CSODÁLATOS
TEREMTMÉNYEK

KÁRTYÁK

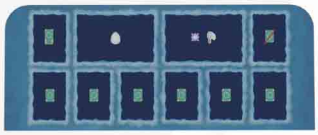
126 lénykártya

19 kihíváskártya
5 elsődleges, 7 egyfajú és
7 többfajú kihíváskártya

12 Robotond-kártya
(egyszemélyes játékváltozat)

4 játékossegédlet

TÁBLÁK ÉS EGYÉB TARTOZÉKOK



1 készlettábla

4 játékostábla

1 játéktábla

9 kapitánytábla

1 tojáserszény

JELZŐK

4 lakatjelölő

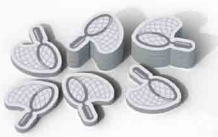
14 élőhelylapka

20 energiajelző

4 pontjelző

78 tojás 11 rák, 11 emlős,
11 madár, 11 hüllő, 11 hal,
12 rovar, 11 sárkány

16 kupa



12 lepkeháló

3 céljelölő
(egyszemélyes játékváltozat)

5 időkorong

2 idősávlapka
(4 fős játékhoz)

FIGURÁK

12 felfedező 1 mágneses és
2 hagyományos figura minden színben

24 kihívásjelölő

16 eleségjelölő

4 pontjelölő

1 időjelölő

Freja Alohandro Jónás Igric Robotond Oktávia Mályva Sámuel Heléna

9 kapitány, mindegyik mágneses

II. ELŐKÉSZÜLETEK

ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

Példa az előkészületekre
3 játékos esetén

1. A **játéktábla** kétoldalas. 1 és 2 játékos esetén az A oldalt, 3 és 4 játékos esetén a B oldalt használjátok. Helyezzétek a játéktáblát a játékosszámnak megfelelő oldalával felfelé az asztal közepére.

2. Helyezzétek a **készlettáblát** a játéktábla fölé.

3. Készítsétek elő a **lénykártyákat** a készlettáblán.
   a **Pakli:** Keverjétek meg a lénykártyákat, és tegyétek a paklit képpel lefelé az ábrán jelzett helyre.
   b **Vadon:** Húzzatok 6 lénykártyát a paklból, és tegyétek azokat képpel felfelé az ábrán jelzett helyekre. Ezt a területet nevezzük **vadonnak**.

4. Tegyetek fajonként 5 tojást a **tojáserszénybe**, és jól rázzátok össze őket.
   A tojáserszényt tegyétek a játéktábla közelébe.

MEGJEGYZÉS Mivel a tojások 7 különböző fajhoz tartoznak, összesen 35 tojást kell a tojáserszénybe tennetek.

5. Helyezzétek az energiajelzőket, a lepkehálókat és a megmaradt tojásokat a készlettáblára. Ezt a területet nevezzük **készletnek**.
   c **Tojások** d **Energiajelzők** e **Lepkehálók**

6. Készítsétek elő az **élőhelylapkákat** a játéktáblán.
   f **Élőhelylapkák kupaca:** Keverjétek meg az élőhelylapkákat, és tegyétek őket képpel lefelé egy kupacba.
   g **Élőhelylapkák kínálata:** Húzzatok a kupacból 3 lapkát, és tegyétek azokat képpel felfelé a kupac mellé.

7. **4 játékos esetén** az alábbiak szerint készítsetek elő további tartozékokat. 1–3 játékos esetén hagyjátok ki ezt a lépést.
   h Takarjátok le a játéktábla eredeti **idősávját** a két részből álló idősávlapkával.
   i Húzzatok 1 további élőhelylapkát a kupacból, és helyezzétek azt a jelű hatszögletű mezőre a térképen.
   j Húzzatok 2 tojást a tojáserszényből, és helyezzetek 1-et mindkét jelű hatszögletű mezőre a térképen.

8. Helyezzetek el **tojásokat** a térképen az alábbiak szerint.
   - Keverjétek meg az 5 **időkorongot** képpel lefelé, és fordítsatok meg véletlenszerűen 2-t.
   - Húzzatok tojásokat a tojáserszényből, majd helyezzetek 1 tojást minden olyan hatszögletű mezőre a térképen, amin az egyik **megfordított időkorong jele** látható.

Példa: A 2 megfordított időkorongon X és ● látható. Húzzatok tojásokat a tojáserszényből, és helyezzetek 1-et minden X és ● jelű hatszögletű mezőre a térképen.

Időkorongok

9. Készítsétek elő az **idősávot** az ábra szerint.

   l Keverjétek meg a 8. lépésben megfordított 2 **korongot**, és tegyétek azokat képpel lefelé a két jobb oldali **sárga keretes mezőre** az idősávon.
   l Keverjétek meg a többi időkorongot, és tegyétek azokat képpel lefelé az idősáv többi sárga keretes mezőjére.

MEGJEGYZÉS 3 játékos esetén csak 4 időkorongot használjatok. A megmaradt időkorongot tegyétek vissza a játék dobozába.

   m Helyezzétek az időjelölőt az **idősáv** első mezőjére.

10. Helyezzétek a **kupákat** a játéktáblára. A szükséges kupák száma a játékosok számától függ.

Játékosszám	2 játékos	3 játékos	4 játékos
🏆	10	14	16

11. Tegyétek a **pontjelzőket** a pontozósáv közelébe.

12. Helyezzetek 7 **kihíváskártyát** a játéktáblára a játékosszámnak megfelelő oldalukkal felfelé. Mivel a kihíváskártyák között nem lehet azonos faj, az alábbi sorrendben készítsétek elő azokat:
   n **Elsődleges kihíváskártyák** (barna keret)
   - Keverjétek meg az elsődleges kihíváskártyákat, és húzzatok 1-et mind a 3 barna kártyahelyre.
   - Ha most ismerkedtek a játékkal, javasoljuk, hogy az 1-es, 2-es és 3-as elsődleges kihíváskártyákat használjátok.

   o **Többfajú kihíváskártyák** (sárga keret)
   - Keverjétek meg a többfajú kihíváskártyákat, húzzatok egyet, és tegyétek az egyik sárga kártyahelyre.
   - Ezután húzzatok még egy többfajú kihíváskártyát, és tegyétek a másik sárga kártyahelyre. Bizonyosodjatok meg róla, hogy a most húzott kártyán nincs olyan faj, ami szerepel az első kártyán. Ellenkező esetben húzzatok újabb kártyákat, amíg találtok egyet ami teljesíti ezt a feltételt.

   p **Egyfajú kihíváskártyák** (türkiz keret)
   - A 7 egyfajú kihíváskártya közül távolítsátok el az összes olyat, amin a faj egyezik az o lépésben elhelyezett 4 faj bármelyikével.
   - A megmaradt 3 egyfajú kihíváskártya közül sorsoljatok 2-t, és tegyétek azokat a türkiz kártyahelyekre.
   - Tegyétek vissza a játék dobozába az összes olyan kihíváskártyát, amit nem helyeztetek el a játéktáblán az eddigi lépések során. Ezekre nem lesz szükség a játék során.

MEGJEGYZÉS Az egy- és többfajú kihíváskártyákon összesen 6 különböző fajt kell látnotok, nem lehetnek köztük azonosak.

A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

13. Minden játékos válasszon egy színt, és vegye magához a következőket:
   - q A **játékostáblát** tedd magad elé.
   - r A 3 **felfedezőt** tedd a játékostáblád mellé.
   - s A 6 **kihívásjelölőt** helyezd el a játékostáblád bal oldalán.
   - t A 4 **eleségjelölőt** helyezd az eleségsávok 1-es mezőjére, ami azt jelzi, hogy jelenleg minden eleségből 1-gyel rendelkezel.
   - u A **pontjelölőt** tedd a pontozósáv elején lévő hajóra.

14. Minden játékosnak adjatok 2 véletlenszerű **kapitánytáblát**. Mindenki válassza ki az egyik kapitánytáblát, és tegye a játékostáblájára. A többi kapitánytáblát tegyétek vissza a dobozba.

   MEGJEGYZÉS Ha már minden játékos ismeri a játékot, a 14. és 15. lépéseket egyszerre hajtsátok végre.

15. Minden játékos húzzon 8 **lénykártyát** a pakliból, majd válasszon ki 4-et, amit megtart a kezében, és dobja el a többi kártyát a dobópakliba.
   - v **Dobópakli:** Amikor lapot dobtok, képpel felfelé tegyétek ide.

   TIPP Amikor kiválasztod, hogy melyik lénykártyákat dobod el, vedd figyelembe a kihívásokat. Ha egyes kártyák lehetőséget biztosítanak kihívások teljesítésére, akkor nagyobb értékkel bírhatnak számodra.

   MEGJEGYZÉS A játék folyamán a kezedben lévő lénykártyákat ne mutasd meg az ellenfeleidnek. Ugyanakkor, ha most ismerkedsz a játékkal, nem biztos, hogy minden egyértelmű lesz. Ha bizonytalan vagy egy leírással kapcsolatban, nyugodtan mutasd meg a kártyádat egy tapasztaltabb játékosnak, aki segíthet az értelmezésben.

16. Minden játékos vegye magához azt a **kapitányt**, amelyik a választott kapitánytáblájához tartozik. Ültessétek fel a kapitányotokat arra a felfedezőre, amelynek a hátán mágnes van.

17. Minden játékos vegye el a színéhez tartozó **lakatjelölőt**, és helyezze a kapitánytáblájára.

18. Minden játékos vegyen el 1 **lepkehálót** a készletből, és helyezze a játékostáblájára.

19. **További eleséget** kaptok a játékossorrend szerint.

Játékossorrend: Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki a legfurcsább állattal barátkozott össze. A játékosok a kezdőjátékossal kezdve, az óramutató járása szerint kerülnek sorra.

- **1. játékos:** Nem kapsz további eleséget, minden eleségből 1-gyel kezded a játékot.
- **2. játékos:** Mozgasd az egyik eleségjelződet 1 mezővel jobbra. Így 1 általad választott eleségből 2-vel, a többi 3 eleségből pedig 1-gyel kezded a játékot.
- **3. játékos:** Mozgasd 2 eleségjelződet 1 mezővel jobbra. Így 2 általad választott eleségből 2-vel, a másik 2 eleségből pedig 1-gyel kezded a játékot.
- **4. játékos:** Mozgasd 3 eleségjelződet 1 mezővel jobbra. Így 3 általad választott eleségből 2-vel, 1 eleségből pedig 1-gyel kezded a játékot.

Készen álltok a játékra!

III. JÁTÉKMENET

A JÁTÉK CÉLJA

A célod az, hogy minél több győzelmi pontot (GYP) gyűjts össze. A győzelmi pontokat a barna és a vörös ikon jelzi.

Pontozás

1. **Azonnali pontok:** A barna pecsét az azonnali pontokat jelöli. Amikor ilyet kapsz, azonnal lépj előre a pontozósávon.

- **Pontozósáv jutalmak:** A pontozósávon 10 mező ad jutalmat, amit akkor kapsz meg, amikor eléred vagy áthaladsz az adott mezőn. Minden játékos, aki eljut egy ilyen mezőig, megkapja a jutalmat.

Kapsz 1 lepkehálót a készletből

Kapsz 1 felfedezés jutalmat (lásd 11. oldal)

Kapsz 1 kupát a játéktábláról

TIPP A pontozósáv jutalmak a segítségedre lesznek a játék folyamán, így érdemes odafigyelni, hogy mikor kapod meg őket. Figyelj az azonnali pontok megszerzésének megfelelő időzítésére!

- Amikor túlléped az 50 GYP-t, vegyél el egy pontjelzőt, és tedd a játékostáblád mellé az 50-es oldalával felfelé. A pontjelölődet tedd a pontozósáv első mezőjére, és folytasd a megszerzett pontok jelölését.

Pontjelző

- Miután túllépted az 50 GYP-t, nem kapsz újabb pontozósáv jutalmat, amikor olyan mezőt érsz el, amihez jutalom tartozik.

2. **Játék végi pontok:** A vörös pecséttel jelölt pontokat csak a játék vége után kapod meg. A játék során ezeket a pontokat nem kell számontartani (lásd 20–21. oldal).

- A játék végi pontok összeszámolásakor is a pontjelölőddel fogsz lépni, de ilyenkor nem kapsz pontozósáv jutalmakat.

REZERVÁTUM

Ahhoz, hogy sok pontot gyűjthess, a legharmonikusabb rezervátumot kell létrehoznod. Ehhez lénykártyákat és tojásokat kell gyűjtened a rezervátumodba. Mivel minden lénykártya egyedi képességgel rendelkezik, fontos, hogy olyan kártyákat játssz ki a rezervátumodba, amelyek illenek a stratégiádhoz. Arra is figyelned kell, hogy olyan rezervátumot hozz létre, ami segít, hogy a többi játékosnál gyorsabban teljesítsd a kihívásokat.

Rezervátum

A kijátszott lénykártyáid és a begyűjtött tojásaid összessége.

FELFEDEZŐK LEHELYEZÉSE

Egy harmonikus rezervátum kialakításához elengedhetetlen a felfedezők megfelelő lehelyezése. Amikor lehelyezed a térképre, a felfedező átkutatja a szomszédos élőhelyeket, hogy azokból eleséget, lénykártyákat vagy tojásokat szerezzen, és aktiválja a különleges hatásokat.

Felfedezők

Felfedezők

- A felfedezőket a térképre helyezitek le, hogy a szomszédos élőhelyekről eleséget, lénykártyákat, tojásokat szerezzenek.
- Minden játékos 3 felfedezővel, köztük 1 kapitánnyal rendelkezik. A „felfedező" szó mind a 3 felfedezőre hivatkozik, beleértve a kapitányt is.
- **Kapitány:** A figura, ami egy kapitány figurából és a mágneses felfedezőből áll. Minden kapitány egyedi képességgel rendelkezik, ami a feloldása után a játék végéig használható (lásd 16. oldal).
- A felfedezőket jelölő ikonok:

Kapitány

Felfedező (lehet a kapitány is)

Eleségek

Gyümölcs

Korall

Virág

Gomba

- A játékban négy eleséget különböztetünk meg: gyümölcs, korall, virág és gomba.
- Amikor egy meghatározott eleséget kapsz, mozgasd a hozzá tartozó eleségjelölőt egy mezővel jobbra. Amikor elköltesz egy eleséget, a megfelelő eleségjelölőt mozgasd egy mezővel balra.

eleségsáv

- Ha egy eleségsávon már nem tudsz jobbra haladni, nem kaphatsz többet ebből az eleségből. A játékosok soha nem rendelkezhetnek egy eleségből 6-nál többel.

Tetszőleges eleség

- **Tetszőleges eleség:** Te döntöd el, hogy melyik eleséget kapod meg vagy fizeted ki: gyümölcs, korall, virág vagy gomba. Amikor 1 tetszőleges eleséget kapsz, válaszd ki, hogy a 4 eleség közül melyikből kapsz 1-et.

A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

- A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra.
- A soron lévő játékos az alábbi 4 fő akció közül **1 akciót hajt végre a körében**:
  1. Felfedező lehelyezése;
  2. Kártyák kijátszása;
  3. Kihívás teljesítése;
  4. Pihenés.

  MEGJEGYZÉS Nem passzolhatsz anélkül, hogy végrehajtanál 1 fő akciót.

- A játékosok a fő akción felül **tetszőleges számú szabad akciót** is végrehajthatnak a körükben. A szabad akciókat végre lehet hajtani a fő akció előtt, után, vagy akár közben is.
- 2 szabad akció van:
  1. Lepkeháló használata;
  2. Energia használata.
- Miután a kupák elfogynak a játéktábláról, minden játékos, az utolsó kupát megszerező játékost kivéve, lejátszik egy utolsó kört, majd a játék véget ér.
- A legtöbb pontot gyűjtő játékos a győztes.

Kupa

- A játék végét a játéktáblán lévő kupák száma határozza meg.
- A kupák 3 győzelmi pontot érnek a játék végén.
- Kupákat elsősorban kihívásokkal szerezhetsz meg, de akkor is hozzájuthatsz kupához, ha a pontozósávon eléred a 30 illetve az 50 pontot.
- Ha a kupák elfogynak a játéktábláról, nem lehet több kupát szerezni.

TIPP Próbáld felmérni, hogy a játéktáblán elérhető kupák száma alapján mikor fog véget érni a játék, és tervezz ennek megfelelően.

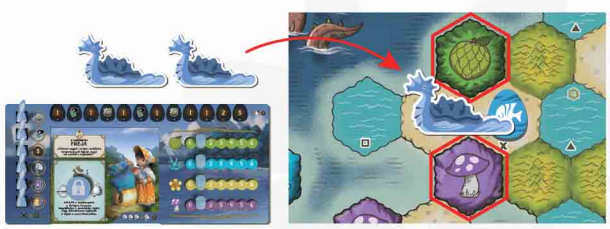
IV. FŐ AKCIÓK

Minden játékos 1 fő akciót hajt végre a körében.
4 fő akció közül választhatsz:
Felfedező lehelyezése, kártyák kijátszása, kihívás teljesítése és pihenés.

1. FELFEDEZŐ LEHELYEZÉSE

Helyezz le egy felfedezőt a térképre, és szerezz eleségeket vagy lénykártyákat a szomszédos élőhelyekről, és gyűjts be tojásokat. Ez az akció lesz a rezervátumod felépítésének alapja.

1. **Válassz egy felfedezőt a játékostáblád mellől, és helyezd a térképre.** Vedd figyelembe a lehelyezési szabályokat (lásd 10. oldal).
   - Ha már az összes felfedeződet lehelyezted a térképre, nem választhatod ezt az akciót.



2. **Ha a felfedezőt olyan hatszögletű mezőre helyezed, ahol van tojás, gyűjtsd be a tojást**, és helyezd el a játékostábládon.
   - A begyűjtött tojásokat a játékostáblád tojástartó mezőin, a számozás szerinti sorrendben kell elhelyezned.
   - **Tojástartó jutalom:** Ha a mezőn, ahová a begyűjtött tojás kerül, egy jutalom látható, azonnal megkapod a jutalmat.

3. **A lehelyezett felfedező átkutatja a vele szomszédos élőhelyeket.** Mindegyik szomszédos élőhelyről kaphatsz egyet a megfelelő eleségből, vagy felvehetsz egy lénykártyát a vadonból, aminek az élőhely ikonja azonos az átkutatott élőhellyel.

Példa: A felfedeződet 1 gyümölcs és 1 gomba élőhellyel szomszédosan helyezed le. A gyümölcs élőhelyről kaphatsz 1 gyümölcsöt VAGY felvehetsz a vadonból 1 gyümölcs élőhely ikonú lénykártyát. A gomba élőhelyről kaphatsz 1 gombát VAGY felvehetsz a vadonból 1 gomba élőhely ikonú lénykártyát.

Élőhely

Gyümölcs élőhely | **Korall élőhely** | **Virág élőhely** | **Gomba élőhely**

- A térképen 4 típusú élőhely található. Minden élőhely a 4 eleség egyikét ábrázolja, ami az adott területen terem.
- Néhány élőhelyen valamilyen előnyt biztosító, **különleges hatás ikon** látható. Ezeket egy lepkehálóval tudod aktiválni (lásd 19. oldal).

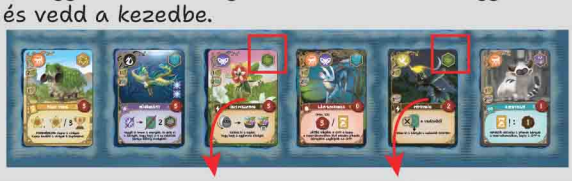
- Amikor egy szomszédos élőhelyről eleséget kapsz, mozgasd a megfelelő eleségjelölőt 1 mezővel jobbra.
- Amikor egy szomszédos élőhely segítségével lénykártyát veszel fel, válassz 1 megfelelő élőhely ikonú kártyát a vadonból, és vedd a kezedbe.

Élőhely ikon

- A lénykártyák jobb felső sarkában található.
- A bunkárt gyümölcs élőhelyen lehet felvenni.

HÁTTÉR A Bunkár étrendjét alapvetően gyümölcsök alkotják, így a játékosok a gyümölcs élőhelyeken találkozhatnak vele.

Példa: Egy lénykártyát szeretnél felvenni egy szomszédos gyümölcs élőhely segítségével. A vadonban található 6 kártya közül 2 kártyán van gyümölcs élőhely ikon. Válaszd ki az egyiket, és vedd a kezedbe.



- Ha nincs megfelelő élőhely ikonú lénykártya a vadonban, akkor az adott élőhely segítségével nem vehetsz fel kártyát.

Kéz

Amikor egy élőhely segítségével felveszel egy lénykártyát, **azt vedd a KEZEDBE**. Ahhoz, hogy egy kártyát kijátssz a rezervátumodba, ki kell fizetned a költségét (lásd 12–13. oldal). Hasonlóképp, ha más hatás miatt veszel fel kártyát a vadonból, vagy húzol kártyát a pakliból, azt mindig vedd a kezedbe.

Húzz 1 lénykártyát a pakliból, és vedd a kezedbe.

Vegyél fel 1 lénykártyát a vadonból, és vedd a kezedbe.

A kezedben bármennyi kártya lehet, a pihenés akció végrehajtásakor azonban legfeljebb 5 lénykártyát tarthatsz meg. Ha ennél több lénykártya van a kezedben, el kell dobnod annyit, hogy 5 maradjon. Érdemes figyelembe venni a kezedben tartott kártyák számát, mielőtt a pihenés akciót választod (lásd 17. oldal).

- Egy élőhelyről csak 1 eleséget VAGY 1 lénykártyát kaphatsz. Nem kaphatod meg mindkettőt ugyanarról az élőhelyről.
- Ha egy felfedező több élőhellyel is szomszédos, választhatsz különböző jutalmakat minden élőhely esetén.

Példa: A felfedeződet 1 gyümölcs és 2 korall élőhellyel szomszédosan helyezted le. Úgy döntesz, hogy az egyik korall élőhelyről (b) 1 korallt szerzel, ezért 1-gyel jobbra tolod az eleségjelölőt a korall eleségsávján (d). Ezután a másik korall élőhely (c) segítségével 1 lénykártyát veszel fel, ezért felveszed a korall élőhely ikonú lénykártyát (e) a vadonból a kezedbe. Végül úgy döntesz, hogy a gyümölcs élőhely (a) segítségével is lénykártyát veszel fel, ezért felveszed a gyümölcs élőhely ikonú lénykártyát (f) a vadonból a kezedbe.
A „Felfedező lehelyezése" akcióval így 1 korallt és 2 lénykártyát szereztél.

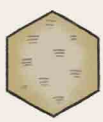
A felfedezők lehelyezési szabályai

1. A térképet hatszögletű mezők alkotják, és a felfedezőket két szomszédos hatszögletű mezőre kell lehelyezni.

MEGJEGYZÉS Az, hogy a felfedező melyik irányba néz, nincs hatással a játékra.

2. Minden hatszögletű mezőn 1 felfedező lehet, 2 felfedező nem osztozhat ugyanazon a mezőn.

3. 4 különböző típusú hatszögletű mező létezik, és ezekre a következő szabályok vonatkoznak:

síkság	hegyvidék	tó	élőhely
			
A lehelyezésnek nincs költsége.	Fizess 1 tetszőleges eleséget, hogy lehelyezd a felfedezőt.	Ide nem helyezhetsz felfedezőt.	

- A felfedezőket síkságra ingyen lehelyezheted.
- Ahhoz, hogy egy felfedezőt lehelyezz egy vagy több hegyvidéki mezőre, fizetned kell 1 általad választott eleséget. Függetlenül attól, hogy a felfedezőt 1 hegyvidékre és 1 síkságra (a) vagy 2 hegyvidékre (b) helyezed le, mindig 1 eleséget kell fizetned.

HÁTTÉR A hegyi terepen fizetendő extra költség az itteni expedícióhoz szükséges nagyobb erőfeszítést szimbolizálja.

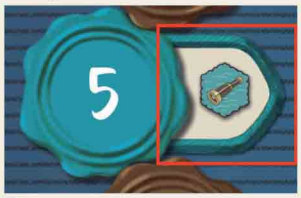
MEGJEGYZÉS Ritka esetben előfordulhat, hogy csak olyan helyre tudod a felfedeződet lehelyezni, amit részben vagy egészében hegyvidéki mezők alkotnak, de nem rendelkezel egyetlen eleséggel sem, hogy ki tudd fizetni a költségét. Ebben az esetben (de csakis ekkor!) lehelyezheted a felfedeződet hegyvidéki mező(k)re a szükséges költség kifizetése nélkül.

- A felfedező nem helyezhető le tóra vagy élőhely típusú hatszögletű mezőre. A játék során a tavakat élőhelylapkákkal fogjátok letakarni.

Felfedezés

A játék során, a pontozósáv felfedezés jutalmai hatására a hatszögletű tó mezők élőhellyé fognak átalakulni. Ennek köszönhetően a játék előrehaladtával egyre több élőhely fog megjelenni a térképen.

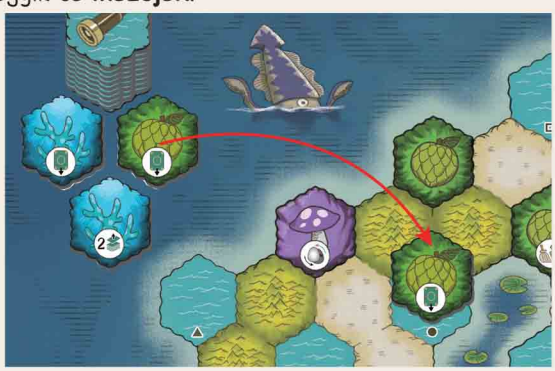
1. Amikor a pontjelölőd elér egy felfedezés ikont, vagy áthalad azon, azonnal megkapod a felfedezés jutalmat.



MEGJEGYZÉS A felfedezés ikonok a pontozósáv 5 GYP, 25 GYP és 40 GYP mezőin találhatók.

2. Válassz 1 élőhelylapkát az élőhelylapkák kínálatában elérhető 3 közül.

3. Helyezd el a kiválasztott **élőhelylapkát** a térkép egyik **tó mezőjén**.



- Ha van tojás azon a mezőn, ahol az élőhelylapkát elhelyezted, gyűjtsd be ezt a tojást.
- Nem helyezheted az élőhelylapkát olyan tó mezőre, ahol már van élőhelylapka.

4. Töltsd fel az élőhelylapkák kínálatát a kupacból.

MEGJEGYZÉS Ha olyan sok pontot szereztél, hogy egy körben két élőhelylapkát is le kell helyezned, az első lapka lehelyezése után töltsd fel a kínálatot, hogy a második élőhelylapkádat is három lehetőségből választhasd ki.

5. Mostantól mindenki ugyanúgy átkutathatja az újonnan megjelent élőhelyet a térképen, mint az eddigi élőhelyeket.

TIPP Vedd számításba a lehetőségeidet, mielőtt az új élőhelylapkát elhelyezed a térképen. Hasznos lehet, ha a felfedeződdel szomszédosan helyezed el, vagy úgy, hogy azzal begyűjthetsz egy tojást.

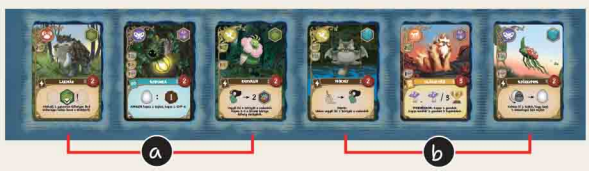
HÁTTÉR Kalandozásaid során egyre jobban megismered a szigetet. Egyes területek, amelyek kezdetben tónak tűntek a sűrű ködben, lassan felfedik valódi természetüket, és rájössz, azok valójában élőlényektől hemzsegő élőhelyek.

Vadon

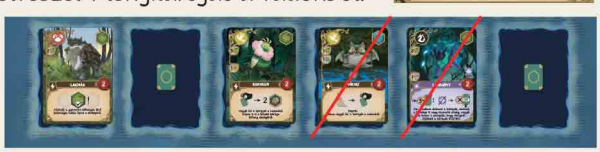
1. Amikor a köröd véget ér, tölts fel minden üres mezőt a vadonban, **mielőtt a következő játékos megkezdi körét**. Ha elfogy a pakli, keverd meg a dobópaklit, és alkoss belőle új húzópaklit.

2. Ha a köröd során nincs a vadonban számodra megfelelő lénykártya, egy söpréssel frissítheted a vadon kártyáit. A söprést bizonyos lénykártyák képességével, vagy egy különleges hatás ikon aktiválásával (lásd 19. oldal) hajthatod végre.

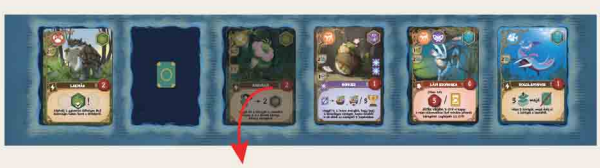
Söprés: Dobd el az összes lénykártyát a vadon bal (a) vagy jobb (b) oldalán lévő 3 kártyahelyről. Húzz 3 új lénykártyát a pakliból, és töltsd fel a vadon megfelelő oldalát.



Példa: Jelenleg 4 kártya van a vadonban, és úgy döntesz, hogy a Mókolyt játszod ki. A képessége miatt végrehajtasz egy söprést, és felveszel 1 lénykártyát a vadonból.



Úgy határozol, hogy a vadon jobb oldalán lévő 3 kártyahelyről dobsz el minden lénykártyát. Az itt lévő 2 lénykártyát a dobópakliba dobod. Ezután húzol 3 kártyát a pakliból, és feltöltöd a 3 üres kártyahelyet a jobb oldalon. Amikor söprést hajtasz végre, az eldobott kártyák számától függetlenül mindig 3 kártyával töltöd fel a vadon megfelelő oldalát. Ezután felveszel 1 lénykártyát a vadonban elérhető 5 kártya közül a kezedbe.



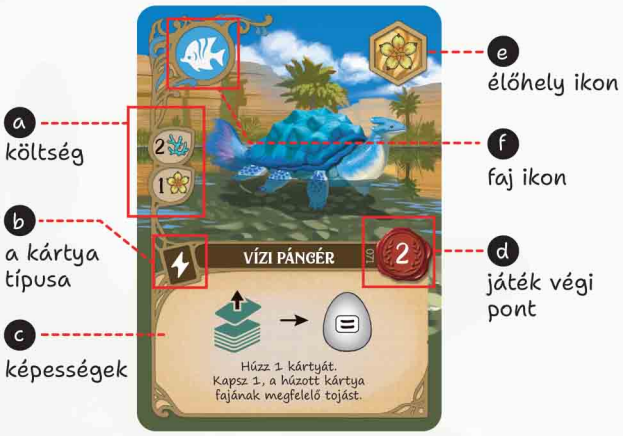
A Mókoly kijátszását követően befejezed a körödet. Mivel a vadonban vannak üres kártyahelyek, húzol 2 lénykártyát a pakliból, hogy feltöltsd azokat, mielőtt a következő játékos sorra kerülne.

Lepkeháló élőhely

- A térképen 1 lepkeháló élőhely található.
- Amikor a felfedeződet ezzel a mezővel szomszédosan helyezed le, 1 lepkehálót kapsz a készletből, de nem kapsz eleséget vagy lénykártyát. További információkért a lepkehálóról lapozz a 19. oldalra.

2. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Kijátszhatsz a kezedből legfeljebb 2 lénykártyát a rezervátumodba. Amikor felveszel egy lénykártyát a „Felfedező lehelyezése" akcióval, az még nem a rezervátumodban lévő lény. Ehhez előbb ki kell játszanod a kártyát a költsége kifizetésével. Csak az így kijátszott lénykártyát nevezzük a rezervátumodban lévő lénynek, és csak a kijátszás után használhatod a lény képességeit.



1. **Lénykártya kiválasztása:** Válassz ki a kezedből egy lénykártyát, amit ki szeretnél játszani.
2. **Fizetés:** Fizesd ki a lénykártya bal oldalán látható költséget (a).

   HÁTTÉR Ez a táplálék, amire a lénynek szüksége van, hogy végleg letelepedjen a rezervátumodban.
3. **Lehelyezés:** Tedd a lénykártyát képpel felfelé a rezervátumodba.
4. **Energiafeltöltés:** Amennyiben energia lénykártyát játszottál ki, vegyél fel a kártya jobb oldalán jelzett számú energiajelzőt (g) a készletből, és tedd azokat a kártyára. További információt találsz az energiáról a 18. oldalon.

Példa: Ha most játszottad ki a Szarvas puhászt, azonnal vegyél fel 2 energiajelzőt a készletből, és tedd a kártyára.

MEGJEGYZÉS Abban a valószínűtlen esetben, ha a készletben nem lenne elegendő energiajelző a lénykártya feltöltéséhez, helyettesítsétek azt egy tetszőleges jelzővel.

5. **Lénykártya képességének aktiválása:** A lénykártya típusától (b) függően hajtsd végre a rajta látható képességet (c). A képességek aktiválása történhet közvetlenül a kijátszást követően, vagy a játék egy későbbi szakaszában. Lásd jobbra.

6. **Játssz ki egy újabb lénykártyát:** A játékosok legfeljebb 2 lénykártyát játszhatnak ki egy „Kártyák kijátszása" akcióval. A második lénykártya kijátszása esetén ismételd meg az 1–5. lépéseket.

TIPP Az akció hatékony kihasználásához javasoljuk, hogy mindig 2 lénykártyát játssz ki, valahányszor ezt az akciót választod.

Lénykártya

(a) **Költség:** A lénykártya kijátszásához szükséges eleségek.

A lénykártya költsége alatt a kijátszásához szükséges összes eleséget értjük.

Példa: A rezervátumodban lévő Szkarazúr 2 GYP-t ad, amikor kijátszol egy olyan lénykártyát a rezervátumodba, aminek a költsége 4 vagy több eleség. A Kobratrisz költsége 2 gyümölcs és 2 virág, ami összesen 4 eleség. A Kobratrisz kijátszásakor a Szkarazúr képessége miatt 2 GYP-t kapsz.

(b) **Lénykártya típusa:** Miután kijátszottál egy lénykártyát a rezervátumodba, aktiválhatod a képességeit (c). A lénykártyákat 5 típusba soroljuk attól függően, hogy mikor aktiválható a képességük.

Azonnali: A kártya képessége a kijátszás után azonnal aktiválódik.

Pihenés: A kártya képessége mindig aktiválódik, amikor a pihenés akciót hajtasz végre. (Lásd Pihenés a 17. oldalon.)

Pontozó: A kártya képessége a játék végén aktiválódik. A kártya jutalma a kártyán jelzett feltételek szerinti győzelmi pont. (Lásd A játék vége a 20. oldalon.)

Energia: A kártya képessége akkor aktiválódik, amikor felhasználsz egy energiát a kártyáról. Mivel az energia használata szabad akció, ezt a köröd során bármikor megteheted. (Lásd Energia használata a 18. oldalon.)

Állandó: A kártya képessége mindig aktiválódik, amikor a képesség feltétele teljesül a játék során.

Példa: Ha kijátszod a Szikrandúrt, akkor mostantól 2 GYP-t kapsz mindig, amikor kupát szerzel.

c **Képességek:** Minden lénykártyának saját egyedi képessége van. A képességek leírását a 28–31. oldalon találod.

- A lénykártya képességei kizárólag a kártyát kijátszó játékosra hatnak.
- Amikor több lénykártya képességét is aktiválod egyszerre, a képességeket tetszőleges sorrendben hajthatod végre.
- Amennyiben egy lénykártya képességéhez meg kell számolnod az ikonokat a rezervátumodban, számold bele a kártya saját ikonjait is.
- Amikor kijátszol egy lénykártyát, nem vagy köteles aktiválni a képességét. Ha úgy döntesz, hogy aktiválod, azt az alábbi feltételekkel teheted meg:
  - Ha a lénykártyán több képesség is van, akkor először az elsőként feltüntetett képességet hajtsd végre.
  - **Több képesség nyíllal:** A nyíl bal oldalán lévő hatást végre kell hajtanod ahhoz, hogy végrehajthasd a jobb oldali hatást. A bal oldali hatás végrehajtása után lemondhatsz a jobb oldali hatás végrehajtásáról, illetve dönthetsz úgy is, hogy csak részben hajtod végre a jobb oldali hatást.
  - **Több képesség nyíl nélkül:** Mindegyik hatásról külön eldöntheted, hogy végrehajtod-e.

Példa: Amikor aktiválod a Szökkencset, kikelteted az egyik tojásodat, hogy kapj 1 tetszőleges fajú tojást. Ebben az esetben nem dönthetsz úgy, hogy kapsz 1 új tojást anélkül, hogy kikeltetnél 1-et. Amikor az Abajkát aktiválod, kapsz 1 tetszőleges eleséget, és átfordítasz legfeljebb 2 tojást. Ebben az esetben, ha szeretnéd, dönthetsz úgy, hogy csak 1 eleséget kapsz anélkül, hogy egyetlen tojást is átfordítanál, vagy úgy is, hogy csak 1 vagy 2 tojást fordítasz át, de nem kapsz eleséget.

d **Játék végi pont:** Ennyi pontot ér a lénykártya a játék végén.

e **Élőhely ikon:** Azt az élőhelyet ábrázolja, ahol a lénykártyát a térképen meg lehet szerezni.

- Az ikonok jelentése a következő:

Gyümölcs élőhely | **Korall élőhely** | **Virág élőhely** | **Gomba élőhely**

Példa: Az Anorák aktiválásakor 2 GYP-t kapsz minden korall élőhely ikonért a rezervátumodban. Az Anorák ikonját beleszámítva összesen 4 korall élőhely ikonod van, így a jutalmad 4 x 2 GYP = 8 GYP.

* **Élőhely eleség:** a lénykártya élőhelyének megfelelő eleség.

Példa: Amikor aktiválod a Karvalint, felveszel 1 lénykártyát a vadonból, és kapsz 2-t az élőhely eleségéből. Ha az Arachunkát veszed fel a vadonból a Karvalin képességével, akkor azonnal kapsz 2 virágot, ami az Arachunka élőhely elesége.

f Faj ikon: Minden lénykártyán van 1 vagy 2 faj ikon.

- A játékban 7 faj található:

Rák | Emlős | Madár | Hüllő | Hal | Rovar | Sárkány

- Egyes lénykártyákon 2 különböző faj ikon is van.

  Példa: Az Arachunka egyszerre rovar és hüllő.

HÁTTÉR Ezen a rejtélyes szigeten számos olyan felfedezett állat él, ami nem sorolható be a hagyományos rendszertani kategóriákba. Hamarosan új rendszerre lesz szükségünk.

TIPP Ha egy faj ikonjából többet is begyűjtesz a rezervátumodba, a kihívások teljesítésével és bizonyos lénykártyák képességeivel sok GYP-t szerezhetsz.

A rezervátum javasolt elrendezése

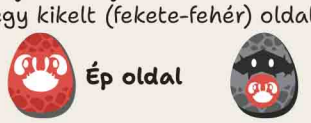
A játék során különböző lénykártyákat fogsz kijátszani a rezervátumodba. Az azonnali lénykártyák esetében nincs rá szükség, hogy a későbbiekben is láthatók legyenek a kártya képességei (a legutóbb kijátszott azonnali kártya kivételével), ezért javasolt ezeket egymásra helyezve, egy oszlopba rendezni úgy, hogy csak a legutóbb kijátszott kártya legyen teljesen látható. Időnként szükség lehet a legutóbb kijátszott azonnali kártyára, ezért érdemes őket a kijátszásuk sorrendjében elrendezni. Az azonnali lénykártyák kivételével minden kártya ellenőrzésére szükség lehet a játék során, ezért ezeket a kártyákat nem javasolt egymásra helyezni, érdemes őket úgy tartani, hogy a teljes kártya látható legyen.

Sorrendben egymásra helyezve

Jól láthatóan egymás mellé rendezve

Tojások

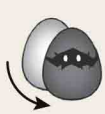
1. **Tojás:** A tojások kétoldalasak, egy ép (színes), és egy kikelt (fekete-fehér) oldaluk van.



- A tojások 1 faj ikonnak számítanak.
- **Kikelt tojások nem használhatók kihívások teljesítéséhez.**

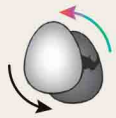
2. **Keltetés**

- Fordíts át egy ép tojást a kikelt oldalára.
- Keltetés előfordulhat egyes lénykártyák képességének aktiválásakor, vagy kihívás teljesítésekor (lásd 15. oldal).


Keltetés

3. **Átfordítás**

- Fordíts át egy tojást a másik oldalára. Átfordíthatsz egy tojást az ép oldaláról a kikelt oldalára, vagy ellenkezőleg, a kikelt oldaláról az ép oldalára.
- Az átfordítást bizonyos lénykártyák, különleges hatások, illetve kapitányképességek aktiválásakor hajthatod végre.


Átfordítás

4. **Tojások begyűjtése**

- A tojások elsősorban a térképről gyűjthetők be. Ha a „Felfedező lehelyezése" akció végrehajtása során a felfedezőt olyan mezőre helyezed, ahol tojás található, gyűjtsd be a tojást (lásd 9. oldal).
- Szabad akcióként használhatsz lepkehálót arra, hogy begyűjts egy tojást egy felfedeződdel szomszédos hatszögletű mezőről (lásd 19. oldal).
- Kaphatsz tojásokat lénykártya képességek, különleges hatások, illetve kapitányképességek segítségével is.

MEGJEGYZÉS Abban a rendkívül ritka esetben, ha egy faj tojásaiból már nincs a készletben, akkor olyan tojást már nem lehet szerezni.

5. **Tojások tárolása:** Miután begyűjtöttél egy tojást, helyezd el a játékostábládon, az ép oldalával felfelé.

A begyűjtött tojást a játékostáblád tetején látható tojástartóban helyezd el, a legkisebb sorszámú üres helyen.

- A lefedett helyen lévő jutalmat azonnal megkapod. Példa: Ha begyűjtöd a harmadik tojásodat, akkor azonnal kapsz 1 GYP-t (lásd 32. oldal).

6. **Tojástartó korlát:** Minden játékos legfeljebb 12 tojást gyűjthet be. Ha **a tojástartód már tele van**, és begyűjtesz egy további tojást, **a tojást nem kapod meg, de kapsz helyette 2 GYP-t.**

MEGJEGYZÉS Ha egy tojást elhelyeztél a játékostábládon, azt onnan már nem lehet eltávolítani.

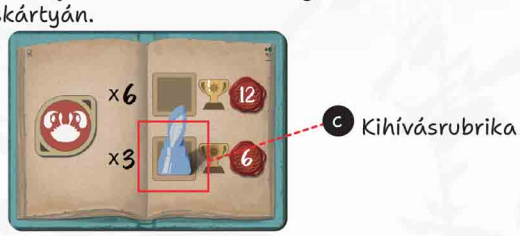
3. KIHÍVÁS TELJESÍTÉSE

Egy kihívás teljesítéséhez meg kell felelned a feltételeinek. Ahhoz, hogy magas pontszámot érj el, elengedhetetlen, hogy a stratégiádhoz illő kihívásokat hamarabb teljesítsd, mint a többi játékos.

1. **Válassz ki egy kihívásjelölőt:** ha elérted az egyik kihívás feltételeit, válassz egy kihívásjelölőt (a) a játékostábládon lévők közül.

- Ha már nincs kihívásjelölő a játékostábládon, nem teljesíthetsz több kihívást. Legfeljebb 6 kihívást teljesíthetsz.

2. **Helyezd le a kihívásjelölődet:** Helyezd a kihívásjelölődet a teljesített kihívásnak megfelelő rubrikába a kihíváskártyán.



- Minden rubrikába 1 kihívásjelölő kerülhet. Ha egy kihívásrubrika már foglalt, oda más játékos már nem helyezheti el a kihívásjelölőjét.
- Minden kihívást csak egyszer teljesíthetsz. Ha már van kihívásjelölőd egy kihíváskártyán, nem helyezhetsz el rajta másikat.
- Miután elhelyeztél egy jelölőt egy rubrikába, azt már nem veheted vissza a játékostábládra, és nem mozgathatod át másik rubrikába.

3. **A felhasznált tojások kikeltetése:** Ha használtál tojásokat a kihívás teljesítéséhez, keltesd ki az összes felhasznált tojást. Kikelt tojásokat nem használhatsz kihívások teljesítéséhez mindaddig, amíg át nem fordítod azokat az ép oldalukra.

- Amennyiben a kihívás célját túlteljesíted, eldöntheted, hogy mely lénykártyák ikonjait, illetve mely tojásaidat használod a kihívás teljesítéséhez.

4. **Megkapod a kihívásjelölő jutalmát:** Azonnal megkapod a jutalmat (b), ami a kiválasztott jelölőhöz tartozik. A kihívásjelölők jutalmait a 32. oldalon találod.

- Ha szeretnéd, választhatsz 2 GYP-t (d) a kihívásjelölő jutalma helyett.

5. **Kupa megszerzése:** Vegyél el 1-et a játéktáblán lévő kupák közül, és tedd a játékostáblád mellé.

- Akkor is teljesíthetsz kihívást, ha már nincs kupa a játéktáblán, de kupát így már nem fogsz érte kapni.

MEGJEGYZÉS Minden kihívásrubrika játék végi pontot ér. Ezeket a pontokat a kihívás teljesítésekor nem kapod meg, hanem a játék végén számolod majd össze.

6. **Kapitányképesség feloldása:** Az első kihívásod teljesítésekor feloldod a kapitányképességed. Távolítsd el a lakatjelölőt (e) a kapitánytábládról, jelezve, hogy mostantól használható a kapitányod képessége.

Példa: Elérted a kihívás felső rubrikájának feltételét 7 madár ikon (f) összegyűjtésével. Kiválasztod az egyik kihívásjelölődet (g), és elhelyezed a kihíváskártya (h) felső rubrikájában.

A kihívás teljesítéséhez 3 tojást használtál fel, ezért keltesd ki a felhasznált tojásokat. Fordítsd át azokat a kikelt oldalukra (i). Dönthetsz úgy is, hogy 4 tojást és 2 madár ikont (a lénykártyáidról) használsz fel a kihívás teljesítéséhez, ehhez 4 tojást kell átfordítanod a kikelt oldalukra. A kihívásjelölőd jutalmaként vegyél el 1 lepkehálót (j) a készletből, és helyezd el a játékostábládon. Vegyél el 1 kupát a játéktábláról, és tedd a játékostáblád mellé. Mivel ez az első kihívás, amit teljesítettél, távolítsd el a lakatjelölőt (k) a kapitánytábládról. A kihívás teljesítéséért 12 játék végi pontot fogsz kapni. Ez nincs hatással a játék közben gyűjtött pontjaidra.

A kihívások 3 típusa

1. Elsődleges kihívás

- Az egy-, illetve többfajú kihívásokkal szemben, az elsődleges kihívásokon csupán egyetlen feltétel található. Minél hamarabb teljesíted a kihívást, annál több pontot szerezhetsz.

Példa: Ezt a kihívást akkor teljesítheted, ha 8 vagy több ép tojás van a játékostábládon. Ha te vagy az első játékos, aki ezt a kihívást teljesíti, a felső rubrikát foglalhatod el. Ha te vagy a második játékos, aki ezt a kihívást teljesíti, az alsó rubrikát foglalhatod el.

2. Egyfajú kihívás

- Legalább annyi ikont kell összegyűjtened a jelzett fajból, amennyi a rubrika mellett fel van tüntetve.
- Ha olyan rubrikát teljesítesz, amihez több ikonra van szükség, a jutalmad is több lesz.

Példa: Ehhez a kihíváshoz hal ikonokat kell gyűjtened a rezervátumodban. Ha van 6 vagy több hal ikonod, elfoglalhatod a felső rubrikát, az alsóhoz pedig már 3 hal ikon is elég. A kikelt hal tojásaid nem számítanak.

3. Többfajú kihívás

- Legalább annyi ikont kell összegyűjtened a jelzett fajokból, amennyi a rubrika mellett fel van tüntetve.
- Az összegyűjtött ikonok száma a 2 fajból gyűjtött ikonok számának összege.
- Nem szükséges mindkét faj ikonjaival rendelkezned.
- Ha olyan rubrikát teljesítesz, amihez több ikonra van szükség, a jutalmad is több lesz.

Példa: Ha van 8 vagy több emlős/hal ikonod, elfoglalhatod a felső rubrikát, az alsóhoz pedig 5 ikon is elég. Teljesítheted a kihívást kizárólag emlős vagy hal ikonok gyűjtésével, de a kettő kombinációjával is. A kikelt emlős/hal tojásaid nem számítanak.

TIPP Az egy-, illetve többfajú kihívások esetén bizonyos helyzetekben előnyösebb lehet az alsó rubrika teljesítése, mint a felsőé. Ennek az az oka, hogy az alsó rubrikát sokkal hamarabb tudod teljesíteni, ezért gyorsabban juthatsz hozzá egy kihívásjelölő jutalmához és a kapitányod képességéhez, ami több lehetőséget kínál a játék későbbi szakaszában.

Kapitányképesség

- A játékosok kapitányképessége attól függ, hogy milyen kapitánytáblát választottak.
- A kapitányképességeket a játék kezdetén nem lehet használni. Csak azután válnak elérhetővé, hogy a játékos teljesítette az első kihívását.
- A kapitányképességed a feloldása után mindig aktiválódik, amikor a kapitányodat a térképre helyezed. A kapitányod képessége bármikor használható a „Felfedező lehelyezése" akció végrehajtása során.
  Eldöntheted, hogy a kapitányod képességét a lehelyezését követően az eleségek és lénykártyák begyűjtése előtt vagy után használod.
- Ha már feloldottad a kapitányod képességét, amikor lehelyezed a térképre, dönthetsz úgy, hogy nem használod azt.
- Ha a kapitány képessége még nincs feloldva, akkor nem használhatod azt, amikor a kapitányt a térképre lehelyezed.
- Hagyományos felfedező lehelyezése a térképre nem aktiválja a kapitány képességét.
- A kapitányképességek részletes leírását lásd a 27–28. oldalon.

4. PIHENÉS

A pihenés akciót csak akkor hajthatod végre, ha mind a 3 felfedeződet lehelyezted a térképre. Ha a 3 felfedeződ a térképen van, és nincs több fő akció, amit végre tudsz vagy végre szeretnél hajtani, vedd vissza a 3 felfedezőt a játékostáblád mellé, és hajtsd végre a pihenés akciót.

1. **Felfedezők visszaszerzése:** Vedd fel a 3 felfedezőt a térképről, és helyezd őket a játékostáblád mellé. **A pihenés akciót csak akkor hajthatod végre, ha mind a 3 felfedezőt lehelyezted a térképre.**

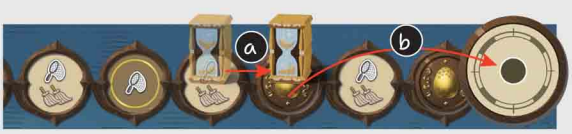
2. **Lépj jobbra 1 mezőt** az időjelölővel az idősávon.

- Ha egy **időkorong** van a mezőn, amire az időjelölő lépett, a korongnak megfelelően helyezz el tojásokat a térképen.

Időkorong

- Fordítsd meg az időkorongot, ami azon a mezőn volt, ahová az időjelölő lépett, hogy lásd hová kell elhelyezned az új tojásokat.
- Keresd meg a korongon látható jelöléseket a térképen. Húzz egyesével tojásokat a tojáserszényből, és minden megfelelő jelű, üres hatszögletű mezőre helyezz el 1 tojást.
- Amennyiben a jelzett hatszögletű mezőn van tojás vagy felfedező, vagy le van takarva élőhelylapkával, ne helyezz rá tojást.

MEGJEGYZÉS A játék előrehaladtával, ahogy egyre több élőhelylapka kerül a térképre, annál kevesebb olyan mező lesz, amire tojást lehet helyezni.



Példa: Pihenés akciót hajtasz végre, és 1 mezőt előrelépsz az időjelölővel (a). A mezőn, amire az időjelölőt mozgattad, van egy időkorong. Fordítsd meg a korongot (b), és nézd meg a rajta látható jelet. Mivel az időkorongon ● van, helyezz el egy tojást minden üres hatszögletű mezőn a térképen, ahol ● látható.

A jel a (c), (d) és (e) mezőkön található. A (c) mezőn már van egy tojás, ezért ide nem teszel újabb tojást. Húzz 1 tojást a tojáserszényből, és helyezd azt az ép oldalával felfelé a (d) hatszögletű mezőre. Mivel az (e) mezőt elfoglalja egy másik játékos felfedezője, ide sem teszel tojást. Összesen 1 új tojást helyeztél el a térképen.

- Ha a mezőn, ahová az időjelölőt mozgattad, egy **ikon** látható, azonnal hajtsd végre az ikon hatását.

Kapsz 1 lepkehálót a készletből.
MEGJEGYZÉS Csak az a játékos kapja meg a lepkehálót, aki a pihenés akciót végrehajtotta, és az időjelölővel erre a mezőre lépett.

Teljes söprés: Dobj el minden lénykártyát a vadonból, és töltsd fel a pakliból.

Távolíts el 1 kupát a játéktábláról.
MEGJEGYZÉS Ha ezzel az utolsó kupát távolítod el a játéktábláról, az kiváltja a játék végét (lásd 20. oldal).

- A játék nem ér véget, amikor az időjelölő eléri az idősáv utolsó mezőjét. Az időjelölő az utolsó mezőn marad, és a következő játékos, aki pihenés akciót hajt végre, megismétli az utolsó mező hatásait (kap 1 lepkehálót, és eltávolít 1 kupát a játéktábláról).

3. **Dobj el lénykártyákat, amíg legfeljebb 5 kártya marad a kezedben.**

- A pihenés során legfeljebb 5 lénykártya maradhat a kezedben. Ha több, mint 5 lénykártyád van, a felesleget el kell dobnod a kezedből a dobópakliba.

HÁTTÉR Meg kell szabadulnod a felesleges tehertől, hogy megfelelően kipihenhesd magad.

4. **Aktiválj a rezervátumodban minden pihenés lénykártyát, az általad választott sorrendben.**

MEGJEGYZÉS Amennyiben a pihenés lénykártyáid aktiválásának hatására a kezedben tartott kártyák száma több lesz, mint 5, nem kell kártyákat eldobnod, mivel a 3. lépést már végrehajtottad.

V. SZABAD AKCIÓK

2 szabad akció van: lepkeháló használata, energia használata.
A köröd során tetszőleges számú szabad akciót végrehajthatsz.

1. ENERGIA HASZNÁLATA

a energiajelzők

MEGJEGYZÉS Amikor energia kártyát játszol ki a rezervátumodba, vegyél el a kártya jobb oldalán b jelzett számú energiajelzőt a készletből, és tedd a kártyára (lásd 12. oldal).

b energiakorlát

c lénykártya képessége

- A köröd során bármikor levehetsz 1 energiajelzőt a egy lénykártyádról, hogy aktiváld a kártya képességét c.

Példa: Ha leveszel 1 energiajelzőt a fenti kártyáról, szabad akcióként aktiválhatsz egy pihenés kártyát a rezervátumodban.

- A levett energiajelzőt tedd a készletbe.
- Ha az energia lénykártya más feltételeket is szab a képesség használatához azon kívül, hogy vegyél le 1 energiajelzőt, akkor a képességet nem aktiválhatod pusztán az energiajelző levételével, ha ezek a feltételek nem teljesülnek.

Példa: A Gigantusz feltételhez köti az energia használatát. Csak akkor vehetsz le róla energiajelzőt, ha nincs lénykártya a kezedben. Ha ez a feltétel teljesül, és leveszel róla 1 energiajelzőt, húzz 4 lénykártyát, és megkapod mindegyik kártya élőhely eleségét. Ha van a kezedben kártya, nem használhatod a Gigantusz lévő energiajelzőt.

- **Nem vehetsz le energiajelzőt egy lénykártyáról, hogy azzal egy másik lénykártya képességét aktiváld.** Egy lénykártyán lévő energiajelző csak az adott lénykártya képességének aktiválásához használható.
- Több energiajelzőt is használhatsz egy körben, de **egy körben egy lénykártyáról CSAK 1 ENERGIÁT KÖLTHETSZ EL.** Hiába van több energiajelződ egy lénykártyán, csak 1-et használhatsz el róla minden körben.
- Azoknak a lénykártyáknak a képességét, amin már nincs energiajelző, nem használhatod mindaddig, amíg a lénykártyát újra nem töltöd.

! Energia lénykártya újratöltése

- Válassz ki 1 energia lénykártyát, és töltsd fel az energiakorlátjáig b.
- A kártyán lévő energiajelzők száma nem haladhatja meg a kártya energiakorlátot.
- Újratölthetsz energia lénykártyát különleges hatás ikonnal, lénykártyák képességeivel, illetve kihívásjelölő jutalom segítségével is.

2. LEPKEHÁLÓ HASZNÁLATA

- A köröd során bármikor elköltheted egy lepkehálót, **hogy begyűjts egy felfedeződdel szomszédos tojást VAGY aktiválj egy felfedeződdel szomszédos élőhelyen található különleges hatás ikont.**
- 1 lepkeháló használatával nem gyűjthetsz be tojást és aktiválhatod a különleges hatás ikont egyszerre.
- Egy körödben több lepkehálót is használhatsz.
- Az elhasznált lepkehálókat tedd a készletbe.
- Lepkehálókat különböző jutalmak révén szerezhetsz: pontozósáv jutalom, kihívásjelölő jutalom, kapitányképesség, lepkeháló élőhely, illetve lénykártya képességek. Amikor kapsz 1 lepkehálót, vedd el a készletből, és helyezd el a játékostábládon.
- **Legfeljebb 3 lepkehálód lehet.** Ha már rendelkezel 3 lepkehálóval, és kapnál egy újabbat, nem kapod meg a lepkehálót, de kapsz helyette 1 GYP-t.

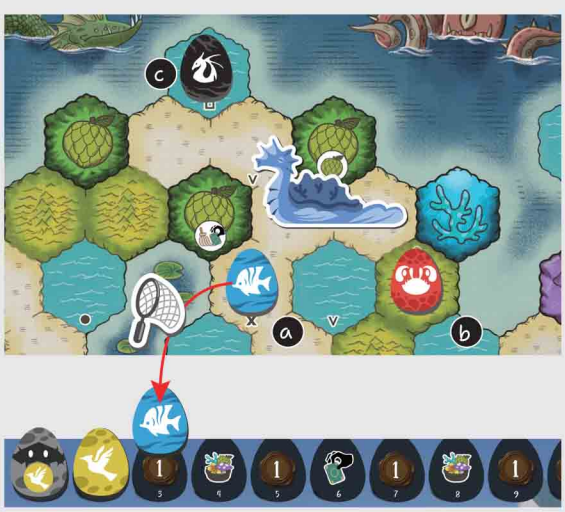
TIPP Vigyázz, hogy ne lépd át a lepkeháló korlátot!

MEGJEGYZÉS A lepkehálóra helyenként „hálóként" hivatkozunk.

1. Szomszédos tojás begyűjtése

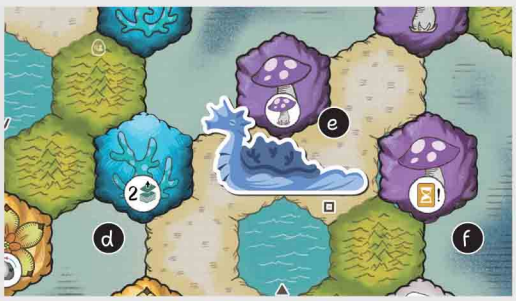
- Használhatsz egy hálót arra, hogy begyűjts 1 tojást, ami szomszédos egy, a térképen lévő felfedeződdel. A megszerzett tojást az ép oldalával felfelé helyezd el a játékostábládon.
- A tojás begyűjtésekor azonnal megkapod azt a tojástartó jutalmat, ami a soron következő tojáshelyen van.

Példa: Egy háló használatával begyűjtheted a hal- a vagy a rák tojást b, ami szomszédos a felfedeződdel. A sárkány tojást c nem gyűjtheted be, mivel az 2 mező távolságra van a felfedeződtől, így nem szomszédos vele. Ha arra használod a hálót, hogy begyűjtsd a hal tojást a, vedd fel a térképről, majd helyezd el a játékostábládon az ép oldalával felfelé. A tojáshely jutalmaként azonnal kapsz 1 GYP-t.



2. Aktiválj egy szomszédos különleges hatás ikont

- Egy lepkeháló felhasználásával aktiválhatsz 1 különleges hatás ikont, ami szomszédos a térképen lévő egyik felfedeződdel.
- A különleges hatások hasznos képességeket adnak. Egy különleges hatás ikon aktiválásával kijátszhatsz lénykártyát a rezervátumodba, aktiválhatod egy lénykártya képességét, átfordíthatod a tojásaidat stb.
- A különleges hatás ikonok részleteiért lapozz a 32. oldalra.



Példa: Egy lepkeháló felhasználásával aktiválhatod a d, e, vagy f különleges hatás ikonok egyikét. Ha a lepkehálót a d különleges hatás ikon aktiválására használod fel, húzz 2 lénykártyát a pakliból.

TIPP A különleges hatás ikonokat számos kombinációban használhatod stratégiád elősegítéséhez, ezért különösen fontos, hogy a felfedeződet a megfelelő ikonok szomszédságában helyezd el.

- **Lepkeháló használatával minden különleges hatás ikont legfeljebb EGYSZER AKTIVÁLHATSZ körönként.** Hiába rendelkezel több lepkehálóval, nem aktiválhatod ugyanazt a különleges hatás ikont kétszer a körödben.

MEGJEGYZÉS Ha több felfedeződ is van a térképen, ami ugyanazzal a különleges hatás ikonnal szomszédos, akkor sem használhatsz hálókat arra, hogy egy körön belül többször aktiváld azt.

- Ez a megkötés csak a lepkeháló használatára vonatkozik. Kapitányképességgel vagy lénykártyák képességével aktiválhatsz egy különleges hatás ikont többször is egy körben.

Példa: A körödben kijátszottad a Tengeri dumboszt, aminek a képességével a g különleges hatás ikont aktiváltad. Ugyanebben a körben használhatsz egy lepkehálót, hogy ismét aktiváld a g különleges hatás ikont. Mivel egyszer már aktiváltad a g különleges hatás ikont lepkeháló segítségével, további lepkehálók felhasználásával már nem aktiválhatod azt újra.

VI. JÁTÉK VÉGE

A JÁTÉK BEFEJEZÉSE

Miután az összes kupa elfogyott a játéktábláról, az aktív játékos befejezi a körét, majd a **többi** játékos lejátszik még egy kört a szokásos sorrendben. Ezután a játék véget ér.

Példa: A játékosok sorrendje A> B> C. B játékos teljesít egy kihívást, és ezzel elveszi az utolsó kupát a tábláról. Mivel a kupák elfogytak, C játékos utolsó köre következik, amit A játékos utolsó köre követ. Ezt követően a játék véget ér, és mindenki megkapja a játék végi pontjait.

GYŐZELMI PONTOK KISZÁMÍTÁSA

Miután a játék véget ért, a győzelmi pontokat az alábbi sorrendben számoljátok össze:

1. **Pontozó lénykártyák értéke a rezervátumodban;**
2. **A rezervátumodban lévő lénykártyák játék végi pontjai;**
3. **Minden teljesített kihívásrubrika játék végi pontja;**
4. **Kupánként 3 GYP;**
5. **1 GYP minden negyedik eleségért és lepkehálóért.**

- A játék végi pontok számításakor ugyanúgy mozgasd előre a pontjelölődet, mint játék közben. A játék végét követően **a pontozósáv jutalmakat nem kapod meg**.
- Amennyiben a pontszámod meghaladja az 50 GYP-t, vegyél el egy **pontjelzőt**, és tedd a játékostáblád mellé az 50 pontot jelző oldalával felfelé, a pontjelölőddel pedig a pontozósáv elejéről folytasd a pontok számolását. Ha a pontszámod meghaladja a 100 GYP-t, fordítsd át a pontjelzőt a 100 pontos oldalára. Ha a pontszámod meghaladja a 150 GYP-t, vegyél el egy újabb pontjelzőt, és tedd a táblád mellé az 50 pontos oldalával felfelé.

MEGJEGYZÉS A játék végi pontok összeszámolásakor tulajdonképpen adj össze minden vörös pecsétet, amit megszereztél. A barna pecsétekért a megszerzésükkor már megkaptad a pontokat, így a játék végén már nem számítanak.

1. Pontozó lénykártyák értéke a rezervátumodban

Pontozó lénykártya: A pontozó kártyákat egy vörös hátterű csengettyű ikon jelzi.

A pontozó lénykártya értéke Példa: 1 GYP-t kapsz minden rák ikonért a rezervátumodban

2. A rezervátumodban lévő lénykártyák játék végi pontjai

Játék végi pontok

3. Minden teljesített kihívásrubrikád játékvégi pontja

4. Kupánként 3 GYP

5. 1 GYP minden negyedik eleségért és lepkehálóért

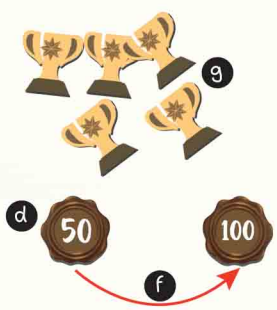
- Add össze a megmaradt eleségek és lepkehálók számát. 1 GYP-t kapsz minden negyedik erőforrásért.

A GYŐZTES MEGÁLLAPÍTÁSA

Az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Döntetlen esetén a több kupával rendelkező játékos győz. Ha ebben is egyenlőség van, a több eleség dönt. Ha így is döntetlen az állás, a játékosok osztoznak a győzelmen.

PÉLDÁK PONTSZÁMÍTÁSRA

Az alábbi rezervátumot építetted ki a játék végéig. A játék során 27 GYP-t (a) szereztél.



1. **Pontozó lénykártyák értéke a rezervátumodban.**
1 pontozó lénykártyát (b) szereztél. Ez a pontozó kártya 1 GYP-t ad a rezervátumodban található minden rák ikonért. Összesen 8 rák ikont gyűjtöttél. 5 rák ikont a lénykártyáidon, 2 ép rák tojást és 1 kikelt rák tojást. A kártyáért összesen 8 GYP-t kapsz, így a pontjelölődet a 35-ös mezőre teszed. Mivel a játék véget ért, a pontok számítása alatt már nem kapod meg a pontozósáv jutalmakat.

2. **A rezervátumodban lévő lénykártyák játék végi pontjai.**
Add össze a játék végi pontokat (c) a 14 kijátszott lénykártyádról. A 14 kártya játék végi pontjainak összege 25 GYP. Így a pontszámod 35 + 25 = 60 GYP lesz. Mivel meghaladtad az 50 GYP-t, vegyél el egy pontjelzőt az 50 GYP-s oldalával felfelé, és helyezd a pontjelölődet a pontozósáv 10-es mezőjére.

3. **Minden teljesített kihívásrubrika játék végi pontja.**
Összesen 5 kihívást teljesítettél, amelyek pontértéke 15 GYP, 12 GYP, 6 GYP, 12 GYP és 6 GYP (e).
A kihívásokkal összesen 51 GYP-t szereztél, amivel a pontszámod 60 + 51 = 111 GYP lesz. Mivel túllépted a 100 GYP-t, a pontjelződet fordítsd át a 100 GYP-s oldalára (f), a pontjelölődet pedig tedd a pontozósáv 11-es mezőjére.

4. **Kupánként 3 GYP.**
Összesen 5 kupát (g) gyűjtöttél. Minden kupa 3 GYP-t ér, így összesen 15 GYP-t kapsz a kupákért. Ezzel a pontszámod 111 + 15 = 126 GYP-re nő. Mozgasd előre a pontjelölődet a pontozósáv 26-os mezőjére.

5. **1 GYP minden negyedik eleségért és lepkeházért.**
A játék végén összesen 6 eleséged, 2 gyümölcs és 4 korall (h) maradt, és nincs lepkeházad. Mivel minden negyedik erőforrásért jár 1 GYP, összesen 1 GYP-t kapsz, amivel a végső pontszámod 126 + 1 = **127 GYP**. Mozgasd előre a pontjelölődet a pontozósáv 27-es mezőjére, és hasonlítsd össze az eredményedet a többi játékoséval, hogy megtudjátok, ki a győztes.