



7-99 év



2-4 játékos



20 perc

A játék tartalma: 2 db kétoldalas játéktábla (könnyebb - nehezebb játékhoz), 4 db bejárat lapka, 45 db burkolat forma, (15 zöld füves, 15 sárga föld lapka, 15 kék vizes lapka), 20 ösvény lapka, 40 látogató bábu (4 különböző színű, fából), 1 busz, 1 zárható zsák a 65 lapkának, 1 zárható zsák a látogatóknak.

A játék célja: A legtöbb látogatót szerző, legjobb állatkert létrehozása.

Előkészületek: Minden játékos vegyen magához egy táblát és egy bejárat lapkát.

Tedd a kartonlapkákat és a fafigurákat külön-külön a saját zsákjukba. Minden játékos tegyen maga elé egy játéktáblát (nehezebb, vagy könnyebb játékot választva mindenki ugyanazzal az oldalával felfelé) és helyezze mindenki a bejárat lapkát a táblájára úgy, hogy legalább 1 oldala érintse a tábla szélét.

A legfiatalabb játékos vegye el a busz figurát és tegye maga elé. Húzzunk a zsákból annyi lapkát, ahányan vagyunk, plusz még egyet. Tegyük ezeket az asztal közepére.

Játék menete:

Minden körben a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban egymás után következnek, a kezdő játékos maga elé veszi a kis buszt.

Amikor rád kerül a sor, mindig az alábbi akciókat kell végrehajtanod:

- Válassz egy lapkát az asztalról
- Helyezd el a lapkát az alaplapodon az alábbi szabályoknak megfelelően
- Tetszés szerint végezd el a lapkád által felkínált akciót

A lapkák elhelyezésére vonatkozó szabályok:

A lapkákat az alaplapunk bármely üres mezőjén el lehet helyezni, de nem nyúlhat túl az alaplapon. Figyeljünk arra is, ha a nehezebb oldallal játszunk, hogy ne takarjuk ki az alaplapon látható akadályokat sem!

Az **ösvény** lapkának csatlakoznia kell egy másik **ösvény** lapkához.

Figyelem! A **bejárat**hoz csak **ösvény** lapkát rakhatunk!

A különleges lapkák elhelyezésének szabálya:

Egyes lapkákon különböző jelzések találhatóak, amik további akciókra adnak lehetőséget. Ezek tetszés szerint végrehajthatóak.



Húzz 1 (vagy 2) látogatót a zsákból és helyezd el őket tetszés szerint egy üres ösvényen. Egy ösvénylapra csak 1 látogató helyezhető el. Ha minden ösvény lapka foglalt, akkor tedd vissza a látogatót (vagy látogatókat) a zsákba.



Mozgass 1 vagy 2 látogatót egy másik üres ösvény lapkára.



Helyezz át egy lapkát (fű, víz, föld) egy másik üres helyre, vagy 2 ugyanolyan formájú már letett lapkát cseréld meg egymással. Figyelem! Csak a már korábban lerakott lapkák cserélhetnek helyet.



Tedd magad elé a buszt. Ez jelzi, hogy a következő fordulóban te kezded a kört. Az akció után a busz nem kerül át a balra ülő játékoshoz, egyelőre előtted marad.

A játék vége:

Ha már nem tudsz lerakni lapkát, akkor számodra a játék véget ér, de a többi játékos továbbra is játékban marad. A játék akkor ér véget, ha már senki nem tud lapkát lerakni.

Ekkor megszámoljuk pontjainkat. Minden ketrec lapka mellett (nem átlóban) álló látogató 1 pontot ér. Egy látogató több ketrec mellett is állhat, így annyi pontot ér, ahány lapka (fű, víz, föld) található körülötte.



Példa:

Az „A” látogató 2 pontot ér:

1 pont a fű lapka miatt és 1 pont a víz lapka miatt.

A „B” látogató 2 pontot ér: 2 pont a víz lapkáért.

Aki a legtöbb pontot gyűjti, az lesz a játék győztese.

Extra szabály:

Ebben a nehezített változatban a látogatók színei is számítanak a pontozásban. Minden látogatónak van egy kedvenc állatfajtája:

- a kék látogatók a vízi állatokat kedvelik
- a zöldek a fűvel borított ketreceket részesítik előnyben
- a sárgák a földes ketreceken található állatokat szeretik
- a piros látogatóknak nincsenek kedvenceik

Pontszámításkor a látogató 2 pontot szerez, ha a kedvenc állatának ketrece mellett áll:

- 1 kék látogató a „víz” lapka mellett = 2 pont
- 1 sárga látogató a földes lapka mellett = 2 pont
- 1 zöld látogató egy fű lapka mellett = 2 pont
- 1 piros látogató bármely csempe mellé helyezve = 2 pont