



UWE ROSENBERG
NEW
YORK
ZOO



A New York Zoo játékban egy állatkertet terveztek és építetek. Építsetek kifutókat, hozzatok új állatokat, és neveljétek fel kicsinyeiket. Az első játékos, aki lefedi az állatkerttáblájának összes építési területét kifutólapkával és látványosságokkal, megnyeri a játékot.

A játékelemek listáját keresed? Nézd meg a doboz aljának az oldallapjait!

Előkészületek

Először a 2-5 fős játékot írjuk le. A 2 fős játékhoz van egy rövidebb játékot lehetővé tevő szabályváltozat (lásd 6. oldal). Végül a szólójáték zárja a sort.

1. Állatok

Tegyétek az összes állatot a kis dobozba, majd tegyétek ezt úgy az asztalra, hogy mindenki könnyen elérje.

2. Állatkerttáblák

Minden állatkerttábla bal alsó sarkába egy játékoszám-szimbólum a jobb alsó sarkában pedig egy körsorrendszám látható. Osszátok ki a játékosoknak az óramutató járása szerint haladva a táblákat. A kezdőjátékos kapja az 1-es táblát, majd a körsorrendnek megfelelően következnek sorban a többiek.



Az istálló rész a házakkal csökkenti az állatkerttábla kirakódarabkákkal letakarható mezőinek számát, ez az elrendezés kiegyenlíti a kezdőjátékos előnyét.



3. Kezdő állatok

A játékos állatkerttáblájának mindkét felső sarkában látható egy állatszobor. Ezek a játékos kezdő állatai. Vegyen el 1-1-et mindkettőből, és tegye őket az állatkertje bal alsó sarkában látható házmezőkre.

Példa:

A játék kezdetén a táblája állatszobrainak megfelelően Eszti egy szurikátát és egy flamingót vesz el, és rak 1-1 állatot egy-egy üres házba az istálló területén.



4. Központi tábla

Hajtsátok szét az akciótáblát, és tegyétek az asztal közepére.

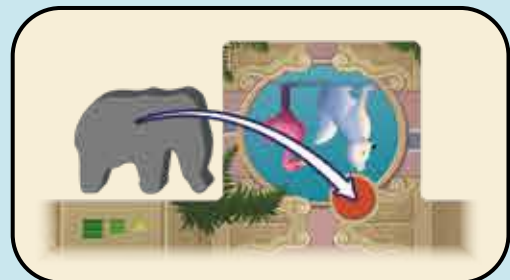
5. Kérdőjeljelző

Tegyétek a fehér kérdőjeljelzőt a központi tábla mellé.



6. Elefánt

Tegyétek az elefántot a piros körrel jelölt kezdőmezőre a központi táblán.



7. Látványosságlapkák

A büféket és a hullámvasutakat/körhintákat ábrázoló lapkák az úgy nevezett látványosságok. Ezeket válogassátok szét méret szerint (a látványosságok 1, 2, 3, 4, 6 vagy 8 mezőt takarnak le). A játékban az 1 mezőből álló látványosságok száma korlátlan. (Ha elfogynának, oldjátok meg a helyettesítésüket.)

8. Kifutók

Ezeket a kirakóelemeket a zöld fű különböző árnyalatokban látható. Minden zöldárnyalat egy lapka méretnek felel meg:

- a. A legvilágosabb zöld kifutók 4 mezős lapkák.
- b. A világoszöld kifutók 5 mezős lapkák.
- c. A sötétzöld kifutók 6 mezős lapkák.
- d. A legsötétebb zöld kifutók 7 mezős lapkák.

A világostól a sötétebb felé haladva töltsétek fel a központi tábla minden bevágását, „öblét”. Az ábrázolt legvilágosabb szín kerüljön alulra, a legsötétebb legfelülre. Minden színnél egyszerűen vegyetek el véletlenszerűen egyet az adott színből, és tegyétek az adott öblébe egy pakliba. Amikor végeztek, minden öblében 3 lapkából álló pakli lesz. A kifutók előkészítéséről láthatok egy példát a következő oldalon.

Kifutó előkészítési példa

1) Tegyétek a legvilágosabb zöld árnyalatú 8 kifutólapkát (4 mezősek) a központi tábla középső öbleibe, ahol a színkód mutatja. Véletlenszerűen osszátok szét őket az öblök között.



2) Véletlenszerűen osszátok szét a 15 világoszöld árnyalatú lapkát (5 mezősek) a központi tábla mind a 15 öble között. A középső területen a legvilágosabb zöld **lapkák tetejére** tegyétek.



3) A 15 sötétzöld árnyalatú kifutólapkát (6 mezősek) is szintén osszátok szét véletlenszerűen a központi tábla 15 öble között. Ezek a világoszöld **lapkák tetejére** kerülnek.



4) Véletlenszerűen osszátok szét a 7 legsötétebb zöld árnyalatú kifutólapkát (7 mezősek) a központi tábla végeinél lévő öblök között. (Figyeljete a színkódokra!) Ezek a sötétzöld **lapkák tetejére** kerülnek.



Most minden öblben 3 egymásra rakott kifutólapka van.

Cél és a játék menete

Cél

A célod, hogy teljesen feltöltsd az állatkerttáblád építési területét (**barna mezők**) kifutókkal és látványosságokkal. (A kifutókkal el-
lentében a látványosságok nagyon kis méretben is elérhetők. Ezek a kis lapkák a lyukak lezárására szolgálnak.)



*Példa:
A piros keret mutatja a kirakódarabkákkal feltöltendő építési területet. Egyik darabka se nyúlhat ezen túl.*

A játék menete

A körsorrendet az állatkerttáblák jobb alsó sarkában látható számok határozzák meg, amik az óramutató járása szerint vannak elosztva, a kezdőjátékosé az 1-es. A játékos köre három fázisból áll:

- 1) Az elefánt mozgatása
- 2) Az elefánt utolsó mezőjén akcióvégrehajtás
- 3) Állattenyésztés mindenkinek, akire alkalmazható

1. Az elefánt mozgatása

Lépj az elefánttal az állatkerttáblád tetején lévő kék csík bal oldali paneljének megfelelően:

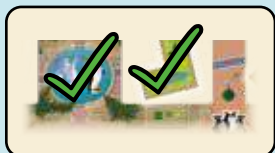


2 és 4 fős játékban: 1-4 mezőt az óramutató járása szerint.

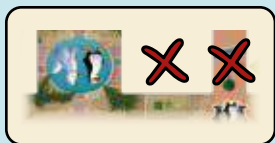


3 és 5 fős játékban: 1-3 mezőt az óramutató járása szerint.

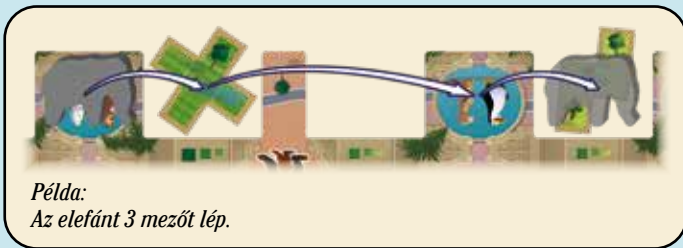
A lépésbe a kék állatvásármezők, és legalább 1 kifutólapkát tartalmazó öblök **számítanak**.



Az üres öblök és a barna állattenyésztés határvonalak **nem számítanak** bele a lépésbe.



Az elefánt nem állhat meg olyan öbölben, aminek a legfelső kifutólapkája nem fér el az állatkerted üres barna mezőin.



*Példa:
Az elefánt 3 mezőt lép.*

2. Az elefánt utolsó mezőjén akcióvégrehajtás

Hajtsd végre annak a mezőnek az akcióját, ahol az elefánt befejezte a mozgását. Ha az elefánt egy öbölben állt meg, akkor vedd el innen a legfelső kifutólapkát, és tedd le. Ha az elefánt egy állatvásármezőn állt meg, akkor vagy vedd el az ábrázolt 2 állatot, vagy 1 tetszőleges állatot vegyél el.

Öböl kifutólapkával

Vedd el a legfelső kifutólapkát az öbölből, és hajtsd végre a következő lépéseket:

- 1) Forgasd és fordítsd át a lapkát, ahogy neked tetszik, és tedd le az állatkerted üres, barna mezőire a lerakási szabályoknak megfelelően (lásd az 5. oldalon).
- 2) Tegyél 1 állatot, vagy 2 azonos állatot **bárhonnan** az állatkertedből erre az új kifutóra. Ezeket az állatokat elveheted a házaidból, és/vagy bármelyik másik kifutóból. Azonban ezzel nem üríthetsz ki teljesen egy kifutót. **Fontos:** Ha nem tudod benépesíteni az új kifutót, akkor nem használhatod ezt az akciót!



*Példa:
Megépült egy új szurikátakifutó. Egy szurikáta marad a régi szurikátakifutóban.*

- 3) Ellenőrizd, hogy az állatkerted minden barna mezője le van-e fedve. **Ha igen, akkor azonnal megnyered a játékot!**

Tanács: Ha nem vagy biztos abban, hogy egy kifutólapka a lépési tartományodból illene-e az állatkertedbe, akkor próbáld ki, mielőtt lépnél az elefánttal! Vedd el a kifutólapkát, és jelöld meg az öblöt a **fehér kérdőjeljelzővel**. (Ez emlékeztet arra az öbölre, ahová vissza kell tenned, ha végül nem lépsz ide az elefánttal.)



Állatvásármező

Vagy vedd el mindkét ábrázolt állatot tetszés szerinti sorrendben, vagy vegyél 1 tetszőleges állatot. *(Megjegyzés: Az állatok száma korlátlan. Ha elfogyna valamelyik, akkor először a táblákról cseréljétek le 3 állatot egy állathármasra, ha ez is elfogyna, akkor helyettesítsétek valamivel.)*



Minden elvett állattal a következő lépéseket hajtsd végre:

1) Tedd az állatot az állatkertedbe, a következők egyikére:

- üres házba
 - egy kifutó üres mezőjére.
- Ha van ilyen típusú állatod egy házban, akkor átteheted azt ugyanebbe a kifutóba.



Megjegyzés: Az egyes kifutókban csak azonos típusú állatok lehetnek egy időben.

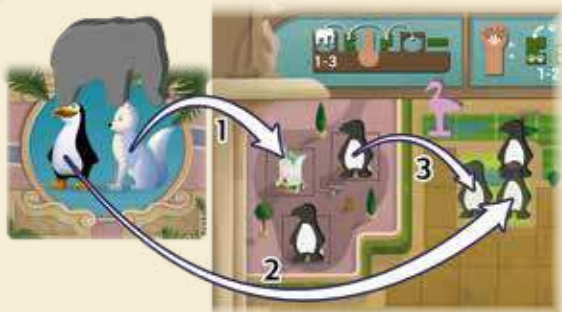
Ha ez az első játékok, akkor azt javasoljuk, hogy az egy azonos típusú állat átmozgatása ugyanabba a kifutóba szabályt hagyjátok figyelmen kívül, amikor egy állatot tesztek egy kifutóba.



Ez a 4 mezős kifutó 4 azonos fajú állatot tud eltartani.



Minden házban csak 1 állat tartózkodhat.



Példa:

Esztí szerez egy sarki rókát és egy pingvint. A rókát egy házba teszi (1), a pingvint pedig egy kifutóba (2). Mivel a házaiban vannak még pingvinek, ezért áttehet egy pingvint egy házból ebbe a kifutóba (3).

2) Ellenőrizd, hogy egy kifutód nem lett-e teljesen feltöltve állatokkal. Ha van ilyen, akkor a következőket tedd:

I. Vedd le az összes állatot erről a kifutóról. Ha van egy üres házad, akkor **megtarthatsz** egyet a levettekből ott. A többi visszakerül a készletbe. A kifutó most üres.

II. Vegyél el 1 tetszőleges látványosság-
lapkát a készletből, és tedd a tábládra.

III. Ellenőrizd, hogy az állatkerted összes barna mezője le lett-e fedve. Ha igen, **akkor azonnal megnyered a játékot!**



Egy teli kifutó

3. Ellenőrizd, hogy az elefánt átlépte-e a határt

Ha az elefánt átlépett egy barna állattenyésztő-határt, akkor minden átlépett határ miatt hajtsátok vége a következő lépéseket:

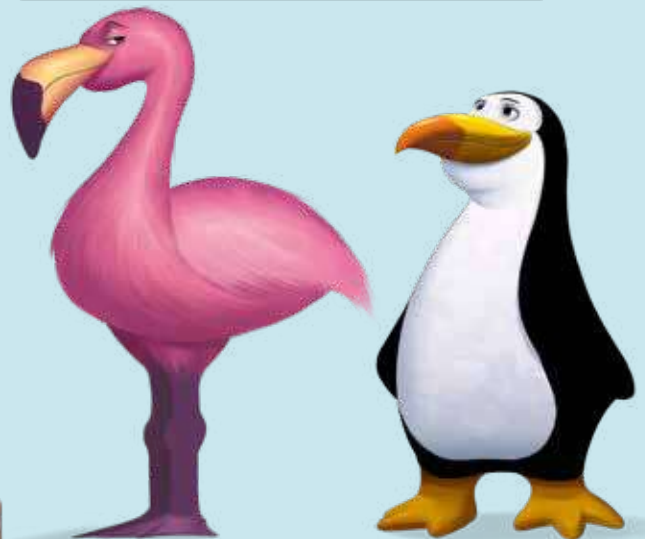


*Példa:
Átlépve ezen az állattenyésztő-határon a pingvineknél állattenyésztésre kerül sor.*

- 1) Minden játékos az állattenyésztő-határon ábrázolt állatot legfeljebb 2 kifutóban tenyésztheti, a tenyésztéshez legalább 2 állatnak kell lennie egy kifutóban. Minden [legfeljebb 2] megfelelő kifutóba, egy üres mezőre tegyél le 1 megadott fajú állatot. Ha 4, vagy több állatod van egy kifutóban, szaporulatként akkor is csak 1 állat jár az adott kifutóba.
- 2) Minden újonnan tenyésztett állatért, ha van az egyik házban egy ugyanilyen fajú állat, akkor azt átteheted az adott kifutóba.
- 3) Ellenőriztétek, hogy egy vagy több játékosnak egy kifutója teljesen fel lett-e töltve állatokkal. Ha történt ilyen, akkor az aktív játékoskal kezdve, óramutató járása szerint haladva, a feltöltött kifutójú játékosok a következőt tegyék:
 - I. Távolítsd el az összes állatot a kifutóból. Ha van egy üres házad, akkor megtarthatsz 1-et a levettekből ott. A többi visszakerül a készletbe. A kifutó most üres.
 - II. Válassz 1 tetszőleges látványosságot a készletből, és tedd le az állatkerttáblád építési területére.
 - III. Ellenőriztétek, hogy valakinek az állatkertjében le lett-e fedve az összes barna mező. Ha ez csak egyetlen játékosra igaz, akkor **ő azonnal megnyeri a játékot**. Ha ez több játékosra is igaz, akkor közülük az nyer, akinek több állata van a tábláján. Ha ebben is holtverseny állna fenn, akkor egynél több győztes van.
- 4) **Csak 1-3 játékos esetén:** Ha 1-2 kifutóban állatot tenyésztasz, akkor egy bónusztenyésztést kapsz, és ismételd meg a fenti 3 lépést egy másik kifutóban. Ez akár történhet ugyanannak a fajnak egy harmadik kifutójában, vagy egy másik fajta állat egyik kifutójában is.



A játékos táblád felső részén lévő kék csíkon látható ez az ábra, ami mutatja, hogy 1-3 fős játéknál van bónusztenyésztés is.



Állattenyésztés példa



Ez egy pingvintenyésztés, és Esztinek 3 kifutójában vannak pingvinjei.



Eszti 2 kifutójába kap 1-1 állatot szaporulatként.



Mivel Eszti egyik házában is van pingvin, ezért ezt is a szaporulathoz teheti.



Az állattenyésztés után (ami mindkét kifutóban egyszerre történt), Eszti megnézi, hogy megteltek-e a kifutói. A pingvineket a megtelt kifutójából visszateszi a készletbe (1), 1-et kivéve, amit az üres házába tesz (2). A megtelt kifutójáért választhat egy látványosságot, amit az építési területére rak (3).

Lerakási szabályok

A következő szabályok az összes kirakódarábra érvényesek:

- A kirakódarabokat tetszés szerint elforgathatod, illetve megfordíthatod.
- Nem kell a kirakódarabkákat egymás mellé tenned.
- Nem tehetsz le úgy kirakódarabkákat az állatkertrétegre, hogy azok másik lapka tetején legyenek, vagy a másik lapka részben fedjék. A kirakódarabkák soha nem nyúlhatnak túl az építési területen. Az építési terület mérete függ a játékosok számától, és játékosonként változó.

A játék vége és a győztes

Az első játékos, aki az építési területének minden mezőjét lapkákkal fedte le, megnyeri a játékot. (Gyakori, hogy a játék végén már csak néhány kis látványosság hiányzik, és ehhez szorgalmasan gyűjtögetned kell az állatokat, hogy leponthasd a kifutókat.)

A játék véget érhet az aktív játékos főakciójával, vagy egy főakció utáni állattenyésztés következtében.

Ha a játék főakcióval ér véget, akkor az aktív játékos győz. Az állattenyésztésre már nem kerül sor.

A további helyezéseket az építési területen lévő üres mezők száma dönti el (minél kevesebb, annál jobb helyezés). A holtversenyt az nyeri, akinek több állata van.

Ha a játék állattenyésztéssel ér véget, akkor ugyanabban a fázisban több játékos is befejezheti az építési területét új látványosságokat szerezve. Ilyenkor a több állattal rendelkező játékos győz. (Holtverseny esetén egynél több győztes van.) A további helyezéseket ugyanúgy döntsék el, ahogy a főakcióval véget érő játéknál leírtuk.

Stáblista

Játéktervező: Uwe Rosenberg
Grafika: Felix Wermke
Borítóterv: Alice Männl
Szabályfüzet-tördelés: Inga Keutmann
Szerkesztés: Frank Heeren
Lektorálás: Travis D. Hill
A szabályfüzet módosított 2. kiadása:
Nathan Morse, I. Keutmann

Itt szeretnénk megemlíteni a sok tesztjátékost és támogatót, és szeretnénk köszönetet mondani a következőknek: Christof Tisch, Anita Landgraf, Andreas Puff, Bastian Winkelhaus, Gernot Köpke, Jan Henry és Olaf Darge.

Szeretnél minden Feuerland-hírről értesülni?

 [facebook.com/feuerlandgames](https://www.facebook.com/feuerlandgames)

További információkra vágysz vagy hiányzik egy játékelem?

<http://compaya.hu>



Kiadja, importálja és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.

Email: info@compaya.hu

© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
Germany

www.feuerland-spiele.de



Rövidített 2 fős játék

Az előkészületeket a következőképp módosítsátok:

8b. Kifutók

- I. A központi tábla minden öbléről vegyék le a legfelső (3.) kifutót.
- II. Osszatok véletlenszerűen 3 db 7 mezős kifutót mindkét játékosnak.
- III. Osszatok véletlenszerűen 3 db 6 mezős kifutót mindkét játékosnak.
- IV. Mindkét játékos egyszerre tegye a 6 kezdőlapkáját az állatkertjére a normál szabályok szerint, de ezekre a kifutókra ne tegyetek állatokat.

A módosított előkészületek után a szokásos módon játszatok.

Használjátok ezt a változatot a gyors, 20-30 percg tartó 2 fős játékhoz.



Szólójáték

Az előkészületeket a következőképp módosítsd:

2. Állatkerttábla

Az 1 játékos állatkerttábla egyik oldalát használd.

8b. Kifutók

A központi tábla minden öbléről vedd le a legfelső (3.) kifutót.

9. Lépéslapkák

Tedd az 5 lépésjelzőt képpel felfelé magad elé.



Változások a játékmenetben:

1. Az elefánt mozgása

Két módon mozgathatod az elefántot: Vagy képpel lefelé fordítasz egy képpel felfelé lévő lépéslapkát, és az elefánttal a megadott mezőt léped az óramutató járása szerint, vagy lapkamegfordítás nélkül a következő állatvásármezőre lépsz vele. Ha az összes lépésjelző képpel lefelé fordult, akkor mindet fordítsd újra képpel felfelé. Ha az elefánt olyan mezőre érkezne, aminek az akcióját nem tudod végrehajtani, akkor az adott jelzőt nem fordíthatod képpel lefelé, nem használhatod.

Megjegyzés: Ha egy állatvásármezőre szeretnél elérni, akkor eldöntheted, hogy ezt lépésjelzővel vagy anélkül szeretnéd megtenni.

3. Ellenőrizd, hogy az elefánt átlépte-e a határt

Emlékeztető: A bónusztenyésztés a szólójátékra is vonatkozik.

A játék vége

Ha sikerül teljesen feltöltened az állatkerttáblád minden barna mezőjét mielőtt az elefánt másodszor lépne át a kezdőmezőn, megnyered a játékot. Minden állatvásármező és kifutóból (akkor is, ha üres) ami még a kezdőmezőig hátra van, 1 pontot ér. Így, ha akkor készülsz el, amikor az elefánt befejezte a második körét, 0 pontot kapsz. Ha nem sikerül teljesen feltöltened az állatkerttáblád minden barna mezőjét, mielőtt az elefánt másodszor lépne át a kezdőmezőn, akkor az állatkerttáblád minden nem letakart barna mezőjéért -1 pontot kapsz.



6



Aranyszabályok

- 1 vagy 2 azonos fajú állatot kell raknod minden új kifutódba. Ezeket a saját házáidból vagy a már meglévő kifutóidból vedd el. De a már meglévő kifutóid ezáltal soha nem ürülhetnek ki teljesen.
- Az állattenyésztés során pontosan 1 állatot kapsz utódként 1 vagy 2 kifutóban.
- Minden alkalommal, amikor az állatvásár vagy a tenyésztés során állat kerül egy kifutóba, ezen kifutók mindegyikébe tehető egy ugyanolyan fajú állat egy házból.
- Csak akkor rendezheted át az állatokat a játéktábládon, ha a szabály erre külön engedélyt ad.



Gyakori kérdések

Tehetek állatokat egy már kiürített kifutóra?

Igen, amikor egy állatvásármezőn állathoz jutsz, akkor az ott szerzett állatokat teheted egy már kiürített kifutóra.

Szabály emlékeztető – Állat hozzáadása egy kifutóhoz
3 különböző esetben tehetsz állatokat egy kifutóba:

a) Egy új kifutót veszel el

Amikor egy új kifutót veszel el, akkor **1 vagy 2 állatot** kell tenned ebbe a kifutóba. Az állatokat elveheted egy házból, vagy egy másik kifutóból.

b) Egy állatvásármezőről veszel el állatokat

Amikor állatokat veszel el egy állatvásármezőről, és leteszed őket a kifutókba, hozzáadhatsz ezen kifutók mindegyikéhez **1 azonos fajú állatot** egy házból.

c) Állatszerzés tenyésztés miatt

Amikor utódkhoz jutsz a tenyésztés során, akkor tehetesz **1 azonos fajú állatot** egy házból, abba a kifutóba, ahol a tenyésztés zajlott.

