

# ELTŰNT FAJOK

## NYOMÁBAN



14+



1-4



60-75'

### TÖRTÉNET

Több ezer olyan növény- és állatfajt fedeztek fel világszerte, amelyeket már évtizedek óta senki sem látott, és vélhetően a kihalás szélén állnak. Ahhoz, hogy ezeket a fajokat megmentjük, először meg kell találnunk őket.

Egy expedíció kutatójaként a célod az, hogy megtaláld az eltűnt fajok egyikét. Bár a világ minden táján lehetnek eltűnt fajok, ez a játék csak egyes Indonéziában és Pápua Új-Guineában eltűnt állatfajokra koncentrál.

A **Re:wild** nevű szervezet a [www.rewild.org/lost-species](http://www.rewild.org/lost-species) oldalon összegyűjtötte a világszerte eltűnt fajok listáját. Számos partnerükkel közösen expedíciókat indítanak a felkutatásukra, és másokat is arra ösztönöznek, hogy saját expedícióik keretében igyekezzenek megtalálni ezeket a csodálatos állatokat.

### A JÁTÉK CÉLJA

Találd meg az eltűnt fajt, és jelents észleléseket a szigeten élő más állatokról. Az a kutató győz, aki a legnagyobb mértékben járul hozzá az expedíció sikeréhez.



Nézd meg a szabálymagyarázó videót:  
<https://www.gemklub.hu/eltunt-fajok-nyomaban-video>

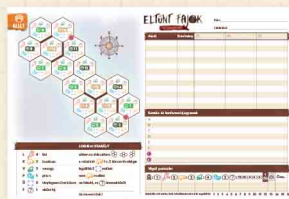
## TARTOZÉKOK

- a. 1 játéktábla
- b. 1 tömbnyi jegyzetlap
- c. 4 paraván
- d. 8 kutatófigura
- e. 1 expedícióvezető-figura
- f. 7 hegyjelölő
- g. 18 falukártya
- h. 6 eltűntfaj-kártya
- i. 40 észlelésjelölő
- j. 30 időjelölő
- k. 4 kameracsapda-jelölő
- l. 4 falujelölő
- m. 1 jelöltároló csónak
- n. 4 lóterület-jelölő

a.



b.



c.



d.



e.



f.



g.



h.



i.



j.



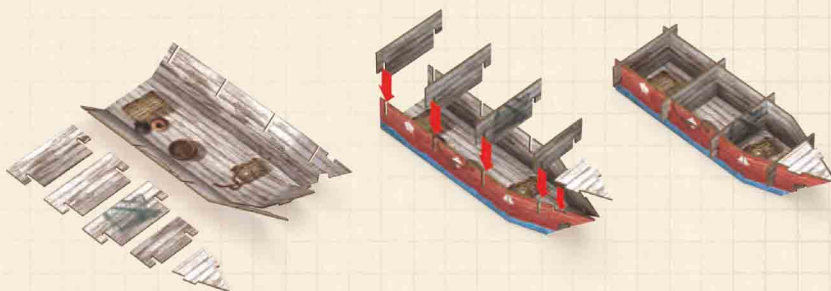
k.



l.



m.



n.



# ELŐKÉSZÜLETEK

## A JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Helyezzétek a **játéktáblát** az asztal közepére. Forgassátok úgy a térképet, hogy minden játékos az iránytű egyik irányából lásson rá: észak, dél, kelet vagy nyugat.

A játéktábla kétoldalas, mindkét oldalán egy-egy sziget látható. A hosszúkas, keskeny sziget némileg egyszerűbb, ezért érdemes először ezzel az oldallal játszani.



2. Válasszatok egy eltűnt fajt az eltűntfaj-kártyák közül, amelyet a játék során meg kell keresnetek. Döntsetek közösen, vagy sorsoljátok ki. Tegyétek az **eltűntfaj-kártyát** a játéktáblára. A többi eltűntfaj-kártyát tegyétek vissza a dobozba.
3. Keverjétek meg a **falukártyákat**, és a paklit tegyétek képpel lefelé a játéktáblára, a falupaklinak kijelölt helyre. Fedjétek fel négy falukártyát, és tegyétek ezeket a négy kártyahelyre.
4. Helyezzétek le a **hegyjelölőket** úgy, hogy mindegyik a térkép egyes hatszögmezői között húzódó hegyvonulatok ábráján legyen.
5. Válogassátok szét típusonként az **időjelölőket**, és tegyétek azokat a **jelöltároló csónak** megfelelő rekeszeibe.



- Helyezzétek az **expedícióvezető-figurát** az idősáv első faerezet mintázatú, felül 1-es számmal jelölt mezőjére. Ezen a mezőn lesz az 1. észlelésfázis.
- Mindannyian válasszatok színt, és vegyétek el az adott színhez tartozó két **kutatófigurát**. Az egyik figuráját mindenki tegye az idősáv start mezőjére. A figurák egymás mögött legyenek, véletlenszerű sorrendben. A másik figurátokat a térképre fogjátok tenni, amikor az alkalmazás erre utasítást ad. Minden játékos a sziget más-más részén kezdi a játékot.

## JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

- Adjatok minden játékosnak **1 ceruzát** és **1 jegyzetlapot**, amely megfelel a játéktábla azon oldalának, ahol a játékos ül. A tábla déli oldalán ülő játékosnak egy „Dél” jegyzetlapot kell elvennie.
- Vegyétek el a színeknek megfelelő **paravánt**. A paravánokat úgy helyezzétek el, hogy eltakarja a jegyzetlapokat.
- Vegyétek el **1 kameracsapda-jelölőt**, **1 falujelölőt**, **1 lóriterület-jelölőt** és **10 észlelésjelölőt** a választott színben. A jelölőiteket tegyétek a paravánok mögé.



**Egyszemélyes játékváltozat.** Ha egyedül játszol, csak az 1–10. lépéseket hajtsd végre, majd kövesd az egyszemélyes játékváltozat szabályait és az alkalmazás utasításait.

## AZ ALKALMAZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE



Minden játékosnak szüksége van egy elektronikus eszközre. Használhat mindenki saját eszközt VAGY akár osztozhat is egy vagy több játékosal. Ha két vagy több játékos használja ugyanazt az eszközt, hajtsátok végre ezeket a lépéseket az első játékosnál, majd nyomjátok meg a „Játékos hozzáadása ezen az eszközön” gombot, és hajtsátok végre ugyanezeket a lépéseket minden további játékosnál is.

- Telepítsétek és indítsátok el a játékhoz szükséges **alkalmazást** minden olyan eszközön, amelyet a játék során használni fogtok. Az alkalmazás telepítéséhez keressétek meg az „Eltűnt fajok nyomában” (The Search for Lost Species) alkalmazást, és töltsétek le. A zavaró értesítések elkerülése érdekében érdemes lehet az eszközt „repülőgép üzemmódra” állítani.
- Az egyik eszközön válasszátok ki a képernyő tetején azt az eltűnt fajt, amellyel játszani szeretnétek. Nyomjatok rá a bal felső sarokban lévő könnyebb (keskeny) vagy a jobb alsó sarokban lévő nehezebb (kerek) szigetre a játék indításához. A képernyőn ekkor megjelenik egy játékkód.
- Minden más eszközön nyomjátok meg a „Játékkód megadása” gombot az alkalmazás kezdőképernyőjén. Adjátok meg az első eszközön generált játékkódot, és nyomjatok rá a „Csatlakozás” gombra.
- Ellenőrizzétek, hogy minden eszköz **ugyanazt a játékkódot** írja-e ki, majd nyomjátok meg a „Folytatás” gombot.
- Adjátok meg a játéktáblának azt az oldalát, ahol ültök.

16. Válasszatok magatoknak nehézségi szintet. Minden játékos kap valamennyi **kezdőinformációt** attól függően, hogy milyen nehézségi szintet választ magának. Kövessétek az alkalmazásban megjelenő utasításokat, hogy megkapjátok a kezdőinformációkat, majd rögzítsétek azokat a jegyzetlapotokon.

- Ha még nem játszottál a játékkal, a „Normál” szint választását javasoljuk.
- Ha már játszottál a játékkal és nagyobb kihívásra vágysz, kipróbálhatod a „Tapasztalt” és a „Géniusz” szinteket is. A játékosok különböző nehézségi szinteket is választhatnak a kezdőinformációknál, hogy kompenzálják a játékban szerzett tapasztalataikat.

17. Jegyezzétek fel a kutatások és a konferenciák témáit a jegyzetlapotok jobb oldalára.

18. Helyezzétek a kutatófiguráitokat a térképre az alkalmazás által meghatározott helyekre.

Nyomjátok meg a JÁTÉK INDÍTÁSA gombot, és kezdődhet is a játék!

## AZ EXPEDÍCIÓ ALAPJAI

### A SZIGET

A szigeten 16 számozott körzet látható, ahol felderítéseket végeztek, és kameracsapdákat helyeztek el. Minden körzetben az expedíció által keresett állatok egyike található – VAGY – az egy ténylegesen üres körzet (egyik keresett állat sincs a körzetben). Minden számozott körzet a 3 tereptípus egyikébe tartozik: esőerdő, mocsár vagy dombvidék. Minden vízzel érintkező körzet **part menti** körzetnek számít. A szigeten hegyek is találhatóak, amelyek elválasztják egymástól a körzeteket. A hegyek által elválasztott körzetek **nem számítanak szomszédosnak**.

A számozott körzetek mellett a szigeten 2 falu is található, ahol segítséget kérhettek a helyi lakosoktól, és információkat gyűjthettek a szigetről.





**Megjegyzés:** A zöld szövegdobozokban a játék témájához kapcsolódó információkat találtok. Ezekben nincsenek játékmennel kapcsolatos utasítások.

A játékban szereplő eltűnt fajokat eredetileg Indonézia és Pápua Új-Guinea erdeiben fedezték fel. A szigeteken dombvidéki erdők, esőerdők, mocsári mangroveerdők és tőzegerdők is megtalálhatók.

Indonéziához, amely a Föld negyedik legnépesebb országa, több mint 17 000 sziget tartozik, és ezek közül körülbelül 6000 szigeten élnek emberek. Indonézia Pápua Új-Guineával osztozik Új-Guinea szigetén. Pápua Új-Guineához további szigetek is tartoznak, amelyek Új-Guineától északra és keletre helyezkednek el.



## ÁLLATOK

Az expedíció öt különböző állatfajt igyekszik megtalálni: lórikat, kuskuszokat, varangyokat, pitonokat és magát az eltűnt fajt. Minden állatfajnak megvannak a saját logikai szabályai, amelyek meghatározzák, hogy az adott állatfaj hol található más állatokhoz vagy körzetekhez viszonyítva.

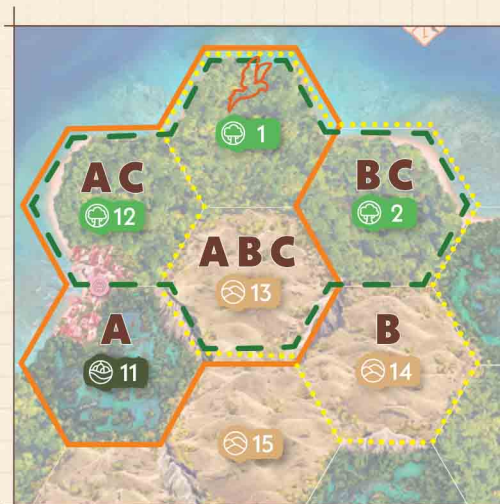


### LÓRI = ÖSSZESEN 4

Az egyedek a következő alakzatok egyikében helyezkednek el: Az alakzat hegyeken is átnyúlhat.





A négy lóri mindig rombusz alakzatban helyezkedik el a térképen. A rombusz hegyeken is átnyúlhat.



Ha egy lóri él az 1. körzetben, a másik 3 lórinak az A-val, B-vel vagy C-vel jelzett körzetekben kell lennie.

A lóriterület-jelölőt használhatod a jegyzetlapodon arra, hogy jobban átlásd a lórik lehetséges elhelyezkedését a térképen.

### KUSZKUSZ = ÖSSZESEN 3

1 vagy 2 körzet távolságra van *mindkét* másik kuszkusztól   
Egyik sem szomszédos a pitonnal 




Ha a 14. körzetben él az egyik kuszkusz, a másik 2 kuszkusznak a ✓-val jelzett körzetek valamelyikében kell lennie. Ne feledd, a hegyek által elválasztott körzetek nem szomszédosak.



Ha a 14. és az 1. körzetben is él kuszkusz, a harmadik kuszkusznak a ✓-val jelzett körzetek egyikében kell lennie.

### VARANGY = ÖSSZESEN 2

Legalább 2 ténylegesen üres körzettel  szomszédos.



Ha a 6. körzetben él az egyik varangy, akkor az 5. és a 7. körzetnek is ténylegesen üres körzetnek kell lennie, mivel csak ez a két körzet szomszédos ezzel a varanggyal.



Ha a 14. körzetben él az egyik varangy, akkor a ✓-val jelölt körzetek közül legalább kettőnek ténylegesen üres körzetnek kell lennie. Az 5. és a 13. körzetek nem szomszédosak a varanggyal, mivel egy hegy túloldalán helyezkednek el.

## PITON = ÖSSZESEN 1

Nem szomszédos kuzkusszal 



Ha a 7. körzetben él a piton, az x-szel jelölt körzetekben nem lehet kuzkusz. Ne feledd, ha két körzet között hegy van, a körzetek nem szomszédosak.



Ha a 13. körzetben egy kuzkusz él, a piton nem lehet az x-szel jelölt körzetekben. Ha két körzet között hegy van, a körzetek nem szomszédosak.



Délkelet-Ázsia szigetein mindenütt találhatunk vadon élő állatokat, és a mai napig fedeznek fel új fajokat. A vadon élő állatok azonban rohamosan veszítik el élőhelyüket az erdőirtások következtében.

Bár csak 1 piton és 2 varangy van a játékban, az egyes körzetek olyan valós élőhelyeknek felelnek meg, ahol a kutatók számos ilyen állatot találhatnának.

## ELTŰNT FAJ = ÖSSZESEN 1

Több eltűnt faj létezik, de mindig csak egy van játékban. Minden eltűnt fajhoz más-más logikai szabály tartozik. Az eltűntfaj-kártyán találjátok az aktuális játékra vonatkozó szabályokat.

A felderítések és a kameracsapdák esetén az eltűnt faj körzete mindig **üresnek tűnik**.

## TÉNYLEGESEN ÜRES KÖRZET = ÖSSZESEN 5

Különbséget kell tenni az üresnek tűnő és a *ténylegesen* üres körzetek között. A szigeten 5 ténylegesen üres körzet található. Az a körzet, ahol az eltűnt faj él, a felderítések és a kameracsapdák használatakor üresnek tűnik, de ténylegesen nem üres, hiszen itt él az eltűnt faj.




## IDŐSÁV

Az idősáv a játéktábla széle mentén fut. Amikor egy játékos akciót hajt végre, a figurájával előrelép az idősávon az óramutató járásával megegyező irányban. Mindig az lesz az aktív játékos, akinek a figurája az idősávon a leghátrébb áll. Ebben a példában a lila az aktív játékos.



Az expedícióvezető mezői az idősávon faerezet mintázatú háttérrel vannak jelölve, és csak az expedícióvezető-figura léphet rájuk.

## ÉSZLELÉSEK

 Észleléseket jelenthettek be arról, hogy szerintetek milyen állat található egy adott körzetben. Ezután az expedíció vezetője (aki nem egy játékos) megvizsgálja az észleléseket, amelyek vagy helyesnek, vagy helytelennek bizonyulnak. A játék végén pontokat kaptok a helyes észleléseitekért.



A lórik a papagájok egy alcsaládja, amelyek Ausztráliában, Új-Guineában, egyes délkelet-ázsiai szigeteken és néhány csendes-óceáni szigeten élnek. Főként a virágok nektárját és virágpórát, valamint gyümölcsök levét fogyasztják.



A kuskuszok Indonéziában és Pápua Új-Guineában élő erszényesek. A kuskuszok fákon élnek, leveleket, nektárt, gyümölcsöket és virágokat, alkalmanként apró állatokat és tojásokat fogyasztanak. Lassan mozognak a fák között, és napközben általában alszanak. Pitonok, sólymok és baglyok vadásznak rájuk.



Több varangyfaj, mint az ázsiai közönséges varangy és az óriásvarangy is túlszaporodott Indonéziában és Pápua Új-Guineában. Ezek az invazív fajok olyan sok táplálékot fogyasztanak, hogy számos őshonos fajt kiszorítanak. Emellett mérgezők is, ezért megölhetik azokat az állatokat, amelyek megeszik, megharapják, vagy akár csak megnyalják őket. A játékban a szomszédos üres körzetek ezt a tulajdonságukat jelképezik.



A pitonok, mint például a kockás piton és az ametisztpiton Indonéziában és Pápua Új-Guineában is megtalálhatók. A kockás piton a világ leghosszabb kígyója, kiváló úszó, és főként kisebb emlősökkel, esetenként madarakkal táplálkozik.



# A JÁTÉK MENETE

## JÁTÉKOSSORREND

A játékmenet nem a megszokott kötött körsorrendben zajlik, ehelyett a játékosok sorrendje a figurák idősávon való elhelyezkedésétől függ.

Mindig az lesz az aktív játékos, akinek a figurája leghátrébb áll az idősávon. Az aktív játékos a körében végrehajt egy akciót, majd előrelép a figurájával az idősávon az akció időkölségének (🕒) megfelelő számú mezővel, ezzel általában megelőzve más játékosok figuráit.

Amint az aktív játékos köre véget ér, az idősávon leghátrébb lévő játékos lesz az új aktív játékos. A játék így folytatódik mindaddig, amíg az egyik játékosnak sikerül meghatároznia az eltűnt faj élőhelyét.

## EGY KÖR MENETE

Amikor te vagy az aktív játékos, hajtsd végre az alábbi három lépést a megadott sorrendben:

- 1. Hajts végre egy akciót** – Válassz egyet az öt elérhető akció közül.
- 2. Lépj előre a figuráddal az idősávon** – Mozgasd a figurádat az akció időkölségének megfelelő számú mezővel.
- 3. Aktiváld, és léptesd előre az expedícióvezetőt** (ha szükséges) – Ezt csak abban az esetben kell megtened, ha az expedícióvezető figurája áll a leghátrébb az idősávon. Először aktiváld az expedícióvezető aktuális mezőjét, majd léptesd a figurát a következő expedícióvezető-mezőre (faerezet mintázatú mezők) az idősávon. Az expedícióvezető nem egy játékos, hanem egy figura, ami bizonyos eseményeket aktivál.

### 1. HAJTS VÉGRE EGY AKCIÓT

**Felderítés gyalogosan** vagy **Felderítés hajóval** – Válassz egy állatfajt, és mozgasd a figurádat a szigeten meghatározott számú, egybefüggő körzeteken keresztül. Az alkalmazás megmondja, hogy hány egyed található ebből a fajból a meglátogatott körzetekben.

**Kameracsapda** – Válassz egy körzetet a szigeten, és mozgasd oda a figurádat. Az alkalmazás megmondja, hogy milyen állat él az adott körzetben VAGY azt, hogy a körzet üresnek tűnik.

**Falu meglátogatása** – Mozgasd a figurádat az egyik faluba. Először vedyél el egy falukártyát, majd válassz egyet az elérhető kutatási témák közül. Az alkalmazás információt ad az adott témával kapcsolatban: egy logikai szabályt, ami az aktuális játékra vonatkozik.

**Az eltűnt faj élőhelyének meghatározása** – Válassz egy körzetet, amelyről úgy gondolod, hogy ott él az eltűnt faj, ÉS add meg, hogy mi található két vele szomszédos körzetben (a környezetében). Az alkalmazás elárulja, hogy igazad volt-e vagy sem.

**Megjegyzés:** Amikor a szigeten mozogsz, bármikor beléphetsz, áthaladhatsz, és be is fejezheted a körödet olyan mezőn, ahol más játékosok figurái tartózkodnak.


**Megjegyzés:** Minden akció során használnod kell az alkalmazást. Rögzítsd a jegyzetlapodon a kapott információt minden olyan következtetéssel együtt, amire a kapott információ alapján jutottál. (A 17. oldalon találsz egy példát a jegyzetlap használatáról.)

## FELDERÍTÉS GYALOGOSAN ÉS FELDERÍTÉS HAJÓVAL

Egy bizonyos állatfaj felkeltette az érdeklődésedet. Deríts fel egy megadott számú körzetből álló területet, hogy megtudd, hány egyed él ott ebből az állatfajból.

### Felderítés gyalogosan


- Mozdasd a figurádat a szigeten 1–3 körzet távolságra. Visszaléphetsz olyan körzetbe, ahol már jártál a mozgás során.
- Kutass egyetlen állatfaj után minden olyan körzetben, ahová beléptél.
- Minden lépés során egy körzetből egy szomszédos körzetbe mozogj át.
- A hegyeken nem kelhetsz át, meg kell kerülnöd őket.
- A gyalogos felderítés esetén indulhatsz faluból.

Az akció időkötsége 3 .

**Megjegyzés:** Gyalogosan akár egy 1 körzetből álló területet is felderíthetsz. Például az 1. körzetből indulsz, átlépsz a 2. körzetbe, és csak a 2. körzetet deríted fel. (Érdemes lehet megfontolni ehelyett a kameracsapda használatát.)

### Felderítés hajóval (lásd a példát)

- Mozdasd a figurádat 4–6 körzet távolságra a part mentén. Visszaléphetsz olyan körzetbe, ahol már jártál a mozgás során, de legalább 4 körzetet fel kell derítened.
- Kutass egyetlen állatfaj után minden olyan körzetben, ahová beléptél.
- Minden lépés során egy körzetből egy szomszédos körzetbe mozogj át.
- A mozgás során végig a part mentén kell haladnod, beleértve a kezdő- és a célkörzetet is.
- Ha falun haladsz át, az nem számít körzetnek.
- A hajós felderítés esetén indulhatsz faluból.

Az akció időkötsége 2 .



**Példa:** A piros játékos a part menti 7. körzetből indul. A Felderítés hajóval akciót választja, és áthalad a 6., 5., 4., majd a 3. körzeten, majd vissza a 4. és az 5. körzetbe. Összesen 6 lépést tett meg a part mentén, és 4 különböző körzetet derített fel. Az alkalmazásban a 6., 5., 4. és 3. körzetre vonatkozóan kiválasztja a „Felderítés hajóval” opciót.



**Példa:** A Felderítés hajóval akció végrehajtásakor végig a part mentén kell haladnod. Nem léphetsz át közvetlenül a sziget túlpartjára, mint a bal oldali példában, és nem ugorhatsz át körzeteket, ahogy az a jobb oldali példában látható.

### Minden felderítés

Az alkalmazás menüjében nyomd meg a „Felderítés gyalogosan” vagy a „Felderítés hajóval” gombot. Jelöld ki a sziget azon összefüggő körzetekből álló területét, amelyen áthaladtál, majd válassz ki egy állatfajt (vagy az üres körzeteket). **A választásodat jelentsd be a többi játékosnak.**

Az alkalmazás megmondja, hogy hány egyed található ebből a fajból a kijelölt területen. Ez privát információ, jegyezd fel, de **ne jelentsd be** a többi játékosnak.

**Megjegyzés:** A felderítés első körzete az a körzet, ahová először belépsz, és nem az, ahonnan a köröd elején elindultál.

**Fontos!** Ne feledd, hogy az eltűnt faj körzete a felderítések során mindig üresnek tűnik. Ha az üres körzeteket választottad, az eltűnt faj körzete is benne lehet az eredményben.

### KAMERACSPDA



A megfigyeléseid egy olyan körzethez vezetnek, ahol a sejtésed szerint kulcsfontosságú információkhoz juthatsz. Használj a kameracsapdát, hogy megtudd, milyen állat él az adott körzetben.

Mozgasd a figurádat a szigeten legfeljebb 3 körzet távolságra, betartva a szomszédossági szabályokat. A mozgásodat abban a körzetben fejezd be, ahol fel szeretnéd állítani a kameracsapdát. A hegyeken nem kelhetsz át, meg kell kerülnöd őket.


**Helyezd a kameracsapda-jelölődet a térképen a választott körzetre. Nem hajthatsz végre újabb kameracsapda-akciót, amíg vissza nem kapod a kameracsapda-jelölődet az expedícióvezető kamerafázisában.**

Az alkalmazás menüjében nyomd meg a „Kameracsapda” gombot. Válassz ki a szigeten azt a körzetet, ahol tartózkodsz. **Jelentsd be a többi játékosnak, hogy kameracsapdát használtál ebben a körzetben.**

**Korlátozás: Ennek az akciónak a végrehajtásához rendelkezned kell kameracsapda-jelölővel.**

**Fontos! Ne feledd, hogy a felderítés és a kameracsapda esetén az eltűnt faj körzete mindig üresnek tűnik. Ha üresnek tűnik a körzet, ahová a kameracsapdát állítottad, lehet ténylegesen üres, de lehet, hogy itt él az eltűnt faj.**

Az alkalmazás elárulja, hogy milyen állat él az adott körzetben VAGY azt, hogy a körzet üresnek tűnik. Ez privát információ, jegyezd fel, de **ne jelentsd be** a többi játékosnak.

Az akció időkölsége 4 .

## FALU MEGLÁTOGATÁSA




A helyi lakosok segíthetik a munkádat. Látogass meg egy falut, hogy segítséget kapj, és többet megtudhass a szigeten élő állatokról.

Mozgassd a figurádat egy legfeljebb 3 körzet távolságra lévő faluba, betartva a szomszédossági szabályokat. Amikor a faluba mozogsz, az egy körzetnek számít.

Helyezd a falujelölődet a falura. Addig nem látogathatsz meg újra falut, amíg vissza nem kapod a falujelölődet az expedícióvezető falufázisában.

Az alkalmazás menüjében nyomd meg a „Falujelölés” gombot.

Az akció időkölsége 1 .

**Korlátozás: Ennek az akciónak a végrehajtásához rendelkezned kell falujelölővel.**

## 1. Válassz 1 falukártyát

Először válassz ki egy képpel felfelé lévő falukártyát a játéktábláról (egy segítségét felajánló helyi lakost vagy csoportot). Az elvett kártya helyére fedd fel a falupakli legfelső kártyáját. (Ha már nincs több kártya a pakliban, keverd meg a dobópaklit, és alkoss egy új falupaklit.)

- A „játék végén” és a „folyamatos” kártyákat tartsd magad előtt a játék során.
- Az „1x” kártyák csak egyszer használhatók, használat után el kell dobnod őket.
- Az „azonnali” kártyák hatását azonnal végre kell hajtani. Miután megtetted, dobd el a kártyát.

A kártyák részletes leírását a játékszabály utolsó oldalán találod.

## 2. Kutass 1 témában



A kártya kiválasztását követően válassz egyet az alkalmazásban elérhető kutatási témák közül.  
**A választásodat jelentsd be a többi játékosnak.**

Az alkalmazás ad egy ezzel a témával kapcsolatos logikai szabályt, ami az aktuális játékra vonatkozik. Ez privát információ, jegyezd fel a kijelölt helyre a jegyzetlapodon, de **ne jelentsd be** a többi játékosnak.

**Megjegyzés:** A kutatási témák minden játékkód esetén egyediek. Egy játékban minden kutatási téma csupán egy információval szolgál, ami minden játékos számára ugyanaz lesz. Ha egyszer kutattál egy témában, nincs értelme még egyszer ugyanazt a témát választanod.

## AZ ELTŰNT FAJ ÉLŐHELYÉNEK MEGHATÁROZÁSA ?

Itt lesz! Most talán minden fáradtságos munka kifizetődik. Vajon sikerült megtalálnod az eltűnt fajt?

Az alkalmazás menüjében nyomd meg az „Eltűnt faj” gombot. Válaszd ki azt a körzetet, amelyről úgy gondolod, hogy ott él az eltűnt faj, majd válaszd ki, hogy szerinted mi található két tetszőleges szomszédos körzetben (a környezetében). Ne feledd, hogy a hegyek elválasztják a körzeteket, és **nem** számítanak szomszédosnak. Az alkalmazás elárulja, hogy megtaláltad-e az eltűnt fajt. **Ne** jelentsd be a többi játékosnak, hogy melyik körzetben próbálkoztál, **csak azt**, hogy sikerrel jártál-e vagy sem. Az akció időkölsége 5 ⌚.

**Fontos!** Ezt az akciót a térképen bárhol végrehajthatod. Ne mozgasd oda a figurádat, ahol szerinted az eltűnt faj él.

**Fontos!** Az eltűnt faj élőhelyének helyes meghatározásához tudnod kell, hogy melyik körzetben van **ÉS** mi található két tetszőleges szomszédos körzetben (a környezetében). Ha bármelyik információt helytelenül adod meg, az alkalmazás azt fogja közölni, hogy nem sikerült megtalálnod az eltűnt fajt, de nem mondja meg, hogy miért.

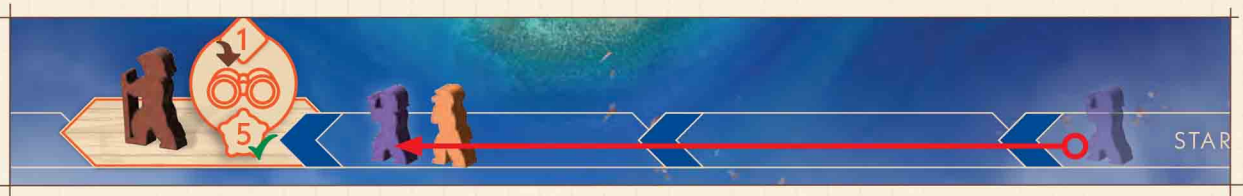
**Fontos!** Ha a körödben helyesen határozod meg az eltűnt faj élőhelyét, kiváltod a játék végét. Miután előreléptél a figuráddal, ugorjatok a **JÁTÉK VÉGE** részhez.

## 2. LÉPJ ELŐRE A FIGURÁDDAL

Ebben a lépésben mozgasd az idősávon lévő figurádat az óramutató járásának megfelelő irányban.

A figuráddal a körödben választott akció időkölségének megfelelő számú mezővel kell előrelépned az idősávon. Az összes lehetséges akció időkölségét megtalálod az alábbi táblázatban és a parvánodon. Az expedícióvezető mezőit ugord át, és ezeket a mezőket ne számold bele a lépéseidbe.

Ha a figurád olyan mezőn fejezi be a mozgását, ahol már áll egy vagy több figura, a saját figurádat tedd a mezőn belül az összes többi figura elé. (Ez azt jelenti, hogy a mezőn tartózkodó többi játékos korábban kerül sorra, mint te.)



**Példa:** A lila játékos köre van. A Felderítés hajóval akciót választja, ami 2 időegységbe kerül. 2 mezőt lép előre az idősávon, és a figuráját a mezőn lévő narancs figura elé teszi.

AKCIÓ	AZ ELTŰNT FAJ ÉLŐHELYÉNEK MEGHATÁROZÁSA	KAMERACSAKAPDA	FELDERÍTÉS GYALOGOSAN	FELDERÍTÉS HAJÓVAL	FALU MEGLÁTOGATÁSA
IDŐKÖLTSÉG	5 ⌚	4 ⌚	3 ⌚	2 ⌚	1 ⌚

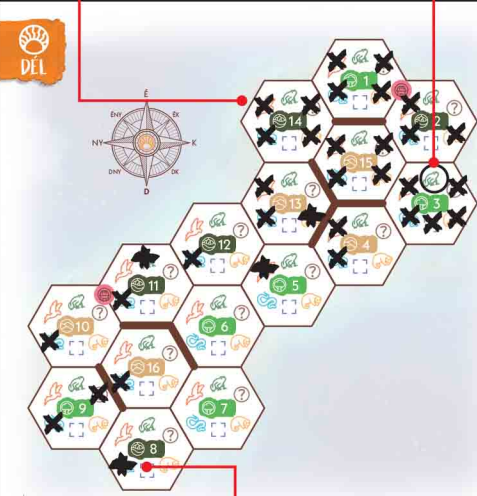
## A JEGYZETLAP HASZNÁLATA

Ha azt gondold, hogy valami nem lehet egy adott körzetben, húzd át a hozzá tartozó ikont.

Ha tudod, hogy mi található egy körzetben, karikázd be, és húzz át minden más ikont.

Jegyezd fel az általad ismert kutatás- és konferenciainformációkat.

Ezekben az oszlopokban tudod feljegyezni az ellenfeleid által végrehajtott akciókat.



**LOGIKAI SZABÁLY**

L	4	lóri	ebben az alakzatban:
K	3	kuszkusz	a másik két:  1v. 2 körzet távolságra
V	2	varangy	legalább 2  mellett
P	1	piton	nem  mellett
Ü	5	ténylegesen üres körzet	ne feledd, az  üresnek tűnik
?	1	eltűnt faj	Nincs lóri a szomszédos hegyek tőoldalán (és üresnek tűnik)

### ELTŰNT FAJOK

NYOMÁBAN

Név: Dani  
Játékkód: AIAI

Akció	Eredmény	Nőri
KCs 3	Varangy	8-3 L
B falu		14, 15, 11 L
2-7 P		D falu
E falu		11-7 K
6-8 K		

Kutatás- és konferenciajegyzetek

**A Mocsár**

B K Legalább 2 K él azonos terepen

C L + K

**D Dombvidék**

E V + P A P nem szomszédos varanggyal

F P

1 ? + V A ? nincs a varangyoktól ÉNy-ra

2 ? + K

Végső pontszám

																Össz.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	

Karikázd be a körzeteket, ahol a te észleléseidet erősítették meg előléd: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Az állatfajok rövidítései.

Használj megkülönböztető jelzést a kezdőinformációk megjelöléséhez.

Jegyezd fel az eltűnt faj logikai szabályát.

Karikázd be azokat a körzeteket, ahol te voltál az első (akár döntetlenben), akinek megerősítették az észlelését.

### 3. AKTIVÁLD ÉS LÉPTESD ELŐRE AZ EXPEDÍCIÓVEZETŐT (HA SZÜKSÉGES)

Az expedícióvezető mezőjéhez tartozó fázist (vagy fázisokat) csak akkor hajtsd végre, ha az expedícióvezető figurája áll leghátrébb az időszávon.

Ezután léptesd előre az expedícióvezetőt az időszávon a következő expedícióvezető-mezőre.

#### Falufázis



Vegyétek vissza a térképen lévő falujelölőiteket.

#### Kamerafázis



Vegyétek vissza a térképen lévő kameracsapda-jelölőiteket.

#### Konferenciafázis



Ebben a fázisban minden játékos megkapja ugyanazt az információt az eltűnt faj élőhelyéről.

Az alkalmazás menüjében nyomjatók meg az „Expedíciós konferencia” gombot, és válasszátok ki az aktuális konferenciának megfelelő opciót (1 vagy 2).



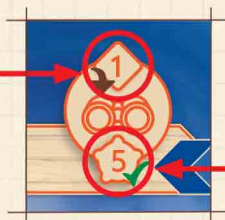
Az alkalmazás felfedi a konferenciához tartozó információt, egy logikai szabályt, ami az adott játékra érvényes. Az egyikőtök olvassa fel a logikai szabályt a többi játékosnak, vagy akár külön-külön is megnézhetitek az alkalmazásban. Mindenki jegyezze fel a kapott információt a jegyzetlapjára.

Ezt a fázist csak akkor kell végrehajtani, amikor az expedícióvezető először éri el a megfelelő konferenciakont. Amikor másodszor is eléri ugyanazt a konferenciakont, nincs értelme ismételten felfedni ugyanazt az információt.

## Észlelésfázis

**Ez a fázis két lépésből áll. Az első lépésben észleléseket jelenthettek be (amit később az expedícióvezető ellenőriz). A második lépésben az expedícióvezető megerősíthet néhány korábban bejelentett észlelést.**

Ez a szám az észlelésfázis számát jelöli. Amikor észlelésfázist hajtotok végre, a megfelelő alakú és számú időjelölőket helyezzétek a bejelentett észlelésekre.



Az észlelésfázis végrehajtásakor a megfelelő alakú és számú időjelölővel ellátott észleléseket kell megerősíteni.

### 1. Észlelések bejelentése

**A. Észlelésjelölő kiválasztása** – Válasszátok ki egyszerre azokat az észlelésjelölőket, amelyeket le szeretnétek helyezni, majd a jelölőket fordítsátok meg úgy, hogy az állat ikonja legyen lefelé. Minden játékos eldönti, hogy 0, 1 vagy 2 jelölőt szeretne lehelyezni. Függetlenül attól, hogy hány észlelésjelölőt választottatok ki, tegyétek a kezeteket (a kiválasztott jelölőkkel) a paraván elé úgy, hogy a többi játékos ne lássa, hány jelölő van a kezetek alatt.

**B. Észlelésjelölők lehelyezése** – Minden játékos helyezze a kiválasztott jelölőket képpel lefelé egy olyan körzetre, amelyről azt gondolja, hogy ott él a kiválasztott állat. Ezt az időszakot szerinti játékosrendben kell végrehajtani (hátról előre).

**Megjegyzés:** Nem helyezhetsz észlelésjelölőt olyan körzetre, ahol a körzetben élő állat észlelését már megerősítették.

**C. Időjelölők lehelyezése** – Helyeztetek egy időjelölőt az ebben az észlelésfázisban lehelyezett minden észlelésjelölőre. Azokat az időjelölőket használjátok, amelyek megfelelnek az expedícióvezető mezőjén felül látható számnak és alakzatnak, amely mellett egy barna nyíl látható (még a vezető léptetése előtt). Ha nem találtok az adott számhoz tartozó időjelölőket, fordítsátok meg néhányat a csónakban lévő időjelölők közül.



**Példa:** Ez a 2. észlelésfázis. Az 1. észlelésfázisban a narancs játékos bejelentett egy észlelést a 3. körzetben. Most a piros és a lila játékos is bejelent egy észlelést ugyanarra a körzetre. A két új jelölőt egymásra kell helyezni, és így tegyétek rájuk a 2. észlelésfázis időjelölőjét (csillag alakú, közepén 2-es). A pontozás szempontjából a piros és a lila észlelésjelölőket úgy kell tekinteni, mintha egyidejűleg helyezték volna le azokat.

A lila játékos a 4. körzetre is helyez egy észlelésjelölőt. Erre a jelölőre is tenni kell egy időjelölőt.

## További szabályok és pontosítások

Több játékos is lehelyezhet észlelésjelölőket ugyanarra a körzetre ugyanabban az észlelésfázisban. Ekkor a jelölőket egymásra kell helyezni. A pontozás szempontjából úgy kell tekinteni, hogy ezeket az észleléseket egyidejűleg jelentették be.

Az észlelésjelölőket a sziget bármelyik körzetére lehelyezheted, függetlenül attól, hogy hol van a figurád, feltéve, hogy az adott körzetben élő állat észlelését még nem erősítették meg.

Ha lehelyeztél egy észlelésjelölőt egy körzetbe, azt később már nem mozgathatod át másik körzetbe. Ha egy állatfajhoz tartozó észlelésjelölőid elfogynak, többé már nem jelenthatsz be észlelést ezzel az állatfajjal kapcsolatban.

Nem helyezhetsz két azonos észlelésjelölőt ugyanarra a körzetre, de két különbözőt igen, viszont ezeket a jelölőket nem helyezheted le ugyanabban az észlelésfázisban.

Bármikor felveheted és titokban megnézheted a saját lehelyezett észlelésjelölőidet, ha elfelejtetted, hogy milyen jelölőt helyeztél egy adott körzetre, de a jelölőket ugyanoda kell visszatenned, ahol voltak. Vigyázz, hogy csak a saját színedhez tartozó jelölőket nézd meg.

## 2. Észlelések megerősítése

Minden körzetben, ahol van olyan időjelölő, aminek a száma és az alakja megegyezik az alsó, zöld pipával jelölt ikonnal, erősítsétek meg az észlelést. Ha több körzetben is van ilyen időjelölő, a megerősítéseket egyesével hajtsátok végre, emelkedő számsorrendben.

**A. Észlelések felfedése** – Fedjétek fel az összes olyan észlelésjelölőt, ami ebben a körzetben az aktuális időjelölő alatt található. Ne fedjétek (még) fel azokat az észlelésjelölőket, amik egy jövőbeli észlelésfázishoz tartozó időjelölő alatt vannak.

**B. Észlelések vizsgálata** – Nyomjátok meg az „Észlelések megerősítése” gombot az alkalmazásban. Válasszátok ki a vizsgált körzetet, és az észlelésjelölők egyikén látható állatot. Ezután nyomjátok meg az „Eredmény megtekintése” gombot.

**C. Észlelések értékelése** – Az alkalmazás megmutatja, hogy helyes volt-e az észlelés. Az eredményt jelentsétek be a többi játékosnak. Értékeljétek az észlelést annak függvényében, hogy helyes volt-e (lásd lentebb).

## Helyes észlelés

A körzetben élő állatfaj észlelése megerősítést nyert.

Azok a játékosok, akiknek az észlelése helyes volt az **aktuális fázis** időjelölője alatt, bónuszpontot kapnak, mert elsőként találták meg ezt az állatot. Karikázzák be a körzet számát a jegyzetlapjuk jobb alsó szélén.

A jegyzetlap térképén minden játékos karikázza be az adott körzet megfelelő ikonját, és húzza át az összes többit. Mostantól nem lehet több észlelésjelölőt lehelyezni erre a körzetre.


Fedjétek fel ebben a körzetben az összes, későbbi fázisok időjelölői alatt lévő észlelésjelölőt, hogy lássátok, helyesek-e az észlelések.

Távolítsátok el az összes helytelen észlelésjelölőt a játékból. Azok a játékosok, akik helytelen észlelésjelölőt helyeztek le, büntetésképp minden helytelen észlelésjelölőjük után egy mezőt előrelépnek a figurájukkal az idősavon.

A helyes észlelésjelölőket tegyétek egymásra, és hagyjátok a körzetben. A jelölők tulajdonosai pontot kapnak a játék végén. Távolítsátok el az összes időjelölőt ebből a körzetből.



**Példa:** Ez a 3. észlelésfázis. A narancs játékos kuszakusz észlelését megerősítették, ezért bekarikázza a 3. körzetet a jegyzetlapján, mivel ő volt az első játékos, aki helyes észlelést jelentett be ebben a körzetben. Ezután a 4. fázis időjelölőjét is eltávolítják, és felfedik a piros és a sárga játékosok jelölőit, hogy megnézzék, helyes-e az észlelésük.

Ha helyes, akkor a jelölők a narancs játékos jelölőjével együtt a körzetben maradnak, de a piros és sárga játékos nem karikázza be a 3. körzetet a jegyzetlapján. Ha a piros és/vagy a sárga játékos észlelése helytelen, a jelölő(ke)t el kell távolítani, és a játékos(ok) 1  büntetést kap(nak).

## Helytelen észlelés

A körzetben élő állatfaj továbbra is ismeretlen marad, de az biztos, hogy a bejelentett állat nem itt él. A jegyzetlapotokon mindannyian húzzátok át az állat ikonját az adott körzetben.


Ne fedjétek fel azokat az észlelésjelölőket, amelyek nem ennek a fázisnak az időjelölője alatt vannak. Ezek a jelölők egyelőre képpel lefelé maradnak.

Távolítsátok el a helytelen észlelésjelölőt a játékból. Az a játékos, aki a helytelen észlelésjelölőt lehelyezte, egy mezőt előrelép az idősávon.

Ha több észlelésjelölő is van ebben a körzetben az aktuális fázishoz tartozó időjelölő alatt, ismételjétek meg a folyamatot minden észlelésjelölővel.

**Megjegyzés:** Ha helytelen észlelés miatt több játékos is büntetést kap ugyanabban a körzetben, a figurájukat a játékosrend szerint (hátról kezdve) léptessék előre, így az egymáshoz viszonyított sorrendjük nem változik.



**Példa:** Ebben a példában a 3. észlelésfázis zajlik. A narancs játékos észlelése a vizsgálat során helytelennek bizonyult. A jelölőt eltávolítják a játékból, és a narancs játékos 1  büntetést kap. A körzetben lévő összes többi észlelésjelölő a helyén marad, ezeket csak a 4. észlelésfázisban fogják felfedni.

# A JÁTÉK VÉGE

## A JÁTÉK VÉGÉNEK FELTÉTELE

Amikor az egyik játékos sikeresen meghatározza az eltűnt faj élőhelyét, azzal kiváltja a játék végét. Ez a játékos még előrelép a figurájával az időszávon az akció időkölségének megfelelően (5 🕒).

**Fontos!** Az a játékos, aki az eltűnt faj élőhelyének helyes meghatározásával kiváltotta a játék végét, **NE** jelentse be az eltűnt faj helyét a többi játékosnak.

## UTOLSÓ PONTSZERZÉSI LEHETŐSÉGEK

Amint kiváltottátok a játék végét, már nem hajtotok végre több kört. Azok a játékosok, akiknek a figurája legalább egy mezővel hátrébb áll az időszávon, mint az eltűnt fajt megtaláló játékosé, kapnak egy utolsó lehetőséget a pontszerzésre.

Attól függően, hogy a figurájuk milyen messze van az időszávon az eltűnt faj élőhelyét meghatározó játékos figurájától, a játékosok észleléseket jelenthetnek be, vagy megpróbálhatják meghatározni az eltűnt faj élőhelyét. Ezt az időszáv szerint meghatározott játékosrendben (hátról előre) hajthatják végre.

(Pontozás szempontjából úgy kell tekinteni, hogy az utolsó pontszerzési lehetőségek során bejelentett észleléseket egyidejűleg jelentették be.)

### ÉSZLELÉSEK BEJELENTÉSE

Ha 1, 2 vagy 3 mezővel hátrébb állsz, legfeljebb egy észlelést jelenthatsz be. Ha 4 vagy 5 mezővel hátrébb állsz, akkor legfeljebb két észlelést jelenthatsz be.

VAGY

### AZ ELTŰNT FAJ ÉLŐHELYÉNEK MEGHATÁROZÁSA

Hajtsd végre az akció lépéseit a szokásos módon. Ha sikerrel jársz, 4–12 pontot kapsz, attól függően, hogy hány mezővel hátrébb állsz (lásd 22. oldal).

**Fontos!** Bármelyik lehetőséget is választod, ne léptesd a figurádat az időszávon ebben a fázisban. A végső pontozáshoz a többi játékos figurája ott marad, ahol akkor állt, amikor az eltűnt faj élőhelyét sikeresen meghatározták.

## ÁLLATOK FELFEDÉSE

Az utolsó pontszerzési feltételek végrehajtása után nyomjátok meg az alkalmazásban a „Játék befejezése és felfedés” gombot. Ekkor a képernyőn megjelenik, hogy mi található az egyes körzetekben. Ezeket az eredményeket jelentsétek be a többi játékosnak.

Fedjétek fel az összes képpel lefelé lévő észlelésjelölőt minden körzetben, majd vessétek össze ezeket az észleléseket a megjelenített eredményekkel. Távolítsátok el az összes helytelen észlelést a játékból, a helyes észleléseket pedig hagyjátok ott, ahol vannak. Minden olyan helyes észlelésért, amelyet elsőként helyeztek le egy körzetbe (döntetlen is számít), bónuszpont jár.

## VÉGSŐ PONTOZÁS

Számoljátok össze a végső pontszámotokat. Minden játékos adja össze a saját pontjait, és rögzítse azokat a jegyzetlap alján található pontozótáblában.

Végső pontszám												
: ①	: ②	: ③	: ④	: ⑤	: ⑫	⑩	⑧	⑥	④	①		Össz.
2	6	0	4	5	6			2	25			
Karikázd be a körzeteket, ahol a te észleléseidet erősítették meg elsőként: 1 ② 3 4 5 6 7 8 9 ⑩ 11 12 13 14 15 16												

### 1. Vezetői bónuszok

①-ot kapsz minden olyan körzetért, ahol te voltál az első (döntetlen is számít), aki a körzetben élő állatról helyes észlelést jelentett be, azokat a körzeteket is beleértve, amelyeket a játék vége fázisban fedtek fel, miután megtaláltátok az eltűnt fajt.

### 2. Helyes észlelések

Pontot kapsz minden helyesen jelentett észlelésért az alábbi táblázat szerint:

LÓRIK – ÉSZLELÉSENKÉNT ②  
KUSZKUSZOK – ÉSZLELÉSENKÉNT ③

VARANGYOK – ÉSZLELÉSENKÉNT ④  
PITON – ÉSZLELÉSENKÉNT ⑤

### 3. Falukártyák

Pontozd le az összes „játék végén” falukártyádat.

### 4. Az eltűnt faj élőhelyének meghatározása

⑫-ot kapsz, ha te voltál az első játékos, aki helyesen határozta meg az eltűnt faj élőhelyét.

Ha helyesen határozta meg az eltűnt faj élőhelyét, de nem te voltál az a játékos, aki ezt elsőként megtette, számold meg, hogy a figurád hány mezővel áll hátrébb annak a játékosnak a figurájától, aki elsőként találta meg az eltűnt fajt (1–5 mező). Pontot kapsz attól függően, hogy hány mezővel állsz hátrébb az idősávon:

5 MEZŐVEL: ⑫  
4 MEZŐVEL: ⑩  
3 MEZŐVEL: ⑧

2 MEZŐVEL: ⑥  
1 MEZŐVEL: ④

## A JÁTÉK GYŐZTESE

Adjátok össze a pontjaitokat. Az a játékos segítette a legnagyobb mértékben az expedíció sikerességét, aki a legtöbb pontot gyűjtötte, így ő a játék győztese!

### Döntetlen esetén...

Az a győztes, aki a legtöbb pontot szerezte az eltűnt faj élőhelyének meghatározásáért.

### Ha az állás továbbra is döntetlen...

Az a győztes, aki a legtöbb pontot szerezte vezetői bónuszokból.

### Ha az állás továbbra is döntetlen...

A döntetlenre álló játékosok osztoznak a győzelmen.

# FONTOS KIFEJEZÉSEK

**Fontos!** Ez a rész azoknak a speciális fogalmaknak a magyarázatát tartalmazza, amelyek ahhoz szükségesek, hogy a játék során kapott információkból a megfelelő következtetéseket vonjátok le.

## ÁLLATOK

### SZOMSZÉDOS:

Ha egy állat „szomszédos” egy másik állattal, akkor egy olyan körzetben él, aminek az egyik oldala érintkezik a másik állatot tartalmazó körzet oldalával. Ha a két körzet között hegy van, akkor nem szomszédosak egymással.

*Példa:* A 2., 3., 4. és 15. körzetek mind szomszédosak a 14. körzetben élő varanggyal.



### ÖSSZESEN X ÁLLAT ÉS ÁLLATFAJ:

Az „összesen x állat” az állatok pontos mennyiségét jelöli, fajtól függetlenül. Az „állatfaj” az azonos nevű állatokat jelöli.

*Példa:* A 2. körzetben élő eltűnt faj összesen 3 állattal szomszédos (2 lórrival és 1 kuszusszal), de csak 2 állatfajjal.



## ÉGTÁJAK

### DK-RE (VAGY MÁS JELZETT IRÁNYBAN):

Ha egy állat egy másik állattól „DK-re” van, akkor attól az állattól az adott irányban egyenes vonalban lévő körzetek egyikében található. Ebbe beletartoznak a hegyek túloldalán lévő körzetek is. A K-i és Ny-i irányok sosem szerepelnek kutatási eredményben, de a másik 6 irány igen: D és É, illetve DK, DNy, ÉK és ÉNy.

*Példa:* A 13., 14. és a 4. (pipával jelölt) körzet a varangytól DK-re található.



## HEGY

### HEGY MELLETT:

Ha egy állat „hegy mellett” van, olyan körzetben él, amelynek legalább az egyik oldalán hegy található.

*Példa: Minden megjelölt körzet hegy mellett van.*



### EGY HEGY TÚLOLDALÁN

Ha egy állat melletti „hegy túoldalán van” egy másik állat, akkor ugyanaz a hegy található a két állat közege között.

*Példa: A kuskusz és a varangy egymáshoz képest egy hegy túoldalán vannak. A kuskusz és a pítón szintén egy hegy túoldalán vannak egymáshoz képest, de ez egy másik hegy. A varangy és a pítón nincsenek egy hegy túoldalán egymáshoz képest.*

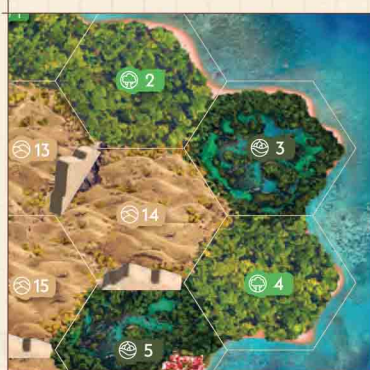


## TEREP

### AZONOS TEREPEN:

Ha egy állat „azonos terepen” van egy másik állattal, akkor mindketten ugyanolyan tereptípuson vannak. Nem kell, hogy az adott terep egy összefüggő területén legyenek.

*Példa: A 2. és a 4. körzetek azonos tereptípushoz (esőerdő) tartoznak, de nem szomszédosak egymással.*



### 1 VAGY 2 KÖRZET TÁVOLSÁGRA:

Ha egy állat 1 körzet távolságra van egy másiktól, akkor szomszédosak. Ha egy állat 2 körzet távolságra van egy másiktól, akkor az egyik szomszédos körzetével szomszédos. A távolság számításakor (mint minden más alkalommal) a hegyek megszakítják a szomszédosságot.

*Példa: Minden megjelölt körzet 1 vagy 2 körzet távolságra van a 14. körzetben élő kuskusztól.*





### Aru-szigeteki repülőkutya

*Pteropus aruensis*

Utolsó észlelés: 1877 – Indonézia, Aru-szigetek

A feketeszakállú repülőkutyaéhoz hasonló kinézetű aru-szigeteki repülőkutyaét eddig csak az indonéziai Aru-szigeteken figyelték meg. Egy 1990-es években indult expedíciónak nem sikerült egyetlen egyedét sem felkutatnia, de egy 1992-ben talált fog nélküli állkapocscsont vélhetően ehhez a fajhoz tartozik. A vadászat valószínűleg szerepet játszott a faj visszaszorulásában, mivel a repülőkutya lényegében egy nagyra nőtt színes denevér. Az Aru-szigeteken a cukornádültetvények nagy iramú terjedése az elsődleges trópusi esőerdők 92%-át fenyegeti, amely elpusztíthatja a faj élőhelyét.



### Wondiwoi fakúszó kenguru

*Dendrolagus mayri*

Utolsó észlelés: 1928 – Indonézia, Nyugat-Pápua, Wondiwoi-félsziget

A Wondiwoi fakúszó kenguru körüli rejtély mára legendássá vált. Amikor a nyugat-pápuaui Wondiwoi-félsziget 1600 méter magasan fekvő mohás hegyi erdőiben felfedezték, a tudósok nem tudtak rájönni, hogyan kerülhetett a félsziget ilyen magasan fekvő részére. A válasz továbbra is várat magára, mint egy örök „zoogeográfiai rejtély”. Minden, amit a Wondiwoi fakúszó kengururól tudunk, egyetlen egyednek köszönhetjük, egy felnőtt hímnek, amelyet 1928-ban gyűjtött be Ernst Mayr, a világ egyik vezető evolúcióbíológusa. 2018-ban Nyugat-Pápuában egy turista készített néhány rossz minőségű felvételt egy állatról, ami a Wondiwoi fakúszó kenguru lehet.



### Halmaherai varánusz

*Varanus zugorum*

Utolsó észlelés: 1980 – Indonézia, Halmahera-sziget

Egy-két, feketepiaci kereskedelem révén beszerzett, kedvtelésből tartott egyedét leszámítva a halmaherai varánusz teljesen ismeretlen. A helyiek ritkán látják (ha látják egyáltalán), és a tudósok semmit sem tudnak az ökológiájáról és a természettörténetéről. A faj a kelet-indonéziai Maluku-szigetektől származik, ahol az utóbbi években számos új varánuszfajt fedeztek fel. A Halmahera-sziget esőerdői a biodiverzitás melegágya, és számos csak itt őshonos faj otthona.







### Attenborough-hangyászsün

*Zaglossus attenboroughi*

Utolsó észlelés: 1961 – Indonézia, Pápua, Küklopsz-hegység

Az Attenborough-hangyászsün, ha még nem halt ki, egyike a kloákások rendjébe tartozó öt máig fennmaradt fajnak. Ezek a tojásrakó emlősállatok utolsó képviselői, amelyek Ausztráliában és Új-Guineában fordulnak elő, és eredetük mintegy 160 millió évvel ezelőttre, a jura korszakba nyúlik vissza. Ez a faj a három hosszúcsőrű hangyászsün faj közül a legkisebb, és valószínűleg a legveszélyeztetettebb. Csak egyetlen egyede ismert, amit egy holland botanikus gyűjtött be az 1961-es Küklopsz-hegységbeli expedíciója során. A helyiekkel készített interjúk arra engednek következtetni, hogy a faj még mindig megtalálható a hegyekben.



### Kelet-sepiki majomszöcske

*Biroella rammei*

Utolsó észlelés: 1913 – Pápua Új-Guinea

A kelet-sepiki majomszöcske Pápua Új-Guinea északnyugati részén fordul elő. Ezt az érdekes elnevezésű, gyors mozgású szárnyas szöcskefajt több mint 100 éve nem látták. Más majomszöcskék nagyon színesek, de a kelet-sepiki majomszöcske utoljára látott példánya főként barna volt. Erre a fajra az erdőirtások jelentik a legnagyobb veszélyt.



### Siau füleskuvik

*Otus siaoensis*

Utolsó észlelés: 1866 – Indonézia, Siau-sziget

Ez az apró bagolyfaj csak az indonéziai Siau-szigeten él. Tollbóbitájuk van, a szemük pedig sárga színű. Az egyetlen ismert bagolyfaj, amely ezen a szigeten él, és valószínűleg a kevésbé sűrű erdőkben fészkel. A természetes élőhelyük nagy része a fakitermelés következtében elpusztult, a modern időkben még senki sem látta őket a vadonban. Helyi beszámolók, és egy 2017-es videófelvétel szerint láttak egy fogságban élő baglyot egy siaui épületben, amely talán ehhez a fajhoz tartozik.



# KÁRTYÁK MAGYARÁZATA



**Azonnali:** Amikor elveszed ezt a kártyát, azonnal hajtsd végre az akciót, majd dobd el a kártyát.



**Folyamatos:** A játék hátralévő részére megkapod a kártya hatását. A kártyát tartsd magad előtt, jól látható helyen.



**1x:** A kártyát tartsd magad előtt, jól látható helyen. Amikor végrehajtod az akcióját, dobd el a kártyát.



**Játék végén:** Ezeket a pontokat a megerősített észlelések után kapod meg, beleértve a játék vége fázis során felfedett észleléseket is.

A falu bölcse			Hajts végre azonnal egy második kutatást. Először jelentsd be mindkettőt a többi játékosnak, majd nézd meg azokat. A második kutatásnak nincs időköltése.
Nyomkereső			A gyalogos felderítéseid időköltése 2 időegység.
Az esőerdő szakértője			Egy esőerdőbe lehelyezett kameracsapda időköltése 2 időegység.
A dombvidék szakértője			Egy dombvidékre lehelyezett kameracsapda időköltése 2 időegység.
A mocsarak szakértője			Egy mocsárra lehelyezett kameracsapda időköltése 2 időegység.
Túravezető			Egy gyalogos felderítés időköltése 1 időegység.
Küldönc			Jelents be azonnal 1 észlelést. Az észlelés bejelentéséhez használd az expedícióvezető aktuális mezőjének megfelelő időjelölőt (vagy a következő számozott mezőt, ha a vezető aktuális mezője nem számozott mező). Így, ha az expedícióvezető a  1 mezőn vagy a 3. észlelésfázison áll, használd a  -as időjelölőt.
Az esőerdő védelmezői			+  minden helyes esőerdei észlelésért.
A mocsarak őrzői			+  minden helyes mocsári észlelésért.
A dombvidék őrzői			+  minden helyes dombvidéki észlelésért.
Erszényesek védelmezői			+  minden helyes kuszkusészlelésért.
Ragadozóvédelmi egyesület			+  a helyes pitonészlelésért.
Varangyvadászok			+  minden helyes varangyészlelésért.
Madarászok			+  minden helyes lóriészlelésért.