



Vadak Ura Kártyajáték



Pakliteszt

Füves puszták

Bevezető:

A paklit harminc körös 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.

Játékezés:

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

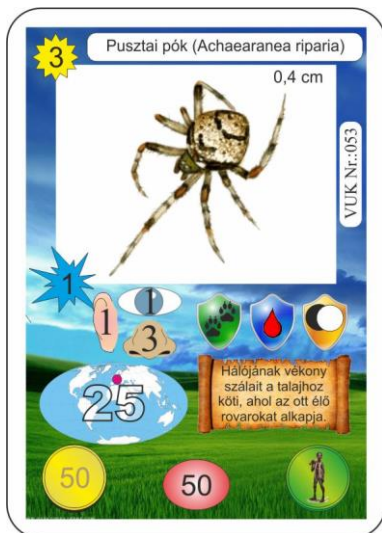
9 Rézsikló (*Coronella austriaca*)
60 cm
VUK Nr.:050



A card for the Rézsikló (Coronella austriaca) with a yellow starburst '9' in the top left. The card features an illustration of the snake, its name and scientific name, and length (60 cm). On the right side, there is a vertical label 'VUK Nr.:050'. Below the illustration, there are several icons: a pink starburst '5', a blue starburst '1', a blue starburst '5', a Hungarian flag, a panda icon, and a shield icon. At the bottom, there is a blue circle with '35', a yellow circle with '200', a green circle with '8', and a green circle with a snake icon. A text box at the bottom right says: 'Kisebb termetű áldozatait egészben, élve nyeli le.'

Rézsikló: Nagyon hasznos lap lehet a későbbiekben. Mivel 9 Ap-ba kerül, ezért még gyűjteni kell hozzá.

3 Pusztai pók (*Achaearanea riparia*)
0,4 cm
VUK Nr.:033



A card for the Pusztai pók (Achaearanea riparia) with a yellow starburst '3' in the top left. The card features an illustration of the spider, its name and scientific name, and length (0,4 cm). On the right side, there is a vertical label 'VUK Nr.:033'. Below the illustration, there are several icons: a blue starburst '1', a blue starburst '1', a blue starburst '3', a green shield icon, a red shield icon, and a yellow shield icon. At the bottom, there is a blue circle with '25', a yellow circle with '50', a pink circle with '50', and a green circle with a person icon. A text box at the bottom right says: 'Hálójának vékony szálait a talajhoz köti, ahol az ott élő rovarokat alkaja.'

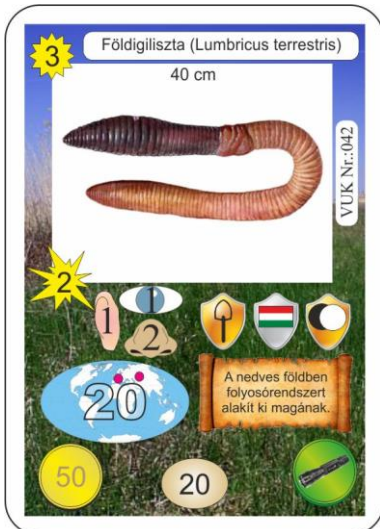
14 Patagóniai tukó (*Ctenomys magellanicus*)
20 cm
VUK Nr.:047



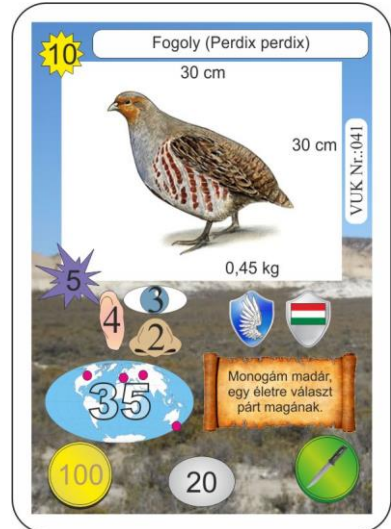
A card for the Patagóniai tukó (Ctenomys magellanicus) with a yellow starburst '14' in the top left. The card features an illustration of the rodent, its name and scientific name, and length (20 cm). On the right side, there is a vertical label 'VUK Nr.:047'. Below the illustration, there are several icons: a green starburst '6', a blue starburst '1', a blue starburst '4', a blue starburst '3', a panda icon, a shield icon, a shield icon, and a shield icon. At the bottom, there is a blue circle with '35', a yellow circle with '200', a pink circle with '6', and a green circle with a rodent icon. A text box at the bottom right says: 'Nevét sajátos rőfőgő hangjáról kapta.'

Pusztai pók: Kezdő lapnak nagyon szerencsés, mert olcsó és mérgező is. Érzékszervei ugyan nagyon gyengék, tehát könnyen csapdázható.

Patagóniai tukó: Rendkívül hasznos lap, hiszen akkor is lehet vele foglalni, ha van védő a területhatáron. Csapatban él, tehát ha ez a lap még egyszer megvan, akkor féláron is kitehető lenne, feltéve, hogy egy fajtársa már van a központban.



Földigiliszta: Olcsó és ennek ellenére meglehetősen erős kezdő lap, hiszen 2-es ereje van. Olcsósága a pusztai pókhoz hasonlóan a gyenge érzékszerveinek is köszönhető.



Fogoly: Ha sikerülne rá elegendő pontot összegyűjteni, hasznos, gyors támadó lap, hiszen repülni tud és nem kell egy kört várni, hogy aktív legyen.

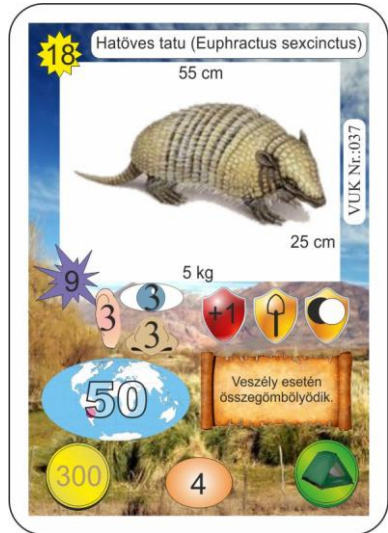
Ez a kezdő húzás nagyon szerencsés. Csak állatok vannak benne és ezek közül is sok az olcsó, gyorsan kitehető lap. Lássuk, hogy mi sül ki belőle:

1. kör

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

Hatöves tatu: Jó védekező lap, hiszen +1 a védelme, ami azt jelenti, hogy 11-el védekezhet. Egyelőre azonban túl drága. Érdeemes még gyűjtögetni. 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 fejlődnie kell. Ez nekünk egyelőre jó. Passzol.



2. kör



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

Gyapjas medvelepke: Olcsó, gyorsan kijátszható, rögtön aktívan kezdő (hiszen repülni tud) lap. Mivel már van pár hasonló lapunk, erre most nem volt különösebben szükség.

Mivel 3 Ap-m van és ellenfelemnek már van kint támadó állata, én is veszek egy lapot. 3 Ap-ért a pusztai pókot, vagy a földigilisztát is megvehetem. Egyelőre a pusztai pókot választom, mert bár csak 1-es az ereje, viszont mérgező. A támadónak ez sokszor kellemetlenebb. A

pók egyelőre passzív, ezért fektetve teszem magam elé. A vásárlás miatt 0 Ap-m maradt. Passzolok.

Ellenfelem 2 Ap-t kap, húz egy lapot, majd vásárol egy 2-es erejű állatot, amit passzívan maga elé helyez. 0 Ap-ja maradt. 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. Passzol.

3. kör

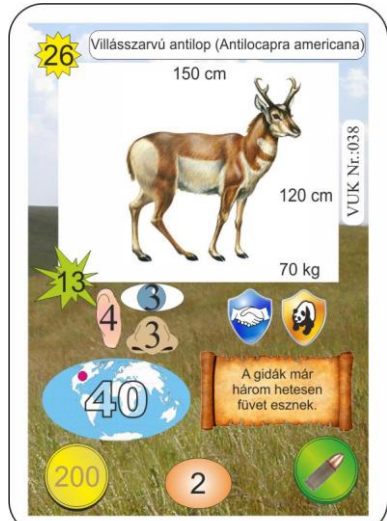
Kapok 3 Ap-t és húzok egy lapot. Ha eggyel több Ap-m lenne, biztosan megvenném, hiszen több körig megvédhetne a +1-es védekezésével. Most azonban inkább a földgilisztát veszem meg 3 pontért. A lapot fektetve magam elé teszem. A pusztai pókom aktív lett. Immár tud védekezni. Támadnom nem érdemes, mert bár az ellenfelemnek az 1-es erejű állatát megmérgezhethném, ezzel csak azt érném el, hogy mindkét lap kiesne a játékból és megint védtelen lennék. 0 Ap-m maradt, passzlok.



Ellenfelem 3 Ap-t kap. Húz egy lapot, majd aktiválja a 2-es erejű állatát. Most nem vásárol, de a támadási stratégiája 6-os (ezt dobókockával dobom ki; ld. utolsó oldal), ezért az 1-es erejű állatával lefoglalja a pókomat, ami 2-vel védekezik, ezért a támadó elpusztul. A pókomnak semmi baja sem lesz. A 2-es erejű állattal viszont már tud foglalni, mert az egyetlen védőmet lefoglalta a másik állatával. Foglal tehát 2 földet. Neki 28 földje lesz, nekem 22 maradt. Látszólag nem áll jól a szénám. Passzol.

4. kör

Kapok 4 Ap-t, húzok egy lapot. Villásszarvú antilop: A pakli egyik legerősebb lapja. Egyelőre nem tudni, hogy szükség lesz-e rá. 4 Ap-ból megvehetném a borostyánkőcsigát, vagy a medvelepkét. Védekező stratégiánál a csigát venném meg, de ha támadni akarok, a medvelepké jobb választás, hiszen repül és ezért rögtön aktív. Megveszem 4 Ap-ért, 0 Ap-m maradt. Kifejlődött a földigilisztám is. Most már tudok támadni. A pókkal megmérgezem a 2-es erejű állatát, de mivel az 3-al védekezett, a pókom elpusztul. A földigilisztával (2-es erejű) és a medvelepkével (2-es erejű) összesen $2+2=4$ földet tudok foglalni. Átvettem a vezetést: nekem 26 földem van, ellenfelemnek 24 maradt. 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. A 2-es erejű állatának a mérgezés miatt 1-es ereje van. Ezt a lapot most semmire sem tudja használni, hiszen az én 2-es erejű állataim 3-al védekeznek. Passzol.

5. kör

Kapok 5 Ap-t, majd húzok. Méhkás: Ezt az épületet az állataim segítségével építhetem fel. Nagyon jól jöhet majd, mert +1 Ap-t ad körönként, ha felépül. Az egyetlen gond, hogy mindez 5 körig lefoglalná az egyik állatomat. Egyelőre tehát nem kezdem el az építkezést. Ellenfelem eredetileg 2-es erejű állata most tovább mérgeződik. Ereje 0-ra

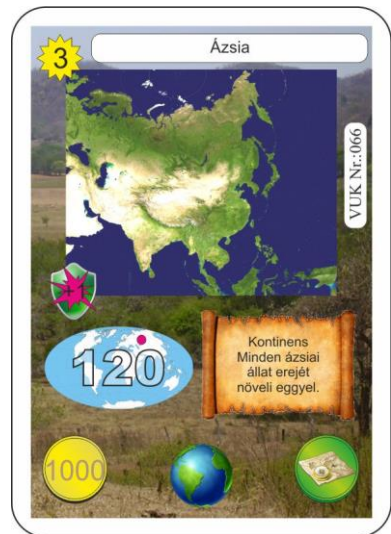


csökken, ezért elpusztul. Nincs hát védelme. Ismét tudok 4 földet foglalni. Nekem 30 földem lesz, neki 20 maradt. Mivel nem vásároltam semmit, maradt 5 Ap-m. Passzolok.

Ellenfelem 5 Ap-t kap, 7-lesz neki. Ezen vesz egy 4-es erejű állatot, ami még passzív. A 3-as erejű állata aktívvá válik. Ezt kitolja a területhatárára. Támadási stratégiának 1-est dobtam, tehát csak akkor támadna, ha le tudna ütni. Most ezt csak öngyilkos módon tehetné meg. Kénytelen passzolni.

6. kör

Kapok 5 Ap-t. Innentől már nem nő tovább a kapott Ap mennyisége, hacsak nem veszek valami Ap növelőt. 10 Ap-m van. Húzok egy lapot: Ázsia. Ez a helyszínlap, ha kiteszik, mindkét játékos Ázsiában élő állatainak erejét növeli 1-el. Virtuális ellenfelemre ez nem vonatkozik, viszont nekem csak a földigilisztám él Ázsában. Most még nem éri meg kitenni. 10 Ap-ért megveszem a foglyot, aminek 5-ös az ereje. Repülni tud, ezért rögtön aktív. Itt kialakul egy dilemma helyzet, hiszen a fogollyal le tudom ütni a 3-as erejű, 4-el védekező állatát és a másik két állatommal foglalhatnék 4 földet. Mivel azonban neki is kifejlődik a 4-es erejű állata és a 2-es erejű állataim védtelenek lennének ellene, érdemesebb hosszabb távon gondolkodnom: A medvelepkével és a földigilisztával elkezdem a méhkas építését. Ezeket hátra húzom a központomba. Csak a fogoly marad elől. A fogollyal leütöm ellenfelem 3-as erejű állatát. 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 területhatárra. Mivel nekem a határomon csak egy 5-ös erejű, 6-al védekező állatom van, értelmetlen lenne támadnia. Passzol.

7. kör

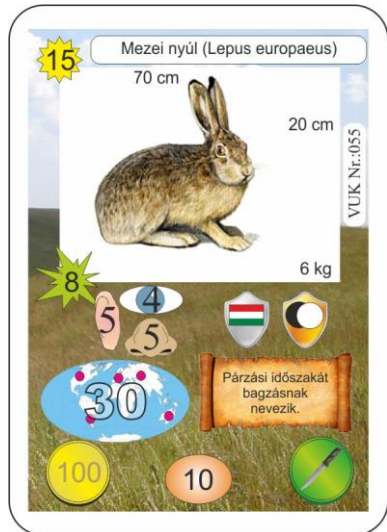
5 Ap és húzás. Bütykös hangya. Ez a lap most inkább védekezni jó. Egyelőre félre teszem. A méhkas 2 bástyát épült. Még 3 vissza van. Az 5-ös erejű fogollyal nem üthetem ki a 4-es erejű, 5-el védekező állatát, csak, ha öngyilkos akarnék lenni vele. 3 Ap-ért megvehetem viszont Ázsiát. A fogoly ereje ezzel 6-ra nőtt, így már leüthetem. Hátraléva tovább folytatom az építkezést. 2-Ap-m van és továbbra is 30 földem.

Ellenfelem 5-Ap-t kap és húz. Vásárol egy 1-es erejű mérgező állatot 3 Ap-ért. 2 Ap-ja maradt. Ez egyelőre passzív. A növénye kifejlődött, de még nem kap érte pontot. Ellenfelem kénytelen passzolni.



8. kör

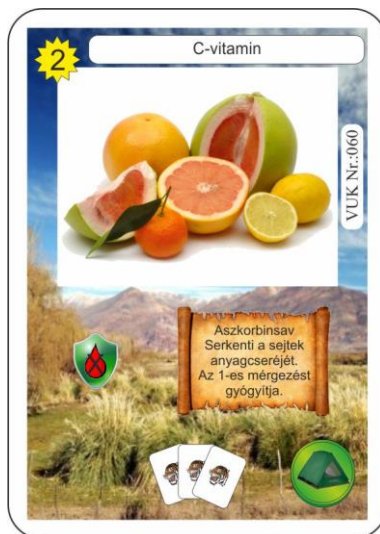
5 Ap (7 lett), húzás. Mezei nyúl. Erre az erős lapra később nagy szükségem lehet, de egyelőre félre teszem. Épületem ismét 2 bástyát fejlődött, tehát már 4 bástya felépült. A földigilisztát leviszem hát az épületről és előre tolom a területhatárra, hogy tudjon támadni, vagy védekezni. A medvelepke egy kör alatt befejezi a maradék egy bástyát. Támadok: Mivel kint van az Ázsia helyszínlap, a fogollyal 6-ot, a földigilisztával 3-at tudok foglalni. Nekem 39 földem lesz, ellenfelemnek 11 marad.



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 (12 lett), húzás. C-vitamin. A legjobbkor érkezett. Méhkasom is felépült. A következő körtől +1 Ap-t ad majd. Megveszem a bütykös hangyát 5 Ap-ért és passzívan magam elé fektetem. A földigilisztával megtámadom ellenfelem 1-es erejű mérgező állatát és rögtön meg is gyógyítom magam a c-vitaminnal (2 Ap). 5 Ap-m maradt. A fogollyal és a medvelepkével (2-es támadás, mert nem él Ázsiában) foglalok $6+2=8$ földet. Nekem 47 van, ellenfelemnek 3 maradt.



Ellenfelem 6 Ap-t kap, Húz. Nem vásárol. Az 5-ös erejű állata aktívává vált. Előre tolja. Leüti vele a földigilisztát, majd passzol.

10. kör

6 Ap a méhkas miatt (11 van), húzás. Kórócsiga. Jól állok, közel a győzelemhez, ezért erre a lapra már nem lesz szükségem. Már nem érdemes gyűjtenem, de nincs repülő állatom, amit megvehetnék. A bütykös hangyával lefoglalom az 5-ös erejű állatát, majd a medvelepkével és a fogollyal elfoglalom a maradék földjét.



10 kör alatt megnyertem a játékot.

Füves puszták paklimal tehát 10 körig tartott a győzelem. A példajátékban nagyon jól látszott, hogy milyen sokat számítanak a kis erejű, gyorsan kitehető lapok és a helyszínlapok.

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