

**A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI. ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.**



10+



60 perc



1-4 játékos



reflexshop

JÁTÉK-
SZABÁLY



Bevezető

1958-ban Dmitrij Beljajev és Ljudmila Trut kockázatos kísérletbe kezdett az állatok házasításával kapcsolatban. Orosz ezüstrókák nagy csoportjából kiválasztották azokat, amelyek a legnagyobb érdeklődést mutatták az ember iránt. Minden generációból csak a legszelídebb kölyköket választották ki, hogy szülővé váljanak, abban a reményben, hogy megismételhetik azt a folyamatot, amely eredetileg a kutyák házasításához vezetett évezredekkel ezelőtt.

Abban az időben, amikor a genetikusok megkezdtek a rókakísérletüket, a Szovjetunió hivatalosan elutasította a mendeli genetikát, és Trofim Lisenko áltudományos elméleteit hirdette helyette. Tudósok ezreit bocsátották el, akik nem voltak hajlandók egyetérteni Lisenko elméleteivel. Egyeseket, köztük Beljajev bátyját, Nyikolajt, az állam ellenségeiként kivégezték.

A kísérlet lenyűgöző eredményt ért el. Annak ellenére, hogy a rókákat kizárólag a szelídségük alapján választották ki, hamarosan számos olyan fizikai jellemvonást észleltek rajtuk, amelyeket a házasított állatokkal társítunk – például foltok, lógó fülek és kunkori farkok. A mai napig tartó Beljajev–Trut rókakísérlet jelentősen hozzájárult ahhoz, hogy megértsük, hogyan nyilvánulnak meg ezek a jellemvonások.

A rókák tudományában saját házasított rókákat fogsz tenyészteni. Minden forduló egy generációt jelent, amelyben minden játékos kiválaszt egy pár rókaszülőt, kockákkal dob, majd kölyköket tenyészt, akik a következő generációban szülőkké válnak. A megfelelő rókák segítenek a tanulmányok befejezésében és a szponzorok elvárásainak kielégítésében. Ezek teljesítéséért pontokat kapsz, amelyekkel megnyerheted a játékot!

Bevezető

Játékelemek

* A tábla hátoldala csak a külön megvásárolható 5–6 fős kiegészítővel használható.

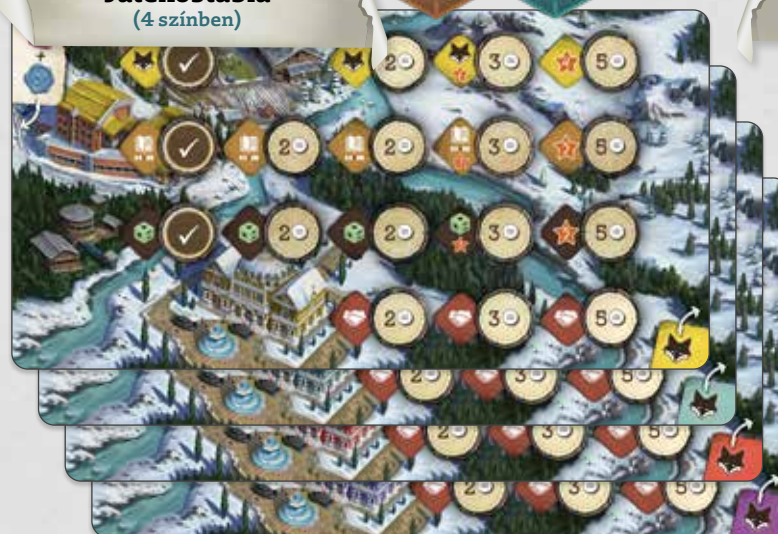


80 kocka
(fajtánként 16)

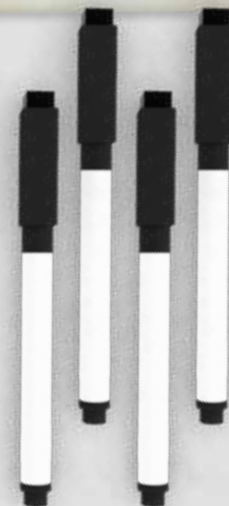


Tábla
(a hátoldalon 5/6 főnek)*

Játékos tábla
(4 színben)



4 letörölhető filctoll





48 üres rókakártya
(színenként 12)



36 szülőlkártya
(18 hím és 18 nőtény)



Körsorrendjelölők



4 segédletkártya



24 tanulmánykártya



6 szponzorkártya



Pontozókártya



30 tudománykártya



Ellátmánylapkák,
jellemvonás-, pont- és
szelídségjelölők



40 rókafigura és 4 fogaskerék
(színenként 10-10 róka és 1-1 fogaskerék)

Tartalomjegyzék

Játékelemek	02
Előkészületek	04
Áttekintés	08
1. fázis: Választás	08
2. fázis: Tenyésztés	10
3. fázis: Kutatás	13
4. fázis: Adminisztráció	16
Következő generációk	19
Játék vége és pontozás	22
2 fős játék	24
Egyszemélyes játék	28
Megjegyzések és impresszum	33
Függelék	34
Tudománykártyák	34
Szonzorok	35
Egy forduló menete	36



12 rivális
tanulmánykártya



6 rivális
választáskártya

Előkészületek


A TÁBLA ÉS A KENNEL ELŐKÉSZÍTÉSE

1 Tábla: Helyezzétek a táblát a játéktér közepére, az 1–4 fős oldalával felfelé (amelyen 5 mezős az ellátmánysáv). *Használjátok a tábla másik oldalát az 5–6 fős játszmák során.*

2 Tudománycártyák: Keverjétek meg a tudománycártya-paklit és helyezzétek képpel lefelé a táblára, a számára kijelölt mezőre.

3 Tanulmánycártyák: Keverjétek meg a tanulmánycártya-paklit és helyezzétek képpel lefelé a táblára, a számára kijelölt mezőre.



4 Ellátmánylapok: Keverjétek meg a nyolcszögletű ellátmánylapokat, képeztek egy képpel lefelé fordított készletet belőlük és helyezzétek a tábla tetején lévő, fogaskerékkel jelölt mezőre (a balra lévő piros mezőre kerülnek az eldobott lapok). Helyezzétek egy-egy lapot képpel felfelé a következő mezőkre:

↳ Ellátmánysáv: A készlettől jobbra eső mezőt hagyjátok üresen (ebben egy piros  jelzi, hogy ide nem kerül lapka). Töltsétek fel 1-1 képpel felfelé fordított ellátmánylapokkal a játékosok számával jelölt ellátmányszámokat. *Például egy 3 fős játékban a 2., 3. és 4. mezőkre kerül ellátmánylapka.*

↳ Szponzormezők: Helyezzétek képpel felfelé 1-1 ellátmánylapokat a tábla bal oldalán lévő 4 szponzormező mindegyikére.

5 Szponzorkártyák: Keverjétek meg a szponzorkártyákat és húzzatok 4-et. Helyezzétek közülük 2-t az A oldalával felfelé a 2 felső szponzormező bal oldalára. Helyezzétek a maradék 2-t a B oldalával felfelé a 2 alsó szponzormező bal oldalára.

6 Róka-kennel:

↳ Keverjétek meg a nőstény  szülők és a hím  szülők pakliját külön-külön.

3 fős játék előkészítése





Jellemvonás-jelölők

Pontjelölők



↳ A hím szülők paklija mellé fordítsatok meg egy sorba a játékosok számánál 1-gyel több kártyát. Ezt tegyétek meg a nőstény szülők esetében is.

Egy 3 fős játék esetében 4 nőstény és 4 hím szülőnek kell lennie a kennelben.

↳ Helyezzétek a paklikat a kennel egyik végébe. Hagyjatok helyet mellettük a dobópakliknak.

6



3 fős játék előkészítése

7

Közös készlet: Helyezzétek a következő játékelemeket típusonként szétválogatva a tábla mellé, ahol minden játékos könnyen elérheti őket.

- ↳ Jellevonáskockák
- ↳ Szelídségkockák
- ↳ Jellevonás-jelölők
- ↳ Szelídségjelölők
- ↳ Pontjelölők

8

Pontozókártya: A letörölhető pontozókártyára egyelőre nincs szükség. Csak a játék végén fogjátok használni.

A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÍTÉSE

1 Az egyes játékosok játékelemei: Minden játékos válasszon egy-egy játékoszín, és vegye magához a következő játékelemeket:

- ↳ 1 játékosábrát
- ↳ 1 fogaskereket (a választott színben)
- ↳ 10 rókafigurát (a választott színben)
- ↳ 12 üres rókakártyát (a választott színben)
- ↳ 1 zöld szelídségkockát
- ↳ 1 filctollat
- ↳ 1 segédletet

2 Üres rókakártyák: Minden játékos keverje meg az üres rókakártyáit, alkosson belőlük egy képpel lefelé fordított paklit, majd helyezze azt a játékosábrája jobb oldalára.

3 Kezdeti körsorrend: Adjátok az 1-es körsorrendjelölőt annak a játékosnak, akinek a legszelídebb háziállata van (vagy osszátok ki véletlenszerűen). A tőle balra ülő játékosal kezdve és az óramutató járásának irányában haladva minden játékos vegye magához az eggyel nagyobb számozású körsorrendjelölőt. A maradék jelölőket tegyétek vissza a dobozba.

4 Kezdeti szelídségjelölők: A játékosok a kezdeti körsorrend alapján **szelídségjelölőket** kapnak.



5 Kezdeti tanulmányok: Ha először játszotok, osszátok minden játékosnak 1-1 tanulmánykártyát. Egyébként osszátok minden játékosnak 3-3 tanulmánykártyát. Minden játékos válasszon 1-et, majd tegyék a maradék kártyákat a pakli aljára. Minden játékos helyezze a tanulmánykártyáját a játékosábrája mellé képpel felfelé.

1 ÉS 2 FŐS JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

2 fős játék esetén készítsétek elő a kennelt ugyanúgy, mint 4 fős játék esetén. 1 fős játék esetén készítsd elő a kennelt ugyanúgy, mint 3 fős játék esetén. Az 1 és 2 fős játék különleges szabályait a 24. és a 28. oldalakon találod.



*5-6 FŐS JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Ha 5-6 fővel játszánátok, akkor szükségetek lesz az 5-6 fős kiegészítőre. Használjátok a tábla 5-6 fős oldalát (itt az ellátmánysáv 7 mezőből áll). A többi előkészület változatlan.



A ELLÁTÁNYLAPKÁK DOBÓPAKLIJA

B ELLÁTÁNYLAPKÁK KÉSZLETE

C ELLÁTÁNYSÁV

1/3 játékos – 4 mező

2/4 játékos – 5 mező

5 játékos – 6 mező a hátoldalon*

6 játékos – 7 mező a hátoldalon*

D SZPONSZORMEZŐK


Az elérhető szponzorokhoz fejlesztés által lehet hozzáférni. A játék végén érnek pontokat.

E TANULMÁNYKÁRTYÁK PAKLIJA


F TUDOMÁNYKÁRTYÁK PAKLIJA

G TUDOMÁNYKÁRTYÁK DOBÓPAKLIJA

H SZELÍDSÉGDÍJ- ÉS FORDULÓSÁV

A játék végén a játékosok rókái  a sáv tetején jelzett számú pontot biztosítják.

I PIROS VIGASZDÍJSÁV

Azon játékosokat jutalmazza, akik nem helyeztek rókát  a szelídségsávrá egy-egy forduló végén.

Áttekintés

A játékban az a célod, hogy a legtöbb pontod legyen az 5. forduló (generáció) végén. Ezt szelíd rókák tenyésztésével, tanulmányok elkészítésével és szponzorok bevonásával éred el.

Minden forduló 4-4 fázisból áll:

1 Választásfázis: A játékosok körsorrendben haladva szülőket és ellátmányokat választanak.

2 Tenyésztésfázis: A játékosok kockákkal dobznak, és igyekeznek teljes jellemvonás-szimbólumokat kirakni. A kockán lévő szimbólumok a kitenyésztett róka egy-egy jellemvonását jelképezik:



Farok: A rókák farka felkunkorodott, és egyesek csóválni kezdték farkukat, amikor emberrel találkoztak.



Fülek: A rókák füle születés után hosszabb ideig maradt lógó.



Ugatás: A rókák ugatni és nyöszörögni kezdtek, amikor emberrel találkoztak.



Foltok: A rókák bundáján és főleg a homlokukon foltok jelentek meg.

3 Kutatásfázis: A játékosok a teljes jellemvonás-szimbólumokat arra használják, hogy:

- Tanulmányokat teljesítsenek, amelyek pontot érnek; és
- Jellemvonás-jelölőket szerezzenek, amelyekkel fejleszthetnek.

4 Adminisztrációfázis: A fordulóban tenyésztett rókakölyköket a szelídségük alapján rangsoroljátok, majd a következő generáció szülőivé válnak.

TIPP AZ ELSŐ JÁTÉKHOZ: A **tenyésztés-** és **kutatásfázist** általában egyidejűleg végzitek el. Az első fordulóban játsszatok körsorrendben, amíg mindenki elsajátítja a játék szabályait.

1. fázis: Választás

A tudósok minden évben kiválasztották, hogy kik váljanak szülővé. A választás csupán a személyiség alapján történt: a legszelídebb rókák 10%-a lett a következő generáció szülője.

A **választásfázis** során a játékosok körsorrendjelölőik szerint kerülnek sorra. Az első fordulóban az óramutató járásának irányában játszotok, de ez változhat a következő fordulókban.

A **választásfázisok** során minden játékos 3-3 kört játszik. Minden körben válassz **EGYET** a következők közül:

- Egy nőstény szülőt (♀); **VAGY**
- Egy hím szülőt (♂); **VAGY**
- Egy ellátmánymezőt (🌀).

A 3 köröd során mindegyikből 1-1-et kell választanod, de ezt tetszőleges sorrendben teheted meg. *Például, egy játékos kiválaszthatja előbb az ellátmánymezőt, majd a szülőket, míg egy másik fordítva.*

Amikor végeztetek a választásokkal, mindenki fejlesztésekhez juthat. Ezután következik a **tenyésztésfázis** (lásd a 10. és 19. oldalakat).

SZÜLŐK VÁLASZTÁSA

A kiszemelt hím (♂) vagy nőstény (♀) szülőt vedd el a kennelből, és helyezd a táblád bal oldalára. A kiválasztott szülő helyét NE töltsd fel új kártyával (a kennelt csak a forduló végén kell frissíteni).

HÚZÁS A PAKLI TETEJÉRŐL: Ha a kennelben lévő rókák közül egyik sem tetszik, húzhatsz helyettük egy rókát a hím (♂) vagy nőstény (♀) szülők paklijából véletlenszerűen. A szülőpakliban lévő rókák 1-3 véletlenszerű jellemvonással rendelkeznek (általában 2-vel). A jellemvonások egyformán vannak elosztva a két pakli között.




TIPP: Amikor szülőt választasz, a több kockát kínáló rókák általában kedvezőbbek. Leginkább olyan szülőt érdemes kiválasztanod, amelynek jellemvonásai passzolnak a tanulmánykártyá(i)dhoz.

ELLÁTÁNYMEZŐ VÁLASZTÁSA

Az ellátványmező egy azonnali ellátmányt biztosít és meghatározza a helyed a következő forduló körsorrendjében.

Amikor elfoglalsz egy ellátványmezőt:

- 1 Azonnal vedd el **AZ ELLÁTÁNYLAPKÁN** és az ellátványmező alatt, **A TÁBLÁN** jelzett ellátmányokat a közös készletből. *Az így szerzett ellátmányokból képezz egy személyes készletet a táblád mellett.*
- 2 Az ellátványlapkát dobd el az ellátványkészlet melletti dobókészletre képpel felfelé.
- 3 Helyezd a fogaskereket  arra az ellátványmezőre, ahonnan az ellátványlapkát elvetted.
- 4 A körsorrend NEM változik meg azonnal, így tartsd meg a körsorrendjelölődet (1., 2. stb.). Ezeket csak **az adminisztrációfázisban** osztjátok újra (lásd Az új körsorrend szakaszt a 18. oldalon).



ELLÁTÁNYOK



Húzz 1 tudománycártyát a pakli tetejéről. Nézd meg, de csak akkor fedd fel, amikor használni kívánod. A tudománycártyák egyszeri bónuszokat biztosítanak. *Az egyes kártyák leírását a 34. oldalon találsz.*



Vegyél el 1 szelídségjelölőt a közös készletből. A szelídségjelölőket elköltheted a tenyésztés során, hogy kiegészíts jellemvonásokat (11. oldal). **Megjegyzés:** *Az ellátványlapkák csak jelölőket biztosítanak, kockákat nem.*



Vegyél el 1 jelölőt a jelzett típusból a közös készletből. A jellemvonás-jelölőket a választás- és kutatásfázis végén elköltheted fejlesztésekre, melyek által több kölyköt tudsz tenyészteni, több tanulmányt tudsz teljesíteni, több kockával tudsz dobni és több szponzort tudsz szerezni (35. oldal). **TIPP:** *A játék elején javasolt olyan jellemvonás-jelölőket gyűjteni, amelyek passzolnak a szülőkhöz látható kockákhoz. Ez segíthet később a fejlesztésben.*



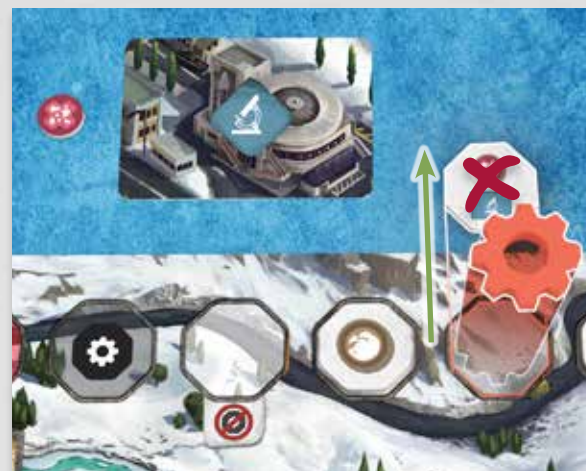
Vegyél el 1 tetszőleges jellemvonás-jelölőt a közös készletből.


A VÁLASZTÁSFÁZIS VÉGE: FEJLESZTÉSEK

A **választásfázis** végén, azaz miután mindenki lejátszott 3-3 kört, döntsétek el egyidejűleg, hogy a szerzett jellemvonás-jelölőket felhasználjátok-e fejlesztésekre a játékostáblákon.

Fejlesztetni **a választásfázis** végén **ÉS a kutatásfázis** végén is lehet. Erről részletesebben **a kutatásfázisban** olvashatsz (13. oldal).

TIPP: Az első forduló **választásfázisa** végén nem lesz jelölőpárod, de a következő fordulóban nagyon fontos fejlesztéshez jutni a tenyésztés előtt!



A piros játékos az ellátványmező 3. mezőjére helyezi a fogaskerekét . Begyűjti a jelzett ellátmányokat, majd eldobja a mezőn lévő lapkát.





AZ ELSŐ ELLÁTÁNYMEZŐ: Az első ellátványmezőn **NINCS** ellátványlapka. Ha ezt a mezőt foglald el, akkor nem jutsz ellátmányhoz, de bebiztosítod magadnak az első helyet a következő forduló körsorrendjében.



BÓNUSZ ELLÁTÁNY: A jobb szélső ellátványmezők alatt bónusz ellátmány található. Amikor ezeket a mezőket foglald el, az ellátványlapka által biztosított ellátmányokon kívül megkapod az alá nyomtatott bónusz ellátmányokat IS.



A paklidban lévő üres kölykök csak nemben térnek el: felük hím , felük nőstény .



Ez a játékos összegyűjti a következőket:

-  **A hím szülőtől (Julszbár **):
1 fül- és 1 foltkockát .
-  **A nőstény szülőtől (Vera **):
1 ugatás- és 2 foltkockát .
-  **A játékosabláról: 1 szelídségkockát .**







A JÁTÉKOSOK RÓKÁI: A második fordulótól kezdve a kennekben megjelennek a játékosok által tenyésztett rókák is. Ezek 1-1 jellemvonáskockát biztosítanak minden bejelölt négyzet után, amely alatt kockaszimbólum látható (lásd a példát a 19. oldalon).

Tenyésztés

2. fázis: Tenyésztés


A szelíd rókák sokkal hamarabb jelentkeztek az új tulajdonságok (pl. a foltok), mint az a tipikus mutációktól elvárható. A tudósok azt feltételezték – és később DNS-elemzéssel kimutatták –, hogy a vadon élő rókák mindvégig rendelkeztek ezen tulajdonságok génjeivel. A különbség az volt, hogy a szelíd rókákban sokkal alacsonyabb volt a stresszhormonok szintje és magasabb volt a szerotonin szint. Ezek a hormonális változások és a génextpressziók okozták a tudósok által tapasztalt számos változást.

A **tenyésztésfázis** során minden játékos egyidejűleg dob a kockáival és a választott szülők segítségével kölyköket tenyészt. Egy kölyök tenyésztéséhez kövesd az alábbi lépéseket (ezeket a következő szakaszokban részletezzük). Nem kell a többi játékosra várnod, haladj a saját ritmusodban.

-  **1 Húzz 1 üres kölyökkártyát**
-  **2 Gyűjtsd össze a kockákat**
-  **3 Dobj a kockákkal**
-  **4 Jegyezd fel a jellemvonásokat**
-  **5 Jegyezd fel a szelídséget**
-  **6 Nevezd el a kölyköt**

TÖBB KÖLYÖK TENYÉSZTÉSE:

Egyes fejlesztések által fordulónként több kölyköt is tenésztethetsz. Lásd a Több kölyök tenyésztése szakaszt a 19. oldalon.

TIPP: Ne feledd a **szelídségkockáidat** . Nagyon hasznosak tudnak lenni!






1 HÚZZ 1 ÜRES KÖLYÖKKÁRTYÁT

Húzd fel a személyes kölyköpaklid legfelső kártyáját, és helyezd a táblád jobb oldalára (ne keverd össze a táblád bal oldalán lévő szülővel).

2 GYŰJTSD ÖSSZE A KOCKÁKAT

Gyűjtsd össze a következő kockákat a közös készletből:

-  **Szelídségkockák:** Ha eddig nem tetted meg, vedd ki magadhoz **szelídségkockákat** , hogy annyid legyen, ahányat kifejlesztettél a tábládon. A játék elején 1 szelídségkockád van, de fejlesztések által többre is szert tehetsz.
-  **A szülők kockái:** Gyűjtsd össze a **MINDKÉT** szülő által biztosított **ÖSSZES** jellemvonáskockát.

3 DOBJ A KOCKÁKKAL

Dobj az összes begyűjtött kockával, majd válogasd őket jellemvonásonként külön-külön. Rendezd őket úgy, hogy minél több jellemvonás-szimbólumot hozz létre.



Ezeket a kockákat tudod úgy rendezni, hogy 1 teljes **farokszimbólumot** és 3 teljes **ugatásszimbólumot** kapj.



A 2 félszimbólumot mutató kockán nincs egy teljes szimbólum. Ahhoz, hogy teljes legyen, mindkét félszimbólumot egy másik kockával kell társítanod.



Szelídségkockák és -jelölők:

A kísérlet előrehaladtával a szelídebb rókákon több, a megszelídített állatokra jellemző vonás jelent meg. A **szelídségkockák és -jelölők** univerzálisak, és a segítségükkel bármilyen jellemvonást teljessé tehetsz.



A **szelídségkockák** univerzálisak, és bármilyen jellemvonáskockával társíthatók, hogy létrehozzanak egy szimbólumot. Ez 1 **fül** szimbólumnak felel meg.



2 félszimbólumot tartalmazó **szelídségkocka** társítható akár 2 különböző jellemvonáskockával is. Ez 1 **farok**- és 2 **foltszimbólumnak** számít.



Amikor **KIZÁRÓLAG** **szelídségkockákból** (vagy jelölőkből) hozol létre egy teljes szimbólumot, akkor tetszőlegesen dönthetsz arról, hogy az milyen 1 jellemvonás legyen.



Ha van **szelídségjelölőd** a személyes készletedben, akkor **elköltheted** és felhasználhatod egy félszimbólumos **szelídségkockaként** . Az így felhasznált jelölőket el kell dobni a tenyésztésfázis után. Bármennyi **szelídségjelölőt** felhasználhatsz egy-egy kölyökre. Ha társítasz 2 szelídségjelölőt, akkor 1 bármilyen jellemvonás-szimbólumot szerzel. Az itt látható kockák és jelölők 1 **folt**- és 2 bármilyen jellemvonásnak számítanak (akár 2 különbözőnek is).

MEGJEGYZÉS: A kerek jellemvonás-jelölőket jutalomként kapod a kölykön lévő jellemvonás-szimbólumok után. Ezeket nem használhatod fel arra, hogy a dobás eredményét megváltoztasd (lásd a Jellemvonás-jelölők begyűjtése szakaszt a 14. oldalon)





A piros játékos 1 teljes **farokszimbólumot** dobott, így bejelöli a **faroksáv** 1. mezőjét. A félszimbólumokat soha nem szabad bejelölni.

Ezen kívül van 3 teljes **ugatásszimbóluma**, így 3 mezőt jelöl be az **ugatássávon**.

A játék későbbi részében ez a következőket jelenti majd:

A kutatásfázisban: Zeldának 1 bejelölt köre van az **ugatássávon**. Ezért a piros játékos kap 1 **ugatásjelölőt** (kivéve, ha van egy jobb ugatássávval rendelkező rókája).

A KÖVETKEZŐ generáció

tenyésztésfázisában: Zeldának 3 bejelölt négyzete van. Ha Zeldát választod anyának, akkor 3 kockával (1 **farok-** és 2 **ugatáskocka**) járul hozzá a dobásodhoz.



A sárga játékosnak 7 teljes **foltszimbóluma** van. A kölyökkártyán bejelöli az 5 **foltszimbólót**, majd elvesz 2 pontjelölőt a közös készletből, és egy 2-est ír a + után.

Tenyésztés

4 JEGYEZD FEL A JELLEMVONÁSOKAT

A kockák elrendezése után vezesd fel az eredményeket az üres kölyökkártyára. Minden teljes szimbólum után jelölj be 1-1 mezőt a megfelelő jellemvonássávon balról jobbra haladva.

- A négyzetekbe tegyél egy X-et.** Amikor a következő generációban a kölyök szülő lesz, a kölyköt választó játékos 1-1 kockát kap minden bejelölt négyzet után.
- A körökbe tegyél egy pöttyöt.** **A kutatásfázisban** minden jellemvonásod legjobb sávja alapján jellemvonás-jelölőket kapsz (lásd a Jellemvonás-jelölők begyűjtése szakaszt a 14. oldalon). Ezeket a jelölőket még NE gyűjtsd be.
- A befejezetlen félszimbólumokat ne jelöld be.

5-NÉL TÖBB EGYFORMA JELLEMVONÁS: A jellemvonássávok 5-5 mezőből állnak. Ha sikerül 5-nél több egyforma jellemvonást összehoznod (tehát feltöltöd a teljes sávot), akkor 1-1 pontjelölőt kapsz minden további szimbólum után, amelyet nem tudsz bejelölni a sávon. Írd le a begyűjtött pontjelölők számát a sáv jobb oldalára (ez hozzáadódik a kölyök szelídségpontjaihoz; lásd lentebb).

5 JEGYEZD FEL A SZELÍDSÉGET

A kölyök jellemvonásainak felvezetése után számold meg, összesen hány jellemvonás-szimbóluma van (mind a 4 sávján), majd írd be az összeget a kártya jobb felső sarkába. Ez a kölyök szelídségpontja. A legtöbb szelídségponttal rendelkező kölyök díjat fog nyerni az **adminisztrációfázis** során.

Ha egy sávot teljesen bejelöltél, és pontjelölőt is szerezted, a + után írt számot is számold bele a szelídségpontokba.

6 NEVEZD EL A KÖLYKÖT

A kölyök jellemvonásainak és szelídségpontjainak felvezetése után tetszőlegesen nevezd el a rókát.



A sárga játékos Luluján 7 bejelölt mező van (3 **fül** és 4 **ugatás**). Lulunak tehát **7 szelídségpontja** van.

3. fázis: Kutatás

A Beljajev–Trut kísérlet teljes időtartama alatt a kutatók tanulmányokat végeztek, hogy megértsék a háziásítás biokémiai és genetikai oldalát. Úttörő munkájukkal nagy tekintélyt vívtak ki maguknak.

A **kutatásfázisban** minden játékos egyidejűleg végrehajtja a következő lépéseket az alábbi sorrendben (részletek a következő szakaszokban). Nem kell a többi játékosra várnod, haladj a saját ritmusodban.

- 1 **Tanulmányok teljesítése**
- 2 **Jellemvonás-jelölők begyűjtése**
- 3 **Fejlesztések**

1 TANULMÁNYOK TELJESÍTÉSE

A tanulmányok teljesítése fontos pontforrás. Minden tanulmány **3 szintes** (azaz 3 oszlopos). A játék végén minden tanulmány esetében megszerzed a **legnagyobb teljesített szint** alapján lévő pontot.

Ahhoz, hogy teljesíts egy tanulmány szintet, hozzá kell rendelned a tanulmányhoz az **EGYIK** kölyködet, amely megfelel a következő követelményeknek:

- 👉 A tanulmány szinteken **bizonyos** számú **megjelölt mezőt** találsz legalább 2 konkrét jellemvonással. Egyes tanulmány szintek teljesítéséhez a kölyködnek legalább ennyi bejelölt mezőjének kell lennie. *Lehet több megjelölt mezője bármelyik sávon, és így is teljesítheti a tanulmány szintet.*
- 👉 A kölyök **önállóan** kell teljesítse a tanulmány szintet. *Nem adhatsz össze több kölyköt egy tanulmány szint teljesítéséhez, és nem használhatsz jellemvonás-jelölőket.*
- 👉 Minden egyes kölyök csak **1 tanulmány 1 szintjét** teljesítheti. *Egyetlen kölyökkel nem teljesítheted egy tanulmány kártya több szintjét, és nem rendelhetsz hozzá egy kölyköt több tanulmány kártyához.*
- 👉 A tanulmány szinteket **sorrendben** kell teljesíteni, balról jobbra haladva. *Nem ugorhatsz át szinte(ke)t, még akkor sem, ha a kölyköd teljesít egy nagyobb szintet.*
- 👉 Egy **teljesített** tanulmány szintet **nem teljesíthetsz** újból. *Csak a következő tanulmány szintet teljesítheted, ha van ilyen. Ha teljesítetted egy tanulmány harmadik szintjét, a tanulmány befejeződik, és nem teljesítheted be újra.*

MEGJEGYZÉS: A tanulmány szintek teljesítésekor **NE** vedd el a pontjelölőt ★. A rókafigurád 🦊 jelzi a játék végén járó pontokat.



Jójón 1 bejelölt **fül-** 🦻 és 2 bejelölt **ugatásmező** 🐾 van, ami pont elegendő a piros játékos tanulmánya **1. SZINTJÉNEK** teljesítéséhez. A piros játékos egy rókat 🐾 helyez az **1. SZINTRE**, így jelölve, hogy teljesítette azt.



A sárga játékos kölyke, Pille 🐾, teljesíteni tudná a tanulmánya **3. SZINTJÉT**, de egyelőre csak az **1. SZINTET** teljesítette, és emiatt csak a **2. SZINTET** teljesítheti vele. A **3. SZINT** teljesítéséhez a sárga játékosnak a következő generációban is egy jó kölyköt kell tenyésztenie.



A piros játékos 1 **farok-** és 2 **füljelölőt** kap.



A játék kezdetétől rendelkezésre álló fejlesztések

Elérhető fejlesztések



Elérhető fejlesztések jutalma

Egyforma jellemvonás-jelölőkben mért költség

Kutatás

1 TANULMÁNYOK TELJESÍTÉSE (FOLYT.)

Az első tanulmány szint teljesítésekor helyezd az egyik rókafigurádat a tanulmány első oszlopába, ezzel jelezve, hogy teljesítetted azt. Egy következő tanulmány szint teljesítésekor mozgasd a rókafigurádat az épp teljesített szintre. A harmadik tanulmány szint teljesítése után elérted a tanulmány által biztosított maximális 10 pontot.

2 JELLEMVONÁS-JELÖLŐK BEGYŰJTÉSE

A tenyésztés és tanulmányok teljesítése után gyűjtsd be a jellemvonás-jelölőket, amelyeket később felhasználhatsz fejlesztésre.

Ha 1 kölyköt tenyésztettél, vizsgáld meg mind a 4 jellemvonássávját, és gyűjts be 1 megfelelő jellemvonás-jelölőt minden bejelölt kör után.

FONTOS: Ha több kölyköt tenyésztettél, akkor **NEM** kapsz jellemvonás-jelölőt mindegyik után. Lásd a Több kölyök tenyésztése szakaszt a 19. oldalon.

3 FEJLESZTÉSEK

Fejlesztetni a **választásfázis** (8. oldal) és a **kutatásfázis** végén (azaz most) lehet. A fejlesztés ugyanúgy működik mindkét fázisban.

A lehetséges fejlesztések a játékos táblád 4 sávján láthatók.

A fejlesztéseket balról jobbra kell végrehajtanod, minden sávon külön-külön.

A fejlesztés költsége, amely mindig egyforma jellemvonás-szimbólumokból áll, a fejlesztés jobb oldalán lévő körben látható. A rombuszban a fejlesztés jutalma látható. (A fejlesztések leírását a 15. oldalon találod.)

A fejlesztéseket bármilyen típusú, de egyforma jellemvonás-jelölőkkel hajthatod végre (például egy 2-es költségű fejlesztést elérhetsz 2 **farok-**, 2 **fül-**, 2 **ugatás-** VAGY 2 **foltjelölő** elköltésével). Az így elköltött jelölők közül 1-et helyezz a fejlesztés körébe, letakarva a költséget, ezzel jelölve, hogy elérted a fejlesztést. A maradék elköltött jelölőket tedd vissza a közös készletbe.

A fejlesztést teljes mértékben ki kell fizetned, **NEM** fizethetsz részletekben. Fejlesztéskor (úgy a **választás-**, mint a **kutatásfázis** végén) bármennyi fejlesztést végrehajthatsz, és szabadon kiválaszthatod a sávokat.

TIPP: Hasznosnak bizonyulhat generációnként több kölyköt tenyészteni. Segíthet több tanulmány teljesítésében, és növeli a jellemvonás-jelölők begyűjtésének esélyét. Továbbá növeli a kennekben lévő szülők értékét, hiszen a kitenyésztett kölykök a következő generáció szülőivé válnak, és közülük fogsz választani.

A 4 FEJLESZTÉSSÁV:



Ahogy a rókapopuláció szelídebbé vált, nagyobb almok születtek, több kölyökkel.

Több kölyök:

Minden kölyökfejlesztés által generációnként 1 további kölyköt tenyészthetsz. *A több kölyök tenyésztésére és pontozására vonatkozó szabályokat a 19. oldalon találsz.*

Ha minden kölyökfejlesztést elvégeztél, akkor generációnként legfeljebb 3 kölyköt tenyészthetsz.



Az évtizedek során sok tanulmányt publikáltak a kísérletekről.

Tanulmányok:



Amikor egy tanulmányfejlesztést végzel, azonnal húzz fel 3 új tanulmányt, és tarts meg 1-et. A maradékot helyezd a pakli aljára. Legfeljebb 4 tanulmányod lehet, beleértve a kezdeti tanulmányodat.


TIPP: A tanulmánysáv az egyetlen módja annak, hogy új tanulmányokat szerezz. Igyekezz, hogy legalább egy tanulmányon mindig dolgozz. Ne becsüld alá ennek a sávnak a fontosságát!



A szelídebb rókák biokémiai változásokon mentek keresztül, amelyek hozzájárultak a többi jellemvonás kifejlődéséhez.

Szelídségkockák:

Minden szelídségkocka-fejlesztés által 1 további szelídségkockával  dobhatsz a tenyésztésfázis során. Amikor kifejlesztesz egy új szelídségkockát , vegyél el egyet a közös készletből, és add a saját készletedhez (mindegyik kölyök tenyésztésekor dobni fogsz vele).






Ha minden fejlesztést elvégeztél, akkor generációnként legfeljebb 4 szelídségkockával  dobhatsz.



A tudósok sikere hozzájárult ahhoz, hogy pártfogást és támogatást kapjanak a Szovjetunió belülről és kívülről egyaránt.

Szponzorok:


Amikor egy szponzorfejlesztést hajtasz végre, azonnal begyűjtesz pár ellátmányt, és jogosulttá válsz bónuszpontokra a játék végén (lásd a Szponzorok szakaszt a 35. oldalon).

-  Válassz egyet a 4 szponzor közül, és helyezd az egyik rókafigurádat  a mellette lévő mezőre.
-  Azonnal gyűjtsd be a szponzor ellátmánylapkáján látható ellátmány(oka)t és 1 tudománykártyát (ennek a szimbóluma a lapka alatt látható).
-  A játék végén pontokat  kapsz a szponzorkártya alapján.



Megjegyzés: A szponzor ellátmánylapkáját ne vedd el, amikor ellátmányt gyűjtesz be róla. Azok a játék végéig a táblán maradnak, azaz elsőként megszerezni nem jelent előnyt másokkal szemben.







Pontok:




A csillaggal  megjelölt fejlesztésmezőért a játék végén kapsz pontot. *Fejlesztéskor NE gyűjts be értük pontjelölőket. A csillagban lévő pontszámot a végső pontozásban vedd majd figyelembe (lásd a 22. oldalt).*



A kutatásfázis végén a sárga játékosnak 2 fül- és 2 ugatásjelölője  van. Úgy dönt, hogy fejlesztésekre költi, hogy több kölyköt tenyészthessen és több tanulmányon dolgozhasson.

Először elkölti a 2 füljelölőjét  kölyökfejlesztésre: 1 füljelölőt  a fejlesztés költségére helyez, a másikat pedig eldobja. Ezután elkölti a 2 ugatásjelölőjét  tanulmányfejlesztésre: 1 ugatásjelölőt  a fejlesztés költségére helyez, a másikat pedig eldobja. A tanulmányfejlesztésnek köszönhetően azonnal felhúz 3 új tanulmányt, amelyekből megtart 1-et. A kölyökfejlesztésnek csak a következő generáció tenyésztésfázisában veszi hasznát.



Az 1. forduló végére a piros játékos kölyke, Rudi , bizonyult a legszelídebbnek, 4 szelídségponttal. A piros játékos a szelídségdíjsávrá helyezi a rókafiguráját , a sárga és a kék játékos pedig 1-1 **szelídségjelölőt**  gyűjt be a piros vigaszdíjsáv alapján.







4. fázis: Adminisztráció



Az **adminisztrációfázisban** tegyétek meg a következő lépéseket az alábbi sorrendben (részletek a következő szakaszokban).

- 1 **Előző generáció eltávolítása**
- 2 **Az új kölykök kennelbe helyezése**
- 3 **Szelídségdíj kiosztása**
- 4 **Kennel feltöltése a pakliból**
- 5 **Új körsorrend meghatározása**
- 6 **Ellátmánysáv feltöltése**



1 ELŐZŐ GENERÁCIÓ ELTÁVOLÍTÁSA

A **kutatásfázis** végén a játékosok dobják el az előző generáció összes rókáját, és tegyék vissza az összes jellemvonáskockát a közös készletbe.

-  **Nem kiválasztott rókák:** A kennelben maradt összes rókát **dobjátok el** (a hím  és nőstény  rókákat egyaránt).
-  **A rókaszülők:** Minden játékos dobja el **MINDKÉT** rókaszülőjét, amelyeket a **tenyésztésfázisban** használt.
-  **Jellemvonáskockák:** Minden játékos tegye vissza a közös készletbe az összes jellemvonáskockáját (a kifejlesztett **szelídségkockákat**  **NEM** kell visszahelyezni a készletbe; ezeket tartsák meg a játékostáblájuk mellett a következő generációra).

RÓKÁK ELDOBÁSA: Amikor egy **szülőpakliból** származó rókát dobtok el, amelynek a háttere **NEM** egyezik meg egyik játékos színével sem, helyezétek képpel felfelé a nemének megfelelő dobópakliba (hím  vagy nőstény ). Amikor egy játékos által **tenyésztett** rókát dobtok el, az visszakerül a tulajdonosának személyes dobópaklijába. (Helyhiány esetén töröld le a kártyát és helyezd a személyes kölyökpaklid alá.)

2 AZ ÚJ KÖLYKÖK KENNELBE HELYEZÉSE

Minden játékos helyezze a fordulóban **tenyésztett összes új kölykét** a kennelbe, a nemének megfelelő sorba (hím  vagy nőstény ). A soron belül nem számít a kölykök sorrendje.

3 SZELÍDSÉGDÍJ KIOSZTÁSA

Keressétek meg a legtöbb szelídségponttal (a kártya jobb felső sarkába írt szám) rendelkező hím ♀ vagy nőstény ♂ kölyköt a jelenlegi fordulóban tenyésztett kölykök közül. A legszelídebb róka tulajdonosa helyezze az egyik rókafiguráját a szelídségdíjsáv Ⓜ következő szabad mezőjére (balról jobbra haladva). A játékos NE vegyen el pontjelölőket a közös készletből! A játék végén annyi pontot szerez, amennyi a rókája fölött látható.

- ♣ A legszelídebb róka egyaránt lehet hím ♀ vagy nőstény ♂.
NE pontozzatok külön-külön a hím és nőstény rókákat.
- ♣ Ha holtverseny alakul ki a legszelídebb kölyök címéért, minden érintett játékos helyezze a rókafiguráját 🐾 a szelídségdíjsáv következő szabad mezőjére.
Mindegyik, holtversenyben álló játékos megkapja a teljes pontszámot játék végén.
- ♣ Ha egy játékosnak 2 rókája áll holtversenyben a legszelídebb kölyök címéért, akkor is csak 1 rókafigurát 🐾 helyez le a mezőre.

A szelídségdíj kiosztása után a díjban nem részesülő játékosok (akik ebben a generációban nem helyeztek le rókafigurát 🐾 a szelídségdíjsávra) annyi szelídségjelölőt 📌 kapnak, amennyi a piros vigaszdíjsávon látható az imént lehelyezett rókafigurák 🐾 alatt.

TIPP: A szelídségdíjsáv Ⓜ egyben fordulósávként is szolgál. Annyi generáció (forduló) maradt hátra, ahány mezőn nincs rókafigura 🐾.

4 KENNEL FELTÖLTÉSE A PAKLIBÓL

A kennel mindkét sorában legalább 1-1 kártyával többnek kell lennie a játékosok számánál.

- ♣ Ha egy sorban nincs elegendő róka, töltsétek fel a minimális mennyiségre, a megfelelő pakliból húzva szülőket.
- ♣ Ha egy sorban van elegendő róka, ne adjatok hozzá újakat a pakliból.

MEGJEGYZÉS: Ne feledd, hogy az előző választásfázisban ki nem választott rókák közül **MINDET** el kell dobni. Ezen lépés elején a kennelben kizárólag a játékosok által tenyésztett kölyköknek szabad lenniük.



A 2. fordulóban a piros és a sárga játékos holtversenyben áll a legszelídebb róka díjért (7-es pontszámmal), így mindketten ráhelyezik a rókájukat 🐾 ugyanarra a mezőre. Csak a kék játékos kap egy szelídségjelölőt 📌 vigaszdíjként.

RÓKALIMIT: Abban a ritka esetben, ha a kennel egyik sorában 8-nál több róka lenne, dobj el annyi rókát, hogy legfeljebb 8 maradjon. Ebből a sorból először a legkevesebb szelídsponttal rendelkező rókát (egyenlőség esetén **rókákat**) kell eldobni. Ismételd meg a folyamatot addig, amíg legfeljebb 8 róka lesz mindkét sorban.




Ha a folyamat végére kevesebb róka lesz a sorban, mint a játékosok számánál szükséges **minimum**, akkor töltsd fel a kennelt a pakliból annyi kártyával, hogy elérjétek a minimumot.

A rókafigurák száma elméletben végtelen. Ha több figurára lenne szükséged, mint ahány a rendelkezésedre áll, helyettesítsd valamivel.




5 ÚJ KÖRSORREND MEGHATÁROZÁSA

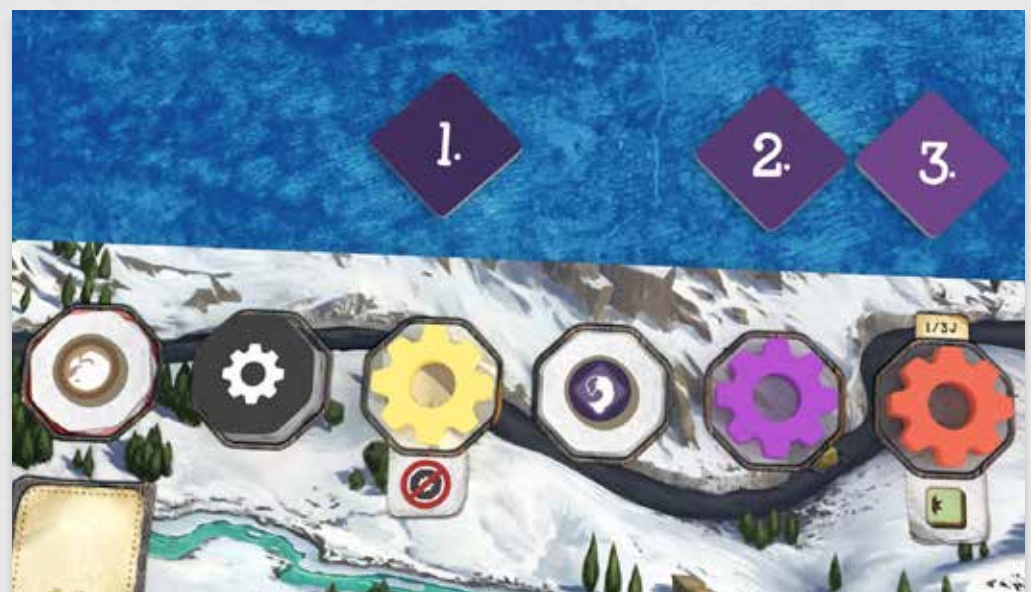
Osszátok szét a körsorrendjelölőket, hogy azok megfeleljenek a játékosok ellátmánysávon lévő sorrendjével. Kövessétek a következő lépéseket:



- 1. Dobjátok el az ellátmánysávon lévő összes ki nem választott ellátmánylapkát.
- 2. Minden játékos helyezze vissza a körsorrendjelölőjét az ellátmánysávon a sorszámának megfelelő fogaskerek  fölé. *Például, ha a „2.” jelölő van nálad, akkor a 2. fogaskerek  fölé kell lehelyezned azt.*
- 3. Minden játékos vegye vissza a saját fogaskerekeit  és a fölötte lévő új körsorrendjelölőjét. Az új jelölőd meghatározza, hogy mikor kerülsz sorra a következő **választásfázisban**.

6 ELLÁTMÁNYSÁV FELTÖLTÉSE

Miután mindenki visszavette a fogaskerekeit , töltsd fel az ellátmánysávot a készletből, képpel felfelé fordított ellátmánylapkával. Akárcsak a játék előkészítésekor, most is **hagyd üresen az első ellátmánymezőt**, és töltsd fel a többi mezőt, amíg eléred azt a mezőt, amelyik a játékosok aktuális számát jelöli.

Ha kiürül az ellátmánykészlet, keverd meg a dobókészletet, és képezz belőle egy új készletet.



A választásfázis során a sárga játékos az 1., a lila játékos a 3., a piros pedig a 4. mezőt foglalta el. A forduló végén eldobják a 2. ellátmánymezőn lévő lapkát, és a körsorrendjelölőket a sorszámuknak megfelelő fogaskerek  fölé helyezik. Minden játékos visszaveszi a saját fogaskerekeit  és a következő körsorrendjelölőket: sárga – „1.” (ő lesz a következő generáció kezdőjátékosa), lila – „2.”, piros – „3.”.

Következő generációk

Miután a játékosok befejezték **az adminisztrációfázist**, megkezdik a következő **választásfázist**, az új kezdőjátékosal kezdve és körsorrendben haladva. A második generációval kezdve pár változás történik:

- ↳ **A kenneben játékosok által tenyésztett rókák is lesznek.**
- ↳ **Egyes játékosok több kölyköt tenyészthetnek a kölyökfejlesztésnek köszönhetően.**

A következő szakaszokban részletezzük ezeket a változtatásokat.

VÁLASZTÁSFÁZIS:

A 2. fordulótól kezdve a kenneben játékosok által tenyésztett rókák is lesznek. Amikor választanod kell, **BÁRMELYIK** képpel felfelé fordított rókát elveheted a kenneből. Választhatod akár az előző generációban tenyésztett kölyködet is.


A játékosok által tenyésztett rókák 1-1 **jellemvonáskockát** adnak a kártyájukon bejelölt minden négyzet után (ezek alatt egy kockaszimbólum látható). A bejelölt körök **NEM** biztosítanak kockát. A szülők **szelídségpontja** szintén nincs hatással a tenyésztésre.

TÖBB KÖLYÖK TENYÉSZTÉSE


A kölyökfejlesztés által fordulónként **több kölyköt** tenyészthetsz. Ebben a szakaszban tanulhatsz arról, hogyan tenyész, pontozz és gyűjts be jelölőket több kölyökről.

TÖBB KÖLYÖK TENYÉSZTÉSE:




Amikor egynél több kölyköt tenyésztesz, először végezd el az összes lépést az első kölyökkel (dobj kockákkal, jegyezd fel az eredményeket), majd húzz fel egy újabb üres kártyát, és ismételd meg a lépéseket a második kölyökkel (majd a harmadikkal is, ha 2 kölyökfejlesztésed van).

Teljes mértékben végezned kell egy kölyök tenyésztésével, **mielőtt** egy új kölyök tenyésztésébe fogsz. Ha a tenyésztés során **szelídségjelölőket**  vagy tudománycártyákat használsz, dobd el ezeket, mielőtt egy újabb tenyésztésbe fognál. Csak akkor kezdjetez neki **a kutatásfázisnak**, ha elvégeztétek az összes betervezett tenyésztést.



TIPP: Minden tenyésztéskor **a szelídség-**  **ÉS** a szülő által meghatározott jellemvonáskockákkal dobsz (kivéve, ha egy tudománycártyának köszönhetően további kockákkal dobhatsz). Más szóval az első kölyök tenyésztésénél használt kockákat használhatod a többi kölyök tenyésztésénél.



Anyaként  Lady után 2 **fül-**  és 2 **ugatáskockát**  gyűjtesz be.



A piros játékos végrehajtott egy kölyökfejlesztést, így 2 kölyköt tud tenyészteni. Felhúzza az első kölyköt, dob a kockákkal, feljegyzi a jellemvonásait, és Foltosnak nevezi el a kölyköt. A felhasznált 1 szelídségjelölőt el kell dobnia, mielőtt a 2. kölyökre dob a kockákkal.



A piros játékos felhúzza a 2. kölykét és újból dob a kockákkal. Ezúttal úgy dönt, hogy egy tudománykártyát használ, hogy egy további ugatáskockával dobjon.

Következő generációk

TANULMÁNYOK PONTOZÁSA TÖBB KÖLYÖK ESETÉBEN

A kutatásfázis során minden kölyköd 1 tanulmány 1 szintjét teljesítheti. A kölykeidet bármilyen sorrendben hozzárendelheted a tanulmányaidhoz, és különböző tanulmányokhoz is kerülhetnek (ha van egy tanulmányfejlesztésed) vagy ugyanannak a tanulmánynak a különböző szintjeihez.

JELÖLŐK BEGYŰJTÉSE TÖBB KÖLYÖKRŐL

Ha több kölyköt tenyésztettél, **NEM** kapsz jellemvonás-jelölőt mindegyik kölyök bejelölt köre után. Ehelyett mindegyik jellemvonás esetében csak a legjellegzetesebb róka után kapsz jelölőket.

Keresd ki azt a rókát, amelyiknek a legtöbb bejelölt köre van a **faroksávján** (az első sávon). Gyűjts be 1-1 farokjelölőt a kölyök faroksávján mindegyik bejelölt kör után, figyelmen kívül hagyva minden más kölyök faroksávját. Ezután keresd ki azt a rókát, amelyiknek a legtöbb bejelölt köre van a **fülsávján** (a második sávon), és gyűjts be 1-1 füljelölőt a sáv mindegyik bejelölt köre után. Ismételd ezt meg a többi jellemvonásnál is.

Ha valamelyik jellemvonásnál 2 vagy több róka **HOLTVERSENYBEN ÁLL** a legtöbb bejelölt körrel, akkor nem számít, hogy melyik után kapod meg a jellemvonás-jelölőket (de továbbra is csak az egyik után kapsz jelölőket).

TESTVÉREK TENYÉSZTÉSE UTÁN JÁRÓ BÜNTETÉS (HALADÓ SZABÁLY)

Mivel ezt a szabályt könnyű elfelejteni, javasoljuk, hogy csak több játék után használjátok.

A túl közeli rokonságban álló rókák tenyésztése genetikai problémákat okozhat az utódaiknak. Ha a játék előtt mind beleegyeztek abba, hogy ezt figyelembe veszitek a játékban, akkor büntetést kapsz, amikor azonos háttérszínű szülőket választasz tenyésztésre (ugyanaz a játékos tenyésztette mindkettőt az előző generációban). Miután a kutatásfázisban begyűjtöted a jellemvonás-jelölőket és mielőtt fejlesztést hajtanál végre, azonnal el kell dobnod 2 tetszőlegesen választott jelölőt a kapottak közül.

MEGJEGYZÉS: A szülőpakliban lévő kártyáknak nincs játékoszíne, így azokat büntetés nélkül párosíthatod.



Ha a sárga játékos a piros játékos 2 rókáját választja (Foltost és Lunát), a tenyésztést követően el kell dobnia 2 begyűjtött jellemvonás-jelölőt.



A piros játékos 2 kölyköt tenyésztett ebben a fordulóban. Foltosnak elég jellemvonáspontja van, hogy teljesítse a piros játékos **2. TANULMÁNYSZINTJÉT**, Luna pedig a **3.-AT**, így a piros játékos mindkettőt teljesítheti ebben a fordulóban.



Egy későbbi fordulóban a piros játékos 2 új kölyköt tenyészt: Foxit és Maxit. A tanulmányok pontozása után a piros játékos megvizsgálja mind a 4 jellemvonást külön-külön, hogy eldöntse, Foxi **VAGY** Maxi jellegzetesebb.

A következőket gyűjti be:

- 1 farokjelölőt Foxitól vagy Maxitól.
- 2 füljelölőt Maxitól.
- 3 foltjelölőt Foxitól.

Játék vége és pontozás

A játék véget ér a szelídségdíjak kiosztása után az 5. forduló végén (a fordulósáv mindegyik mezőjén rókafigura van).

A játékosok pontjait vezessétek fel a pontozókártyára.

A játékosok a következőkre kapnak pontot:

	Piros	Kék
	24	25
	14	12
	13	16
	9	8
	3	2
	2	1
Összesen	65	64

Tanulmányok: Minden tanulmány esetében megszerzed a legnagyobb teljesített szint alján lévő pontot.

Szponzorok: Pontot szerzel a szponzorkártya leírása alapján minden szponzor után, ahol rókafigurád van (lásd Szponzorok a 35. oldalon).

Fejlesztések: Szerezd meg mindegyik elvégzett fejlesztésed mellett látható pontot.

Szelídség: Szerezd meg a szelídségdíjsáv tetején látható pontokat mindegyik mező után, ahol rókafigurád van.

Ellátmányok: Pontot szerzel a személyes készletedben lévő pontjelölők és maradék ellátmányok után:

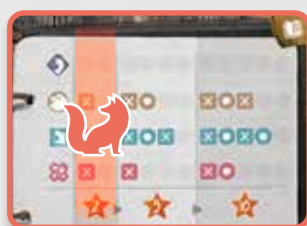
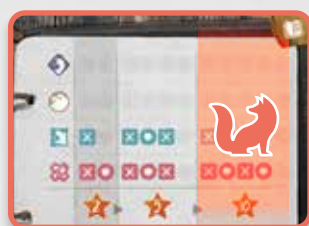
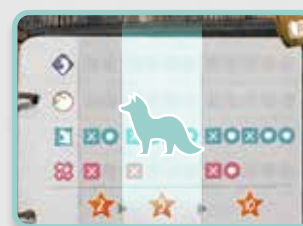
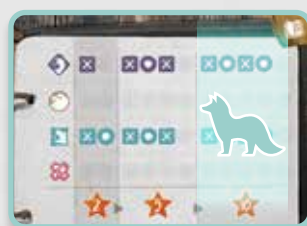
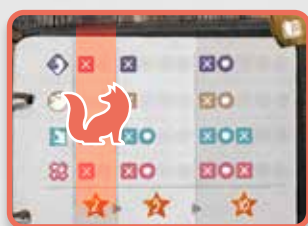
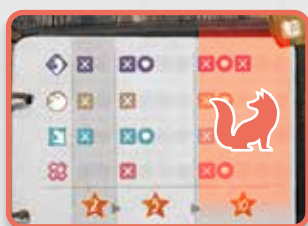
- 1 pont / **pontjelölő**
- 1 pont / **tudománykártya**
- 1 pont / 2 **jellemvonás-/szelídségjelölő** (add össze őket)

GYŐZELEM

A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek a fogaskereke balról nézve előrébb szerepel az ellátmánysávon.

Példa a játék végi pontozásra





Piros játékos

	* 4 tanulmány: 10+10+2+2 pont	24
	* 2 darab 4-es szett a játékosábláján: 2x4 pont * 2 teljes oszlop a játékosábláján: 2x3 pont	14
	* Kölyökfejlesztések: 2 pont * Tanulmányfejlesztések: 3+5 pont * Szelídségkocka-fejlesztések: 3 pont	13
	* 1., 2. és 5. fordulók: 2+2+5 pont	9
	* 3 tudománykártya: 3 pont	3
	* 4 jellemvonás-/szelídségjelölő: 2 pont	2
Összpontszám		65

Kék játékos

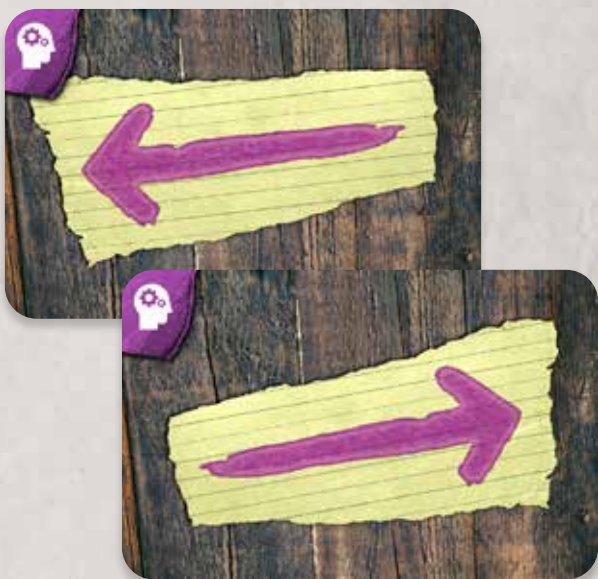
	* 3 tanulmány: 10+10+5 pont	25
	* 4 feltjelölő a játékosábláján: 4x1 pont * 4 darab egyforma és egymás fölött lévő jelölőpár: 4x2 pont	12
	* Tanulmányfejlesztések: 3+5 pont * Szelídségkocka-fejlesztések: 3+5 pont	16
	* 2., 3. és 4. fordulók: 2+3+3 pont	8
	* 2 pontjelölő: 2 pont	2
	* 3 jellemvonás-/szelídségjelölő: 1 pont	1
Összpontszám		64



Ezzel a kártyával a rivális kiválasztana egy ellátmánymezőt és egy nőstény rókat ♀.



Ezzel a kártyával a rivális kiválasztana egy hím rókat ♂ és egy nőstény rókat ♀.



A rivális választáskártyáinak a hátlapján egy jobbra vagy balra mutató nyíl látható. Ezeket akkor kell használni, amikor a rivális a kennelből választ rókat.

2 fős játék

2 fős játék

A kétfős játékok során egy egyszerű, automatizált ellenfél („rivális”) teszi majd izgalmasabbá a **választásfázist**. A rivális is választani fog a rókák és az ellátmányok közül, valamint jobb rókákat helyez a kennelbe, de nem fog pontot szerezni.

TOVÁBBI JÁTÉKELEMEK

- 🐾 6 rivális választáskártya
- 🐾 12 rivális tanulmánykártya



ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsd elő a táblát, mintha 4-en játszanátok: a kennelbe kerüljön 5 hím ♂ és 5 nőstény ♀ róka, az ellátmánysáv 2-5. mezőire pedig kerüljön 1-1 ellátmánylapka.

A rivális egy **nem használt színnel** fog játszani, és az alábbiak szerint kell előkészíteni. A rivális nem használ játékos táblát, úgyhogy azt hagyd a dobozban.

- 1 Keverd meg a rivális választáspakliját, és helyezd a tábla mellé.
- 2 Keverd meg a rivális tanulmánypakliját, és helyezd a választáspaklija mellé. Húzd fel a tanulmánypaklija felső kártyáját, és helyezd képpel felfelé a pakli mellé.
- 3 Helyezd a rivális fogaskerekét ⚙️ és 5 rókafiguráját 🐾 a választáspaklija mellé. A maradék rókafiguráit 🐾 helyezd vissza a dobozba.
- 4 Add a riválisnak a „3.” körsorrendjelölőt.

1. FÁZIS: VÁLASZTÁSFAZIS

Minden **választásfázisban** a rivális 3 kört játszik körsorrendben, mintha egy harmadik játékos lenne. A játékosokkal ellentétben a rivális minden körben **mindenből 2-2-t** választ egy helyett. Tehát a rivális a teljes forduló során választ: 2 hím rókat ♂, 2 nőstény rókat ♀ és 2 mezőt az ellátmánysávon.

A rivális köre elején keverd meg a **választáspakliját**, és húzd fel a legfelső kártyát. A rivális végrehajtja a kártyáján látható 2 választást egy-egy alkalommal.

- 🐾 **A rivális 3. köre:** A rivális harmadik körében előfordul, hogy a választáskártyáján szereplő két elem egyikét már választotta kétszer. Ebben az esetben a felhúzott kártyájáról válaszd azt, ami még nem volt kétszer, majd fordíts meg egy 2. kártyát, hogy meglegyen a rivális végső választása.

SZÜLŐK VÁLASZTÁSA

A szülők választásakor a rivális a tanulmánykártyáját használja. Minden tanulmánykártyáján látható 1 jellemvonás, amely az **elsődleges prioritása**, és 1 másik jellemvonás, amely a **másodlagos prioritása**.

A rivális választási preferenciája:

- 1 A tanulmánykártyája **elsődleges prioritása** szerint a legtöbb kockát biztosító róka. Egyenlőség esetén;
- 2 Az érintettek közül a tanulmánykártyája **másodlagos prioritása** szerint a legtöbb kockát biztosító róka. Egyenlőség esetén;
- 3 Az érintettek közül a **választáspaklija tetején látható nyíl** által jelzett első rókát választja. *Ha a nyíl balra mutat ←, akkor jobbról balra haladva válaszd ki az első rókát az egyenlőségben állók közül.*

Amikor a rivális kiválaszt egy rókát, **NE** távolítsd el azt a kennelből. Ehelyett helyezd le a kártya alsó felére a rivális egyik rókafiguráját 🐾, ezzel eltakarva a jellemvonáskockákat. Nem választhatjátok a rivális által választott rókákat.



MEGJEGYZÉS: A rivális tanulmánykártyáin lévő többi információt csak **egyszemélyes** módban kell figyelembe venni. Kétfős játék esetén ezeket figyelmen kívül kell hagyni.



A rivális anyát választ. A legtöbb **farokkockát** 🐾 biztosító rókát keresi. Jacquelin 🐾 és Laska 🐾 között holtverseny van, így azt vizsgálja, hogy melyik biztosít több **ugatáskockát** 🐾. Egyik sem biztosít **ugatáskockát** 🐾, így az érintett két kártya közül a **választáspakli tetején lévő nyíl** alapján ← a jobb szélső kártyát választja (Laskát).



A fenti példa alapján a rivális elfoglalja az első ellátmánymezőjét. A választáspakli tetején lévő nyíl alapján jobbról indul az ellátmánysávon és az első szabad ellátmánymezőt választja ki. Az 5. ellátmánymezőt elfoglalta a piros játékos, így az első szabad mező a 4., és erre helyezi le a kék rókafiguráját . Erről a mezőről eldobja az ellátmánylapkát anélkül, hogy begyűjtené a jelzett ellátmányt.



A következő körében a nyíl alapján balról az első szabad mezőt kell, hogy elfoglalja. A kék fogaskerekét az 1. mezőre helyezi.

ELLÁTMANÝMEZŐ VÁLASZTÁSA



Amikor fogaskerek-szimbólum jelenik meg, a rivális az ellátmánysáv jobb szélső vagy bal szélső szabad mezőjét választja, a választáspakli tetején lévő nyíl alapján (ez a kártya hátlapján látható).

A rivális nem gyűjt be ellátmányt az ellátmánysávról! Egyszerűen elfoglalja a mezőt a játékosok előtt.

- ↳ Minden **választásfázis** során az első alkalommal, amikor a rivális egy ellátmánymezőt választ, dobd el az ellátmánylapkát, és tedd az egyik rókafiguráját a helyére. Ez nem lesz hatással a körsorrendre, csupán blokkolja a mezőt.
- ↳ Minden **választásfázis** során a második alkalommal, amikor a rivális egy ellátmánymezőt választ, dobd el az ellátmánylapkát, és tedd a fogaskerekét a helyére. Ez hatással lesz a következő forduló körsorrendjére és blokkolja a mezőt.

2. FÁZIS: TENYÉSZTÉS

Miután a játékosok végeztek a tenyésztéssel, a rivális szimulálja a kölykök tenyésztését, jellemvonáskockákat helyezve a választott rókákra. A rókái a **kennelben maradnak** a következő fordulóra.

A rivális által választott 4 róka esetében hajtsd végre a következő lépéseket:

- ↳ Ha a róka a **pakliból** származik, helyezz a közös készletből a kártyára nyomtatott jellemvonáskockák mellé 1-1 kockát, amely egyezik a rivális 2 prioritásával.
- ↳ Ha a róka **valamelyik játékosé**, akkor jelöld be a következő üres **NÉGYZETET** (amely kockát biztosít) mindkét jellemvonássávon, amely egyezik a rivális 2 prioritásával. *Ha szükséges, kihagyhatod a köröket. Ha korábban bejelöltétek a jellemvonássáv mindkét négyzetét, ne jelölj be további mezőket.*
- ↳ Származásuktól függetlenül (pakliból vagy játékostól), a rókákon legfeljebb 2-2 kocka lehet mindegyik jellemvonásból. Ha valamelyik róka már biztosít 2 kockát a rivális prioritásai közül (ez lehet nyomtatott, ráhelyezett vagy a jellemvonássávján bejelölt), akkor nem kap egy újabb kockát abból a jellemvonásból.
- ↳ A rivális rókafiguráit **ne távolítsd el a kártyáról** (ez **az adminisztrációfázisban** történik meg).

A **választásfázisban** a kártyára helyezett további kockákat a játékosok és a rivális is úgy tekinti, mintha a kártyára lennének nyomtatva.

3. FÁZIS: KUTATÁS

Ha a fázison belül bármelyik játékos teljesíti egy tanulmánykártya **harmadik** tanulmány szintjét, helyezd a rivális tanulmánykártyáját a paklija aljára, és húzz helyette egy újat. Ez megváltoztatja a rivális jövőbeli prioritásait.

A rivális nem vesz részt a **kutatásfázis** többi részében.

4. FÁZIS: ADMINISZTRÁCIÓ

Kövessd az **adminisztrációfázis** szokásos lépéseit, a következő kivételekkel:

- 🐾 **Előző generáció eltávolítása:** A kennelből NE távolítsd el a rivális rókafiguráit 🐾 tartalmazó kártyákat. Told azokat a sor bal szélére.
- 🐾 **Szelídségdíj kiosztása:** A rivális nem vesz részt a szelídségdíj 🍀 kiosztásában (a rangsor felállításakor hagyjátok figyelmen kívül a rókafiguráit tartalmazó kártyákat).
- 🐾 A szelídségdíj 🍀 kiosztása után távolítsd el a rókafiguráit a kártyákról, és helyezd a készletébe.
- 🐾 **Új körsorrend meghatározása:** A körsorrend meghatározásakor a rivális aszerint kap jelölőt, hogy milyen mezőt foglalt el a fogaskerekével. A fogaskerekét ⚙️ és a rókafiguráját 🐾 is helyezd vissza a készletébe.

JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

A pontozás a szokásos módon történik. A rivális nem szerez pontokat.



A rivális két prioritása a **fülek** 🐾 és a **foltok** 🐾.

Joey 🐾: A **fülsávon** 🐾 jelöld be Joey 2. négyzetét, amely 1 **fülkockát** 🐾 biztosít. Mivel a **foltsávon** 🐾 már mindkét négyzet be van jelölve, nem lehet további **foltkockát** 🐾 bejelölni.


Pusok 🐾: Helyezz 1 **fül-** 🐾 és 1 **foltkockát** 🐾 a közös készletből erre a kártyára.

Rachel 🐾: Rachelnek korábban bejelölted mindegyik négyzetét a **fül-** 🐾 és a **foltsávon** 🐾, így semmit nem kell tenned vele.

Kukla 🐾: Kuklát a rivális az előző fordulóban is kiválasztotta, így már van 2 **fül** 🐾 és 2 **foltkockája** 🐾 (2 nyomtatva, 2 ráhelyezve). Ne helyezz rá semmit.



RÓKAFIGURÁK:



Minden játékosnak 10-10 rókafigurája van, ötféle formában. A rókafigurákat ezzel a szimbólummal  jelöljük. A rókafigura formájának nem kell passzolnia a szimbólumhoz.

Egyszemélyes játék

Egyszemélyes játék



Egyszemélyes játék esetében egy automatizált ellenféllel („rivális”) méred össze tudásod. A rivális is választani fog a rókákat és az ellátmányok közül, megjelöli a saját rókáit **ÉS** pontokat szerez a tanulmánykártyái alapján. Akkor nyersz, ha le tudod győzni a riválist!

TOVÁBBI JÁTÉKELEMEK




-  6 rivális választáskártya
-  12 rivális tanulmánykártya



ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsd elő a táblát úgy, mintha 3-an játszanátok: a kannelbe kerüljön 4 hím  és 4 nőtény  róka, az ellátmánysáv 2-4. mezőire pedig kerüljön 1-1 ellátmánylapka.

A rivális egy nem használt színnel fog játszani. Készítsd elő a következőképpen. A rivális nem használ játékos táblát, úgyhogy azt hagyd a dobozban.

- 1 Keverd meg a választáspakliját, és helyezd a tábla mellé.
- 2 Keverd meg a rivális tanulmánypakliját, és helyezd a választáspaklija mellé. Húzd fel a tanulmánypaklija felső kártyáját, és helyezd képpel felfelé a pakli mellé.
- 3 Helyezz 1 **szelídségjelölőt**  a közös készletből a képpel felfelé fordított tanulmánykártyájára.
- 4 Helyezd a fogaskerekét  és az összes rókafiguráját  a választáspaklija mellé.
- 5 Add a riválisnak a „2.” körsorrendjelölőt.
- 6 Add a riválisnak a színéhez tartozó üres róka kártyákat. Keverd meg, és helyezd őket a többi paklija mellé képpel lefelé fordítva.



1. FÁZIS: VÁLASZTÁSFÁZIS

A rivális a 2 fős játék szabályai alapján választ szülőket és ellátmánymezőt (lásd a 24. oldalon), a következő változtatásokkal:

- 📌 **Jellemvonás-prioritások:** A 2 fős játékmóddal ellentétben egyfős játékban a riválisnak lehet egyidejűleg több befejezetlen tanulmánya (lásd a 2. és a 3. fázis szakaszt). A rivális sorba rendezi a felhúzott tanulmányait. A sor bal szélső tanulmánya határozza meg a rivális jellemvonás-prioritásait **a választásfázis során.**

A 2 fős játékhoz hasonlóan a rivális nem gyűjt be ellátmányt az ellátmánysávról.

2. ÉS 3. FÁZIS: TENYÉSZTÉS- ÉS KUTATÁSFÁZIS:

A választásfázis után először teljes mértékben hajtsd végre a rivális **tenyésztés-** és **kutatásfázisát**, mielőtt elvégeznéd a sajátodat.




A rivális mindig 2 kölyköt tenyészt. Veled ellentétben a rivális kitenyészt egy kölyköt **ÉS** kutat is vele, **MIELŐTT** ugyanezt megtenné a következő kölykével.

1 Kölyök tenyésztése:



- Húzd fel a rivális üres rókapaklijának a felső lapját.
- Keresd ki a kennekben a rivális által kiválasztott **bal szélső hím rókát** 🐺 és **bal szélső nőtény rókát** 🐺. (Ezek van rókafigurája 🐺.)
- A szülők által biztosított minden jellemvonáskocka után jelölj be 1-1 mezőt az üres rókakártya megfelelő jellemvonássávján. *Például, ha az apának 2 farokkockája van, az anyának pedig 1 farokkockája, jelölj be 3 mezőt a kölyök faroksávján.*
- Ha a riválisnak van **szelídségjelölője** 🟩 a tanulmánykártyáin, jelölj be további mezőket a következő szabályok alapján. *Az akció során a szelídségjelölőket ne költsd el és ne dobd el.*
 - 📌 Ha a kártyán egy szelídségjelölő 🟩 van, jelölj be 1 mezőt a tanulmány elsődleges prioritásából.
 - 📌 Ha a kártyán két szelídségjelölő 🟩 van, akkor jelölj be 1-1 mezőt a tanulmány mindkét prioritásából.
- Vezesd fel a kölyök szelídségpontját, és nevezd el a kölyköt.
- Ha az akció során a rivális betölt egy jellemvonássávot, hozzád hasonlóan pontjelölő(ke)t ★ kap, és a többletet felírja a jellemvonássávra a + után.






2 Kölyök hozzárendelése tanulmányhoz:

- a. Ellenőrizd, hogy a kölyök teljesítheti-e a rivális valamelyik befejezetlen tanulmánykártyájának **következő szintjét**. Ha igen, helyezz egy rókafigurát  a kártyára, vagy mozgasd jobbra, ahogy egy játékos esetében is tennéd. **Veled ellentétben a rivális mindegyik kölyke BÁRMENNYI különböző tanulmány 1-1 szintjét teljesítheti.**
- b. Amikor a rivális teljesítette egy tanulmánya **3. SZINTJÉT**, tedd a tanulmányt félre, és (ha van) csúsztasd a maradék tanulmányait balra. A befejezett tanulmányon lévő **szelídségjelölőket**  oszd szét egyesével a befejezetlen tanulmányaira, balról jobbra haladva.
- c. Amikor a rivális teljesíti egy tanulmánya **1. SZINTJÉT**, húzz egy új tanulmánykártyát, és helyezd a befejezetlen tanulmányainak a jobb oldalára. Ha a rivális birtokol olyan **szelídségjelölőket** , amelyek nincsenek befejezetlen kártyához rendelve, helyezz belőlük **legfeljebb 2-t** az új tanulmányra. A kölyök, amellyel épp most teljesítettél egy tanulmány szintet, nem teljesítheti az újonnan húzott tanulmányt.
NE húzz új tanulmányt, amikor a rivális egy tanulmány 2. vagy 3. SZINTJÉT teljesíti.
- d. A rivális **nem** gyűjt be ellátmányjelölőket.

3 A fenti lépések végrehajtása egy második kölykőn:

- a. Az 1. és 2. lépéseket újból hajtsd végre, de keresd ki a kennekben a rivális által kiválasztott **jobb szélső hím rókát**  és **jobb szélső nőstény rókát** .

TESTVÉREK TENYÉSZTÉSE: Ha a rivális azonos háttérszínű szülőket választana tenyésztésre, akkor megváltoztatja a döntését, és a bal szélső anyát  párosítja a jobb szélső apával , és fordítva. Ha így is azonos háttérszínű szülőket választana, akkor büntetés nélkül hajtsa végre a tenyésztést.

ELFOGYNÁK A RÓKAFIGURÁK: Ha elfogynának a rivális rókafigurái , adj neki egyet egy nem használt játékoszínből.

A JÁTÉKOS TENYÉSZTÉS- ÉS KUTATÁSFÁZISA:

Miután a rivális végzett mindkét rókájának a tenyésztésével és kutatásával, hajtsd végre te is ezt a két fázist a szokásos szabályok alapján.

MEGJEGYZÉS: A 2 fős játékkal ellentétben rivális most **NEM** húz új tanulmánykártyát, amikor TE befejezed egy tanulmányod **3. SZINTJÉT**.





A rivális a sárga színnel játszik. Az első kölyök tenyésztésére a bal szélső anyát (Pavlina) és a bal szélső apát (Vaszilij) használja. Ezeknek összesen 2 farok-, 2 fül- és 1 ugatáskockájuk van, a rivális tehát bejelöl 2 farok-, 2 fül- és 1 ugatásmezőt a kölykön.

Ezután vizsgálj meg a rivális tanulmányait. Az első tanulmányán 2 szelídségjelölő van, így további 1-1 mezőt jelöl be a kölyökkártyán a tanulmány mindkét prioritása szerint: 1 farkat és 1 ugatást. A második tanulmányon 1 szelídségjelölő van, így ezen csak a tanulmány elsődleges prioritását jelöli be: 1 ugatást.

A rivális összesen 3 farok-, 2 fül- és 3 ugatásmezőt jelölt be az első kölykén. A kölyöknek így 8 szelídségpontja van.



A második kölyök kitenyésztése előtt a rivális kutatást végez ezen a kölykön. A kölyöknek elegendő jellemvonása van az első tanulmány 2. SZINTJÉNEK és a második tanulmány 1. SZINTJÉNEK teljesítéséhez, így mindkettőt teljesíti.

Mivel teljesítette egy tanulmány 1. SZINTJÉT, húz 1 új tanulmánykártyát és a befejezetlen tanulmányainak a jobb oldalára helyezi. (Ez a kölyök nem teljesítheti az új tanulmány első szintjét.) Az új tanulmány felhúzása után a rivális megismétli az előbbi lépéseket, és kitenyészt egy 2. kölyköt, majd kutatást végez rajta.

4. FÁZIS: ADMINISZTRÁCIÓ

Kövesd az **adminisztrációfázis** lépéseit a következő kivételekkel:

- 1 Előző generáció eltávolítása:** Távolítsd el az összes rókát a kennelből, beleértve a rivális által választott szülőket is. Add vissza a riválisnak a rókafiguráit 🦊.
- 2 Az új kölykök kennelbe helyezése:** Amikor rókákat helyezel a kennelbe, a rivális első kölyke kerüljön a sora bal szélére (az 1. pozícióba). A második kölyke kerüljön a sora jobb szélére (a 4. pozícióba). A te kölykeidet helyezd a kettő közé tetszőleges sorrendben. *Ha 4-nél több róka kerülne egy sorba, helyezd a maradék kölykeidet a rivális második kölykének a jobb oldalára.*
- 3 Szelídségdíj kiosztása:** Hozzád hasonlóan a rivális is versenyzik a szelídségdíjak elnyeréséért. Ha nem nyer szelídségdíjat 🏆, akkor begyűjti a piros vigaszdíjsávon lévő **szelídségjelölőket** 📌. Ezeket a jelölőket helyezd a rivális befejezetlen tanulmányaira. Minden tanulmányra legfeljebb 2 jelölő kerülhet. A kiosztást kezd a bal szélső tanulmánnyal, és haladj jobbra. Ha a kiosztást követően marad felesleges jelölő, akkor azokat hagyd a tanulmányai mellett, és helyezd az első tanulmányra, amelyet legközelebb felhúz (betartva a kétjelölős limitet).
- 4 Kennel feltöltése a pakliból:** Töltsd fel a hím 🐺 és nőstény 🐱 rókák sorát a megszokott szabályok szerint úgy, hogy mindegyikben legalább 4-4 róka legyen.
- 5 Új körsorrend meghatározása:** A 2 fős játékhoz hasonlóan a körsorrend meghatározásakor a rivális aszerint kap jelölőt, hogy milyen mezőt foglalt el a fogaskerekével ⚙️. A fogaskerekét és a rókafiguráját 🦊 is helyezd a készletébe.
- 6 Ellátmánysáv feltöltése:** Töltsd fel az ellátmánysávot a standard játék szabályai szerint.

JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

A játék végén a standard játék szabályai szerint szerzel pontokat. A rivális a következők alapján szerez pontokat:

- 📌 Minden tanulmány esetében megszerzi a legnagyobb teljesített szint alján lévő pontot ★.
- 📌 Megszerzi a szelídségdíjsáv 🏆 tetején látható pontokat ★ mindegyik mező után, ahol rókafigurája van. 🦊
- 📌 A jellemvonássávok feltöltése által szerzett pontjelölők ★ után szerez pontot.

NEHEZÍTETT JÁTSZMA

Egy nagyobb kihívást jelentő egyszemélyes játszmahoz egy szabályon kell változtatnod: a rivális az ellátmánysávról is szerezhetszelídségjelölőket 📌, amelyeket azonnal a tanulmánykártyáira helyez, ahogy a szelídségdíjsávról 🏆 megszerzett jelölőkkel szokás.

Megjegyzések és impresszum

Ezt a játékot a szibériai Novoszibirszkben végrehajtott Beljajev–Trut kísérlet ihlette, de fikcionalizáltuk: nem próbáltunk valós személyeket vagy eseményeket ábrázolni. Ha többet szeretnél megtudni a kísérletről, ajánljuk Lee Alan Dugatkin és Ljudmila Trut *How to Tame a Fox (and Build a Dog)* című, angol nyelvű könyvét, amelyre sokat támaszkodtunk.

Játéktervezők:

Elizabeth Hargrave, Jeff Fraser

Illusztrátorok:

Marco Fornaciari, Cotti Piccinelli Mirko és Joe Shawcross

Játékfejlesztő:

Alex Cutler

Korai játékfejlesztők:

Jonathan Gilmour, Lore Forge Games

Grafikai tervezők:

Stevo Torres, Matt Paquette & Co. és Peter Wocken

Szabályszerkesztő:

Jeff Fraser

Egy- és kétfős játék szabályzata:

Peter C. Hayward

Külön köszönet:

Lee Alan Dugatkinnak, hogy időt szakított arra, hogy megossza velünk az igazi rókakísérletről szóló, mély tudását, valamint Okszana Valcsuknak a kulturális tanácsadásáért.

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

 **reflexshop**



www.pandasaurusgames.com

© 2022 Pandasaurus Games, LLC.

Minden jog fenntartva.

2028 E Ben White Blvd #240, Austin, TX 78741

Játéktesztelők

Köszönettel tartozunk mindazoknak, akik nagylelkűen tesztelték a játékot, többek között:

Tanja Aho, Amy Barber, Sky Baumgardner Sandoval, Alec Beckham, Josi Bender, Owen Beste, Abby Bowman, Aaron Bradley, A.J. Brandon, Quentin Burleson, Maryann Calligan, Sean Calligan, Jesse Catron, Peter Chickris, Chris Chung, Matt Cohen, Isaac Cotter, Dominic Crapuchettes, Catherine Croft, Greg Davis, Harold Davis, Kathleen Donahue, Linda Etherton, Kiva Fecteau, Brandon Fields, Audrey Francis, Ian Fried, Jon Gilmour, Matt Giorgianni, Andrew Godby, Marc Gurwitz, Chris Healy, Jane Heeter, Jonathan Heeter, Dan Hinderliter, Codie Hogbin, David Hobbs, Anton Hodge, Katie Hodge, Callie Howard, John Huntzinger, Franklin Kenter, Jessi Kinney, Scott Kraff, Keegan Kresge, Chris Kubaska, David Laciak, Wellington Lee, Erin Longbottom, Jonathon Loutsch, Terence Lui, Peter Martin, Phoebe Mesard, Stephanie Metcalfe, Emerson Milam, Julien Milcent, John Millburn, Jeremiah Monk, John Nardolilli, Matthew O'Malley, Lindsey O'Neal, Stephanie Newman, Kohl Orson, Joseph K Owens, Danni Palmer, Ben Petersen, Tim Peterson, Kate Potapova, Doug Rawald, Noam Reisner, Dave Roderer, Talia Rosen, Aranis Sanchez, Audy Schmegel, Mitch Schroeder, Nathan Schwalm, Sophia Scoppettone, Matthew Shailer, Evan Shorrock, Jamien Shea, Sara Shelton, Tom Shelton, Matt Shoemaker, Joe Slack, David Smith, Jackson Smith, Joel Sparks, Robert St. John, Trenton Streck-Havill, Josh Tempkin, Jay Thakkar, Mike Trias, Alex Tucker, Bogdan Tudose, David Van Drunen, Connie Vogelmann, Abi Waldrupe, Thomas Waldrupe, Jon Weber, Dana Werpny, Garrett Whittaker, Lindsey Willstatter, Joe Wiggins, Travis Winstead, Lauren Woolsey, Corinne Yeager, Matt Yeager, Ian Zang és Babak Zarin.

Függelék

TUDOMÁNYKÁRTYÁK

Tudománykártyát az ellátmánysávról és a szponzoroktól szerezhetsz. Tartsd őket titokban, amíg ki nem játszod őket. Minden kártyán szerepel, hogy mikor játszható ki és mi a hatása.

Bármennyi tudománykártyád lehet egyidejűleg. A játék végén minden fel nem használt tudománykártya 1-1 pontot ér.

Feltétel	Hatás	Szabálytisztázások és tippek
Mielőtt kockával dobsz egy kölyökre:	Húzz 3 rókaszülőt (bármelyik pakliból), majd az egyikkel kicserélheted 1 szülődet.	Ezt a kártyát akkor használd, amikor a választott szülőknél jobbat szeretnél szerezni. Ha nem tetszenek a felhúzott kártyák, eldobhatod azokat, és megtarthatod az eredetileg választott szülőket.
A fogaskerék  lehelyezésekor VAGY szponzorfejlesztéskor:	Kicserélheted a meződön lévő ellátmánylapkát egy másik eldobottal. Kicserélheted a meződön lévő ellátmánylapkát egy másikkal, amely a táblán van képpel felfelé.	Ezekkel a kártyákkal jobb ellátmányokhoz juthatsz. Ha egyszerre több játékos használja ezt a kártyát, az akciót körsorrendben hajtsátok végre.
Bármikor:	Cseréld ki legfeljebb kétszer 1 tetszőleges jellemvonás-jelölőt 1 szelídségjelölőre  , vagy fordítva.	Ezzel a kártyával szelídségjelölőkhöz  juthatsz, amelyek segíthetnek teljes szimbólumok létrehozásában, vagy a fejlesztésekhez szükséges jellemvonás-jelölőket szerezhetsz.
Miután kockával dobsz egy kölyökre:	Forgass 1 kockát bármelyik oldalára. Dobd újra az összes kockát, amelyek csak fél szimbólumot mutat. Dobj 1 további farok-  , fül-  , ugatás-  vagy foltkockával  .	Ezekkel a kártyákkal megváltoztathatod egy kocka eredményét, újradobhatsz kockákat vagy további kockákat szerezhetsz. Ezek mind segíthetnek egy szelídebb kölyök kitenyésztésében.
Miután kockával dobsz egy kölyökre:	Jelölj be 1 további farkat  ezen a kölykön.	Ezekkel a kártyákkal egy-egy jellemvonás-szimbólumot jelölhetsz be a kölyködön. Egyszerűen jelölj be egy további mezőt a kölyök megfelelő jellemvonássávján.
Amikor fejlesztesz:	Fizethetsz egy fejlesztésért különböző jellemvonás-jelölőkkel is.	A szokásos módon hagyj egy jelölőt a játékos tábládon, a maradékot pedig dobd el. Eldöntheted, hogy melyik jelölőt tartod meg (vedd figyelembe azon szponzorokat, akik pontot adnak a jelölők után).
Miután MINDEN kölyökre dobtál kockával:	Tartsd meg 1 kölykötet szülőnek a következő generációra.	Ha ezt a kártyát használod, a megtartani kívánt kölyköt NE helyezd a kennelbe. Tedd a táblád bal oldalára és tartsd meg mint szülőt. Ezt a rókát ne vedd figyelembe a szelídségdíj  kiosztásakor. (A többi kölyköd után természetesen szerezhetsz jutalmat vagy vigaszdíjat.) A következő választásfázisban csak két köröd lesz, mert már megvan az egyik szülőd.

SZPONZOROK

Képességek



1-1 pont ★ a játékosabládon lévő minden farokjelölő ♀ után.
(A hasonló célok ugyanígy működnek.)



2-2 pont ★ a szelídségdíjsávon 🐾 lévő minden rókafigurád ♀ után.



(nem kell szomszédosnak lenniük)

4-4 pont ★ a játékosabládon lévő minden 4 különböző jelölőből álló szett után.
(A 4 jelölőnek nem kell oldalszomszédosnak lennie.)



2-2 pont ★ a játékosabládon lévő, vízszintesen oldalszomszédos minden jelölőpár után. Egy jelölő tartozhat két párba is. (Van egy hasonló cél a függőlegesen oldalszomszédos jelölőkre is.)



(csak az utolsó fordulóban)

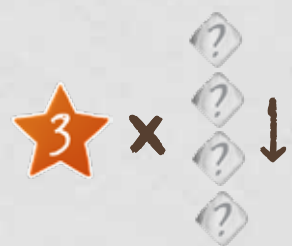
3-3 pont ★ az utolsó fordulóban kitenyészített minden kölyök után, amelynek legalább 12 szelídségpontja van.



2-2 pont ★ minden tanulmány után, amelynek legalább 1 szintjét teljesítetted.



2-2 pont ★ minden bónuszpontjelölő ★ után, amelyet a játék végén birtokolsz.
(A pontjelölők által alapból biztosított pontokon túl.)



3-3 pont ★ a játékosablád minden oszlopa után, amelyben 4 fejlesztést hajtottál végre. (A csak 2 fejlesztést tartalmazó oszlop után nem szerzel pontokat.)



Lehelyezheted a rókafigurádat ♀ olyan szponzormezőre, ahol más játékosok rókafigurája ♀ áll. Minden játékos begyűjti a kifejlesztett szponzorért járó ellátmányokat és pontokat ★, függetlenül attól, hogy hány rókafigura ♀ van a mezőn.

Nem helyezheted le egy második rókafigurádat ♀ olyan szponzormezőre, ahol már van rókafigurád ♀.

A begyűjtött ellátmányokat azonnal elköltheted akár arra is, hogy további fejlesztéseket hajts végre.

Egy forduló menete

1. FÁZIS: VÁLASZTÁS (8–9. oldalak) (KÖRSORRENDENBEN)

3 kör során válassz:

- ◆ 1 hím szülőt
- ◆ 1 nőstény szülőt
- ◆ 1 ellátmánymezőt
- ◆ A fázis végén fejlesztéseket hajthatsz végre (14. oldal).

2. FÁZIS: TENYÉSZTÉS (EGYIDEJÚLEG)

- ◆ Húzz 1 üres kölyökkártyát
- ◆ Gyűjtsd össze a kockákat (10. oldal)
- ◆ Dobj a kockákkal (11. oldal)
- ◆ Jegyezd fel a jellemvonásokat (12. oldal)
- ◆ Jegyezd fel a szelídségpontokat (12. oldal)
- ◆ Nevezd el a kölyköt

Ha több kölyköt tenyészthetsz, hajtsd végre az előbb felsorolt lépéseket az egyik kölykőn, mielőtt a másikba belefognál (19. oldal).

3. FÁZIS: KUTATÁS (EGYIDEJÚLEG)

- ◆ Tanulmányok teljesítése (13–14. oldal)
 - ↳ Minden kölyök egy tanulmány egy szintjét teljesítheti.
- ◆ Jellemvonás-jelölők begyűjtése (14. oldal)
 - ↳ Minden jellemvonássáv **LEGJOBBIKA** után kapsz jelölőt. (20. oldal)
- ◆ Fejlesztések (14–15. oldal)

4. FÁZIS: ADMINISZTRÁCIÓ (EGYIDEJÚLEG)

- ◆ Előző generáció eltávolítása (16. oldal)
- ◆ Az új kölykök kennelbe helyezése (16. oldal)
- ◆ Szelídségdíj kiosztása (17. oldal)
 - ↳ A legszelídebb rókával rendelkező játékos(ok) helyezze a rókafiguráját a szelídségdíjsávra. A többiek gyűjtsenek be szelídségjelölő(ke)t.
- ◆ Kennel feltöltése a pakliból (17. oldal)
- ◆ Új körsorrend meghatározása (18. oldal)
- ◆ Ellátmánysáv feltöltése (18. oldal)



x JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS (22. oldal)

Lásd még:

- ◆ 2 fős játék (24. oldal)
- ◆ Egyszemélyes játék (28. oldal)
- ◆ Tudománykártyák (34. oldal)
- ◆ Szponzorok (35. oldal)

