

Szerző: Corné van Moorsel  
Illusztráció: Steven Tu




# HABITATS

Játékoszám: 2-5

Életkor: 10-100

Játékidő: 40 perc

Játékszabály: Ron van Dalen  
Magyar szabály: Fischer Tamás (Plenni)

A detailed illustration of a lizard, possibly a gecko, with a greyish body and a prominent reddish-brown stripe along its back. It is perched on a brown, textured rock. The background features stylized green foliage.

A zebrának legelőre van szüksége, a krokodilnak vízpartra, a hangyáknak sivatagra, a disznóknak pedig ezek mindegyikére.

Parkigazgatóként az a feladatod, hogy megfelelő élőhelyet teremts ennek a sokszínű afrikai faunának. Kilátótornyok és sétautak építésével a parkba látogató turisták kedvében járhatasz.

Hozd létre a legjobb parkot.

## A JÁTÉK ELEMEI SZÍNEKÉNT

5 bejárat-lapka



5 pontszámláló



5 állatfigura



Minden dobozhoz tartozik 5 különböző kerámia állatfigura különböző összeállításban. Ezek lesznek a játékosok bábui. A játék befejezte után a kerámiafigurákat gondosan csomagoljuk el a tasakjaikba, nehogy eltörjenek.

## ÁLTALÁNOS JÁTÉKELEMEK

1 számolólécc, 0-tól 70-ig számozva, kétoldalas, a játékosok száma szerint,



9 cél-lapka



112 park-lapka

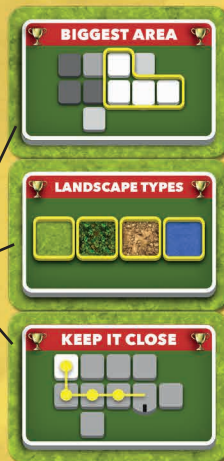
## ELŐKÉSZÜLETEK

1. A játékosok választanak egy színt és maguk elé teszik a **bejárat-lapkájukat**. A lapkákon látható épületek (vagy a barna hajó) színe szerint.

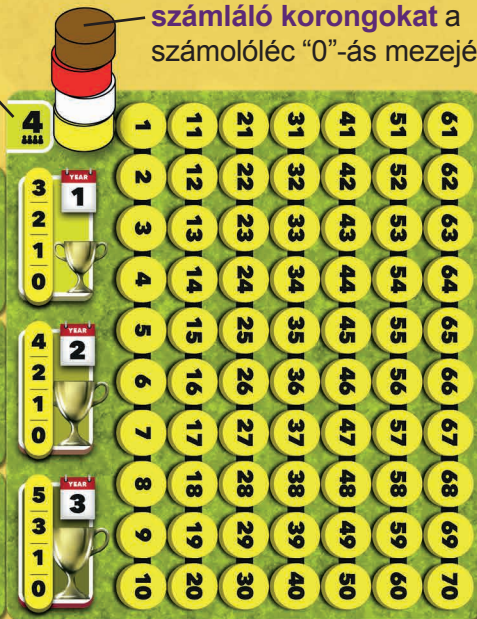


piros játékos

4. Keverjétek össze a 9 **cél-lapkát** és véletlenszerűen helyezték minden évhez egyet-egyét (képpel felfelé).



3. Helyezzétek a **pontszámláló korongokat** a számolólécc "0"-ás mezejére.



5. Keverjétek össze a 112 **park-lapkát** és rendezzék kupacokba képpel lefelé fordítva.

6. Válasszatok egy **kezdőjátékost**. A játékosok az óra járása szerint követik egymást.

7. Húzzatok és **képpel felfelé** tegyetek az asztal közepére park-lapkákat úgy, ahogy azt az alábbi képeken is láthatjátok. Helyezzétek az **Állatfiguráitokat** a lapkák közé, szintén a képen látható módon. Az állatfigurákat úgy tegyétek le, hogy az irányuk egymással szemben legyen. Ez a most kialakított négyzethálós raszter a **piac**.

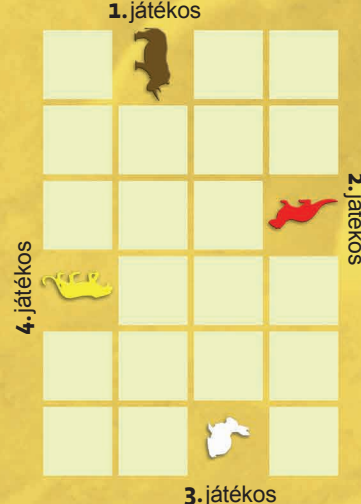
2 játékosnál



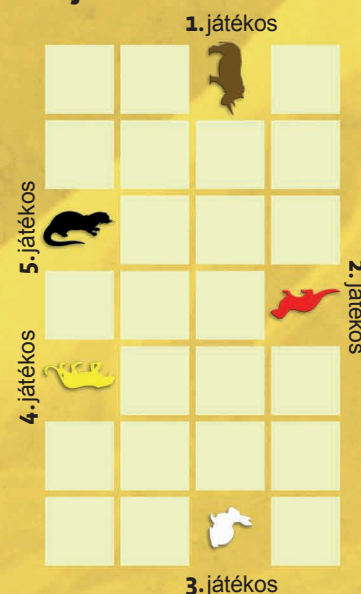
3 játékosnál



4 játékosnál



5 játékosnál



## A PARK BŐVÍTÉSE

Egy játékos fordulója 4 lépésből áll, amelyeket az alábbi sorrendben kell végrehajtani:

### 1. VEGYÉL FEL EGY LAPKÁT A PIACRÓL

Vedd fel a figurádtól balra, jobbra vagy előtte fekvő lapkát (más játékosok figurái ebben nem akadályoznak meg). A figurád háta mögötti lapkát nem veheted fel.

*Kivéve: abban az esetben, ha a meghatározott irányokban már nincs lapka, ebben az esetben felveheted a figurád mögött fekvőt.*



### 2. MOZGASD AZ ÁLLATFIGURÁDAT

Helyezd a figurádat a most felvett lapka helyére, majd fordasd úgy, hogy háttal legyen annak a mezőnek, ahonnan az imént érkezett.

### 3. TEGYÉL EGY ÚJ LAPKÁT A PIACRA

Húzz fel egy park-lapkát valamelyik kupacból, majd képpel felfelé fordítva tedd le arra a helyre, ahonnan a figurádat elmozgattad.

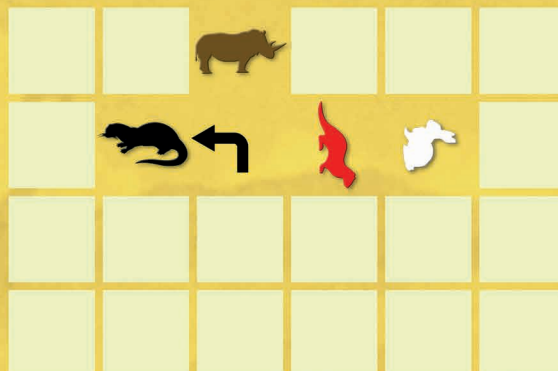
### 4. BŐVÍTSD A PARKODAT AZ ÚJ LAPKÁVAL

Építsd le az új lapkát a parkodba egy már leépített lapkával élszomszédosan. A lehelyezésnél tilos:

- ✗ a bejáratba futó úthoz csatlakoztatni a lapkát. A bejárat lapka ezen része ezért is ívelt.
- ✗ A park-lapkák útrésze - az egész játék során - sosem futhat bele más lapkába (ezek bekötőutak).



1. A fekete játékos csak két lapkából választhat, mivel előtte nincsen lapka.



2. A fekete játékos a figurájától balra fekvő lapkát választotta, ezért a lapka felvételét követően a figuráját ide mozgatja, majd beforgatja az óra járásával ellenkező irányba, hogy háttal legyen annak a mezőnek, ahonnan éppen érkezett.



3. A fekete játékos új lapkát húz valamelyik kupacról és képpel felfelé lehelyezi arra a mezőre, ahonnan a figuráját elmozgatta.

## FORDULÓK SZÁMA

Fordulók száma játékosonként:

	1. év	2. év	3. év
<b>2 játékosnál:</b>	9	6	6
<b>3 játékosnál:</b>	8	6	6
<b>4 játékosnál:</b>	7	6	6
<b>5 játékosnál:</b>	6	6	6

## ÉVES CÉLOK

1 év után az első **cél-lapka** (a pontszámláló 1. éve melletti) után járó győzelmi pontokat (GYP) össze kell számolni. A második cél után járó győzelmi pontokat a 2. év végeztével kell összeszámolni. Az utolsó cél-lapka pedig a játék végén kerül elszámolásra, tehát csak a 3. év befejeztével. Ahhoz, hogy az aktuális forduló köreinek számát követni tudjuk, még a forduló elején, készítsünk ki a kezdőjátékos jobbán ülő játékos elé annyi park-lapkát, ahány forduló lesz az adott körben. Ennek a játékosnak csak ezekből a lapkákból szabad a piacra helyeznie.



Egy 5 fős játék első fordulójában 6 lapkát kell az utoljára sorra kerülő játékos elé tenni.



A győzelmi pontok elszámolásához, össze kell hasonlítani a játékosok parkjait.

Az a játékos, aki az aktuális célt a legjobban teljesítette, a cél-lapkán szereplő legnagyobb pontszámot kapja meg GYP-ként. A második legjobb, a második legnagyobb számnak megfelelő GYP-ot kapja, stb... Döntetlen esetén a holtversenyben lévő játékosok a csoportjuk által elért helyezések közül a legkisebbhez tartozó pontértéket kapják. Például: ha három játékos döntetlent ért el az 1. helyen, akkor mind a hárman a 3. helyhez tartozó GYP-ot kapják. A szerzett pontokat le kell lépni a pontszámlálón.

Az 1. év végeztével a 4 fős partiban az első célt legjobban teljesítő játékos 3 GYP-ot kap, a második 2-öt, a harmadik 1-et, a negyedik játékos pedig GYP nélkül marad.

A 9 cél-lapkát lásd lentebb. Két célnál a terület után járnak a pontok. **Egy terület egy vagy több élszomszédosan egymáshoz illeszkedő, azonos tereptípusú park-lapka. A játékban négyféle tereptípus található. A kilátótorny (szürke) nem számít tereptípusnak.**

### BIGGEST AREA

Kinek van a legnagyobb területe? Döntetlen esetén az érdekelt felek közt a második, majd a harmadik, stb... tereptípus lapkainak száma számít.

Példa: Pirosnak 4 lapkából álló füves területe van. Döntetlen esetén piros második legnagyobb területe az erdő (2), a harmadik egy másik erdő (2), majd a víz és a sivatag (1,1,1,1)..

### MANY AREAS

Kinek van a legtöbb területe? Példa: Pirosnak 7 területe van.

### LONG PARK

Kinek van a leghosszabb (élszomszédosan) összefüggő sora? Példa: Piros leghosszabb sora 6 lapkából áll: a bal szélső úttól a kilátótornyig.

### DIAGONALLY LONG PARK

Kinek van a leghosszabb átlós lánc lapkákból? Példa: Piros leghosszabb átlós lánc 3 lapkából áll (pl.: vizilótól a szurikáéig).

### LANDSCAPE TYPES

Kinek a parkjában van a legtöbb négyféle tereptípusból álló sorozat? Példa: Pirosnak 2 teljes sorozata van a négyféle tereptípusú lapkákból.

### FLORA DIVERSITY

Kinek van a legtöbbféle virágja? 4 különböző virág van a játékban. Tereptípusonként 1. Döntetlen esetén az érdekelt felek közül az végez előrébb, akinek több virágja van.

Példa: Piros 2 különböző virággal rendelkezik a parkjában (erdei- és füvesvirág). Döntetlen esetén összesen 3 virágja van.

### COMPACT PARK

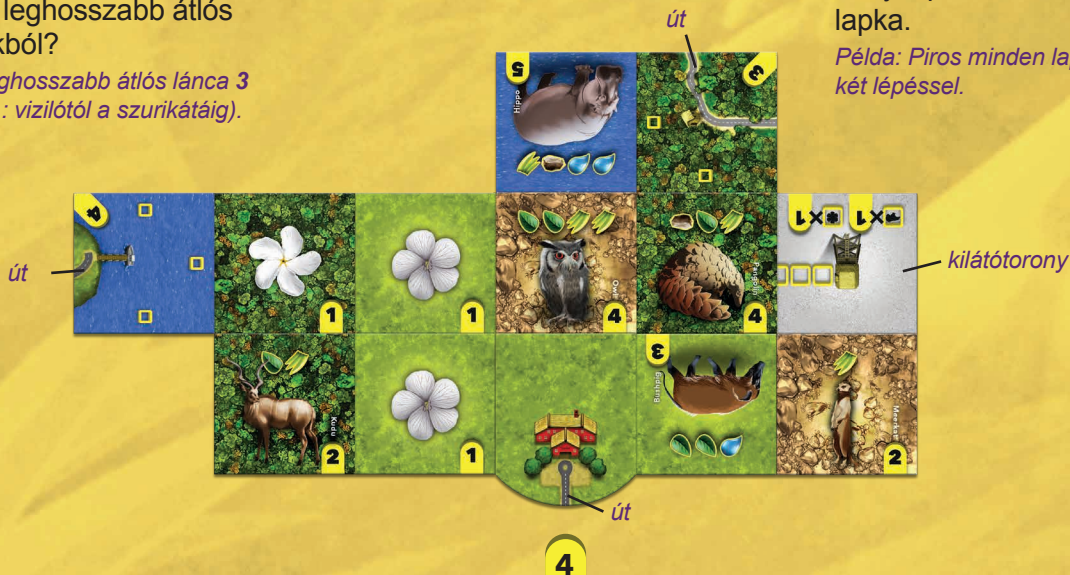
Kinek van a legtöbb lapkája téglalap formában (lyukak nélkül)? Példa: Piros legnagyobb lapkákból álló téglalapja 10 darabból áll.

### KEEP IT CLOSE

Kinek van a leggyorsabban bejárható parkja? Számoljátok össze, hogy a bejáratától élszomszédosan lépve hány lépésre van a legtávolabbi lapka. Példa: Pirosnak 4 lépésre van szüksége, hogy a legtávolabbi lapkájához eljusson (a bejáratától előre, majd balra).

### ACCESSIBILITY

Kinek van a legjobban megközelelhető parkja? Számoljátok össze, hogy az utat tartalmazó lapkától élszomszédosan lépve hány lépésre van a legtávolabbi lapka. Példa: Piros minden lapkáját el tudja érni két lépéssel.



# ÉRTÉKELÉS

3 év után minden játékos parkját külön-külön is kiértékeljük.

## ÁLLATOK

A játékos a lapkán feltüntetett pontszámot kapja, **amennyiben a lapkán jelzett tereptípusok területként elérhetők a közvetlen (él)szomszédságában.** Az élőhely szükségleteit a lapkán látható szimbólumok mutatják meg.

*Kivéve: a méheknek, poszméheknek és lepkéknek virágra van szükségük. Ezeknek a virágoknak (él)szomszédos lapkán kell lenniük vagy egymással (és egyiküknek az érintett lapkával) (él)szomszédosan kell elhelyezkedniük.*

A játékosok az állatlapkákat képpel felfelé helyezik a parkjukba, viszont fejjel lefelé fordítva (úgy, hogy a lapkán látható pont fejjel lefelé legyen), és mindaddig így is hagyják, míg az élőhely szükségletei nem teljesülnek. Ha teljesültek, akkor a lapkát meg kell fordítani.

## VIRÁGOK

A virágok 1 GYP-ot hoznak.



A virágoknak nincs szükségük és 1 GYP-ot adnak.



A méheknek egy szomszédos virágra van szüksége és 2 GYP-ot ad.



A borznak egy erdős lapkára van szüksége.



A dögkeselyűnek 1 sivatagra és 2 füves lapkára van szüksége.



A zsiráfnak vízre, erdőre és a sajátján kívül még egy fűre van szüksége.



A viziló két vizet, egy sivatagot és egy fűvet akar.

## KILÁTÓTORNYOK

A tornyok, a belőlük látható állatok és virágok után adnak ponto(ka)t.

**Csak az élőhellyel rendelkező állatok számítanak!**

*Kivéve: Amennyiben egy másik kilátótornyos a kilátás útjában áll, úgy azon már nem lehet túllátni.*



1 GYP a feltüntetett irányban (bármennyig) elhelyezkedő állatok és virágok után.



2 GYP a feltüntetett irányban (bármennyig) elhelyezkedő állatok és 1 GYP a virágok után.



2 GYP a feltüntetett irányokban szomszédos állatok és 1 GYP a virágok után.



1 GYP a 8 él- és sarokszomszédos lapkán lévő állatok és virágok után.

## TURISTÁK

A "BIG" feliratú turista-lapka 1GYP-ot ad, a tereptípusával megegyező **legnagyobb terület** Es gibt 2 Arten von Touristenplättchen:

**et minden egyes lapkájáért** (a turista-lapka nem számít bele). (dieses selbst nicht mitgerechnet) in ihrem eigenen Areal.

A "MANY feliratú turista-lapka 1GYP-ot ad, a tereptípusával megegyező **minden egyes terület** után (a turista-lapka nélkül).

*Ez a turista egy nagy tavat szeretne látni.*



*Ez a turista több tavat szeretne látni.*



## EXTRA BEKÖTŐUTAK

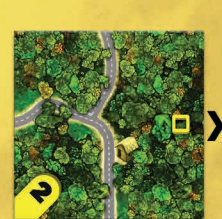
Ezek a lapkák csak akkor hoznak GYP-ot(ka)t, ha **minden olyan oldaluk, amelyiken négyzet látható csatlakozik egy másik lapkához** (ezeken az oldalakon sárga négyzet található).



1 bekötőút. 4 GYP jár, ha a látogatók a nyilakkal jelzett három irányból el tudják érni ezt a lapkát.



2 bekötőút. 3 GYP jár, ha a látogatók a nyilakkal jelzett két irányból el tudják érni ezt a lapkát.



3 bekötőút. 2 GYP jár, ha a látogatók a nyilakkal jelzett irányból el tudják érni ezt a lapkát.



A szalamandra számára sikerült a szükséges élőhelyet megteremteni, mivel 2 erdőlapkát el tud érni élszomszédosan (egy területként). A jégmadár számára szintén teljesül a feltétel. Az impalának még hiányzik egy vagy több szomszédos mezőről 3 lapkányi fű, ezért ezt a lapkát még fejjel lefelé kell tartani a parkban.

## PARKÉRTÉKELÉSI PÉLDA

Javasoljuk, hogy a parkok kiértékelésnél valamilyen szisztémát vagy sorrendet kövessetek. Például: a bal felső sarokból indulva haladjatok egész a jobb alsó sarokig és így adjátok össze a pontokat. Minden játékos a parkja után szerzett pontjait lépje le a számológépen.

### Sárga játékos pontjai

A **Kudunak** nincs a szomszédságában füves terület, ezért fejfelé lefelé van fordítva: **0 GYP**.

A **Kudu** 2

A **vidrának** megvan az élőhelye: 3 erdő-lapkából álló terület és egy vizes-lapka is van a szomszédságában. Így **4 GYP**-ot ér.

A **viziló** élőhelyéhez még egy szomszédos vizes-lapkára lenne szüksége, ezért **0 GYP**.

A **bagolynak** nincs meg a szükséges élőhelye: **0 GYP**.

A **kilátótorny** 1-1 pontot ad minden szomszédságában lévő állatért és virágért. Innen most egy mezei virágot és a szurikátát lehet megfigyelni. **2 GYP**.

Az **egyutas lapka** mindhárom négyzettel jelölt oldala csatlakozik egy másik lapkához: **4 GYP**.

A **szurikátáért** **2 GYP** jár.

Ebből a **kilátótorny**ból az átlósan elhelyezkedő állatokért és virágokért jár GYP: a szurikátáért: **2 GYP**, a vadvirágért: **1 GYP** és a bolytosfüllű-disznóért **2 GYP** jár. Ez összesen **5 GYP**.

A **3 bekötőúttal** rendelkező lapkáért **2 GYP** jár.

Az a **turista** a **legnagyobb egybefüggő erdőt** keresi. Ez a terület **3 lapkából** áll. A turista-lapkát nem szabad hozzászámolni, így tehát **2 GYP**.

A **poszméh** hozzáfér két virághoz a szomszédságában, **3 GYP**.

A **vadvirág** és a **mezei virág** egyaránt **1-1 GYP**-ot ér.

A **kilátótorny**ból a **4 élszomszédos lapkán** lévő állatok után **2 GYP**, a virágok után pedig **1 GYP** kapható. Most egy szurikátát (**2 GYP**) és **1 vadvirágot** (**1 GYP**) lehet látni a toronyból. Ez **3 GYP**-ot jelent.

Ez a **turista-lapka** a minél több **önálló füves területért** ad pontot. A parkban **3 ilyen terület** található (két 2-es és egy 1-es). A lapka által érintett terület nem számít, így összesen **2 GYP**.

A **lapkán két bekötőút** látható, egy négyzettel jelölt oldala viszont nyitott, így **0 GYP**.

A **bojtosfüllű-disznónak** megvan az élőhelye: **3 GYP**.

Az a **turista-lapka** a minél több **önálló füves területért** ad pontot. A parkban **3 ilyen terület** található (két 2-es és egy 1-es). A lapka által érintett terület nem számít, így összesen **2 GYP**.

A **poszméh** hozzáfér két virághoz a szomszédságában, **3 GYP**.

A **vadvirág** és a **mezei virág** egyaránt **1-1 GYP**-ot ér.

A **kilátótorny**ból a **4 élszomszédos lapkán** lévő állatok után **2 GYP**, a virágok után pedig **1 GYP** kapható. Most egy szurikátát (**2 GYP**) és **1 vadvirágot** (**1 GYP**) lehet látni a toronyból. Ez **3 GYP**-ot jelent.

Ez a **turista-lapka** a minél több **önálló füves területért** ad pontot. A parkban **3 ilyen terület** található (két 2-es és egy 1-es). A lapka által érintett terület nem számít, így összesen **2 GYP**.

Ezért a parkért a sárga játékos összesen **37 GYP**-ot kap.

Kiadó: Cwali  
Einsteinstraat 4H  
6227 BX Maastricht  
Hollandia  
tel: 0031-640893506  
info@cwali.nl  
http://www.cwali.nl

