

Szabálymagyarázó
videó

AMAZÓNIA

Tervező
JAMIE BLOOM

Illusztrátor
SOPHIA KANG

Igazgató
GUNHO KIM

Művészeti vezető
HANI CHANG

Szerkesztő
Lucya Lee

Külön köszönet a
KS-TÁMOGATÓINKNAK

Kapitányok: BRAD TAYLOR, BRETT THOMASON, BRIAN SYMINGTON, GREG SHERMAN és ALLIE PROSKOVEC, H.C. HARRINGTON,
JAN ADAM, JEN KOBRICK, LOLA és SEAN O'BRIEN, MATT HILLMAN és a HP GAMING, MATT NIMMERVOLL,
ROBERT POLLOCK, ROBERTO MORENO

I. BEVEZETÉS

ÜDVÖZLÜNK AMAZÓNIÁBAN

Az Amazonas vidékén található Földünk máig fennmaradt esőerdőinek több mint a fele. Ez a világ egyik leggazdagabb és legváltozatosabb ökoszisztémája, az amazóniai esőerdő ad otthont az ismert állatfajok 10 százalékának. Annak érdekében, hogy tovább növeljük és gazdagítsuk az esőerdő területét és élővilágát, a világ legnagyobb és legelismertebb tudományos szervezete, a Good Comet Society meghívta a csapatodat Amazónia buja dzsungelébe. Készülj fel, hogy a saját természetvédelmi egyesületed segítségével Amazóniát újra egy virágzó esőerdővé változtasd! Ültess fákat és vízi virágokat a táj helyreállításához, és segítsd elő a természet újjáéledését. A döntéseid hatására az esőerdő egy olyan biommá válnak, ahol a különböző állatok harmóniában élnek, és egyes fajok újra elszaporodhatnak. Ha sikerül létrehoznod a legvirágzóbb esőerdőt, elnyered a Good Comet Society nagydíját. Most pedig láss munkához!

TARTOZÉKOK

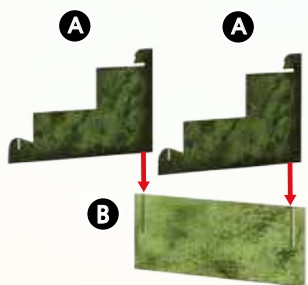
 5 jaguár	 5 óriásvidra	 6 arapapagáj	 6 kajmán	 12 harkály
 12 levelibéka	 12 tamarin	 8 tukán	 1 hangyász	 1 amazonasi folyamidelfin
 1 anakonda	 1 hoacin	 1 lajhár	 1 folyami teknős	 1 iguána
 1 armadilló	 16 játékosjelölő	 4 erőforrászsák	 4 kezdő tereplapka	 36 tereplapka
 21 különleges tereplapka	 42 fa	 42 vízi virág	 16 mag	 5 teljesítésjelölő
 8 db 1-es levéljelző	 12 db 1-es pénzjelző	 8 db 1-es vízjelző	 8 db automajelző	 1 játék végi jutalomjelölő
 14 db 2-es levéljelző	 20 db 2-es pénzjelző	 14 db 2-es vízjelző	 18 db 2-es gyümölcsjelző	 4 csónak (az eldobott jelzőknek)
 12 db 3-as levéljelző	 12 db 3-as pénzjelző	 12 db 3-as vízjelző	 12 db 3-as gyümölcsjelző	
 10 db 4-es levéljelző	 8 db 4-es pénzjelző	 10 db 4-es vízjelző	 10 db 4-es gyümölcsjelző	 2 jelzőtároló
 16 közös állatkártya	 8 egyedi állatkártya	 1 automakártya	 48 rovakártya	
 4 játékossegédlet	 1 pontozótömb	 1 játékszabály	 42 tájkártya	 1 az Élet Vízese

I. BEVEZETÉS

ÖSSZESZERELÉSI ÚTMUTATÓ

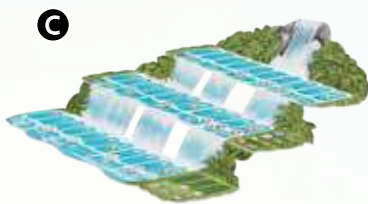
Az Élet Vízesésének összeszerelése

1



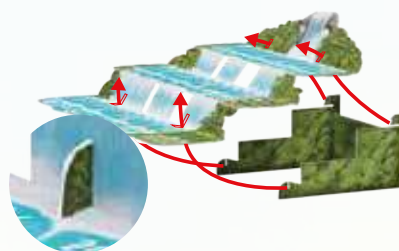
Illeszd össze a 2 oldalsó tartóelemet **A** és a hátsó tartóelemet **B**.

2



Miután óvatosan kinyomkodtad a vízesést **C**, hajtsd kifelé és befelé a szaggatott vonal mentén, hogy egy lépcsőalakot formázzon.

3



Illeszd az összeszerelt tartóelem **1** kampóit a vízesésen lévő 4 lyukba, majd rögzítsd.

4



Kész!

A jelzőtárolók összeszerelése

1



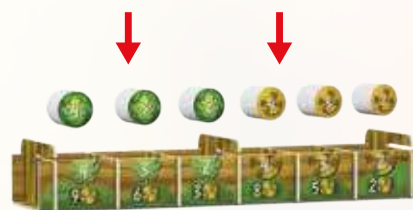
Hajtsd fel a jelzőtároló 2 oldalát az ábrán látható módon.

2



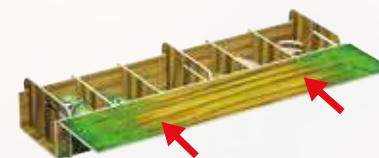
Illeszd a 3 nagy méretű elválasztót a két legszélső és a középső kivágásokba. A kisebb elválasztókat a maradék 4 kivágásba csúsztasd.

3



Válogasd szét az erőforrásjelzőket, és típusonként helyezd őket a megfelelő tárolórekeszekbe, a tároló oldalán látható ikonoknak megfelelően.

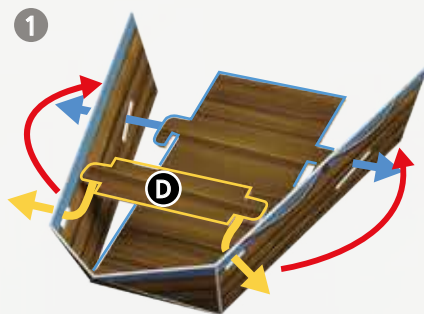
4



Zárd le a jelzőtárolót a mellékelt fedéllel, amikor visszateszed a játék dobozába. Használat előtt vedd le a tároló fedelét.

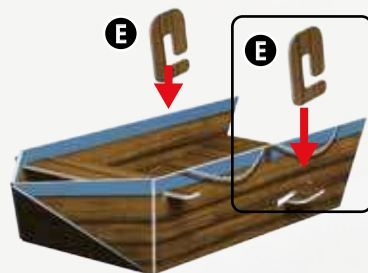
A csónakok összeszerelése

1

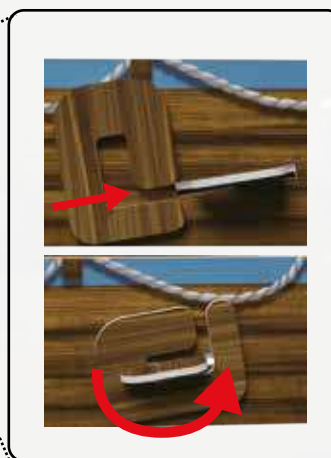


Hajtsd össze a csónakot úgy, hogy a kötél a csónak külső oldalán legyen. Illeszd be a tartóelemet **D** a csónak elején látható két lyukba, majd rögzítsd. Fűzd át a csónak fenekén lévő kampókat a 2 hátsó lyukon.

2



Rögzítsd a hátsó kampókat a gyűrűkkel **E**. A gyűrűket függőlegesen helyezd fel, majd a teljes rögzítéshez fordítsd lefelé.



3



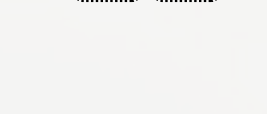
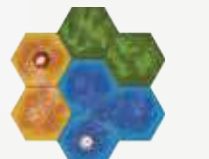
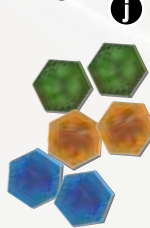
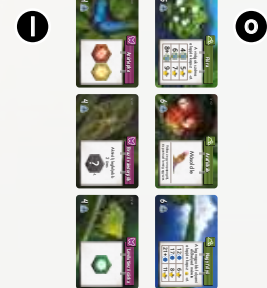
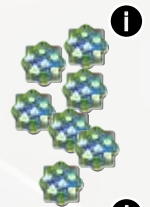
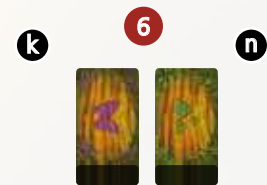
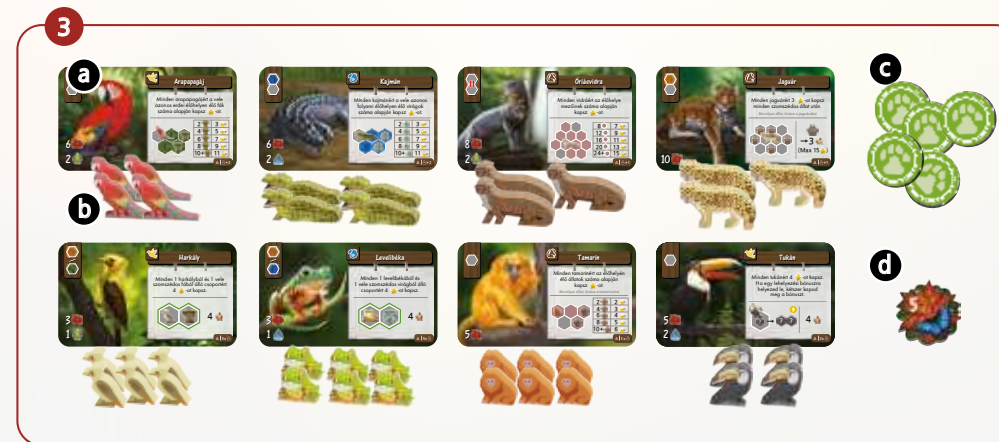
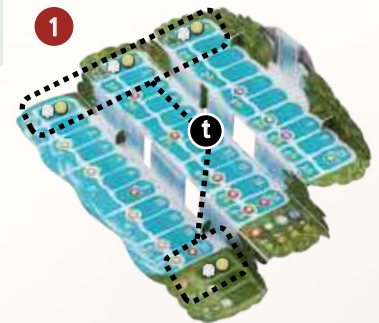
Kész!



I. BEVEZETÉS

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

(Előkészületek 2 játékosra)



I. BEVEZETÉS

1 Helyezzétek az Élet Vizesését az asztalra úgy, hogy minden játékos számára jól látható legyen.

2 A 2 jelzőtárolót tegyétek minden játékos számára elérhető helyre. Győződjétek meg róla, hogy minden jelző a megfelelő rekeszben van-e.

3 Készítsétek elő az állatrezervátumot úgy, hogy minden játékos jól láthassa.

a **Közös állatkártyák:** Válasszatok egyet a közös állatkártyák 4 készlete közül: A/B/C/D. Minden közös állatkártya jobb alsó sarkában látható, hogy melyik készlethez tartozik. A kiválasztott készlet mind a 8 kártyáját úgy helyezzétek el, hogy minden játékos jól láthassa azokat. A megmaradt közös állatkártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.

- Ha még csak ismerkedtek a játékkal, azt javasoljuk, hogy az „A” készletet használjátok.
- Ha már többször játszottatok mindegyik készlettel, összeállíthattok saját készleteket is. Válasszatok egy-egy közös állatkártyát mind a 8 állatfajhoz.

MEGJEGYZÉS: Az állatok véletlenszerű összeválogatásával több mint 60.000 kombináció lehetséges. Tartsátok szem előtt, hogy emiatt egyes kártyakombinációkkal a játék dinamikája oly módon változhat meg, aminek a letesztelésére előzetesen nem volt lehetőség.

b **Állatfigurák:** Az egyes állatfigurákból vegyetek elő annyit, amennyi az adott közös állatkártya jobb alsó sarkában látható, és helyezzétek a hozzá tartozó kártya mellé. A szükséges állatfigurák száma a játékosok számától függ. A megmaradt állatfigurákat tegyétek vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.

Játékosok száma	Harkály	Levelibéka	Tamarin	Tukán	Ara-papagáj	Kajmán	Vidra	Jagvár
	3x		2x		+2		+1	
1-2 játékos	6db		4db		4db		3db	
3 játékos	9db		6db		5db		4db	
4 játékos	12db		8db		6db		5db	

MEGJEGYZÉS: Ha rövidebb játékra vágtok, a 18. oldalon találjátok a rövidített játékváltozatot, amely alkalmas kezdők és/vagy fiatalabb játékosok számára is.

c **Teljesítésjelölők:** Helyezzétek a teljesítésjelölőket az állatkártyák közelébe.

d **Játék végi jutalomjelölő:** a játék végi jutalomjelölőt szintén tegyétek az állatkártyák közelébe.

4 Készítsétek elő a tereplapkákat az alábbiak szerint.

e **Tereplapkapakli:** Keverjétek meg az összes tereplapkát (kivéve a kezdő tereplapkákat), és tegyétek azokat egy kupacba képpel lefelé.



Kezdő tereplapka



Tereplapka

- **Tereplapka-kínálat:** Fedjétek fel 3 tereplapkát, és ezeket tegyétek képpel felfelé a kupac mellé.

5 Helyezzétek a magokat, fákat, vízi virágokat és a különleges tereplapkákat mindenki számára elérhető helyre. Ez lesz a közös készlet.

g Magok **h** Fák **i** Vízi virágok **j** Különleges tereplapka

6 Készítsétek elő a természetkártyákat a képen látható módon.

k **Rovarkártyapakli:** Keverjétek meg a rovarkártyákat, és a paklit tegyétek képpel lefelé az asztalra.

l **Rovarkártya-kínálat:** Fedjétek fel 3 rovarkártyát, és ezeket tegyétek képpel felfelé a pakli mellé.

m **Rovarkártyák dobópaklija:** Hagyjatok helyet az eldobott rovarkártyáknak.

n **Tájkártyapakli:** Keverjétek meg a tájkártyákat, és a paklit tegyétek képpel lefelé az asztalra.

o **Tájkártyakínálat:** Fedjétek fel 3 tájkártyát, és ezeket tegyétek képpel felfelé a pakli mellé.

p **Tájkártyák dobópaklija:** Hagyjatok helyet az eldobott tájkártyáknak.

7 Minden játékos készítse elő a saját területét az alábbiak szerint.

q **Kezdő tereplapka:** Minden játékos vegyen el véletlenszerűen egy kezdő tereplapkát, és tegye maga elé. A megmaradt kezdő tereplapkákat tegyétek vissza a dobozba.

MEGJEGYZÉS: A játék előrehaladtával további tereplapkákat fogtok kapcsolni a kezdő tereplapkákhoz, ezért győződjétek meg róla, hogy minden játékosnak elegendő hely áll rendelkezésére a terjeszkedéshez.

r **Erőforrászsák:** Minden játékos válasszon egy színt, és vegyen el egy erőforrászsákot. Mindenki 10 erőforrásjelzővel kezdi a játékot. Az alábbi erőforrásjelzőket tegyétek a zsákokba:



x3

1-es pénzjelző



x2

2-es pénzjelző



x2

1-es levéljelző



x2

1-es vízjelző



x1

2-es gyümölcsjelző

s **Csónak az eldobott jelzőknek:** Minden játékos tegye maga elé az erőforrászsákjával megegyező színű csónakot.

t **4 játékosjelölő:** Minden játékos vegye el a színének megfelelő 4 játékosjelölőt, és helyezze azokat az Élet Vizesése 4 sávjának első (bal szélső) mezőire.

u **Egyedi állatkártya:** Osszatok minden játékosnak 2 egyedi állatkártyát. Minden játékos válasszon egyet a kapott kártyákból, és tegye képpel felfelé maga elé. Ha a kártyán egy kezdőmag látható, a játékos azonnal kap 1 magot (lásd 11. oldal). A nem használt egyedi állatkártyákat tegyétek vissza a dobozba.

v **Egyedi állatfigura:** Minden játékos vegye el az egyedi állatkártyájának megfelelő állatfigurát, és tegye a kártyájára.


8 Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb nézett természetfilmet. A játékot a kezdőjátékos kezdi, majd a többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban haladva követi őt.

9 3-4 fős játékban azok a játékosok, akik harmadikként vagy negyedikként kerülnek sorra, a játék kezdete előtt kapnak 1 magot.

10 Minden játékos húzzon 5 erőforrásjelzőt a zsákjából, és tegye azokat maga elé. Azt a területet, ahová a kihúzott erőforrásjelzőiteket helyezitek, **játékterületnek** nevezzük. Készen álltok a játékra!

II. ÁTTEKINTÉS

A JÁTÉK CÉLJA

A játékban az a célod, hogy te szerezd a legtöbb környezetvédelmi pontot a játék végére. A környezetvédelmi pontokat  ikon jelöli.

AZ ESŐERDŐ BŐVÍTÉSE

Ahhoz, hogy minél több környezetvédelmi pontot szerezz, egy ökológiailag gazdag esőerdőt kell kialakítanod. Ehhez különféle állatokat kell lehelyezned az esőerdőbe. Mivel minden állatfajnak egyedi pontozási rendszere van, fontos, hogy az állatokat úgy helyezd le, hogy harmóniában éljenek egymás mellett. A fákra és vízi virágokra is különös gondot kell fordítanod, de oda kell figyelned a megfelelő természetkártyák begyűjtésére is.



Esőerdő: A játékosok előtt lévő tereplapkák és a lapkákban lévő különböző játékelemek együttesen alkotják az „esőerdőt”.

A ZSÁK BŐVÍTÉSE

Ahhoz, hogy Amazónia ökológiailag minél gazdagabb esőerdővé váljon, nagyon fontos, hogy a helyreállítás során az erőforrászsákot a stratégiádhoz leginkább illő módon fejleszd. A helyreállítást célzó különböző akciók végrehajtásáért erőforrásjelzőkkel kell fizetned, amiket a játék közben a zsákokban tárolsz. A játékot minden játékos viszonylag gyenge erőforráskészlettel kezdi, de a játék során ezt mindenki folyamatosan bővíti és fejleszti újabb erőforrásjelzők vásárlásával.

Erőforrásjelzők

- Az erőforrásjelzőket minden játékos az erőforrászsákjában tartja. További erőforrásokat vásárolhatsz a jelzőtárolóból az „egy erőforrásjelző vásárlása” akcióval (lásd 8. oldal).
- 4 különböző típusú erőforrásjelző van a játékban: pénz, levél, víz és gyümölcs. A jelzőkön 1-től 4-ig terjedő számok láthatók. Minél nagyobb ez a szám, a jelző annál értékesebb.



Pénzjelzők



Levéljelzők



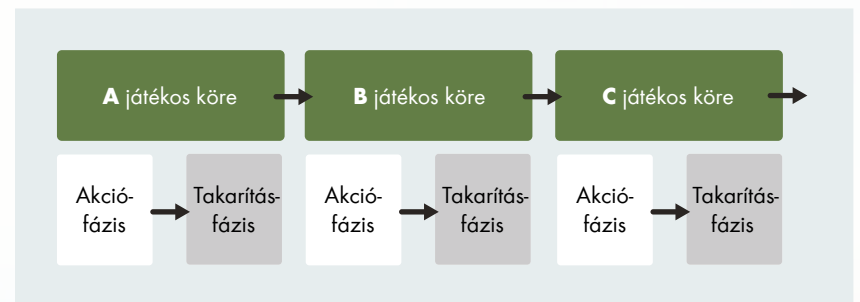
Vízjelzők



Gyümölcsjelzők

A JÁTÉK CÉLJA

- A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást egészen addig, amíg nem teljesülnek a játék végét kiváltó feltételek (lásd 14. oldal).
- Minden játékos köre egy akciófázisból és egy takarításfázisból áll.
 - Akciófázis** (lásd 7–13. oldal): Fizesd be a választott akcióhoz szükséges mennyiségű erőforrásjelzőt a végrehajtásához. Az akciófázisban nyolcféle akció hajtható végre:
 1. Egy erőforrásjelző vásárlása
 2. Egy tereplapka lehelyezése
 3. Egy állat lehelyezése
 4. Egy fa lehelyezése
 5. Egy vízi virág lehelyezése
 6. Egy természetkártya vásárlása
 7. Raktár bővítése
 8. Egy bónusz vásárlása
 - Takarításfázis** (lásd 14. oldal): Az akciófázisban fel nem használt erőforrásjelzőket bizonyos feltételekkel a játéktérületeden tárolod, vagy eldobod a csónakodra. Ezután húzz 5 új erőforrásjelzőt a zsákból, hogy felkészülj a következő körödre.



- Amint a 8 közös állatkártya közül 5 kiürült, a még hátralévő játékosok – kivéve azt a játékost, aki az ötödik közös állatkártyát kiürítette – végrehajtanak még egy utolsó kört, ezután a játék véget ér (lásd 14. oldal).
- Adjátok össze a megszerzett környezetvédelmi pontokat. A legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes (lásd 14–17. oldal).

MEGJEGYZÉS: A játék végére a játékosok esőerdője különböző alakú és méretű lesz, mindegyik egyedi formát ölt. Fedezzétek fel egymás esőerdőit, és beszéljétek meg, ki milyen stratégiát alkalmazott.

III. JÁTÉKMENET

A JÁTÉK CÉLJA

- Az akciófázisban erőforrásjelzők felhasználásával akciókat hajtasz végre.
- A körödben annyi akciót hajthatsz végre egymás után, amennyit csak szeretnél, amíg be tudod fizetni a választott akcióhoz szükséges erőforrásokat. Ugyanazt az akciót többször is végrehajthatod.
- Az akciók végrehajtásához szükséges erőforrásjelzőket dobod a játéktérületről a csónakodra.
 - **Erőforrászsák:** Az a zsák, amelyben az erőforrásjelzőidet tárolod.
 - **Játéktérület:** Az a terület, ahová az erőforrászsákból húzott erőforrásjelzők kerülnek. A zsákból húzott erőforrásjelzőket úgy kell elhelyezned, hogy azokat mindenki lássa, nem takarhatod el a többi játékos elől.
 - **Csónak:** Amikor egy játéktérületen lévő erőforrásjelzőt elköltesz, azt a csónakodra teszed. Amikor erőforrásjelzőt kellene húznod az erőforrászsákból, de a zsák már kiürült, a csónakodon lévő erőforrásjelzőket tedd a zsákodba. Ez a zsák **újrátöltése** (lásd 8. oldal).

Az AKCIÓKKAL KAPCSOLATOS 5 SZABÁLY

- 1 Egy akció végrehajtásához több erőforrásjelzőt is felhasználhatsz.
- 2 Ha több erőforrásjelzővel fizetsz, mint amennyi az akció végrehajtásához szükséges, a többletet nem kapod vissza. A többlet erőforrások azonnal elvesznek.
- 3 Akár 1, akár több erőforrásjelzőt fizetsz be, egy befizetéssel csak 1 típusú akciót hajthatsz végre. Egy erőforrásjelző értékét NEM különítheted el 1-nél több TÍPUSÚ akció végrehajtására. 1 TÍPUSÚ akciót annyiszor hajthatsz végre, amennyiszor azt a befizetésed engedi.

[Példa]



- Az „egy állat lehelyezése” akciót készülsz végrehajtani. Ahhoz, hogy lehelyezhess egy tamarint az esőerdőbe, 5 gyümölcsre van szükséged.
- Befizetsz egy 3-as gyümölcsjelzőt és egy 2-es gyümölcsjelzőt a játéktérületről a csónakodra.
- Most már lehelyezheted a tamarint az esőerdőbe.



a

- Ha már nem tudsz, vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, az akciófázisod véget ér, és a takarításfázis következik (lásd 14. oldal).

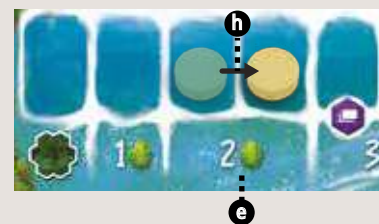
[Példa]

Tegyük fel, hogy kétszer egymás után szeretnéd végrehajtani az „egy vízi virág lehelyezése” akciót. Az első virág lehelyezésének költsége **a** 1 , a másodiké pedig **b** 2 . Befizethetsz egy 4-es vízjelzőt **c**, hogy egymás után kétszer végrehajtsd az „egy vízi virág lehelyezése” akciót **d**. Bár 4 +1 fizetéssel a 3 költségű akciókért, a többletet nem kapod vissza, az 1 többlet elveszik.



Egy további példával élve, tegyük fel, hogy az „egy tereplapka lehelyezése” akciót szeretnéd végrehajtani, amelynek a költsége 2 **e**, továbbá az „egy fa lehelyezése” akciót, aminek szintén 2 a költsége **f**. Nem tudod végrehajtani mindkét akciót egy 4-es levéljelző befizetésével **g**, mivel egy befizetéssel csak egy típusú akciót tudsz végrehajtani. Ezért befizetsz egy 4-es levéljelzőt **g**, hogy végrehajtsd az „egy tereplapka lehelyezése” akciót **h**, és egy 2-es levéljelzőt **i** az „egy fa lehelyezése” akció végrehajtásához **f**. A 2 többlet az „egy tereplapka lehelyezése” akció végrehajtása után elveszik.

A tereplapkasáv



A fasáv



- 4 Ha ugyanazt az akciót többször is végrehajtod EGY BEFIZETÉSSEL, az akciók teljes költségét egyszerre kell befizetned. Ezt követően az akciókat egymás után hajtsd végre.

III. JÁTÉKMENET

- 5 Egy akció költségének befizetésekor BÁRMELYIK 2 erőforrásjelző helyettesíthet EGY BÁRMILYEN 1-es értékű erőforrásjelzőt. A 2 erőforrásjelzőn látható értékek nem számítanak. Ezt az átváltást bármennyiszor alkalmazhatod, akár egy befizetésen belül is.

[Példa]

- a Egy levelibéka lehelyezéséhez 3 🍎-t és 1 💧-t kell befizetned.
 b A játékterületeden megvan a szükséges mennyiségű gyümölcsjelző, viszont nincs vízjelző. Mivel egy 1-es értékű erőforrást helyettesíthetsz 2 bármilyen erőforrásjelzővel, befizetsz egy 1-es pénzjelzőt és egy 2-es pénzjelzőt az 1 💧 helyett, hogy végre tudd hajtani az akciót.
 c Most már lehelyezheted a levelibékát az esőerdőbe.



a

Játékterület



Csónak

b

A 8 AKCIÓTÍPUS

1. EGY ERŐFORRÁSJELZŐ VÁSÁRLÁSA

Az esőerdő hatékonyabb helyreállításához fejlesztened kell az erőforrászsákokat, erősebb erőforrásjelzők vásárlásával.

- 1 **Fizetés:** Fizesd be a jelzett erőforrásokat, hogy elvedd a kívánt erőforrásjelzőt a jelzőtárolóból.



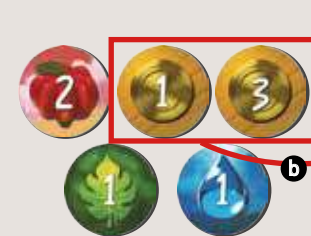
- Ha elfogytak a jelzők a jelzőtároló egyik rekeszéből, akkor ilyen típusú jelzőt már nem tudsz vásárolni.
- Mindig megnézheted a csónakodon és/vagy az erőforrászsákokban lévő jelzőidet, kivéve, amikor épp erőforrásjelzőket húzol.

- 2 **Beszerezés:** Az újonnan megvásárolt erőforrásjelzőt tedd a csónakodra. A későbbiekben, az erőforrászsák újratöltésével már az újonnan vásárolt erőforrásjelzők is felhasználhatók lesznek.

[Példa]

- a Szeretnél vásárolni egy 2-es gyümölcsjelzőt, aminek 4 🍎 a költsége.
 b Befizetsz egy 1-es pénzjelzőt és egy 3-as pénzjelzőt a játékterületéről a csónakodra.
 c Elveszed a megvásárolt 2-es gyümölcsjelzőt a jelzőtárolóból, és a csónakodra helyezed, hogy később fel tudd használni.

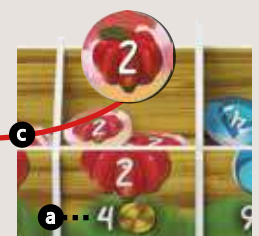
Játékterület



Csónak

b

Jelzőtároló



c

! Zsák újratöltése

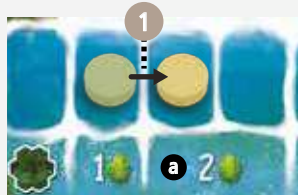
- **Zsák újratöltése:** Ha újabb erőforrásjelzőt kellene húznod, de üres az erőforrászsákok, tedd a csónakodon lévő összes jelzőt az erőforrászsákokba, majd folytasd az erőforrásjelzők húzását.
- A zsákot ne töltsd azonnal újra, amikor kiürül. Csak akkor hajtsd végre a „zsák újratöltését”, amikor új erőforrásjelzőt KELL húznod, és a zsákok üres.
- Abban a nagyon ritka esetben, ha a csónakod és az erőforrászsákok is üres, nem húzhatsz új erőforrásjelzőt.

III. JÁTÉKMENET

2. EGY TEREPLAPKA LEHELYEZÉSE

Vegyél el egy tereplapkát a kínálatból, és helyezd az esőerdődbe. A tereplapkák lehelyezése különösen fontos az esőerdő élőhelyeinek helyreállításához.

- Fizetés:** Mozdasd eggyel jobbra a játékosjelölődöt a tereplapkasávon, és fizesd be a jelzett költséget **a**. Ha a sávon bónusz látható, azt azonnal gyűjtsd be (lásd 13. oldal). A tereplapkasáv az Élet Vízese legfelső szintjén található.



- Lehelyezés:** Vedd el bármelyik tereplapkát a 3 képpel felfelé lévő tereplapka közül, és helyezd az esőerdődbe.

- A kiválasztott tereplapkát tetszés szerint elforgathatod.
- A tereplapkát nem helyezheted rá másik tereplapkára.
- **Az új tereplapkanak az esőerdő legalább 2 mezőjéhez kapcsolódnia kell.**



- Újratöltés:** Húzz egy új tereplapkát a kupacból, és tedd képpel felfelé a kínálatba.

! Az Élet Vízese



- Költség:** Ahhoz, hogy a jelölődöt mozgasd a sávon, be kell fizetned a jelzett erőforrásokat.

- Sáv bónusz:** Ezek a bónuszok a sáv mezői alatt találhatóak. Ha a játékosjelölőd egy bónuszra mozgatod, azonnal megkapod azt. Az egyes bónusz típusok részletezését a 13. oldalon találod.

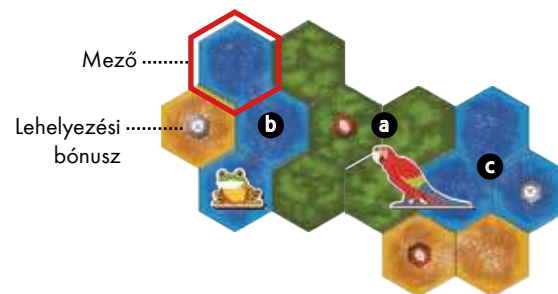
- Korlátozott sáv bónusz:** Ezeket a bónuszokat csillogó szegély keretezi, és a sávok egyes mezőin találhatóak. Csak az a játékos kapja meg az ilyen bónuszokat, aki először lép a mezőre. 4 fős játékban az első 2 játékos kapja meg a korlátozott sáv bónuszt.



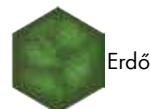
- Környezetvédelmi pontok:** A játék végén minden sávon környezetvédelmi pontokat kapsz a játékosjelölőd pozíciója alapján.

- Több játékos játékosjelölője is lehet egyszerre ugyanazon a mezőn.
- Ha a játékosjelölőd a sáv jobb szélő mezőjén áll, a továbbiakban nem hajthatod végre ezt az akciót.

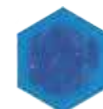
! Tereplapkák



- Mező:** Egy tereplapka 7 hatszögből áll. Minden egyes hatszög egy mező.
 - Minden mezőn csak egy élőlény lehet, tehát 2 élőlény nem helyezhető le ugyanarra a mezőre. Az összes tereplapkára lehelyezhető növény vagy állat élőlénynek számít. Ide tartoznak a közös és az egyedi állatok, a fák és a vízi virágok is.
 - 3-féle tereptípus létezik: erdő, folyó és mocsár.



Erdő



Folyó



Mocsár

- Lehelyezési bónusz:** A tereplapkákon lehelyezési bónuszok is találhatóak. Ha lehelyezel egy élőlényt egy lehelyezési bónuszra, azonnal megkapod azt (lásd 13. oldal).
- Élőhely:** Az azonos terephez tartozó mezők egymással szomszédos csoportját élőhelynek nevezzük. Az élőhelyek a tereptípustól függően lehetnek erdei, folyami vagy mocsári élőhelyek. Az élőhely méretének meghatározásakor az élőhelyet alkotó mezőket kell megszámolni. Egy élőhely egyetlen mezőből is állhat.

A fenti példában összesen 14 mező látható, amelyek 5 különböző élőhelyre oszlanak. Az **a** egy 5 mezőből álló erdei élőhely, amely nem osztható fel önkényesen 2 különálló 2 és 3 mezőből álló erdei élőhelyre még akkor sem, ha különböző tereplapkán vannak. A **b** és a **c** egyaránt folyami élőhelyek, de nem kapcsolódnak, ezért két különálló folyami élőhelynek számítanak.

- Állat élőhelye:** Arra az élőhelyre utal, ahová egy állatot lehelyeztél. Az 1 mező méretű kistestű állatok 1 élőhelyen, a 2 mező méretű nagytestű állatok pedig élhetnek 1 vagy 2 élőhelyen (lásd 11. oldal).

A fenti példában a levelibéka egy 3 mezőből álló folyami élőhelyen él **b**. Az arapapagáj viszont egyszerre él az 5 mező méretű erdei **a** és a 3 mező méretű folyami **c** élőhelyen.

III. JÁTÉKMENET

3. EGY FA LEHELVEZÉSE / 4. EGY VÍZI VIRÁG LEHELVEZÉSE

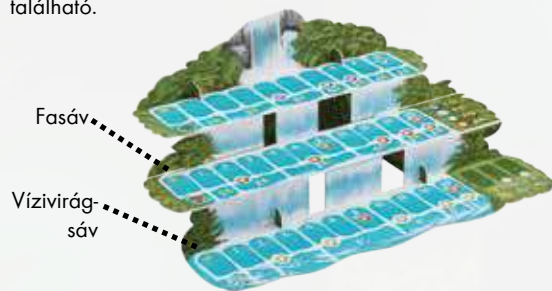
! Ezek az akciók 2 különböző akciónak számítanak, de mivel hasonlóan működnek, együtt ismertetjük őket.

Vegyél el egy fát vagy egy vízi virágot a közös készletből, és helyezd az esőerdő egy üres mezőjére. A fák és vízi virágok önmagukban is környezetvédelmi pontokat érnek, de kombinálhatók egyes állatokkal és tájkártyákkal, hogy még több környezetvédelmi pontot kapj értük.

1 Fizetés: Mozgasd a játékosjelölődet egy mezővel jobbra a fa- vagy vízvírág-sávon, és fizess be a jelzett erőforrásokat **a**. Ha a mezőn egy bónusz látható, gyűjtsd be a bónuszt.



- A vízvírág-sáv és a fásáv az Élet Vízese az alsó, illetve középső szintjén található.

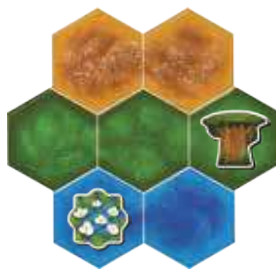


2 Lehelyezés: Az „egy fa lehelyezése” akció végrehajtásakor vegyél el egy fát, az „egy vízi virág lehelyezése” akció esetén pedig egy vízi virágot a közös készletből, majd helyezd le az esőerdőbe.

! A fák és vízi virágok terepfeltételei

- Fát csak üres erdei mezőre lehet helyezni.
- Vízi virágot csak üres folyami mezőre lehet helyezni.
- Ha az esőerdőben nincs megfelelő tereptípusú mező a fa vagy a virág lehelyezéséhez, nem hajthatod végre az akciót.

MEGJEGYZÉS: Az egyszerűség kedvéért a vízi virágokat néhol lerövidítjük, és csak virágnak nevezzük.



5. EGY ÁLLAT LEHELVEZÉSE

Vegyél el egy közös állatot az állatrezervátumból, vagy egy egyedi állatot az egyedi állatkártyádról, és helyezd az esőerdőbe. A játék végén az esőerdőben lévő állatokért környezetvédelmi pontokat kapsz.



1 Állat kiválasztása: Válassz ki egy állatot a közös állatok közül, vagy válaszd az egyedi állatodat.

- Közös állatok: Az állatrezervátumban 8-féle állat található. Ezeket az állatokat bármelyik játékos helyezheti.
- Egyedi állatok: Ezeket az állatokat csak az a játékos helyezheti le, aki a hozzá tartozó egyedi állatkártyát választotta. Minden játékosnak 1 egyedi állata lehet.

2 Fizetés: Fizess be a kiválasztott állathoz tartozó állatkártya bal alsó sarkában jelzett költséget **a**.

3 Lehelyezés: Vedd el a megfelelő állatfigurát az állatrezervátumból vagy az egyedi állatot a kártyájáról, és helyezd le az esőerdőbe. A lehelyezéskor figyelembe kell vened az állatok terepfeltételeit **b**.



! Állatkártyák

a Költség: Az állat lehelyezéséhez szükséges erőforrások.

b Terepfeltételek: Azok a tereptípusra vonatkozó feltételek, amelyeknek teljesülniük kell ahhoz, hogy az állatot lehelyezhesd az esőerdőbe.

- A terepfeltételek a lehelyezés irányát nem határozzák meg. Az állatokat lehelyezéskor szabadon elforgathatod.
- Ugyanazon állatfaj esetében is változhatnak a terepfeltételek a játékban használt állatkártyától függően.
- Az állatokat csak **üres mezőkre** helyezheted le. Egy mezőn nem lehet egyszerre két élőlény.
- Az állatok méretüktől függően lehetnek kistestű és nagytestű állatok. Kistestű állatok esetében a terepfeltétel 1 mezőre, míg a nagytestű állatoknál 2 mezőre vonatkozik.

III. JÁTÉKMENET

	Egy adott tereptípushoz tartozó mezőre kell lehelyezni. Ebben az esetben folyami mezőre.	Kistestű állatok
	Egy olyan mezőre kell lehelyezni, amelyik egyezik a két tereptípus egyikével. Ebben az esetben mocsári vagy folyami mezőre.	
	BÁRMELYIK tereptípushoz tartozó mezőre le lehet helyezni: erdő, folyó vagy mocsár.	
	2 meghatározott tereptípushoz tartozó mezőre kell lehelyezni. Ebben az esetben 2 folyami mezőre.	Nagytestű állatok
	1 meghatározott, és 1 TETSZŐLEGES tereptípushoz tartozó mezőre kell lehelyezni. Ebben az esetben 1 folyami és 1 bármilyen tereptípusba tartozó mezőre.	
	Bármilyen tereptípushoz tartozó mezőre lehelyezhető, de a 2 mezőnek AZONOS tereptípushoz kell tartoznia.	

c Osztályok: Minden állat a 3 különböző osztály valamelyikébe tartozik: madarak, emlősök és hüllők.



Madarak



Emlősök



Hüllők

MEGJEGYZÉS: A hüllő kifejezés a kétlábúkat is magában foglalja. A játékban a rovarok nem számítanak állatnak, így NEM tartoznak bele egyik fenti kategóriába sem.

d Az állat képességei: Minden állatfaj esetén különböző módokon szerezhetsz környezetvédelmi pontokat. A 14–17. oldalakon találsz, hogy az egyes állatkártyákkal hogyan szerezhetsz pontokat.

e Előkészületek: Azt jelzi, hogy az állatkártya melyik készletbe tartozik, és mennyi állatfigura kerül az állatrezervátumba. Ezekre az információkra csak az előkészületek során van szükség (lásd 5. oldal).

MEGJEGYZÉS: A rövidített játékváltozatban a 18. oldalon jelzett számú állatfigurát kell használni!

! Teljesített betelepítés

- Amikor az állatrezervátum egyik állatkártyája teljesen kiürült, vagyis elfogytak a hozzá tartozó állatfigurák, helyezz egy teljesítésjelölőt az állatkártyára. Ha egy állatkártya kiürült, nem helyezhetek le több ilyen állatot.
- Amikor 5 közös állatkártya kiürült, és az 5. teljesítésjelölő is az állatrezervátumra került, mindenki (kivéve azt a játékost, aki az 5. állatkártyát kiürítette) végrehajt még egy kört, és ezt követően a játék véget ér.

Teljesítésjelölő



TIPP: A rendelkezésre álló közös állatok száma korlátozott, így ha valamilyen állatot mindenképpen szeretnél lehelyezni, még azelőtt tedd meg, hogy elfogyta.

! Egyedi állatok

Az egyedi állatokat a játék elején választjátok ki, és csak az a játékos használhatja, aki az adott állatot kiválasztotta. A közös állatoktól eltérően, ha a terep- és az egyedi lehelyezési feltételek teljesülnek, az egyedi állatokat a köröd során bármikor lehelyezheted az esőerdődbe, külön **költség nélkül**.



f Egyedi lehelyezési feltételek: Az egyedi állatok csak olyan mezőkre helyezhetők le, amelyek a terepfeltételek mellett az egyedi lehelyezési feltételeket is teljesítik. Az egyedi lehelyezési feltételeket egy **!** jelöli.

- Miután lehelyezted az egyedi állatot, a későbbiekben nem kell fenntartanod a lehelyezési feltételeit. A hoacin képessége akkor is használható, ha a szomszédos fát és/vagy virágot áthelyezed, és a hoacin lehelyezési feltétele már nem teljesül.
- A lehelyezést követően az egyedi állatokat nem lehet áthelyezni az „áthelyezés” bónusz segítségével (lásd 13. oldal).

- g Képességek:** Minden egyedi állatnak van egy saját képessége, amely segít az esőerdő hatékonyabb helyreállításában (lásd 26. oldal).
- Csak akkor használható az egyedi állat képességét **g**, ha már lehelyezted az állatot az esőerdődbe.
 - Minden egyedi állat képessége **csak egyszer használható körönként**. Vegyük például a hoacint: ha egy körben egy fát és egy virágot is lehelyezel, ezek közül csak az egyik akciónál tudod a hoacin képességéből származó kedvezményt érvényesíteni. Minden körben szabadon eldöntheted, hogy melyik akciónál szeretnéd használni a képességet.

TIPP: Találd ki egy stratégiát az egyedi állatod képességének optimális kihasználására, és ennek megfelelően helyezd el a növényeket és a közös állatokat.

h Kezdőmag: Egyes egyedi állatok után kapsz egy magot a játék előtt. Ha az előkészületek során egy ilyen állatot választasz, azonnal megkapod az 1 magot. Ha a kártya bal alsó sarkában nincs ilyen ikon, az azt jelenti, hogy az egyedi állatért nem kapsz kezdőmagot.

i Nehézség: Az egyedi állatokat a képességeik alapján 3 nehézségi szint alá soroltuk be. Az 1. szint a legkönnyebb, a 3. szint a legnehezebb.

TIPP: A magas nehézségi szintű állatokat nem ajánljuk kezdő játékosoknak. Azt javasoljuk, hogy a játékot még kevésbé ismerő játékosok a könnyebb egyedi állatok közül válasszanak.

III. JÁTÉKMENET

6. EGY TERMÉSZETKÁRTYA VÁSÁRLÁSA

Vegyél el egy természetkártyát a kínálatból. A természetkártyák segítségével még több környezetvédelmi pontot vagy egyszeri bónuszokat szerezhetsz.

Természetkártyák



- a Költség:** A természetkártya megszerzéséhez szükséges erőforrások.
b Típus: A természetkártyák az alábbi 2 típusba sorolhatók.

- Tájkártyák:** Ezekkel a kártyákkal környezetvédelmi pontokat szerezhetsz.
- Legfeljebb 4 tájkártya lehet a birtokodban.
 - Ha már **4 tájkártya** van a birtokodban, amikor egy új kártyát vásárolsz, el kell dobnod egyet a nálad lévő kártyák közül.

- Rovarkártyák:** Egyszer használatos kártyák, amelyeket közvetlenül a megvásárlást követően azonnal fel kell használnod, majd el kell dobnod a rovarkártyák dobópaklijába.
- A rovarkártyákat nem tartod meg, így azokat a 4 tájkártyás korlát elérése után is megvásárolhatod és felhasználhatod.
 - Akkor is megvásárolhatsz egy rovarkártyát, ha nem tudod végrehajtani a hatását.

MEGJEGYZÉS: Amazónia biodiverzitásának bemutatása érdekében a rovarkártyákon pókok és százlábúak is szerepelnek, amelyek hivatalosan az ízeltlábúak, és nem a rovarok közé tartoznak.

- c Természetkártya képessége:** Minden természetkártya leírása a játékos saját esőerdőjére vonatkozik. A természetkártyák képességeivel kapcsolatos további részleteket a 27-28. oldalakon találod.

- 1 Válassz egy kártyát:** Válassz egy kártyát a 6 kártyából álló táj- és rovarkártya kínálatból.

MEGJEGYZÉS: A tájkártya és a rovarkártya vásárlása ugyanaz az akció, így egy befizetéssel több kártyát is szerezhetsz, tetszőleges kombinációban.

- 2 Fizetés:** Fizesd be a megszerezni kívánt természetkártya bal alsó sarkában **a** jelzett erőforrásokat.

- 3 Megszerzés:** Ha egy tájkártyát választottál, a kártyát tedd magad elé a játék végi pontozáshoz. Ha egy rovarkártyát választottál, a képességét azonnal fel kell használnod. Utána dobod el a kártyát a dobópaklira.

- 4 Újratöltés:** Töltsd újra a kínálatot a megfelelő pakliból. Ha egy pakliból az összes kártya elfogyott, keverd meg a dobópaklit, és alkoss belőle egy új húzópaklit.

7. RAKTÁR BŐVÍTÉSE

Ez az akció megnöveli a takarításfázis során raktározható erőforrásjelzők számát. A raktár bővítésével csökkentheted az elpazarolt erőforrásjelzők számát, és hatékonyabban használhatod fel az erőforrásaidat.

- 1 Fizetés:** Mozdasd egy mezővel jobbra a játékosjelölődet a raktársávon, és fizesd ki a jelzett erőforrásokat **a**. Ha a sávon bónusz **b** látható, azonnal gyűjtsd be azt.



- A raktársáv az Élet Vízésésének alsó szintjén található.
- A sáv alsó részén lévő szám **c** jelzi, hogy a takarításfázis során mennyi erőforrásjelzőt raktározhatsz el a játékerületeden (lásd 14. oldal).
- Kezdetben minden játékos 1 erőforrást raktározhat el, ami a „raktár bővítése” akcióval 3 erőforrásjelzőre is bővíthető.

8. EGY BÓNUSZ VÁSÁRLÁSA

Az Élet Vízésésének középső szintjén jelzett összeg befizetésével vásárolhatsz egy bónuszt.



- 2 Fizetés:** Fizesd be a jelzett erőforrásokat, hogy megkapd a bónuszt.
- Minden különböző típusú bónuszt körönként egyszer vásárolhatsz meg.
 - Például 9 egyszeri befizetéssel vásárolhatsz egy áthelyezés és egy komposztálás bónuszt. Nem vásárolhatsz azonban 2 áthelyezés bónuszt 8 egyszeri befizetésével.

III. JÁTÉKMENET

Bónuszok

- A játék során többféleképpen szerezhetsz különböző bónuszokat, amelyek segítenek az esőerdő helyreállításában. Bónuszt szerezhetsz lehelyezési bónuszokkal, sávbónuszokkal, korlátozott sávbónuszokkal, „egy bónusz vásárlása” akcióval, rovarkártyákkal és néhány egyedi állatkártyával.
- A bónuszokat csak azután gyűjtheted be, hogy a bónusz megszerzéséhez kapcsolódó akció teljes költségét kifizetted.
- Ha egy akcióval egyszerre több bónuszt is szerzel, a bónuszok begyűjtésének sorrendjét te határozod meg.
- **Dönthetsz úgy is, hogy nem gyűjtöd be a bónuszt.**
- Nem teheted meg, hogy egy megszerzett bónuszt később gyűjtsz be.



1. Áthelyezés: Válassz ki egy élőlényt az esőerdőben, és helyezd át egy másik mezőre.

- Az áthelyezett élőlények csak olyan mezőre helyezhetők, amely megfelel a terepfeltételeinek.
- A tereplapkákat és a különleges tereplapkákat nem lehet áthelyezni.
- Az egyedi állatokat nem lehet áthelyezni.
- Egy élőlény áthelyezése nem számít lehelyezésnek, így **áthelyezéssel nem lehet lehelyezési bónuszt aktiválni**, és az egyedi állatok lehelyezéséhez kapcsolódó képességei sem használhatók.
- Ha egy élőlény áthelyezésével egy lehelyezési bónusz újra elérhetővé válik, azt egy másik élőlény lehelyezésével ismét aktiválhatod.

MEGJEGYZÉS: Nem cserélhetsz meg 2 élőlényt egymással ennek a bónusznak a használatával.



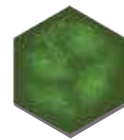
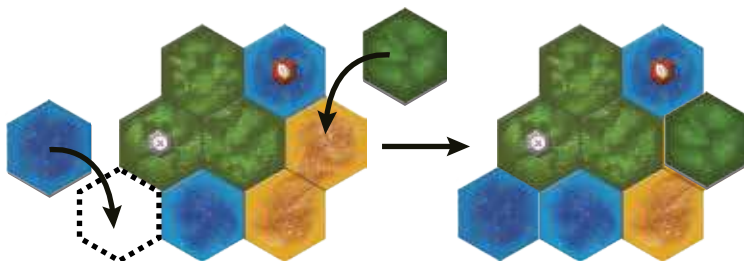
2. Komposztálás: Válassz egy erőforrásjelzőt a csónakodról vagy a játékterületedről, és végleg távolítsd el a készletedből. Az eltávolított erőforrásjelzőt tedd vissza a jelzőtároló megfelelő rekeszébe. (Az 1-es értékű erőforrásjelzők visszakerülnek a játék dobozába.)

- Ezzel biztosíthatod, hogy a továbbiakban ne húzd ki a nem kívánt erőforrásokat az erőforrászsákból.
- A zsákban lévő erőforrásjelzők nem komposztálhatók, hacsak ezt külön nem jelezzük.

TIPP: A minél hatékonyabb erőforrászsák összeállításához elengedhetetlen, hogy az alacsony értékű erőforrásjelzőket a megfelelő időben komposztáld.



3. Egy különleges tereplapka lehelyezése: Vegyél el egy tetszőleges különleges tereplapkát a közös készletből, és helyezd le azonnal. Egy különleges tereplapkával megváltoztathatod egy már meglévő mező tereptípusát, vagy kibővítheted az esőerdőt.



Különleges tereplapka

- A különleges tereplapkát NEM helyezheted foglalt mezőre.
- Ha a különleges tereplapkát egy lehelyezési bónuszra helyezed, NEM aktiválhatod a bónuszt.

MEGJEGYZÉS: A lehelyezési bónuszt csak akkor aktiválhatod, ha élőlényt helyezel le.

- A különleges tereplapkákat az esőerdő kibővítéseként is lehelyezheted, vagyis nem kötelező lefedned egy meglévő mezőt. Ebben az esetben a tereplapkákhoz hasonlóan **a lapkát legalább 2 mezőhöz kapcsolódva kell lehelyezni**.
- Ha a különleges tereplapkát egy másik különleges tereplapkára szeretnéd lehelyezni, a már lent lévő lapkát tedd vissza a közös készletbe, és csak ezután helyezd le az új lapkát.
- Azon ritka esetben, ha már nincs több lapka a közös készletben, nem tudsz különleges tereplapkát elvenni ezzel a bónusszal.



4. Kapsz egy magot: Vegyél el egy magot a közös készletből.

- Mag: Amikor fizetsz egy akcióért, bármilyen erőforrás helyeit befizethetsz 1 magot. A mag egy 1-es értékű erőforrásnak számít.
- A magok egyszer használatosak. A felhasználása után a magot a közös készletbe tedd vissza.
- A magok nem erőforrásjelzők, így nem számítanak bele a raktársáv raktározási korlátjába.

5. Minden játékos egyszerre legfeljebb 4 magot tarthat magánál. Ha már van nálad 4 mag, és egy újabbat szeretnél, nem kapod meg ezt a magot.

- Egy befizetés során 1-nél több magot is felhasználhatsz.



5. Húzás: Húzz egy erőforrásjelzőt az erőforrászsákból, és tedd azt a játékterületre.



6. Megújítás: Dobj el **legfeljebb 2 kártyát vagy lapkát**, vagy 1 kártyát és 1 lapkát a rovarkártya/tájkártya/tereplapka kínálatból. Majd töltsd fel a kínálatot.

- Az eldobott tereplapkákat tedd a tereplapka-kupac aljára képpel lefelé.
- Dönthetsz úgy, hogy csak 1 kártyát/lapkát újítsz meg egy adott kínálatból, de akár ki is hagyhatod a bónusz érvényesítését. Megújíthatsz 1 rovarkártyát és 1 tereplapkát is.

III. JÁTÉKMENET

TAKARÍTÁSFÁZIS

Ha már nem tudsz, vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, az akciófázisod véget ér. Ezután végre kell hajtani a takarításfázis lépéseit az alábbi sorrendben.

- 1 Fel nem használt erőforrásjelzők raktározása a játékterületeden.
 - Ha nem tudtad vagy nem akartad a játékterületeden lévő összes erőforrásjelzőt felhasználni az akciófázisodban, elraktározatsz legfeljebb annyi erőforrásjelzőt, amennyi az Élet Vízesése raktársávján a játékosjelölőd mezőjén látható.
 - A fel nem használt, de nem raktározható erőforrásjelzőket el kell dobnod a csónakodra.
 - Ha az akciófázisod során az összes erőforrásjelződet felhasználtad, hagyj ki ezt a lépést.
- 2 Húzz 5 új erőforrásjelzőt az erőforrászsákból, és tedd a játékterületedre.
 - Az 1. lépésben elraktározott jelzők számától függően legfeljebb 8 erőforrásjelző lehet a játékterületeden a takarításfázis végén.
 - Ezeket az erőforrásjelzőket fogod használni a következő akciófázisban.
- 3 Amint befejezted a takarításfázist, a játék a következő játékos akciófázisával folytatódik.

MEGJEGYZÉS: Ha már minden játékos jól ismeri a játékmenetet, a takarításfázis alatt a következő játékos már elkezdheti végrehajtani az akciófázisát.



Például, ha a játékosjelölőd a raktársáv 2. mezőjén áll, legfeljebb 2 erőforrásjelzőt raktározatsz a játékterületeden. Ha az akciófázis után 3 fel nem használt erőforrásjelző maradt, ki kell választanod 1-et, amit eldobsz a csónakodra, a másik 2 a játékterületeden maradhat. Ezután húzol 5 új jelzőt a zsákból, és a köröd véget ér. A következő körödben összesen 7 erőforrásjelzőt használhatsz fel az akciófázisban.

A JÁTÉK VÉGE

Amint a játékban lévő 8 állatkártyából 5 kiürül, a játék véget ér az alábbiak szerint.

- 1 Az a játékos lesz a „befejező játékos”, aki az 5. állatkártyát kiürítette. A befejező játékos vegye el a játék végi jutalomjelzőt. Ez 5 pontot fog érni a pontszámításkor.
- 2 Miután a befejező játékos végrehajtotta a körét, rajta kívül minden más játékosnak lesz még egy utolsó köre. Ezt követően a játék véget ér.

MEGJEGYZÉS: Az utolsó állatfigura lehelyezésével a befejező játékos akciófázisa nem ér véget. Ha az állatfigura lehelyezése után még maradt elkölthető erőforrása, annyi akciót hajthat végre, amennyit szeretne, és csak ezután fejezi be az akciófázisát.

- 3 Minden játékos összeszámolja a megszerzett környezetvédelmi pontjait, és a legmagasabb környezetvédelmi ponttal rendelkező játékos győz!
 - Döntetlen esetén az győz, akinek több állat van az esőerdőjében. Ha az állás így is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen.

PONTSZÁMÍTÁS

Környezetvédelmi pontokat 7 különböző módon lehet gyűjteni. A következő sorrendben jegyezzétek fel a megszerzett pontjaitokat a pontozótömbre.

1. Az esőerdőbe lehelyezett közös állatok.
2. Megvásárolt tájkártyák.
3. Játékosjelölő pozíciója a tereplapkasávon.
4. Játékosjelölő pozíciója a fasávon.
5. Játékosjelölő pozíciója a vízivirág-sávon.
6. 1 pont minden fel nem használt magért.
7. 5 pont a befejező játékosnak a jutalomjelzőért.

A KÖZÖS ÁLLATOKÉRT JÁRÓ PONTOK KISZÁMÍTÁSA

A játékban a közös állatok lehelyezése a legfontosabb módja a pontszerzésnek. Minden közös állatnak megvannak az egyedi pontozási feltételei, és az állatkártyák készletétől függően ugyanazt az állatot is más-más módon kell pontozni. Ebben a részben bemutatjuk azokat a fogalmakat és ikonokat, amelyeket ismerned kell a közös állatok pontozásához.

A KÖZÖS ÁLLATOK PONTOZÁSI FELTÉTELEI

A közös állatoknak 4-féle pontozási feltétele lehet: „minden állat”, „minden csoport”, „minden közösség” és „az esőerdő”. Az állatkártyákon lévő szöveg általában ezzel a pontozási feltétellel kezdődik.



- **Minden állat:** A kártyán lévő pontozási feltételek alapján a kártyához tartozó minden lehelyezett állatot le kell pontozni. Ha több ilyen állatot is lehelyeztél, akkor a pontozási feltételeknek megfelelően mindegyik állat után megkapod a hozzá tartozó pontokat.
- **Minden csoport:** A kártya pontozási feltételeinek megfelelő minden „csoport” után megkapod a jelzett pontokat.
- **Minden közösség:** A kártya pontozási feltételeinek megfelelő minden „közösség” után megkapod a jelzett pontokat.
- **Az esőerdő:** Az állatok esőerdőben való elhelyezkedése alapján kapsz pontokat.

III. JÁTÉKMENET

! Ikonok

Állatok: Az állatokat jelöli, a közös és az egyedi állatokra is vonatkozik.

Élőlények: Minden állat, fa és vízi virág.

Növények: Fák és vízi virágok.

Lehelyezési bónusz: A tereplapkákon látható lehelyezési bónuszra vonatkozik.

Azonnali hatás: Ha egy állatkártyán ⚡ jelzés látható, az állat képessége közvetlenül az esőerdőbe való lehelyezése után aktiválódik. Az ⚡ képesség csak a lehelyezéskor érvényesül, és akkor sem aktiválódik újra, ha az állatot később áthelyezed egy másik mezőre.

CSOPORT

Egy csoport a kártyán jelzett meghatározott alakzatokban elhelyezkedő meghatározott élőlények kombinációja. Egyes közös állatok a csoport alakzata alapján adnak pontokat. A csoportokat az állatkártyákon zöld színű szegélyek jelzik.



1 A csoportot alkotó élőlényeket keretező zöld vonal határozza meg a csoport alakját.

Kajmán

Minden 1 kajmánból és legalább 1 állatból álló csoportért a csoport alakja alapján kapsz ★-ot.

Bármilyen állat, kivéve a kajmánokat

5 ★	7 ★	10 ★	

B | 3x2

Az alábbi példában az **a** csoport (a kajmán, a tukánok és a harkály) a kártyán látható 3. alakzatot veszi fel, így 10 pontot ér. A jobb oldali kajmán, és a vele szomszédos vidrák alakzata nem szerepel a kártyán, így ezért nem jár pont. Azonban a **b** csoport (kajmán és vidra) ugyanolyan formájú, mint a 2. alakzat, így a **b** csoport 7 pontot ér.



2 Az alakzat elforgatható és tükrözhető, és az állatok lehelyezésének sorrendje nem számít.

3 Az olyan csoportok esetében, amelyben 2 vagy több különböző élőlénynek kell szerepelnie, minden csoportban mindegyik élőlényből legalább 1-nek lennie kell.

Az alábbi példában a **c** csoport (a kajmán, a tukánok és a harkály) alakja megegyezik a kártya 3. alakzatával, ezért ez a csoport 10 pontot ér. Vegyük most a **d** csoportot: 2 vidra és 1 harkály a kártyán látható 3. alakzatban helyezkedik el, azonban a **d** példa nem felel meg a csoportfeltételeknek, hiszen hiányzik a csoport fő eleme, a kajmán.



4 Egy állatkártya pontozásakor egy adott élőlényt NEM számolhatsz bele 1-nél több csoportba, azonban egy új állatkártya pontozásakor ismételtlen figyelembe veheted. Szabadon eldöntheted, hogy egy állatkártya pontozásakor melyik állat melyik csoportba tartozik az esőerdőben.

Levelibéka

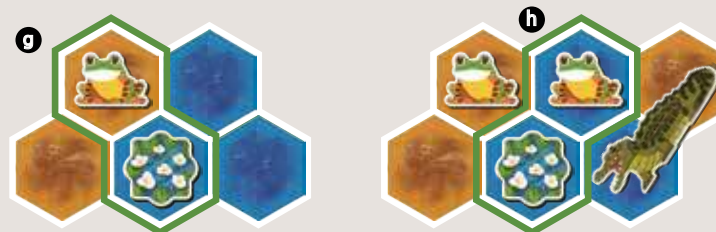
Minden 1 levelibékából és 1 vele szomszédos virágból álló csoportért 4 ★-ot kapsz.

4 ★

A | 3x2

Például 1 levelibéka és 1 vele szomszédos virág csoportnak számít, és minden egyes csoportért 4 pontot kapsz. A bal oldali példában a virág és a béka szomszédosak, ezért a **g** csoport 4 pontot ér. A jobb oldali példában a virág 2 békával is szomszédos, azonban a virágot nem veheted figyelembe két különböző csoportban, hogy mind a két békát leponozd, és összesen 8 pontot kapsz. Emiatt a jobb oldali példában is csak 4 pontot szerzel a **h** csoportért. Szabadon eldöntheted, hogy a virág a bal oldali vagy a jobb oldali békával alkotson egy csoportot.

A levelibéka kártyájának pontozásakor figyelembe vett virágok és békák a többi állatkártya pontozásakor ugyanúgy figyelembe vehetők, vagyis a **h** béka a vele szomszédos kajmánal együtt 5 pontot ér a kajmán csoportfeltételei szerint.



III. JÁTÉKMENET

KÖZÖSSÉG

A közösség szöveg a kártyákon több, **egymással szomszédos élőlényre** utal. A csoportokkal ellentétben a közösség alakja nem számít.

Minden arapapagáért az arapapagájok és növények közösségében élő növények száma alapján kapsz -ot.

2	6
4	7
6	8
8	9
10	10
12+	11

D | +2

Például ez a kártya egy vagy több arapapagájából és legalább 2 növényből álló közösségeket ad pontot. Az alábbi példában 2 külön közösség látható, az **a** és a **b**. Mivel az **a** és **b** közösségek nem szomszédosak, különálló közösségként kezeljük őket. Nem dönthetsz úgy, hogy az **a** közösséget szétosztod 2 külön közösségre. Az **a** közösséget összesen 1 arapapagáj és 4 növény alkotja, ezért az **a** közösségben élő arapapagájért 7 pontot **c** kapsz a 4 növény után.



A **b** közösség 1 arapapagájából és 1 fából áll, ezért a **b** közösségben élő arapapagáj után nem kapsz pontot.



Ha egy további virágot helyezel le az **e** mezőre, az **a** és a **b** közösségek szomszédossá válnak, és 1 nagy közösséggé **f** olvadnak össze. Az **f** közösségben így már 6 növény van, vagyis a közösségben élő minden arapapagájért 8 pontot **d** kapsz. A közösségben 2 arapapagáj él, vagyis összesen 16 pontot kapsz.

Táblázatok

2	6
4	7
6	8
8	9
10	10
12+	11

A táblázat bal oldalán a feltételül szolgáló élőlények vagy mezők száma, a jobb oldalon pedig az érték járó pontszám látható.

A bal oldali táblázat esetén:

- 0 pont jár 2-nél kevesebb növény után.
- 6 pont jár 2-3 növény után.
- 7 pont jár 4-5 növény után.
- ...
- 11 pont jár 12 vagy több növény után.

PONTSZÁMÍTÁSI PÉLDA

Konkrét példákon keresztül mutatjuk be, hogyan kell kiszámítani a környezetvédelmi pontszámot. Tegyük fel, hogy a játék végére az alábbi esőerdőt építetted meg, amelyben az „A” állatkészlettel játszottatok, és az iguána volt az egyedi állatot.



1 Közös állatok pontozása

• Harkályok: 8 pont

2 olyan csoport van az esőerdőben, amely megfelel a kártya feltételeinek, így összesen 8 pontot kapsz a harkályokért.

MEGJEGYZÉS: Az **a** fa 2 harkállal is szomszédos, de csak az egyikükkel alkothat csoportot. Ugyan 3 harkály van az esőerdőben, csak 2 olyan harkályból és fából álló csoport van, amelyet leponthatsz.



• Tamarinok: 12 pont

Mind a 3 tamarin ugyanazon az élőhelyen él, és a tamarinokat leszámítva 6 állat él ugyanezen az élőhelyen. Így minden tamarinért 4 pontot kapsz, azaz összesen 12 pontot. Azok a nagytestű állatok is számítanak, amelyek csak részben élnek a mocsárban, mint például a **b** arapapagáj.



• Tukánok: 8 pont

Összesen 2 tukánt helyeztél le az esőerdőbe. Minden lehelyezett tukán 4 pontot ér, így összesen 8 pontot kapsz a tukánokért.

MEGJEGYZÉS: A játék végi pontszerzésen túl a tukánoknak van még egy képessége is, amely egyszer aktiválható, közvetlenül a tukán lehelyezése után.



III. JÁTÉKMENET

• Arapapagájok: 10 pont

2 arapapagáj él ugyanazon az erdei élőhelyen, ahol összesen 5 fa található. Így minden arapapagájért 5 pontot kapsz az 5 fa után, azaz összesen 10 pontot.

MEGJEGYZÉS: Az **a** fát a harkály és az arapapagáj pontozásakor is figyelembe vetted, mivel az egyes élőlények valamennyi állatkártya pontozásakor használhatók.

Minden arapapagájért a vele azonos erdei élőhelyen élő fák száma alapján kapsz -ot.

2	3
4	5
6	7
8	9
10+	11

A | +2

• Vidrák: 18 pont

A példában mindkét vidra ugyanazon az erdei élőhelyen él. Az erdő mérete 13 mező. Mindkét vidráért 9 pontot kapsz, vagyis a vidrákkal összesen 18 pontot szereztél.

Minden vidráért az élőhelye mezőinek száma alapján kapsz -ot.

8	7
12	9
16	11
20	13
24+	15

A | +1

• Jaguárok: 24 pont

A **c** jaguár összesen 3 állattal szomszédos: egy vidrával, egy harkállyal és egy arapapagájjal: 3 állat x 3 pont = 9 pont. A **d** jaguár összesen 6 állattal szomszédos, de mivel egy jaguárért legfeljebb 15 pontot kaphatsz, a **d** jaguár 15 pontot ér. A **c** és **d** jaguárok szomszédosak egymással, de a szomszédos állatok számításakor a jaguárok nem vehetők figyelembe.

Minden jaguárért 3 -ot kapsz minden szomszédos állat után.
Bármilyen állat, kivéve a jaguárokat

→ 3
(Max 15)

A | +1

2 Tájékkártyák pontozása

Tegyük fel, hogy a játék végén az alábbi 2 tájékkártyával rendelkezel.

20/42

Madárraj

A madarak száma alapján kapsz -ot.

4	5
6	7
9+	9

5

18/42

Jaguárkölyök

Másold le

Válassz egy jaguárt, és pontozd le még egyszer.

10

• Madárraj: 7 pont

Az esőerdőben élő madarak száma alapján kapsz pontokat ezért a kártyáért. Mivel összesen 7 madár él az esőerdőben, 7 pontot kapsz ezért a kártyáért.

• Jaguárkölyök: 15 pont

Válassz ki egy jaguárt az esőerdőben, és pontozd le újra. Ha a **d** jaguárt választod, 15 pontot kapsz ezért a kártyáért.

3 / 4 / 5 Sávok pontozása

Annyi környezetvédelmi pontot kapsz, amennyi a játék végén a tereplapka-, fa- és vízivirág-sávon lévő játékosjelölőd mezőjén látható.

• Tereplapkasáv: 0 pont

A tereplapkasáv kezdeti mezőin nem kapsz pontot, de ha sikerül a sáv végén lévő szakaszig eljutnod, sok pontot szerezhetsz. Ebben a példában a tereplapkasávért nem kapsz pontokat, mivel a játékosjelölőd mezőjén még nem látható pontszám.

• Fasáv: 6 pont

• Vízivirág-sáv: 2 pont

• Megmaradt magok

A játék végén 1 pontot kapsz minden fel nem használt magért. Ha 2 maggal fejezed be a játékot, 2 pontot kapsz.

• Játék végi pontok

Ha te üritetted ki az 5. közös állatkártyát az állatrezervátumban, vedd el a játék végi jutalomjelölőt, és tedd a játékterületre. A játék végi jutalomjelölő 5 pontot ér.

	A	B
	8	4
	0	16
	12	6
	8	4
	10	0
	0	18
	18	11
	24	9
	22	9
	0	0
	6	3
	2	13
	2	1
	0	5
	112	99

IV. JÁTÉKVÁLTOZATOK

RÖVIDÍTETT JÁTÉKVÁLTOZAT (2-4 JÁTÉKOS)

Ez egy rövidebb és gyorsabb játékváltozat kezdőknek, vagy olyan játékosoknak, akik gyors játékművekre vágnak. A rövidített játék nem kompatibilis az egyszemélyes játékvaltozattal.

MEGJEGYZÉS: A rövidített játékvaltozat idő előtt véget vehet a játéknak, még mielőtt igazán belejőnnének.

VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

Hagyjátok figyelmen kívül az állatkártyákon jelzett állatfigurák számát, és az alábbi táblázat alapján készítsétek elő az állatfigurákat.

Játékosok száma	Harkály	Levelibéka	Tamarin	Tukán	Árapapagáj	Kajmán	Vidra	Jaguár
2 játékos		5 db		3 db	3 db		3 db	3 db
3 játékos		7 db		5 db	4 db		4 db	3 db
4 játékos		9 db		6 db	5 db		4 db	4 db

VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENETBEN

A játék végén, közvetlenül a pontszámítás előtt minden játékos vegyen el 1 fát, 1 virágot és 1 különleges tereplapkát a közös készletből, és tetszőleges sorrendben helyezze le az esőerdőjébe.

- Ekkor nem aktiválható a lehelyezési bónuszok, és nem használható az egyedi állatod képességét.
- Ez a lépés nincs hatással a fa- és vízirág-sávokra.
- A fát és/vagy virágot csak abban az esetben helyezheted le, ha van olyan tereptípusba tartozó üres mező az esőerdőben, ahová szabályosan le lehet helyezni.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Az egyszemélyes játékvaltozatban egy virtuális ellenfél, a Fekete Üstökös ellen játszol. Ez a játékvaltozat 9 küldetésre oszlik, és minden küldetésnek saját szabályai és/vagy korlátozásai vannak, hogy minél változatosabb játékműveket és kihívásokat nyújtson.

A JÁTÉK CÉLJA

Minden küldetéshez 3 célpontszám tartozik. Az arany-, ezüst- és bronzérmeket a teljesítményed alapján szerezheted meg. Ha nem tudtál érmet szerezni, a küldetés sikertelennek számít. Próbáld megszerezni az aranyérmet mindegyik küldetésben!

! Küldetések

Cím..... **5. HONTALAN ÁLLATOK** Nehézség

Bevezetés.....

Az erdőben a hirtelen megjelenő állatok között gyakran találhatók olyan állatok, amelyek elvesztették otthonukat. A feladatod az lesz, hogy álláshelyet találsz 2 egyedi állatod, és a képességeik segítségével magadnak találsz állatokat.

Állatkártyákészlet D Automakártya B

További előkészületek

- A játék előkészítési során 2 helyett 5 egyedi állatot hízz le, és válassz ki 24, amit használni szeretnél. Mindezt kártya után megkapod a kezdő meglakat, ha jó. Mindkét egyedi állat képességét használhatod.

160 120 90 Célpontszám

TIPP: A küldetéseket nem feltétlenül kell a megadott sorrendben lejátszani. Ha még nem ismered a játékot, azt javasoljuk, hogy először játssz több játékot az 1. küldetéssel, mielőtt kipróbálnád a többi.

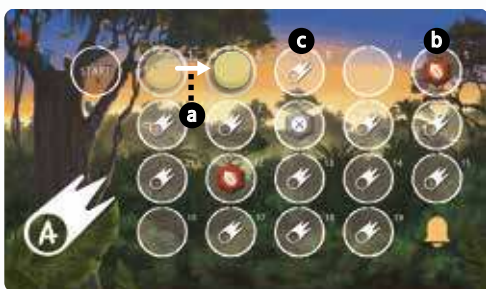
VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN


Készítsd elő a játékot 2 játékosra. A virtuális ellenfél, a Fekete Üstökös számára az előkészület az alábbiak szerint történik.

- 1 Válassz egyet a 20-21. oldalakon lévő küldetések közül.
- 2 Tedd az asztalra az automakártyát a küldetésben jelzett oldalával felfelé.
- 3 Helyezd le a kiválasztott küldetésben feltüntetett közös állatkártyákat.
- 4 Válassz egy erőforrászsákot, és tedd bele a 8 automajelzőt. Ezt a zsákot **automazsáknak nevezzük**.
- 5 Helyezd le az automazsákkal megegyező színű csónakot.
- 6 Az automazsák színétől függően válassz egy megfelelő színű játékosjelölőt, és tedd az automakártya „START” mezőjére. Ez lesz a Fekete Üstökös játékosjelölője.
- 7 Helyezz egy-egy azonos színű játékosjelölőt az Élet Vízésésén lévő fa- és vízirág-sáv kezdő mezőire. A Fekete Üstökös nem használja a tereplapkasávot és a raklársávot, ezért a megmaradt jelzőt tedd vissza a dobozba.
- 8 A Fekete Üstökös nem alakít ki saját esőerdőt, ezért nem kell előkészíteni kezdő tereplapkát és egyedi állatot a számára.
- 9 Néhány küldetés további előkészületeket igényel. Olvasd el a küldetéshez tartozó szabályokat, és ennek megfelelően végezd el a további lépéseket, ha szükséges.

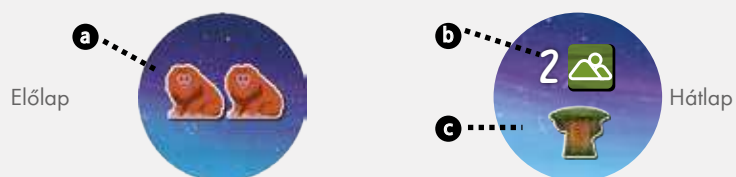
IV. JÁTÉKVÁLTOZATOK

VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENETBEN



- Összesen 20 kört fogsz lejátszani. Amint befejezel egy takarításfázist, az automakártyán lévő játékosjelölőt mozgasd a következő mezőre **a**.
- Az automakártyán bónuszikonokkal **b** jelölt mezők is láthatók. Amikor a Fekete Üstökös jelzője eléri ezeket a mezőket, azonnal megkapod a jelzett bónuszt.
- Amikor a játékosjelölő egy  ikonnal jelölt mezőre **c** ér, húzz egy automajelzőt az automazsákból, és érvényesítsd a hatásait az alábbiak szerint.

Automajelzők

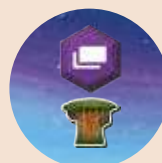


- Az automajelzők mindkét oldalán különféle hatások láthatók. Az előlapon meghatározott állatok **a**, a hátlapon egy természetkártya-ikon **b** és egy sávmozgást jelző ikon **c** látható.
- Amikor egy automajelzőt húzol, az előlapon és a hátlapon lévő hatásait is érvényesítened kell, de MINDIG az előlappal kell kezdeni.

- 1 Az automajelző előlapján jelzett állatfajból **a** vegyél le annyi egyedet az állatrezer-vátumról, amennyi a jelzőn látható. Ebben a példában 2 tamarint kell eltávolítanod.
 - Ha már nincs elég állat az adott állatfajból az automajelző teljes hatásának végrehajtásához, távolítsd el az összes megmaradt egyedet az állatfajból.
 - Ha már 1 állatot sem tudsz eltávolítani, az automajelző hatását nem lehet érvényesíteni, ezért távolítsd el a játékból (tedd vissza a dobozba). Ezután húzz egy új automajelzőt az automazsákból, és érvényesítsd a hatásait az első lépéstől kezdve.



- 2 Dobd el azt a természetkártyát, amelyik megfelel az automajelző hátoldalán lévő ábrának **b**. Azt a kártyát kell eldobni, amely balról számolva az automajelzőn jelölt pozícióban van a sorban. Ebben a példában balról a második tájkártyát kell eldobnod. Amikor eldobsz egy kártyát, húzz egy új kártyát a pakliból, hogy feltöltsd a kínálatot.



A jaguár és a vidra automajelző hátoldalán egy megújítás bónusz látható. Ha ezeket az automajelzőket húzod fel, használhatod a megújítás bónuszt. Nem vagy köteles használni a bónuszt, ha nem szeretnéd.

- 3 Mozgasd előre a Fekete Üstökös játékosjelölőjét az automajelző által meghatározott sávon **c**. Ebben a példában a fásávon kell 1 mezővel előrébb mozgatni a Fekete Üstökös játékosjelölőjét.
 - A Fekete Üstökös nem gyűjti be a sávbonuszokat, de előfordulhat, hogy nem tudod megszerezni a korlátozott sávbonuszt, ha a fekete üstökös játékosjelölője előbb lép az adott mezőre.
 - Ritka esetben előfordulhat, hogy a Fekete Üstökös játékosjelölője már nem tud előrébb lépni a sávon. Ebben az esetben ne mozgasd a játékosjelölőjét.
- 4 Amint az automajelző összes hatását érvényesítetted, dobod el a jelzőt a Fekete Üstökös csónakjára.
- 5 Ha ezt követően 3 automajelző van a csónakon, tedd vissza az összes jelzőt a csónakról az automazsákba.



MEGJEGYZÉS: Bármikor ellenőrizheted, hogy milyen automajelzők vannak a csónakon.

A JÁTÉK VÉGE

- Amikor az automakártyán lévő játékosjelölő eléri a harangszimbólummal jelölt utolsó mezőt, a játék azonnal véget ér, több kört már nem hajthatsz végre.
- A 2-4 fős játékkal ellentétben az egyszemélyes játékváltozat nem ér véget, ha 5 közös állatkártya kiürül, és a játék végi jutalomjelölőt, valamint a vele járó 5 pontot sem lehet megszerezni.
- Amikor a játék befejeződött, számítsd ki a végső pontszámodat. **A végső pontszám a játék végéig elért összpontszám, mínusz a Fekete Üstökös fa- és vízivirág-sávon elért pontszáma.** A végső pontszámodat hasonlítsd össze a küldetés célpontszámával, hogy lásd, sikerült-e megszerezni valamelyik érmet.
- Például, a 2. küldetést, az „Apró barátokat” választottad, és 140 pontot szereztél a játék végén. A végső pontszámod 140 pont, mínusz a Fekete Üstökös fa- és vízivirág-sávon elért pontszáma. Ha a Fekete Üstökös a fásávon és a vízivirág-sávon egyaránt 8 pontot szerzett, a végső pontszámod $140 - 16 = 124$. Ezzel a küldetés célpontszámai alapján ezüstérmet szereztél.

IV. JÁTÉKVÁLTOZATOK

1. ELSŐ KÜLDETÉS

Üdvözlünk az egyszemélyes játékban! Ismerkedj meg az egyszemélyes játék-változat szabályaival, és teljesítsd az első küldetést.

Állatkártyakészlet Tetszőleges

Automakártya A

Nincsenek további szabályok ebben a küldetésben. Válassz ki egy tetszőleges közös állatkártyakészletet, és próbáld meg minél magasabb pontszámot elérni.



140



100



70



2. APRÓ BARÁTOK

Az amazóniai esőerdő egy olyan területén fogsz dolgozni, ahol a legnagyobb rovarpopuláció él. Hozz létre egy gazdag élővilágot, kihasználva a bőséges rovarforrásokat.

Állatkártyakészlet C

Automakártya B

További előkészületek

- Mielőtt elkezdenéd az első kört, húzz 3 rovarkártyát. Dobj el minden olyan kártyát, ami 5 vagy több vízbe kerül, és húzz másikat helyette. Válassz ki 1 kártyát a 3 közül, amit megtartasz, a többit pedig dobd el.
- Ezt ismételd meg 3-szor, így összesen 4 rovarkártyával kezded a játékot.

További szabályok

- Körönként egyszer, a köröd során bármikor költségmentesen használhatsz 1 tetszőleges rovarkártyát. A felhasznált rovarkártyát dobd el a rovarkártyák dobópaklijába.



160



120



90



3. ÓSERDŐ

Az amazóniai esőerdő értéke felbecsülhetetlen, mivel itt élnek a Föld legváltozatosabb életformái. Hozz létre egy harmonikus dzsungelt, ahol a különböző állatok békében élhetnek egymás mellett.

Állatkártyakészlet D

Automakártya A

További szabályok

- A pontozás során le kell vonnod 20 pontot minden olyan közös állatért, amelyből egyetlen egyedet sem helyeztél le az esőerdődbe.



140



100



70



4. CSODÁLATOS TÁJ

Számos kulcsfontosságú feladatot fogsz kapni. A közeli élőhelyek ökoszisztémáját szem előtt tartva, a szokásosnál átgondoltabb helyreállítási tervre lesz szükséged. A tervezés közepette szánj egy kis időt arra is, hogy megcsodáld ezt a lélegzet-elállító tájat.

Állatkártyakészlet A

Automakártya A

További előkészületek

- Az első köröd előtt húzz 3 tájkártyát, és válassz 1-et, amelyet megtartasz. Ha olyan kártyát választottál, amelynek költsége 6 víz vagy kevesebb, kapsz 1 magot. A másik 2 kártyát dobd el a dobópaklira.
- Ismételd meg ezt 2-szer, azaz összesen 3 tájkártyával kezded a játékot.
- Az így megszerzett kártyáid nem számítanak bele a tájkártyakorlátba.



180



130



100



5. HONTALAN ÁLLATOK

Az utóbbi időben a fokozódó éghajlatváltozás következtében gyakran találni olyan állatokat, amelyek elveszítették otthonukat. A feladatod az lesz, hogy élőhelyet találsz 2 egyedi állatnak, és a képességeik segítségével még gazdagabb élővilágot teremtsz.

Állatkártyakészlet D

Automakártya B

További előkészületek

- A játék előkészületei során 2 helyett 5 egyedi állatot húzz fel, és válassz ki 2-t, amit használni szeretnél. Mindkét kártya után megkapod a kezdőmagokat, ha jár. Mindkét egyedi állat képességét használhatod.



160



120



90



IV. JÁTÉKVÁLTOZATOK

6. SZOROS KAPCSOLAT ●●

A különböző organizmusok közötti kölcsönhatások nagyon fontosak, nemcsak a tápláléklánc szempontjából, hanem a fajok közötti genetikai kölcsönhatások miatt is. A feladatod az lesz, hogy újjáélessz egy olyan területet, ahol leállt az élőlények közötti kölcsönhatás.

Állatkártyakészlet B

Automakártya B

További előkészületek

- Az első köröd kezdete előtt vegyél ki egy jaguárt a játék dobozából (nem a rezervátumból), és helyezd a kezdő tereplapkákra a terepfeltételeinek megfelelően. Ezzel a jaguárral nem aktiválhatsz lehelyezési bónuszt.

MEGJEGYZÉS: Kezeld ezt a jaguárt úgy, mint bármelyik másikat. Ebben a küldetésben akár 4 jaguárt is lehelyezhetsz.

További szabályok

- Ebben az esőerdőben az állatokat MINDIG egymással szomszédosan kell lehelyezni. Ezt a szabályt a lehelyezéskor és az áthelyezéskor is be kell tartani.



160 ★



110 ★



80 ★

8. ELHAGYATOTT LEGELŐ ●●●

Egy régóta elhagyatott legelőre érkezel. Ez egy olyan terület, ahol a táplálék és egyéb erőforrások túl szűkösek voltak ahhoz, hogy az őshonos állatok visszatérjenek. Úgy tűnik, a kimerülés különösen a terület középső régióját érintette. Folytasd a helyreállítási projektet, szem előtt tartva ezeket a körülményeket.

Állatkártyakészlet C

Automakártya B

További szabályok

- 3 pontot kapsz minden olyan állatért, amelyet az esőerdő szélét alkotó mezőkre helyeztél le.



Az esőerdő széle

MEGJEGYZÉS: Ha az esőerdő kialakítása során egy lyuk képződik a dzsungelben, a lyukkal szomszédos mezők is az esőerdő szélének számítanak.



150 ★



110 ★



80 ★

7. TÚLSZAPORODÁS ●●

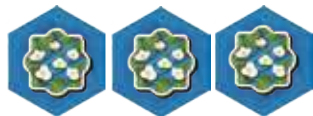
Az eddigi erőfeszítéseinknek köszönhetően jelentősen megnőtt az esőerdő egyes élőlényeinek egyedszáma. Egyes fajok túlszaporodása azonban súlyos ökológiai problémákat okozhat az élőhelyen. Ezt a problémát feltétlenül szem előtt kell tartanod a küldetés végrehajtása során.

Állatkártyakészlet A

Automakártya A

További szabályok

- Ha azonos fajba tartozó élőlények szomszédosak egymással, minden élőlény után le kell vonnod 5 pontot. Így ha pontlevonásra kerül sor, legalább 10 pontot veszítesz.
- Például, ha 3 virágot helyezel le egy sorba, 15 pontot kell levonnod.



140 ★



100 ★



70 ★

9. KIMERÜLT KÖLTSÉGVETÉS ●●●

Az amazóniai esőerdő helyreállítását célzó projekt a végéhez közeledik, és a költségvetésünk nagy részét már feléltük. A szűkös források miatt nem tudunk aktív helyreállítást végezni ebben a küldetésben. Alakíts ki minél gazdagabb élővilágot a korlátozott erőforrások felhasználásával.

Állatkártyakészlet B

Automakártya B

További előkészületek

- Az előkészületek során a játékosjelölődet a tereplapkasávon a bal szélső mező helyett balról a harmadik mezőre helyezd le.

További szabályok

- A pontozás során vonj le 1 pontot az esőerdőd minden üres mezője után.



130 ★



90 ★



60 ★

V. FÜGGELÉK

KÖZÖS ÁLLATKÁRTYÁK

- A játékszabály hátralevő része a függelék tartalmazza, amelyet nem szükséges a játék előtt alaposan átolvasnod. A függelékben további magyarázatokat és pontosításokat találsz, ha a játék során kérdés merülne fel.
- A levelibéka és a harkály képességei hasonlóképpen működnek, ezért a kettő közül csak az egyiket részletezzük.
- Az arapapagáj és a kajmán képességei is hasonlóak, ezért itt is csak az egyiket ismertetjük.
- Az „A” készletbe tartozó közös állatkártyák részletes leírását a 16–17. oldalakon találod.

Minden 1 arapapagájból és legalább 1 növényből álló csoportért a csoport alakja alapján kapsz -ot.

5
7
10

B | +2

B ARAPAPAGÁJ

- Az arapapagáj tájolása, és a elhelyezés sorrendje nem számít.
- A csoportnak 1 arapapagájból és növény(ek)ből kell állnia, vagyis a csoportot 1 arapapagájnak, továbbá fáknak és/vagy virágoknak kell alkotnia.
- Az **a**, **b** és **c** csoportok mindegyike megfelel a 3. alakzatnak, ezért mindegyik 10 pontot ér.
- A **d** csoportnak viszont nem olyan az alakja, mint ami a kártyán szerepel, így ezért nem jár pont.



Minden jaguárért 3 -ot kapsz minden vele szomszédos KÜLÖNBÖZŐ élőlény után.

Bármilyen élőlény, kivéve a jaguárokat

→ 3
(Max 15)

B | +1

B JAGUÁR

- Összesen 4 különböző élőlény szomszédos az **a** jaguárral: virág, fa, kajmán és tukán. Az **a** jaguár $4 \times 3 = 12$ pontot ér.
- Az **a** jaguár 2 tukánnal is szomszédos, de mivel a kártya feltétele, hogy az élőlények „különbözők” legyenek, a 2 tukánból csak az egyik számít.
- A **b** jaguár szomszédos az **a** jaguárral, de a kártya feltételei kizárják a jaguárokat, így a **b** jaguárt nem lehet figyelembe venni az **a** jaguár pontozásakor, és fordítva.
- Összesen 3 különböző élőlény szomszédos a **b** jaguárral: virág, fa és arapapagáj. A **b** jaguár ezért $3 \times 3 = 9$ pontot ér.
- A **b** jaguárért legfeljebb 15 pontot kaphatsz. Ha a szomszédos különböző élőlények száma 6 vagy több, egy jaguár akkor is legfeljebb 15 pontot érhet.



Minden virágból és levelibékából álló csoportért a csoport alakja alapján kapsz -ot.

A csoportban: békák \geq virágok

3 6 9

B | 3x

B LEVELIBÉKA

- A csoport elforgatható, ezért az **a** csoport alakja megegyezik a 3. alakzattal, amiért 9 pont jár.
- A jobb oldalon 1 béka és 3 virág is ugyanezt az alakzatot veszi fel, de nem teljesíti a kártya feltételeit, mivel „a csoportban békák \geq virágok” feltétel nem teljesül.
- A **b** csoport viszont megfelel az 1. alakzat feltételeinek, így 3 pont jár ezért a csoportért.



Minden vidráért 1 -ot kapsz a vele azonos élőhelyen élő minden élőlény után.

Bármilyen élőlény, kivéve a vidrákat

→ 1
(Max 15)

B | +1

B ÓRIÁSVIDRA

- A példában 2 vidrát helyeztél le ugyanarra az élőhelyre. Mivel 6 élőlény él a vidrával azonos élőhelyen (2 virág, 1 arapapagáj, 2 kajmán és 1 tukán), minden vidráért 6 pontot kapsz. 2 vidra \times 6 pont = 12 pontot gyűjtöttél.
- A vidra élőhelyén élő élőlények számolásakor a vidrák nem számítanak.
- A nagytű állatokat, mint például az arapapagajt és a kajmánt akkor is figyelembe veheted a számolás során, ha csak részben teljesítik a feltételeket.
- A „B” óriásvidráért legfeljebb 15 pontot kaphatsz. Ha az élőlények száma 16 vagy több, egy vidra akkor is legfeljebb 15 pontot érhet.



V. FÜGGELÉK

Minden tamarinért 1 -ot kapsz minden vele szomszédos élőlény után.
Bármilyen élőlény, kivéve a tamarinokat

B | 3x

B TAMARIN

- Az **a** tamarin 4 élőlényel szomszédos, 1 kajmánal, 1 fával és 2 harkállyal, ezért 4 pontot ér. A szomszédos élőlények közül a tamarinok nem számítanak, ezért, bár a **b** tamarin szomszédos az **a** tamarinnal, nem vehető figyelembe a pontozáskor.
- A **b** tamarin 1 kajmánal, 2 fával, 1 virággal és 1 tukánnal szomszédos, így 5 pontot ér. Az **a** tamarin ugyancsak nem vehető figyelembe a pontozáskor.



Minden tukánért 4 -ot kapsz. Ha fa mellé helyezed le, kapsz 1 magot; ha virág mellé, kapsz 1 húzást.
Megkaphatod egyszerre mindkét bónuszt

4

B | 2x

B TUKÁN

- Ha 1 vagy több fával szomszédosan helyezed le egy tukánt, kapsz 1 magot. Ha a tukánt 1 vagy több virággal szomszédosan helyezed le, 1 húzás bónuszt kapsz. Ha fával és virággal egyaránt szomszédosan helyezed le, az 1 magot és az 1 húzás bónuszt is megkapod.
- Ha lehelyezéskor 2 fával szomszédos, akkor is csak 1 magot kapsz.
- Ha a példában látható mezőre helyezed le a tukánt, a lehelyezést követően 1 magot és 1 húzás bónuszt kapsz.
- Az esőerdőben élő minden tukán 4 pontot ér a játék végén.



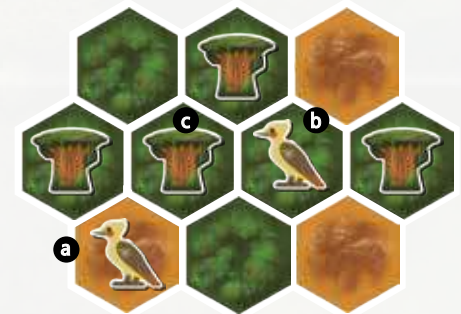
Minden harkályért a szomszédos fák száma alapján kapsz -ot.

1	3
2	4
3+	5

C | 3x

C HARKÁLY

- Az **a** harkály 4 pontot ér, mert 2 fával szomszédos, a **b** harkály pedig 5 pontot ér, mert 3 fával szomszédos.
- A harkály pontozási feltételei nem csoportokra vonatkoznak, ezért ugyanazok a fák többször is figyelembe vehetők a pontozás során. Ebben a példában a **c** fa mindkét harkállyal szomszédos, így mindkét harkály pontozásakor figyelembe vehető.



Minden jaguárért 4 -ot kapsz minden vele szomszédos állat és növény pár után.
Bármilyen állat, kivéve a jaguárokat

→ 4

C | +1

C JAGUÁR

- 4 növény és 3 állat (2 tamarin és 1 kajmán) szomszédos az **a** jaguárral, vagyis összesen 3 növény- és állatpárral szomszédos, így a jaguár összesen 12 pontot ér (3 pár x 4 pont).
- A jaguárokat nem veheted figyelembe a szomszédos állatok számításakor ennél a kártyánál, ezért a **b** jaguárt nem veheted figyelembe az **a** jaguár pontozásakor, és fordítva.



Minden kajmánért a vele azonos élőhely(ek)en élő állat és virág párok száma alapján kapsz -ot.
Bármilyen állat, kivéve a kajmánokat

3	6
4	7
5	8
6	9
7	10
8+	11

C | +2

C KAJMÁN

- A kajmán egy folyami és mocsári élőhelyen él. A vízi virágok száma a kajmán élőhelyein összesen 4, az állatoké pedig 5. Így tehát összesen 4 virág- és állatpár található a kajmán élőhelyén, ezért 7 pontot **a** ér.
- Ha egy nagytestű állat csak részben él azonos élőhelyen a kajmánal, akkor is figyelembe vehető. Emiatt a példában az arapapagáj ugyanazon az élőhelyen él, mint a kajmán.

MEGJEGYZÉS: A párokat alkotó állatoknak és virágoknak nem kell szomszédosnak lenniük egymással.



V. FÜGGELÉK

Minden vidráért 2 ★-ot kapsz az élőhelyén élő minden KÜLÖNBÖZŐ élőlény után.

Bármilyen állat, kivéve a vidrákat



C | 1x+1

Minden tamarinért a szomszédos állatok száma alapján kapsz ★-ot.

Szomszédos állatok, kivéve a tamarinokat



C | 3x

Minden tukánért 4 ★-ot kapsz. Lehelyezéskor kapsz egy bónuszt attól függően, hogy milyen tereptípusra helyezted le.



C | 2x

Minden arapapagájért az arapapagájok és növények közösségében élő növények száma alapján kapsz ★-ot.



D | 1x+2

Minden jaguárért 15 ★-ot kapsz, ha nem szomszédos másik jaguárral, és mind a 8 szomszédos mező foglalt.



D | 1x+1

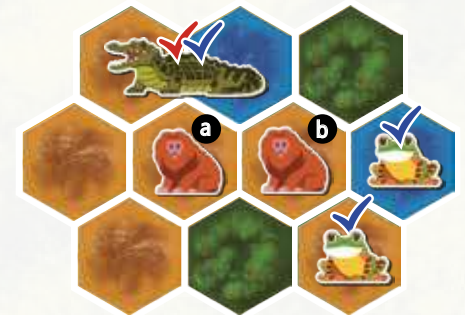
C ÓRIÁSVIDRA

- 5 különböző élőlény ✓ (virág, tamarin, tukán, kajmán és armadilló) él a vidrával azonos folyami élőhelyen. Emiatt a vidra összesen 10 pontot ér (2 pont x 5 élőlény). Bár 2 tukán is él ezen a folyami élőhelyen, de a kártya feltételei között szerepel, hogy az élőlényeknek „különbözőknek” kell lenniük, ezért a 2 tukánból csak az egyiket lehet figyelembe venni.
- A vidrákat nem veheted figyelembe az élőhelyen élő különböző élőlények számolásakor.



C TAMARIN

- Az **a** tamarin 1 kajmánal ✓ szomszédos, ezért 3 pontot ér. A szomszédos állatok közül a tamarinok nem számítanak, így, bár a **b** tamarin szomszédos az **a** tamarinnal, a **b** tamarin nem vehető figyelembe a pontozáskor.
- A **b** tamarin 1 kajmánal és 2 békával ✓ szomszédos, így 5 pontot ér. Az **a** tamarint itt ugyancsak nem lehet figyelembe venni.



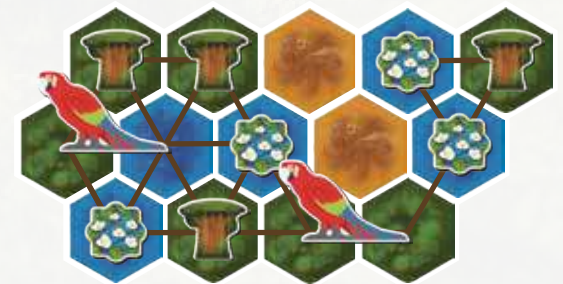
C TUKÁN

- Ha a tukánt a képen látható lehelyezési bónuszra helyezed le, aktivárod a húzás lehelyezési bónuszt, és mivel egy erdei élőhelyre helyezted le, a tukán ⚡ képessége miatt 1 magot is kapsz.
- Az esőerdőben élő minden tukán 4 pontot ér a játék végén.



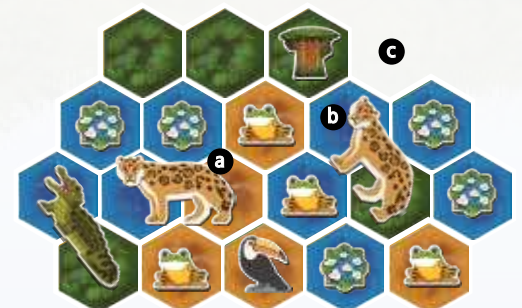
D ARAPAPAGÁJ

- 2 arapapagájt, 4 fát és 4 vízi virágot helyeztél le egymással szomszédosan, egy közösséget alkotva. Mivel a fák és vízi virágok száma összesen 8, minden arapapagáj 9 pontot **a** ér. A 2 arapapagájért tehát összesen 18 pont jár (2 arapapagáj x 9 pont).



D JAGUÁR

- Az **a** jaguárral szomszédos összes mező foglalt, és az **a** jaguár nem szomszédos más jaguárokkal, ezért az **a** jaguár 15 pontot ér.
- A **b** jaguár mellett van egy olyan terület, amelyen nincs tereplapka, ezért ez a „mező” nem számít foglaltnak **c**. Emiatt tehát nem foglalt a **b** jaguárral szomszédos mind a 8 mező, vagyis nem jár pont a **b** jaguárért.
- Ha egy jaguár szomszédos egy másik jaguárral, egyik jaguár sem ér pontot.



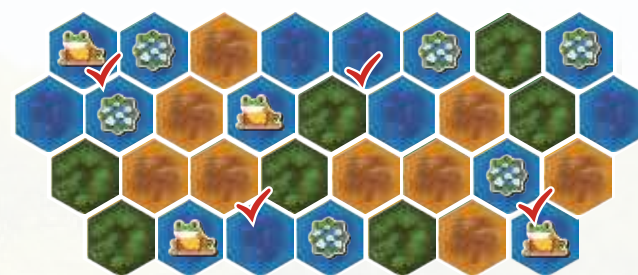
V. FÜGGELÉK

4 ★-ot kapsz az esőerdő minden olyan folyami élőhelyéért, ahol virág és levelibéka is él.

D | 3x

D LEVELIBÉKA

- A példában 4 olyan folyami élőhely ✓ látható, ahol békák és virágok is élnek. Így a 4 béka összesen 16 pontot ér (4 élőhely ✓ x 4 pont).
- Ha 2 vagy több béka- és virágpár lenne ugyanazon a folyami élőhelyen, egy folyót akkor is csak egyszer lehet figyelembe venni.



Minden vidráért 3 ★-ot kapsz minden, a vidra élőhelyével szomszédos, legalább 4 mező méretű élőhely után.

D | +1

D ÓRIÁSVIDRA

- A vidra egy mocsári élőhelyen él, amely összesen 6 másik élőhellyel szomszédos. A 6 élőhely közül azonban csak 4 ✓ áll legalább 4 mezőből, ezért a vidra 12 pontot ér (4 élőhely x 3 pont).
- A D óriásvidráért legfeljebb 15 pontot kaphatsz. Akkor sem kaphatsz 15 pontnál többet, ha a vidra élőhelye 6 vagy több, legalább 4 mezőből álló élőhellyel szomszédos.



Minden tamarinközösségért a közösség által elfoglalt élőhelyek száma alapján kapsz ★-ot.

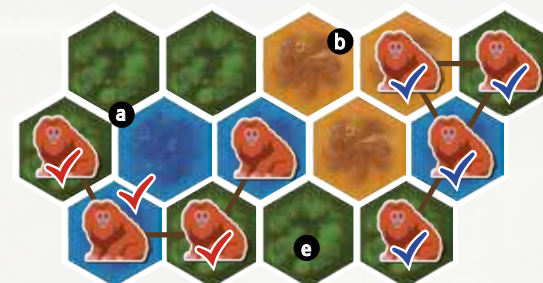
1 ✓	2 ★
2 ✓	6 ★
3 ✓	12 ★
4 ✓	20 ★
5 ✓	30 ★

6 ★ minden további élőhelyért

D | 3x

D TAMARIN

- Az **a** tamarinközösség összesen 3 élőhelyet ✓ foglal el, így ez a közösség 12 pontot **c** ér. A **b** tamarinközösség összesen 4 élőhelyet ✓ foglal el, ezért 20 pontot **d** ér.
- Ugyanaz az élőhely több tamarinközösség esetén is figyelembe vehető. A példában az **e** erdei élőhely a pontszámítások az **a** és a **b** tamarinközösségnél egyaránt számít.
- A jobb oldali példától eltekintve, ha egy tamarinközösség 7 élőhelyet foglalna el, $30 + 6 + 6 = 42$ pontot érne.



Minden tukánért 4 ★-ot kapsz. Lehelyezés után aktiválj legfeljebb 2 szomszédos üres lehelyezési bónuszt.

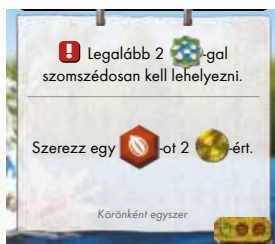
D | 2x

D TUKÁN

- Ha a példában látható mezőre helyezed le a tukánt, 2-t választhatsz a 3 szomszédos lehelyezési bónusz közül.
- Ha több lehelyezési bónuszt aktiválsz, a bónuszokat tetszőleges sorrendben gyűjtheted be.
- Ha a tukán 1 lehelyezési bónusszal szomszédos, csak azt az 1 bónuszt aktiválhatod.
- Az esőerdőben élő minden tukán 4 pontot ér a játék végén.

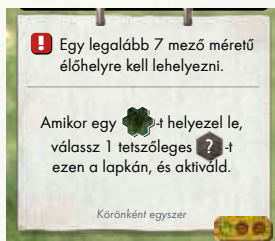


V. FÜGGELÉK



AMAZONASI FOLYAMIDELFIN

- A delfin lehelyezését követően körönként egyszer kaphatsz 1 magot 2 -ért.
- A mag megszerzéséért fizetett jelző(k) a csónakodra kerülnek.



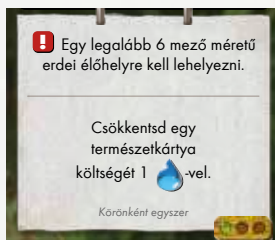
ARMADILLÓ

- Az armadilló lehelyezését követően, amikor új tereplapkát helyezel le az „egy tereplapka lehelyezése” akcióval, azonnal aktiválsz a tereplapka egyik lehelyezési bónuszát.
- Például, ha a jobb oldali képen látható tereplapkát helyezed le, azonnal aktiválsz a komposztálás vagy a húzásbónuszt.
- Ha a körödben 1-nél több tereplapkát helyezel le, akkor is csak 1 lehelyezési bónuszt aktiválhatsz 1 tereplapkáról.



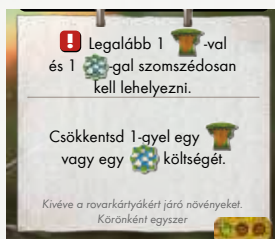
FOLYAMI TEKNŐS

- A folyami teknős lehelyezését követően, amikor egy húzásbónuszt szerzel egy lehelyezési bónusból, sávbónuszként, korlátozott sávbónuszként vagy akár a tukán képessége miatt, kapsz 1 magot is. A folyami teknős képességét nem használhatod a rovarkártyákból szerzett húzás bónuszoknál. Ha például a majomszöcske rovarkártyával újra használod a tukán képességét, hogy kapj egy húzás bónuszt, nem szerezhetsz magot a folyami teknős képességével.
- Egy egyedi állat képessége csak az után alkalmazható, hogy lehelyezted az esőerdőbe. Ezért, ha a folyami teknős lehelyezésével szerzel meg egy húzás bónuszt, nem kapsz magot a folyami teknős képességével.



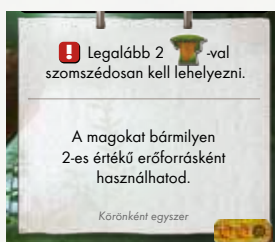
HANGYÁSZ

- A hangyász lehelyezését követően körönként egyszer 1 -vel kevesebbet vásárolhatsz meg egy rovar- vagy tájkártyát. Például 6 -ért megveheted a 7 költségű Óriások földje tájkártyát.
- Ha a körödben több természetkártyát is vásárolsz, akkor is csak 1 kártyánál kapod meg a kedvezményt.



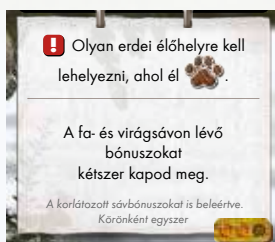
HOACIN

- A hoacin lehelyezését követően az „egy fa lehelyezése” vagy az „egy vízi virág lehelyezése” akció 1 -vel vagy 1 -vel kevesebbe kerül.
- Ha egy rovarkártya képességével helyezel le fát vagy virágot, például a jobb oldalon látható rovarkártyával, nem használhatod a hoacin képességét arra, hogy kedvezményesen szerezd meg a rovarkártyát.
- Ha egy körben több növényt is lehelyezel az esőerdőbe, akkor is csak 1 növénynél kapod meg a kedvezményt.



IGUÁNA

- Az iguána lehelyezését követően, ha magot használsz fel, a mag 2-es értékű erőforrásnak számít 1 helyett.
- Például az iguána képességével az arapapagájt, amelynek költsége 6 és 2 , akár 4 , 2 és 1 mag befizetésével is lehelyezheted. A mag ebben az esetben egy 2-es értékű -nek számít.
- Ha több magot költesz el egy körben, az iguána képességét akkor is csak 1 magnál használhatod.



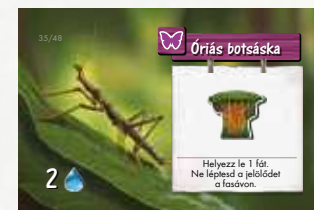
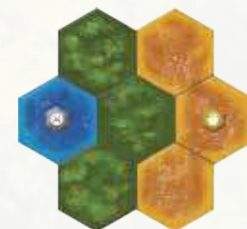
LAJHÁR

- A lajhár képessége a virág- és fasávon lévő korlátozott sávbónuszokra is érvényes.
- Ha egy körön belül több sávbónuszt is szerzel, csak az egyiket aktiválhatod kétszer ezek közül.
- Például, ha elsőként mozgatsz a játékosjelölődet a vízvívirág-sáv utolsó mezőjére, kiválaszthatod, hogy a mag és a húzás bónuszok közül melyiket aktiválsz kétszer. Ha úgy döntesz, hogy a mag bónuszt aktiválsz kétszer, 2 magot és 1 húzást kapsz.



ANAKONDA

- Az anakonda lehelyezését követően 1 -vel olcsóbban hajthatod végre az „egy állat lehelyezése” akciót. Például az 5 /2 költségű tukánt 4 -ért és 2 -ért lehelyezheted le.
- Ha a körödben több állatot is lehelyezel az esőerdőbe, akkor is körönként csak 1 állatnál kapod meg a kedvezményt.



V. FÜGGELÉK



TÁJKÁRTYÁK

- Minden tájkártyát a saját esőerdő alapján kell lepontozni.
- Tegyük fel, hogy a képen látható esőerdőt hoztad létre a játék végére. Az egyes tájkártyák pontozását ezen a példán keresztül szemléltetve magyarázzuk el.



- 1. A fa tetején:** Minden 1 tamarinból és 1 tukánból álló párért 3 pontot kapsz. A példában 2 ilyen pár található az esőerdőben, így 6 pontot kapsz.
- 2. Apróságok földje:** Az esőerdőben élő kistestű állatok száma alapján kapsz pontokat. A példában 10 kistestű állatot helyeztél le az esőerdőbe, így összesen 7 pontot kapsz.
- 3. Arafiókák:** Válassz ki az egyik arapapagájt az esőerdőben. Újból megkapod a kiválasztott arapapagájiért járó pontokat.
- 4. Benépesített esőerdő:** Minél kevesebb üres mező van az esőerdőben, annál több pontot kapsz ezért a kártyáért. A példában 13 üres mező van az esőerdőben, amiért 10 pontot kapsz.
- 5. Diverzitás:** 2 pontot kapsz az esőerdőben élő minden különböző állatfajért. A példában 8 különböző állatfajt helyeztél le az esőerdőbe az egyedi állatot is beleszámolva, így összesen 16 pontot kapsz.
- 6. Ebihalak:** 2 pontot kapsz az esőerdőben élő minden levelibékáért. A példában 2 levelibékát helyeztél le az esőerdőbe, így összesen 4 pontot kapsz.
- 7. Emlősök:** Az esőerdőben élő emlősök száma alapján kapsz pontokat. A példában 7 emlőst helyeztél le az esőerdőbe, így összesen 8 pontot kapsz.
- 8. Erdőterület:** Az esőerdő erdőterületein élő állatok száma alapján kapsz pontokat. A példában csak 6 állatot helyeztél le az erdőre, így nem kapsz pontot. Az olyan nagytestű állatok, mint például a **b** arapapagáj, akkor is figyelembe vehetők, ha csak részben élnek erdőterületen, és részben másféle tereptípuson helyezkednek el.
- 9. Fák között:** Válassz ki egy fát az esőerdőben. 2 pontot kapsz a fával szomszédos minden különböző élőlényért. Például, ha a **d** fát választod, amellyel 4 különböző élőlény (fa, harkály, vidra és tamarin) szomszédos, 8 pontot kapsz (4 élőlény x 2 pont).
- 10. Festői tájak:** 2 pontot kapsz a birtokodon lévő minden tájkártyáért. A tájkártyák számolásakor ezt a tájkártyát is vedd figyelembe. Mivel legfeljebb 4 tájkártya lehet nálad a játék végén, ezzel a kártyával legfeljebb 8 pontot szerezhetsz.
- 11. Flóra:** Az esőerdőben élő virágok száma alapján kapsz pontokat. A példában csak 2 virágot helyeztél le az esőerdőbe, így nem kapsz pontot ezért a kártyáért.
- 12. Folyóban:** Minden 1 békából és 1 kajmánból álló párért 3 pontot kapsz. A példában 2 békát helyeztél le, kajmánt viszont egyet sem, így nem kapsz pontot ezért a kártyáért.
- 13. Folyóvidék:** Lásd az „Erdőterület” magyarázatát a 8. pontban.

14. Folytonosság: Az esőerdő 2. legnagyobb élőhelyének mérete alapján kapsz pontokat. A példában az **a** mocsári élőhely a 2. legnagyobb élőhely az esőerdőben, amely 10 mezőből áll, így 10 pontot kapsz.

15. Harmónia: Válassz 1 élőhelyet az esőerdőben. 2 pontot kapsz az ezen az élőhelyen élő minden különböző élőlény után. Például, ha az **a** mocsári élőhelyet választod, 10 pontot kapsz az élőhelyen élő 5 különböző élőlényért.

16. Hatalmas erdő: A legnagyobb erdei élőhelyed mérete alapján kapsz pontokat. A 13 mezőből álló **g** erdő a legnagyobb az esőerdőben, amiért 6 pontot kapsz.

17. Hidegvérűek: Az esőerdőben élő hüllők száma alapján kapsz pontokat. A példában 3 hüllőt helyeztél le az esőerdőbe, így összesen 5 pontot kapsz.

18. Jaguárkölykök: Válassz ki az egyik jaguárt az esőerdőben. Újból megkapod a kiválasztott jaguárért járó pontokat.

19. Kajmánivadékok: Válassz ki az egyik kajmánt az esőerdőben. Újból megkapod a kiválasztott kajmánért járó pontokat.

20. Madárraj: Az esőerdőben élő madarak száma alapján kapsz pontokat. A példában 6 madarat helyeztél le az esőerdőbe, így összesen 7 pontot kapsz.

21. Magok: Minden fel nem használt magért 3 pontot kapsz. Ezeket a pontokat a játék végén minden megmaradt mag után járó 1 ponton felül kapod meg.

22. Mancsok és karmok: Minden 1 emlősből és 1 hüllőből álló párért 2 pontot kapsz. A fenti példában 3 emlős- és hüllőpár van az esőerdőben (3 hüllő és 7 emlős), így összesen 6 pontot kapsz (3 pár x 2 pont).

23. Melegvérűek: Az esőerdőbe lehelyezett minden 1 madárból és 1 emlősből álló párért 2 pontot kapsz. A példában 6 ilyen pár található az esőerdőben (6 madár és 7 emlős), ezért összesen 12 pontot kapsz (6 pár x 2 pont).

24. Mocsárvidék: Lásd az „Erdőterület” magyarázatát a 8. pontban.

25. Nagy folyó: A legnagyobb folyami élőhelyed mérete alapján kapsz pontokat. A példában a legnagyobb folyami élőhelyed mérete csak 5 mező, ezért nem kapsz pontot.

26. Nyüzsgő esőerdő: Az esőerdőben élő állatok száma alapján kapsz pontokat. A példában 16 állatot helyeztél le az esőerdőbe, így összesen 7 pontot kapsz.

27. Odúlakók: 2 pontot kapsz az esőerdőben élő minden harkályért. A példában 2 harkályt helyeztél le az esőerdőbe, így összesen 4 pontot kapsz.

28. Óriások földje: Az esőerdőben élő nagytestű állatok száma alapján kapsz pontokat. A példában 6 nagytestű állatot helyeztél le az esőerdőbe, így összesen 10 pontot kapsz.

29. Parányi esőerdő: A tereplapkasávon minden olyan mezőért 3 pontot kapsz, amelyet még nem ért el a játékosjelölőd. Más szóval, minél kisebb az esőerdő mérete, annál több pontot kapsz. Az alábbi példában a tereplapkasávon 3 mező van jobbra a játékosjelölőd-től, ezért összesen 9 pontot kapsz.



30. Sűrű erdő: Az esőerdőben lévő fák száma alapján kapsz pontokat. A példában 5 fát helyeztél le az esőerdőbe, így összesen 5 pontot kapsz.

31. Sűrű mocsár: Lásd a „Nagy folyó” magyarázatát a 25. pontban.

32. Széttagoltság: Az esőerdő 4 vagy több mezőből álló élőhelyeinek száma alapján kapsz pontokat. A példában 4 olyan élőhely van az esőerdőben, amely megfelel a feltételeknek, így összesen 7 pontot kapsz.

33. Szomszédosság: Válassz ki egy állatot az esőerdőben. 2 pontot kapsz az állattal szomszédos minden különböző élőlény után. Például, ha az **e** tamarint választod, amellyel 5 különböző élőlény (fa, jaguár, harkály, béka és virág) szomszédos, 10 pontot kapsz.

V. FÜGGELÉK

34. Tamarinkölykök: 2 pontot kapsz az esőerdőben élő minden tamarinért.

A példában 3 tamarint helyeztél le az esőerdőbe, így összesen 6 pontot kapsz.


35. Tojásrakók: Minden 1 madárból és 1 hüllőből álló párért 2 pontot kapsz. Ebben a példában 3 madár- és hüllőpár van az esőerdőben (3 hüllő és 6 madár), így összesen 6 pontot kapsz.

36. Tollas barátok: Minden 1 harkályból és 1 arapapagájból álló párért 3 pontot kapsz. A példában 2 ilyen pár látható, így összesen 6 pontot kapsz.

37. Trió: 3 pontot kapsz minden 1 emlősből, 1 madárból és 1 hüllőből álló trióért. A példában 3 ilyen triót lehet kialakítani (7 emlőssel, 6 madárral és 3 hüllővel rendelkezel), ezért 9 pontot kapsz.

38. Tukánfiókák: 2 pontot kapsz az esőerdőben élő tukánokért. A példában 2 tukánt helyeztél le az esőerdőbe, így összesen 4 pontot kapsz.

39. Vidrakölykök: Válaszd ki az egyik vidrát az esőerdőben. Újból megkapod a kiválasztott vidráért járó pontokat.

40. Virágok között: Válassz ki egy virágot az esőerdőben. 2 pontot kapsz a virággal szomszédos minden különböző élőlényért. Például, ha a  virágot választod, amellyel 3 különböző élőlény (tamarin, jaguár és béka) szomszédos, 6 pontot kapsz (3 élőlény x 2 pont).

41. Vízésés: A játék végén 3 pontot kapsz az Élet Vízésése minden olyan sávja után, amelyen a te játékosjelölőd van legelő. Döntetlen esetén is megkapod a 3 pontot.
*Az egyszemélyes játékváltozatban az ellenfélnek csak a fa- és a vízvirág-sávon van jelölője, így a többi sávon mindenképp a te jelölőd lesz legelő.

42. Zöldellők: Minden 1 fából és 1 virágból álló párért 2 pontot kapsz. A példában 2 ilyen pár található az esőerdőben (5 fa és 2 virág), amiért 4 pontot kapsz.



ROVARKÁRTYÁK

- Minden rovakártya csak a saját esőerdőre van hatással.

1–2. Amerikai gyapjaslepke: Kapsz 2 húzás bónuszt.

3–4. Azúrlepke: Kapsz 1 magot és 1 húzás bónuszt.

5–6. Brazil vándorpók: Válassz ki legfeljebb 2 üres lehelyezési bónuszt, és érvényesítsd a bónuszokat tetszőleges sorrendben. Ha csak 1 üres lehelyezési bónusz van az esőerdőben, csak ezt az egy lehelyezési bónuszt aktiválhatod.


7. Cramer 88-as: Azonnal kapsz egy magot az esőerdőben lévő minden 2 fa után. Például, ha összesen 7 fa van az esőerdőben, 3 magot kapsz.

8–9. Darázs: Te 2 magot kapsz, a többi játékos pedig 1-et. Azok a játékosok, akik 4 maggal rendelkeznek, a kártya hatására sem kaphatnak több magot.
*Egyszemélyes játékváltozatban csak te kapod meg a 2 magot, az ellenfeled nem kap.

10–11. Ékszerhernyó: Hajts végre 1 komposztálás bónuszt, majd vegyél el a jelzőtárolóból egy ugyanolyan típusú, de az eldobottnál 1-gyel magasabb értékű erőforrásjelzőt, és helyezd a csónakodra. Például, ha egy 2-es vízjelzőt komposztálsz, vegyél el egy 3-as vízjelzőt a jelzőtárolóból, és helyezd a csónakodra. Ha egy 4-es értékű erőforrásjelzőt komposztálsz, csak a komposztálás bónuszt hajtsd végre, mivel nincs ennél magasabb értékű erőforrásjelző.

12. Esőerdei kékszárnyú: Vegyél el 1 vízi virágot a közös készletből és helyezd le egy üres folyami mezőre. Ezzel a lehelyezéssel nem mozgathatod a jelölődöt az Élet Vízésése vízvirág-sávján.


13–14. Ganajtúró: Válassz 1 erőforrásjelzőt a csónakodról, és tedd vissza a játékterületre. Ha a kártya használatakor nincs erőforrásjelző a csónakodon, a kártyának nincs hatása.

15–16. Golyófejű kabóca: Kapsz egy áthelyezés bónuszt. Ha az állatot egy lehelyezési bónuszra helyezed át, a szokásos áthelyezés bónusszal ellentétben most aktiválhatod a lehelyezési bónuszt. Nem helyezhetsz át egy állatot ugyanarra a mezőre, ahonnan elvetted pusztán azért, hogy újra aktiváld ugyanazt a lehelyezési bónuszt. A tukán  hatása nem érvényesül ennél az áthelyezésnél.

17–18. Herkulesbogár: Kapsz 1 komposztálás bónuszt.

19–20. Imádkozó sáska: Válassz ki tetszőleges számú erőforrásjelzőt a játékterületéről, és dobd el a csónakodra. Ezután húzz ugyanennyi erőforrásjelzőt az erőforrászsákjából.

21. Kaszáspók: Válassz egy kistestű állatot az állatrezervátumból, és helyezd le egy, a terepfeltételeinek megfelelő üres mezőre. Egyedi állatot nem helyezhetsz le ezzel a kártyával.



22–23. Levállábú poloska: Egy ebben a körben vásárolt állat költsége 2 -vel csökken. Ez a hatás elvész, ha a köröd végéig nem helyezel le állatot.

24–26. Levélutánzó sáska: Vegyél el egy különleges tereplapkát, és helyezd le az esőerdőbe.

27–28. Levélvágó hangya: Kapsz egy 3-as értékű erőforrásjelzőt a jelzőtárolóból. A megszerzett jelzőt helyezd a csónakodra.

29. Lycorea Halia: Azonnal kapsz egy magot az esőerdőben lévő minden 2 virág után. Például, ha összesen 5 virág van az esőerdőben, 2 magot kapsz.


30. Madárpók: Válassz egy nagytestű állatot az állatrezervátumból, és helyezd le a terepfeltételeinek megfelelő üres mezőkre. Egyedi állatot nem helyezhetsz le ezzel a kártyával.

31–32. Majomszöcske: Válassz ki 1 tukánt az esőerdőben, és érvényesítsd újra az  képességét. Ezzel a kártyával nem kapod meg újra a tukán lehelyezésének hatását, csak az  képességét használhatod újra. Mivel valójában nem helyeztél le tukánt az esőerdőbe, lehelyezési bónuszt sem aktiválhatsz.

33–34. Orchideaméh: Azonnal kapsz 2 magot a közös készletből.

35. Óriás botsáska: Vegyél el 1 fát a közös készletből és helyezd le egy üres erdei mezőre. Ezzel a lehelyezéssel nem mozgathatod a jelölődöt a fasávon.

36. Óriás százlábú: Válassz ki és aktiválj 2 különböző bónuszt a kártyán látható 3 lehetőség közül (mag/húzás/komposztálás), tetszőleges sorrendben.

37–38. Ördögszöcske: Csökkentsd 3 -vel az „egy tereplapka lehelyezése” akció költségét ebben a körben. Ha az „egy tereplapka lehelyezése” akciót nem hajtod végre a köröd végéig, a kártya hatása elveszik.

39–40. Páncélos levélbogár: Válassz egy erőforrásjelzőt a zsákodból, és komposztáld. Ha nincs erőforrásjelző a zsákodban a kártya használatakor, a kártyának nincs hatása.

41–42. Poszméh: Azonnal kapsz 1 magot a közös készletből.

43. Piruló fantom: A kártya használatakor kapsz 1 magot az esőerdőbe lehelyezett minden állatosztály (madarak, emlősök, hüllők) után. Mivel az állatoknak 3 osztálya van, legfeljebb 3 magot kaphatsz ezzel a kártyával.

44. Rablópoloska: Vegyél el 1 fát és 1 vízi virágot a közös készletből, és helyezd le az esőerdőbe. A fákat csak üres erdei mezőkre, a virágokat pedig csak üres folyami mezőkre helyezheted le. Ezekkel a lehelyezésekkel nem mozgathatod az Élet Vízésése fa- és vízvirág-sávjain lévő jelölődöt.

45–46. Trópusi bikahangya: Vegyél el egy 4-es értékű erőforrásjelzőt a jelzőtárolóról. A megszerzett erőforrásjelzőt tedd a csónakodra.

47–48. Türkiz énekeskabóca: Húzz 1 tetszőlegesen választott jelzőt az erőforrászsákodból. Ha nincs több jelző az erőforrászsákban, töltsd újra a zsákot, és utána érvényesítsd a kártya hatását.