



Vadak Ura Kártyajáték



Pakliteszt

Lombhullató erdők

Bevezető:

A paklit harminc körös tesztel tesszük próbára, ami azt jelenti, hogy max. ennyi fordulón át támadjuk a „virtuális” ellenfelet és ő is minket. Ez próbajátéknak, vagy egyszemélyes játéknak is kiváló lehetőség.

Játékkedés:

Megkeverem a paklit és húzok belőle öt lapot. Felírom magamnak, hogy 25 földem van. Lássuk, hogy mit húztam:



Madárfészek: Ez a lap később lesz csak használható, ha lesz mivel felépítenem. Egy állat három kör alatt építheti fel. Első húzásra nem túl szerencsés.



Amerikai szürkemókus: Mászni tud és éjjel és nappal is aktív. 5-ös az ereje, ezért csak később lehet hasznos.

Alumínium: Hasznos csapda már a játék elején. Megakadályozhatja egy állat támadását 27 kg-ig. Igaz, hogy repülni és mászni tudó állatokra nem hat, de még így is jól jöhet.

Gyilkos galóca: 2-es mérgezést okozó gomba. Később lehet hasznos erősebb állatok legyengítésére.



Propolisz: 2-es mérgezést gyógyító trükk lap. Később hasznos lehet.

Ez a kezdő húzás nem túl szerencsés. Csak egyetlen állat van benne, az sem kijátszható egyelőre. Meglátjuk, mi lesz ebből. Kezdődjenek a körök!

1. kör

Kapok 1 Ap-t (akciópont), amit felírok a lapomra, majd húzok egy kártyát:

Európai mókus: Hasonlóan a szürkemókushoz egyelőre túl drága. Éjszaka és nappal is aktív, Magyarországon is él és mászni tud. Mivel csak 1 Ap-m van és a legolcsóbb állatom is 10 Ap-ba kerül, egyelőre nem tudok lapot tenni. Passzolok.

Virtuális ellenfelünk kap 1 Ap-t, amiből kirak egy 1-es erejű állatot 1 Ap-ért. 0 Ap-ja maradt. Az állattal még nem



támadhat, mert passzív, azaz fejlődni kell. Ez nekünk egyelőre jó. Passzol.

2. kör

Kapok 2 Ap-t, tehát 3 Ap-m van. Húzok egy lapot:

1-es ellenméreg: Trükklap, amit a propoliszhoz hasonlóan később még felhasználhatok. Egyelőre nem áll jól a szénám. Szinte védtelen vagyok, ellenfelem pedig mindjárt támad. 3 Ap-ért sem tudok semmit venni. Kénytelen vagyok passzolni.

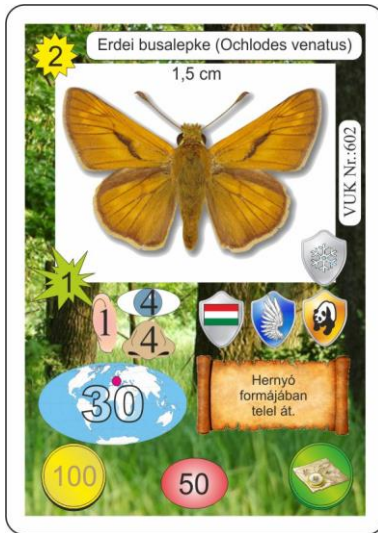
Ellenfelem 2 Ap-t kap, húz egy lapot, majd vásárol egy 2-es erejű állatot, amit passzívan maga elé helyez. Az 1-es erejű állata aktív lett. Ezt előre tolja a területhatárra és támad vele. Mivel nincs mivel védekezni, foglal is 1 földet. Ellenfelemnek tehát 26, nekem 24 földem lett. A támadást kivédhettem volna az alumínium csapdával, de azt későbbre tartogatom, ugyanis azzal nagyobb támadásokat is ki lehet védeni. Passzol.



3. kör

Kapok 3 Ap-t és húzok egy lapot. Most már 6 Ap-m van.

Mivel az Erdei busalepkét húztam, ezt már ki tudom tenni. 2 Ap-ba kerül, 4 Ap marad. Repülő állat, tehát nem kell kivárnom, hogy kifejlődjön, hanem rögtön aktív. Foglalni ugyan nem tudok vele, de jó lesz védekezni, hiszen +1 a védekezési bonusz, tehát 2-vel védekezik, ezért éppen jókor jött. Passzolok.



Ellenfelem 3 Ap-t kap. Húz egy lapot, majd aktiválja a 2-es erejű állatát. Most nem vásárol, de a támadási stratégiája 3-as (ezt dobókockával dobom ki; ld. utolsó oldal), ezért megtámadja az erdei busalepkémet a 2-es erejű állatával. A busalepke 2-vel védekezik, ezért mindkét állat kiesik, a gyűjtőbe kerülnek. Az 1-es erejű állatával foglal 1 földet. Neki 27 földje van, nekem 23. Passzol.

4. kör

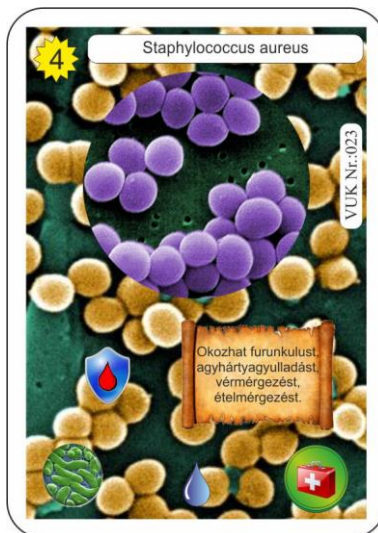
Kapok 4 Ap-t, így már 8 Ap-m van. Húzok egy lapot. Fekete csupaszcsiga: 6 Ap-ba kerül, ezért rögtön meg is veszem. 2 Ap-m maradt. Sajnos a csiga nem repül, ezért egyelőre passzív marad. Passzolok.

Ellenfelem 4 Ap-t kap, így 7 van neki. Húz egy lapot és vesz egy 3-as erejű állatot 5 Ap-ért. 2 maradt neki. Ez egyelőre szintén passzív, ezért még nem használhatja. Támad az 1-es erejű állatával, foglal 1 földet. Neki 28, nekem 22 marad. Passzol.



5. kör

Kapok 5 Ap-t, ezért 7 Ap-m lesz. Húzok. Staphylococcus aureus: Ez most kapóra jött nekem, mert meg tudom vele fertőzni az 1-es erejű állatát, ezért meg is veszem (4 Ap). 3 Ap-m maradt. A staphylococcus a gyűjtőbe kerül és az ellenfél 1-es erejű állata 1-es mérgezést kap, ami miatt 0-ra csökken az ereje, ezért kiesik a játékból, gyűjtőbe kerül. A csupaszcsigám aktívvá vált, ezért kitolhatom a területhatárra és mivel az



ellenfelem védtelen, meg is támadom. Foglalom 4 földet. Nekem 26 földem lesz, neki 24 maradt. Passzolok.

Ellenfelem 5 Ap-t kap, 7-lesz neki. Ezen vesz egy 4-es erejű állatot. A 3-as erejű állata aktívvá válik. Ezt kitolja védekezni a területhatárára. A 4-es erejű csigám ellen ez mit sem ér. Kénytelen passzolni.

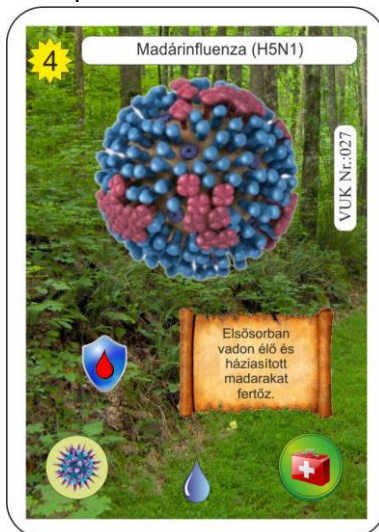
6. kör

Kapok 5 Ap-t. Innentől már nem nő tovább a kapott Ap mennyisége, hacsak nem veszek valami Ap növelőt. 8 Ap-m van. Húzok egy lapot: Madárinfluenza. Megvehetném, de inkább gyűjtök az 5-ös erejű mókusa. A 4-es erejű csigámmal csak akkor üthetném ki az ellenfelem 3-as erejű állatát, ha a csiga is elpusztulna, ezért inkább passzolok.

Ellenfelem kap 5 Ap-t, húz egy lapot. Az Ap-jén vesz egy növényt, ami még fejlődik, tehát passzív lesz. A 4-es erejű állata aktívvá válik. Kitolja a területhatárára. Most van egy 3-as és egy 4-es erejű állata a határon. Kidobom a stratégiáját: 1-est dobtam, tehát nem támad, mert nem tud leütni. Passzol.

7. kör

5 Ap (13 van) és húzás. Éti csiga. Jó védekező lap, mert a védekezési bonusszal együtt 6-os a védekezése. Egyelőre félre teszem, mert végre van 10 Ap-m, hogy kitegyem a szürkemókusomat. Egyelőre passzív. Nem támadok, passzolok. 3 Ap-m maradt.



Ellenfelem 5-Ap-t kap és híz. Vásárol egy 1-es erejű mérgező állatot 3 Ap-ért. 2 Ap-ja maradt. Ez egyelőre passzív. Dobtam neki egy 6-ost. Jelen esetben ez azt jelenti, hogy a 3-as erejű állatával a csigámma támad, a 4-es erejűvel pedig földet foglal. A 3-as erejű állata elpusztul, de lefoglalta vele a csigámat, így az már nem tudja kivédeni a földfoglalást. Van viszont egy Alumínium csapdám. Ez csak 1 Ap-ba kerül. Most ideje felhasználnom. A támadó nem esik ki, de a csapda megakadályozta a támadást és legalább nem tudott földet foglalni. A csapda a gyűjtőbe kerül, 2 Ap-m maradt. Ellenfelem kénytelen passzolni.

8. kör

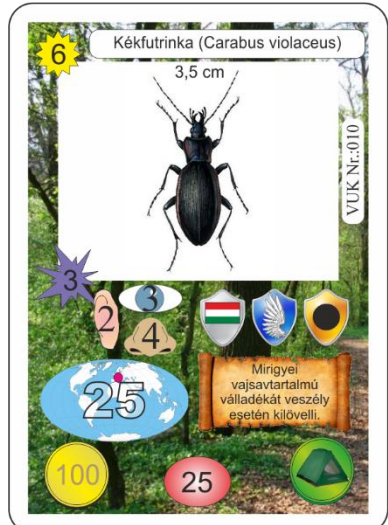
5 Ap (7 lett), húzás. Csíkos szkunk. Erre az erős lapra később nagy szükségem lesz, de egyelőre félre teszem. Kifejlődött a mókusom, amit előre tolok. Megveszem a madárinfluenzát (4 Ap) és megfertőzőm vele a 4-s erejű állatot. így már 3-as az ereje, ezért most támadok. A mókussal leütöm az állatot, a csigámmal pedig foglalom 4 földet. Nekem 30 lesz, neki 20 maradt. Passzolok. (3 Ap-m maradt.)



Ellenfelem a növénye miatt mostantól 6 Ap-t kap. A 8 Ap-ján vesz egy 5-ös erejű állatot (passzív). A mérgező, 1-es erejű állatát kitolja a területhatárra. 5-öst dobtam neki, ezért nem támad. Passzol.

9. kör

5 Ap (8 lett), húzás. Kékfutrinka. Most már csak a feláldozható kategóriába férne bele. Megpróbálok gyűjteni a csíkos szkunkra. A csigámmal megtámadom a mérgező állatot, de



rögtön meg is gyógyítom az ellenmérgelemmel (2 Ap és a gyűjtőbe kerül). 6 Ap-m maradt. A mókussal foglalok 5 földet. 35 földem van, ellenfelemnek pedig 15 maradt. Passzolok.

Ellenfelem 6 Ap-t kap, Húz. Nem vásárol. Az 5-ös erejű állata aktívvá vált. Előre tolja. 5-öst dobtam, tehát támad. Csak a csigámat támadhatja öngyilkos módon. Mindkét lap a gyűjtőbe kerül. Passzol.

10. kör

5 Ap (11), húzás. Macskabagoly. Jól állok, közel a győzelemhez, ezért megveszem a kékfutrinkát. Már nem érdemes gyűjtenem. 5 Ap maradt. Mivel a kékfutrinka repül, rögtön aktív. Előre tolom és foglalok 8 földet. 43 földem van, ellenfelemnek 7 maradt.

Ellenfelem kap 6 Ap-t, majd húz. Vesz egy 6-os erejű állatot (passzív) és passzol. 1 Ap-ja maradt.

11. kör

5 Ap (10), húzás. Közönséges medvelepke. Csak 6 Ap, ezért meg is veszem (4 maradt). Tulajdonképpen itt még elhúzhatnám a játékot, de nincs értelme. Medvelepkém is egyből aktív, mert tud repülni. 11 földet foglalhatnék, de annyi már nincs is. Megnyertem a játékot.



Lombhullató erdő paklimmal tehát 11 körig tartott a győzelem. A példajátékban nagyon jól látszott, hogy milyen sokat számítanak azok a lapok, melyek csapdázhatnak, gyógyítanak, vagy mérgeznek. Csak állatokkal nagyon nehéz lenne győzni. Sokat számít a stratégia is, hiszen egy rosszul időzített támadás, vagy jól időzített áldozat is a nyereséghez vezethet.

Ha valaki ki szeretné próbálni egyedül, leírom a „virtuális játékos” lépéseit:

1. kör: 1 Ap – 1-es erejű állat
2. kör: 2 Ap – 2-es erejű állat
3. kör: 3 Ap – gyűjti
4. kör: 4 Ap (7) – 3-as erejű állat(5 Ap), 2 Ap marad
5. kör: 5 Ap (7) – 4-es erejű állat
6. kör: 5 Ap – növény (5 Ap) (+1 Ap)
7. kör: 5 Ap – 1-es erejű Mérgező állat (3Ap), 2 Ap
8. kör: 6 Ap (8) – 5-ös erejű állat
9. kör: 6 Ap – gyűjti
10. kör: 6 Ap (12) – 6-os erejű állat (11), 1 Ap
11. kör: 6 Ap – növény (+1 Ap) 1 Ap
12. kör: 6 Ap (7) – gyűjti
13. kör: 7 Ap (14) – 7-es erejű állat (13) 1 Ap
14. kör: 7 Ap (8) – gyűjti
15. kör: 7 Ap (15) – 8-as erejű állat
16. kör: 7 Ap – 2-es mérgezésű, 1-es erejű állat (6) 1 Ap marad
17. kör: 7 Ap (8)
18. kör: 7 Ap (15)
19. kör: 7 Ap (22) – 10-es erejű állat(19) 3 Ap maradt
20. kör: 7 Ap (10) – növény (+2 Ap)
21. kör: 7 Ap
22. kör: 9 Ap (16)
23. kör: 9 Ap (25) – 13-as erejű állat
24. kör: 9 Ap
25. kör: 9 Ap (18)
26. kör: 9 Ap (27)
27. kör: 9 Ap (36) – 18-as erejű állat (35) 1 Ap maradt
28. kör: 9 Ap (10)

29. kör: 9 Ap (19)

30. kör: 9 Ap (27) – 14-es erejű repülő állat

A 30. kör után az győz, akinek több területe van.

A virtuális játékos stratégiája: (Dobott szám és stratégia)

1,2 – Csak akkor támad, ha le tud ütni

3– Akkor is támad, ha öngyilkos módon tud csak leütni

4 – Akkor támad, ha mérgezni tud

5 – Akkor (is) támad, ha több lappal tud csak leütni, vagy öngyilkos módon tud leütni.

6 – A gyengébb lappal lefoglal, az erősebbel területet foglal