

Egy cuki lapkalerakó játék 2-4 játékos részére
8 éves kortól, szerzője Phil Walker-Harding
Játékidő: 30-45 perc

PHIL WALKER-HARDING

MEDVEPARK

* Bár a koalák nem igazán medvék, az emberek szeretik a koalákat, ezért a parkunkba is bekerülnek!

JÁTÉKÖTLET

Medvepark: ez a következő nagy beruházás! Ahhoz, hogy sikeres legyél, ügyesen kell összeillesztened a kifutókat, állatházakat és a zöldterületeket, és a földed minden centiméterét ki kell használnod. Az állatházak és a kifutók pontot érnek, annál többet, minél gyorsabban építed meg. Az építőbrigádok segítségével még több földet szerezhetsz, hogy építhess rá. Amint egy játékos feltölti a parkját, a játék véget ér, és a legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes.

JÁTÉKELEMEK



16 parkterület
(ebből 4 parkterület bejárattal)

52 zöldterület, amiből



16 büfésor



10 játszótér



30 feladat

(tapasztalt játékosoknak)



10 mosdó



16 folyó

28 állatház (1-7 értékekben), amiből:



7 jegesmedveház



7 góbi medve-ház**



7 koalaház*



7 pandaház

12 kifutó

(különböző alakú, 6-8 értékekben), amiből:



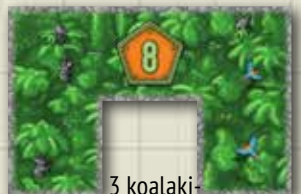
3 pandakifutó



3 jegesmedve-kifutó

hátlap

3 góbi medve-kifutó**



3 koalaki-futó*

** A góbi medve a barna medve egy alfaja, ami a Góbi-sivatagban él. Illik hozzájuk a sárga lapka.

1 raktártábla (zöldterületeknek, állatházaknak és kifutóknak)

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek a **raktártáblát** a játéktérület közepére. Itt tároljátok a **zöldterületeket**, **állatházakat** és **kifutókat**.

2. Tegyétek a **zöldterületeket** a nekiljelölt mezőkre: az összes **mosdó** és **játszóteret** tegyétek le, a **büfésorból** és **folyóból** csak játékosonként 4-4 darabot – a többi maradjon a játék dobozában. A pontos mennyiséget a raktártáblán is láthatjátok, meg az alábbi táblázatban is:

# játékoszám	👤👤	👤👤👤	👤👤👤👤
mosdó	10	10	10
játszóter	10	10	10
büfésor	8	12	16
folyó	8	12	16

3. Válasszátok ki a megfelelő **állatházakat**. A játékoszám határozza meg a használandó értékeket. Ez az információ mind a raktártáblán, mind az alábbi táblázatban megtalálható. A megmaradt elemek maradjanak a dobozban. (A lapkaértéket a fehér háttérű rombuszban láthatjátok.)

# játékoszám	👤👤	👤👤👤	👤👤👤👤
állatház	2, 4, 6	2, 3, 4, 5, 6	mind

A lapkákat a formájuknak megfelelő mezőkre tegyétek egy-egy pakliba, a rajtuk lévő számok (értékük) szerint sorba rakva, a legkisebb értékű kerüljön *alulra* a legnagyobb *felülre*.

Példa: Két játékos esetén minden pakliban a sorrend 6-4-2 lesz (fentről lefelé).



4. Tegyétek a **kifutókat** a nekiljelölt helyekre – játékoszámtól függetlenül, mindig minden lapka használatba kerül.

6. Keverjétek meg a **bejárat nélküli 12 parkterületet**, és 2 db hatos pakliba tegyétek le őket úgy, hogy mindenki elérje ezeket. Mindkét pakli esetén csak a legfelső parkterület legyen látható.

5. Tegyétek növekvő számsorrendbe a **medveszobrokat** a raktártábla mellé. A játékoszám adja meg melyik értékekre lesz szükség (lásd a táblázat). A kimaradtakat hagyjátok a dobozban. (A lapkák értékei egy sárga háttérű nyolcszögben láthatóak.)

# játékoszám	👤👤	👤👤👤	👤👤👤👤
medveszobrok	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	mind



7. Minden játékosnak adjatok egy véletlenszerűen választott, **bejárattal rendelkező parkterületet**. Mindenki úgy tegye maga elé ezt, hogy a bejárat felé nézzen (az a fele legyen legközelebb hozzá), és ezzel az ikonok is helyes irányba állva legyenek láthatóak. Ez a játékos saját parkja, ezt fogja fejleszteni. (A bejáraton látható különböző nemzetiség jelzések nincsenek hatással a játékra.)

8. Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb volt állatparkban. Vagy válasszatok véletlenszerűen kezdőjátékost. A kezdőjátékos kap egy mosdót, a második játékos egy játszóteret, a harmadik játékos egy játszóteret, a negyedik játékos egy büfésort. 3-fős játékban a harmadik játékos játszótér helyett büfésort kap. A játékosok tegyék maguk elé a kapott lapkát – ez lesz a saját készletük.



A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékos jön először, és a játék az óramutató járása szerint halad tovább, amíg a játék véget nem ér (lásd az 5. oldalon). Egy kör a következő 3 lépésből áll:

A – Lapkalerakás

B – Ikonok értékelése

C – Medveszobor Lerakása

A – Lapkalerakás

Először az épp soron lévő játékosnak le **kell** tennie **egy** lapkát a készletéből a parkjába. Ha egynél több lapka van a készletében, akkor is csak egyet tehet le a körében. Ha nem tud tenni, akkor **passzolnia** kell (lásd a Passzolást az 5. oldalon). A következő lerakási szabályokat kell betartani:

• A lapkának a játékos parkjának megjelölt mezőin belül **kell** lennie:

– **Nem fedhet le** vele gödröt (szalagal van körbe véve).



– A lapka nem lóghat ki a park területéről. (Azonban egyszerre kettő vagy több parkterületet is érinthet.)



– A lapka nem fedhet le másik lapkát.



• A játékos tetszőlegesen **forgathatja és/vagy fordíthatja** a lapkát.



• A lapkát egy már előzőleg letett lapkával **oldalszomszédosan** (általában nem jó) kell letenni. Ez alól csak a játékos által elsőként lerakott lapka a kivétel, amit bárhova letehet a parkjában a többi szabály betartásával.



B – Ikonok értékelése

Most a játékosnak értékelnie kell az újonnan letett lapkával **letakart ikonokat**. Ha egynél többet takart le, akkor tetszőleges sorrendben értékelheti ki őket. A legtöbb ikonért lapkát kap. **Nincs korlátozva a játékos által birtokolt lapkák száma.**



Zöld talicska

Vegyél el egy tetszőleges **zöldterületet** (mosdó, játszótér, büfésor, folyó) a raktártábláról, és tedd a saját készletedbe. Ha az egyik pakli kifogy, akkor olyan lapkához nem lehet többé hozzájutni.



Fehér betonkeverő autó

Vedd el a legfelső **állatházlapkát** (jegesmedve, góbi medve, koala vagy panda) a raktártábla egy tetszőleges paklijáról, és tedd a saját készletedbe. **Vagy** elvehetsz **helyette** egy tetszőleges zöldterületet. Ha az egyik pakli kifogy, akkor olyan lapkához nem lehet többé hozzájutni. Az állatházon látható fehér jel mutatja, mennyi pont jár érte.



Narancssárga markológép

Vegyél el egy **tetszőleges kifutót** a raktártábláról, és tedd a saját készletedbe. **Vagy** elvehetsz **helyette** egy tetszőleges zöldterületet vagy állatházat. A kifutón látható narancs színű jel mutatja, mennyi pont jár érte.



Építőbrigádok

Vedd el a legfelső **parkterületet** az egyik pakli tetejéről. Ha az egyik pakli elfogyott, akkor a másiktól kell elvenned. **Azonnal** tedd az új parkterületet a parkodhoz a következő lerakási szabályok betartásával:

- Az új parkterületet úgy kell oldalszomszédosan letenni egy másik parkterülethez, hogy az oldalélük teljesen érintkezzen egymással.
- A parkterület minden ikonjának a helyes irányba kell állnia a játékos szemszögéből nézve *(azaz az ikonok alja kell, hogy a játékos felé mutasson)*.
- Nem lehet a bejárat alá táblát tenni, a parkja bejáratánál nem kerülhet közelebb a játékoshoz a parkterület.

Fontos! Egy játékosnak **maximum négy parkterülete** lehet. Ha a játékos lefedi a negyedik építőbrigádját is a játékban, akkor azért már nem kap másik parkterületet!

C – Medveszobor Lerakása

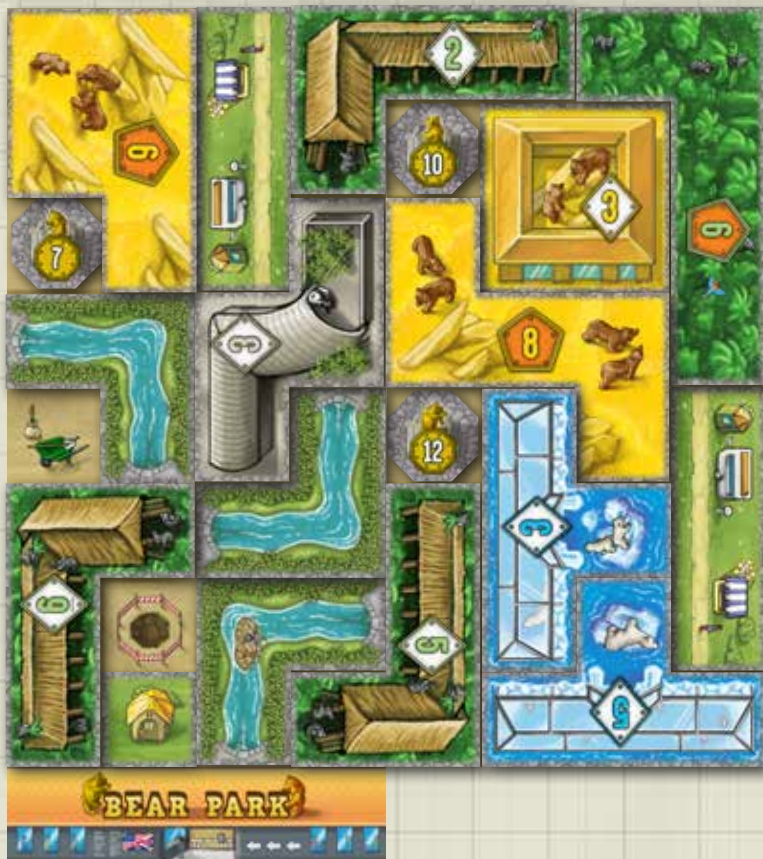
Végül a játékos ellenőrizze le, hogy **befejezett-e egy parkterületet** *(mindegy, hogy van-e rajta bejárat)*, azaz lefedte-e az összes mezőjét *(a gödör kivételével)* lapkákkal. Ha igen, akkor megkapja a legnagyobb értékű **medveszobrot** a készletből, amit tegyen az épp befejezett parkterület gödrére. Ha egy körben több parkterületet fejezett be a játékos, akkor minden újonnan befejezett területért kap egy medveszobrot.

Passzolás

Ha a játékosnak a körében nincs olyan lapkája a készleten, amit le tudna tenni a parkjába, passzolnia kell. Vegyen el egy tetszőleges **zöldterületet** *(mosdó, játszótér, büfésor, folyó)* a raktártábláról, és tegye a készletébe. **A köre ezzel azonnal véget is ér.** Az így elvett lapkát csak a következő körében tudja felhasználni. **Nem passzolhat a játékos, ha tud lerakni lapkát.**

A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos mind a négy parkterületével elkészül, akkor a többi játékosnak még van egy utolsó köre. Ezt követően véget ér a játék, és mindenkinek értékelnie kell a parkját: össze kell adni a parkban található lapkák értékét (*a medveszoborét is*).



Példa: Az ábrázolt park (ami még nincs teljesen befejezve) 76 pontot ér.

medveszobrok: $12 + 10 + 7 = 29$ pont

góbi medvék: $8 + 6 + 3 = 17$ pont

koalák: $6 + 6 + 5 + 2 = 19$ pont

jegesmedvék: $5 + 3 = 8$ pont

pandák: 3 pont

76 pont

A legtöbb pontot szerző játékos nyer. Holtverseny esetén az dönt, hogy a holtversenyben álló játékosok készletében maradt lapkák (*ami nem lett lerakva*) összértéke kinek nagyobb. Ha még mindig holtverseny lenne, akkor megosztoznak a győzelmen.


Speciális eset: A játék korábban véget érhet, ha nincs egyetlen játékos sem, aki tud még lapkát tenni a befejezetlen parkjához. Aki nem tud lapkát tenni, annak passzolnia kell. A végén a parkokat a szokásos módon kell értékelni.

TAPASZTALT JÁTÉKOSOK VERZIÓ: A FELADATOK

Tapasztalt játékosoknak ajánljuk a feladatok berakását a játékba. Ez plusz pontokhoz juttatja a játékosokat, ha teljesítik a feltételeket.

Előkészületek: Válasszatok **hármát a 10 feladattípusból** (*véletlenszerűen vagy megegyezéssel*). Kezdeként mi a „jegesmedvéket”, a „zöldterületeket” és az „állatházakat” javasoljuk.

Minden feladattól három darab van, más-más pontértékkel. A választott típusok 3-3 lapkáját tegyék külön paklikba. Minden paklin belül a lapkák számsorrendbe legyenek rendezve, legfelül legyen a legnagyobb értékű.

 játékos esetén minden pakliból vegyék ki a legkisebb értékű feladatot.

A játékosok körébe bekerül egy negyedik lépés:

D – Egy feladat teljesítése

Ha a játékos egy vagy több feladat feltételeinek megfelel, akkor megkapja a megfelelő pakli legfelső lapkáját, amit maga elé tesz. Minden játékos **minden típusból legfeljebb egy lapkát** szerezhet, még akkor is, ha többször is teljesíti a feltételeket.

A játék végén a játékosok adják hozzá a teljesített feladataik értékét az összesített pontszámukhoz.

A következő feladatok vannak:



Jegesmedvék (érték: 8, 5, 2)
Legyen három jegesmedvés lapka (mindegy milyen méretben) a parkodban. Ezeknek a lapkáknak nem kell szomszédosnak lenniük.



Góbi medvék (values 8, 5, 2)
Legyen három góbi medvés lapka (mindegy milyen méretben) a parkodban. Ezeknek a lapkáknak nem kell szomszédosnak lenniük.



Koalák (érték 8, 5, 2)
Legyen három koalás lapka (mindegy milyen méretben) a parkodban. Ezeknek a lapkáknak nem kell szomszédosnak lenniük.



Pandák (érték 8, 5, 2)
Legyen három pandás lapka (mindegy milyen méretben) a parkodban. Ezeknek a lapkáknak nem kell szomszédosnak lenniük.



Zöldterületek (érték 9, 6, 3)
Legyen 6 zöldterület (mosdó, játszótér, büfésor, folyó) egy csoportban a parkodban. A csoportot alkotó minden lapkának legalább egy másik lapkával a csoportban oldalszomszédosnak kell lennie (átlós szomszédság nem jó).



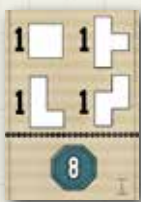
Hosszú büfésor (érték 9, 6, 3)
Legyen egy összefüggő vonalban (függőlegesen vagy vízszintesen) három büfésorod a parkodban.



Hosszú folyó (érték 10, 7, 4)
Legyen egy három folyólapkából álló, megszakítás nélküli vízfolyásod a parkodban.



Kifutók (érték 9, 6, 3)
Legyen három egymás melletti kifutó a parkodban. Elég, ha ezen kifutók mindegyike legalább egy másik kifutóval oldalszomszédos (átlós szomszédság nem jó).



Állatházak (érték 8, 5, 2)
Mind a négy különböző alakú állatházból legyen legalább egy a parkodban. Ezeknek a lapkáknak nem kell szomszédosnak lenniük.



Kettesével szebb (érték 10, 7, 4)
Tegyél le egy körben (legalább) kettő medveszobrot, azaz fejezz be kettő (vagy) több parkterületet egy körben.

Gödörváltozat a tapasztaltaknak:

Ha szeretné, a játékos az utolsó körében figyelmen kívül hagyhatja a gödröket, és letakarhatja egy lapkával. Azonban ezért akkor sem jár medveszobor, ha egy parkterület befejeződik így.

ALKOTÓK

Tervező: Phil Walker-Harding
Szerkesztő: Grzegorz Kobiela
ILLusztrátor: atelier198



Kiadja és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
Email: info@compaya.hu



© 2020 Lookout GmbH

A kiadó és a tervező szeretné megköszönni minden játékesztelőnek és lektornak a családias munkát. A tervező külön köszönetet szeretne mondani a következő személyeknek: Meredith Walker-Harding, Chris Morphew, Tavis Hall, Lauren Attard, Jo Hayes.

Office:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

Szabályokkal kapcsolatos kérdésekkel, javaslatokkal vagy kritikával forduljatok hozzánk a következő címen: rules@lookout-games.de

Hiányzó darabok vagy sérült alkatrészek esetén kérjük, a vásárlás helyén, az eladónál érdeklődjetek.

Minden más kérdésben kérjük, lépjenek kapcsolatba velünk a buero@lookout-games.de címen