

A minőségi

kekjatek.hu

Játékélmény



7+
ÉLETKOR



2-6
JÁTEKOS



30-60
PERC

SZAUER ISTVÁN FANTASY ZOO

JÁTEKSZABÁLY



A JÁTÉK ELEMEI

6 karakterlap, 6 × 3 értékjelölő (piros, zöld, sárga kocka), 106 állat/kifutókártya, 14 titkos célkártya, 18 nyílt célkártya, játékszabály.

A JÁTÉK CÉLJA

A **Fantasy Zoo** társasjátékban a játékosok célja, hogy saját állatkertjüket építve minél több pontot gyűjtsenek össze a kifutók és állatok kombinálásával.

ELŐKÉSZÜLETEK



ÁLLAT- ÉS KIFUTÓKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Keverjétek meg az állat/kifutókártyákat, majd formáljatok belőlük egy húzópaklit. A paklit kifutó oldallal felfelé helyezzétek az asztal közepére.

Ha a kezdő játékmódot választjátok, a titkos és nyílt célkártyákra nem lesz szükség. Ebben az esetben ugorjatok a 4. lépésre!



TITKOS CÉLKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE (HALADÓ MÓD)

Válasszátok szét a célkártyákat a hátoldaluk alapján titkos (secret) és nyílt (open) paklikra, majd keverjétek meg mindkét paklit külön-külön.

Osszatok minden játékosnak 2 titkos célkártyát, a maradékot pedig tegyétek vissza a játék dobozába.



NYÍLT CÉLKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE (HALADÓ MÓD)

A nyílt célkártyákból csapjatok fel 6-ot az asztal közepére. A fennmaradó nyílt célkártyákat szintén tegyétek vissza a dobozba, mivel ezekre sem lesz szükség a játék során.





4.

KARAKTERLAPOK ÉS ÉRTÉKJELÖLŐK KIOSZTÁSA

Minden játékos válasszon egy karakterlapot, amelyen az állatkert kapuja is látszik, innen kezdjétek el a kifutókat építeni.

Helyezzetek egy-egy kockát a 0-ás mezőre mindhárom skálán: veszélyes, cuki, ritka.

KÁRTYATÍPUSOK



ÁLLAT/KIFUTÓ KÁRTYÁK

- Kéttoldalás kártyák, egyik oldalukon egy állat, a másikon két kifutó látható. A kifutók lehetnek azonos vagy eltérő típusúak, középen pedig egy gyalogút található, amely elválasztja a két kifutót.
- A kártyát használhatod **kifutóként**, amelybe később állatot telepíthetsz.
- A kártyát használhatod **állatként**, amelyet korábban lehelyezett kifutóba rakhatsz be.

TITKOS CÉLKÁRTYÁK (HALADÓ JÁTÉKMÓDBAN)

- Minden játékos kap két titkos célkártyát a játék elején. Ezek meghatározzák, milyen stratégiát érdemes követnie az állatkertje építése során.
- A célkártyákon a nyíl mutatja a megszerezhető jutalmat, ha a kártyán szereplő feltétel teljesül a játék végére: „Legyen neked a legtöbb valamiből!” – erre utal a TOP jelzés.
- A két kártya közül csak egy értékelhető ki a játék végén. Ha mindkettő feltétele teljesül, a játékos választhat, hogy melyik kártyát érvényesíti.
- Minden esetben valamiből a „legtöbbet” kell birtokolni, tehát döntetlen esetén a kártya nem teljesül.



NYÍLT CÉLKÁRTYÁK (HALADÓ JÁTÉKMÓDBAN)

- A nyílt célkártyák olyan kihívásokat tartalmaznak, amelyeket minden játékos megpróbálhat teljesíteni.
- Minden forduló végén ellenőrizni kell, hogy valaki teljesítette-e valamelyik nyílt célkártya feltételét.

EGY FORDULÓ FELEPÍTÉSE

EGY FORDULÓ HÁROM SZAKASZBÓL ÁLL:



Draftolás



Építkezés és beköltöztetés



Nyílt célkártyák ellenőrzése

Az egyes szakaszok ebben a sorrendben, szimultán zajlanak: minden játékos párhuzamosan dolgozik a kártyabeszerzésen, majd a saját állatkertjén, a végén pedig közösen ellenőrzik, hogy sikerült-e bármelyik játékosnak teljesíteni a nyílt célkártyák feltételeit.



DRAFTOLÁS

- Osszátok ki minden játékosnak 4 kártyát a húzópakliból.
- Minden játékos válasszon ki egyet a kapott kártyák közül, és helyezze maga elé az asztalra (későbbi felhasználásra).
- A megmaradt kártyákat adjátok tovább a bal oldalon ülő játékosnak.
- Ismételjétek a folyamatot, amíg az utolsó kártyát is tovább nem adjátok.

MEGJEGYZÉS

A kártyák mindkét oldalát figyelni kell! Hiába választasz ki egy állatot, ha később nem tudod kifutóba költöztetni.



ÉPÍTKEZÉS ÉS BEKÖLTÖZTETÉS

- Ez a fázis szimultán zajlik: minden játékos önállóan dönthet arról, hogyan használja fel a korábban kiválasztott kártyáit.
- Minden kártya kijátszható **kifutóként** vagy **állatként**.
- Egyszer lehelyezett kifutókat és állatokat a későbbiekben már nem lehet áthelyezni vagy átcsoportosítani.
- A játékosoknak egy kivételével minden kártyájukat fel kell használniuk: egyetlen kártyát félretehettek a következő fordulóra, a többi fel nem használt kártyát el kell dobni.

TIPP

A draftolás során várjátok meg, hogy minden játékos befejezze a kártyaválasztást, mielőtt továbbadnátok a maradék kártyákat. Így elkerülhető a félretett és továbbadandó kártyák összekeveredése. Türelem!

KIFUTÓ ÉPÍTÉSE

- A karakterlap egyik széléről indulva kezd el építeni az állatkertet.
- A kifutókártyákat álló helyzetben kell egymás mellé tenni egy vízszintes kártyasort kialakítva.
- Nem szükséges, hogy az egymás mellett lévő kifutók azonos típusúak legyenek.
- Miután egy kifutót leraktál, azt a játék későbbi szakaszában már nem mozgathatod. Az új kifutókártyák csak az állatkerted valamelyik szabad végéhez illeszthetők.
- Az állatkerted mérete nincs korlátozva: annyi kifutót építhetsz, amennyit csak tudsz.



KEZDŐ JÁTÉKMÓD:
Az utaknak nem kell érintkezniük.

HALADÓ JÁTÉKMÓD:
A kifutók között az utaknak pontosan kapcsolódnuk kell, ami nagyobb kihívást jelent.

BEKÖLTÖZTETÉS

MINDEN KIFUTÓKÁRTYÁN KÉT KIFUTÓ TALÁLHATÓ:

- Egy a kártya felső, egy az alsó részén (ezek külön kifutóként kezelendők).
- Állatot a kifutó fölé vagy alá helyezhetsz, a megfelelő területre.
- Egy kifutóba csak olyan állat költöztethető, amelyeknek lakhelye megegyezik a kifutó típusával:

Erdő:
erdei
állatok



Hegy:
hegyi
állatok

Sivatag:
sivatagi
állatok



Víz:
vízi
állatok



Misztikus kifutók*

*joker, ide bármilyen állat beköltöztethető

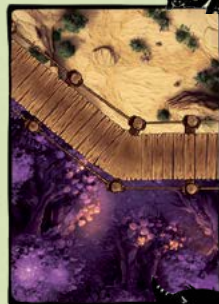
ÁLLATKÁRTYÁK HATÁSAI

Az állatok beköltöztetésekor **aktíválódnak a kártyák hatásai**: azonnal érvényesítsd a karakterlapod skáláján.

PÉLDA:

Ha ezt az állatkártyát kifutóba költözteted, növeli az állatkert ritkaságértékét, de csökkenti a veszélyességértékét.

Azonnal növeld kettővel a ritkaságszintet és csökkentsd eggyel a veszélyességszintet!



NYÍLT CÉLKÁRTYÁK ELLENŐRZÉSE

3

- A játék elején kihelyezett 6 nyílt célkártyát egyesével ellenőrizzétek.
- Ha egy játékos teljesít egy célkártyán szereplő feltételt, azonnal megkapja a kártyán nyílall mutatott pontokat.

HALADÓ MÓD

PÉLDA:

Ha egy játékos állatkertjében legalább 4 erdei állat található, azonnal megkapja a kártyán szereplő jutalmat, például két veszélyes pontot.

- Ha több játékos egyszerre teljesít egy nyílt célkártyát, mindannyian választhatnak a kártyán feltüntetett két jutalom közül egyet. A célkártyát ezután el kell dobni.
- Ha egy célkártyát egy játékos sem teljesített, az a kártya a játékban marad, és a következő forduló harmadik fázisában ismét ellenőrizzétek.

FORDULÓ VÉGE

- A nyílt célkártyák ellenőrzése után az adott forduló véget ér.
- Egy újabb forduló kezdődik, és a játék folytatódik a korábban leírt lépések szerint.

- A játék összesen **5 fordulóból** áll.
(6 játékos esetén a játék 4 fordulós lesz.)

TITKOS CÉLKÁRTYÁK ÉRTÉKELÉSE:

- Az **5. forduló** után minden játékos felfedi a két titkos célkártyáját.
- A játékos **csak az egyik titkos célkártyáját értékelheti ki**. A kártyán szereplő ikonok hozzáadódnak az állatkert végső pontjaihoz.

A JÁTÉK GYŐZTESE



PONTSZÁMOLÁS ÉS GYŐZTES

AZ ÁLLATKERT ÉRTÉKEI

- Minden állatkertnek három különböző értéke van: **veszélyes, cuki, ritka**.
- A három érték közül a **két kisebb érték szorzata** határozza meg a végleges pontszámot, a legmagasabb érték figyelmen kívül marad.

A GYŐZTES MEGHATÁROZÁSA

- A legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes.
- **Döntetlen esetén:** Az a játékos nyer, akinek több állatot sikerült az állatkertjébe betelepítenie.

$$4 \times 9 = 36$$



IKON MAGYARÁZAT



Növeld az állatkert értékét az ikon szerint (ahány ikon van, annyi és olyan értékkel).



Csökkentsd az állatkert értékét az ikon szerint (ahány ikon van, annyi és olyan értékkel).



Lakhelyek ikonjai
(sivatagi, hegyi, erdős és vízi).



Kifutók kártyái
(sivatagi, hegyi, erdős, vízi és misztikus / joker).

Az áthúzott ikonok az adott érték csökkenését jelzik. Egyes értékek akár 0 alá is csökkenhetnek, de -3 pont alá nem módosítható!



Neked legyen a legtöbb valamiből!



Állatra vonatkozó utasítás.



Nyílt célkártyák
A játék fordulójában számítanak.



Titkos célkártyák
A játék végén számítanak.

PÉLDÁK AZ IKONOKRA

Az alábbiak csak példák, az ikonok működését hivatottak bemutatni!

Állatkártyákon látható ikonok



Növeld két ponttal az állatkert
cuki értékét és csökkentsd eggyel
a veszélyes értékét.



Ha az állatkerted ritka pontszáma
maximum 2-es szinten van,
akkor növeld a ritka értéket kettővel.



Ha van legalább 4 betelepített sivatagi
állatod (beleértve ezt is), akkor
növeld az állatkerted ritka értékét
eggyel, cuki értékét pedig kettővel.



Nagytestű állat elhelyezése: ez az állat
csak akkor költöztethető be, ha a lakhe-
lyének megfelelő két szabad szomszédos
kifutóra helyezed (joker is lehet).



Ahány hegyi kifutód van az állat lehe-
lyezésekor, annyi ponttal növelheted
az állatkerted veszélyes értékét.



Ahány erdei állatod van az állat lehelye-
zésekor (ezt is beleértve), annyi ponttal
növelheted az állatkerted cuki értékét.



Csökkentsd eggyel az állatkert valame-
lyik értékét, és növeld eggyel egy másikat!



Választhatsz két lehetőség közül,
hogy melyik értéket növeled
az állatkertedben eggyel.

Célkártyákon látható ikonok



Legyen neked a játék végén a legtöbb
azonos nevű állatod ugyanabban
a kifutóban.



Legyen neked a legtöbb állatod
a játék végén.



A forduló végén legyen minimum
10 bármilyen kifutód (5 kártya).



A forduló végén legyen minimum
2 kifutód minden lakhelytípusból.



A forduló végén legyen minimum
2 állatod minden lakhelytípusról.



A forduló végén legyen
minimum 10 bármilyen állatod.



A forduló végén legyen minimum minimum
3 azonos nevű állatod egy kifutóban.

FONTOS

Az állatkártyákon feltüntetett
értékeket az állat lehelyezésével
azonnal megkapod.