

Helstáb Ákos



# Vadak Ura kártyajáték



## Játékgyűjtemény

## TARTALOMJEGYZÉK

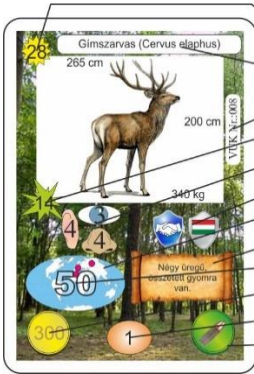
Játékkártyák	3. oldal
A kártyákon levő jelek jelentése	4. oldal
Gombák, növények, betegségek	6. oldal
Csapdák, trükkök, helyszínek	7. oldal
Építmények, kiegészítők	8. oldal
Expedíciós kellékek	16. oldal

## JÁTÉKSZABÁLYOK

Vadak Ura kártyajáték (10 éves kortól, játékidő: 15-30 perc)	9. oldal
Ace Ventura - Az állati nyomozó (10 éves kortól, játékidő: 15-30 perc)	14. oldal
Mire gondoltam? (5 éves kortól, játékidő: 5-15 perc)	15. oldal
Kinek lesz előbb állatkertje (7 éves kortól, játékidő: 15-30 perc)	17. oldal
Vadmemória (6 éves kortól, játékidő: 10-20 perc)	18. oldal
Szafari Park (8 éves kortól, játékidő: 30-60 perc)	19. oldal
Vidd el a párját! (4 éves kortól, játékidő: 10-20 perc)	22. oldal
Állatmentők (Kooperatív játék 5 éves kortól, játékidő: 15-30 perc)	23. oldal
Expedíció társasjáték (9 éves kortól, játékidő: 30-60 perc)	24. oldal
Expedíció kvíz (10 éves kortól, játékidő: 30-40 perc)	27. oldal

# Játékkártyák

## 1. Állatok



- Az állat akciópontja
- Az állat neve magyarul és a tudományos neve
- Az állat sorszáma
- Az állat ereje és táplálkozása (itt: növényevő)
- Érzékszervek: látás, hallás, szaglás
- Különleges tulajdonságok (itt: csapat, magyarországi)
- Térkép az állat előfordulásáról
- Érdekességek
- Expedíciós pontszám (ld. Expedíció játék)
- Ár (Expedíció és Szafari park játékok)
- Az állat csoportja (itt: emlős) és az utódok száma
- Expedíciós jel (ld. Expedíció játék)

**Akciópont:** megmutatja, hogy a kártyát hány pontért lehet kitenni.

**Sorszám:** A játékhoz több száz lap létezik. Ezek sorszáma itt van feltüntetve.

**Az állat ereje:** Minél erősebb egy állat, annál erősebb állatokat képes legyőzni, illetve annál több földet tud foglalni.

**Táplálkozás:** a zöld szín a növényevő, a piros a ragadozó, a lila a mindenevő, a kék a rovarévő, a barna a dögevő, a sárga pedig a plankton, vagy humuszt fogyasztó.

**Érzékszervek:** 0-5 -ig terjedő szám. Csapdák ellen segít.

**Különleges tulajdonságok:** ld. következő oldal.

**Expedíciós pontszám:** az Expedíció játékban az állat felkutatásának a nehézsége.

**Ár:** Megmutatja az állat utáni bevételeket a Szafari park és az Expedíció játékban.

**Az állat csoportja:** Bizonyos lapok csak egyes állatcsoportokra érvényes hatásúak (pl. tarajos zápfogat csak emlősre lehet feltenni). A csoportok színei:

Emlős: narancssárga, Madár: szürke

Hüllő: világoszöld, Hal: sötétkék, Kétlábú: világoskék, Ízeltlábú: piros,

Puhatestű: sárga, Féreg: barna, Szivacs: halványsárga, Csalánozó: bíbor,

Őshüllő: lila, Tüskésbőrű: sötétzöld.

**Expedíciós jel:** Az Expedíció játékban megmutatja, hogy milyen esemény történt.

## A kártyákon levő jelek jelentése:

 <p>Az állat Magyarországon is előfordul</p>	 <p>Az állat ásni, vagy túrni szokott élelem után, esetleg üregben él, vagy üreget készít magának.</p>	 <p>Az állat éjszaka és nappal is aktív.</p>	 <p>Az állat védekezése 1-el nő. Valamiféle páncéllal, vagy védelmi berendezéssel rendelkezik.</p>
 <p>Mászás: az állat könnyen felmászik fára, vagy falakra.</p>	 <p>Téli álmom: az állat a hideg időszakban téli álmomba vonul.</p>	 <p>Az állat csapatban, vagy párban él.</p>	 <p>Mérgező állat. 1, 2, vagy 3 vércsepp jelzi a mérgezés súlyosságát.</p>
 <p>Védett állat.</p>	 <p>Repülő állat</p>	 <p>Úszni tudó, vagy jól úszó állat.</p>	 <p>Az állat áttámadhat a védősoron akkor is, ha a központban van és akkor is, ha a határon van.</p>
 <p>Éjszakai állat.</p>	 <p>Ha az állatot építéshez használod, +1-et építhetsz vele minden körben.</p>	 <p>A lap gyógyít egy mérgezést, ha felhasználod. Két csepp kettőt gyógyít. A lap a gyógyítás után a gyűjtőbe kerül.</p>	 <p>Az állat egy körben kétszer támadhat.</p>



Csapda. A megcsapdázott állat elpusztul.



Csapda. A megcsapdázott állat nem támadhat abban a körben.



Az ilyen jellel ellátott lapokat csak bizonyos feltételekkel lehet leütni. (Itt 8-as erő).



Tengeri állat.



Ha a lap aktív, akkor +1 Ap-t hoz körönként.



Az állatok védekezése 1-el nő.



Az állatok ereje 1-el nő.



Húzó. A játékos +1 (vagy több) lapot húzhat körönként.



Parazita. Körönként 1 Ap-t lophat egy ellentől.



Megakadályozza egy parazita Aplopását.



Dögevő. Ha a gyűjtőben van már állat, akkor az ereje 1-el nő.



Csapdafigyelő. Megnézheti támadás előtt az ellenfele csapdát.



Őrző: ha a központban van, a többi játékos állatait megnézheti.



Őrző: ha a központban van, a többi játékos lapjait megnézheti.



Ha az állat a központban van, a másik játékos kezéből a gyűjtőbe vihet egy lapot.



Szimbionta (sárga alapon). A vele egy poszton levő állatok erejét növeli 1-el.

## 2. Gombák, növények



### A gombák

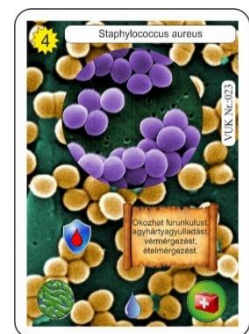
hatása: a tápláléklánc szabály alapján az őket fogyasztó (mindenevő) állatok erejét egy körig növelhetik 1-el, vagy ha mérgezőek, akkor az ellenfél állatára téve a cseppek számának megfelelő mérgezést okozhatják.



A növények hatása: a növények is felhasználhatók tápláléklánc növényevő állatok számára. Ilyenkor az állatok erejét egy körig 1-el növelik. Egyes lapok körönként plusz bevételt adnak, mások betegséget gyógyítanak, megint mások felhasználhatók építkezéshez. A felhasznált növény a bástyákat azonnal hozzáadja az építéshez. A növényeknek és gombáknak egy forduló kell a kifejlődéséig. A mérgező növényvel az ellenfél bármely állatát meg lehet mérgezni.

## 3. Betegségek

A legtöbb esetben mérgezést okoznak. Egyes lapoknál megakadályozhatják a támadást, vagy területvesztést is okozhatnak. Nem kell kifejlődniük, azonnal az ellenfél állatára tehetők, illetve hatásukat azonnal kifejtethetik. Ellenméreggel gyógyíthatók. Lehetnek vírusok, baktériumok, egysejtűek, gombák, vagy más paraziták. Ha 2-es, vagy 3-as mérgezést okoznak, akkor a kisebb hatású ellenszer csak a mérgezés mértékét csökkenti!



#### 4. Csapdák



A csapda hatása

Milyen állatokra hat

A csapda kivédése

Ásványok, vegyületek, elemek. A csapdákat akkor érdemes használni, amikor az ellenfél támad. Olcsóbbak a többi lapnál. Hatásuk tekintetében sokfélék. Elpusztíthatják a támadót, megmérgezzhetik, vagy csak meggátolják a támadást. A csapdák egy-egy tulajdonsággal kivédhetők. (Pl. 4-es hallással, mászással, stb.)

#### 5. Trükkök

A trükkök különlegessége, hogy a játék során bármikor bevetethetők. Akkor is, ha éppen nem mi vagyunk lépésben. Egy gyógyító hatású trükk adott esetben életmentő lehet.



#### 6. Helyszínek



A lap hatása

Az itt élő élőlényekre hat.

A helyszín lapokból csak egy lehet kint az asztalon. Minden játékosra hatnak. Vagy erősítenek egy állatcsoportot, vagy lehetővé teszik (kortól függetlenül) a kikapasztott állatok használatát.

## 7. Építmények

Ezek a lapok nem pontért vehetők meg, hanem a megvásárolt állatokkal lehet felépíteni. Ahány bástya van egy építményen, egy állat annyi kör alatt építheti fel. Több állat használata esetén az épület gyorsabban felépül. Pl. három állat hármat épít egy forduló alatt. A hatásukat a felépülés körétől fejtik ki. Egyes állatok kettőt is építhetnek.

Ennyi forduló alatt építhető fel

Az építmény hatása



## 8. Kiegészítők

Az állatok kiegészítőikkel fejleszthetők tovább. Egyféle kiegészítőből egy állatra csak egy tehető, de egy állaton korlátlan félé kiegészítő lehet. Kiegészítőt csak arra az állatra lehet felrakni, melynek csoportja (taxonja) a lap alján fel van tüntetve! Az állatok ereje kiegészítővel együtt sem lehet 20-nál több!



A kiegészítő hatása

Csak erre az állatcsoportra tehető rá

9. **Ősállatok:** A kipusztult állatok csak földtörténeti korszakkal együtt tehető ki. A kipusztult állatok jele:





## Vadak Ura kártyajáték

A Vadak ura egy gyűjtögetős kártyajáték 2-6 játékosnak. Mivel sok lap lap létezik, ezért célszerű mindenkinek a maga által összeállított paklit használnia.

A játékhoz szükség van még papírra, és ceruzára is.

A játékban egy területet birtoklunk, melyet az állataink megvédenek, sőt újabb területeket próbálnak szerezni hozzá. Minden játékos 25 Km<sup>2</sup> nagyságú területtel rendelkezik. Ha ezt elveszti, akkor kiesik a játékból! A terület fogyhat attól, hogy az ellenfél állatai elfoglalnak belőle, de más lapok is okozhatnak területvesztést.

A kártyák helye: A lapok lehetnek a pakliban (onnan húzol), a kezekben, a kijátszott lapok az asztalon, s az elpusztult, vagy elhasznált lapok a gyűjtőben. Minden játékosnak külön gyűjtője van, ahova a saját lapjait teheti.

Az asztal annyi részre van osztva, ahány játékos van. Minden játékos területének van egy központi (belső) része és egy közös területhátára, mely minden más játékosal szomszédos. A kijátszott lapok először a központba kerülnek, majd onnan vihetők a területhátára, illetve vissza.

A lapok kétféleképpen helyezkedhetnek el: a vízszintesen fektetett lapok passzívak, azaz még nem fejthetik ki a hatásukat, míg a függőleges lapok aktívak, tehát rendeltetésüknek megfelelően használhatók. (A repülő állatok rögtön aktívan kezdhetnek!)

A játék célja: az ellenfél területének 0-ra csökkentése. Ha valamelyik játékos területe 0-ra csökken, akkor az kiesik a játékból. Ha minden játékosnak elfogytak a lapjai, vagy már egyik játékos sem tud több területet elfoglalni, akkor az a játékos nyer, akinek több területe van. (Előfordulhat döntetlen is.) A terület és Ap (akciópont) jelzésére használhattok korongokat is, de ceruzával is lehet írni.

A játék menete: Minden játékos összeállítja a pakliját, megkeveri, majd képpel lefelé maga elé helyezi. A játék alatt minden játékos csak a saját paklijából húz. A játék elején minden játékos 5 lapot húz.

Minden játékos 25 Km<sup>2</sup> területtel és 0 Ap-al kezd. Az Ap-ra a lapok kijátszásához van szükség. A játék alatt a játékosok minden kör elején Ap-ot kapnak.

### A körök menete részletesebben:

1. A játékosok az első körben 1, a másodikban 2, a harmadikban 3, a negyedikben 4, majd minden további körben 5 Ap-ot kapnak. Bizonyos lapok növelhetik a körönként kapott Ap-ok értékét, de csak maximum 10-ig!
2. A másik játékos általunk mérgezett, illetve beteg állatai a mérgezés mértékétől függően veszítenek az erejükből. Ha egy állat ereje ilyenkor 0-ra csökken, akkor kiesik a játékból, tehát a gyűjtőbe kerül.
3. A játékos kártyát húz.
4. A passzív lapok aktivizálódnak.
5. Új lapok kijátszása (ha van hozzá Ap).
6. Lapok mozgatása a központ és a területhatár között. A területhatáron maximum 3 lap lehet, kivéve a csapatban élő azonos fajú állatokat, melyek lapjait egymásra lehet rakni (ilyenkor csak 1 helyet foglalnak, de külön lapnak számítanak).
7. Betegségek: Betegséggel a határon, vagy a központban élő állat is megfertőzhető. (Passzív lapot kivéve).
- 7b: Az ellenfél védekezhet a betegség ellen, ha van megfelelő Ap-ja, illetve ellenszere.
8. Kiegészítők felhelyezése: kiegészítő csak arra az állatra helyezhető, mely azt használja is (pl az izeltlábú a lepkeszárnyat). A kiegészítő az állat pusztulása után a gyűjtőbe kerül.
9. A központban levő állatok építkezhetnek. Az építmény az elkészülésének körében már kifejti a hatását! Az építményeket az ellenfél csak akkor veheti le, ha át tud támadni a határon! A legtöbb építményt csak meghatározott képességű állat veheti le, mely az építmény jellemzőinél fel van tüntetve. A többi építményt bármelyik állat leveheti. Egy-egy épülettípusból csak egy fejtheti ki hatását!
10. Támadás: A játékosok minden fordulóban egyszer támadhatják ellenfelüket. A védekező ellenfél állatainak ereje 1 ponttal nő (védekezési bonusz) Az ellenfél területét, építményeit, illetve központban levő állatait, növényeit csak akkor támadhatjuk, ha már nincs szabad védő a területhatáron. Egy állattal csak egy játékost lehet támadni (kivéve, ha a kártya másképp nem rendelkezik). Ha tehát sikerül áttörni a területhatáron a következőket lehet megtámadni (egy állattal csak az egyiket): épületek, növények, állatok. Ha ezek közül egyiket sem akarjuk, akkor foglalhatunk az ellenfél területéből. Sikeres területet érő támadás után a védő annyi területet veszít, mint amennyi a támadó ereje. A támadó területe ugyanennyivel nő! Nagy erejű állatot több kis erejű levehet, de ilyenkor a támadók is odavesznek a csatában! Pl. egy páviánt (ereje: 11) le lehet venni egy tobzosfarkú gyíkkal (ereje:5) és koalával (ereje:8), de ilyenkor a gyík és a koala is elvész.

10.b: Ilyenkor játszhatja ki a védő játékos a csapdáit, melyek a megfelelő AP kifizetése után rögtön aktiválódnak, de csak egyszer használhatók, s használat után a gyűjtőbe kerülnek. Ha a csapda módosítja a támadó erejét (pl. mérgező csapda), akkor a támadó félbeszakíthatja a támadást. A csapda kifejti a hatását és a gyűjtőbe kerül, a támadó állapot pedig nem támadhat újra.

Minden csapda csak egy támadó állapot ellen vethető be, kivéve, ha a csapdán az máshogy van feltüntetve. A csapdák általában jó érzékszervekkel védhetők ki. Csapdák előre is kitéhetők lefordítva a határvonalra (AP levonása után). Minden csapdán sárga mezőben fel van tüntetve, hogy milyen tulajdonsággal rendelkező állatra nem hat. A kiütött kártyák a gyűjtőbe kerülnek.

Védekezés: A területhatáron levő állatok védekeznek, azaz felfogják, illetve megakadályozzák az ellenfél támadását. A védekező állatok +1 erőpontot kapnak (védekezési bonusz). A központban levő állatok +2 védekezési bonuszt kapnak, ha őket támadja valaki!

Helyszínek: A játékosok előtt mindig csak egy helyszínkártya lehet kitéve, mely minden játékosra érvényes, függetlenül attól, hogy melyik játékos tette ki. A helyszínek egy újabb helyszínkártyával módosíthatók, s ilyenkor a régi kártya kiesik a játékból. A helyszínek a támadók, illetve a védők meghatározott tulajdonságait módosítják. A földtörténeti korok lehetővé teszik, hogy már kipusztult állatokat is használjunk.

Mérgezés: Amelyik állat mérgező állattal csatázott, az annyi méregjelzőt kap, amennyi a mérgező állat mérgezési értéke. A megmérgezett állat körönként annyi erőt veszít, amekkora mérgezést szenvedett (amíg meg nem hal, vagy meg nem gyógyítják). Ha egy állat 2-es mérgezést szenvedett, akkor 1-es ellenmérgeggel nem gyógyítható meg, csupán a mérgezés mértéke csökken tovább. A meggyógyított állat viszont azonnal visszanyeri a teljes erejét!

Növények: Mivel a növények a központban vannak, az ellenfél csak akkor tudja elpusztítani, ha a határon átjut az állataival. Növényt nem lehet a határra tenni és támadni sem lehet vele. A növények az állatokhoz hasonlóan először passzívok (csíráznak, majd kihajtanak), s a következő körtől aktiválódnak, s fejtik ki hatásukat. A növényeket csak a rajtuk megjelölt módon lehet elpusztítani. Ha semmi sincs a lapon feltüntetve, akkor bármelyik állat leveheti. Egyes aktív növények (gyógynövények) betegségek, fertőzések ellen felhasználhatók. Ilyenkor a beteg állat ereje visszaáll az eredeti értékre, a növény viszont a gyűjtőbe kerül.

Tápláléklánc szabály: Ha olyan élőlény van a központban, mely a határon levőnek tápláléka lehet, akkor az élőlény feláldozható, s ilyenkor a fogyasztó erejét egy csatára megnöveli 1-el!

Csapat szabály: ha csapatban élő állat van a központban, akkor fajtársai fél áron kitehetők a kézből! (Mindig felfelé kerekítünk!)

Többszemélyes játék: A játékot 3-6 személy is játszhatja, de ilyenkor a terület nagysága mindig annyiszor 10 km<sup>2</sup>, ahány játékos játszik. Minden játékosnak minimum 32 lapos paklira van szüksége!

Versenyek: (pl. Tigris Útja verseny): Versenyben csak regisztrált játékos vehet részt! A regisztrált játékosok kapnak egy versenyfüzetet, amibe a játszmáikat és az ott elért pontszámukat vezetik. Regisztrálni a [fehersolyomkiado@gmail.com](mailto:fehersolyomkiado@gmail.com) e-mail címen lehet. 6. évfolyamig 4 fős csapatok, 7. évfolyamtól egyéni versenyzők regisztrálhatnak. A versenyfüzet visszaküldésekor a játékosok az elért eredményeiknek megfelelő szintkártyákat kapnak. Ezek a lapok máshogy nem szerezhetőek be.

A regisztráció módja: 6. évfolyamig: iskola neve, csapat neve, játékosok neve és osztálya.

7. évfolyamtól: iskola neve, játékos neve és osztálya.

Az eredmények a [www.fehersolyom.hu](http://www.fehersolyom.hu) weboldalon lesznek közzétéve.

Mester kártyák: Azokat a lapokat, melyek csak egyes élőlénycsoportokra vonatkoznak és nem Ap-ért, hanem területért vásárolhatók meg, mester kártyáknak nevezzük. Ezek a lapok sem vásárolhatók, csak a Vadak Ura Klub rendezvényein való részvételért kaphatók.

VUK Lexikon: Az eddig megjelent összes lap adatait tartalmazza. Ingyenesen letölthető a Kiadó honlapjáról.

Példajáték:

András és Bea játszanak. Megkeverik a kártyát, majd eldöntik, hogy ki kezd. Mindketten felvesznek a kezükbe 5 lapot. 25 földdel indulnak.

- Bea kezd. Húz egy lapot, majd kap egy Ap-t. Mivel nem tud letenni semmit, körül.

-András jön. Húz egy lapot, majd kap egy Ap-t. Mivel nem tud letenni semmit, köröl.

-Bea jön. Húz egy lapot, majd kap két Ap-t. Így már 3 Ap-ja van, de még mindig nem tud letenni semmit. Köröl.

-András jön. Húz egy lapot, majd kap 2 Ap-t. Megveszi a Fazekas-fémlepkéjét (2 Ap). 1 Ap-ja marad. A lepke egyből aktív, mert tud repülni. Éppen ezért András előre tolhatja a lapot és foglalhat Beától 1 földet. Így Andrásnak 26 földje lesz, Beának 24 marad. (Bea védekezhetett volna a földfoglalás ellen trükkal, vagy csapdával, de egyik sem volt a kezében, vagy nem tudta volna kifizetni.) András a támadással befejezte a körét.

-Bea jön. Húz egy lapot, majd kap 3 Ap-t. Most már 6 Ap-ja van. Ezen vásárol egy harcias természet (4 Ap), ami passzív, mert nem tud repülni. Csak a következő körben hozható játékba. Beának marad 2 Ap-ja. Mivel nem tud támadni, köröl.

-András jön. Húz egy lapot, majd kap 3 Ap-t. Így 4 Ap-ja van. 3 Ap-ért megveszi a Gemenci erdőt, ami helyszínlap, ezért minden játékosra hat (A védett állatok védekezése 1-el nő.) A fémlepke védekezése így 3-re nőtt, de támadása nem változott. András 1 földet tud foglalni Beától. Így most már 27 földje van, viszont csak 1 Ap-ja maradt. Köröl.

-Bea jön. Húz egy lapot, majd kap 4 Ap-t. Így 6 Ap-ja van. A természeté aktívvá válik, ezért kitolja a területhatárra. Hiába 2-es az ereje, mégsem veheti le vele András lepkéjét, mert annak a védekezési bonusszal és a Gemenci erdő hatásával együtt 3-as a védekezése. Vásárolni nem tud a kezében levő lapokból, kénytelen körölni.

-András jön. Húz egy lapot, majd kap 4 Ap-t. 5 Ap-ja van. Támadni nem tud, mert a lepkéje 1-el támad, Bea természeté viszont a védekezési bonusszal 3-al védekezik. Köröl.....

## ACE Ventura – Az állati nyomozó

Ebben a kártyajátékban a játékosok feladata, hogy megtalálják a másik játékos által kiválasztott lapot. A játékot ketten, vagy többen is játszhatják, de minél többen vannak, annál nehezebb a játék és annál tovább tart.

A játék menete:

A játékosok megkeverik a lapokat (minimum 20), majd elhelyezik szabályos rendben az asztalon (pl. 5 sorban 4-4 lapot húsz lap esetében). Minden játékos kiválaszt egy kártyát, amit majd a többi játékosnak meg kell keresnie. Ezt a lapot feljegyzik maguknak úgy, hogy a többiek ne lássák. Ezen később már nem lehet változtatni.

A nyomozás: Minden játékos egymás után mond egy-egy állítást a következő módon:

-A saját maga által választott lapról nem mondhat semmit!

-A többi lap közül kiválaszt egyet és arról mond egy tulajdonságot, majd megmondja, hogy ez a lap milyen távolságban van az ő választott lapjától.

(pl. Az én állatomtól két lapnyira van egy repülni tudó állat, vagy az én állatomtól három lapnyira van egy 100-as értékű állat).

-Ugyanaz a tulajdonság nem szerepelhet kétszer! (Pl. ha már volt repülni tudó, akkor ez a tulajdonság nem szerepelhet többször az állításban.)

-Ha a tulajdonságnak értéke van, akkor azt meg kell nevezni! (Pl. testhossz, erő, pont, érték, tömeg, stb.)

A többi játékosnak a kapott információk alapján kell rájönnie, hogy melyik lap a kiválasztott.

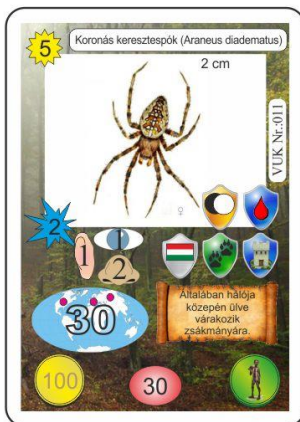
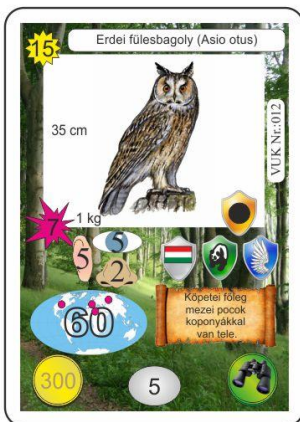
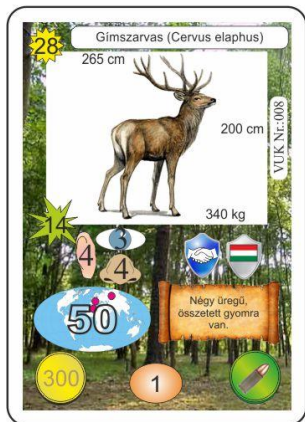
Ha a nyomozó rosszul tippel, akkor egy fordulóból kimarad!

A játékos annál több pontot kap, minél kevesebb kérdésből sikerül kitalálnia a keresett lapot. A játékot az nyeri, akinek három forduló után több pontja van. A maximum kapható pontszám 21. Minden feltett kérdéssel egy pontot veszít a kérdező, illetve ha rosszul tippel, akkor kettőt, mivel egyszer ki kell maradnia.

Példa (ld. lenti három lap): A választott lap mellett éjszakai állat van.

A választott laptól kettővel mérgező állat van.

## Választott lap



## Mire gondoltam?

Megfigyelőkészség, kommunikáció és koncentrációkészség fejlesztő játék 4 éves kortól 2 fő részére. Akár fél paklival is játszható.

A játékosok kiterítik az összes kártyát képpel felfelé, majd kiválasztanak egyet a lapok közül. Ezt a lapot kell a másiknak kitalálnia.

A játékosok felváltva kérdezhetnek egyet-egyét (pl: Mérgező?, Repül?, Állat?, Növény?, Tud úszni?, Téli álmot alszik?, Ásó a jele? stb.)

A válasz csak igen, vagy nem lehet!

A játékot az nyeri, aki elsőként találja ki, hogy a másik melyik lapra gondolt.



Veszélyes  
állat



Távcső



Sátor



Töltény



Térkép



Nagyító



Ásó



Élelmiszer



Kutatóhajó

Kötél



Hordó



Motorcsónak



Zseblámpa



Kés



Egészségügyi  
készlet



Teherhordó benszülött



Terepjáró





## Kinek lesz előbb állatkertje?

Ebben a kártyajátékban a játékosok feladata, hogy benépesítsék az állatkertjüket. A játékban a Vadak Ura kártyajáték állatkártyáit lehet felhasználni. A játékot az nyeri, akinek elsőként sikerül benépesíteni az állatkert összes helyét.

A játék menete:

A játékosoknak egy db 5 állatos, 1 db 4 állatos, 2 db 3 állatos és 2 db két állatos területe van. Egy területre csak olyan állatok helyezhetők, melyeknek van legalább egy közös tulajdonságuk.

A legfiatalabb játékos kezd. Felváltva húznak egy-egy lapot a megkevert, lefordított Vadak Ura pakliból, majd az állatokat elhelyezik a területeken. Ha a kihúzott lapot már sehova nem tudják elhelyezni, akkor vissza kell tenniük a pakli aljára.

Ha a játékos át akarja rendezni az állatkertjét, akkor arra egy fordulót fel kell használnia, azaz abban a fordulóban nem húzhat!

Közös tulajdonság lehet: élőhely (pl. mindegyik él Európában), táplálkozás (pl. mindegyik növényevő), különleges tulajdonság (pl. mindegyik repül), egyforma érzékszervek (pl. 4-es látás), vagy a közös taxon (pl. mindegyik emlős).

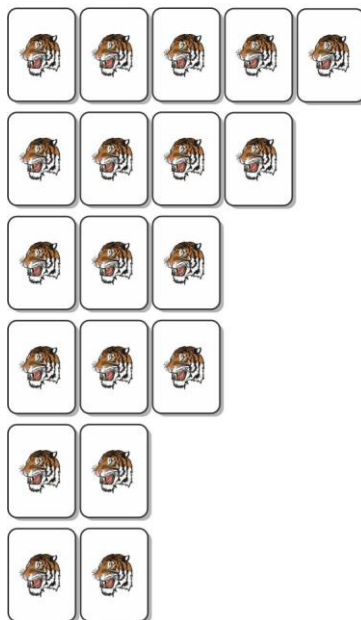
Példák teljes állatkertekre:

1. terület: 5 db Magyarországon élő
2. terület: 4 db európai
3. terület: 3 db repül
4. terület: 3 db mérgező
5. terület: 2 db repül
6. terület: 2 db növényevő

vagy

1. terület: 5 db ragadozó
2. terület: 4 db 5-ös látású
3. terület: 3 db kipsztult

Az állatkert:



- 4. terület: 3 db madár
- 5. terület: 2 db 2-es látású
- 6. terület: 2 db éjszakai

## Vadmemória

Megfigyelőkészség és koncentrációkészség fejlesztő kooperatív játék 5 éves kortól 2-4 játékos részére.

A pakliból ki kell válogatni az állat kártyákat és ezekkel a lapokkal lehet játszani!

A játékosok szétszórva lefordítják az összes kártyát. A feladatuk az, hogy egyforma tulajdonságokkal rendelkező lapokat találjanak. Minimum kettő, de maximum négy lapot fordíthatnak fel egyszerre. Ha a felfordított lapok között van olyan tulajdonság, amiben mindegyik megegyezik, akkor megkapják a kártyákat. Ha nincs, akkor vissza kell fordítani! A játék akkor ér véget, ha a lefordított lapok között már nem lehet párt találni.

A játékosok egymás után fordíthatnak az óramutató járásának megfelelően.

# Szafari Park

## Gazdálkodós társasjáték

A játék célja, hogy kialakítsd a saját parkodat, ahol sok veszélyeztetett állatfajt megóvhatsz a kipusztulástól. A park fenntartásához sok népszerűsítő és csalogató beruházásra van lehetőséged, s persze minél több állatfajt tudsz bemutatni, annál több látogatód érkezik. A végső cél az, hogy három állatfajt visszatelepíts a szabadba.

### ELŐKÉSZÜLETEK:

A játékot 2-4 játékos játszhatja. Az állatos kártyák megkeverése után 5-5 lapot ki kell osztani a játékosok között, ez lesz a kezdő állatállományuk (ha madarat, halat, vagy őssálatot húztunk, azt vissza kell tenni!). A maradék állat kártyát lefordítva az állatokat ábrázoló mezőre kell tenni. Az induláshoz minden játékos 10000 Kongót kap. A bábuk kiválasztása és a sorrend eldöntése után az 1-es mezőről indulhat a játék.

### AZ EXPEDÍCIÓK MENETE:

Ha valamely élőhelyre, vagy ásatásra lépsz, akkor először ki kell fizetned az expedíció díját, majd fel kell kutatnod legalább egy ott élő állatot. Az állatkártyák bal alsó sarkában láthatod, hogy mennyi bevételt hoz a start mezőn való áthaladáskor. Az alul levő térképen piros pontok jelölik az állat élőhelyét. Expedíciós mezőn a lefordított állatos kártyákból kell felfordítanod a soron következő hét lapot. Ha olyan állatot sikerül felfordítanod, amely él az adott élőhelyen, akkor az bekerül az állatkertedbe. Ekkor több lapot már nem fordíthatsz fel! Maximum hét lapot nézhetsz meg! Ha a hetedik lap sem tartalmaz olyan állatot, melynek az élőhelyére léptél, akkor az expedíció sikertelen volt, tehát üres kézzel tértél vissza. A fel nem használt állat kártyák a pakli aljára kerülnek.

### A mezők leírása

#### BEVÉTELEK – 1-es mező

Minden kör után, ha ezen a mezőn áthaladsz, vagy ha rálépsz, megkapod az időszak bevételeit. Ez a következőkből áll:

1. Add össze az állatkártyák bal alsó részén levő pénzeket!
2. Számold össze az épületeid, szolgáltatásaid bevételeit!
3. Dobj a kockával és ennyiszor 200 Kongót adj hozzá bevételeidhez!

4. Ha pont itt álltál meg, kapsz még 1000 Kongót!

Az 1-4 összege jelenti az időszak árbevételét! Ha áthaladsz ezen a mezőn, akkor először rendezd a bevételeidet, s csak utána kövesd az aktuális mező utasításait!

### **FEJLESZTÉS – 2-es, 18-as és 25-ös mezők**

Itt vásárolhatsz a fejlesztés kártyák közül annyit, amennyit ki tudsz fizetni. A fejlesztés kártyák alján látható, hogy mennyibe kerül és a bal felső sarkában van feltüntetve, hogy mennyi bevételt hoz a start mezőn való áthaladáskor. Egyfajta dologból csak egy lehet nálad! Nem lehet például két Túrabuszod! Vannak fejlesztések, amik nem hoznak bevételt: a saját állatorvos mentesít az állatorvosi költségektől (5, 16, 31-es mező). A vadőr az orvvadászoktól védi az állatokat. Ősállatot csak akkor gyűjthetsz be az ásatásnál, ha van múzeumod. Madarat csak madárházba tehetsz, s a vízi állatokat csak akváriumba rakhatod! A biztosítás baj esetén lesz segítségdre.

### **ÁLLATELHULLÁS – 3-as mező**

Keverd össze az állatkártyáidat, majd lefordítva húzz egyet belőlük! Ez az állat pusztult el. A lap kiesik a játékból. Ha van biztosításod, a biztosító az állat árának háromszorosát fizeti Kongóban!

### **EXPEDÍCIÓ – 4-es, 8-as, 11-es, 20-as, 26-os, 28-as, 32-es mező**

Ahova léptél, oda utaztál expedícióra. Fizesd ki az expedíció díját kezd el felfordítani egyenként az állat kártyákat.

### **ÁLLATORVOS – 5-ös, 16-os, 31-es mező**

Ha nincs saját orvosod, az állatorvos a mezőn jelzett összegért megvizsgálja, illetve meggyógyítja az állataidat.

### **TAKARMÁNY – 6-os, 14-es, 29-es mező**

Az állatokat rendszeresen kell etetned, s ehhez élelmet kell vásárolnod!

### **SZERENCSE – 7-es, 15-ös, 23-as, 30-as mező**

Dobj két kockával, add össze és olvasd le a játéktábláról, hogy mi történt!

### **TŐZSDE – 9-es mező**

Egy jelentősebb összeget vittél a tőzsdére. Dobj a kockával, hogy megtudd, sikerrel jártál-e!

- 1: fizess 2000 Kongót!
- 2: fizess 1000 Kongót!
- 3: nincs bevétel, de fizetned sem kell.
- 4: kapsz 1000 Kongót.
- 5: kapsz 2000 Kongót.
- 6: kapsz 3000 Kongót

### **VISSZATELEPÍTÉS – 10-es, 35-ös mező**

A játékot az nyeri, akinek sikerül három állatot visszatelepítenie. A visszatelepítés költsége: 10000 Kongó.

### **FELÚJÍTÁS – 12-es mező**

A Szafari Park némi felújításra szorul. Emiatt egyszer kimaradsz!

### **REKLÁMOZÁS – 13-as mező**

Jó reklámlehetőség kínálkozik, amiből te sem maradhatsz ki! Fizess 100 Kongót.

### **ORVVADÁSZOK – 17-es mező**

Orvvadászok hatoltak a park területére. Ha van vadőröd, akkor ő elbánik velük, de ha nincs, akkor veszítesz egy állatot (ld. 3)!

### **World Wildlife Foundation -19-es mező.**

Az alapítvány támogatja a védett állatok tartását. Minden védett állat után 200 Kongót kapsz, ha itt állsz meg!

### **SZAPORULAT – 21-es mező**

Végre szaporodtak a befogott állataid! Keverd meg az állatkártyáidat és húzz közülük egyet. Annyi bevételt kapsz, amennyi az adott állat bevétele.

### **ÁSATÁS – 22-es mező**

Az ősszállatok maradványait nehéz felkutatni. Ezeket **csak múzeumban** helyezheted el. Ha nincs múzeumod, akkor is ki kell fizetned az ásatás díját, de kutatásod eredménytelen marad.

### **BIZTOSÍTÁS – 24-es mező**

Újítsd meg a biztosításodat és fizess 500 Kongót. Ha még nem vettél biztosítást a fejlesztés mezőnél, akkor itt kötelező megvenned!

### **ÁLLATEGÉSZSÉGÜGYI ELLENŐRZÉS – 27-es mező**

Állategészségőrök megvizsgálták az állataid állapotát, s kisebb hiányosságokat találtak a gondozásban. Fizess 200 Kongót!

### **KARBANTARTÁS – 36-os mező**

Kiseb javításokra volt szükség. Fizess 250 Kongót!

### További szabályok

Ha valakinek elfogy a pénze és fizetnie kell, akkor eladhatja az épületeit, fejlesztéseit, vagy az állatait.

## **Vidd el a párját!**

Megfigyelőkészség és koncentrációkészség fejlesztő játék 3 éves kortól 2-6 fő részére. Érdemes legalább két paklival játszani.

A megkevert és lefordított pakliból minden játékos húz öt lapot.

Az első játékos kiválaszt egy jelet valamelyik kártyáján, majd a lapot leteszi és elmondja, hogy mire gondolt. A többi játékos sorban egymás után tesz rá egy-egy lapot az óramutató járásának megfelelően. Akinek utoljára sikerült a kiválasztott jellel rendelkező lapot rátennie, az viszi a kártyákat. Ezután mindenki húz egy lapot.

A következő fordulót az kezdi, aki az előző körben nyert.

A játékban nem csak az állat kártyák használhatók, hanem a helyszínek (földgömb), csapdák, betegségek, kiegészítők (csont), növények, gombák, építmények is.

## Állatmentők

Kooperatív társasjáték a Vadak Ura kártyákkal. A játékhoz egy dobókocka kell! A játékosok leraknak körbe legalább tíz lefordított állatkártyát. Ezeket az állatokat kell kiszabadítani. A maradék lap közül választanak maguknak egy állatot. Ezzel az állattal kell kiszabadítaniuk a fogságba esett állatokat. A választott lapot az egyik lefordított állat mellé kell helyezni. Ezután választanak egy állatot, amelyik az orvvadász lesz. Ezt szintén egy lefordított kártya mellé kell helyezni.

A játékosok egymás után dobznak, majd a dobott számot bármilyen irányban a kártyák mellett haladva lelépik. Amelyik állat mellé lépnek, azt fel lehet fordítani. Ha minden játékos lépett, dobniuk kell az orvvadásznak is. Az orvvadász mindig az óramutató járásának megfelelő irányban lép! Amelyik állat mellé lép, azt ismét elfogja, ezért újra le kell fordítani.

Ha az orvvadász olyan mezőre lép, ahol játékos áll, akkor a játékos is fogságba kerül. Ennek a játékosnak is be kell állnia a foglyul ejtett állatok közé. Csak úgy szabadulhat, ha egy játékosára rálép és kiszabadítja! A kiszabadított játékos újra elindulhat, hogy megmentsse az állatokat, de ő addig kénytelen várni!

Ha egy játékos rálép az orvvadászra, akkor az orvvadász tovább menekül a legközelebbi még fogságban levő állathoz (vagy játékoshoz). A játék akkor ér véget, ha az orvvadász már nem tud hová menekülni, azaz minden állatot (és játékos) sikerült kiszabadítani.

## Expedíció társasjáték

A játékosok feladata, hogy közösen, vagy egyénileg versengve eljussanak a 200-as mezőig, azaz megszerezzék a legmagasabb expedíciós pontszámmal rendelkező állatot. Ehhez a küldetéshez expedíciókat kell indítaniuk a 200-ig számozott játéktáblán. Ezekben az expedíciókban élelmet és felszereléseket kell magukkal vinniük, hogy eljussanak a célig. Egy játékos csak 10 felszerelést, vagy élelmet bír el! Mivel először még kevés pénzüik van, a játékosok csak rövidebb expedíciókat finanszírozhatnak. Később a sikeres expedíciók bevételei után újabb felszerelésekkel bővíthetik készleteiket és még tovább juthatnak el, míg valaki, vagy valakik el nem jutnak a célig.

Kooperatív játékkezdés: A játékosok összesen 300 Kongót kapnak, amin felszerelést és élelmet vásárolhatnak maguknak. Mivel egy játékos csak 10 csomagot bír el, a felszereléseket eloszthatják egymás között.

Egyéni játékkezdés: Minden játékos 350 Kongót kap, amin felszerelést vásárolhat magának. Ha a játékosnak 10-nél több felszerelése van, akkor teherhordót, vagy terepjárót kell magával vinnie, amiket természetesen ki kell fizetni.

### A játék menete:

A megkevert Vadak Ura pakliból 10 Kongóért 7 lapot húzhatnak a játékosok. Ezekből választhatnak egyet, amit fel szeretnének kutatni. Ha egyik lap sem megfelelő, újabb 10 Kongóért húzhatnak még 7 lapot. A kártyák bal alsó sarkában látható, hogy mennyi bevételt kapnak sikeres expedíció esetén, jobb alsó sarkában, hogy milyen felszerelésre van szükség a felkutatáshoz, a térképen pedig látható, hogy meddig kell majd eljutniuk az expedíciós táblán.

A játékos, vagy csapat akkor dobhat, ha egy adag élelmiszert kifizet. Az élelmiszert a zsákok és hordók jelképezik. 1 élelem 10 Kongóba kerül. Ha az élelem elfogy mielőtt az expedíció véget ér, akkor a játékos, vagy csapat elbukott a küldetésben. Ilyenkor minden felszerelést és élelmet elveszítenek, majd 350 Kongóval újra kezdhetik a játékot. Vásárolni az indulás előtt, vagy a táblán levő falvakban lehet csak!

Ha a játékosok elérték a választott állatnál jelzett expedíciós távolságba, akkor ez a küldetésük véget ért, megkapják a Kongójukat és újabb expedíciót indíthatnak a start mezőről miután feltöltötték készleteiket. A játékos az, vagy azok nyerik, akik eljutnak a 200-as mezőbe.



## A mezők jelentése:

**Tigrisfej:** Húzz egy lapot, nézd meg a jobb alsó sarokban evő jelet és aszerint járd el! (A jelek jelentései a 16. oldalon találhatóak.)

**Térkép:** Ha nincs a felszereléseid között, akkor eltévedtél. Dobj még egyszer (ingyen) és lépd le visszafelé!

**Nagyító:** Ha van nálad, jobban látod a nyomokat. Ingyen dobhatsz még egyet!

**Élelem** (krumpliszsák): Találtál valami ehető növényt, ezért a következő dobásért nem kell fizetned.

**Kés:** Ha van nálad kés, akkor az általad fogott ehető állatot elfogyaszthatod. A következő dobásért nem kell ételmezt adnod.

**Hordó:** Sok ételmiszert találtál. +2 ételmezt kapsz.

**Töltény:** Ha van puskád, akkor vadászhatsz és +2 ételmezt kapsz.

**Zseblámpa:** Ha nincs ilyen felszerelésed, csak akkor léphetsz tovább, ha párosat dobsz!

**Távcső:** Ha van távcsöved, lépj a következő Kvíz mezőre!

**Kötél:** Ha nincs nálad, akkor kerülővel kell haladnod. Fizess ki még egy ételmezt!

**Csónak:** Ha nincs nálad, a kerülő miatt két ételmezt veszítesz!

**Sátor:** Sátor nélkül nincs ami védje a készleteidet! Ha nincs sátrad -2 ételmezt!

**Egészségügyi doboz:** Valamilyen betegséget kaptál el. Ha nincs egészségügyi dobozod, vissza kell térdned a rajthoz, vagy az utolsó településre!

**Ásó:** Ha van ásód, értékes ásványra bukkantál! Kapsz 50 Kongót!

**Csákány:** Ha van csákányod, értékes ásványra bukkantál! Húzz addig, amíg ásványt nem húzol. Megkapod a rajta levő összeget!

**Ragadozó:** Vadállat támadta meg az expedíciód. Ha nincs puskád, menekülnöd kell: dobj egyet és a dupláját lépd le visszafelé!

**Bennszülött:** Elkísér a következő településig.

**Terepjáró:** Ha nincs, akkor csak 4-es, 5-ös, vagy 6-os dobás után mehetsz tovább. Minden dobás ételmezt kerül!

**Kutatóhajó:** Ha nincs, akkor csak 5-ös, vagy 6-os dobás után mehetsz tovább!

**Szerszámok:** Egy felszerelésed tönkrement. Fordítsd fel a lapjaidat, keverd meg és húzz egyet! Ez a felszerelésed tönkrement. Ha kifizeted az árának a felét, megjavíthatod. Ha bennszülöttet húztál, akkor a bérének a felét újra ki kell fizetned!

**Kvíz mezők:** (számozott mezők) Húznod kell egy Vadak Ura kártyát. A színeknek megfelelően kell kérdezned. Ha a kérdezett játékos tudja a választ, ingyen dobhat egy újat!

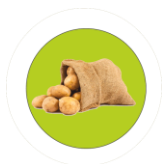
**Falvak:** Itt vásárolhatsz még felszerelést, vagy ételmezt.

## Megjegyzések:

A szerszámok mezőre lépve előfordulhat, hogy a bennszülöttet, vagy terepjárót húzzuk ki. Ebben az esetben, ha nincs elég pénzünk a javításhoz, vagy a bennszülött bérének kifizetéséhez és a lapokat elveszítjük, újra meg kell számolnunk, hogy mennyi felszerelést tudunk magunkkal vinni. Továbbra is érvényes, hogy egy ember csak 10 felszerelést bír el étellel együtt. A túlsúlyt elveszítjük, azaz amit nem tudunk magunkkal vinni, azt vissza kell tenni a többi kártya közé.

Ha kooperatív játékot játszunk és a Quíz mezőre lépünk, akkor egyszer az egyik játékos kérdez, azután a másik felváltva.

Előfordulhat, hogy valakinek egy településre érkezve nincs pénze, de nagyobb szüksége lenne ételre, mint valamelyik felszerelésére. Ilyenkor a felszerelést be lehet cserélni étellel (bennszülöttet is, csak a súlyelosztásra ügyelni kell). 10 Kongó értékben cserélhetünk 1 adag ételre.



Egy zsák étel 1 napi adag az expedíció számára



Egy hordó étel 10 napi adag az expedíció számára

## **Expedíció (gyorsabb változat)**

A játékosok feladata, hogy a rendelkezésükre álló felszereléssel és étellel minél messzebb eljussanak a játéktáblán.

Játékezdés: Minden játékos kap 10 csomag ételkészletet, valamint választhat 5 felszerelési tárgyat.

A játék menete: Minden dobás egy ételkészletbe kerül. Ha olyan mezőre lépnek, ahol olyan felszerelési tárgy van, amellyel rendelkeznek, akkor be kell adniuk a tárgyat, de nem kell a következő dobásért ételt adni.

Ha számozott mezőre, vagy tigrisfejre lépnek és az állat tulajdonságait letakarva tudnak a számozott mezők színének megfelelő kérdésre válaszolni, akkor megkapják az állatot és a következő lépésért nem kell ételt adniuk.

Ha a szerszámokra lépnek, akkor elromlott egy náluk levő tárgy, amit be kell adniuk. (A játékos választhatja ki).

Ha bennszülöttre lépnek, akkor az elkíséri őket a következő faluig (kunyhó).

Ha áthaladnak a kunyhón, vagy rálépnek, húzhatnak további 3 felszerelést és 5 ételt.

A játékot az nyeri, aki messzebb jut, illetve ha célba ért, akkor több állatot sikerült összegyűjtenie.

**A játékokhoz jó szórakozást kívánunk!**



Fehér Sólyom Kiadó  
Helstáb Ákos egyéni vállalkozó  
Cím: Pécs, Semmelweis u. 28.  
Honlap: [www.fehersolyom.hu](http://www.fehersolyom.hu)  
e-mail: [helstab.akos@gmail.com](mailto:helstab.akos@gmail.com)  
Felelős kiadó: Helstáb Ákos  
Telefon: +36 30 3622632