



ÁLLATOK A FEDELZETEN



Ralf zur Linde és Wolfgang Sentker játéka
2-4 játékos részére, 8 éves kortól

Mindenki kap egy bárkát és megpróbál a bárkája fedélzetére minél több állatot gyűjteni. A bárkákon úgynevezett pártalalom van, ez azt jelenti, hogy egyes fajokból nem lehet csak egy pár a fedélzeten, mert azokat Noé elveszi. Ezt a tilalmat azonban megkerülhetitek, ha egyes fajokból nem csak párokat, hanem két, három, négy sőt öt példányt is begyűjtötök. A kettőnél több egyedből álló gyűjtemény hordának számít. A hordákat Noé nem veszi el, sőt a hordák még értékesebbek is! Megnehezíti a feladatokat az, hogy a hordák összegyűjtését párokkal kell kezdenetek. Kinek sikerül a játék végére a legértékesebb hordákat és egyedi példányokat a bárkájára csalogatni?

Tartalom

20 élelmiszer
láda



4 bárka



4 szünet zászló



1 kezdőjátékos zászló



60 állatlapka

A játékban 12 állatfaj van.



Minden állatfajból öt lapka van,
1-5-ig számokkal



Hátlap



Az első játék előtt:

Óvatosan emeljétek ki a kartonokból az állatlapkákat, a ládákat, a bárkák alkatrészeit és a zászlókat. Építsétek össze a kezdőjátékos zászlót és a 4 bárkát.



Előkészületek


- 1.** Vegyetek magatokhoz egy-egy **bárkát**. A bárkáitokon tartjátok majd az összegyűjtött állatokat. Így nem látjátok egymás állatlapkáinak az előoldalát, mert mindenki csak a saját állatlapkáinak az előoldalát láthatja.


- 2.** Mindenki vegyen el egy **szünet zászlót** és fektesse maga elé.



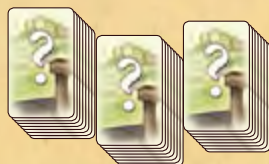
3. Attól függően, hogy hányan játszottok, különböző mennyiségben kellenek állatlapkák a játékba:

 **Négy játékos esetén** mind a 12 állatfaj részt vesz a játékban (60 állatlapka).

 **Három játékos esetén** 10 állatfaj marad a játékban (50 állatlapka). Ez azt jelenti, hogy két állatlapka választott állatfajt ki kell venni (5-5 lapka) és ezeket vissza kell tenni a játék dobozába.

 **Két játékos esetén** 8 állatfaj marad a játékban (40 állatlapka). Tehát négy állatlapka választott állatfajt ki kell venni (fajtánként 5 lapka), amiket vissza kell tenni a játék dobozába.

Keverjétek meg lefordítva a játékban maradt állatlapkát és rendezzétek őket lefordítva, tetszésük szerinti húzó-paklikba az asztal szélén. Az asztal közepét hagyjátok szabadon, mert az lesz a játékfelület.



4. Tegyétek a 20 **élelmiszer ládát** a húzó-paklik mellé. Ez lesz a **közös készletetek**.



5. Mindenki vegyen el **1 élelmiszer ládát** és fektesse a bárkája mellé úgy, hogy azt **mindenki láthassa**. Ez lesz a **személyes készletetek**.

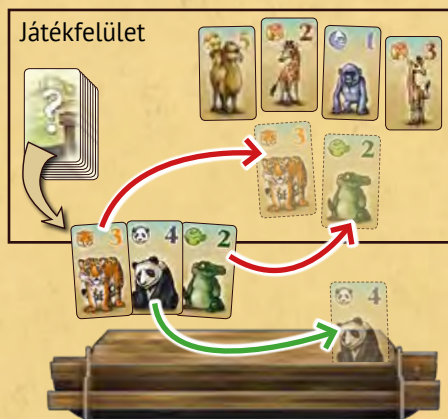


6. A legidősebb játékos vegye magához a **kezdőjátékos zászlót** és állítsa fel a bárkája mellett.



7. Minden játékos húzzon **3 állatlapkát** a húzó-paklikból. Mindenki titokban nézze meg a felhúzott lapkákat és válasszon ki **1 lapkát**, amit a bárkájára tesz.

Miután mindenki titokban kiválasztott egy lapkát és a bárkájára tette, a megmaradt 2 lapkát mindenki **felfordítva** tegye az asztal közepére.




A játékmenet


A játékosok több kört játszanak. A játék annak a körnek a végén ér véget, amikor legalább egy játékosnak sikerül a bárkáját teljesen megtöltenie állatokkal (= 10 vagy annál több állatlapkával).




A körök kezdete

Minden kör kezdetén fel kell töltenetek az asztal közepén lévő nagy állatcsapatot. Toljátok egymáshoz közelebb a közepén fekvő állatlapkákat, majd addig húzzatok fel a húzó-pakliból és fektessetek középre állatlapkákat, amíg eléritek a játékosok számához megadott állatlapka számot.

 **Négy játékos esetén 12 felfordított és 1 lefordított állatlapka** legyen középen a nagy állatcsapatban.

 **Három játékos esetén 10 felfordított és 1 lefordított állatlapka** legyen középen a nagy állatcsapatban.

 **Két játékos esetén 8 felfordított és 1 lefordított állatlapka** legyen középen a nagy állatcsapatban.



Megjegyzés: Nincsen meghatározott rangsor az állatlapkák közt, ezért az állatlapkákat középen a nagy állatcsapatban úgy rendezitek el, ahogyan szeretnétek. (Javasoljuk, hogy törekedjete a jobb átláthatóságra.)

Figyelem! A lefordított lapkát úgy kell lefordítva középre tenni, hogy az előoldalát senki se lássa. Mindig csak 1 lefordított lapka lehet középen. Ha a lefordított lapka az előző körből az asztalon maradt, akkor **nem kell újabb** lefordított állatlapkát középre tenni.

Mi egy állatcsapat?

- Minden kör kezdetén kialakítotok az asztal közepén egy nagy állatcsapatot, amit a kör alatt fokozatosan kisebb csapatokra osztotok.
- Egy állatcsapat lapkái mindig egymáshoz közel fekszenek. Az állatcsapatokat jól láthatóan egy bizonyos távolsággal különítsétek el egymástól.
- Egy állatcsapat különböző állatfajokból és bármennyi állatlapkából állhat.
- Egy egyedül fekvő állatlapka is állatcsapatnak számít.

A körök lefolyása

A kört az a játékos kezdi, akinél a kezdőjátékos zászló van. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek majd sorra.

Aki soron van, a következő két akció közül az egyiket végrehajtja:

VAGY

A) Akció: Kettéválaszt egy állats csapatot. Egy állats csapatból két különálló állats csapatot alkot. Ezért 1 ételmszer ládát kap.

VAGY

B) Akció: Egy állats csapatot a bárkájára tesz és ezzel lépését befejezi.

A) Akció: egy állats csapat kettéválasztása

A játékos kiválaszt egy olyan állats csapatot, amelyik legalább két állats lapkából áll és két különálló állats csapatot alkot belőle. Az állats lapkák elosztása a két csoportban a játékosra van bízva, de az **egész** csapatból **két új csapatot** kell alkotnia és a két új csapatnak legalább egy-egy lapkából kell állnia. Más állats csapatok lapkáit nem csoportosíthatja át.

Fontos: A két új állats csapat kialakítása után a játékos elvesz a közös készletből 1 ételmszer ládát, amit letesz a bárkájára mellé. Így alakul ki mindenki előtt egy saját ételmszer láda készlet.

Példa: Az asztalon 4 állats csapat van (A,B,C,D).



András van soron. Kiválasztja az „A” csapatot és két új csapatot alkot az „A” csapat lapkáiból.



Miután elkészült a két új csapat, magához vesz a közös készletből 1 ételmszer ládát, amit letesz maga elé a saját készletébe.



Figyelem! Senkinek sem lehet a saját készletében több mint 5 ételmszer láda.

Aki az **A)** akció befejezésekor a 6. ételmszer ládát venné magához, az ahelyett, hogy elvenne 1 ételmszer ládát, visszaad 1 ételmszer ládát a saját készletéből a közös készletbe. (A saját ételmszer láda készletét 4 darabra csökkenti.)

B) Akció: egy állats csapatot a bárkára tenni

A játékos kiválasztja azt az állats csapatot, amelyiket a bárkája fedélzetére szeretne tenni. Ezért annyi ételmezser ládát kell beadnia a saját készletéből a közös készletbe, amennyi lapkából az állats csapat áll. (= a csapatot alkotó állats lapkák darabszámával megegyező számú ládát) Ezután a játékos elveszi középről az állats csapatot alkotó állats lapkákat és tetszése szerinti sorrendben felállítja a bárkájára.

- Mindig fel kell venni annak az állats csapatnak az összes állats lapkáját, amelyikért a megfelelő mennyiségű ételmezserládát a játékos beadta.
- Ha egy játékosnak nincs annyi ételmezserládája, amennyit egy csapatért fizetnie kell, akkor nem vehet fel csapatot.
- Ha a felvett csapatban van a lefordított állats lapka, akkor azt éppen úgy kell a bárkára rakni, mint a többi állats lapkát, de vigyázni kell, hogy a többi játékos ne láthassa azt.

Fontos! Aki ezt az akciót választja, az az akció végeztével automatikusan kiszáll a körből. Többet abban a körben **nem** kerül rá sor, egyszerűen átugorják.

Megjegyzés: Aki a B) akciót választja, az a bárkájába állítja a szünet zászlóját, ezzel jelezve, hogy kiszállt a körből.



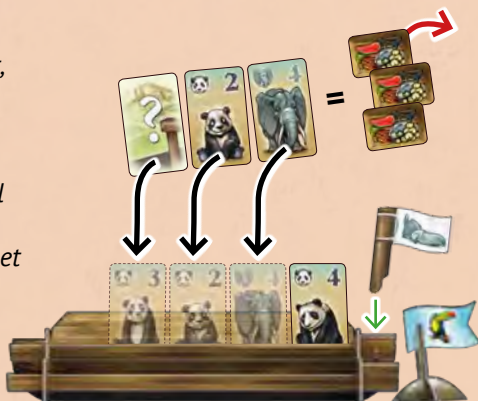
Aki **elsőként** száll ki egy körből, az magához veszi a kezdőjátékos zászlóját és felállítja a bárkája mellett. A következő körben ő lesz a kezdőjátékos.

Példa:

András szeretné a jobb oldali állats csapatot, ami egy lefordított lapkából, egy pandából és egy elefántból áll a bárkájára tenni.

Mivel a csapat 3 lapkából áll, András 3 ételmezser ládát ad be a saját készletéből a közös készletbe.

Ezután András beállítja a bárkájába a szünet zászlóját és magához veszi a kezdőjátékos zászlóját, amit felállít a bárkája mellé, mivel ebben a körben ő az első, aki kiszállt.



Fontos: Akinek egy állats csapat felvételével megtelik a bárkája, azaz legalább 10 állatot tett a bárkájára, az azonnal szól a többi játékosnak. Mivel a bárkán maximum 10 állat lehet, a felesleges állatokat egyszerűen felfordítva a bárkája mellé teszi. (Ezek az állatok ettől függetlenül továbbra is a játékos tulajdonában maradnak, éppen úgy, mint a bárkáján lévő állatok.)

Általános javaslatok és különleges esetek:

- Ha a soron lévő játékos nem tudja az A) akciót választani, mert az asztalon nincsen olyan állatcsapat, amelyiket ketté tudna osztani, akkor a játékosnak a B) akciót kell választania.
- Abban a ritka esetben, ha egy játékos nem tudja sem az A), sem pedig a B) akciót végrehajtani, akkor a lépését ki kell hagynia.
- Az élelmiszer ládából álló személyes készleteket mindenki úgy tartsa maga előtt, hogy azokat minden játékos láthassa.
- Ha egy játékos tudni szeretné azt, hogy egy játékostársának hány darab állatlapka van a bárkáján, akkor megkérdezheti őt erről és a játékostársának meg kell mondania a lapkái darabszámát (az állatainak fajtát természetesen nem kell megmondania).

A körök vége

Amikor egy játékos lépése után már csak egyetlen játékos maradt játékban, akkor ő még megcsinálhatja az A) vagy a B) akciók valamelyikét. A kör ezután ér véget.

Ha legalább egy játékosnak megtelt a bárkája (legalább 10 állat van a bárkáján), a játék véget ér. Különben új kör kezdődik.

Figyelem! Az új kör megkezdése előtt a játékosoknak ki kell venniük a bárkáikból a szünet zászlóikat és a bárkájuk mellé kell fektetniük.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha egy kör végén legalább egy játékosnak legalább 10 állat van a bárkáján.

Ekkor minden játékos a megteszi a következő lépéseket azért, hogy a bárkáját útnak indítsa:

1. Minden állatfajt, amiből **csak 2 lapka** van a bárkáján, levesz a bárkájáról és visszateszi a játék dobozába.
2. Az állatlapkáit leveszi a bárkájáról és a bárkája előtt fajonként külön oszlopba rendezi őket.

Figyelem! Minden bárkán maximum 10 állat lehet. Akinek még most is több van, az 10 darabra lecsökkenti a lapkáinak a darabszámát, azaz a 10 darab feletti állatlapkáit beteszi a játék dobozába. A játékos szabadon dönthet arról, hogy melyik lapkáit teszi vissza a játék dobozába, de nem csökkentheti úgy a lapkáinak a darabszámát, hogy egy állatfajból csak 2 darab maradjon.

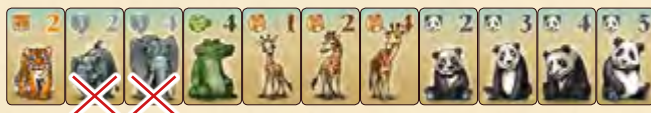
3. A játékosok bárkái kihajóznak. Mindenki megszámolja és bemondja az összegyűjtött pontjait. A pontok összeszámolásakor meg kell különböztetni a **magányos** (egy állatfajból csak egy darab állatlapka) állatokat és a **hordákat** (egy állatfajból legalább 3 állatlapka).

A játékosok pontjainak összegzése a következőképpen történik:

- Egy **magányos** állat annyi pontot ér, amennyi a **rajta látható szám**.
- Egy **horda** minden tagja **automatikusan 5 pontot** ér, függetlenül a horda lapkain álló számoktól.
- Minden olyan **élelmiszer láda**, amit tulajdonosa nem használt fel, **1 pontot** hoz tulajdonosának.

Példa: A játéknak vége, András előkészíti a bárkáját a kihajózáshoz.

Összesen 11 állatlapkát gyűjtött:



Mivel az elefántokból pontosan 2 van a bárkáján, így azokat be kell raknia a játék dobozába.

Így a bárkáján a következő állatok maradnak:

- 1 krokodil (magányos)
- 1 tigris (magányos)
- 3 zsiráf (horda)
- 4 panda (horda)

Ezenkívül van még 2 élelmiszer ládája.

András a következő pontokat kapja:

$$4 + 2 + 4 \times 5 + 3 \times 5 + 2 = 43$$

A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén az nyer, aki **több különböző állatfajt** gyűjtött a bárkájára. Ha még ekkor is egyezőség van, akkor a játéknak több nyertese van.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu | www.piatnikbp.hu
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>



Tervezők: Ralf zur Linde and Wolfgang Sentker | **Illusztráció:** Alexander Jung
Fejlesztést: Viktor Kobilke | **3D-Shot:** Andreas Resch
Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17,
21073 Hamburg, Germany. All rights reserved. | www.eggertspiele.de

