A minőségi kekjatek.hu játékélmény

SZAUER ISTVÁN FANTASY ZOO

7+ ÉLETKOR

1-6 JÁTÉKOS

30-60 PERC





1. ***ÁLLAT- ÉS KIFUTÓKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE***

Keverd meg az állat/kifutókártyákat, majd formálj belőlük egy húzópaklit. A paklit kifutó oldallal felfelé helyezd az asztalra. ***A pakli mellett hagyj egy kis helyet, a későbbiekben ide kártyákat fogsz tenni.***

Ha a kezdő játékmódot választasz, a titkos és nyílt célkártyákra nem lesz szükséged. Ebben az esetben ugorj a 4. lépésre!

2. ***TITKOS CÉLKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE (HALADÓ MÓD)***

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

Húzz 2 titkos célkártyát, a maradékot pedig tedd vissza a játék dobozába.

3. ***NYÍLT CÉLKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE (HALADÓ MÓD)***

A nyílt célkártyákból csapj fel 6-ot az asztal közepére ***egymás mellé egy sorban. Mindegyik kártya alatt hagyj egy kis helyet.*** *A fennmaradó nyílt célkártyákat szintén tedd vissza a dobozba.* ***Helyezd a dobókockát az első kártya mellé balra.***

4. ***KARAKTERLAPOK ÉS ÉRTÉKJELÖLŐK KIOSZTÁSA***

Válassz egy karakterlapot, amelyen az állatkert kapuja is látszik, innen kezd el a kifutókat építeni. Helyezz egy-egy kockát a 0-ás mezőre mindhárom skálán: veszélyes, cuki, ritka.



MIRE LESZ MÉG SZÜKSÉGED?

Az egyszemélyes játékmód haladó változatához szükséged lesz egy hétköznapi ***d6-os dobókockára is!***

KÁRTYATÍPUSOK



ÁLLAT/KIFUTÓ KÁRTYÁK

- *Kétoldalas 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)



- *Húzz 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: Lásd a „Titkos célkártyák kiértékelése részt”* TOP
- *A két kártya közül csak egy értékelhető ki a játék végén. Ha mindkettő feltétele teljesül, választanod kell, hogy melyik kártyát érvényesíted*



NYÍLT CÉLKÁRTYÁK (HALADÓ JÁTÉKMÓDBAN)

- *A nyílt célkártyák olyan kihívásokat tartalmaznak, amelyeket megpróbálhatsz teljesíteni, amíg azok még elérhetőek.*
- *Minden forduló végén ellenőrizd, hogy sikerült-e teljesíteni egy vagy több célkártyátt.*

EGY FORDULÓ FELÉPÍTÉSE

EGY FORDULÓ HÁROM SZAKASZBÓL ÁLL:

1. ***Draftolás***
2. ***Építkezés és beköltöztetés***
3. ***Nyílt célkártyák ellenőrzése***

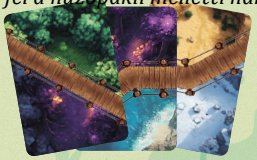
1 *DRAFTOLÁS*

A pakli mellett képezz három kártyahelyet! A paklihoz legközelebbi első kártyahelyre húzz három kártyát a pakliból és tedd le azokat kifutó oldallal felfelé a másik oldaluknak megnézése nélkül. A második kártyahelyre egyelőre ne helyezz kártyát! A harmadik kártyahelyre húzz egy kártyát a pakliból és tedd le azt kifutó oldallal felfelé a másik oldalának megnézése nélkül.

- *Ezután húzz négy kártyát a húzópakliból és vedd a kezedbe azokat! A kezedben lévő kártyáknak mindig megnézheted mind a két oldalát.*
- *Az egyes kártyahelyeken lévő kártyáknak bármikor megnézheted a kifutó oldalukat, de nem fordíthatod meg őket.*

Az egyjátékos módban a draftolás négy lépésből áll:

- *Válassz egy kártyát a kezedben lévő négy kártya közül és helyezd azt magad elé (későbbi felhasználásra). A maradék három kártyából válassz kettőt, amit a húzópakli melletti második kártyahelyre teszel kifutó oldallal felfelé.*
  - *Így most már két kártya lesz ott a korábbi 0 helyett. Ezeket a kártyákat később visszakapod választásra.*
  - *A kezedben maradt utolsó lapot tedd vissza a játék dobozába!*
- *Húzd fel a húzópakli melletti első kártyahelyen lévő három kártyát, majd válassz belőlük egyet és helyezd azt magad elé (későbbi felhasználásra). A maradék két lapot tedd vissza a játék dobozába!*
- *Húzd fel a húzópakli melletti második kártyahelyen lévő két kártyát, majd válassz belőlük egyet és helyezd azt magad elé (későbbi felhasználásra). A megmaradt lapot tedd vissza a játék dobozába!*
- *Húzd fel a húzópakli melletti harmadik kártyahelyen lévő kártyát és tedd magad elé (későbbi felhasználásra).*



3 lap a bal oldalon

nincs lap középen



1 lap jobb oldalon



4 lap a kézben

KIFUTÓ ÉPÍTÉSE

2 ÉPÍTKEZÉS ÉS BEKÖLTÖZTETÉS

- *A karakterlap egyik széléről indulva kezdd el építeni az állatkerted.*
- *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.*
- *Minden kártya kijátszható **kifutóként** vagy **állatként.***
- *Egyszer lehelyezett kifutókat és állatokat a későbbiekben már nem lehet áthelyezni vagy átcsoportosítani.*
- *Egy kivételével minden kártyát fel kell használnod. Egyetlen kártyát félretehetsz a következő fordulóra, a többi fel nem használt kártyát el kell dobni.*

KEZDŐ JÁTÉKMÓD:
Az utaknak nem kell érintkezniük.

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

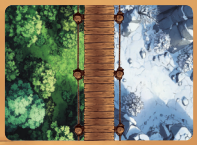


BEKÖLTÖZTETÉS

MINDEN KIFUTÓKÁRTYÁN KÉT KIFUTÓ TALÁLHATÓ:

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

Erdő: *erdei állatok*

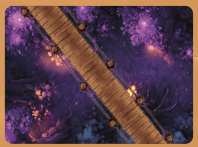


Hegy: *hegyi állatok*

Sivatag: *sivatagi állatok*



Víz: *vízi állatok*



Misztikus kifutók*

** joker, ide bármilyen állat beköltöztethető*

AZONOS NEVŰ ÁLLATOK ELHELYEZÉSE

Azonos nevű állatok egy kifutóban is elhelyezhetők, egymásra halmozva, csak a kártyák darabszámát kell láthatóvá tenni.

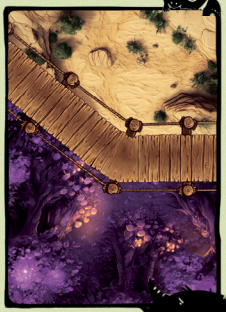
ÁLLATKÁRTYÁK HATÁSAI

Az állatok beköltöztetésekor aktiválódnak 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 szóló módban, mielőtt ellenőriznéd, hogy sikerült-e teljesíteni egy vagy több célkártyán szereplő feltételt, előbb szerncsepróbát kell dobnod a dobókockával.*
- ***Szerencsepróba:** Attól függően, hogy hányadik fordulóban jársz dobj a kockával egyszer vagy kétszer. A dobások hatását mindig egyesével hajtsd végre.*
- *A dobott számnak megfelelően léptesd előre (balról jobbra) a dobókockát a felfelé fordított célkártyákon.*
- *Az első dobáskor az első lépést a bal szélső kártyán kezd.*
- *Ha eléred az utolsó, jobb szélső kártyát folytasd a léptetést az első, bal szélső kártyán.*
- *Azt a kártyát, amelyiken megáll a kocka, csúsztasd lejjebb a sorban. Amennyiben a kártyát korábban már lejjebb csúsztattad, most fordítsd meg képpel lefelé. Ettől kezdve ez a kártya teljesítettnek minősül. Később a kocka léptetésekor hagyd ki a képpel lefelé fordított kártyákat, csak képpel felfelé fordított kártyákon léptesd a kockát. Hagyd a kockát az adott kártyán, a következő dobás után innen kezd el léptetni azt.*
- *Ezután ellenőrizd egyesével a még elérhető célkártyákat. Ha sikeresen teljesítetted egy célkártyán szereplő feltételt, azonnal megkapod a kártyán nyíllal mutatott pontot vagy pontokat a kártya helyzetének függvényében. Amennyiben a kártya az eredeti sorban van, mindkét pontot megkapod. Ha a kártya már lecsúszott, válassz egyet a kártyán feltüntetett két jutalom közül.*
- *A célkártyát ezután fordítsd át képpel lefelé. Ettől kezdve ez a kártya teljesítettnek minősül.*

1. és 2. forduló végén – 1 dobás
3. és 4. forduló végén – 2 dobás

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).

Állatra vonatkozó utasítás.

TOP

Minumum szinteket kell elérni, amit a játékszabályban később, a „Titkos célkártyák értékelése” pontban olvashatsz.

Nyílt célkártyák
A játék fordulóibanszámítanak.

Titkos célkártyák
A játék végén számítanak.

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

FONTOS

Az állatkártyákon feltüntetett értékeket az állat lehelyezésével azonnal megkapod.

- ***A nyílt célkártyák ellenőrzése után*** *az adott forduló véget ér.*

Egy újabb forduló kezdődik, és a játék folytatódik a korábban leírt lépések szerint.

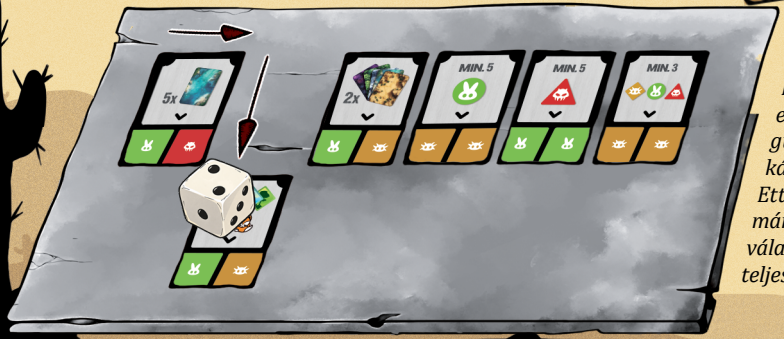
- *A játék 5 fordulón keresztül tart, és a cél a lehető legtöbb pont megszerzése.*

TITKOS CÉLKÁRTYÁK ÉRTÉKELÉSE:

- *Az 5. forduló után kiértékelheted a korábban húzott két titkos célkártyád közül az egyiket. Ahhoz, hogy egy titkos célkártya teljesítettnek minősüljön, el kell érni egy minimum szintet kártyatípustól függően:*
- *Neked legyen a legtöbb a kártyán szereplő kifutóból - Legyen minimum 5 darab a kártyán szereplő kifutóból az állatkertedben.*
- *Neked legyen a legtöbb állatod a kártyán szereplő típusból - Legyen minimum 6 állat a kártyán szereplő típusból az állatkertedben*
- *Neked legyen a legtöbb állatod - Legyen minimum 14 állat az állatkertedben.*
- *Neked legyen a legmagasabban a jelölőd a kártyán szereplő értékből - Érj el legalább 8-at a kártyán szereplő értékből.*
- *Neked legyen a legtöbb azonos nevű állatod egy kifutóban - Legyen minimum 3 azonos nevű állat egy kifutóban az állatkertedben.*
- *A kiválasztott és teljesített kártyán szereplő ikonokat add hozzá az állatkerted végső pontjaihoz.*



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



PÉLDA:

Diána az első forduló végén először dob a kockával és kettőt gurít. A dobókocka így a második kártyára kerül, ami lecsúszik. Ettől kezdve, erről a kártyáról már csak egy bónusz lesz választható sikeres teljesítés esetén.

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 lakhelyének megfelelő két szabad szomszédos kifutóra helyezed (joker is lehet).*



Ahány hegyi kifutód van az állat lehelyezésekor, annyi ponttal növelheted az állatkerted veszélyes értékét.



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



Csökkentsd eggyel az állatkert valamelyik értékét, és növelj eggyel egy másikat!



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

Célkártyákon látható ikonok



Legyen minimum 3 azonos nevű állat egy kifutóban az állatkertedben.



Legyen minimum 14 állat az állatkertedben.



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.

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.*
- *Szerezz annyi pontot, amennyit csak tudsz. Fejlődj játékról játékra és dönts meg a rekordodat!*