

JUNKA

2-4 fő, 30 perc, 7+

Lelkes állatvédőként izgatottan fogadjátok a hírt, hogy a dél-amerikai dzsungel egy apró szegletében egy túrázó kihalófélben lévő állatok nyomaira bukkant. Mi több, térképet is rajzolt a lelőhelyekről! Lehet, hogy pár veszélyeztetett állat újra megvetette a lábát azon a területen? Azonnal meg kell tudnotok! Felkészültök az expedícióra, és térképekkel felszerelve bevetitek magatokat a dzsungelbe, mind-egyikőtök egy-egy különleges állat nyomában. Vajon ki lesz az, akit a nyomok leghamarabb elvezetnek a keresett állathoz?

TARTOZÉKOK:

4 átlátszó térkép

(jaguár, selyemmajom, skarlát íbisz és lajhár küldetéssel)

64 lapka:

52 lapka az alapjátékhoz (dzsungel, tó, szikla, tisztás)

12 lapka a haladó verzióhoz (8 sátor + 4 térképes lapka)

3 letörölhető toll (fekete, kék, piros)

4x6 kis nyomkorong

4 nagy állatkorong

4+1 segédlap: a lapkák jellemzői/ikonok jelentése



HOGYAN JÁTSSZATOK?

A QR-kód linken megtaláljátok a szabálymagyarázó videót!



Mielőtt leelőször játszanátok, ragasszátok fel a matricákat a színes korongokra. A kicsikre a koronggal azonos színű matricás nyomot tegyétek. A nagy korongokat az ábra szerint ragasszátok fel.



ELŐKÉSZÜLETEK

A lapkák közül a 8 sátras és a 4 térképes lapkát tegyétek vissza a dobozba, ezekre csak a haladó játékmódban lesz szükség (az egyszerűbb és a haladó játékmód ismeretét a szabály végén találjátok).



1. Minden játékos válasszon egy nagy **átlátszó térképet** – azon szerepel a küldetése, azaz hogy milyen állat nyomába ered a dzsungelben. A térképeket mindenki adja tovább a tőle balra ülő játékosnak, aki tetszőleges helyre felrajzol rá 3 tájékozódási pontot: 2 tavat **kékkel** és 1 sziklát **feketével**. Persze a nyomra nem rajzolhat! Ezután visszaadja a térképet a tulajdonosának, akinek a játék során a megjelölt tereptárgyak alapján tájékozódva kell keresnie a nyomokat. Legyen minden térkép más!*
2. Mindenki vegye magához a küldetése színével (a térképe alsó része) megegyező 2 kis **nyomkorongot**, és a küldetése szerinti nagy **állatkorongot**.
3. Vegyétek ki a pöttyel jelölt 4 **jokerlapkát**. Minden játékos kapja meg a küldetése színe szerintit, majd a maradékot tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség.
4. Helyeztetek egy **dzsungel lapkát** képpel felfelé az asztal közepére. Innen indulhattok majd felfedezni.
5. A többi **lapkát** képpel lefelé keverjétek össze, és rakjátok halomba!
6. Mindenki kapjon egy **lapkák jellemzői/ikonok jelentése** segédlapot.

A JÁTÉK CÉLJA

A Yunkában a közösen felépített, növekvő és időnként változó terepen kell a térképek segítségével minél több nyomot találnotok. Az nyer, aki először találja meg a 3. állatnyomot (könnyebb játékmódban a 6. állatnyomot), vagy akinek a legtöbb állatnyoma van, amikor elfogynak a lapkák.

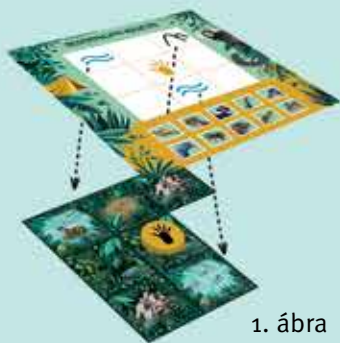
HOGYAN TALÁLHATSZ NYOMOT?

Nyomot akkor találsz, ha a pályán, azaz a közösen épített dzsungelben kialakul a tólapkák és sziklapkák épp olyan kombinációja, mint ahogy az a térképeden fel van rajzolva. A dzsungel építésének módját a „Játék menete” bekezdésben ismertetjük. **A célod tehát, hogy valamiképp ilyen kombinációt rakj ki a dzsungelben a lapkákból, vagy vedd észre, ha valaki más rakja ki. A térképet forgathatod, de nem fordíthatod át.**

*Elforgatva se legyen egyezés!

Ez alapján nyomot találsz:

1. ha a térképeden jelölt 3 tájékozódási pont mindegyike megfelelő helyen van – ahol tó vagy szikla van a térképen, ott a lapkákon is az van, és a térképen lévő nyom alatt már van lapka.
2. ilyenkor a térképed középső, nyommal jelölt négyzete alatt (vagyis a tereptárgyak közti középső lapkán) megtaláltad a keresett állatod nyomát, oda leteheted a nyomkorongodat! **Itt már más nem találhat nyomot**, és a nyom alatti lapkához sem nyúlhattok többet. – 1. ábra
3. Ezután nézd meg, hogy a térképpel fedett lapkákon milyen állatok vannak – a megfelelőeket **piros** tollal pipáld ki a térképed alján – 2. ábra.



1. ábra



2. ábra

Tipp: ne csak a saját körötökben próbáljátok nyomot találni, hanem folyamatosan figyeljétek az alakuló dzsungelt, hogy amikor rátok kerül a sor, már tudjátok, merre érdemes felfedezni.

A JÁTÉK MENETE

Az kezd, aki utoljára járt dzsungelben (vagy erdőben). Minden játékos a saját körében felfedezésre indul a már kirakott dzsungellapkák valamelyikéről. A felfedezés általános menete a következő:

1. Mutassatok rá arra a lapkára, ahonnan felfedezni indultok!*
2. Ennek a lapkának valamelyik oldalához illesszetek oda egyet (sziklától induló felfedezés esetén kettőt) a lefordított lapkák halmazából, továbbra is képpel lefelé (ezzel kijelölve a felfedezés irányát). Ezután fordíthatjátok csak fel a lapkát, de a helyzetén már nem változtathattok. A felfedezés szabályait befolyásolja, hogy milyen terület-lapkáról indultok, ezeknek a leírását a következő oldalon találjátok.
A játékban egyszer húzás helyett dönthettek úgy, hogy a saját jokerlapotokat teszitek le tetszőleges (tó vagy szikla) oldalával a kijelölt helyre.
3. Végül ellenőriztétek a térképeteket, hogy találtatok-e nyomot a dzsungelben. Ha igen, tegyétek le oda egy nyomkorongotokat, és pipáljátok ki a saját térképetek alsó részén, hogy milyen állatokat láttok még a nyomon kívül a térképeteken. (Azaz az adott 3x3-as négyzetben.)

Ezután körsorrendben a többi játékosnak is lehetősége van nyom/nyomok lehelyezésére, ha az új lapkával kiegészült dzsungelben teljesülnek a térképe feltételei. Ezután a következő játékos köre jön.

*Az első körben a középre lerakott dzsungel lapkára lehet csak mutatni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék addig tart, amíg

- **VAGY az egyik játékos meg nem találta a 3. nyomát.** Ekkor meglátja a keresett állatát a dzsungel sűrűjében! Harmadik nyomként az állatot ábrázoló nagy korongot tegyétek le. **Ekkor még játszunk végig a kört** (hogy mindenki ugyanannyiszor kerülhessen sorra a játék során), hátha más is meglátja még az állatát. Az nyer, akinek ez sikerült, azaz talált 3 nyomot. Döntetlen esetén pedig az, aki több egyéb állatot látott a nyomkeresés során (több állat van pirossal kipipálva a térképén).
- **VAGY az utolsó lapka el nem fogyott (ekkor is még, aki tud, találhat nyomot).** Az a játékos nyer, aki a legtöbb nyomot szerezte. Egyenlőség esetén itt is az a győztes, akinek több kipipált állata van a térképén.



LAPKÁK JELLEMZŐI



DZSUNGEL – a mélyén sűrű a bozót, ezért alaposabban átnézheted, mit rejtenek a bokrok. Így ha egy dzsungel lapkáról indulsz felfedezésre, köröd elején dönthetsz úgy, hogy nem egy oldalszomszédos üres mezőre, hanem ennek a lapkának a tetejére helyezed a húzott lapkát.



Ha az is dzsungel, később még annak a tetejére is tehetsz újabb lapkát. **SZIKLA** – a tetejéről messzire ellátsz. Ha innen indulsz felfedezésre, 1 helyett 2 lapkát húzhatsz, melyeket a sziklától távolodva egyenes vonalban tetszőleges sorrendben helyezhetsz le (tehát felfordítás után megcserélheted a két lapkát). A felcsapott lapkák speciális tulajdonságai itt nem számítanak.*



TÓ – az expedíciós felszerelés nem bírja a vizet, szóval tó lapkáról nem indulhatsz felfedezni, csak ha hajó is van rajta.



TISZTÁS – a tisztáson gyorsan át lehet vágni, így ha tisztást csaptál fel, még egyszer jöhetsz. Húzz még egy lefordított lapkát a tisztás valamelyik oldalához, majd fordítsd képpel felfelé (ha az megint tisztás, már nem húzhatsz újabbat).

*Ritkán előfordulhat, hogy a szikla mellett csak 1 üres hely van. Ilyenkor csak 1 lapot csaphatsz fel.

IKONOK JELENTÉSE



- **BROMÉLIA:** ha ilyen lapot helyeztél le, egy általad választott lapkát levehetsz, és visszakeverheted a húzható lapkák közé lefordítva (nem kötelező). A lapkalevételek szabályai:
 - csak olyan lapkát vehetünk le, aminek legalább 1 szabad oldala van
 - nem vehetünk le olyan lapkát, amin már nyomkorong van
 - nem vehetünk le broméliás lapkát
 - olyan lapkákat levehetünk, ahol több lapka fekszik egymáson. Ekkor az összeset visszakeverjük a felhúzható lapkák közé (itt lehet köztük broméliás).



- **HAJÓ:** ez „tó” lapkának számít, de innen bármilyen irányba felfedezhetünk. Ha ezt fordítottad, dönthetsz úgy, hogy a helyén hagyod, vagy ráteheted egy tetszőleges, korábban már lehelyezett tó lapka tetejére (kivéve, ha van már nyom a tó lapkán).



- **ÁLLATOK:** Döntetlen esetén fontosak. Ha nyomot találsz, nézd meg, hogy a nyomon és a nyom körüli mezőkön melyik állatokat látod, és ezeket pipáld ki a térképeden. A játék végén döntetlen állásnál a több állatot megfigyelő nyer.

EGYSZERŰBB JÁTÉK

Ha kisebbekkel játszotok, könnyen egyszerűsíthetitek a játékot egy apró módosítással.

Az előkészületkor 2 helyett 4 nyomkorongot vegyetek magatokhoz a küldetések színében, és a térképre 3 helyett csak 2 tájékoztatósi pontot rajzoljatok – 1 tavat **kékkel** és 1 sziklát **feketével**. Így sokkal könnyebben találtok majd nyomokat.

A játék vége is megegyezik az alapjátékban leírtakkal, csak itt 3 helyett 5 nyomot (azaz 4 nyomkorongot és végül az állatkorongot) kell letenni.

VADKEMPING KIEGÉSZÍTŐ HALADÓKNAK

Előkészületkor

- 2 helyett 4 nyomkorongot vegyetek magatokhoz a küldetések színében
- vegyétek magatokhoz a sátras lapkákat, mindenki a saját küldetése színében
- a lapkákhöz keverjétek annyi térkép ikonos lapkát, ahányan játszotok

A maradék sátrakat és térkép ikonos lapkákat tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség.

A játék menete megegyezik az alapjátékban leírtakkal. A játékba most bekerült sátor és térkép lapkák tulajdonságai pedig a következők (a segédlapon is szerepelnek):



- **SÁTOR:** A játék során bármikor dönthetsz úgy (a jokerlapkához hasonlóan), hogy húzás helyett egy saját sátrat teszel inkább le a kijelölt helyre.
 - Ahol a sátrad áll, ott csak te találhatsz nyomot.
 - Térképes lapka mellé téve érvényesül a térkép hatása.
 - Állatos lapka mellé letéve pedig az éppen akkor oldalszomszédos állatokat bejelölhetjük a térképünkön.



- **TÉRKÉP:** Ha sátrat teszel egy térképes lapka mellé, a saját térképeden kitörölhetsz egy tavat vagy sziklát, és máshová rajzolhatod. Figyeld arra, hogy így se legyen azonos a térképed senkiével! Ha egy játékos már letette a sátrát egy térkép lapka mellé, azt más játékos már nem használhatja.

A játék vége is megegyezik az alapjátékban leírtakkal, csak itt 3 helyett 5 nyomot (azaz 4 nyomkorongot és végül az állatkorongot) kell letenni.

Egyszerűbb és haladó játékmódban előfordulhat az, hogy valaki az utolsó körben több nyomot is talál, mint amennyi a győzelemhez szükséges. Ezért több nyomkorongot tettünk a játékba. Ilyen esetben akinek a legtöbb nyoma van a játék végén, az nyer.

Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2023
1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a
www.pagony.hu
Játéktervező: © Kruppa Gergely
Grafika: © Horváth Ildi
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!
Származási hely: Kína

