

# Vadak Ura

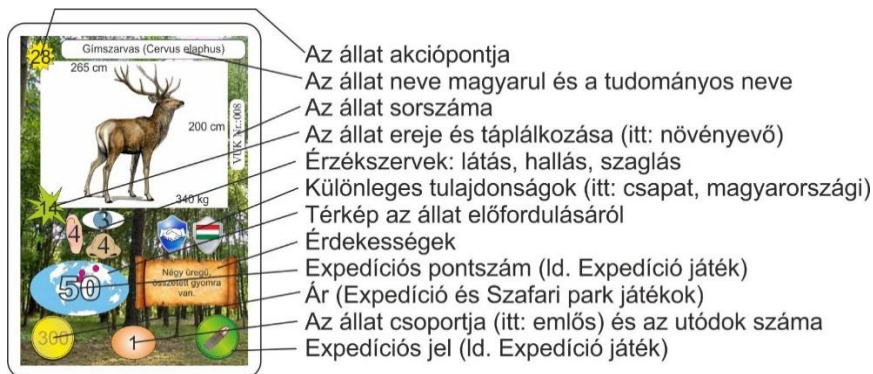
## Szafari park



# Társasjáték

# Játékkártyák

## 1. Állatok



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

**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.

# 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 ősállatot 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 áthaladásakor. 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 segítségedre.

### **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 vadöröd, 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 ősfajok 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.

**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