

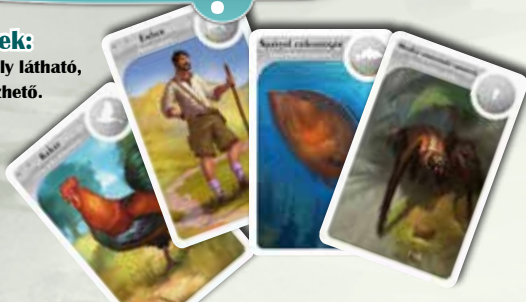
Röviden...

- Az első játékos, akinek egyedül sikerül az utolsó kártyáját kijátszania egy teljes kör során, megnyeri a játékot.
- Amikor a játékoson a sor, meg kell próbálnia kijátszani egy kártyáját a megfelelő helyre.
- Ha a játékos tévedett, a kártyát visszateszi a dobozba, és újat kell húznia.



Lehetséges helyek:

Ezen a példán nyolc olyan hely látható, ahova az ember lehelyezhető.



A doboz tartalma

110 kártya, első oldalukon egy-egy állat neve és képe, hátoldalukon ugyanez az információ és az állat jellemzői.

1 Az állat neve

4 Csoport

2 Tudományos elnevezés

5 A faj kihalási esélyének foka
(ahol nem látható adat, ott nincs elegendő információnk a meghatározáshoz)

3 Kép

6 Jellemzők



ELSŐ OLDAL



„JELLEMZŐK”OLDAL

Az állatok csoportosítása



Kétfélűek



Tengeri emlősök



Pókok



Rákfélék



Puhatestűek



Madarak



Rovarok



Halak



Emlősök



Hüllők

Részletek a jellemzőkről



Az átlagos testhossz: ez az állatok átlagos testhossza, amelybe a fark nem számít bele, kivéve a hüllők esetében, ahol a farkhossz beleszámít a testhosszba. Madarak esetén a lábfejtől a fejig tartó hosszúságot jelöli, és nem a szárnyfesztávolságot. A méreteket milliméterben (mm), centiméterben (cm) és méterben (m) adtuk meg.



Az átlagos testsúly: az állatok átlagos testsúlya grammban (g), kilogrammban (kg) és tonnában (t) szerepel a kártyákon.



Az átlagos élethossz: az állatok átlagos élethossza napok, hónapok és évek számában szerepel a kártyákon.

A játék célja

Az nyer, aki elsőként szabadul meg az összes kártyájától.

Előkészületek

1 A játékosok megegyeznek abban, hogy az állatok milyen jellemzője (hossz, testsúly vagy élethossz) szerint játsszák a játékot.

2 Minden játékos négy kártyát kap, a „**jellemzők**” oldalával lefelé fordítva. **A kártyájuk hátoldalát (a „jellemzők” oldalt) semmiképpen nem nézhetik meg a játékosok.** Tapasztaltabb játékosok akár négynél több kártyával is kezdhetik a játékot.

3 A kártyapakli az asztalon marad, a „**jellemzők**” oldalával lefelé fordítva.

4 A pakli első kártyáját kirakjuk az asztal közepére (innenről ezt „kezdő kártyának” nevezzük), és megfordítjuk, hogy a „**jellemzők**” oldala látszódjon. A sor, amelybe a játékosok a maguk előtt látható kártyákat elhelyezik majd, ehhez a kártyához fog igazodni.

5 Kezdődhet a játék!



- ① Első játékos
- ② Játékterület
- ③ Kezdő kártya

- ④ Kártyapakli
- ⑤ A játékosoknak kiosztott lapok

A játék áttekintése

A játékosok az óramutató járásának irányában követik egymást. Az első játékosnak le kell helyeznie az egyik kártyáját a kezdő kártya mellé:

- Ha a játékos úgy véli, hogy a kártyáján látható állat jellemző értéke kisebb, mint a kezdő kártyán látható állaté, a lapját a kezdő lap bal oldalára helyezi el.
- Ha a játékos úgy véli, a kártyáján látható állat jellemző értéke nagyobb, mint a kezdő kártyán látható állaté, a lapját a kezdő lap jobb oldalára helyezi el.

Miután lerakta a kártyáját, a játékos felfordítja azt, hogy látható legyen a „jellemzők” oldala, és láthassa, megfelelő helyre tette-e le a kártyát a létrejövő sorban.

- Ha a kártyát megfelelően sikerült lehelyezni, a lap ott marad, ahova tette, a „jellemzők” oldalával felfelé fordítva.
- Ha a kártyát nem sikerült megfelelően lehelyezni, visszatesszük a dobozba (or do-bozba). A játékosnak ebben az esetben fel kell húznia a húzópakli legfelső lapját és lehelyeznie maga elé, a „jellemzők” oldalt lefelé fordítva, a többi kártyája mellé.

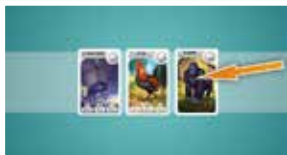
Az első játékos köre



Ez után a második játékoson (az első játékostól balra ülőn) a sor.

- Ha az első játékos jó helyre tette le a kártyáját, a második játékos három helyre teheti le a kártyáját: a kijátszott lapoktól balra, jobbra vagy közéjük.
- Ha az első játékos nem tette jó helyre le a kártyáját, a második játékosnak csak kettő lehetősége maradt (a kezdő kártyának a bal vagy a jobb oldalára).
- Ha a második játékos megfelelően helyezte le a kártyáját, az a helyén marad, a „jellemzők” oldalával felfelé fordítva. Ezt követően a sort úgy rendezzük, hogy maradjon hely a kártyák között.

A második játékos köre



A harmadik játékos köre



Ez után a harmadik játékoson a sor.

● Ha az első kettő játékos megfelelően helyezte le a kártyáját, a játékosnak immár négy lehetőség közül kell választania.

● És így tovább...

A játék vége és nyertese

Ha egy teljes kör végén (amikor minden játékosra ugyanannyiszor került sor) egy játékos egyedülként játszotta ki helyesen az utolsó kártyáját, azonnal megnyeri a játékot. Ha több játékos is helyesen játszotta ki az utolsó kártyáját, ők mind játékban maradnak, a többiek pedig kiesnek. A játékban maradó játékosok mind kapnak egy-egy lapot a húzópakliból, és addig folytatják így a játékot, amíg végül már csak egyetlen játékos játssza ki helyesen az utolsó kártyáját a körben.

Különleges eset

Játék közben előfordulhat, hogy egy játékosnak olyan kártyát kell leraknia, amelynek a jellemző értéke megegyezik egy már helyesen kijátszott állatkártya jellemző értékével. Ebben az esetben a két kártyának egymás mellé kell kerülnie., mindegy, hogy egymáshoz képest milyen sorrendben.



Készítették:

Tervező: Frédéric Henry

Illusztrációk: Gaël Lannurien

Enciklopédikus kutatás: Guillaume Blossier

Magyar fordítás: Kohári Zsolt és Lacxox

A Cardline Animals kiadója az Asmodee és a Bombyx.

©Asmodee/Bombyx 2012 – Minden jog fenntartva