



Helstáb Ákos

# Niche



Ökológiai - stratégiai társasjáték

Játékszabály füzet

### **Előkészületek:**

A hatszög alakú területkártyákat és az állatkártyákat meg kell keverni és lefelé fordítva az asztalra helyezni. A játékosok szint választanak, majd elosztják maguk közt az 1-től 4-ig számozott korongok közül a saját színüknek megfelelőt (8-8 db-ot). Ezután húznak öt kártyát a megkevert pakliból és kitesznek egy hatszög alakú területet maguk elé. A maradék kártyát és területet lefordítva az asztalra helyezik.

A játékosok feladata, hogy új területeket fedezzenek fel és népesítsék be az állataikkal. Ehhez olyan élőhelyeket kell keresniük, melyek a lehető legjobb életfeltételeket biztosítják az állataik számára.

A játékot az nyeri, akinek mind a 8 számozott korongját sikerül a játéktáblán elhelyeznie.

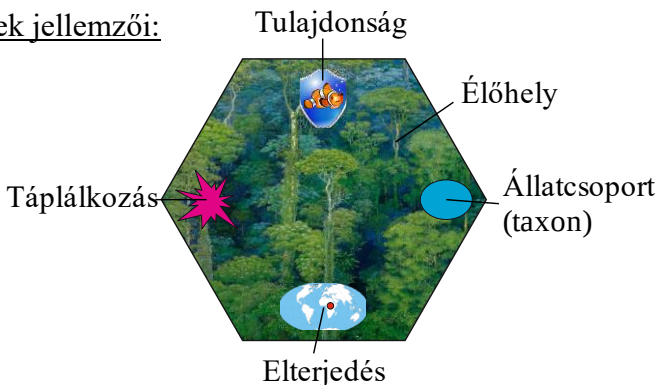
### **A játék menete:**

A játékosok egymás után egyet léphetnek:

#### **Egy lépésnek számít:**

- Új fajok beszerzése (egy játékkártyát kell húzni)
- Új terület felfedezése (egy újabb hatszög alakú élőhely mezőt kell kihelyezni)

#### **A területek jellemzői:**



## Játékkártyák:



## Területfoglalás:

A játékosok a lépésük után elfoglalhatnak egy területet valamelyik állatukkal, ha a kártyán és az élőhelyen levő jelek megegyeznek. Az elfoglalt mezőre olyan jelzőkorongot tehetnek, ahány egyezés van.

Ha például egyezik az állatkártya és a terület kártya az élőhelyben, a tulajdonságban és az elterjedésben, akkor a hármas korongot ráteheti, de ráteheti a kettes és egyes korongot is. Három egyezés esetén tehát maximum a hármas korongot lehet rátenni.

## A letehető korongok:

Öt és négy egyezés esetén: 4-es, 3-as, 2-es, 1-es.

Három egyezés esetén: 3-as, 2-es, 1-es.

Kettő egyezés esetén: 2-es, 1-es.

Egy egyezés esetén: 1-es.

A játékot az nyeri, akinek mind a nyolc korongja elfogyott.

## Nehezített játék

### Előkészületek:

A játékosok szint választanak, majd elosztják maguk közt az 1-től 4-ig számozott korongok közül a saját színüknek megfelelőt (8-8 db-ot). Ezután húznak öt kártyát a megkevert pakliból és kapnak 50 Kongó játékpénzt. A maradék kártyát lefordítva az asztalra helyezik. Az asztalon elhelyeznek egy hatszögletű élőhely mezőt, melyet az előzőleg megkevert és lefordított élőhely mezők közül húznak.

A játékosok feladata, hogy új területeket fedezzenek fel és népesítsék be az állataikkal. Ehhez olyan élőhelyeket kell keresniük, melyek a lehető legjobb életfeltételeket biztosítják az állataik számára.

A játékot az nyeri, akinek mind a 8 számozott korongját sikerül a játéktáblán elhelyeznie.

### A játék menete:

A játékosok egymás után egyet léphetnek:

Egy lépésnek számít:

- Új faj kitelepítése
- Új fajok beszerzése
- Új terület felfedezése
- Lépés egyik mezőről a másikra
- Letelepedés
- Élelemgyűjtés
- Területfoglalás a gyengébb állatoktól.

### Új fajok kitelepítése:

A náluk levő állat kártyák közül a játékosok egyet kithetnek egy üres hatszög alakú térképrészletre. Az állat után annyiszor 10 Kongót ki kell fizetniük, amennyit az állat képének bal alsó sarkában levő csillag (táplálkozás és ár) mutat.

Zöld: növényevő,

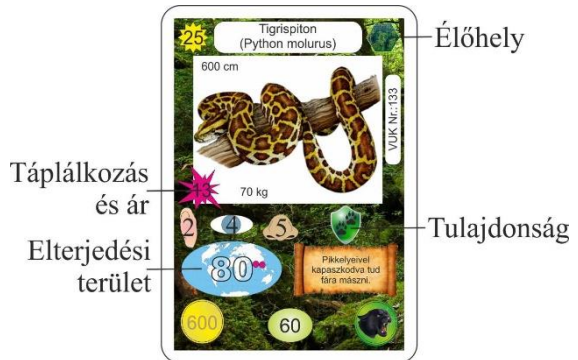
Piros: ragadozó,

Lila: mindenevő

Kék: rovar-evő

Barna: dögevő

Sárga: plankton, vagy humusz.



### Új fajok beszerzése:

A játékosok 10 Kongóért egy lapot felhúzhatnak a pakli tetejéről. Ezt a többi játékosnak nem mutatják meg és nem is tehetik ki a térképre. Egy fordulóban bármennyi új lapot vásárolhatnak, de minden lapért 10 Kongót be kell fizetniük.

### Lépés egyik mezőről a másikra:

A játékosok áthelyezhetik egy állatukat a szomszédos üres mezőre. Ha olyan mezőn szeretnének áthaladni, ahol másik játékos állata van, akkor 10 Kongót ki kell neki fizetni és egyből tovább is kell lépni.

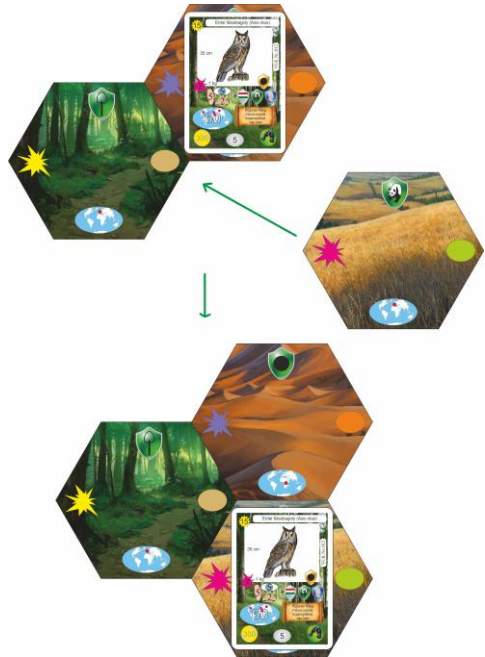
Ha több mezőn szeretne valaki egy fordulóban áthaladni, akkor annyiszor 10 Kongót kell kifizetnie, amennyi mezőn áthaladt. Ha például hárommal távolabb lép, akkor ez húsz kongót jelent. A kifizetett összeg a kasszába kerül, kivéve, ha a másik játékosé a terület. Ebben az esetben ő kapja.

### Új terület felfedezése:

A játékos húz egyet a lefordított térkép kártyák közül. Ezt olyan területre teheti, mely szabadon áll egy állata által elfoglalt területe mellett. A területre rá kell tennie az állatát!

A térkép csak olyan területre tehető, mely érintkezik egy másik szomszédos térképrészlettel is! (Nem lehet vonalba rakni, kivéve a legelső térkép melletti mezőt.)

A felfedezésért 10 Kongó jutalom jár!



### Letelepedés:

Ha egy állattal olyan területre léptünk, ahol a körülmények megfelelők a számára, akkor letelepíthetjük. Ezt azzal jelezzük, hogy elhelyezünk rajta egy saját színű számozott korongot. Ez a terület innentől annyiszor tíz Kongó bevételt ad, amennyi életkörülmény az adott állatnak megfelelt, de ebből le kell vonni az állat saját fenntartására 10 Kongót.



Ha tehát az állat élőhelye, elterjedési területe, taxonja, táplálkozása és valamelyik különleges tulajdonsága is megegyezik az adott élőhellyel, akkor 50 Kongót kapna, de ebből le kell vonni 10 Kongót az állat saját fenntartására, tehát a 4-es korongot tehetik rá. Innentől ez az élőhely a neki megfelelő állattal 40 Kongót termel körönként, ha élelmet gyűjt. Ha a 4-es korongok elfogytak, akkor már csak a 3-as, 2-es, vagy 1-es

korongok használhatók, függetlenül attól, hogy több tulajdonság is megegyezik az élőhellyel.



### Élelemgyűjtés:

A letelepedett állatok annyiszor tíz Kongót tudnak begyűjteni, amennyi velük megegyező jel van az adott területen. Ebből le kell vonni minden fenntartott állat után tíz Kongót (maximum 40 Kongó). **A játékos csak akkor gyűjthet élelmet, ha egyetlen állatával sem mozgott!**

Amíg a játékosnak nincs egyetlen letelepedett állata sem, körönként 10 Kongót kaphat élelemgyűjtés címen.

### Területfoglalás a gyengébb állatoktól:

A játékos elfoglalhat egy mezőt a másik játékostól, ha olyan területre lép az állatával, ahol egy **gyengébb** állat van. Az állatok erejét az állat képe alatt baloldalon levő csillagban található szám jelzi (pl. a farkasnál 13). A védekező állat annyiszoros jutalom védelmet kap, amennyi megegyező jele volt az adott mezőn, azaz eggyel többet, mint ahányas korong volt rajta. Ez maximum 5 lehet.

Ha az állat gyengébb, elmenekülhet. A menekülő állat életben marad, ha át tud települni egy másik olyan szomszédos mezőre, amely üres. Ha a menekülő állatnak nincs hova áttelepülnie, akkor elpusztult.

Példa területfoglalásra: A 18-as erejű víziló kiütheti a 3 x (4+1)=15-ös erejű mantellát, mert még a területi bonuszok ellenére is erősebb nála.



A játékosok bármelyik állatukkal léphetnek, de egy fordulóban csak egy állatot mozgathatnak.

A játékot az nyeri, aki az összes bevételjelző korongját, azaz mind a 8 darabot ki tudta tenni.

A játék a többi vadak ura kártyával szabadon bővíthető. A régebbi lapokon még nincs feltüntetve az élőhely, ezért azokkal a neheztített játékban maximum 30 Kongó bevétel érhető el.

Jó játékot kívánunk!

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