

Wolfgang Kramer és Michael Kiesling

SAVANNAH PARK



1-4 játékos részére, 8 éves kortól

Játékleírás



A játék története

Afrika szívének közepén egy páratlanul gyönyörű természeti paradicsom terül el. Afrika legnagyobb szárazföldi állatai élnek ezen a végtelen területen, ami éppúgy lenyűgözi az idelátogatókat, mint a végtelen táj természetes szépsége. Ezen a csodálatos földrészen versenyeztek a saját természeti parkjaitok optimalizálásáért. Kapcsoljátok össze egymással az azonos állatfajokat, gyűjtsetek össze minél nagyobb állatállományt az állatok áthelyezésével. Tereljétek az állatokat a vízlelőhelyekhez, mert azok megsokszorozzák az állatállományotok értékét, és ügyeljete arra, hogy a bozóttüzek ne jelentsenek veszélyt az állatokra. Az árnyas fák és a buja fű nemcsak hasznos, hanem ételmet is biztosít számukra. Minél több van belőlük a játék végére, annál több pontot hoznak. Amint minden állat új helyre került, a játék a végső pontozással lezárul. Az nyer, aki a legtöbb pontot tudja összegyűjteni.



Alkatrészek

4 összehajtogatható tárolódoboz



4 park
Minden játékosnak 1

Előoldal:

Homokos terület

Fás terület

Füves terület

Emlékeztető az állatok áthelyezéséről



Szurikátabarlang

Bozóttűz

Sziklás terület

Emlékeztető a fák és fűek pontozásáról

Hátoldal:



168 lapka

Előoldal:



Hátoldal:



Minden játékosnak: 33 állatlapka, 6 falapka, 3 bozóttűzlapka

1 pontjelölőtábla

Előoldal:



Pontozósáv

Pontozási kategóriák

Kezdőkunyhó

100 pont jelölése

Vízlelőhelyek - sokszorozó

Hátoldal:

A „Változatos játékfelépítés” játékvariációhoz



4 szurikáta
színenként 1



4 vadőr
színenként 1



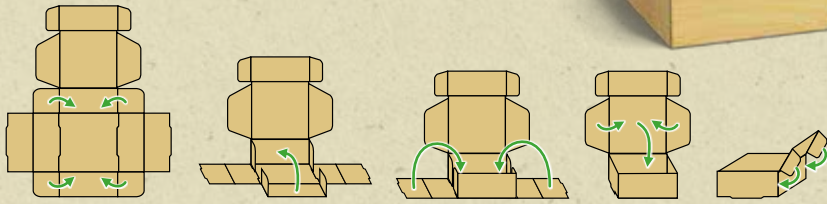
4 sárga oroszlán

egy játékvariációhoz



Előkészületek



1 Válasszatok egy színt és vegyétek magatokhoz a színetekben, majd hajtogassátok össze a **tárolódobozt**.



2 Vegyék el egy **parkot**, a színeteknek megfelelő szurikáta-barlanggal.



3 Vegyék magatokhoz az összes lapkát a színetekben.

Válogassátok ki a **3 bozóttűzlapkát**  és a **6 falapkát**  és tegyék ezeket a tárolódobozotokba. Ezeket majd a játékvariációnál használjátok.

A megmaradt **33 állatlapkát** az előoldalaikkal felfelé fordítva fektessétek magatok elé.



Fontos!

6 állatfaj van:



Állatfajonként ezek a kombinációk vannak (példánkban a zebra):



Mind a 33 állatlapka különböző és minden kombináció pontosan egyszer fordul elő a játékban. Mindenkinél ugyanaz a 33 kombináció van.

Készítsétek elő a parkotokat úgy, hogy az alábbiak szerint elhelyezitek rajtuk az állatlapkáitokat:

A Keverjétek meg a 33 állatlapkákat, **sárga oldalával felfelé** fordítva és így alakítsatok ki belőlük egy tornyot.

B Vegyék el a torony legfelső lapkáját és fektessék a parkotok **bal felső** sarkában az első **homokos területre**. Töltsék fel a homokos területeket balról jobbra, felülről lefelé haladva úgy, hogy az állatlapkák sárga oldala legyen felfelé. Közben ügyeljenek arra, hogy a fás-, füves- és bozóttűz területek, valamint a középső szikla terület **szabadon** maradjanak.

C A lehelyezés végén megmaradt két állatlapkát tegyék rá valamelyik szélső füves területre úgy, hogy az **előoldaluk** legyen látható.



4 Fektesse a **pontjelölő-táblát** az asztal közepére.



5 Vegyék el a **vadórt** a színetekben és állítsátok a pontjelölő-tábla „0” mezőjére.



6 Vegyék el a szurikátát a színetekben és állítsátok a táblákra a szurikáta-barlangra.



7 Állítsátok egy **oroszlánt** a pontjelölőtábla mellé készenlétbe.

8 A felesleges tárolódobozokat, parkokat, vadórokat, szurikátákat, oroszlánokat, állat-, bokor- és falapkákat tegyék vissza a játék dobozába.

A játékmenet

A játékot több fordulón át játsszátok. Minden fordulóban a kezdőjátékos kiválaszt egy állatlapkát, amit azután mindenkinek át kell helyeznie a saját parkjában. Ezt követi a következő forduló. Az lesz az első forduló kezdőjátékosa, aki utoljára etetett valamilyen állatot. Minden forduló után az óramutató járásával megkegyező sorrendben következő játékos lesz a kezdőjátékos.

Minden forduló **2 lépésből** áll: **1. lépés: A kezdőjátékos megnevez egy állatlapkát, amit mindenkinek fel kell vennie.**

2. lépés: Mindenki áthelyezi a parkjában a megnevezett állatlapkát.



1. lépés:

Kezdőjátékosként kiválasztasz a parkodban egy olyan állatlapkát, amelynek a **sárga előoldala** van **felfelé**. Pontosan megnevezed a játékosársaidnak a kiválasztott lapkát majd felveszed azt. Ezután ráállítod a szurikátádat arra a területre, ahonnan az állatlapkát elvetted. Közvetlenül ezután a többieknek is **fel kell venniük** a parkjukról **azt az állatlapkát, amelyet megnevezted**, és a lapkájuk megüresedett helyére ráállítják a szurikátájukat.

2. lépés:

Most mindannyian egyszerre áthelyezitek a felvett lapkákat a parkotokban a következő szabályoknak megfelelően:

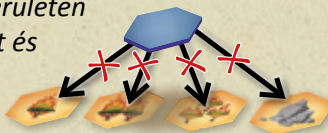
1) Átfordítjátok az állatlapkát és a színes hátoldalával felfelé teszitek le egy állatlapkák szabadon kiválasztott új területre.



2. A terület legyen vagy

- ◊ egy szabad homokos terület, vagy
- ◊ egy szabad fás terület, vagy
- ◊ egy szabad füves terület.

Figyelem! Minden homokos-, füves-, fás területen csak egy állatlapka feket! A sziklás terület és azok a területek, ahol bozóttűz van, tabuk, azokra soha nem fektethettek állatlapkát!



Ezután állítsátok a szurikátáitokat a saját barlangjaitokra.

Megjegyzés: A szurikátáitokat csak jelölőként használjátok. Velük jelölitek azt a területet, ahonnan elvettétek az állatlapkákat, ahová az állatlapkákat nem tehetitek vissza.



zebra és elefánt



1, 2, 3 zebra



zebra és vízlelőhely



zebra strucc, antilop és vízlelőhely



vízlelőhely minden állatfajjal

Példa:

Csenge a kezdőjátékos és azt az állatlapkát választja, amelyiken az orrszarvú van a vízlelőhelynél. Miután hangosan ismertette a kiválasztott lapkát, elveszi és a lapka megüresedett helyére állítja a szurikátáját. Ekkor a játékosársai **Dani** és **András** megkeresik azt a lapkát a parkjukban, amelyiken az orrszarvú van a vízlelőhelynél, felveszik és a lapkájuk helyére állítják a szurikátáikat.

Ezután a lapkájukat megfordítják és a hátlapjukkal felfelé fordítva leteszik a parkjukra egy általuk választott helyre.

Végül a szurikátákat visszateszik a helyükre és Dani lesz a következő kezdőjátékos.



A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor a parkjaitokban **minden állatlapka** a színes **hátoldalával** felfelé fordítva fekszik. Ekkor kezdődik az **értékelés**. Tetszőlegesen válasszátok ki, hogy kinél kezditek az értékelést. Tőle kiindulva sorban, egyenként értékeljétek ki mindenkinél az 1. kategóriát „kis bozóttűz” (lásd lentebb). Ehhez fogjátok az egyik oroszlánt és állítsátok az értékelőtábla 1. kategóriájára. Amikor az 1. kategória kiértékelésével megvagytok, toljátok át az oroszlánt a 2. kategóriára „közepes bozóttűz” és értékeljétek ki sorban mindenkinél a 2. kategóriát. Így folytassátok az értékelés, míg mind a 11 kategóriát kiértékelitek mindenkinél.



A kategóriák:

Az első három kategória a bozóttüzekről szól. Amikor bizonyos állatlapkák az egyes bozóttüzeket körülölelő 6 mező valamelyikén fekszenek, akkor le kell venni azokat az állatlapkákat.

1) Kis bozóttűz



A kis bozóttűz elűz minden olyan vele érintkező állatlapkát, amelyiken egy **egyedülálló állat** áll, függetlenül attól, hogy van-e vízlelőhely az állat mellett vagy sem. Vegyete le a kis bozóttűz környezetéből minden olyan állatlapkát, amelyiken 1 állat áll és tegyétek vissza a dobozotokba.



2) Közepes bozóttűz



A közepes bozóttűz elűz minden olyan vele érintkező állatlapkát, amelyiken **pontosan két állat** áll, függetlenül attól, hogy két azonos fajhoz, vagy két különböző fajhoz tartozó állatról van-e szó, vízlelőhellyel vagy anélkül. Vegyete le a közepes bozóttűz környezetéből minden olyan állatlapkát, amelyiken 2 állat áll és tegyétek vissza a dobozotokba.



3) Nagy bozóttűz



A nagy bozóttűz elűz minden olyan vele érintkező állatlapkát, amelyiken **pontosan három állat** áll, függetlenül attól, hogy három azonos fajhoz, vagy különböző fajokhoz tartozó állatokról van-e szó, vízlelőhellyel vagy anélkül. Vegyete le a nagy bozóttűz környezetéből minden olyan állatlapkát, amelyiken 3 állat áll és tegyétek vissza a dobozotokba.



4) Fűek

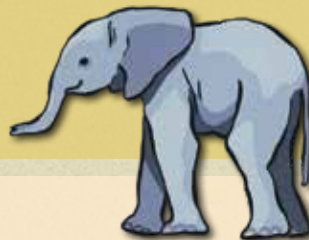


Minden **szabadon** álló fű területért a parkotokban **1 pontot** kaptok. Lépjete előre a vadőrötökkel a kapott pontok mértékében.

5) Fák



Minden **szabadon** álló fás területért a parkotokban **3 pontot** kaptok. Ez azokra a fás területekre is érvényes, amelyek egy bozóttűz után váltak ismét láthatóvá.



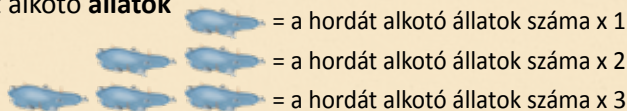
6-tól 11-ig. Az egyes állatfajok



Minden állatfajból a **legértékesebb** hordát értékelitek.

Egy hordához tartozik minden olyan állat, amelyik azonos fajhoz tartozik és az állatlapkáik valamelyik oldalukkal egymás mellett fekszenek, **összefüggő csapatot** alkotva. Eközben nem számít, hogy áll-e másik állatfajhoz tartozó állat az éppen értékelt lapkán, míg áll rajta legalább egy, az éppen értékelt hordához tartozó állat. Minél több állat van egy hordában, annál értékesebb a horda. Viszont egy horda csak akkor értékelhető, ha a hordát alkotó állatlapkák közül legalább az egyikben van vízlelőhely. A **vízlelőhelyek szorzók**, és attól függően, hogy egy horda állatlapkáin 1, 2 vagy 3 vízlelőhely van, **szorzódnak** a hordát alkotó **állatok**

a következők szerint:



Ez az elefántcsorda 10 elefántból áll és a hordának 3 vízlelőhelye van. Ez a horda így $10 \times 3 = 30$ pont értékű.

Figyelem! Állatfajonként mindenki csak **egy** hordát értékelhet. Akinek több hordája is van a parkjában, az kiválasztja az értékesebbet és az értékeli, majd a kapott pontok mértékében előre lép a pontjelzőn.

Miután minden kategóriát kiértékeltetek, **a játéknak az a győztese, akinek a legtöbb pontja lett**. Egyezőség esetén az érintettek közül az győz, akinek több a szabad füves területe a parkjában.

Megjegyzés: Aki eléri, vagy átlépi a 100-as mezőt a pontozótáblán, az ennek jelzéseként a pontozótábla közepére, a 100 pontos mezőre állítja a szurikáját. Minden szurikáta számára van egy hely a 100 pont jelölésére.

Nézzünk egy részletes példát az értékelésre!

Csenge értékelését követjük végig:

- 1) **Kis bozóttűz:** A kis bozóttűz elúzi a magányos struccot a vízlelőhellyel. Csenge leveszi a parkjáról ezt a lapkát.
- 2) **Közepes bozóttűz:** A közepes bozóttűz elúzi a 2 elefántot. Csengének le kell vennie ezt az állatlapkát.
- 3) **Nagy bozóttűz:** A nagy bozóttűz nem úz el egy állatot sem.
- 4) **Füvek:** Csenge parkjában 5 szabadon álló fű terület van, amik után 1-1 pontot, összesen 5 pontot kap. Csenge előre lép a vadőrével 5 mezőt a pontjelzőtáblán.
- 5) **Fák:** Csenge parkjában 2 szabadon álló fás terület maradt, ezekért 3-3 pontot, összesen 6 pontot kap. Csenge előre lép a vadőrével 6 mezőt a pontjelzőtáblán.

- 6) **Zsiráfok:** Csengének sikerül a zsiráfhordába 10 zsiráfot letennie, 3 vízlelőhellyel, ezért összesen 30 pontot kap (10 a zsiráfokért x3 a vízlelőhelyek miatt). Azokat a zsiráfokat, amik még a parkjában állnak, de nem kapcsolódnak a hordájához, nem értékelheti.



- 7) **Elefántok:** Mivel Csengének el kellett távolítania a 2 elefántos lapkáját a bozóttűz miatt, így már nem áll a nagy elefánthorda a vízlelőhellyel összekapcsolva. Csenge a kisebb hordát értékeli, ami 4 pontot ér (2 az elefántokért x2 a vízlelőhelyek miatt).



- 8) **Orrszarvúak:** Csenge a felső hordáért csak 3 pontot kapna, ezért úgy dönt, hogy az alsó orrszarvúhordáját értékeli. Ezért 7 pontot kap. (7 az orrszarvúkért x1 a vízlelőhely miatt).



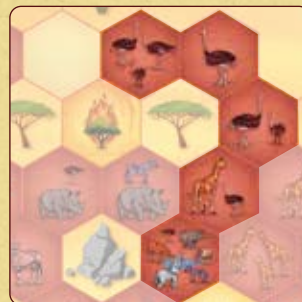
- 9) **Zebrák:** Csenge a legnagyobb zebrahordáját értékeli, ami 8 zebraából és 2 vízlelőhelyből áll, amiért összesen 16 pontot kap (8 a zebraokért x2 a vízlelőhelyek miatt).



- 10) **Antilopok:** Sikerült Csengének az összes antilopot egy hordába letennie 3 vízlelőhellyel. Ezért összesen 33 pontot kap (11 az antilopokért x3 a vízlelőhelyek miatt).



- 11) **Struccok:** Csenge legértékesebb strucc hordája 8 pont értékű. (8 a struccokért x1 a vízlelőhelyek miatt).



Csenge a parkjáért összesen 109 pontot kapott.



Játékvariáció: Szóló játék

Előkészületek

Az alapjátékban megismertek szerint készítsd elő a játékot.

Játékmenet

A játék menete gyakorlatilag ugyanaz, mint az alapjátékban, azzal a kivétellel, hogy mivel egyedül játszol, te döntöd el minden körben, hogy melyik állatot helyezed át.

A játék vége

A játék vége és az értékelés az alapjátékban megismertek szerint történik.

Mennyi pontot szereztél?

- <80 Inkább tegyél egy nagy sétát az állatkertben!
- 80 ponttól Játszd le újra a partit!
- 100 ponttól Tudod te ezt jobban is!
- 120 ponttól Állati jó!
- 140 ponttól Örömeben itt ugrál egy antilop!
- 160 ponttól Elefántos!
- 180 ponttól Rendkívüli! Büszke lehetsz magadra!
- 200 ponttól Minden elismerésünk! A parkod oroszlánerős!



Játékvariáció: Változatos felépítés

Előkészületek

Fordítsátok át a parkotokat a hátoldalára. Az alapjáték alkatrészei mellett vegyetek el még fejenként **6 fa és 3 bozóttűz lapkát**.



Mielőtt elkezded lehelyezni a szokásos állatlapkákat a parkotokra, előtte tegyék le az új fa és bozóttűz lapkákat a homokos területekre. Ügyeljetek arra, hogy ezek a lapkák mindenki parkján ugyanazokra a helyekre kerüljenek. Ehhez a játékvariációhoz ezek alkotják a fixen álló fa és bozóttűz területeket. A pontozótábla hátoldalán találsz néhány javaslatot ezek lehelyezéséhez, azonban a saját elképzeléseitek szerint is kialakíthatjátok a parkokat. A további előkészületeket az alapjátékban megismertek szerint csináljátok.

További javaslatokat találhattok angol/német nyelveken a kiadó Deep-Print oldalán:

Játékmenet

A játék menete ugyanaz, mint az alapjátékban.

A játék vége

A játék vége és az értékelés az alapjátékban megismertek szerint történik.



Játékvariáció: Gyerekeknek

Amikor kisebb gyerekek is részt vesznek a játékban, akkor ne használjátok a fa és bozóttűz területeket, továbbá hagyjátok figyelmen kívül a vízleőhelyek, valamint a fűvek hatását.

Előkészületek

Fordítsátok át a parkotokat a hátoldalára. Az alapjáték 33 állatlapkáját keverjétek össze, rendezzétek egy toronyba, majd a toronyból fektessétek le a lapkákat sorban a parkotok homokmezőire úgy, hogy az előlapjuk legyen felfelé fordítva. Közben hagyjátok fedetlenül a középső 7 homokmezőt, ahogyan ezt a jobb oldali ábrán látjátok. A füves mezőket is hagyjátok szabadon. A további előkészületeket az alapjátékban megismertek szerint csináljátok.



Játékmenet

A játék menete gyakorlatilag ugyanaz, mint az alapjátékban, azzal a kivétellel, hogy **csak homokmezőkre** fektethettek állatlapkákat, a füves területekre nem.

A játék vége

Amint minden állatlapka a színes **hátoldalával felfelé** fekszik, vége a játéknak és kezdhettek az értékelést. Fogjátok az egyik oroszlánt és állítsátok a zsiráf kategóriára. Kezdvé a legfiatalabb játékosal, számoljátok össze, hogy kinek mennyi **zsiráfot** sikerült összegyűjtenie a **legnagyobb** hordájában.

Az eredményeknek megfelelően lépjétek előre a vadőrötökkel a pontjelölő táblán. Tegyétek át az oroszlánt az elefántra, majd számoljátok össze az elefántokat a legnagyobb hordátokban. Így folytassátok a kiértékelést, míg az összes állatot össze nem számoltátok.

Az lesz a győztes, akinek sikerült a legtöbb pontot szereznie. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.

Figyelem!

Az alapjátéktól eltérően a vízleőhelyeknek és füves területeknek nincsen jelentőségük a pontok kiszámításakor.



Játékvariáció: Az oroszlánok elszabadultak




Előkészületek

Az alapjáték alkatrészei mellett vegyetek el még fejenként 1 oroszlánt. Miután a megszokottak szerint előkészítettétek a játékot, állítsátok az oroszlánjaitokat a parkotokra az egyik fás vagy füves területre.

Játékmenet

A játék menete megegyezik az alapjátékban megismertekkel, a következő kivétellel: mindig, miután az aktuális játékos megnevezett egy állatlapkát és azt olyan helyre akarod fektetni, amelyiken az oroszlánod áll, akkor leveszed az oroszlánod és a megüresedett helyére fekteted a megnevezett állatlapkát. Ezért azonnal annyi pontot kapsz, amennyi állat van az áthelyezett lapkán. Lépj előre a kapott pontok mértékében a vadőröddel a pontsávon. Ezután állítsd vissza az oroszlánodat a parkodra, a következő szabályokkal:

Az oroszlánodat visszaállíthatod

-  egy szabad homokos területre vagy
-  egy szabad fás területre vagy
-  egy szabad füves területre

A játék vége

A játék vége és az értékelés az alapjátékban megismertek szerint történik.

Példa:

Dani oroszlánja egy szabad homokos területen áll. Oda szeretné fektetni az állatlapkát három állattal és egy vízelőhellyel.



Ezért leveszi az oroszlánját a homokos területről és annak a helyére fekteti a megnevezett állatlapkát.



Dani ezért az áthelyezésért azonnal kap 3 pontot. Dani ezek után visszahelyezi az oroszlánját a parkjára, amihez egy szabad fás területet választ.



A játékvariációkat természetesen szabadon kombinálhatjátok egymással.

Játékszerzők: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illusztrációk és grafikák: Annika Heller
Játékfejlesztés: Peter Eggert, Viktor Kobilke
Játékszabály: VEB Spielekombinat Katja Volk

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu



© 2021 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.
Minden jog fenntartva.

www.deep-print-games.com

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!
Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély!
Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

