

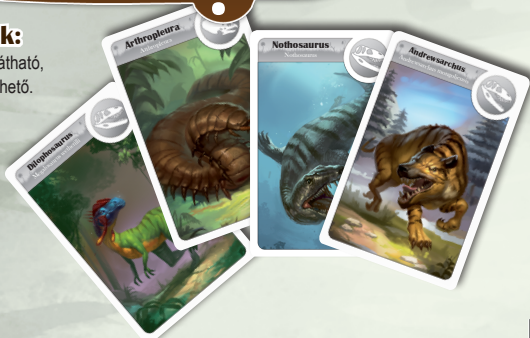
## RÖVIDEN...

- Az első játékos, akinek egyedül sikerül az utolsó kártyáját kijátszania egy teljes kör során, megnyeri a játékot.
- Amikor a játékoson a sor, meg kell próbálnia kijátszani egy kártyát a megfelelő helyre.
- Ha a játékos tévedett, a kártyát visszateszi a dobozba, és újat kell húznia.



### Lehetséges helyek:

Ezen a példán nyolc olyan hely látható, ahová az Arthropleura lehelyezhető.



## A doboz tartalma

110 kártya, első oldalukon egy-egy állat neve és képe, hátoldalukon ugyanez az információ és az állat jellemzői.

**1** Az állat neve

**2** Tudományos elnevezés (latinul)

**3** Kép

**4** Táplálkozás (ezt üresen hagyjuk, ahol nincs elég adat ennek megállapításához).

**5** Hely a földtörténeti időskálán

**6** Jellemzők (5 állat tömege nem ismert, így üresen hagyjuk. Ezt az 5 lapot ne használjátok, ha a testtömeg alapján akartok játszani.).



ELSŐ OLDAL



„JELLEMZŐK” OLDAL

## A földtörténeti időskála

A földtörténeti időskála a bolygónk kialakulása óta eltelt 4,6 milliárd évet kisebb egységekre bontja, így segít átlátni Földünk történéseinek időrendjét.



A felbontás többszintű, az időszakokon belüli korokat a skálán különböző színekkel jelöljük. Jelenleg az újidő negyedidőszakának holocén korában élünk. A kártyák hátoldalán nyilakkal jelöltük, hogy az állat melyik korban élt. Két nyíl esetén az állat az első nyíllal jelzett kortól egészen a második nyíllal jelzett korig élt. Ily módon jól látható, hogy a dinoszauruszok és az emberek vagy a mamutok soha nem éltek egyszerre a Földön. Az első állatok a kambrium időszakban, mintegy 542 millió éve jelentek meg, ezért a játékban ezzel az időszakkal kezdtük az skálát.

## Táplálkozás

### Húsevők



A húsevők főként vagy akár kizárólag állatokat esznek. A húsevők lehetnek halebők, rovarevők, dögevők (elhullott állatok tetemeit eszik meg) vagy ragadozók (a maguk ejtette állatokat eszik meg).

### Növényevők



A növényevők kizárólag növényekkel táplálkoznak. Lehetnek gyümölcssevők, levélevők, magevők, nedvszívók vagy faevők (xilofágok).

### Mindenevők



A mindenevők egyaránt fogyasztanak állati és növényi eredetű táplálékot.

## A játék célja

Az nyer, aki elsőként szabadul meg az összes kártyájától.

## Előkészületek

1. A játékosok helyet foglalnak az asztal körül.
2. Megegyeznek abban, hogy ki lesz a kezdőjátékos és az állatok milyen jellemzője (hossz vagy testsúly) szerint játsszák a játékot.
3. A kártyákat megkeverik.
4. Minden játékos négy kártyát kap, a „**jellemzők**” oldalukkal lefelé fordítva. A kártyájuk hátoldalát (a „jellemzők” oldalt) **semmiképpen nem nézhetik meg a játékosok.**

**Megjegyzés:** A játékosok tapasztalatuk függvényében szabadon dönthetnek, hogy hány kártyát osszanak ki egymásnak a játék elején.

5. A kártyapakli az asztalon marad, a „**jellemzők**” oldalával lefelé fordítva.
6. A pakli első kártyáját kirakjuk az asztal közepére (innenről ezt „kezdőkártyának” nevezzük), és megfordítjuk, hogy a „**jellemzők**” oldala látszódjon. A sor, amelybe a játékosok a maguk előtt látható kártyákat elhelyezik majd, ehhez a kártyához fog igazodni.
7. Kezdődhet a játék!





- ① Első játékos
- ② Játékterület
- ③ Kezdőkártya

- ④ Kártyapakli
- ⑤ A játékosoknak kiosztott lapok

## A játék áttekintése

A játékosok az óramutató járásában követik egymást. Az első játékosnak le kell helyeznie az egyik kártyáját a kezdőkártya mellé:

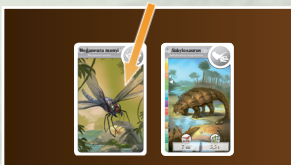
- Ha a játékos úgy véli, a kártyáján látható állat jellemző értéke kisebb, mint a kezdőkártyán látható állaté, a lapját a kezdőlap bal oldalára helyezi el.
- Ha a játékos úgy véli, a kártyáján látható állat jellemző értéke nagyobb, mint a kezdőkártyán látható állaté, a lapját a kezdőlap jobb oldalára helyezi el.

Miután lerakta a kártyáját, a játékos felfordítja azt, hogy látható legyen a „jellemzők” oldala, és láthassa, megfelelő helyre tette-e le a kártyát a létrejövő sorban.

- Ha a kártyát megfelelően sikerült lehelyezni, a lap ott marad, ahová tette, a „jellemzők” oldalával felfelé fordítva.

Ha a kártyát nem sikerült megfelelően lehelyezni, visszatesszük a dobozba. A játékosnak ebben az esetben fel kell húznia a húzópakli legfelső lapját, és lehelyeznie maga elé, a „jellemzők” oldalt lefelé fordítva, a többi kártyája mellé.

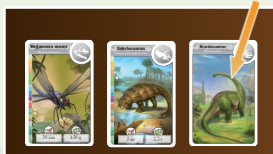
### Az első játékos köre



Ezután a második játékoson (az első játékostól balra ülőn) a sor.

- Ha az első játékos jó helyre tette le a kártyáját, a második játékos három helyre teheti le a kártyáját: a kijátszott lapoktól balra, jobbra vagy közéjük.
- Ha az első játékos nem jó helyre tette le a kártyáját, a második játékosnak két lehetősége van: a kezdőkártyának a bal vagy a jobb oldalára helyezni a kártyáját.
- Ha a második játékos megfelelően helyezte le a kártyáját, az a helyén marad, a „jellemzők” oldalával felfelé. Ezt követően a sort úgy rendezzük, hogy maradjon hely a kártyák között.

### A második játékos köre



### A harmadik játékos köre



Ezután a harmadik játékoson a sor.

- Ha az első két játékos megfelelően helyezte le a kártyáját, a játékosnak immár négy lehetőség közül kell választania.
- És így tovább...

## A játék vége és nyertese

Ha egy teljes kör végén (amikor minden játékosra ugyanannyiszor került sor) egy játékos egyedülként játszott ki helyesen az utolsó kártyáját, azonnal megnyeri a játékot. Ha több játékos is helyesen játszott ki az utolsó kártyáját, ők mind játékban maradnak, a többiek pedig kiesnek. A játékban maradó játékosok mind kapnak egy-egy lapot a húzópakliból, és addig folytatják így a játékot, amíg végül már csak egyetlen játékos játssza ki helyesen az utolsó kártyáját a körben.

## Különleges eset

Játék közben előfordulhat, hogy egy játékosnak olyan kártyát kell leraknia, amelynek a jellemző értéke megegyezik egy már helyesen kijátszott állatkártya jellemző értékével. Ebben az esetben a két kártyát egymás mellé kell lehelyezni, mindegy, hogy egymáshoz képest milyen sorrendben.



A Cardline kiadója az Asmodee és a Bombyx. © Asmodee/Bombyx 2016 – Minden jog fenntartva  
GémKer-GémKlub Kft. • 1092 Budapest • Ráday u. 30.

Szerző: Frédéric Henry  
Illusztráció: Gaël Lannurien

Enciklopédikus kutatás: Guide des dinosaures et des autres animaux préhistoriques (Delachaux and Niestlé, 1994), La grande encyclopédie des dinosaures (Gallimard, 1991), Dinosaures et autres animaux de la préhistoire (Könemann, 2000), Dinosaurs.about.com, Dinosauria.com, Lesdinos.free.fr, Jurassic-world.com, Kidsdinos.com, Dinosaur-jungle.com, Prehistoric-fauna.com, Dinosauria.org, Prehistoric-wildlife.com, Saurian database, Trilobites.info, Futura-sciences.com.

CARDINO01-HU