



IRÁNY A VADON!

ÉSZAK-AMERIKA



SZABÁLYFÜZET



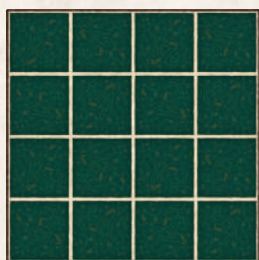
IRÁNY A VADON!

ÉSZAK-AMERIKA

Az *Irány a vadon!* egy, a természetvédelmi biológia és a vadállatok iránti szenvedély által inspirált kártyajáték. Ebben az 1-4 fős játékban minden játékos egy biológus szerepét ölti magára, akinek célja a különböző élőlények gondos lehelyezésével, egy sokrétű ökoszisztéma megalkotása. A legjobb kapcsolatokat megalkotó biológus szerzi meg a legtöbb pontot, és ezzel a győzelmet is!



A JÁTÉK TARTOZÉKAI:



4 játékos tábla



8 vadonkártya



154 fajkártya
(fajonként 2)



10 titkos célkártya



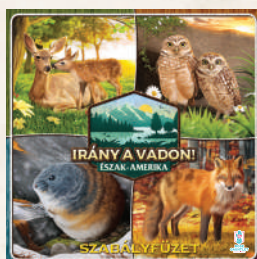
1 pontozó-
füzet



1 terepnapló
(az egyszemélyes
változathoz a 11. oldalon.)



10 képességlapka



1 szabályfüzet



66 megfigyelés/
történet jelző



6 lezárt boríték



80 szinergiajelző



1 kezdő-
játékosjelölő



1 időjelzősáv és időjelző

FAJKÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE



Megjegyzés: A kártyák felének jobb alsó sarkában 3 pont látható. Ezeket a kártyákat csak akkor használjátok, ha 3-an vagy többen játszatok.

1. A kártya neve
2. Erdői/tajgai élőhely
3. Sivatagi/mezei élőhely
4. Mocsári/folyami élőhely
5. Sarkkörti/hegyvidéki élőhely
6. Az illusztrátor neve
7. Kulcsfajikon
8. Veszélyeztetett faj ikon
9. Címkeikon
10. Sorszám
11. Évszakikon. 4 típus:



Tavas



Nyár



Ősz



Tél

ELŐKÉSZÜLETEK (2–4 JÁTÉKOSRA)



1. Adjatok minden játékosnak egy játékosablát.

2. Ha ketten játszotok, tegyetek vissza a játék dobozába minden olyan kártyát, aminek jobb alsó sarkában a 3+ ikon látható. A megmaradt kártyákból alkossatok egy képpel lefelé fordított paklit a játéktér közepére.



3+ ikon

3. A fajkártyák paklijából fordítsatok fel 6 kártyát egy sorba, ezek alkotják a készletet.

4. Véletlenszerűen tegyetek ki 5 képességlapkát, az aktív (fehér) oldalukkal felfelé, a játéktér közepére.

5. A vadonkártyákat élőhelytípusok szerint osszátok 4 képpel felfelé fordított pakliba. Ezeket tegyék egy mindenki számára könnyedén elérhető helyre.

6. Keverjétek össze a titkos célkártyákat, és osszátok mindenkinek egyet. A megmaradt titkos célkártyákat tegyék vissza a játék dobozába.

7. Alkossatok egy központi készletet a megfigyelés- és szinergiajelzőkből.

8. Játékoszám szerint az időjelzőt tegyék a következő mezők egyikére:

- 1 játékos = 4-es mező
- 2 játékos = 5-ös mező
- 3 játékos = 6-os mező
- 4 játékos = 7-es mező

9. Válasszatok egy kezdőjátékost, aki vegye magához a kezdőjátékosjelölőt.

10. A kezdőjátékostól kiindulva adjatok szinergiajelzőket minden játékosnak az alábbi táblázat szerint:

- 1. játékos = 5 szinergiajelző
- 2. játékos = 6 szinergiajelző
- 3. játékos = 7 szinergiajelző
- 4. játékos = 8 szinergiajelző

Kezdődjön a játék! A kezdőjátékos hajtja végre az első akciót.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Az *Irány a vadon!* több fordulón keresztül tart. A játékosok célja, hogy a játékosablájukra fajokártyákat lehelyezve különböző ökoszisztémákat alakítsanak ki, és teljesítsék a titkos céljaikat. Röviden, az ökoszisztéma egy legalább két, megegyező élőhelyű fajokártyából álló sor.

A kártyáknak egymást követő számsorrendben kell elhelyezkedniük a játékosablán. Az ökoszisztémákat megfigyelésjelzőkkel és kulcsfajok jelenlétével lehet erősíteni. A titkos célok teljesítéséhez a titkos célkártyának megfelelő mintázatot kell kialakítani a játékosablán.



Megfigyelésjelző



Kulcsfaj-ikonok

Szerzői megjegyzés: „Kulcsfajnak nevezik az ökológiai rendszerek működésében különösen fontos szerepet játszó élőlényeket. Ezek lehetnek állatok, növények, gombák, de különböző baktériumok is. Ezek a kulcsfajok bár nem minden esetben a legnépesebb fajai egy ökológiai rendszernek, de ha eltávolítjuk őket, egy láncreakció indul el, ami valami teljesen mássá alakítja át az élőhely biodiverzitását. Bár minden élőlény, ami egy ökoszisztémán belül létezik, szoros kapcsolatban áll egymással, ezek a kulcsfajok játsszák a legfontosabb szerepet az adott ökoszisztéma működésében.”

EGY JÁTÉKOS KÖRÉNEK ÁTTEKINTÉSE

A körödben egy akciót hajthatsz végre a lehetséges kettőből:

- **Betelepítés akció:** Hajtsd végre mindkét lépést:
 - Vegyél el egy fajokártyát a készletből.
EZUTÁN
 - Az elvesztett fajokártyát tedd a játékosablád egyik üres mezőjére.
- **Képességlapka használata.** Hajtsd végre az egyiket:
 - Használd az egyik képességlapka aktív oldalán lévő akciót, majd fordítsd a lapkát az elhasznált oldalára.
VAGY
 - Hajtsd végre az összes elhasznált képességlapkán látható akciót, majd fordítsd vissza azokat az aktív oldalukra, ezután az időjelzőt mozgasd egy mezővel jobbra.

A köröd végeztével húzz új fajokártyákat a készlet üres helyeire. Ezután a tőled balra ülő játékos következik.

BETELEPÍTÉS AKCIÓ

A Betelepítés akció végrehajtásához:

1. VEGYÉL EL EGY FAJKÁRTYÁT A KÉSZLETBŐL:



- A. Válassz egy kártyát a készletből (a 6 képpel felfelé fordított fajokártya közül). Ebben a példában Hanna az Amerikai bölény fajokártyát választja.



- B. Fizess a kiválasztott kártyáért azzal, hogy egy-egy szinergiajelzőt teszel minden tőle jobbra eső kártyára (ha van ilyen). Ebben a példában ahhoz, hogy Hanna megszerezhesse az Amerikai bölény fajokártyát, egy-egy szinergiajelzőt kell tennie a Hócipós nyúl, a Szalagos csigáskánya és a Kandeláberkaktusz fajokártyákra.



- C. Vedd magadhoz a kiválasztott fajokártyát, és tedd azt a játékosablád egyik üres mezőjére (a következő oldalon látható módon).

Ha a kiválasztott kártyán van szinergiajelző, akkor tedd azt a saját készletedbe. Ebben a példában nem volt szinergiajelző a Hanna által megszerzett kártyán.

2. A MEGSZERZETT KÁRTYÁT TEDD A JÁTÉKOSTÁBLÁDRA:

Amikor fajakártyát teszel a játékosztáblára, 1 szinergiajelzőt kapsz minden szomszédos faj- vagy vadonkártyán látható, az épp letett kártyáéval megegyező élőhelyikon után.



Ebben a példában, Hanna letette az Amerikai bölény fajakártyát a játékosztáblája egy üres mezőjére (a).

A kártyalehelyezés után 4 szinergiajelzőt vesz magához:

- 2-t a megegyező erdei/tajgai és sivatagi/mezei élőhelyikonok után, amelyek a Prérifarkas fajakártyán láthatók (b).
- 2-t a megegyező erdei/tajgai és sivatagi/mezei élőhelyikonok után, amelyek a Vörös farkas fajakártyán láthatók (c).



Megszerzett szinergiajelzők

Annak ellenére, hogy a Sarkkőr/hegyvidék vadonkártyával is szomszédos a lehelyezett Amerikai bölény fajakártya, ezért nem jár szinergiajelző, mivel nincs rajta megegyező élőhelyikon (d). A többi kártya nem szomszédos.

Megjegyzés: Ha többet szeretnél megtudni a vadonkártyákról, lásd a 6. oldalon a „Vadonkártyák” részt.

KÉPESSÉGLAPKA HASZNÁLATA

A Képességlapka használata akcióval lehetőség van az elérhető öt képességlapka akcióit használni.

Az akció során végrehajthatod az egyik még aktív (fehér) képességlapka akcióját, **vagy** az összes elhasznált (sárga) képességlapka akcióját:

Aktív (fehér): Hajtsd végre az egyik képességlapka aktív akcióját, majd fordítsd az elhasznált oldalára.

Elhasznált (sárga): Tetszőleges sorrendben hajtsd végre az összes elhasznált képességlapka akcióját, majd fordítsd vissza az aktív oldalára mindegyik képességlapkát. Ezután az időjelzőt mozgasd egy mezővel jobbra.



A képességlapka alján fel van tüntetve a lapka másik oldalán található akció. A képességlapka alján látható akció nem használható.

1. Hanna a Képességlapka használata akciót választja. Úgy dönt, végrehajtja az összes **elhasznált** képességlapka akcióját, szóval a következőket teszi:



- a. Egy megfigyelésjelzőt tesz egy olyan veszélyeztetett faj ikonnal rendelkező fajakártyára a játékosztábláján, ami még nem volt megfigyelve. A nem megfigyelt kártyák azok, amelyeken még nem található megfigyelésjelző.
- b. Egy megfigyelésjelzőt tesz a játékosztábláján található egyik nem megfigyelt vadonkártyára.
- c. Magához vesz 2 szinergiajelzőt.

2. Ezután az **aktív** oldalára fordítja az összes **elhasznált** képességlapkát.



3. Végül, az idősavon 1 mezővel jobbra mozgatja az időjelzőt.

Megjegyzés: A képességlapkák akcióinak áttekintése megtalálható a szabályfüzet hátoldalán. A megfigyelésjelzők csak nem megfigyelt kártyákra tehetők le, továbbá minden képességlapka-akció opcionális, kivéve az eldobást (X).

VADONKÁRTYÁK

Körönként egyszer eldobhatsz 10 szinergiajelzőt (a), hogy elvegyél és a játékosablád egyik üres mezőjére tegyél egy vadonkártyát. Ezt a különleges akciót végrehajthatod a Betelepítés/ Képességlapka használata akció előtt vagy után.

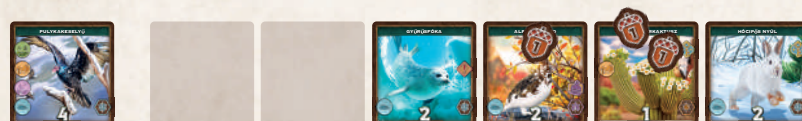
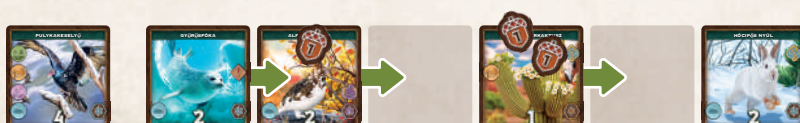
A vadonkártyának egy meghatározott élőhelye (b) és évszaka (c) van, de 1-től 5-ig bármilyen sorszámnak megfelelőnek (d) a játék végső pontozásánál.

A vadonkártya lehelyezésekor a megszokott módon megkapod a szomszédos kártyák megegyező élőhelyikonjai után járó szinergiajelzőket.

A vadonkártya egy általad választott számnak felel meg egy oszlop pontozásakor, de ugyanaz a kártya egy más számnak is megfelelhet, amikor a sorokat pontozod.



A KÖR BEFEJEZÉSE ÉS A KÉSZLET FELTÖLTÉSE



A köröd végén a fent látható módon csúsztasd jobbra az összes fajkártyát a készletben.



Ezután a jobb szélső üres mezőtől kezdve, húzz annyi fajkártyát (a) a pakliból, hogy újra 6 legyen a készletben. Ebben a példában a Szalagos csigáskánya fajkártya (b) került le elsőnek, amit a Fecskefarkú kánya (c) követett.

Ha még kártyát kellene húznod, de elfogyott a pakli, akkor a fajkártyák dobópakliját megkeverve alkoss egy új húzópaklit, majd folytasd a laphúzást.

6

A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

Ha egy játékos betöltötte a játékosablája összes mezőjét, vagy az időjelző elérte a 0-ás mezőt, elérkezett a játék utolsó fordulója. Minden, ebben a fordulóban még nem sorra került játékos befejezi a körét, majd a játék véget ér.

A játék végén pontozzátok le mindegyik ökoszisztémátokat és sikeresen teljesített titkos célokat, majd minden három szinergiajelző után szereztek még 1 pontot.

1. ÖKOSZISZTÉMÁK (SOROZATOK)

Akkor beszélünk ökoszisztémáról, ha két vagy több kártyának megegyezik az élőhelye, és egymást követő, csökkenő vagy növekvő számsorrendben helyezkednek el a játékosabládon. **1 pontot szerzel minden kártya után az ökoszisztémában.**

HELYESEN MEGALKOTOTT ÖKOSZISZTÉMA:



Ebben a sorban minden sorszám (a), ami a kártyákon látható, egymást követő növekvő sorrendben helyezkedik el, és a kártyák élőhelye (b) is megegyezik. Így a teljes sor egy ökoszisztéma.

HELYTELENÜL MEGALKOTOTT ÖKOSZISZTÉMA:



Ebben a sorban egyetlen ökoszisztémát sem sikerült kialakítani. Annak ellenére, hogy a kártyák sorszámai (c) sorrendben vannak, az egymást követő kártyák élőhelyei (d) nem passzolnak egymáshoz. Azon kártyák sorszámai pedig, amelyek szomszédosak és egyforma élőhellyel rendelkeznek, nem követik egymást (e). Egy kártya önmagában nem lehet ökoszisztéma.

SORONKÉNT ÉS OSZLOPONKÉNT CSAK EGY ÖKOSZISZTÉMÁT PONTOZZ LE:

A játékoslábládon soronként és oszloponként csak egy ökoszisztémát pontozhatsz le, szóval figyelj arra, hogy a legnagyobb értékűt válaszd.



Az ábrán látható sorban két ökoszisztémát sikerült kialakítani. Annak ellenére, hogy mindegyik kártya egyforma élőhellyel (a) rendelkezik, csak két-két kártya sorszáma követi egymást (b és c). Mivel csak egy ökoszisztémát lehet lepontozni egy sorban, azt választod, amelyikben egy kulcsfajikon is megtalálható (d), mivel az több pontot ér. Ezt egy későbbi bekezdésben magyarázzuk el.



Ebben a sorban szintén két ökoszisztéma található (a és b). A kártyák sorszáma egymást követő, növekvő sorrendben van, de nincs olyan élőhely, ami mindegyik kártyán megtalálható. A sivatagi/mezei ikonnal (b) rendelkező ökoszisztéma a hosszabb, ami több pontot ér.

2. MEGFIGYELÉSJELZŐK

1 pont jár minden megfigyelésjelző után, ami a lepontozott ökoszisztéma kártyáin van.



Ebben a sorban 4 kártya tartozik bele a sarkkörti/hegyvidéki élőhelyikonnal (a) rendelkező ökoszisztémába, ezért 4 pont jár. Ezek közül 2 kártyán megfigyelésjelzők találhatóak, amik így még további 2 pontot biztosítanak. Így az ebben a sorban található ökoszisztéma összesen 6 pontot ér.

3. KULCSFAJIKONOK

Ha egy lepontozott ökoszisztémában kulcsfaj található, pontozd le még egyszer az ökoszisztémát.

Ezt ismételd meg minden, az adott ökoszisztémában található kulcsfajikon után.



Ez az ökoszisztéma három kártyából (a) és egy megfigyelésjelzőből áll (b), szóval 4 pontot ér, de mivel két kulcsfajikon is található ebben az ökoszisztémában, ezt az ökoszisztémát még kétszer le kell pontozni, így összesen 12 pontot ér!

4. VADONKÁRTYÁK

Ha egy ökoszisztémában vadonkártya található, akkor annak a kártyának a sorszáma 1-től 5-ig bármi lehet. Ugyanannak a kártyának a sorszáma változhat attól függően, hogy éppen egy sorban, vagy egy oszlopban pontozzuk. Például, ugyanaz a vadonkártya lehet 2-es, amikor egy sor legjobb ökoszisztémájának részeként pontozzuk, illetve lehet 3-as is, amikor egy oszlopban pontozzuk.



Ebben a sorban a vadonkártya (a) 2-es sorszáma felel meg, ezzel kialakítva egy 4 kártyából álló ökoszisztémát. Ez az ökoszisztéma 12 pontot ér, mivel további két alkalommal pontozzuk le a kulcsfajikonknak (b) köszönhetően.

5. GYAKORI TÉVEDÉSEK

Az ökoszisztémák megalkotásakor figyelj ezekre a gyakran előforduló hibákra!



Bár az első három kártya (a) növekvő sorrendben követi egymást, megegyező sarkkörü/hegyvidéki élőhelyikonokkal (b), de egyik sincs egymást követő számsorrendben, mivel hiányzik a 2-es és a 4-es sorszám. Emiatt ebben a sorban nem alakult ki egyetlen ökoszisztéma sem.

Továbbá, a vadonkártyák csak 1-től 5-ig tartó sorszámot kaphatnak, így az utolsó két kártya (d) nem lehet 5-ös és 6-os. Azonban a vadonkártya sorszáma lehet 4-es (c), aminek köszönhetően ez a két kártya lehet egy csökkenő számsorrendű ökoszisztéma. Ez az ökoszisztéma így 2 pontot ér.

6. SZINERGIAJELZŐK

1 pontot szerzel minden 3 megmaradt szinergiajelző után.



PONTOZÓFÜZET

PONTOZÓLAP	
JÁTÉKOS	
1. OSZLOP	
2. OSZLOP	
3. OSZLOP	
4. OSZLOP	
1. SOR	
2. SOR	
3. SOR	
4. SOR	
TITKOS CÉL	
SZINERGIAJELZŐ	
ÖSSZESEN:	

A pontok könnyedén összehasonlíthatók a pontozófüzet használatával. A pontozófüzet segítségével lesz abban, hogy mindegyik sor és oszlop pontjait külön tudjátok feljegyezni, beleértve a titkos célkártyák és a szinergiajelzők után járó pontokat is.

Ha bármikor kifogyátok a pontozólapokból, akkor ingyen letölthetitek azokat a webshopunkon található termékoldalról.

(www.gemklub.hu)

7. TITKOS CÉLOK

A titkos célok teljesítésével sok pontot szerezhetsz a játék végén. A titkos célkártyán 4 teljesítésre váró cél látható (a, b, c és d). Mindegyik cél egy alakzat, amit a játékos táblád mezőire lehelyezett kártyák segítségével próbálsz kialakítani. További információkért lásd a „Titkos célok áttekintése” részt a 9. oldal alján. Az egyes célok teljesítésével egyre több pontot szerezhetsz (e), ezzel egy újabb utat kialakítva a győzelem felé.



Titkos célkártya

Megjegyzés: A titkos célkártyákon található alakzatokat szabadon forgathatod, és mindegyik cél csak egyszer teljesíthető.



A fenti példában Tamás 24 pontot (e) szerz a titkos célkártyájáért, mivel a játékos tábláján sikeresen teljesítette a kártyán feltüntetett 4 cél mindegyikét:

- 3 nyárikonnal rendelkező kártyából egy „L” alakzatot hozott létre. Ne feledd, hogy a kártyán található alakzat elforgatható.
- 2 veszélyeztetett faj ikonnal rendelkező kártyája egymáshoz képest átlósan helyezkedik el.
- 3 címkeikonnal rendelkező kártyából álló sort formált.
- A játékot úgy fejezte be, hogy legalább 4 kártyáján őszikon látható.

PÉLDA A PONTOZÁSRA

Kriszti és Huni éppen most fejezték be a játékot. Jobbra látható, hogy Krisztinek mennyi pontot sikerült összegyűjtenie, és azokat hogy jegyezte fel a lenti pontozólapon. Kriszti 87 ponttal megszerezte a győzelmet, mivel Huninak csak 78 pontot sikerült elérnie.

Megjegyzés: A részletes pontozásért lásd a 10. oldalt.

PONTOZÓLAP			
JÁTEKOS	Kriszti	Huni	
1. OSZLOP	3	10	
2. OSZLOP	12	3	
3. OSZLOP	0	9	
4. OSZLOP	15	6	
1. SOR	9	10	
2. SOR	10	6	
3. SOR	9	12	
4. SOR	3	9	
TITKOS CÉL	24	10	
SZINERGIA-JELZŐ	2	3	
ÖSSZESEN:	87	78	

1. OSZLOP	2. OSZLOP	3. OSZLOP	4. OSZLOP	
3 PONT	12 PONT	0 PONT	15 PONT	
				1. SOR 9 PONT
				2. SOR 10 PONT
				3. SOR 9 PONT
				4. SOR 3 PONT

DÖNTETLEN

Döntetlen esetén az a játékos győz (azok közül, akik döntetlenre állnak), aki több célt teljesített a titkos célkártyájáról. Ha még mindig döntetlen az állás, akkor a legtöbb szinergiajelzővel rendelkező játékos a győztes. Ha még ez sem dönt, akkor gratulálunk, mindannyian kivételesen ügyesek vagytok, győztetek!



TITKOS CÉL
24 PONT



SZINERGIA-JELZŐK
2 PONT

ÖSSZESEN
87 PONT

TITKOS CÉLOK ÁTTEKINTÉSE



L alakzat: A játék végén legyen 3 kártyád, amin a feltüntetett ikonok láthatók és a képen látható alakzatot formálják a játékosábládon.



2 egy sorban: A játék végén legyen 2 kártyád, amin a feltüntetett ikonok láthatók és a képen látható alakzatot formálják a játékosábládon.



Átlós: A játék végén legyen 2 kártyád, amin a feltüntetett ikonok láthatók és egymáshoz képest átlósan helyezkedjenek el a játékosábládon.



3 egy sorban: A játék végén legyen 3 kártyád, amin a feltüntetett ikonok láthatók és a képen látható alakzatot formálják a játékosábládon.



3 egy típusból: A játék végén legyen 3 vagy több kártyád a játékosábládon, amin a feltüntetett ikonok láthatók.



4 egy típusból: A játék végén legyen 4 vagy több kártyád a játékosábládon, amin a feltüntetett ikonok láthatók.

RÉSZLETES PONTOZÁS

A 9. oldalon látható példát felhasználva, ez egy részletesen lebontott pontozás, ami jobban szemlélteti azt, hogyan történt a pontozás.

JÁTÉKOSTÁBLA

OSZLOPOK

1. oszlop: A Mexikói mocsárciprus, a Rövidcsőrű lile és a Fecskefarkú kánya egy mocsári/folyami ökoszisztémát alkot **3 pontért**.

2. oszlop: A Vörös mangrove, a Gyapotfarkú nyúl és a Prérifarkas egy mocsári/folyami ökoszisztémát alkot 3 pontért. A Gyapotfarkú nyúlön lévő figyelésjelzőből származó 1 ponttal pedig ez az ökoszisztéma 4 pontot ér. A Vörös mangrove és a Prérifarkas kártyán látható egy-egy kulcsfajikon, ezért ezt az ökoszisztémát további két alkalommal kell lepontozni, ami további 8 pontot eredményez, ezzel kialakítva a végső **12 pontot** ezért az oszlophoz.

3. oszlop: Nincs egyetlen kialakított ökoszisztéma sem ebben az oszlopban, **0 pontot** ér.

4. oszlop: A Szarvas csörgőkígyó, az Öszvérszarvas, a Vándorsólyom és a Puma egy sivatagi/mezei ökoszisztémát alkot 4 pontért. A Pumán lévő figyelésjelző további 1 pontot ér, ami ezzel egy 5 pontos ökoszisztémát eredményez. A Puma és a Vándorsólyom kártyákon található kulcsfajikonak köszönhetően ezt az ökoszisztémát még két alkalommal kell lepontozni, ami további 10 pontot eredményez, ezzel kialakítva a **15 pontos** ökoszisztémát ebben az oszlopban.

SOROK

1. sor: Az Amerikai bölény és a Puma egy sivatagi/mezei ökoszisztémát alkot 2 pontért. A Pumán lévő figyelésjelző még további 1 pontot ér, ezzel 3 pontra növelve az ökoszisztéma értékét. Az Amerikai bölény és a Puma kártyán is egyaránt egy-egy kulcsfajikon látható, aminek köszönhetően még 2 alkalommal pontozódik ez az ökoszisztéma, további 6 pontot eredményezve, amivel kialakul a **9 pontot** érő sor. Fontos kiemelni, hogy ebben a sorban a Vörös mangrove kártyán is található egy kulcsfajikon, de mivel ez a fajkártya nem része ebben a sorban az ökoszisztémának, ezt a kártyát figyelmen kívül kell hagyni.


2. sor: A Mexikói mocsárciprus, a Gyapotfarkú nyúl, a Szalagos csigáskánya és a vándorsólyom egy mocsári/folyami ökoszisztémát alkot 4 pontért. A Gyapotfarkú nyúlön lévő figyelésjelző további 1 pontjával ez az ökoszisztéma 5 pontot ér. A Vándorsólyom kártyán található kulcsfajikonak köszönhetően ezt az ökoszisztémát további egy alkalommal kell lepontozni, ami újabb 5 pontot eredményez, ezzel kialakítva a **10 pontos** ökoszisztémát ebben a sorban.

3. sor: Ebben a sorban három kialakított ökoszisztéma is van. A Rövidcsőrű lile és a Prérifarkas egy mocsári/folyami ökoszisztémát, a Prérifarkas és a Kaliforniai üregteknős egy sivatagi/mezei ökoszisztémát, a Kaliforniai üregteknős és az Öszvérszarvas pedig egy másik sivatagi/mezei ökoszisztémát alkot. Kriszti úgy dönt, hogy a Prérifarkas és Kaliforniai üregteknős által alkotott sivatagi/mezei ökoszisztémát választja a pontozáshoz, mert mindkét kártyán egy-egy kulcsfajikon látható, így ez éri a legtöbb pontot.

A Prérifarkas és a Kaliforniai üregteknős egy sivatagi/mezei ökoszisztémát alkotva 2 pontot ér. A figyelésjelző pedig további 1 pontot, ezzel 3 pontra emelve az ökoszisztéma értékét. A Prérifarkas és a Kaliforniai üregteknős kártyákon található egy-egy kulcsfajikon pedig további két pontozást tesz lehetővé, ami 6 ponttal emelve kialakítja a **9 pontos** ökoszisztémát ebben a sorban.

4. sor: A Havasi kecske és a Keleti pézsmatulok egy sarkkőri/hegyvidéki ökoszisztémát alkotva 2 pontot ér. A Keleti pézsmatulok kártyán található figyelésjelző pedig további 1 pontot hozzáadva, **3 pontra** emeli az ebben a sorban található ökoszisztéma értékét.

TITKOS CÉLOK

 Krisztinél az 1-es célkártya van (lásd jobbra). A lent feltüntetett módon sikeresen teljesítette mind a 4 célt, ezzel összegyűjtve **24 pontot**:

L alakzatú cél: A Prérifarkas, a Havasi kecske és a Keleti pézsmatulok kártyákon egyaránt megtalálható a tavaszikon és „L” alakzatban helyezkednek el, ahogy a titkos célkártyán látható.

2 egy sorban: a Szalagos csigáskánya és a Kaliforniai üregteknős kártyákon egyaránt szerepel a veszélyeztetett faj ikon, és egymáshoz képest a titkos célkártyán feltüntetett alakzatban helyezkednek el.

3 egy sorban: A Fecskefarkú kánya, a Havasi kecske és a Keleti pézsmatulok kártyákon megtalálható a címkeikon, és a titkos célkártyán feltüntetett alakzatban helyezkednek el.

4 egy típusból: Kriszti játékosabláján a Fekete medve, a Mexikói mocsárciprus, a Szalagos csigáskánya és az öszvérszarvas kártyák mindegyikén megtalálható a nyárikon.

SZINERGIAJELZŐK

Kriszti a játékot 7 szinergiajelzővel fejezte be. Minden három szinergiajelző 1 pontot ér. Kriszti **2 pontot** szerez ezekből.

VÉGSŐ PONTSZÁM

Mindent összeadva, Kriszti **87 pontot** szerzett a játék során.



EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT A TEREPLÓVAL

Az *Irány a vadon!* egyszemélyes játékváltozata páratlan kihívást és történetet nyújt a játékosnak, aki egy frissen végzett természetbiológus karrierjének első évét kísérheti végig. Erről a kalandról részletesebben a tereplóban olvashatsz.

A legjobb játékelményhez azt javasoljuk, hogy a terepló 20 megbízását sorban haladva játszd végig, ezzel kialakítva egy fokozatosan nehezedő kampányt. Azért is javasoljuk, hogy sorban haladj, hogy az általunk tervezett módon fedezd fel a különböző borítékok tartalmát.



Terepló



Lezárt borítékok

Ha megismerkedtél a terepló használatával, dönthetsz úgy, hogy azonnal kinyitod az összes borítékot, és tetszés szerint választasz a számodra érdekesnek tűnő kihívások közül. Ha egy borítékot kibontottál, akkor a tartalmát nyugodtan keverd a játék többi tartozékához, és úgy használd azokat, mintha a kezdetektől fogva elérhetőek lettek volna.

Az egyszemélyes játék előkészületei tulajdonképpen megegyeznek a normál játék előkészületeivel, annyi különbséggel, hogy mindegyik megbízás során lesz néhány extra előkészület (a), és pár különleges szabály (b), amik egyedivé teszik a különböző megbízásokat.

Ha a tereplóban található különleges szabályok (b) ellentmondának a normál játékváltozatban alkalmazott szabályoknak, akkor mindig a terepló szabályait kell követni.



KOOPERATÍV JÁTÉKVÁLTOZAT

Az *Irány a vadon!* kooperatív játékváltozata az egyszemélyes játékváltozat kiegészítése. A kooperatív játékváltozat azoknak a játékosoknak ajánlott, akik nem egyedül szeretnék átélni az egyszemélyes játékváltozat által nyújtott kihívásokat.

A játékosok az egyszemélyes játékváltozat előkészületeinek szabályait követik a következő kivételekkel:

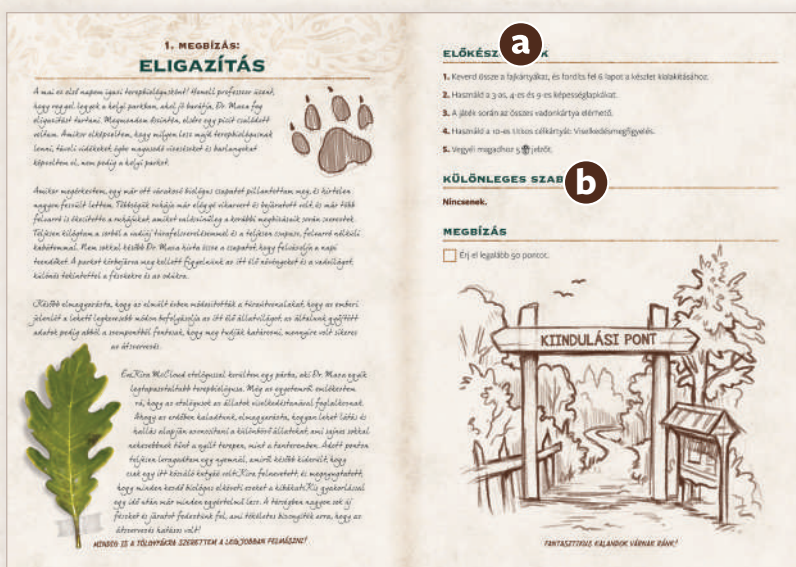
- A játékosok osztoznak a játéktáblán és a szinergiajelzők készletén is.
- Válasszatok egy kezdőjátékost, ő kezdi a játékot. A játékos megbeszélheti a partnerével, hogy körében mit tegyen, de minden tartozékot ő kezel, és a végső döntés is az övé.
- A játék ezután a játékosok együttműködésével folytatódik tovább, akik egymást felváltva játszanak. A játékosokat arra ösztönözzük, hogy beszéljék meg a lépéseiket és csapatként dolgozzanak együtt!

TÖRTÉNETJELZŐK

A megfigyelésjelzők hátoldalán található, ezek különböző dolgokat fognak jelképezni az egyszemélyes és a kooperatív játékváltozat során. Használatuk a tereplóban található megbízások szerint változik. A normál játékváltozatban nincs rájuk szükség.



Történetjelző

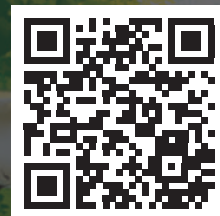


Egy megbízás a tereplóban

FEDEZD FEL A TERMÉSZETET
MÁS GÉMKLUBOS JÁTÉKOKKAL IS!



SZABÁLYMAGYARÁZÓ VIDEO
[GEMKLUB.HU/IRANY-A-VADON-VIDEO](https://www.gemklub.hu/irany-a-vadon-video)



JÁTÉKTESZTELŐK

Külön köszönet jár minden játéktesztelőnknek!

Diana Hayden, Kristine Birkelo, Gabriel Meyer,
Andrew Enriquez, Brooks Boyd, Timothy Meyer,
Brandon Geier, Eric Yorkston, Brook Davis, Zawadi Berg Svela,
Ben Kanelos, Jacob Trithart, Tylor Murray, Phil Gross,
Amanda Panda Wong, Joseph Piro, Ryan Horricks,
Christopher James Garcia, Dorianne Bernier, Kenrick Carlson
Keh, Gordon Helle, Sergio Garcia, Robin Adelman,
Beth Johnson, Jon Merkle, TenPH, Andrew Hiener,
Jim Bottomley, Jason Bierema, Julius Besser, Emily Baudot,
Tom Sheen, Cole Nevins, Gary Stitely, Alexa Chaplin,
Lauren Zammit, J-Ann Gonzales, Delton Brack,
Anne Kucharski, Ilya Ushakov, Jeffrey Berman, Daniel Wynter,
Abram Towle, Daniel Schaublin, Ian McBride Smith,
Alex DeRadke, Miguel Albornoz, Greg Medhurst,
Charlie Sheridan, Ted Brown, Henri Whitehead, Scott Cowan,
Dade Murphy, Tim Latshaw, John Tucker, Brian Chandler,
Dennis Ventola, Maggie Scudder, Shane Hendrickson,
Kevin White, Kevin Pham, Lance Stack, Chris Stewart,
Daniel Stephens, Codie B Hogbin, Daniel S Chenin,
Justin Bird, Paki Villota, Kevin Lewis

A játékot a családomnak ajánlom, akik állandó támogatásukkal mindig mellettem állnak, akik figyelnek rám, és bármelyik nap vevők egy jó társasjátékozásra!

Külön köszönet jár a szakmán belüli rengeteg barátomnak és mentoromnak, a Rose Gauntlent Entertainmentnek, a csodálatos játéktesztelőinknek, a Plaid Hat Games családnak, Frank Balognak, Adam Tarnak, Gordon Helle-nek és a Meyers Boysnak.

Jeffrey Joyce

KÉSZÍTŐK

TERVEZŐK

Jeffrey Joyce
Isaac Vega

ILLUSZTRÁCIÓK

Irem Erbilir
Yan Tamba
Alyssa Menold
Patricia Casarrubios

MŰVÉSZETI VEZETŐK

Isaac Vega
Sam Vega
Irem Erbilir

GRAFIKAI TERVEZŐK

David Richards
Sasha Litvinenko
Dimitry Litvinenko

SZÖVEG

Lindsey Rode

SZERKESZTŐ

Jonathan Liu

KUTATÓMUNKA

Jeffrey Joyce
Joe Lamb

MARKETING

Danny Quach

GYÁRTÁSVEZETŐK

Isaac Vega
Lindsey Rode

FORDÍTÓ

Heim Hunor

FAJKÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

#	KÉP	FAJ NEVE							
1		Kanadai vörösmókus							
1		Nyárfa							
1		Medveszőlő							
1		Társas prérikutya							
1		Fekete fűz							
1		Sarkkörü barna lemming							
1		Poszméh							
1		Sivatagi kengurupatkány							
1		Óriás mamutfenyő							
1		Pompás királylepke							
1		Mexikói mocsárciprus							
1		Északi repülőmókus							
1		Északi zöld béka							
1		Piperia							



#	KÉP	FAJ NEVE							
1		Vörös mangrove							
1		Kandeláberkaktusz							
1		Lucfenyő moha pók							
1		Cukorjuhar							
1		Vancouveri mormota							
2		Feketelábú görey							
2		Kaliforniai szamárnyúl							
2		Gyapotfarkú nyúl							
2		Kaliforniai üregteknős							
2		Kék fajd							
2		Császárlúd							
2		Hosszúfarkú menyét							
2		Mangrove rák							
2		Kanadai hód							
2		Mosómedve							
2		Rövidcsőrű lile							
2		Gyűrűsfóka							
2		Alpesi hófajd							
2		Szarvas csörgőkígyó							
2		Hócipős nyúl							
2		Északi oposszum							
2		Karolinai réce							
3		Keselyűteknős							
3		Sarki róka							

FAJKÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

#	KÉP	FAJ NEVE							
3		Sós mocsári kígyó							
3		Üregi bagoly							
3		Prérifarkas							
3		Alaszkai vadjuh							
3		Mocsári ördög							
3		Havasi kecske							
3		Öszvérszarvas							
3		Kanadai vidra							
3		Villásszarvú antilop							
3		Vörös róka							
3		Észak-amerikai macskanyérc							
3		Sziklás-hegységi vapiti							
3		Kanadai daru							
3		Szalagos csigáskánya							
3		Fecskefarkú kánya							
3		Fehérfarkú szarvas							
3		Erdei karibu							
4		Amerikai bölény							
4		Fekete medve							
4		Fehérfejű rétisas							
4		Kanadai vadjuh							
4		Kaliforniai kondor							
4		Kanadai hiúz							
4		Nyugati erdeibagoly							

#	KÉP	FAJ NEVE							
4		Keleti pészmatulok							
4		Vándorsólyom							
4		Hóbagoly							
4		Pulykakeselyű							
5		Mississippi aligátor							
5		Hegyesorrú krokodil							
5		Sarki farkas							
5		Szirti sas							
5		Grizzly medve							
5		Mexikói farkas							
5		Puma							
5		Mackenzie-völgyi farkas							
5		Jegesmedve							
5		Vörös farkas							
5		Rozsomák							



KÉPESSÉGLAPKÁK ÁTTEKINTÉSE

Megjegyzés: A nem megfigyelt kártyák azok, amelyeken nem található megfigyelésjelző.



Letehetsz 1 megfigyelésjelzőt a játékoslábládon található, még nem megfigyelt fajkártyára, amin tavaszikon látható.



Letehetsz 1 megfigyelésjelzőt a játékoslábládon található, még nem megfigyelt fajkártyára, amin nyárikon látható.



Letehetsz 1 megfigyelésjelzőt a játékoslábládon található, még nem megfigyelt fajkártyára, amin ősziikon látható.



Letehetsz 1 megfigyelésjelzőt a játékoslábládon található, még nem megfigyelt fajkártyára, amin télíkon látható.



Letehetsz 1 megfigyelésjelzőt a játékoslábládon található, még nem megfigyelt fajkártyára, amin címkeíkon látható.



Letehetsz 1 megfigyelésjelzőt a játékoslábládon található, még nem megfigyelt fajkártyára, amin veszélyeztetett faj íkon látható.



Letehetsz 2 megfigyelésjelzőt a játékoslábládon található, még nem megfigyelt fajkártyára, amin veszélyeztetett faj íkon látható.



Letehetsz 1 megfigyelésjelzőt a játékoslábládon található, még nem megfigyelt vadonkártyára.



Felhúzhatod a fajkártyapakli legfelső 3 lapját, majd választhatsz egyet közülük, amit a játékosláblád egy üres mezőjére tehetsz. A másik kettőt pedig tetszőleges sorrendben tedd a dobópaklira.

A normál lehelyezési szabályok szerint szinergiajelzőket szerezhetsz.



Felhúzhatod a fajkártyák dobópaklijának legfelső 3 lapját, majd választhatsz egyet közülük, amit a játékosláblád egy üres mezőjére tehetsz. A másik kettőt pedig tetszőleges sorrendben tedd a dobópaklira.

A normál lehelyezési szabályok szerint szinergiajelzőket szerezhetsz. Ha a dobópakliban 3-nál kevesebb kártya van, akkor csak annyit húzz fel, amennyi rendelkezésre áll.



Jelzett számú szinergiajelzőt kapsz.



A játékoslábládon található egyik kártyát átmozgathatod egy üres mezőre.

A normál lehelyezési szabályok szerint szinergiajelzőket szerezhetsz.



A játékoslábládon található egyik kártyát átmozgathatod egy üres mezőre. Ezután átmozgathatsz egy újabb kártyát egy üres mezőre. Mozgathatod ugyanazt a kártyát kétszer, vagy két különböző kártyát egyszer.

A normál lehelyezési szabályok szerint szinergiajelzőket szerezhetsz.



DOBD EL a feltüntetett számú kártyát a készletből, és helyezd azokat tetszés szerinti sorrendben képpel felfelé a dobópaklira.

Emlékeztető: Az eldobott kártyákon található jelzőket tedd vissza a készletbe. Köröd végeztével töltsd fel készletet.