

SARKVIDÉK



A JÁTÉK CÉLJA

Fehérség, fehérség, mindenütt csak a fehérség. A sarkvidék havas vidékét fürkészed abban a reményben, hogy sikerül megpillantanod az őshonos állatokat.

Figyelj meg minél több állatot az Északi-sarkvidéken. Gyűjts be állatkártyákat, használd a képességeiket, hogy összeállítsd a saját paklidat, és igyekezz eljuttatni a totemállatodat a jégtáblára.

A változatosságot is szem előtt tartva, alkoss minél hosszabb sorozatokat az egyes állatfajok kártyáiból, és juttasd minél messzebbre a totemállatodat, hogy te szerezd meg a legtöbb pontot.

Cédric Lefebvre játéka
Christine Alcouffe illusztrációival



TARTOZÉKOK ÉS ELŐKÉSZÜLETEK

6 tájképkártya



120 állatkártya 4 különböző hátlappal

3

TARTALÉK

1 segédletlapka
előlap: tartalék
hátlap: pontozás



6 kétoldalas képességkártya



EGY JÁTÉKOS KEZÉBEN
LÉVŐ KÁRTYÁK



6 kétoldalas totemátlapka



1 kezdőjátékos-jelölő



- 1** Helyezzétek a 6 tájképkártyát az asztal közepére **emelkedő számsorrendben** úgy, hogy egy teljes tájképet alkossanak.

Tegyétek a 6 állatjelölőt a 3-as értékű tájképkártyára.

- 2** Válogassátok szét a kártyákat külön paklikba a hátoldalukon látható számok szerint. Vegyetek el annyi paklit véletlenszerűen, ahányan játszatok. A kiválasztott paklikat keverjétek össze egy nagy pakliba, a többit pedig tegyétek vissza a dobozba.



Ez lesz az állatkártyák közös húzópaklija, amit képpel lefelé tegyetek az asztal közepére.

- 3** Távolítsatok el véletlenszerűen kártyákat a húzópakliból attól függően, hogy hányan játszatok:

2 játékos esetén | **3 játékos esetén** | **4 játékos esetén**
5 kártyát távolítsatok el. | 10 kártyát távolítsatok el. | 15 kártyát távolítsatok el.

Fontos: Az eltávolított kártyákat a játék végén használni fogjátok. Ezeket tegyétek félre, és tegyétek a paklira a segédletlapkát, a tartalék oldalával felfelé. A segédletlapka alatti paklit tartaléknak nevezzük.

- 4** Minden állathoz két lehetséges képesség tartozik. Helyezzétek a 6 képességkártyát a tájkép mellé. Sorsoljátok ki, hogy a kártyák melyik oldala legyen látható. Ezeket a képességeket tudjátok majd használni a játék során.

- 5** Osszatok minden játékosnak egy totemállatlapkát, amit csak ő láthat. A megmaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek azokat.

- 6** Sorsoljatok kezdőjátékost, és ő vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt. Ez a jelölő a játék végéig nála marad, jelezve, hogy ő kezdte a játékot.

- 7** Minden játékos húzzon fel 3 állatkártyát a húzópakliból. Ezek lesznek a kezdő kártyáitok.

- 8** A folyó előkészítéséhez fedjétek fel 6 kártyát a húzópakliból.

Készen álltok a játékra!

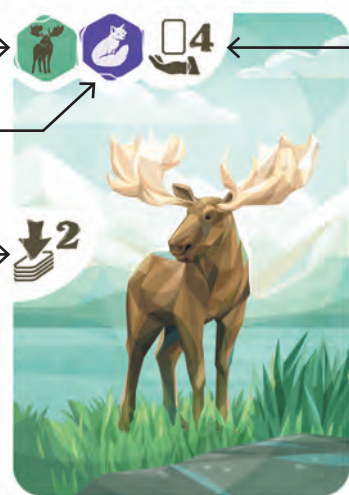


A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék során bejárod a sarkvidéket, és megfigyeled az őshonos állatokat. A megfigyeléseidet és a megszerzett ismereteidet egy saját állatkártyapakli jelképezi, **amit magad előtt hozol létre**. A paklid tetején lévő kártya lesz a „látható” állatkártya.

A látható állatkártyád minden körben változni fog. Ennek a kártyának a kiválasztása döntő fontosságú, ugyanis ez határozza meg a köröd menetét, többek között azt is, hogy hány kártyát húzol az aktuális körben, és mennyit fogsz lehelyezni a következőben.

Egy állatkártyán 4 különböző információ látható:



The diagram shows a moose card with four callouts explaining its components:


- Fő állat** (Main animal): Points to the moose icon in the top left corner.
- Társállat** (Partner animal): Points to the fox icon in the top middle.
- LEHELYEZÉSI ÉRTÉK** (Placement value): Points to the '2' with a downward arrow icon in the bottom left.
- HÚZÁSI ÉRTÉK** (Drawing value): Points to the '4' with a hand icon in the top right.


Példa: (1) a paklid tetején lévő sarki rókának 5-ös a lehelyezési értéke, (2a) de csak 3 kártya van a kezedben. (2b) Ezeket a kártyákat tetszőleges sorrendben a paklidra helyezed. (3) A 2 hiányzó kártyát a közös húzópakliból veszed el, és mindkettőt a büntetésapakliba teszed.




A JÁTÉK MENETE

A játék során a kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint hajtjátok végre a köreiteket. Egy játékos köre 3 lépésből áll, amelyeket az alábbi sorrendben kell végrehajtani:

 **A.** Helyezz állatkártyákat a paklidba, és vegyél el egy képességkártyát;

 **B.** Mozdasd az állatjelölőket;

 **C.** Húzz fel kártyákat.

 **A.** Helyezz állatkártyákat a paklidba, és vegyél el egy képességkártyát.

Válassz ki a kezedből annyi kártyát, amennyit a látható állatkártyád lehelyezési értéke mutat, és a kártyákat tetszőleges sorrendben tedd a paklid tetejére.

Megjegyzés:

az **első körödben** nincs látható állatkártyád, így a lehelyezési értéked 1-es.

Ha **kevesebb kártya** van a kezedből, mint a látható állatkártyád lehelyezési értéke, először tedd a paklidra az összes kezedből lévő kártyát, majd a hiányzó kártyákat húzd fel a közös húzópakliból, és tedd a büntetéspaklidba.



3

**A BÜNTETÉS-
PAKLID**



**A KEZEDBEN LÉVŐ
KÁRTYÁK**

2A

A PAKLID



az A lépés
kezdetén



az A lépés
végén

2B



Ezután vedd el a látható állatkártyád fő állatához tartozó képességekártyát. A képességekártya lehet az asztal közepén, vagy akár egy másik játékos előtt is. Ez a kártya addig nálad marad, amíg egy másik játékos el nem veszi tőled.

Ha az állatnak olyan képessége van, ami a B vagy a C lépésben aktiválható, azt **azonnal használhatod (lásd 10–11. oldal)**. Az A lépésben aktiválható képességeket csak a következő körödben használhatod.

Ha vannak további, korábban begyűjtött képességekártyáid, a megfelelő lépés során ezek képességeit is aktiválhatod.

● **B. Mozdasd az állatjelölőket.**

Mozdasd a tájképen a látható állatkártyád fő állatához és társállatához tartozó állatjelölőket. Az alábbi 3 eset lehetséges:

- A 2 jelölő **közül egyik** sincs a tájkép szélén (a 0-s és a 15-ös értékű kártya). Válaszd ki az egyik jelölőt, és mozdasd 1 lépéssel jobbra, majd a másik jelölőt 1 lépéssel balra.



2 lehetőség: az egyenes VAGY a hullámos nyilaknak megfelelően

- A 2 jelölő közül **1 a tájkép egyik szélén van**. Mozdasd ezt a jelölőt a tájkép közepe felé, majd a másik jelölőt az ellenkező irányba.



- Mindkét **jelölő a tájkép** (ugyanazon vagy ellentétes) szélén van. Mozdasd mindkét jelölőt a tájkép közepe felé.



C. Húzz fel kártyákat.

Vegyél el annyi kártyát a folyóról, amennyi a látható állatkártyád húzási értéke.

Ezután fedj fel annyi állatkártyát a közös húzópakliból, hogy ismét 6 állatkártya legyen a folyóban.

Fontos! A köröd végén legfeljebb 7 kártya lehet a kezedben (a C lépés után).

Ha 7-nél több kártyád van, válassz ki és dobj el annyi kártyát a büntetéspaklibba, hogy 7 kártya maradjon a kezedben.



Megjegyzés: bármikor átnézheted a pakliban lévő kártyákat.



A JÁTÉK VÉGE

Amikor a közös húzópakli kiürül, és a folyót már nem lehet feltölteni, alkossatok egy új húzópaklit a tartalékban lévő kártyákból, amelyeket az előkészületek során tettetek félre a segédletlapka alá. Folytassátok az aktuális fordulót a szokásos módon, amíg a kezdőjátékos-jelölővel rendelkező játékos kerülne sorra.

Ezután minden játékos játsszon le még egy utolsó kört, amiben csak az A és B lépést hajszátok végre, ne húzzatok fel kártyákat **(a C lépés kimarad)**.

Ezután a játék véget ér, és a végső pontozás következik.

VÉGSŐ PONTOZÁS

Vedd magad elé az állatkártyapaklidat. Terítsd szét a kártyáidat **anélkül, hogy megváltoztatnád a sorrendjüket**.

1 Minden állatfaj esetén számold meg az egymást követő **leghosszabb sorozatban** lévő kártyák számát. Ne számold hozzá azokat a kártyákat, amelyek nem részei a leghosszabb sorozatnak, és a különálló kártyák sem számítanak.

Pontozd le az egyes állatfajokat az alábbi táblázat alapján, a leghosszabb sorozatban lévő kártyák számától függően:

A sorozatban lévő kártyák száma	2	3	4	5	6+
Szerzett pontok	1	3	6	10	15

2 Az előző lépésben meghatározott sorozatok száma után (ami megegyezik a lepontozott állatfajok számával) szintén pontot kapsz a táblázat alapján.

Példa: Ha 4 különböző sorozatod van, további 6 pontot kapsz.

Fontos: egy sorozat legalább 2 egymást követő azonos fajhoz tartozó állatkártyából áll.



- 3 Fedd fel a **totemállatlapkádat**. Az alapján kapsz pontot, hogy a totemállathoz tartozó állatjelölő melyik tájképkártyán található (0, 1, 3, 6, 10 vagy 15).



- 4 Vonj le 1 pontot a **büntetéspaklidban** lévő minden kártya után.



A végső pontozást követően a legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a körsorrendben közelebb áll a kezdőjátékoshoz.



AZ ÁLLATOK KÉPESSÉGEI

Rozmár



Mozgasd a fő állat jelölőjét **1 további lépéssel** az általad választott irányba.

Lunda



Mielőtt lehelyeznéd a kártyáidat, **cseréld ki egy kártyát** a kezedből egy folyón lévő kártyával.

Jegesmedve



Válassz ki **egy kártyát a büntetéspakliból**, és tedd át egy másik játékos büntetéspaklijába.



Mozgasd a **társállat jelölőjét 1 további lépéssel** az általad választott irányba.



Mielőtt lehelyeznéd a kártyáidat, **vedd vissza a kezedbe a látható kártyádat**. Vigyázz, mert ezzel már ebben a körben megváltozik a lehelyezési értéked.



Kártyahúzáskor a **büntetéspakliból** és a folyóról is **választhatsz** kártyákat.

Megjegyzés: ha nincs látható állatkártyád, a lehelyezési értéked 1-es.

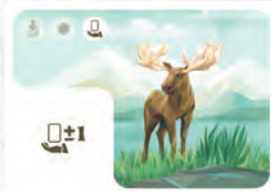
Azt jelzi, hogy a képesség melyik lépésben használható

Orka



Minden elvett kártyád után azonnal töltsd fel a folyót.

Jávorszarvas



Növedd vagy csökkentsd **1-gyel a húzási értékedet.**

Sarki róka



A kártyák lehelyezésekor **az utolsó kártyát beteheted a paklid aljára is.**



Kártyahúzáskor **elvehetsz 1 vagy több képpel lefelé fordított kártyát a közös húzópakli tetejéről.**



Növedd vagy csökkentsd **1-gyel a lehelyezési értékedet.**



A kártyák lehelyezésekor az utolsó kártyát **beteheted a látható állatkártyád alá is, képpel lefelé.**

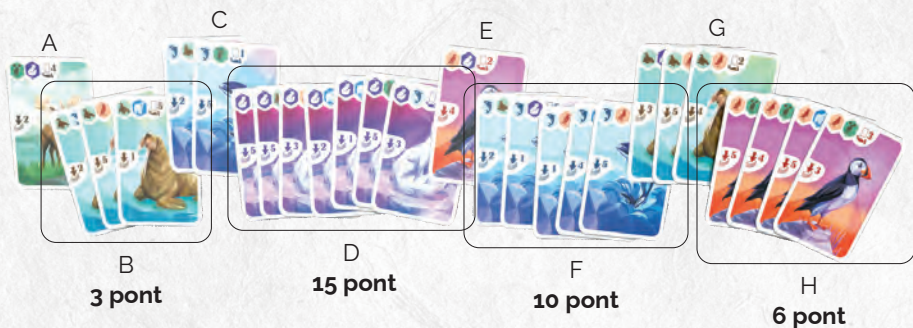
Megjegyzés: MINDEN képesség opcionális.

Ezt a kártyát a végső pontozás során egy tetszőleges állatfajként veheted figyelembe.



PÉLDA A VÉGSŐ PONTOZÁSRA

A paklidban az alábbi kártyák találhatóak a megadott sorrendben:



- 1 Az **A** és az **E** kártyákat nem veszed figyelembe, mivel egy sorozatnak legalább 2 egymást követő azonos fajhoz tartozó állatból kell állnia. A **C** és **G** sorozatokat sem veszed figyelembe, mivel van hosszabb sorozat ezekből az állatfajokból a paklidban.
- 2 A paklidban 4 különböző állatfajhoz tartozó sorozat **található** (a fenti példában bekeretezett sorozatok), amiért tovább **6 pontot** kapsz.



- 3 A sarki róka a totemállatod. Mivel a jelölője a játék végén a 10-es értékű tájkártyán áll, **10 pontot** kapsz.

- 4 A büntetéspaklidban 4 kártya van, így **4 pontot levonsz** magadtól.



A végső pontszámod
 $3 + 15 + 10 + 6 + 6 + 10 - 4 = 46$ pont.