőjátékost).



A játék menete

A játék a kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban zajlik.

A körödben végre kell hajtaniod **egy**et a következő akciók közül: **EGY ÁLLAT MEGFIGYELÉSE** vagy **ÁTCSOPORTOSÍTÁS**.

EGY ÁLLAT MEGFIGYELÉSE

1. Játssz ki egy állatkártyát a kezedből egy olyan helyszínrre, ahol megtalálhatóak a kártyán jelzet tudósok. Az újonnan kijátszott kártyát tedd a helyszínen lévő többi kártyára úgy, hogy minden kártya alsó részén lévő állatfaj- és járműikonok láthatóak legyenek. A helyszíneken lévő kártyákra együttesen „kijátszott kártyák” néven hivatkozunk.

2. Mozgasd a megfelelő tudósokat a kártyán látható **nyilaknak megfelelően**. Minden tudós egy szomszédos helyszínrre vagy táborba mozog, így kellő távolságból tudják megfigyelni az állatot, és nem riasztják el. Az új helyszínekre mozgatott tudósokat később egy új kártya kijátszásával tovább mozgathatod, a táborba került tudósok azonban mindaddig a helyükön maradnak, amíg végre nem hajtasz egy ÁTCSOPORTOSÍTÁS akciót.

3. Ha a kártyán látható jármű megegyezik a helyszínrhez tartozó felfedezésávról közvetlenül a zászlód pozíciója alatt lévő mezőre nyomtatott járműikonok egyikével, **léptesd a zászlót** egy mezővel lefelé.

4. Vegyél el tetszőleges kártyát a kínálatból, majd az elvett kártya helyére fedj fel egy új kártyát az állatpakliból.

FONTOS: Ha nem tetszenek az elérhető kártyák, az alábbi lehetőségek közül választhatsz:

- ▶ a kínálat helyett húzz egy kártyát az állatpakli tetejéről vagy
- ▶ fizess be 1 ✨ -ot, és dobd el a 4 elérhető kártyát a kínálatból, és fedj fel a helyükre 4 új kártyát az állatpakliból (ezt körönként legfeljebb egyszer teheted meg).

ÁTCSOPORTOSÍTÁS

1. Dobj el tetszőleges számú állatkártyát a kezedből (ez lehet 0).

2. Húzz fel ugyanennyi kártyát az állatpakliból.

3. Vegyél el annyi 1 ✨ értékű pontjelzőt, ahány tudós van összesen a két táborodban.

4. Gyűjtsd össze a tudósokat mindkét táborból, és tedd az összeset egy általad választott helyszínrre.

Az **ÁTCSOPORTOSÍTÁS** akciót akkor is végrehajthatod, ha egyetlen tudós sincs a táboraidban.

Miután minden játékos végrehajtotta a körét, a fordulónak vége, és a kezdőjátékos elkezdli a következő fordulót.

A kezetekből vagy a kínálatból eldobott kártyákat képpel felfelé tegyétek egy **dobópakliba**.

Ha az állatpakli kifogyna, keverjétek meg a dobópaklit, és képezzetek egy új húzópaklit.



Példa

Olivér a körében kijátszik egy állatkártyát a jobb oldali helyszínrre (ez az egyetlen helyszín, ahol megtalálhatók a kártyán jelzett tudósok). Egy sárga tudóst balra (a középső helyszínrre), egy másik sárga tudóst pedig jobbra (a táborba) kell mozgatnia a helyszínről, a kártyán látható nyilaknak megfelelően.

Mivel a kártya járműikonja megegyezik a jobb oldali felfedezésáv következő mezőjén látható járműikonok egyikével, Olivér egy mezőt előre lép a zászlójával.



A következő körében Olivér a középső helyszínrre játszik ki egy állatkártyát, és egy sárga tudóst balra, egy zöld tudóst pedig jobbra mozgat a nyilaknak megfelelően.

Mivel a kártya járműikonja a középső felfedezésáv következő mezőjének egyik járműikonjával sem egyezik meg, Olivér ezúttal nem lépteti a zászlóját.

Olivér a következő körében az átcsoportosítás akciót választja.

Amellett, hogy eldob tetszőleges számú kártyát a kezéből, és felhúz ugyanannyi kártyát az állatpakliból, a két táborában lévő összes tudóst egyetlen általa választott helyszínrre kell mozgatnia.

Olivér a bal oldali helyszínt választja.

Mivel összesen 4 tudóst mozgatott a táborokból, 4 ✨-ot kap.



Egy cél teljesítése

Amint egy játékos teljesíti egy célkártya feltételeit, vegyen el egy 5 ✨ értékű jelzőt a teljesített célkártya mellől. Miután egy játékos teljesített egy célt, a többi játékos már csak a forduló végéig teljesítheti ugyanezt a célkártyát. Az aktuális forduló végén a célkártyát és a hozzá tartozó 5 ✨ értékű jelzőket távolítsátok el a játékból.

Ha egy játékos rájön, hogy egy korábbi fordulóban már teljesített egy célt, de ezt akkor nem vette észre, elvehet egy 5 ✨ értékű jelzőt a teljesített célkártya mellől, ha az még játékban van. A többi játékos a forduló végéig még szintén teljesítheti ezt a célt.

A játék vége

A játék végét az váltja ki, ha valamelyik játékos az egyik helyszínére lehelyezi a 7. állatkártyát. Ha ez bekövetkezik, az aktuális fordulót még fejezzétek be, hogy minden játékos ugyanannyi kört hajtson végre. Végül egy pontozólap segítségével számoljátok össze a győzelmi pontjaitokat (✨).

Pontozó

A végső pontszámotok kiszámításához adjátok össze az alábbiakat:

1. Az ugyanazon a helyszínen lévő, azonos fajhoz tartozó állatok után járó ✨-ok. Minden fajt külön-külön pontozzatok le mindegyik helyszínen az itt látható táblázat alapján. A táblázatot a játékos tábláton is megtaláljátok.


**az azonos fajhoz
tartozó állatok
száma a helyszínen**


győzelmi pont



1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6	15
7	21

2. A felfedezéssávon lévő zászlóitok aktuális mezőin látható ✨ értékek összege.
3. A kijátszott állatkártyáitokon szereplő ✨-ok összege.
4. A pontozókártyák után járó ✨-ok.
A pontozókártyák feltételeit a **11–12.** oldalon részletezzük.
5. Az összegyűjtött ✨ jelzőitek összértéke

A legtöbb pontot szerző játékos győz. Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek egy zászlója a legtovább jutott a felfedezéssávon. Ha az állás továbbra is döntetlen, az a játékos győz, aki a legtöbb ✨ jelzőt gyűjtötte. Ha még mindig döntetlen az állás, kénytelenek lesztek megbarátkozni a gondolattal, hogy egyformán jól játszottatok.

Példa

Az alábbi ábrán Brigi játékosáblájának játék végi állása látható.

Az **azonos fajhoz** tartozó állatok után Brigi **14** ✨-ot kap:

- ▶ bal oldali helyszín: a 3 🐻 3 ✨-ot, az 1 🐻 pedig 0 ✨-ot ér
- ▶ középső helyszín: az 5 🐧 10 ✨-ot, az 1 🐻 0 ✨-ot, az 1 🐧 szintén 0 ✨-ot ér.
- ▶ jobb oldali helyszín: a 2 🐧 1 ✨-ot, az 1 🐻 pedig 0 ✨-ot ér.



A felfedezéssávon 12 ✨-ot gyűjtött, mivel a zászlói a 3 ✨, a 6 ✨ és a 3 ✨ értékű mezőkön állnak.

2 olyan kártyája van, amin ✨ **szimbólum** látható, ezekért **2** ✨-ot kap.

Ez alkalommal a *Fajok közti kölcsönhatás* és a *Párzási időszak* **pontozókártyák** voltak játékban.

Brigi játékosáblájának 2 helyszínén van pontosan 2 állatfaj (🐻 + 🐻 a bal oldali és 🐻 + 🐧 a jobb oldali helyszínén), így összesen **6** ✨-ot kap a *Fajok közti kölcsönhatás* pontozókártyáért.

Briginek összesen 3 azonos fajhoz tartozó állatpárja van (🐻 🐻 a bal oldali, 🐧 🐧 a középső és 🐧 🐧 jobb oldali helyszínén), így a *Párzási időszak* pontozókártyáért is **6** ✨-ot kap.

A tudósok visszahívásával és a célok teljesítésével szerzett ✨ **jelzőkért** Brigi összesen **16** ✨-ot kap.

Brigi összesen 56 ✨-ot gyűjtött.



	Brigi			
🐾	14			
🚩	12			
📖	2			
I 🍃	6			
II 🍃	6			
🌟	16			
Σ	56			

Kihívások

A játék során különféle kihívásokat is teljesíthettek, az alábbi lista alapján. Ehhez írtátok be a neveteket a választott színnek megfelelő oszlop legfelső mezőjébe (egyszerre legfeljebb 6 játékos vezetheti az eredményeit). Minden játék végén a teljesített kihívások sorában tegyetek egy X-et a hópihére. Ha egy játék során több kihívást is sikerült teljesíteni, mindegyiket jelöljétek be.

Minél több kihívást teljesítetek, annál rangosabb címeket szerezhettek:

- 0-4** ❄️ A tundra szerelmese
- 5-8** ❄️ Sarkkörü turista
- 9-12** ❄️ Észak vándora
- 13-16** ❄️ Tapasztalt felfedező
- 17+** ❄️ A sarkvidék szakértője

Név						
győzz						
szerezz 50+ ❄️ -ot						
szerezz 60+ ❄️ -ot						
szerezz 70+ ❄️ -ot						
szerezz 80+ ❄️ -ot						
juttasd el egy zászlódat egy felfedezéssáv utolsó mezőjére						
legyen 7 azonos fajhoz tartozó állatod ugyanazon a helyszínen						
teljesítsd mind a 3 célt egy játékban						
győzz úgy, hogy egyetlen célt sem teljesítesz						
szerezz 12 ❄️ -ot a Közös úti cél pontozókártyával						
szerezz 15+ ❄️ -ot a Terjeszkedő populációk pontozókártyával						
szerezz 12 ❄️ -ot a Búcsúbuli pontozókártyával						
szerezz 9 ❄️ -ot a Fajok közti kölcsönhatás pontozókártyával						
szerezz 14+ ❄️ -ot a Párási időszak pontozókártyával						
szerezz 14 ❄️ -ot a Peremvidék pontozókártyával						
szerezz 12+ ❄️ -ot a Közkedvelt jármű pontozókártyával						
szerezz 15+ ❄️ -ot a Biztonságos hazatérés pontozókártyával						
szerezz 18 ❄️ -ot a Területvédő állatok pontozókártyával						
szerezz 10+ ❄️ -ot a Járatlan út pontozókártyával						

A pontozókártyák részletezése



Biztonságos hazatérés. 3 ✨ a játék végén a táboraidban lévő minden tudósért. Számold össze a két táborodban lévő tudósokat.

Példa: 2 tudós van a bal oldali és 3 a jobb oldali táborban.

Összesen $5 \times 3 \text{ ✨} = 15 \text{ ✨}$ -ot kapsz.



Búcsúbuli. 2 ✨ a játék végén egy általad választott helyszínen lévő minden tudósért.

A játék végén válassz 1 helyszínt, és minden ott lévő tudósod után kapsz 2 ✨-ot.

Ne feledd, hogy a tábor nem számít helyszínnek. **Példa:** 4 tudós van a bal oldali, 1 a középső és 2 a jobb oldali helyszínen. A bal oldali helyszínt választod, amiért $4 \times 2 \text{ ✨} = 8 \text{ ✨}$ -ot kapsz.



Fajok közti kölcsönhatás. 3 ✨ minden olyan helyszínért, ahol pontosan 2 állatfaj található. Ha egy adott helyszínen pontosan 2 különböző fajhoz tartozó állatkártya van, 3 ✨-ot kapsz ezért a helyszínért.

Példa: az alábbi állatok találhatók a három helyszínen:



3 ✨-ot kapsz a középső helyszínért, a másik két helyszínért viszont nem kapsz pontot.



Járatlan út. Szorozd meg kettővel a legkevesebb pontot érő zászlód értékét, ennyi ✨-ot kapsz. Ha 2 vagy több zászlód éri a legkevesebb pontot, a kártya pontozásakor csak az egyiket veheted figyelembe. **Példa:**

a zászlód a 3 ✨-os, a 4 ✨-os és az 5 ✨-os mezőn állnak. Mivel csak a legkevesebb pontot érő zászlód számít, $3 \times 2 \text{ ✨} = 6 \text{ ✨}$ -ot kapsz a Járatlan út pontozókártyáért.



Közkedvelt jármű. 2 ✨ minden olyan kártyáért, amin az általad leggyakrabban használt jármű látható. Az számít a leggyakrabban használt járműnek, amelyikből a legtöbb van a kijátszott kártyáidon.

Ha egyenlő arányban használtál két vagy több különböző járművet, csak az egyiket pontozhatod le. **Példa:** a kijátszott kártyáidon a következő járművek láthatók: 1 ✨, 3 ✨, 3 ✨, 4 ✨ és 4 ✨. Összesen $4 \times 2 \text{ ✨} = 8 \text{ ✨}$ -ot kapsz.



Közös úti cél. 12 ✨, ha mind a 3 zászlód ugyanabban a sorban van, vagy 5 ✨, ha 2 zászlód van ugyanabban a sorban. **Példa:** a bal oldali zászlód és a jobb oldali zászlód egyaránt a 3. mezőn áll, a középső zászlód pedig a 4. mezőn. Két zászlód van ugyanabban a sorban (a bal és a jobb oldali), így 5 ✨-ot kapsz.



Párási időszak. 2 ✨ minden pontosan 2 szomszédos egyedből álló, azonos fajhoz tartozó állatpárért ugyanazon a helyszínen.

Pontokat kapsz minden azonos fajhoz tartozó kártyapárért, amik ugyanazon a helyszínen vannak, és szomszédosak egymással. Lehet a helyszínen több egyed is ebből az állatfajból, de ezek nem lehetnek szomszédosak az állatpárral. Mind a három helyszínen pontozd le az állatpárokat.

Példa: a középső helyszínen a kártyák a következő sorrendben helyezkednek el: 3 állatpár. Csak a két állatpár felel meg a feltételeknek, így $2 \times 2 \text{ ✨} = 4 \text{ ✨}$ -ot kapsz ezen a helyszínen. Természetesen a másik két helyszínen lévő párokat is lepontozod.



Peremvidék. 7 ✨ minden olyan helyszínért, ahol több állatkártya van, mint a középső helyszínen. **Példa:** a bal oldali és a középső helyszínen egyaránt 5 kártya van, a jobb oldali helyszínen pedig 6. Mivel csak a jobb oldali helyszínen van több kártya, mint a középső helyszínen, 7 ✨-ot kapsz.



Terjeszkedő populációk. 5 ✨ minden olyan sor után, ahol 3, azonos fajhoz tartozó állat van. A sorok a három helyszínen lévő, egymással szomszédos állatkártyákat jelentik, amik egy vízszintes vonalon helyezkednek el. **Példa:** az alábbi állatsorok találhatók a helyszíneiden:



Minden helyszín első (legelső) kártyája egy 🐻, és mindegyik helyszín harmadik kártyája egy 🐦.

Ezért a két sorért (3 🐻 és 3 🐦), $2 \times 5 \text{ ✨} = 10 \text{ ✨}$ -ot kapsz.



Területvédő állatok. 6 ✨ minden olyan helyszíneért, ahol nincs egymás mellett azonos fajhoz tartozó állat. Csak az ugyanazon helyszínen lévő, egymással szomszédos állatokat vedd figyelembe – a többi helyszínen vele egy sorban lévő állatai nem számítanak. **Példa:** sorrendben az alábbi állatok találhatók a három helyszínen:



Csak a bal és a jobb oldali helyszínek felelnek meg a pontozói feltételeknek, mivel a középső helyszínen van 2 🐻 egymás mellett.

Összesen $2 \times 6 \text{ ✨} = 12 \text{ ✨}$ -ot kapsz.

Készítők

Játéktervezés: Dariusz Mindur

Illusztrációk: Rodrigo Camilo, Kevin Sidharta, Inés Toczyska, Ariadna Żytniewska

Termékfelelős: Marek Chołostiakow

Fejlesztés: Wojciech Grajkowski, Tomasz Napierała, Grzegorz Szczepański

Művészeti vezető: Tomasz Badalski

Kreatív igazgató: Mateusz Komada

Grafikai tervezés: Tomasz Badalski, Natalia Rachowska

Projektvezető: Łukasz Cyran

Gyártásvezető: Radosław Milewski

Lektorálás: Morgan Finley @ Caesar Ink

Nyomdai előkészítés: Kamila Mrozek-Zielińska

Magyar kiadás:

Fordítás: Banitz István

Lektorálás: Nagy Levente, Vágó Dániel

Tördelőszerkesztés: László Lívía

Játéktesztelők: Jeremi Baka, Marek Baranowski,

Paweł Bogusławski, Piotr Gierszewski,

Topher Hernandez, Iga Kowalik, Jakub Kowalski,

Urszula Markuszewska-Siwek, Scott Morris,

Kuba "Gizmoo" Nieścierow, Grzegorz A. Nowak,

Mateusz Nowakowski, Karolina Pietras,

Magdalena Płoszaj, Davy Spychala,

Grzegorz Szczepański, Magdalena Trzaska,

Théo Vitte, Rafał Wojda-Wońkowicki, Łukasz Zep



Importálja

GémKer-Gémklub Kft.

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

www.gemker.hu

info@gemker.hu

Hiányzó vagy sérült tartozék esetén, illetve ha kérdésed merült fel, írd az ügyfélszolgálatunknak: info@gemklub.hu