



2-4 fő



20 perc



10-99

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Véletlenszerűen válassz egy zergekártyát és helyezd a játéktér közepére. Ez a kártya lesz az 5x5-ös, 25 kártyából álló tabló első kártyája. Ezt a tablót fogják a játékosok bővíteni a játék során. Keverd meg a többi kártyát.
2. Össz minden játékosnak 6-6 kártyát. Minden játékos nézze meg a kezében lévő kártyákat anélkül, hogy megmutatná a többieknek. A maradék kártya képezi a húzópaklit.

3. Minden játékos válasszon magának egy-egy szint, és vegye magához a megjelölt számú túrázót:

A játékosok száma	Túrázók száma
2	8
3	5
4	4

Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost. A játék menete az óramutató járásával megegyező irányban halad.

JÁTÉKMENET

SAJÁT KÖRÖDBEN:

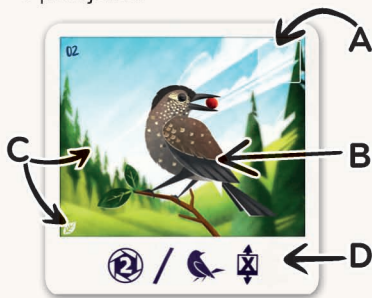
1. Játssz ki 1 kártyát (kötelező)

2. Helyezd le 1 túrázódát (nem kötelező)

3. Húzz 1 kártyát (kötelező)

JÁTÉKELEMELMEK

- 56 állatkártya • 32 túrázó
- 4 pontjelölő



A. Túrázómező

B. Állat típusa

- ▶ fenyőszajkó
- ▶ zerge
- ▶ gyepi béka

C. Táj típusa

- ▶ hegy
- ▶ tó
- ▶ erdő

D. Pont feltétele

A JÁTÉK CÉLJA

Gyűjtsd be a legtöbb pontot azzal, hogy okosan pozicionáld a saját túrázóidat a kártyákon.

1 - JÁTSSZ KI 1 KÁRTYÁT

A saját körödben ki kell játszaniod egy kártyát a kezedből a játéktér közepén látható tablóba, a következő megkötésekkel: a kártyának ugyanabba az irányba kell néznie (függőlegesen vagy vízszintesen), mint a korábban kijátszott többi kártyának. Az új kártyának oldalszomszédosan (balról, jobbról, felülről vagy alulról, de nem átlósan) érintkeznie kell egy már kijátszott kártyával.

Egyik sorba/oszlopba sem kerülhet 6 kártya.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak vége, ha a 25. kártya lekerül a tablóba. Az aktuális játékos befejezi a körét. Minden játékos adja össze a pontjait a lehelyezett túrázóik alapján.

2 - HELYEZD LE 1 TÚRÁZÓDAT

Ha szeretnéd, kártyakijátszás után lehelyezheted az egyik túrázódat az imént kijátszott kártyára, vagy valamelyik oldalszomszédos kártyára.

Egy kártyán egyszerre csak 1 túrázó lehet.

3 - HÚZZ 1 KÁRTYÁT

Húzz 1 kártyát, hogy ismét 6 legyen a kezekben.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos a nyertes. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, aki később szerepel a körsorrendben.

Ebben a példában így történik a pontozás (a túrázókat fentről lefelé és balról jobbra pontozzuk):

A piros játékos
4+6+5+5
= 20 pontot kap

A sárga játékos
9+4+4+6
= 23 pontot kap

A lila játékos
8+6+5+4
= 23 pontot kap

A világoskék játékos
4+4+5+6
= 19 pontot kap



Ebben a példában a lila játékos nyer, mert később szerepel a körsorrendben.

PONTOZÁS

Minden olyan kártya után pontot kapsz, amin saját tûrázód áll. Ha a szabály másképp nem rendelkezik, a kártya, amin a tûrázód áll, nem számít bele a saját pontfeltételébe.

Néhány kártyán biztos pont szerepel (a szám alatt egy ragasztó látható). Ezt a pontszámot garantáltan megkapod. Vannak feltételekhez kötött pontszámok (a feltételtől függ, mennyi pontot kapsz).

A végső pontozáskor minden állattípus más-más módon biztosít pontot:

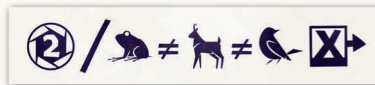
- ▶ A fenyőszajkók a tablóban lévô más állatkártyák alapján adnak pontot.
- ▶ A zergék a tûrázók alapján adnak pontot.
- ▶ A gyepi békák a tabló kártyáin lévô tájtipusok alapján adnak pontot.

PONTOK SZÁMONTARTÁSA:

A pontok számontartásához használd a pontjelölôdet és a doboz fedelében található pontozósávot. Mozgasd a jelölôdet sávon, annak megfelelôen, hogy egy-egy lepontozott kártya után mennyi pontot szereztél.



1 pont + 1-1 további pont minden fenyőszajkókártyáért, amely ezzel a kártyával egy sorban vagy oszlopban van.



2-2 pont minden különbözô állattípusért (függetlenül a tájtypustól), amely ettől a kártyától jobbra van ebben a sorban.



2-2 pont minden különbözô tájtypusért (függetlenül az állattípusától), amely ettől a kártyától balra van ebben a sorban.



2-2 pont minden fenyőszajkókártyáért, amely ezzel a kártyával egy sorban van.



2-2 pont minden fenyőszajkókártyáért, amely ezzel a kártyával egy oszlopban van.



2 pont + 1-1 pont minden zergékártyáért, amely ezzel a kártyával szomszédos (átlósan is).



2-2 pont minden tókártyáért, amely oldalszomszédos ezzel a kártyával.



2-2 pont minden tûrázóért (szintől függetlenül), amely ebben az oszlopban a kártya alatt van.



1-1 pont minden tûrázóért (szintől függetlenül), amely zergékártyán van, **beleértve ezt a kártyát is.**



1-1 pont minden tûrázóért (szintől függetlenül), amely erdőkártyán van.



1-1 pont minden fenyőszajkókártyáért, amely kapcsolódik ehhez a kártyához.

Kapcsolódik: a kártyák oldalszomszédosan, azonos típusú kártyákon keresztül összeköthetők egy onnallal.

A SVÁJCI NEMZETI PARK

Az 1914-ben alapított Svájci Nemzeti Park az ország egyetlen nemzeti parkja, és az Alpok legrégebbike. Graubünden kantonban található, Zernezhez közel. Svájc ezen területén a romans a hivatalos nyelv, amelyet a lakosság 0,5%-a beszél (összehasonlításképp: egy 2019-es felmérés szerint németet 62,6%, franciát 22,9% és olaszt 8,2% beszél). Ez körülbelül 42.875 embert jelent.

Azért választottuk ezt a témát, hogy egyrészt bemutassunk egy állat- és növényvilágában gazdag területet, másrészt pedig hogy felhívjuk a figyelmet egy olyan nyelvre, melyet még Svájcban is kevesen ismernek.

Csupa olyan állatot választottunk, amelyek ezen a területen élnek. A fenyőszajkó a park szimbóluma, éppen ezért nem volt nehéz mellette dönteni. Mindenképpen szerettünk volna egy emlôst is. Mivel egy másik játékunkban szerepelt már muflon, ezért végül a zergét választottuk, ami az alpesi régió egyik jellegzetes állata. Különbözô biológiai osztályok állatait szerettük volna szerepeltetni, szóval a harmadik és egyben utolsó állatunknak hullónek, kétélűűnek vagy halnak kellett lennie (ha csak a gerinceseket nézzük). Minden állatnak egyaránt tó, hegység, illetve erdô elôtt kellett szerepelnie, és nem szerettünk volna egy halat, nos... parton vergôdve ábrázolni. Egy vipera is alkalmas lett volna, de nem lett volna annyira izgalmas, mint a többi. Végül egy kétélűűre, nevezetesen a gyepi békára esett a választásunk. A gyepi béka az alpesi erdôkben és legelôkön is egyaránt megtalálható - tehát játékunk mindhárom tájtypusán -, így tökéletes volt.

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.** | 1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600 | E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu  **reflexshop**