



ÜDVÖZÖLLEK!

részére.

Megtiszteltetés volt számomra, hogy a tanulmányaid során a mentorod lehettem. Az elmúlt évek során végignéztam, ahogyan egy félénk tanulóból kiváló biológus válik.

Pályakezdő biológusként a következő egy évet a terepen fogod tölteni a világ minden tájáról érkezett kutatócsapatok társaságában. Az utazásod során lehetőség lesz megismerni zoológusokat, ökológusokat, klímakutatókat és még sok más embert. Tudom, hogy mindig is lenyűgöztek Észak-Amerika kulcsfajai, ezért kíváncsian figyelem majd, hogyan tudod ezt a szenvedélyed kamatoztatni a külvilágban.

Fogadd hát ezt a terepnaplót diplomázási ajándékként! Bizonyára tudod, hogy egy biológus számára a terepnaplója a legfontosabb eszköze. Ebben a naplóban megtalálod azokat a megbízásokat is, amiket szeretném, ha teljesítenél. Három fontos része van egy megbízás teljesítésének, amikre jó, ha odafigyelsz.

1. Minden megbízáshoz szükség van a játék egyedi előkészítésére. A kutatások néha új megközelítést kívánnak meg, szóval mielőtt belevágnál, gondosan figyelj oda ezekre az előkészületekre!
2. A megbízások többségének egyedi szabályai vannak, amiket követned kell. Utazásod során a különböző területeken más és más szabályoknak kell megfelelned, szóval figyelmesen olvasd el ezeket!
3. A megbízásoknak egyedi győzelmi feltételeik vannak, és amikor több is fel van tüntetve, akkor az összeset teljesítened kell. Minden megbízással valami újat tanulsz meg, a győzelmi feltételek pedig jelzik számodra, hogy mikor fejezted be a munkádát az adott helyszínen.

Ahogy már korábban is írtam, a terepnaplód egy nagyon fontos eszköz, szóval az utazásaid során próbáld meg nem beleejteni egy folyóba vagy egy kanyonba. Az év végeztével remélem, nagyon sok érdekes megfigyelés és felfedezés lesz benne.

Üdvözlettel,

Prof. Howell

1. MEGBÍZÁS: ELIGAZÍTÁS

A mai ez első napom igazi terepbiológusként! Howell professzor üzent, hogy reggel legyek a helyi parkban, ahol jó barátja, Dr. Maza fog eligazítást tartani. Megmondom őszintén, elsőre egy picit csalódott voltam. Amikor elképzeltem, hogy milyen lesz majd terepbiológusnak lenni, távoli vidékeket, égbe magasodó vízeséseket és barlangokat képzeltem el, nem pedig a helyi parkot.



Amikor megérkeztem, egy már ott várakozó biológus csapatot pillantottam meg, és hirtelen nagyon feszült lettem. Többségük ruhája már elég gé viharvert és bejárattott volt, és már több felvarró is ékesítette a ruhájukat, amiket valószínűleg a korábbi megbízásaik során szereztek. Teljesen kilógtam a sorból a vadiúj túrafelszerelésemmel és a teljesen csupasz, felvarró nélküli kabátommal. Nem sokkal később Dr. Maza hívta össze a csapatot, hogy felvázolja a napi teendőket. A parkot körbejárva meg kellett figyelnünk az itt élő növényeket és a vadvilágot, különös tekintettel a fészkekre és az odúkra.

Később elmagyarázta, hogy az elmúlt évben módosították a túraútvonalakat, hogy az emberi jelenlét a lehető legkevesebb módon befolyásolja az itt élő állatvilágot, az általunk gyűjtött adatok pedig abból a szempontból fontosak, hogy meg tudják határozni, mennyire volt sikeres az átszervezés.



Én Kira McCloud etológussal kerültem egy párba, aki Dr. Maza egyik legtapasztaltabb terepbiológusa. Még az egyetemről emlékeztem rá, hogy az etológusok az állatok viselkedés tanával foglalkoznak. Ahogy az erdőben haladtunk, elmagyarázta, hogyan lehet látás és hallás alapján azonosítani a különböző állatokat, ami sajnos sokkal nehezebbnek tűnt a nyílt terepen, mint a tanteremben. Adott ponton teljesen leragadtam egy nyomnál, amiről később kiderült, hogy csak egy itt kószáló kutyáé volt. Kira felnevetett, és megnyugtatóan, hogy minden kezdő biológus elköveti ezeket a hibákat. Kis gyakorlással egy idő után már minden egyértelmű lesz. A térségben nagyon sok új fészket és járatot fedeztünk fel, ami tökéletes bizonyíték arra, hogy az átszervezés hatásos volt!

MINDIG IS A TÖLGVFÁKRA SZERETTEM A LEGJOBBAN FELMÁSZNI!

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverd össze a fajkártyákat, és fordíts fel 6 lapot a készlet kialakításához.
2. Használd a 3-as, 4-es és 9-es képességlapkákat.
3. A játék során az összes vadonkártya elérhető.
4. Használd a 10-es titkos célkártyát: Viselkedésmegfigyelés.
5. Vegyél magadhoz 5  jelzőt.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Nincsenek.

MEGBÍZÁS

☐ Érj el legalább 50 pontot.



FANTASZTIKUS KALANDOK VÁRNAK RÁNK!

2. MEGBÍZÁS:

KULCSFAJOKRÓL SZÓLÓ TANULMÁNYOK

Egy telefonhívást kaptam Howell professzortól, aki elárulta a következő megbízásom. Megszervezte, hogy egy előadást tartsak a kulcsfajok fontosságáról a régi általános iskolámban. Nem mondanám, hogy túl lelkes lettem az eddigi „hatalmas” megbízásoktól, de a professzor csak ennyit mondott. „Tudom, hogy most forgatod a szemedet, de hidd el, a tanítás a legfontosabb ebben a témában. Emlékszem egy illetőre, akinek hasonló előadást tartottam ugyanebben az iskolában, és végül a legjobb tanítványommá vált.”

Nos, ha már így alakult, neki is láttam pár prezentáció elkészítésének, amit felhasználhatok az előadásomhoz. Az igazán érdekes dolog a kulcsfajokkal kapcsolatban az az, hogy aránytalanul nagy hatásuk van arra az élettérre, amiben élnek. Ez azt jelenti, hogy ha eltávolítunk egy ilyen fajt, akkor egy láncreakció indul be, ami teljesen felborítja az ökoszisztémát. Ennek szemléltetéséhez pár követ gyűjtöttem, hogy a tanulók egy boltívet tudjanak építeni belőlük, amit tulajdonképpen a középső, kulcsfontosságú kő tart egyben. Ha ezt a követ eltávolítjuk, akkor egy láncreakció indul be, aminek következtében összedől az építmény. A felkészülés után az iskola felé vettem az irányt, de útközben magamon is meglepődtem, mennyire izgulok, amiért beszélnem kell a diákok előtt.



Összességében a nap csodásan sikerült! A gyerekek nagyon élvezték megépíteni a boltíveket, majd ledönteni azokat. Beszéltünk a kedvenc kulcsfajainkról, és arról is, hogyan lehet azokat megóvni. Az egyik gyerek azt mondta, hogy egy napon ő is terepbőlógus szeretne lenni, mint én! Fel is jegyeztem magamnak, hogy értesítsem a tanárukat, ha lesznek valamilyen érdekes nyári táborok, ahová elmehetnek a tanítványai.

MÉG EGY RAJZOT IS KAPTAM AZ EGYIK GYEREKTŐL,
AMIN AZ EGYIK KULCSFAJ LÁTHATÓ!

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverd össze a fajkártyákat, és fordíts fel 6 lapot a készlet kialakításához.
2. Használd az 1-es, 3-as és 9-es képességlapkákat.
3. A játék során az összes vadonkártya elérhető.
4. Használd a 4-es titkos célkártyát: Természetvédelmi oktatás.
5. Vegyél magadhoz 5  jelzőt.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Törékeny egyensúly: Amikor egy  kerül a játékos táblára, akkor, ha tudsz, el kell dobnod egy másik  t a készletből.



MEGBÍZÁSOK

- ☐ Érd el legalább 70 pontot.
- ☐ Teljesíts legalább 1-et a titkos célkártyádon lévő célok közül.
- ☐ Legyen legalább 6  a játékos tábládon.

REMÉLHETŐLEG SOHA NEM BOTLUNK BELE EBBE
AZ ÉLŐLÉNYBE! A LEGENDÁS MEDVECÁPASASBA!
(EGY MÁSIK RAJZ, AMIT AZ EGYIK GYEREKTŐL
KAPTAM. NINCS HIÁNY A KÉPZELŐERŐBŐL!)



3. MEGBÍZÁS:

A KÖDERDŐ

Ezt a feljegyzést a Mexikóban található köderdőből írom, ahol csatlakoztam Dr. Maza nemzetközi csapatához, az első igazi nagy megbízatásomra! Annyira szürreális ez a hely, mintha egy mesében lennénk, ahol a túrázók egy teljesen új világba csöppennek. Egy ilyen környezetben könnyű azt érezni, hogy egy mesében vagyunk, de a civilizáció hangjai hamar visszarántanak a valóságba. A visító láncfűrészek hangja rendszeresen emlékeztet minket arra, hogy miért vagyunk itt. A fakivágások és a mezőgazdaság miatt a köderdő 90%-a elpusztult. Mivel ez a terület tökéletes a kávébab termesztésére, az itt élő gazdáknak ez a megélhetést jelenti. Az erdő ennek ellenére az ország legváltozatosabb élővilágával rendelkezik, amit meg kell óvni. Egy fedél alá hozni a két világot pedig elég nehéz, komoly kihívást jelent a biológusok és az ökológusok számára.



A csapatunk feladata feltérképezni az erdő ökoszisztémáját, és megvizsgálni az itt élő állatvilágot. A cél egy járható út megtalálása, ami kielégítő mindkét fél számára. Gabriel Chapparo az egyik fő felügyelője ennek a projektnek. Ő is egy pályakezdő biológus, mint én, és az ő édesapjái az egyik közeli kávéültetvény. Imádja az erdőt, de egyaránt aggodíkszik az édesapja ültetvényeiért és a hegyekért is.



KÁVÉBABOK A CHAPPARO
ÜLTETVÉNYRŐL

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Nyisd ki az 1. lezárt borítékot.
2. Keverd össze a következő fajkártyákat, ezek fogják alkotni a készletet: Ocelot, Örvös pekari és 4 véletlenszerű fajkártya.
3. Használd a 4-es, 7-es és 8-as képességlapkákat.
4. A játék során csak az Erdő/tajga és Sivatag/mező vadonkártyák érhetőek el.
5. Tetszés szerint válassz egy titkos célkártyát.
6. Vegyél magadhoz 5  jelzöt.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Felszálló kód: Minden köröd végen, ha tudsz, dobj el 2  jelzöt.

MEGBÍZÁSOK

 Érd el legalább 80 pontot.

 Legyen a játékos táblán az Örvös pekari és az Ocelot, rajtuk pedig legalább egy-egy megfigyelésjelző.

ELŐRELÉPÉS

Túránk során a hegyekben egy örvös pekarira vadászó ocelotot pillantottunk meg a távolban. Gabriel ezt egy jó előjélnek vette, mondván megtérülni látszik a befektetett munka, és az erdőnek még van esélye a túlélésre. Ezt látva mindenki lelkesen dolgozott azon, hogy megoldást találjon a kialakult helyzetre. Gabriel édesapja hatalmas segítség volt ebben, és távozásunk előtt megemlítette, hogy megegyeztek a helyi ültetvényesekkel, és folytatni fogják a természetvédelmi munkát a környéken.



4. MEGBÍZÁS:

MADÁRGYŰRŰZÉS SONORÁBAN

Az egész csapat jó hangulatban van a köderdőben elért sikereknek köszönhetően. Sonorába utaztunk, hogy elcsúpjuk és meggyűrűzzük a vándormadarakat, mielőtt északra veszik az irányt a nyárra.

Izgalommal teli a várakozás, mindenki arról beszél, hogy közelről fogjuk látni a hatalmas ragadozókat.

Bár tudom, hogy a madarak gyűrűzése az egyik legfontosabb része a természetvédelemnek, de ez lesz az első, amikor részt veszek egy ilyen eseményen.

Dr. Maza, Sofia Perezzel, az egyik legtapasztaltabb madárgyűrűzővel tett egy párba, hogy tanulhassak tőle. Közösén végigvettük a madárgyűrűzés minden szabályát, a biztonsági intézkedéseket és a különböző óvatos, madárbefogási technikákat is. Elmondása szerint nagyon alaposan, több alkalommal is meg kell figyelni a munkáját, mielőtt nekem is lehetőségem lesz meggyűrűzni egy madarat. Mire megérkezett a busz, már annyira ideges lettem, hogy már nem is gombóc, hanem egy kismadár volt a torkomban.



Elsőre elég kellemetlen volt látni, hogy a hálóinkban csapdába esett madarak megriadva kapálózna. Éppen ezért mindenki a lehető leghamarabb elvégezte a méréseket és a gyűrűzést, hogy a madarakat a lehető legrövidebb időn belül szabadon lehessen engedni. Szépen lassan én is belejöttem abba, hogyan fogjam meg a madarakat, és tegyek a lábukra színes gyűrűket. Minden szín és rajta található szám segíti a biológusokat, hogy információkat szerezzenek a megjelölt állatról. Ezeknek az adatoknak a segítségével a tudósok megóvhatják a fészekrakó helyeket, felfedezhetnek olyan területeket, amik veszélyesek a madarakra nézve, illetve hasznos információval szolgálnak a környezetük megővése érdekében is.

Mire leszállt az éj, minden madarat sikeresen megmérünk, meggyűrűztünk és szabadon engedünk. Miközben elszálltak, azon tűnődtem vajon útjaink még keresztezik egymást?

EGY NYUGATI ERDEIBAGOLY TOLLA



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tedd a következő kártyákat a játékos-táblára az ábrán látható módon: Szirti sas (a), Fehérfejű rétisas (b), Nyugati erdeibagoly (c), Szalagos csigáskánya (d), Erdő/tajga vadonkártya (e), Mocsár/folyam vadonkártya (f), Sivatag/mező vadonkártya (g) és Sarkkör/hegyvidék vadonkártya (h).
2. Tegyé az ábrán látható módon egy  jelzőt a Szirti sas, Fehérfejű rétisas, Nyugati erdeibagoly és Szalagos csigáskánya fajkártyákra.
3. Keverd össze a fajkártyákat, és fordíts fel 6 lapot a készlet kialakításához.
4. Használd az 5-ös, 7-es és 8-as képességlapkákat.
5. A játék során nem érhetők el újabb vadonkártyák.
6. Használd a 3-as titkos célkártyát: Élőlények megjelölése.
7. Vegyé magadhoz 5  jelzőt.



A játékos-táblád előkészítése

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Felszállás: Körönként egyszer, a köröd végén fizethetsz 5 -t, hogy  (átmozgass) egy kártyát, amin  található.

Sikeres vándorlás: Amikor az -t használod, akkor az átmozgatott kártyát ráteheted egy, a kártya élőhelyével megegyező vadonkártya mezőjére. Ha így teszel, távolítsd el a vadonkártyát a játékból.

MEGBÍZÁSOK

- ☐ Éri el legalább 75 pontot.
- ☐ A játék végén ne legyen egyetlen vadonkártya se a játékos-táblán.

AZ ELFOGOTT MADARAKAT ILLEN
CSÖVEKBE TETTÜK, HOGY KÖNNYEBBEN
TUDJUNK BÁNNI VELÜK.



5. MEGBÍZÁS:

A CHIHUAHUA-SIVATAG

A mai nap folyamán Dr. Maza csapatával egy utolsó megbízás erejéig ellátogatok a Chihuahuan-sivatagba. A célunk a Río Grande folyó partján fekvő sivatag feltérképezése. Dr. Maza azt mondta, hogy az év hátralevő részét itt fogja tölteni, hogy kutatásokat végezzen, és segítsen megalkotni egy nemzetközi környezetvédelmi irányelvet.

Az utazásaink során próbáltam észben tartani mindent, amiről ez a sivatag ismert. Tudom, hogy a Chihuahuan-sivatag a világ egyik leggazdagabb ökorégiója, és a vízgazdálkodás különösen fontos a sivatag megóvása érdekében. A Río Grande folyó az elsődleges vízforrása az itt élő embereknek és állatoknak, de a klímaváltozás következtében a vízhozam nagyon megcsappant. A melegebb időjárás megakadályozza a folyó vizét tápláló hóapok kialakulását, és a vízpárolgás is nő. Éppen ezért a folyó vízének szakszerű felhasználása kulcsfontosságú lett. Dr. Maza fő célja, hogy segítsen olyan vízhasználati módszerek kialakításában, amelyek elfogadhatók az amerikai és mexikói oldalon élők számára is, hogy még sokáig osztozni tudjanak a természet eltett erejéből.

Egy hosszú és forró nap alatt sikerült bejárni a Dr. Maza által megjelölt területeket. Még egy kisebb búcsúbulit is tartottunk a sivatagi csillagos éjszakában. Gabriel megígérte, hogy jövőre meglátogat engem, és mesél a köderdőben végzett munkájáról. Dr. Maza megemlítette, hogy kapcsolatban áll egy kaliforniai egyetemmel, akik éppen

biológust keresnek.

Egy kutatást fognak végezni egy tudományos magazinnak, ami magába foglalja Amerika délnyugati régióját és Kaliforniát. Hálásan megköszöntem, hogy rám gondolt, és azon nyomban elfogadtam a megbízást!



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tedd a következő kártyákat a játékosztáblára az ábrán látható módon: Kandeláberkaktusz (a), Örvös pekari (b), Prérifarkas (c) és Sivatag/mező vadonkártya (d).
2. Keverd össze a fajkártyákat, és fordíts fel 6 lapot a készlet kialakításához.
3. Használd az 5-ös, 6-os és 10-es képességlapkákat.
4. A játék során nem érhetők el újabb vadonkártyák.
5. Használd a 6-os titkos célkártyát: Nyári megfigyelés.
6. Vegyél magadhoz 5  jelzőt.



A játékosztáblád előkészítése

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Sivatagi hőség: Mielőtt végrehajtanál egy Képességlapka használata akciót, fizetned kell 3 -t (vagy annyit, amennyid van, ha 3-nál kevesebb áll rendelkezésedre).

Ritkán látott fajok: Miután végrehajtottad egy aktív képességlapka akcióját, ha tudod, -d az Örvös pekari VAGY a Prérifarkas fajkártyát, ezután tedd rá a kezdőjátékos-jelölőt arra a fajkártyára, amelyiket mozgattad.

Menedék keresése: Amikor -sz, akkor nem -hatsz olyan fajkártyát, amin a kezdőjátékos-jelölő található.



MEGBÍZÁSOK

-  Érd el legalább 75 pontot.
-  Teljesíts legalább 2-t a titkos célkártyádon lévő célok közül.
-  Legyen legalább 5  a játékosztábládon.
-  Legyen legalább 10 kártya sivatagi/mezei élőhelyikonnal a játékosztábládon.

RENGETEG CSODÁLATOS
POZSGÁST LÁTTAM!



6. MEGBÍZÁS:

MUNKA A WHITE SANDS NEMZETI PARKBAN

A mai napon az Amerikai Egyesült Államok legújabb nemzeti parkjában fogok dolgozni! A Chihuahuan-sivatag északi részén fekvő White Sands Nemzeti Parkot 2019-ben alapították. Az új csapatomat a jól ismert ökológus, Dr. Ernest Carver vezeti. Legújabb kutatásához a nyugati államokban élő emberek befolyását vizsgáljuk az itteni ökoszisztémára nézve.

Eleinte nagyon izgatott lettem, amikor megtudtam, hogy a kutatást a White Sands Nemzeti Parkban fogjuk végezni.

A lelki szemeim előtt már láttam, ahogy a hatalmas, fehér homokdűnéken átkelve felnézünk a híres sivatagi holdra, majd olyan megkövesedett lábnyomokat vizsgálunk majd, amiket még a jégkorszakban, a tájat átszelő mamutok hagytak hátra.

Ehelyett heteket töltöttem azzal, hogy afrikai antilopokat követtem a perzselő hőségben, miközben a homok olyan helyekre is bejutott, ahová... nos... nem kellene.

Időközben megtudtam, hogy 1969 és 1977 között az új-mexikói vadásztársaság 95 nyársas antilopot engedett el a térségben, hogy vadászati lehetőséget biztosítsanak a helyiek számára. Sajnos oroszlánok hiányában a nyársas antilop populáció egyre csak nőtt, és idővel belepték az egész térséget. Manapság a számuk 4000 körüli lehet, és fenyegetést jelentenek a sivatag érzékeny ökoszisztémájára. A méretüknek köszönhetően könnyedén háttérbe szorítanak más élőlényeket, ha élelemszerzésről van szó, patáikkal pedig letiporják a dűnéket.

A vadőröknek szerencsére kerítésekkel sikerül távol tartanunk a nyársas antilopokat a nemzeti park területéről, de időközben azt is megtudtuk, hogy egy kisebb csorda még mindig veszélyezteti a parkot. Az általunk végzett kutatás remélem, ráébreszti az embereket arra, hogy mekkora veszéllyel jár az egzotikus állatok importálása és szabadon engedése.



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tedd a játékoslábadra a kezdőjátékos-jelölőt az ábrán látható módon. Ez egy nyársas antilop csordát fog jelképezni.
2. Tegyél 4  jelzőt a játékoslábad 4 sarkára az ábrán látható módon. Ezek jelképezik a nyársas antilop csorda útvonalát.
3. Keverd össze a következő fajokártyákat, ezek fogják alkotni a készletet: Sivatagi kengurupatkány, Gyapotfarkú nyúl, Prérifarkas, Kaliforniai szárnnyúl, Üregi bagoly és Puma.
4. Használd az 1-es, 2-es és 9-es képességlapkákat.
5. A játék során kizárólag a Sivatag/mező vadonkártyák érhetők el.
6. A játék során ne használj titkos célkártyát.
7. Vegyél magadhoz 5  jelzőt.



A játékoslábad előkészítése

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Invazív fajok: Nem lehet kártyákat lehelyezni azokra a mezőkre a játékoslábadon, amin a nyársas antilop csorda (kezdőjátékos-jelölő), vagy egy  jelző található. Ezzel szemben a nyársas antilop csorda rámozoghat egy olyan mezőre, amin már van egy faj- vagy vadonkártya.

Kerítések építése: Körönként egyszer, a köröd végén fizethetsz 2 -t, hogy a nyársas antilop csordát egy szomszédos mezőre mozgasd a játékoslábadon. Ha egy olyan mezőre mozgatod, amin  található, akkor a jelzőt távolítsd el a játékból.

Sikeres kiűzés: Amikor már nincs több  jelző a játékoslábadon, távolítsd el a nyársas antilop csordát a játékból.

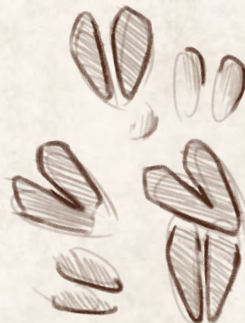
MEGBÍZÁSOK

☐ Érj el legalább 80 pontot.

☐ Legyen legalább 12 sivatagi/mezői élőhelyikonnal rendelkező kártya a játékoslábadon.

☐ A játék végéig távolítsd el a nyársas antilop csordát a játékoslábadról.

ANTILOPPATANYOMOK



7. MEGBÍZÁS:

A MOJAVE JÁRÓRE

A mai napon én és a csapat egy kitérőt tettünk a Mojave-sivatagba, hogy elvégezzünk egy nagyon fontos munkát. Felszedjük az ott található szemetet. A Mojave-sivatagban, a Joshua Tree Nemzeti Parkban és a Halál-völgyben a legtöbb szemet lufik formájában van jelen. A Csendes-óceán felől érkező szél elcsúsz a kósza lufikat, és azokat ide szállítja, beborítva szeméttel a területet.



EZT AZ ARANYOS MATRICÁT
AZ EGYIK HELYI
AJÁNDÉKBOLTBAN VETTEM!

Ez önmagában is probléma, de az sokkal nagyobb, hogy az állatok élelemnek nézve megeszik ezeket. A lufik élénk színei gyakran becsapják a sivatagi állatokat, akik élelemnek érzékelik azokat. A lenyelt lufi megakad az állat gyomrában, és megnehezíti, hogy kellő tápanyagot tudjon bevinni a szervezetébe. A vadőrök és az önkéntesek minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy még időben összegyűjtsék ezeket a lufikat, de sokszor szíszifuszi munkának tűnik az egész.

A napok múlásával egyre több lufit találtam. Bár a többségük gumiból és latexből készült, rengeteg fémes borítású mylarlufi is van, amit különleges alkalmakkor szoktak használni az emberek. Dr. Carver szerint sokszor ezek a legveszélyesebbek, ugyanis éles szilánkokra bomlanak le. Minden egyes darab, amit felszedünk, csökkenti a valószínűségét, hogy egy állat gyomrában kössön ki egy éles fémdarab.



Jó érzés tenni valamit, aminek azonnali hatása van.

A biológiában nagyon sokszor könnyű elsiklani olyan változások felett, amikért dolgozunk. A kutatásaink sokszor rengeteg felfedezéshez vezetnek, amik jobb természetvédelmi intézkedéseket szülhetnek, de ezek sokszor évekig is eltartanak. Néha viszont csak jó felszedni a szemetet, tudva, hogy ezzel is tettél valamit a környezetedért.

AZ EGYIK LUFIT, AMIT FELSZEDTEM.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Nyisd ki a 2. lezárt borítékot.
2. Az ábrán feltüntetett módon tedd a játékosábládra a következőket: Sivatag/mező vadonkártya (a), Kaliforniai üregteknős (b) és 6  jelző (c).
3. Keverd össze a következő fajakártyákat, ezek fogják alkotni a készletet: Kanadai vadjuh, Üregi bagoly, Kaliforniai szárnányúl, Kandeláberkaktusz, Galajszender és Kilencöves tatu.
4. Használd a 2-es, 5-ös és 9-es képességlapkákat.
5. A játék során nem érhetők el újabb vadonkártyák.
6. Használd a 2-es titkos célkártyát: Mintagyűjtés.
7. Vegyél magadhoz 5  jelzőt.



A játékosáblád előkészítése

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Szemét: A  jelzőkkel rendelkező mezőkre nem lehet fajakártyát tenni.

Élelem keresése: Miután végrehajtottál egy Képességlapka használata akciót, a Kaliforniai üregteknős fajakártyát mozgasd egy olyan üres mezőre, aminek szomszédságában egy  jelző található (ezért nem jár ). Ha a Kaliforniai üregteknős szomszédságában már van egy  jelző, akkor a teknős mozgatása helyett, tedd át az egyik szomszédos  jelzőt a Kaliforniai üregteknős kártyára. Ha a teknős szomszédságában nincs  jelző, és nincs már üres mező, ahová mozoghatna, akkor nem történik semmi.

Szemétyűjtés: Körönként egyszer, elkölthetsz 3 -t, hogy eltávolíts a játékosábládról 1  jelzőt bármelyik olyan üres mezőről, amin nincs fajakártya.

Kifutottál az időből: A játék végén vonj le 3 pontot a végső pontszámodból minden olyan  jelző után, ami a játékosábládon maradt, beleértve a Kaliforniai üregteknős kártyán lévőket is.

MEGBÍZÁSOK

- ☐ Érd el legalább 75 pontot.
- ☐ Legyen 2 vagy annál kevesebb  jelző a Kaliforniai üregteknős fajakártyádon.
- ☐ Legyen legalább 6 sivatagi/mezei élőhelyikonnal rendelkező kártya a játékosábládon.



8. MEGBÍZÁS:

A BEPORZÁS EREJE

Süt a nap, zümmögnek a méhek, csodás napra virradtunk a kaliforniai Sacramento-völgyben. Felüdülés visszatérni kicsit a civilizációba több heti sivatagi túra után! A mai napon egy mandulatermesztővel, Javier Martinnal fogunk együtt dolgozni, aki több méhkaptárt létesített, hogy az abban lakó méhek gondtalanul végezhesék a beporzást. Ez elsőre nem tűnik olyan nagy teljesítménynek, pedig nagyon is az.



EGY DOLGOS POSZMÉH

Régebben a legtöbb gazda saját méhkaptárakat tartott, hogy minden évben elősegítse a növények beporzását. Ahogy a nagyüzemi gazdaságok mérete egyre csak nőtt, a méhpopuláció világszerte csökkenni kezdett. A biológusok úgy vélik, hogy ez a rosszul kialakított gazdasági tevékenységeknek, a rovarirtóknak és a rejtélyes elnéptelenedés szindrómának köszönhető. Ez óriási problémát idézett elő a gazdák számára, mivel már nem hagyatkozhatnak a saját méhkaptáraikra, ha a virágok beporzásáról van szó. Manapság a gazdáknak drága mozgó kaptárakat kell bérelniük, hogy elősegítsék növények fejlődését.

Mr. Martin elmondása szerint neki is erre kellett hagyatkoznia, egészen addig, amíg a területe egy részét nem változtatta át egy hatalmas kertté a méhek számára. A kert nemcsak a méhkaptárai egészségét növelték, de sok más beporzót is a területre csalogattak, aminek köszönhetően már nem jelentett problémát a terület beporzása.

Dr. Carver az egész csapat számára engedélyt szerzett, hogy itt tölthessünk egy kis időt, és megvizsgálhassuk Javier méheknek kialakított kertjének hatását a gazdaságára nézve. Ha az itt kialakított folyamatok szélesebb körben is alkalmazhatók, az nagyban segítheti a Föld élelemellátását. Jelen pillanatban úgy érzem, ebben a gyönyörű kertben üldögélve, és a virágról-virágra szálló méheket figyelve, ez valószínűleg egy elég kényelmes módja a világ megmentésének.

JAVIER NÉHÁNY VADVIRÁGOT ADOTT NEKEM,
HOGY AZ ITT TÖLTÖTT NAPRA EMLÉKEZTESSENEK



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tedd a játéktáblára a következő fajokártyákat az ábrán látható módon: Poszméh (a), Galajszender (b) és mindkét Piperia (c).
2. Tegyel 3  jelzőt mindkét Piperia kártyára.
3. Keverd össze a fajokártyákat, és fordíts fel 6 lapot a készlet kialakításához.
4. Használd a 3-as, 6-os és 10-es képességlapkákat.
5. A játék során az összes vadonkártya elérhető.
6. Használd az 1-es titkos célkártyát: Fajok meghatározása.
7. Vegyél magadhoz 5  jelzőt.



A játéktáblád előkészítése

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Begyűjtés: Miután egy beporzót (Poszméh vagy Galajszender) átmozgattál egy Piperiával szomszédos mezőre, áttehetsz a Piperiáról egy  jelzőt a beporzóra. A beporzókon egyszerre csak 1  jelző lehet.

Beporzás: Amikor a beporzó már nincs Piperiával szomszédos mezőn, elkölthetsz 4 -t, hogy eltávolítsd a beporzón található  jelzőt.

MEGBÍZÁSOK

 Érj el legalább 75 pontot.

 Ne legyen egyetlen egy  jelző sem a játéktábládon.



A TAHOE-TÓ MEGFERTŐZŐDÉSE

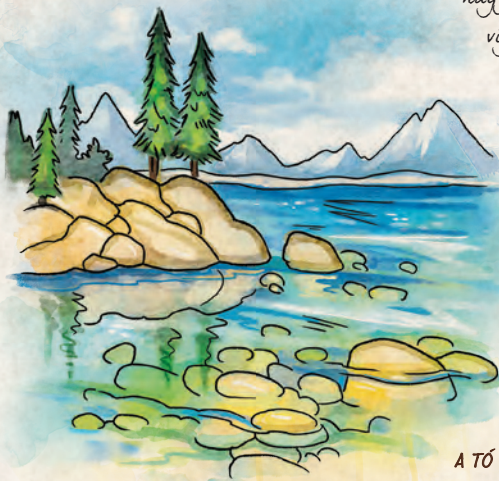
A mai napon a Tahoe-tónál vagyunk, ahol a TERC segítségével végzünk kutatásokat. A TERC - teljes nevén Tahoe Environmental Research Center - eltökélt célja, hogy partnereik, az ország legjobb biológusai és tudósai segítségével megóvják a tó és környéke élővilágát.

A csapatunkat Dr. Alisha Ram vezeti, aki amellett, hogy a természetvédelem lelkes úttörő ökológusa, a személyes példaképem is. A tavat körbejárva, a fákon és növényeken tanyázó kórokozók és bogarak után kutattunk. Alig indultunk el, szinte azonnal hólyagrozsdát fedestünk fel, ami egy nem őshonos gombafaj, ami a fenyőfákra telepedve betegséget, végül pedig a fa elsovadását okozza. Hegyi fenyőbogarak nyomaira is bukkantunk, amik meggyengítik a fákat, ezzel elősegítve a hólyagrozsdá elterjedését. Ez a bogár őshonos, de normális esetben a hideg telek kordában tartották a populációt azzal, hogy a lecsökkent hőmérsékletben elpusztultak a tojások és a lárvák. A klímaváltozás következtében a telek már nem annyira hidegek, így a fenyőbogarak komoly problémát jelentenek az erdőre nézve. A felmérésünk arra keresi a választ, hogy mennyi fertőzött fa van a térségben, és milyen messzire terjedt a rozsdá.

Miután visszaértünk, a tóparton ülve nem igazán sikerült leplezni, hogy mennyire lehangolt vagyok a látottak miatt. Jó pár halott fenyőt láttunk, a hólyagrozsdá pedig nagyon elterjedt a térségben. Dr. Ram

végasztalásul odajött hozzám, leült mellém, és megkérdezte, hogy lenne-e kedvem megnézni, min dolgozik mostanában.

Egy hatalmas üvegházba vezetett, ami tele volt olyan fenyőfacsemetékkal, amik ellenállnak ennek a gombafajnak. Átölelt, és azt mondta, hogy az elmúlt években 20 000 csemetét ültettek, és ne aggódjak, nem fogják magára hagyni az erdőt.



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Nyisd ki a 3. lezárt borítékot.
2. Keverd össze a következő fajkártyákat, ezek fogják alkotni a készletet: Tőkés réce, Kanadai lúd, Fekete medve, Puma, Fehérfejű rétisas és Öszvérszarvas.
3. Használd az 1-es, 9-es és 10-es képességlapkákat.
4. A játék során kizárólag az Erdő/tajga és Sarkkör/hegyvidék vadonkártyák érhetők el.
5. Használd a 3-as titkos célkártyát: Élőlények megjelölése.
6. Vegyél magadhoz 5  jelzőt.



A HEGYI FENYŐBOGÁR
HOSSZA KB. 5 MM.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Hegyi fenyőbogár fertőzés: Amikor a játékos táblára egy erdei/tajgai élőhelyikkal rendelkező fajkártyát teszel, tegyél rá egy -t.

Hólyagrozsdá-burjánzás: A játék végén minden, a játékos táblán található  után vonj le 3 pontot a végső pontszámodból.

Ellenálló csemeték: Körönként egyszer elkölthetsz 2  jelzőt, hogy eltávolíts 1 -t a játékos tábláról.

MEGBÍZÁSOK

-  Érd el legalább 85 pontot.
-  Legyen legalább 8 erdei/tajgai élőhelyikkal rendelkező kártya a játékos táblán.
-  Legyen legalább 8  (megfigyelésjelző) a játékos táblán.
-  Legyen legalább 1 vadonkártya a játékos táblán.



HÓLYAGROZSDA-FERTŐZÉS EGY FENYŐFA KÉRGÉN

TÜZBEN EDZETT

A Sequoia Nemzeti Parkban vagyok, ahol az utolsó megbízásomat töltöm Dr. Carver csapatával. Nemrég a park egy részében tűz ütött ki, mi pedig azért jöttünk ide, hogy megvizsgáljuk, milyen hatása volt a tüzeknek az óriás mamutfenyőkre nézve. A park egészen lélegzetelállító, olyan érzés itt lenni, mintha egy őskori világba csöppentünk volna, és bármelyik pillanatban meg jelenhetne egy Brontosaurus a fák között.

76 MÉTER MAGAS!



9 MÉTER SZÉLES!

Mintán elhagytuk a park festői részét, elérkeztünk arra a területre, amit a tűz érintett. Sokan azt gondolják, hogy az erdőtüzek csak károkat okoznak (és ez általában tényleg így van), de az emberek többsége nem tudja, hogy a mamutfenyőknek szükségük van az erdőtüzekre a túléléshez. Az óriás mamutfenyők tulajdonképpen a tűzben születnek, és anélkül nem tudnának szaporodni.

Az erdőtüzek nyílt tereket hoznak létre, ahol új magok foghatnak meg. A forráság kiszáritja a tobozokat, amikből a magok a földre hullnak, a tűz eközben elégeti a földre hullott levélréteget, így a magok eléri a termőtalajt. A fák tűzállók, részben a vastag kéregnek köszönhetően, részben pedig azért, mert nincs bennük gyanta, ami lángra kaphatna. Nagyon ritka esetben a tűz annyira forró lesz, és olyan magasra terjed, hogy eléri a fák lombkoronáját, ennek következtében a fa elpusztul. Normális esetben a tüzek a mamutfenyők életének szerves részét képezik.

Körbejártuk a leégett területeket, és megjelöltük azokat a fákat, amik veszélyesek lehetnek. Szerencsére az erdő teljesen egészségesnek tűnik, rengeteg kinyílt tobozt láttunk a földön. Mondhatjuk azt is, hogy ez egy hasznos tűz volt, ami segítette az új hajtások létrejöttét. Remélem, a kutatásaink hasznosak lesznek azon biológusok számára, akik ezeket a fákat hívatottak megóvni, ha a klímaváltozás következtében nagyobb és forróbb tüzek jelennek meg ebben a térségben.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tedd a játékosábrád bármelyik üres mezőjére a következő kártyákat: 2db Óriás mamutfenyő és 1db Erdő/tajga vadonkártya.
2. Tegyd 5 -t mindkét Óriás mamutfenyőre.
3. Keverd össze a fajkártyákat, és fordíts fel 6 lapot a készlet kialakításához.
4. Használd a 3-as, 6-os és 10-es képességlapkákat.
5. A játék során nem érhetők el újabb vadonkártyák.
6. Használd az 5-ös titkos célkártyát: Tavaszi megfigyelés.
7. Vegyél magadhoz 5  jelzőt.



EGY PÁR TOBOZ

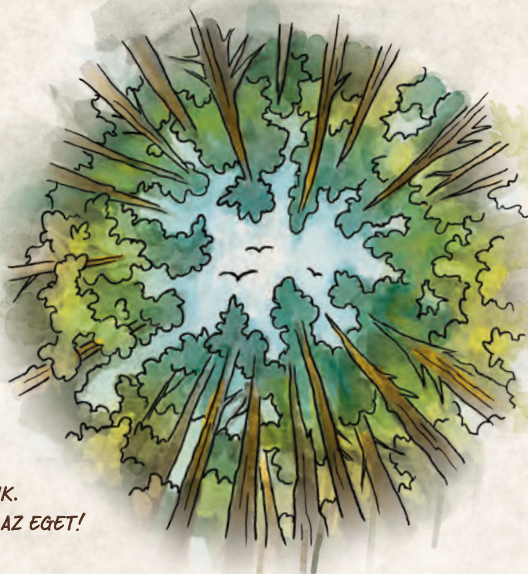
KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

A tűz terjedése: Miután végrehajtottad egy képességlapka aktív akcióját, dobod el a készlet jobb szélső fajkártyáját.

Magok elhullatása: Egy  végrehajtása helyett, elkölthetsz 2 -t, hogy az egyik Óriás mamutfenyőről átmozgass 1 -t egy erdei/tajgai élőhelyikonnal rendelkező kártyára a játékosábrádon.

MEGBÍZÁSOK

- ☐ Érd el legalább 85 pontot.
- ☐ Legyen legalább 9 kártyán  a játékosábrádon.



ILYEN A KILÁTÁS, HA FELNÉZÜNK.
A FÁK MINTHA MEGÉRINTENÉK AZ ÉGET!

11. MEGBÍZÁS:

AZ EVERGLADES FOLYAMÁNAK HELYREHOZÁSA

Felhívott Destiny Peterson, az egyik leg jobb barátom az egyetemről, hogy segítségre lenne szüksége az Evergladesről szóló doktori disszertációjához. Beleegyeztem, hogy elutazom Floridába, és segítek neki adatokat gyűjteni, mielőtt véget érne a nyár. Floridában a nyár a leg jobb időpont az adatgyűjtésre, mert a turistaszézon csak ősszel indul be igazán. Őszintén, nem tudom hibáztatni azokat a turistákat, akik nyáron elkerülik ezt a helyet, a hőség elviselhetetlen, az ember megállás nélkül izzad, és még a védőfelszerelés ellenére is felfalják a bogarak.



DESTINY ADOTT NEKEM EGY ARANYOS MANÁTUSMATRICÁT

Destiny disszertációjának célja, hogy megvizsgálja az Everglades Nemzeti Park aktuális vízminőségét, hogy ellenőrizni tudja a CERP hatásosságát. Az átfogó Everglades helyreállító tervet (Comprehensive Everglades Restoration Plan) 2000-ben, 10.5 milliárd dolláros költségvetéssel hozták létre, ami az Amerikai Egyesült Államok történetének legnagyobb ilyen jellegű projektje. A CERP célja a helyi ökoszisztéma helyreállítása. Az elmúlt 100 évben az ipar térnyerésével a vízfolyamok jelentősen átalakultak. A beavatkozások hatalmas károkat okoztak. Egy egészséges Everglades megszűri a vizet, és megakadályozza az árvizek kialakulását. Egy jól működő ökoszisztéma nélkül a víz szennyezetté válik, mérgező algák jelennek meg benne, amelyek veszélyt jelentenek nemcsak az állatokra, de az emberekre is.



A hét során mintákat vettünk a vízből, és megvizsgáltuk annak só- és foszfortartalmát, a benne található algákat és az egyéb vegyi anyagok mennyiségét. Az elmúlt 20 évben, a CERP-nek köszönhetően rengeteget javult a víz minősége. Távozásomkor sok sikert kívántam Destinynek a doktori disszertációjára megvédéséhez, és megígérttem neki, hogy ott leszek a diplomaosztó buliján.

EZT A GÉMTOLLAT TALÁLTAM AZ EVERGLADESBEN

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Nyisd ki a 4. lezárt borítékot.
2. Balról jobbra haladva tedd a következő kártyákat a készletbe: Vörös mangrove, Szalagos csigáskánya, Karibi manátusz, Floridai puma, Mississippi aligátor, Hegyesorrú krokodil.
3. Használd a 3-as, 4-es és 9-es képességlapkákat.
4. A játék során kizárólag a Mocsár/folyam vadonkártyák érhetők el.
5. Használd a 7-es titkos célkártyát: Őszi megfigyelés.
6. Vegyél magadhoz 5  jelzőt.



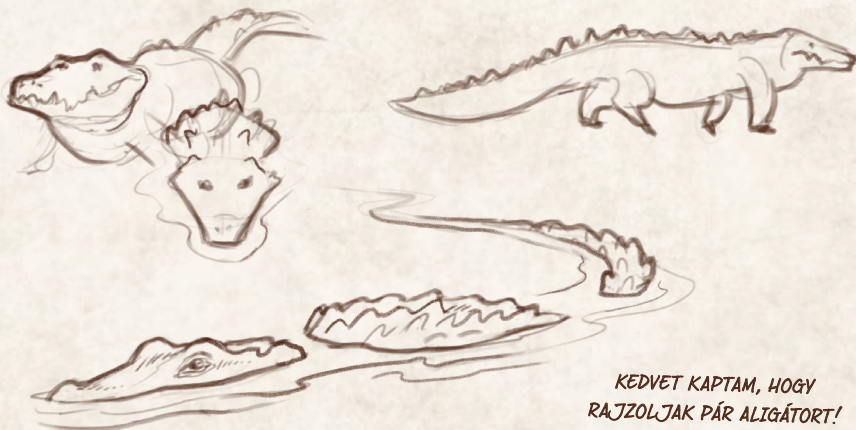
KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Veszélyeztetett mocsarak: A játék során minden vadonkártyára úgy kell tekinteni, mintha lenne azokon egy veszélyeztetett faj ikon.

Költséges helyreállítás: A vadonkártyák 10 helyett, 20 szinergiajelzőbe kerülnek.

MEGBÍZÁSOK

-  Érd el legalább 80 pontot.
-  Legyen legalább 12 mocsári/folyami élőhelyikonnal rendelkező kártya a játékos táblán.
-  Legyen mindkét vadonkártya a játékos táblán.
-  Legyen legalább 8  a játékos táblán.



BICIKLIZÉS NANTAHALABAN



A floridai kiruccanás után izgatott vagyok, mert egy újabb megbízáson veszek részt, aminek köszönhetően újabb tapasztalatokat szerezhettek. Ezúttal Észak-Karolinában vagyok, a Nantahala Nemzeti Erdőparkban, és szerencsére a legszebb évszakban lehetek itt, ősszel! Az erdő szívérványba öltözött, amerre csak nézek gyönyörű őszi színekben pompáznak a fák, és az idő is kellemes a túrázáshoz.

Felkérték néhány megbízás elvégzésére a térségben, és nagyon izgatott vagyok az első miatt. A hegyi biciklizés egyre nagyobb teret hódít erre felé, amiből a helyi gazdaság és park is profitál. Sajnos problémákat is szül, mert a hegyi biciklisek károsítják az erdőt, és a turistákra is veszélyesek lehetnek. Egy csapatban fogok dolgozni a profi hegyi biciklis Robert Chennel, hogy új útvonalakat találjunk a biciklisek számára. Miközben új ösvények után kutattunk, Robert elmagyarázta, hogy mit találnak érdekesnek a hegyi bicikli szerelmesei. Elmondása szerint a fiatalok a határaikat feszegetik, így az olyan helyeket szeretik, ahol új kihívásokat találhatnak és új tereptípusokkal ismerkedhetnek meg.

Miután a keresés végére értünk, én is beszéltem Robertnek arról, hogy az erdőnek mire van szüksége. A hegyi biciklizés felveri a talaj lerakódott rétegeit, amik az esőzéssel a vízbe jutva, beszennyezhetik a forrásokat, és tönkre tehetik a halak ivóhelyeit. Meg jelöltük azokat a helyeket is, ahol rendszeresen nagyvadak kelnek át. Ezeket a helyeket elkerülve jelentősen csökken annak az esélye, hogy az állatok és az emberek egymásba fussanak. Egy hetünkbe telt, de sikeresen bemutathattunk az erdő gondnokságának három olyan útvonalat, amikről úgy gondoljuk, hogy a bicikliseknek is tetszeni fognak, és az erdő egészségének megőrzése szempontjából is megfelelők. Már várom, hogy jövőre visszatérhessek ide, és kipróbálhassam az új útvonalakat.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Balról jobbra haladva tedd a következő kártyákat a készletbe: Lucfenyő moha pók, Cukorjuhar, Kanadai vörösmókus, Északi oposzum, Vörös róka, Vörös farkas.
2. Használd a 7-es, 9-es és 10-es képességlapkákat.
3. A játék során kizárólag az Erdő/tajga vadonkártyák érhetők el.
4. Használd az 5-ös titkos célkártyát: Tavaszi megfigyelés.
5. Vegyél magadhoz 5  jelzőt.



KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Nincsenek.

MEGBÍZÁSOK

- ☐ Érj el legalább 75 pontot.
- ☐ Teljesíts legalább 3-t a titkos célkártyádon lévő célok közül.
- ☐ Legyen legalább 1 olyan sorod, aminek minden kártyáján van .
- ☐ Legyen legalább 1 olyan oszlopod, aminek minden kártyáján van .



EGY VÍZFESTÉKKEL
KÉSZÜLT ÓSZI VÍZESÉS

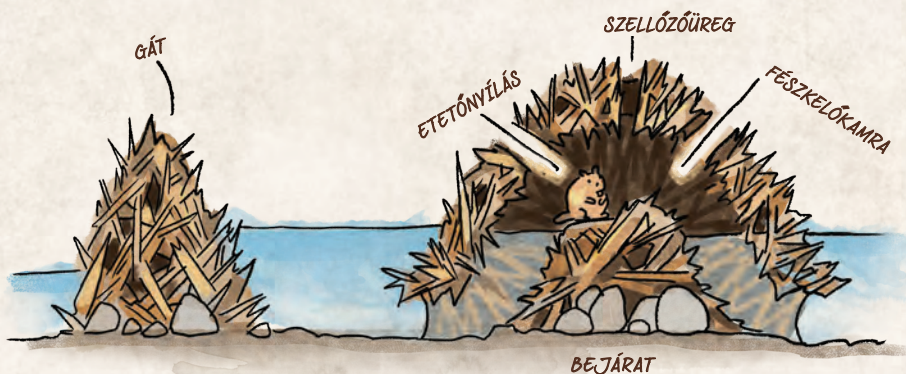
13. MEGBÍZÁS:

BUZGÓ HÓDOK

A következő megbízásom Nantahalában a térség hódüregeinek megfigyelése. A hódok igazi mérnökök, az általuk épített gátak nagyban segítik a környező ökoszisztémát, mivel megújítják az erdőt és a vizeket is, így az új hódépítmények meg jelenése jelzi, hogy az erdő egészséges.

Itt, Észak-Karolinában, az 1800-as években, olyan nagy méreteket öltött a vadászat, hogy a hódok majdnem kipusztultak. Az 1930-as években született meg a döntés, hogy a térséget újra be kell telepíteni hódokkal, így Pennsylvániából 29 hódot szállítottak ide, a populáció pedig azóta is folyamatosan növekszik. A parkőrök minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy megóvják a hódokat és az építményeiket is a térségben. Biztosítják a turisták más útvonalon való haladását, hogy elkerüljék a gátakat, és gondoskodnak róla, hogy a hódok kellő mennyiségű fához és egyéb növényekhez jussanak.

Úgy próbáltam haladni a parton, hogy semmiképp ne zavarjam meg az ott elhelyezkedő hódüregeket. Ősz van, a hódok ilyenkor a legaktívabbak, így most a legkönnyebb megfigyelni és tanulmányozni őket. A tél érkezéséig szinte meg sem állnak, feltöltik az éléskamráikat és megerősítik az építményeiket. Ahogy az erdőben sétáltam, a távolban megrágott fákra, hódnyomokra és farokcsattogtatásra lettem figyelmes. Minden tőlem telhetőt megtettem, hogy ezekből a nyomokból megállapítsam a térségben található hódpopuláció nagyságát. Majd lejegyeztem pár olyan útvonalat, aminek a továbbiakban is turistamentes övezetnek kell maradnia. A biológián belül a fő szenvedélyem az észak-amerikai kulcsfajokat érintő munka, így kivételesen nagy örömmel tölt el, hogy változást hozhatok a hódok életébe. Az itt töltött idő az év legnagyobb élményei közé tartozik.



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyé a játékos táblára az ábrán látható módon egy Mocsár/folyam vadonkártyát (a), egy Kanadai hód fajkártyát (b) és 10 jelzót (c).
2. Keverd össze a fajkártyákat, és fordíts fel 6 lapot a készlet kialakításához.
3. Használd a 3-as, 7-es, 9-es és 10-es képességlapkákat.
4. A játék során nem érhetők el újabb vadonkártyák.
5. Használd a 3-as titkos célkártyát: Élőlények megjelölése.
6. Vegyé magadhoz 5 jelzót.



A játékos táblák előkészítése

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Túlburjánzó növényzet: A jelzettel rendelkező mezőkre kizárólag csak a Kanadai hód fajkártya helyezhető le.

Gát építése: Miután a Kanadai hódot elhelyezted egy jelzettel rendelkező mezőre, fizethetsz 4 jelzettel, hogy a jelzettel átmozgasd a játékos táblán található Mocsár/folyam vadonkártyára.

MEGBÍZÁSOK

- ☐ Érd el legalább 85 pontot.
- ☐ Legyen legalább 8 mocsári/folyami élőhelyükkel rendelkező kártya a játékos táblán.
- ☐ Legyen az összes Mocsár/folyam vadonkártya.

NAGYON JÓ EZ AZ ÉPÍTKEZÉSI
MUNKÁSNAK ÖLTÖZÖTT HÓD MATRICA!
MICSODA VÉDŐFELSZERELÉS!



A RAGADOZÓ MADARAK SZÁRNYALÁSA

Ez az utolsó hetem Észak-Karolinában, és kivételesen érdekes lesz! Nantahalában éppen madárvándorlás van. A vándorlás során rengeteg ragadozó madár repül át a hegyeken, miközben délre tartanak. Ez nagyon népszerű esemény, a park tele van zoológusokkal és madárfigyelőkkel.



Kora reggel kelttem, hogy a hegytetőre felérve elcsípjek egy jó helyet. A hegygerincen éppen profi fotósok készítik elő a fényképezőgépeket, egy biológus a naplójába jegyzetel, egy idős házaspár pedig egymás kezét fogva figyeli az eget. Egyre több ember csatlakozik hozzánk, lassan olyan lesz a hegytető, mintha valami fesztivál lenne.



Izgatott sugdolózás kezdődik, amikor a felébredő sasok és sólymok a levegőbe emelkednek. Az emberek távcsövekkel követik őket, majd kiáltani kezdik a különböző madárneveket. Feljegyzek és megszámlolok minden madarat, amit látok, és beszélgetésbe elegyedem a többi madárfigyelővel, hogy megvitassuk, ők mit láttak. Pár nap erejéig a hegytetőn egy kis közösség alakul ki. Az emberek megbeszélik egymással, mit láttak, és összehasonlítják a tavalyi évvel a tapasztaltakat. Nagyon sokan beszélgetnek a madárfigyelésről, és közben új barátságok alakulnak.



Ahogy figyeltem a helyzet alakulását az elmúlt napokban, egészen lenyűgözött a szenvedély, ami körülvett. Fontos, hogy soha ne becsüljük alá a hétköznapi természetszerető embert. A természetvédelem jelentős része, az adatgyűjtéstől kezdve, a fák és állatok megővéséig, ezekről az emberektől származik, akik ma itt vannak. Emberek, akik a szabadidejükben arra vállalkoznak, hogy az állatvédő szervezetekkel ott segítsenek, ahol a legnagyobb szükség van rájuk.

VÁNDORSÓLYOMTOLL. NAGYON TETSZIK A SZÍNE.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tedd a játékoslábrára a következő falkártyákat az ábrán látható módon, és tegyél mindegyikre egy -t: Tőkés réce (a), Kanadai lúd (b), Vándorsólyom (c), Szirti sas (d).
2. Keverd össze a falkártyákat, és fordíts fel 6 lapot a készlet kialakításához.
3. Használd a 3-as, 9-es és 10-es képességlapkákat.
4. A játék során mindegyik vadonkártya elérhető.
5. A játék során ne használj titkos célkártyát.
6. Vegyél magadhoz 5  jelzőt.



A játékoslábrád előkészítése

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Átrepülés: Minden kör végén mozgasd az egyik -vel rendelkező kártyát 1 mezővel lefelé. Ha már van egy kártya azon a helyen, akkor dobd el azt. **Megjegyzés:** A kártyamozgatás során a megszokott módon -t szerezhetsz.

Látóhatáron kívül: Ha az **Átrepülés** szabálynak köszönhetően az egyik kártya lemozog a játékoslábráról, tedd azt a dobópakliba.

Új érkezők: Körönként egyszer, a köröd elején fizethetsz 7 -t, hogy a Szirti sas, Vándorsólyom, Kanadai lúd, vagy a Tőkés réce után kutatva átnézd a dobópaklit, majd miután megtalálád valamelyiket, letedd a kártyát a játékoslábrád egy üres mezőjére, és rátegyél 1  jelzőt.

Adatgyűjtés: Amikor a játékoslábrád összes mezője betelt, a játék azonnal véget ér, ezután már ne hajts végre egyetlen akciót vagy különleges szabályt sem.

MEGBÍZÁSOK

- ☐ Érj el legalább 85 pontot.
- ☐ Legyen 4  a játékoslábrádon.
- ☐ Teli játékoslábrával fejezd be a játékot.



A FEHÉRFEJŰ RÉTISAS
ANNYIRA FENSÉGESEN NÉZ KI!

A THUNDER-BASINI LESZÁMOLÁS



Két nappal ezelőtt fontos telefonhívást kaptam Dr. Howell-től. Azt kérte, hogy azonnal repüljek Wyomingba a Thunder-Basin Nemzeti Füvesterületre, mert sürgősségi esetről van szó.

Csak a megérkezésem pillanatában tudtam meg, hogy egy csapatot állított össze biológusokból, természetvédőkből és környezetvédelmi aktivistákból. Dr. Howell tájékoztatott arról, hogy az erdőfelügyeleti osztály egy új törvény javaslatot készül benyújtani, ami jelentősen csökkentené a prérikutyák élőhelyét és engedélyezné a gazdáknak, hogy levadásszák azokat a prérikutyákat, amik a legelőkön tanyáznak. Ez különösen rossz hír a füvesterületre nézve,

mert a prérikutyák ebben az ökoszisztémában kulcsfajnak számítanak. Ez nagyon lesújtó hír Dr. Howellnek, mivel éveket töltött a feketelábú görények megóvásáért. A prérikutyák a feketelábú görények elsődleges táplálékforrása. A feketelábú görényeket 1981-ig kihalttnak gondolták, amikor is egy nyomingi farmer élő példányokat fedezett fel a farmján. Azóta hatalmas erőfeszítések zajlottak, hogy megóvják őket a kihalástól. A helyzet jelen állása szerint a tudósok úgy vélik, 350 példány lehet a szabadban. Dr. Howell szerint a legnagyobb esélyt a túlélésre a Thunder-Basin biztosítja nekik.

Egy héten keresztül, éjt nappallá téve azon dolgoztunk, hogy valamilyen alternatívát nyújtunk be az új törvény javaslatra. Mire az erdőfelügyeleti osztály teret nyitott a helyi javaslatoknak, már mindenki nagyon fáradt volt. Abban reménykedtünk, hogy a találkozón általunk benyújtott információk elegendők lesznek, de sajnos nem így történt. Az új törvény javaslatot módosítások nélkül elfogadták, a Thunder-Basínbén újra legális a prérikutya-vadászat. A csatának még nincs vége, de ezt most nehéz lenyelni.



**A TÁRSAS PRÉRIKUTYÁK RAJTUNK TARTOTTÁK
A SZEMÜKET, MIKÖZBEN DOLGOZTUNK.**

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tedd a játékoslábrára az ábrán látható módon mindkét Társas prérikutyt (a) és 12 jelzőt (b).
2. Balról jobbra haladva tedd a következő kártyákat a készletbe: Piperia (a), Szarvas csörgőkígyó (b), Feketelábú görény (c), Üregi bagoly (d), Amerikai bölény (e), Villásszarvú antilop.
3. Használd az 1-es, 3-as, 5-ös és 10-es képességlapkákat.
4. A játék során kizárólag a Sivatag/mező vadonkártyák érhetők el.
5. A játék során ne használj titkos célkártyát.
6. Vegyél magadhoz 5 jelzőt.



A játékoslábrád előkészítése

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Hiányzó kapcsolat: Nem tehetsz le és nem is mozgathatsz egyetlen kártyát sem olyan mezőre, amin  található. Ezt csak akkor teheted meg, amikor a *Törékeny egyensúly* szabályai megengedik.

Törékeny egyensúly: Miután egy sivatagi/mezei élőhelyikonnal rendelkező kártyát teszel a játékoslábrára, fizethetsz 3 -t (kártyánként), hogy az egyik vagy mindkét Társas prérikutyt átmozgasd egy -vel rendelkező mezőre. A Társas prérikutya mozgatása során a megszokott módon -t szerezhetsz, ezután távolítsd el a -t a mezőről.

MEGBÍZÁS

 Érj el legalább 85 pontot.

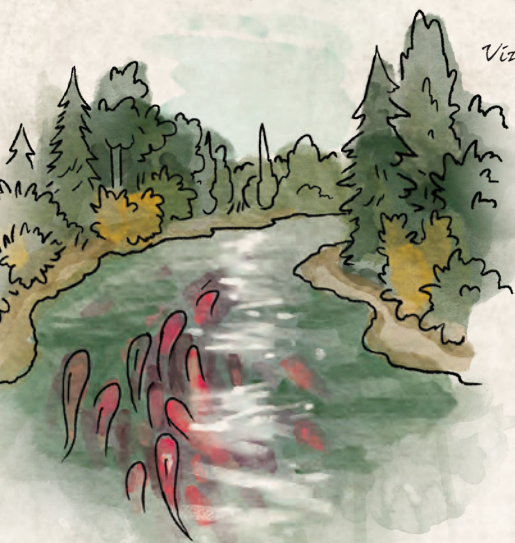


A BAGLYOK NEM IGAZÁN ÖRÜLTEK,
AMIKOR FELÉBRESZTETTÜK ÖKET.

UTAZÁS HAZA

Egy újabb megbízáson veszek részt egy újabb nemzetközi csapattal. Most Brit Columbiában vagyunk, és a híres vörös lazac ívást vizsgáljuk. A projektet a lazacszakértő, Dr. Rodney Manuel vezeti. Az úti célunk az Adams folyó, ahol majd csatlakozik hozzánk egy secwepemc (kanadai őslakosok) biológusokból és aktivistákból álló csapat. A lazacok a secwepemc kultúra és tradíció szerves részét képezi, a fogyásuk pedig lesújtó hír a közösségükre nézve. Az utazás során Dr. Manuel sokat beszélt a munkájáról, hogy hogyan próbálja megóvni a lazacokat. Mesélt arról, hogy évről évre egyre kevesebb vörös lazac küzd meg a folyóval, hogy visszajusszon oda, ahol született. A lazacívás összeomlásától tartva mindenki próbálja megtalálni, hogy mi okozza a lazacok számának csökkenését.

Amikor megérkeztünk a folyóhoz, mindenki arcán csalódottság jelei voltak megfigyelhetők. Csak néhány lazac küzdött az áramlattal, húsnál nem lehettek többen. Egyáltalán nem hasonlít arra, amit gyerekkoromban láttam, amikor a lazacok egymást átugorva haladtak felfelé, egy-egy néha még a medvék szájába is beugrott. Még mindig van valami nemes dolog abban, ahogy a lazacok az áramlattal harcolva azért küzdenek, hogy beteljesítsék sorsukat. Van pár olyan pillanat, amikor a vadon, nos... tényleg VADNAK tűnik, ez is egy ilyen pillanat.



Vízmintákat vettünk, és megpróbáltuk meghatározni a folyóban élő lazacok egészségi állapotát. A lazacetemeket is megvizsgáltuk, hogy megtudjuk, miért nem sikerült célba érniük. Dr. Manuel szerint a klímaváltozás, a rossz erdőgazdálkodás, és a hal-farmok megjelenése a legnagyobb okozók. Megoldást kell találnunk, mielőtt a vörös lazacok ívása örökre a múltba vész.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Nyisd ki az 5. lezárt borítékot.
2. Tedd a játékoslábladra az ábrán látható módon a Vörös lazac (a) falkártyát és 14 jelzőt (b).
3. Keverd össze a következő falkártyákat, ezek fogják alkotni a készletet: Kanadai vörösmókus, Hócipős nyúl, Erdei karibu, Kanadai hiúz, Alaszkai jávorszarvas, Mackenzie-völgyi farkas.
4. Használd az 1-es, 3-as, 5-ös, és 10-es képességlapkákat.
5. A játék során kizárólag az Erdő/tajga, Mocsár/folyam és Sarkkör/hegyvidék vadonkártyák érhetők el.
6. Használd a 2-es titkos célkártyát: Mintagyűjtés.
7. Vegyél magadhoz 5 jelzőt.



A játékosláblád előkészítése

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Zúgó folyó: Nem tehetsz le és nem is mozgathatsz kártyát olyan mezőre, amin található. Ezt csak akkor teheted meg, ha az Árral szemben úszás szabályt ezt lehetővé teszi.

Árral szemben úszás: Körönként egyszer fizethetsz X-et, hogy a Vörös lazacot egy szomszédos -vel rendelkező mezőre mozgasd (X=3 minden a mezőn található után). A Vörös lazac mozgatásával a megszokott módon -t szerezhetsz, ezután távolítsd el az összes -t a mezőről.

LAZACFALJTÁK



TENGERI



ÍVÓ NŐSTÉNY

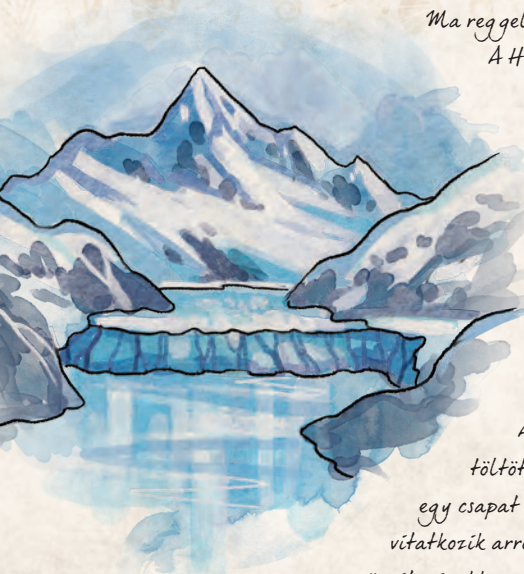
MEGBÍZÁSOK

- ☐ Érd el legalább 80 pontot.
- ☐ Ne legyen egyetlen sem a játékoslábládon.



ÍVÓ HÍM

A GLECCSEREK KÖZÖTT



Ma reggel az óceán hullámainak hangjára ébredtem.

A Horizons kutatóhajó fedélzetén vagyok, ami egyáltalán nem hasonlít egyik korábbi kutatási helyemhez sem. Ahogy a hajó a jéges fjordok árnyékában halad és kardszárnyű delfinek törik meg a hullámokat, tényleg úgy érzem magam, mint egy igazi kalandor.

A nemzetközi csapatom csak egy a sok közül, akik éppen ezt a hajót használják a tudományos kutatásaik elvégzéséhez.

A kedvenc pillanataim mindig a kántinban töltött percek. Ha még soha nem hallottad, ahogy egy csapat szakértő különböző nyelveken szenvedélyesen vitatkozik arról, hogyan lehet a legjobb módon adatokat rögzíteni, akkor nem tudod miről maradtál le.

Alaszkában, a Glacier Bay Nemzeti Parkban kötöttünk ki. Már izgatottan várom, hogy nekilássak a megbízásomnak. Ittlétiünk során a gleccserek ökoszisztémáját fogjuk vizsgálni. Sok ember azt hiszi, hogy egy ilyen jéges környezetben semmilyen életforma nem tud megélni, de nem is tévedhetnének ennél nagyobbab! Nyüzsgő állatvilág vesz körül minket, ami csodálatosabbnál csodálatosabb módon alkalmazkodott a szélsőséges időjárási viszonyokhoz.

Amikor az olvadás következtében a gleccserek víze a tengerbe ömlik, számtalan mikro-organizmus és táplálékforrás szabadul fel a planktonok számára, amiket megesznek a lazacok és más itt élő halak. Ezeket a halakat aztán bekebelezik a tengeri emlősök és a madarak, amiket majd a szárazföldi állatok esznek meg. A gleccserek fagyásának és olvadásának tökéletes egyensúlya nélkül ez az érzékeny lánc megszakadna. Az ehhez hasonló hideg időjárással rendelkező helyeken a klímaváltozás azonnal megmutatja magát a gleccserek ökoszisztémáján. Éppen ezért ez egyik legfontosabb teendőnk itt, hogy gleccser-méréseket végezzünk, hogy megtudjuk, mennyit húzódtak vissza a tavalyi évhez képest. Remélhetőleg, ha javulnak a klímaváltozásra fókuszáló irányelvek, lassítható és talán visszafordítható is lesz majd folyamat.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tedd a játékos táblára az ábrán látható módon mindkét Sarkkör/hegyvidék vadonkártyát (a), és tegyél mindkettőre 2-2 jelzőt (b).
2. Keverd össze a falkártyákat, és fordíts fel 6 lapot a készlet kialakításához.
3. Használd a 3-as, 4-es, és 8-as képességlapkákat.
4. A játék során kizárólag a Sarkkör/hegyvidék vadonkártyák érhetők el.
5. Használd a 4-es titkos célkártyát: Természetvédelmi oktatás.
6. Vegyél magadhoz 5 jelzőt.



A játékos táblád előkészítése

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Olvadó jég: Amikor a készletből eldobsz 1 vagy több kártyát, minden eldobott kártya után távolíts el 1 jelzőt az egyik vadonkártyáról. Minden jelző után, amit nem tudsz eldobni, távolíts el egy vadonkártyát a játékos tábládról, és tedd azt vissza készletbe.

Kritikusan fontosságú: A játék során a vadonkártyákat úgy kell kezelni, mintha veszélyeztetett faj ikon lenne rajtuk. A játék végén, ha vadonkártyán 1 vagy több jelző található, akkor a kártyára úgy kell tekinteni, mintha azon egy kulcsfajikon is lenne.

Helyreállítási törekvések: Körönként egyszer fizethetsz 10 jelzőt, hogy 1 jelzőt tegyél a játékos tábládon található mindegyik vadonkártyára.



**A VIDRÁK ANNYIRA JÓPOFÁK!
ÉS OLYAN JÓ MÓKA ŐKET LERAJZOLNI!**

Túl késő: Azonnal elveszíted a játékot, ha egyetlen vadonkártya sincs a játékos tábládon.

MEGBÍZÁSOK

☐ Érj el legalább 80 pontot.

☐ Legyen legalább 10 sarkkörü/hegyvidéki élőhelyikonnal rendelkező kártya a játékos tábládon.



**IMÁDOM EZT A KIS KARDSZÁRNVŰ
DELFIN MATRICÁT!**

NEM VAGYUNK SZÖRNYETEGEK

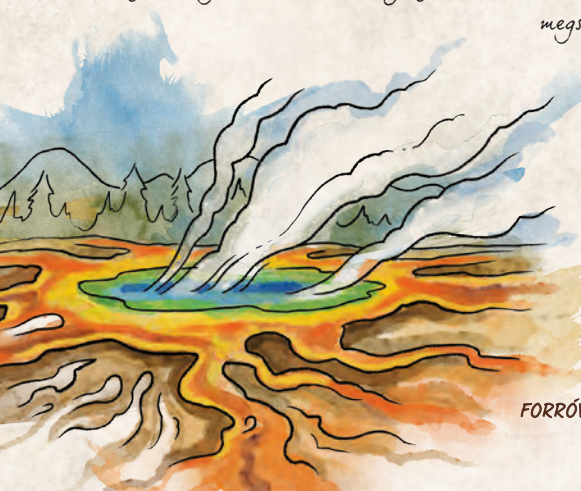
Egy megbízást kaptam álmaim úti céljától, a Yellowstone Nemzeti Parktól. Egy helyi csapattal fogok együtt dolgozni, feladatunk, hogy felkutassuk a híres farkasfalkát, hogy kicseréljük a törött nyakörveket és beoltsuk a kicsinyeket. Sajnos a gyerekkorom óta őrizgetek magamban egy titkot... félek a farkasoktól. Így aztán nem volt könnyű elvállalnom ezt a megbízást. Kiskoromban egy családi táborozás során eltévedtem. A földön nyomokat pillantottam meg, és azokat követve az erdőben kötöttem ki, de nem tudtam, merre van a visszaút. Segítségért kiáltottam, de válaszként csak a farkasok üvöltését hallottam. Hirtelen eszembe jutott minden mese, amiben a farkasok megeszik az ártatlan, eltévedt gyerekeket, és azon nyomban elsírtam magam. Végül a szüleim rám találtak, de akkor már a földön kuporogva, a fülemet befogva sírtam. Azóta rettegek a farkasoktól.

Amikor a csapatom tagjai ezt megtudták, úgy érezték, hogy mesélniük kell a szürke farkasokról. Megtudtam, hogy 1995-ben 14 szürke farkast engedtek szabadon a Yellowstone Nemzeti Parkban, ami végül a történelem legsikeresebb ragadozó visszatelepítése lett. A betelepítésük teljesen megváltoztatta az ökoszisztémát. A farkasok jelenlététől gyakorlatilag minden megváltozott, a csordák viselkedése, az erdők növekedése, de még a folyók útvonala is. Azt is megtudtam, hogy a farkasok nagyon ritkán jelentenek veszélyt az emberre, mivel az ő szemükben nem vagyunk sem zsákmányok, sem farkasok.

A rövid kiképzés után heteket töltöttünk a farka felkutatásával és a törött nyakörves példányok befogásával. Miközben új nyakörvet tettem a farkavezérrre, erőt vettem magamon és megsimogattam a tarka bundáját. Szürke,

puha bunda nőtt a pofája körül.

Azon gondolkodtam, hogy mennyi mindenén át kellett mennie ennek az állatnak ahhoz, hogy ezt megélje, és a farka vezére lehessen. Ő is olyan, mint mi, próbálja megvédeni a családját, és közben szabadon élni.



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tedd a következő kártyákat a játékos-táblád mellé: Mexikói farkas, Sarki farkas, Mackenzie-völgyi farkas, Vörös farkas.
2. Tegyél 8  jelzőt a játékos-tábládra az ábrán látható módon.
3. Keverd össze a fajkártyákat, és fordíts fel 6 lapot a készlet kialakításához.
4. Használd az 5-ös, 6-os, és 8-as képességlapkákat.
5. A játék során az összes vadonkártya elérhető.
6. Használd a 9-es titkos célkártyát: Adatgyűjtés.
7. Vegyél magadhoz 5  jelzőt.



A játékos-táblád előkészítése

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Ösvények: Kizárólag -vel rendelkező mezőkre tehetsz kártyákat. Amint letetted a kártyát, dobd el az összes -t arról a mezőről.

Betelepítés: Körönként egyszer, a köröd elején fizethetsz 5 -t, hogy a játékos-táblád mellé féltetett farkasok közül bármelyiket letedd egy üres, -vel rendelkező mezőre, VAGY átmozgasd a játékos-tábládon az egyik farkast egy üres, -vel rendelkező mezőre.

Megjegyzés: a mozgatás során a megszokott szabályok szerint -t szerezhetsz.

Átalakulás: Amikor leteszel vagy átmozgatsz egy farkast egy új mezőre, tegyél le -t legfeljebb 2 üres mezőre.

MEGBÍZÁSOK

 Érd el legalább 90 pontot.

 Legyen mind a négy farkas a játékos-tábládon (Mexikói farkas, Sarki farkas, Mackenzie-völgyi farkas, Vörös farkas), és legyen mindegyiken  (megfigyelésjelző).



FARKAS ORIGAMI!

SEGÍTSÉG A RÁSZORULÓKNAK

A tél elmúlásával az első évem mint terepbiológus is letelt. Úgy döntöttem, egy időre munkát vállallok egy vadállatvédő és rehabilitáló program keretein belül. A segítőközpont a sérült vadállatok rehabilitációjával, és azok természetbe való visszaengedésével foglalkozik. Az én feladatom meghatározni a beérkező állatok igényeit, és kidolgozni a lehető leghatásosabb visszaengedési módszert. Segítek az emberek oktatásában is, akik azért jönnek ide, hogy az észak-amerikai ökoszisztémákról tanuljanak.

Ma egy nagyon különleges eseményünk volt. A központ egyik oldalára egy falfestményt festettünk Észak-Amerika legveszélyeztetettebb állatairól. A falfestményt iskolás gyerekek tervezték, akik szintén részt vettek a festésben. A nap sok kiömlött festékkel, mókával és zenével ért véget. A falfestmény a természetvédelmi törekvésekre próbálja felhívni a figyelmet, egy helyi újságíró meg is állt, hogy lefényképezze! A festés után egy hatalmas pizzapartival ünnepeltünk.

Aznap este leültem az egyik piknikasztalhoz, és a csillagok alatt csak bámultam az állatokról készült színes festményt. Sok olyan állat van köztük, amikkel

utazásaim során találkoztam:

feketelábú görény, floridai puma, mexikói farkas stb. Egyikük sem él közel ehhez a településhez, a közösség mégis eltökélt, hogy megvédje őket, és úgy

gondolom, hogy ilyen lelkesedéssel ez sikerülni is fog. Dr. Howell, Dr. Maza, Gabriel Chapparo, Destiny Peterson és Dr. Carver mind lenyűgöző emberek, akik az egész életüket arra tették fel, hogy megismerjék ezeket az állatokat. Nem tudom, hogy a következő év terepgyakorlata mit tartogat számomra, de tudom, hogy nem leszek egyedül, és rajtam kívül még sokan lesznek, akik minden tőlük telhetőt megtesznek Észak-Amerika állatainak megóvása érdekében.

A KICSINYEK ETETÉSE AZ EGYIK KEDVENC FELADATOM!



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Balról jobbra haladva tedd a következő kártyákat a készletbe:
Vörös farkas, Nyugati erdeibagoly, Sós mocsári kígyó,
Feketelábú görény, Vancouveri mormota, Floridai puma.
2. Használd a 3-as, 9-es és 10-es képességlapkákat.
3. A játék során az összes vadonkártya elérhető.
4. Tetszés szerint válassz egy titkos célkártyát.
5. Az időjelzőt a 6. mező helyett tedd a 4.-re.
6. Vegyél magadhoz 5  jelzőt.



*AZ ÁLLATOKNAK NÉHA FOGALMUK
SINCS, HOGY MIT MŰVELÜNK VELÜK,
DE MINDIG GONDJUKAT VISELJÜK.*

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Rehabilitáció: Körönként egyszer, a Képességlapka használata akció helyett átfordíthatsz egy aktív képességlapkát úgy, hogy nem használod annak akcióját, ezért cserébe 1 -t tehetsz egy olyan kártyára a játékos táblán, amin már van 1 vagy több .

Visszaengedés: Körönként egyszer, a köröd elején fizethetsz 7 -t, hogy eltávolítsd a játékos tábláról egy olyan kártyát, amin 2 vagy több  található. Az eltávolított kártyát tedd a játékos táblád mellé, a játék végén minden ilyen kártya 10 pontot ér.

MEGBÍZÁSOK

 Érd el legalább 160 pontot.



KÉT AKTUÁLIS BENTLAKÓNK.

NAGYLÁBVIDÉK



ÚTKÖZBEN LÁTTAM MEG
EZT A TÁBLÁT

Ma szabadságon vagyok, és nagyon különleges kaland elé nézek! Kiderült, hogy Howell professzor igazi Nagyláb-fanatikus, ezért elhívott, hogy csatlakozzak a csapatához, az Észak-Karolinában tartott WNC Nagyláb-fesztiválra. A fesztivál Nagylábot és más, legendákból ismert rejtélyes lényeket ünnepli. Bármerre néztem Nagyláb témájú szobrokat, ételeket láttam, sőt még egy sátor is volt, teli gipszből készült lábnyomokkal.

Bár a legtöbb dolog, amit láttunk butaságnak tűnt, de úgy gondolom, az ilyen szórakoztató események elég jók arra, hogy motiválják az embereket a kimozdulásra és a nemzeti parkok felfedezésére. Még ha ezek a híres rejtélyes lények nem is léteznek, rengeteg olyan élőlény van, amit még senki nem tudott dokumentálni.

Csak gondoljunk bele, mekkora dolog lenne egy teljesen új fajt felfedezni!

Miközben szétnéztünk, a professzor elmesélte, hogy honnan ered az észak-amerikai folklór és rejtélyes lények iránti imádata. Elmondása szerint, amikor kicsi volt, látott valami furát Kanadában, az egyik családi kempingezésük alatt. Miközben az erdőben játszott, egy hatalmas, sötétbarna bundás és jellegzetes szaggal rendelkező lény emelkedett két lábra előtte. Egyetlen korábban látott lényhez sem volt hasonló, és annyira megríadt, hogy teljesen mozdulatlan maradt jóval azután is, amikor a lény már elment. Azt gondolva, hogy Nagylábot látta, izgatottan elújságolta a hírt a családjának és a barátainak. Később kiderült, hogy csak egy ruhós fekete medvével találkozott, de a rejtélyes állatok iránti szeretete azóta sem hagyott alább.

Nagyon jó volt a mai nap, jó volt úgy együtt lenni a csapattal, hogy nem valami megbízáson vettünk részt. A nap legjobb része a rejtélyes állatokkal kapcsolatos túra volt, a szörnyeknek beöltözött emberekkel. A túra során láttam pár igazán különleges és tényleg létező lényt! Már alig várom, hogy jövőre újra jöhessek!

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Nyisd ki a 6. lezárt borítékot.
2. Tedd félre a Nagyláb és a Nyúltilop kártyákat. Keverd össze a többi fajkártyát, és számolj le belőlük 52-t, ezzel egy kisebb fajkártya paklit alkotva. Fordíts fel 6 lapot a készlet kialakításához.
3. Keverj be 1 Nagyláb és 1 Nyúltilop kártyát a fajkártyák paklijába.
4. Használd az 1-es, 2-es, és 4-es képességlapkákat.
5. A játék során az összes vadonkártya elérhető.
6. Tetszés szerint válassz egy titkos célkártyát.
7. Vegyél magadhoz 15  jelzót.



RENGETEG KIÁLLÍTOTT GIPSZBŐL KÉSZÜLT
NAGYLÁBLÁBNYOMOT LÁTTUNK.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Ritkán látott élőlények: Ha a köröd elején a Nagyláb vagy a Nyúltilop a készletben van, add össze a készletben lévő összes fajkártya sorszámát. Ezután fizetned kell ennyi -t; ha nem tudsz, a játék azonnal véget ér. Miután kifizetted a költséget, keverd vissza a Nagyláb és/vagy a Nyúltilop kártyát a fajkártyák paklijába, és folytasd a játékot. **Megjegyzés:** ha a Nagyláb vagy a Nyúltilop azon nyomban újra felbukkan, akkor keverd vissza a kártyákat a pakliba, nem kell értük újra fizetned.

További kutatások: Ha a köröd végén a Nagyláb vagy a Nyúltilop a játékos tábládon van, válassz egy számot 1-től 5-ig, majd húzd fel a fajkártyapakli legfelső lapját, és nézd meg a kártyán található számot. Ha sikeresen tippeltél, tegyél 1 -t a Nagyláb vagy a Nyúltilop kártyára, és dobd el a felhúzott lapot. Ha a tipp téves volt, akkor keverd vissza a Nagyláb vagy a Nyúltilop kártyát a fajkártyák paklijába, és az éppen felhúzott kártyát tedd a Nagyláb vagy a Nyúltilop helyére a játékos tábládon, amiért a megszokott módon -t szerezhetsz.

MEGBÍZÁSOK

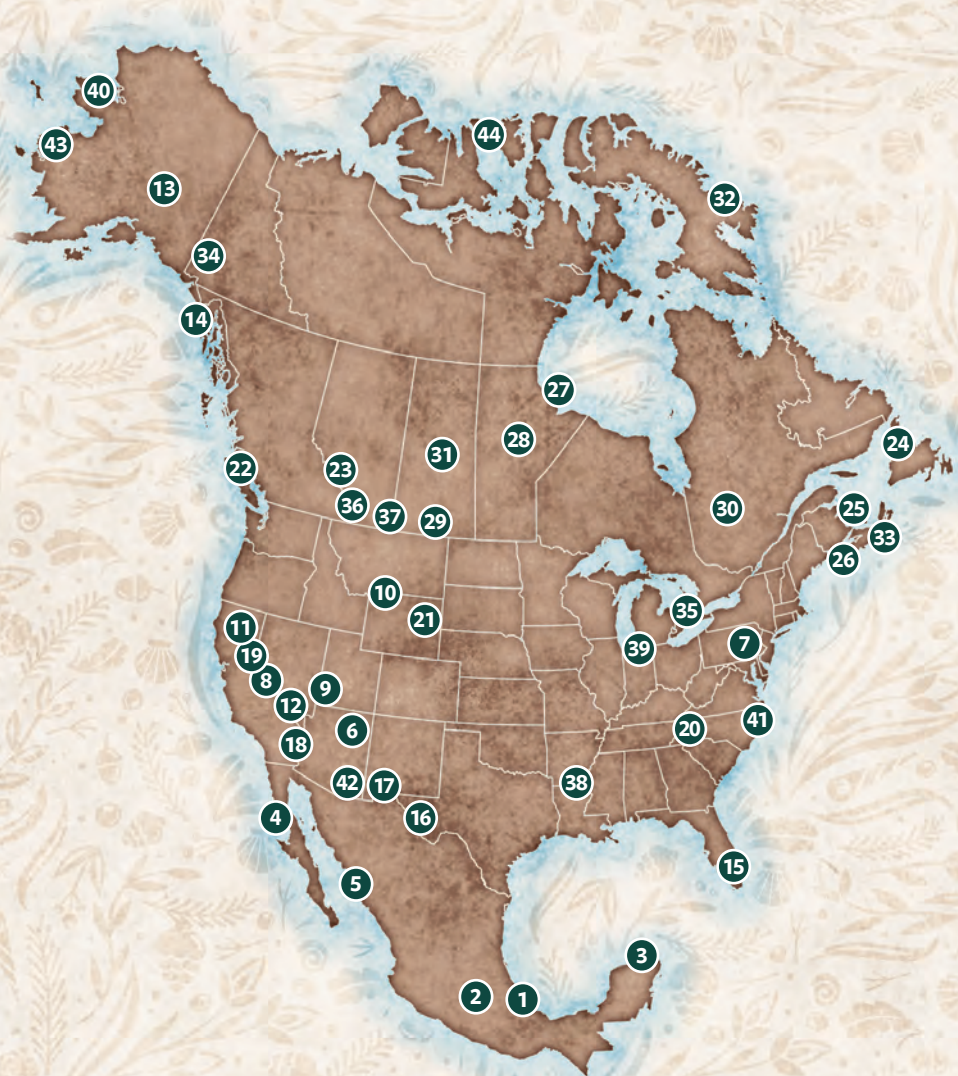
- ☐ Érd el legalább 100 pontot.
- ☐ Legyen a játékos tábládon a Nagyláb vagy a Nyúltilop fajkártya.



VETTEM EMLÉKBE EGY
MENŐ FELVARRÓT!

ÉSZAK-AMERIKA

térképe



NEMZETI PARKOK ÉS REZERVÁTUMOK

1. Tropical Montane köderdő
2. Mariposa Monarca Bioszféra-rezervátum
3. Sian Ka'an Bioszféra-rezervátum
4. El Vizcaino Bioszféra-rezervátum
5. La Meseta de Cacaxtla en Sinaloa
6. Grand Canyon Nemzeti Park
7. Hawk Mountain Sanctuary
8. Yosemite Nemzeti Park
9. Zion Nemzeti Park
10. Yellowstone Nemzeti Park
11. Sequoia & Kings Canyon Nemzeti Park
12. Death Valley Nemzeti Park
13. Denali Nemzeti Park
14. Glacier Bay Nemzeti Park és Rezervátum
15. Everglades Nemzeti Park
16. Chihuahuan-sivatag
17. White Sands Nemzeti Park
18. Mojave-sivatag
19. Tahoe-tó
20. Nantahala Nemzeti Erdőpark
21. Thunder Basin Nemzeti Fűvesterület
22. Vancouver Island
23. Banff Nemzeti Park
24. Gros Morne Nemzeti Park
25. Prince Edward Island Nemzeti Park
26. Fundy Nemzeti Park
27. Wapusk Nemzeti Park
28. Riding Mountain Nemzeti Park
29. Grasslands Nemzeti Park
30. La Mauricie Nemzeti Park
31. Prince Albert Nemzeti Park
32. Auyuittuq Nemzeti Park
33. Cape Breton Highlands Nemzeti Park
34. Kluane Nemzeti Park
35. Point Pelee Nemzeti Park
36. Kootenay Nemzeti Park
37. Waterton Lakes Nemzeti Park
38. Natchez Nemzeti Történelmi Park
39. Le-Aqua-Na-tó
40. Cape Krusenstern Nemzeti Emlékmű
41. Alamarle-Pamlico-félsziget
42. Saguaro Nemzeti Park
43. Yukon Delta Nemzeti Vadrezervátum
44. Kanadai Északi-sarkvidék szigetcsoport

FAJOK ÉLŐHELYEI

Megjegyzés: A számok azokat a területeket jelölik, ahol megtalálhatók ezek az élőlények.

- Alaszkai vadjuh: 13, 34
- Alpesi hófajd: 24, 27, 32, 34
- Amerikai bölény: 6, 10, 21, 28, 29, 31, 37
- Cukorjuhar: 20, 30, 33
- Császárlúd: 43
- Erdei karibu: 13, 24, 27, 31, 32, 34, 40
- Észak-amerikai macskanyérc: 5, 6, 8, 9, 11, 12
- Északi opossum: 15, 39
- Északi repülőmókus: 26, 31, 35
- Északi zöld béka: 35
- Fecskefarkú kánya: 3, 15
- Fehérfarkú szarvas: 10, 15, 20, 23, 26, 28, 29, 31, 33, 35, 38, 39
- Fehérfejű rétság: 7, 8, 10, 11, 14, 15, 19, 23, 27, 28, 29, 31, 33, 34, 35, 36
- Fekete fűz: 7, 35, 38, 39, 41
- Fekete medve: 8, 10, 11, 13, 14, 15, 19, 22, 23, 24, 26, 31, 34
- Feketelábú görény: 21
- Floridai puma: 15
- Galajszender: 4, 20, 38
- Grizzly medve: 10, 13, 22, 23
- Gyapotfarkú nyúl: 7, 15, 20, 39
- Gyűrűsfóka: 32
- Havasi kecske: 10, 14, 34
- Hegyesorrú krokodil: 3, 15
- Hóbagoly: 27, 29, 31, 32, 33
- Hócipős nyúl: 10, 13, 25, 26, 29, 34
- Hosszúfarkú menyét: 8, 10, 11, 15
- Jávorszarvas: 10, 13, 14, 23, 24, 26, 27, 28, 31, 33, 34
- Jegesmedve: 27, 40
- Kaliforniai kondor: 6, 9

FAJOK ÉLŐHELYEI (FOLYT.)

- Kaliforniai szárnnyúl: 12, 16, 17, 18, 42
- Kaliforniai üregteknős: 9, 12, 18, 42
- Kanadai daru: 15, 35, 39
- Kanadai hiúz: 10, 13, 14, 23, 27, 31, 33, 34
- Kanadai hód: 9, 10, 11, 13, 19, 20, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 33, 34
- Kanadai lúd: 8, 10, 11, 13, 15, 19, 25, 27, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39
- Kanadai vadjuh: 6, 8, 9, 10, 11, 12, 18, 23
- Kanadai vidra: 10, 15, 20, 22, 27, 31, 33, 34
- Kanadai vörösmókus: 8, 10, 11, 14, 19, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 33, 34
- Kandeláberkaktusz: 42
- Karibi manátusz: 15
- Karolinai réce: 8, 11, 15, 29, 31, 33, 35, 38
- Kék fajt: 10, 20
- Keleti pénzmatulok: 40
- Keselyűteknős: 38
- Kilencöves tatu: 15, 20, 38
- Lucfenyő moha pók: 20
- Mackenzie-völgyi farkas: 10, 28, 32, 34, 36, 37
- Mangrove rák: 15
- Medveszőlő: 39
- Mexikói farkas: 16
- Mexikói mocsárciprus: 15, 38
- Mississippi aligátor: 15, 38
- Mocsári ördög: 20
- Mosómedve: 8, 9, 15, 19, 25, 26, 33, 35, 38, 39
- Nyárfa: 12, 18
- Nyugati erdeibagoly: 6, 9
- Ocelot: 1, 2, 3, 5
- Óriás mamutfenyő: 11
- Örvös pekari: 1, 5, 6, 16, 42
- Öszvérszarvas: 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 16, 19, 21, 23, 28, 29, 31, 34
- Piperia: 21, 28
- Pompás királylepke: 2, 28, 29, 30, 31, 35
- Poszméh: 10, 34
- Prérifarkas: 4, 8, 9, 10, 11, 12, 17, 18, 19, 21, 23, 25, 26, 28, 29, 31, 33, 34, 38, 39, 42
- Pulykakeselyű: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 15, 16, 17, 18, 20, 38, 41, 42
- Puma: 5, 6, 9, 10, 11, 12, 16, 18, 19, 20, 22, 28, 31, 34, 36
- Rozsomák: 8, 10, 13, 20, 27, 28, 34, 36, 37, 39
- Rövidcsőrű lile: 15, 29, 33, 35
- Sarki farkas: 44
- Sarki róka: 27, 32
- Sarkkőri barna lemming: 27
- Sivatagi kengurupatkány: 12, 17, 21
- Sós mocsári kígyó: 15
- Szalagos csigázkánya: 15
- Szarvas csörgőkígyó: 12
- Sziklás-hegységi vapiti: 6, 10, 23, 28, 29, 31
- Szirti sas: 7, 10, 11, 15, 16, 19, 23, 27, 29, 33, 34, 37
- Társas prérikutya: 16, 21, 29
- Tőkés réce: 11, 13, 15, 19, 27, 28, 29, 31, 33, 34, 35, 36, 38, 39
- Üregi bagoly: 15, 17, 18, 21
- Vancouveri mormota: 22
- Vándorsólyom: 6, 7, 9, 10, 14, 15, 26, 27, 31, 32, 34, 35
- Villásszarvú antilop: 4, 16, 21, 29, 37
- Vörös farkas: 41
- Vörös lazac: 34
- Vörös mangrove: 15
- Vörös róka: 8, 10, 11, 13, 15, 21, 23, 27, 29, 31, 32, 33, 34, 38, 39

