

A JÁTÉK MENETE

A játék fordulókból, és azon belül is körökből áll. Aki sorra kerül, a következő két akcióból választhat:

A. Egy lap felhelyezése egy teherautóra vagy

B. Lerakódás egy teherautóról, saját forduló vége

A kör az óramutatóval megegyező irányba halad. Ha minden játékos elvitt egy teherautót, akkor vége a fordulónak és egy új kezdődik.

A. EGY LAP FELHELYEZÉSE EGY TEHERAUTÓRA

Húzzunk egy lapot a zsákból, és felfelé fordítva felrakjuk bármelyik teherautóra, amelyiken van hely. Ezután a következő játékos jön.

Minden teherautón legfeljebb 3 lapka fér el. Ha minden teherautó megtelt, muszáj a B akciót választani.

A panda-figurás kupacból csak akkor szabad húzni, ha a zsák kiürült.

B. LERAKODÁS EGY TEHERAUTÓRÓL - SAJÁT FORDULÓ VÉGE

Vedd magad elé valamelyik teherautót. Nem kell tele lennie a teherautónak, de legalább egy lapkának kell rajta lennie.

Miután kiválasztottad a teherautód, már nem kerülsz sorra többet az adott fordulóban.

A kiválasztott teherautóról a lapkákat azonnal el kell helyezni az állatkertben, vagy az egyik karámban, vagy az istállóban.

● A Karámkok

Legfeljebb 6 lapka fér el egy karámban.

Egy karámon belül lehetnek egyszerre állat-, és tájkép-lapok, viszont egy karámon belül csak egy fajta állatot lehet tartani. Lehet több karámban is ugyanazt az állatot gyűjteni.

A tájkép-lapok egy karámon belül lehetnek egyezők és különbözőek is.



Ha egy lapkát nem akarsz, vagy nem tudsz már egy karámban se elhelyezni, akkor az istállóba kerülnek.

● Az Istálló

Az istállóban tetszőleges számú és összetételű állat- és tájkép lapot lehet gyűjteni.

Akkor is lehet ide tenni állatokat, ha a karámkokban még lenne hely nekik.



FORDULÓ VÉGE

Ha minden játékos lerakodott egy teherautót, vége a fordulónak.

Ha egy játékos kivételével már mindenki végzett, akkor a bennmaradó játékos még elvégezheti az összes akcióját, aztán vége a körnek.

Tegyük vissza az asztal közepére a kiürült teherautókat. Az a játékos kezdi a következő fordulót, aki utóljára pakolt le a teherautójáról.

KÜLÖNLEGES ESEMÉNYEK

● Szaporodás

Minden egyes állatfajtából van 2-2 termékeny hím, és nőtény, amit a lapjaikon látható jelek mutatnak.



Amikor egy termékeny hím és egy termékeny nőtény **egy karámba** kerül, **azonnal** születik egy kölykük: a játékos elvesz a szülőknek megfelelően egyet az állatkölyök-lapok közül, és elhelyezi a karámban.

Ha a karám megtelt, az állatkölyköt az istállóban kell elhelyezni.

A termékeny pároknak elég egy karámon belülre kerülniük, nem kell szomszédos mezőre.

A termékeny párok csak a karámkokban szaporodnak, sem az istállóban, sem pedig teherautón nem születnek kölykeik. **Egy termékeny pár csak egyszer szaporodik.**

Hiába érkezik még egy állat a termékeny pár mellé, nem születik még egy utód, csak ha a harmadik állatnak is lesz egy termékeny párja.

● 6 lapka egy karámban

Ha egy játékos elfoglalja egy karámon belül az utolsó mezőt, akkor választhat egyet a következő jutalom-akció közül:

- Egy lap megszerzése vagy
- Egy lap eltávolítása a játékból.

Nem számít, hogy állat-, vagy tájkép-lap került az utolsó mezőre.

I. Egy lapka megszerzése

Elvehetsz egy tetszőleges lapkát egy általad választott játékos istállójából.

A játékosok nem akadályozhatják meg ezt az akciót.

Nem jár újabb jutalom-akció, ha a megszerzett lapkával ismét megtelik egy karám.

II. Egy lap eltávolítása a játékból

A játékos a saját istállójából kiválaszt egy lapkát, amit visszarak a dobozba, így kikerül a játékból.

A JÁTÉK VÉGE

Ha kiürül a zsák, akkor a panda-figurával őrzött kupacból húzzunk újabb lapkákat.

Ha elveszük az első lapkát a kupacból, elindul az utolsó forduló. Ezt a fordulót még végig játszuk, mint az eddigieket. Tehát miután mindenki lepakolt egy teherautót, véget ér a játék.

ÉRTÉKELÉS

A játékosok összeadják a plusz és a mínusz pontokat, így megkapják a végeredményt.

● Minden karámért az ott tartott állatok számától függő pont jár:

Állat-lapok	1	2	3	4	5	6
Pont	1	2	3	4	8	12

Az állatkölyök lapok is állat-lapnak számítanak. Ez a táblázat az állatkert táblákon is megtalálható. A tájkép-lapok után ilyenkor nem jár pont.

● Minden fajta tájkép-lap után, **típusonként** 2 pont jár.

Példa: Ferinek van egy kis tava, és egy sziklája az egyik karámban, míg egy másik karámban van egy bozótosa, és még egy sziklája. Összesen 6 pontot kap, mivel 3 féle tájkép-lapja van. Nem jár több pont a második szikláért.

● Minden egyes **állatfajtáért**, ami az istállóban van, 2 mínusz pontot kapsz.

Példa: Karcsinak 3 lámája van, ezért 2 pont levonás jár.

● Minden **fajta** tájkép-lap után tájanként 2 pont levonás jár.

A legtöbb pontot összegyűjtő játékos a nyertes. Holtverseny esetén fajától függetlenül a legtöbb tájkép-lapot a karámkokban összegyűjtő játékos a győztes.

Ha még ekkor is holtverseny van, akkor a játékosok közösen osztoznak a győzelem örömén.