

VII. Országos Vadak Ura Bajnokság

A pécsi Szent Mór Iskolaközpont a 2020/2021. tanévben megrendezi a VII. Országos Vadak Ura Bajnokságot. A verseny online formában, öt fordulóban kerül lebonyolításra. Az eredményeket megszerzett pontok alapján díjazzuk.

A verseny ismeretanyaga: A verseny a Vadak Ura, természettudományos stratégiai kártyajáték szabályaira épül. A versenyben résztvevőknek játékos formában a következő kompetenciákat kell használniuk: anyanyelvi kommunikáció, matematikai kompetencia, természettudományi kompetencia, hatékony, önálló tanulás, szociális kompetencia, kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia. A kártyajáték ismeretanyaga a következő tantárgyakat érinti: természetismeret, biológia, fizika, földrajz, kémia.

A verseny célja: Segíteni a diákokat abban, hogy játékos formában, élményszerűen fejleszthessék a kulcskompetenciáikat, növelhessék természettudományos műveltségüket.

A verseny résztvevői: A versenyre bárki nevezhet.

A verseny jellege: A verseny regisztrációhoz kötött egyéni verseny, melyben a versenyzőknek online feladatokat kell megoldaniuk.

Regisztrációs határidő: 2021 április 30.

Nevezési díj: nincs

A nevezés módja: Regisztrálni kell a www.fehersolyom.hu weboldalon

A verseny lebonyolítása:

A versenyfeladatok a [fehersolyom.hu](http://www.fehersolyom.hu) weboldalon, a verseny menüben, a Vadak Ura Bajnokság 2021 menüben érhetők el:

<http://fehersolyom.hu/vadak-ura-bajnoksag-2021>

A verseny rendezője a Szent Mór Iskolaközpont, 7621 Pécs,
Papnövelde utca 1.

A verseny szervezője: Helstáb Ákos (helstab.akos@szentmor.hu)

A regisztráció után minden versenyző kap egy kártyacsomagot, amivel a játékot kipróbálhatja, valamint egy szabálykönyvet, mely a stratégiai kártyajáték leírását, szabályait tartalmazza.

A verseny időtartama:

A verseny öt fordulóból áll, melyben egy-egy feladatsort kell megoldani.

1. forduló: 2021 januártól májusig elérhető
2. forduló: 2021 februártól májusig elérhető
3. forduló: 2021 márciustól májusig elérhető
4. forduló: 2021 áprilistól májusig elérhető
5. forduló: 2021 május

A feladatsorokat 2021 május 31-ig lehet beküldeni.

Díjazás:

Minden beküldött forduló után Vadak Ura kártyák

Minden hibátlan feladatsor után Mester kártyák

A végeredmény alapján:

1. helyezett: kupa, érem, oklevél, társasjáték
2. helyezett: érem, oklevél, 2 kártyajáték
- 3.-6. helyezett: érem, oklevél, kártyajáték

A végeredmény pontszámától függően minden játékos a szintjének megfelelő Mester kártyát is kap:

10-20 pont: 1 Mester kártya

21-30 pont: 2 Mester kártya

31-40 pont: 3 Mester kártya

41-50 pont: 4 Mester kártya

51-60 pont: 5 Mester kártya

61-70 pont: 6 Mester kártya

71-80 pont: 7 Mester kártya

81-90 pont: 8 Mester kártya

91-100 pont: 10 Mester kártya

A verseny szabályai, ismeretanyaga: A játékszabályokat az 1. melléklet tartalmazza. A szabálykönyv letölthető a www.fehersolyom.hu weboldaltól, illetve minden regisztrált versenyző megkapja.

Pécs, 2021. január 9.

1. melléklet:



Helstáb Ákos



Játékszabály kézikönyv

Vadak Ura kártyajáték

A Vadak ura egy gyűjtögetős kártyajáték 2-6 játékosnak. Mivel sok lap létezik, ezért célszerű mindenkinek a maga által összeállított paklit használnia. A különféle paklikat szabadon lehet keverni, kombinálni egymással. A játékhoz szükség van még papírra, és ceruzára is.

A játékban egy területet birtoklunk, melyet az állataink megvédenek, sőt újabb területeket próbálnak szerezni hozzá. Minden játékos 25 Km² nagyságú területtel és 0 Akcióponttal (Ap) rendelkezik, amiket a lapjára fel kell írnia. Ha a terület elveszti, akkor kiesik a játékból! A terület fogyhat attól, hogy az ellenfél állatai elfoglalnak belőle, de más lapok is okozhatnak területvesztést.

A kártyák helye: A lapok lehetnek a pakliban (onnan húzol), a kezdedben, a kijátszott lapok az asztalon, s az elpusztult, vagy elhasznált lapok a gyűjtőben. Minden játékosnak külön gyűjtője van, ahova a saját lapjait teheti.

Az asztal annyi részre van osztva, ahány játékos van. Minden játékos területének van egy központi (belső) része és egy közös területhátára, mely minden más játékoskal szomszédos. A kijátszott lapok először a központba kerülnek, majd onnan vihetők a területhátára, illetve vissza.

A lapok kétféleképpen helyezkedhetnek el: a vízszintesen fektetett lapok passzívak, azaz még nem fejthetik ki a hatásukat, míg a függőleges lapok aktívak, tehát rendeltetésüknek megfelelően használhatók. (A repülő állatok rögtön aktívan kezdenek!)

A játék célja: az ellenfél területének 0-ra csökkentése. Ha valamelyik játékos területe 0-ra csökken, akkor az kiesik a játékból. Ha minden játékosnak elfogytak a lapjai, vagy már egyik játékos sem tud több területet elfoglalni, akkor az a játékos nyer, akinek több területe van. (Előfordulhat döntetlen is.) A terület és Ap (akciópont) jelzésére használhattok korongokat is, de ceruzával is lehet írni.

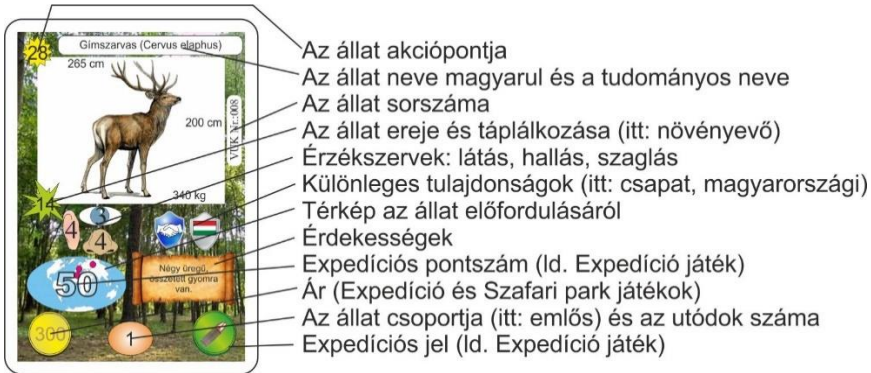
A játék menete: Minden játékos összeállítja a pakliját, megkeveri, majd képpel lefelé maga elé helyezi. A játék alatt minden játékos csak a saját paklijából húz. A játék elején minden játékos 5 lapot húz.

Minden játékos 25 Km² területtel és 0 Ap-al kezd. Az Ap-ra a lapok kijátszásához van szükség. A játék alatt a játékosok minden kör elején Ap-ot kapnak.

A játék menetét a 9. oldalon találod részletesebben.

Játékkártyák

1. Állatok



Akciópont: megmutatja, hogy a kártyát hány pontért lehet kitenni.

Sorszám: A játékhoz több száz lap létezik. Ezek sorszáma itt van feltüntetve.

Az állat ereje: Minél erősebb egy állat, annál erősebb állatokat képes legyőzni, illetve annál több földet tud foglalni.

Táplálkozás: a zöld szín a növényevő, a piros a ragadozó, a lila a mindenevő, a kék a rovarévő, a barna a dögevő, a sárga pedig a plankton, vagy humuszt fogyasztó.

Érzékszervek: 0-5 -ig terjedő szám. Csapdák ellen segít.

Különleges tulajdonságok: ld. következő oldal.

Expedíciós pontszám: az Expedíció játékban az állat felkutatásának a nehézsége.

Ár: Megmutatja az állat utáni bevételeket a Szafari park és az Expedíció játékban.

Az állat csoportja: Bizonyos lapok csak egyes állatcsoportokra érvényes hatásúak (pl. tarajos zápfogat csak emlősre lehet feltenni). A csoportok színei:

Emlős: narancssárga, **Madár:** szürke

Hüllő: világoszöld, **Hal:** sötétkék, **Kétlábú:** világoskék, **Ízeltlábú:** piros,

Puhatestű: sárga, **Féreg:** barna, **Szivacs:** halványsárga, **Csalánozó:** bíbor,

Őshüllő: lila, **Tüskésbőrű:** sötétzöld.

Expedíciós jel: Az Expedíció játékban megmutatja, hogy milyen esemény történt.

A kártyákon levő jelek jelentése:

 <p>Az állat Magyarországon is előfordul</p>	 <p>Az állat ásni, vagy túrni szokott élelem után, esetleg üregben él, vagy üreget készít magának.</p>	 <p>Az állat éjszaka és nappal is aktív.</p>	 <p>Az állat védekezése 1-el nő. Valamiféle páncéllal, vagy védelmi berendezéssel rendelkezik.</p>
 <p>Mászás: az állat könnyen felmászik fára, vagy falakra.</p>	 <p>Téli álmom: az állat a hideg időszakban téli álmomba vonul.</p>	 <p>Az állat csapatban, vagy párban él.</p>	 <p>Mérgező állat. 1, 2, vagy 3 vérsepp jelzi a mérgezés súlyosságát.</p>
 <p>Védett állat.</p>	 <p>Repülő állat</p>	 <p>Úszni tudó, vagy jól úszó állat.</p>	 <p>Az állat áttámadhat a védősoron akkor is, ha a központban van és akkor is, ha a határon van.</p>
 <p>Éjszakai állat.</p>	 <p>Ha az állatot építéshez használod, +1-et építhetsz vele minden körben.</p>	 <p>A lap gyógyít egy mérgezést, ha felhasználod. Két csepp kettőt gyógyít. A lap a gyógyítás után a gyűjtőbe kerül.</p>	 <p>Az állat egy körben kétszer támadhat.</p>



Csapda. A megcsapdázott állat elpusztul.



Csapda. A megcsapdázott állat nem támadhat abban a körben.



Az ilyen jellel ellátott lapokat csak bizonyos feltételekkel lehet leütni. (Itt 8-as erő).



Tengeri állat.



Ha a lap aktív, akkor +1 Ap-t hoz körönként.



Az állatok védekezése 1-el nő.



Az állatok ereje 1-el nő.



Húzó. A játékos +1 (vagy több) lapot húzhat körönként.



Parazita. Körönként 1 Ap-t lophat egy ellentől.



Megakadályozza egy parazita Aplopását.



Dögevő. Ha a gyűjtőben van már állat, akkor az ereje 1-el nő.



Csapdafigyelő. Megnézheti támadás előtt az ellenfele csapdát.



Őrző: ha a központban van, a többi játékos állatait megnézheti.



Őrző: ha a központban van, a többi játékos lapjait megnézheti.



Ha az állat a központban van, a másik játékos kezéből a gyűjtőbe vihet egy lapot.



Szimbionta (sárga alapon). A vele egy poszton levő állatok erejét növeli 1-el.

2. Gombák, növények



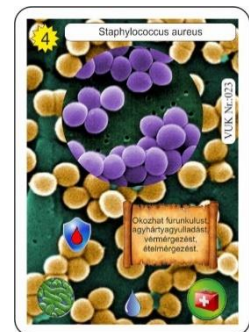
A gombák hatása: a tápláléklánc szabály alapján az őket fogyasztó (mindenevő) állatok erejét egy körig növelhetik 1-el, vagy ha mérgezőek, akkor az ellenfél állatára téve a cseppek számának megfelelő mérgezést okozhatják.



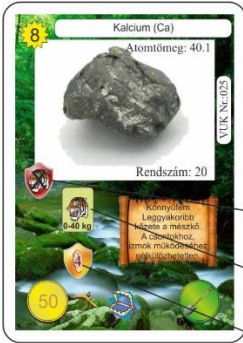
A növények hatása: a növények is felhasználhatók tápláléklánc növényevő állatok számára. Ilyenkor az állatok erejét egy körig 1-el növelik. Egyes lapok körönként plusz bevételt adnak, mások betegséget gyógyítanak, megint mások felhasználhatók építkezéshez. A felhasznált növény a bástyákat azonnal hozzáadja az építéshez. A növényeknek és gombáknak egy forduló kell a kifejlődéséig. A mérgező növényvel az ellenfél bármely állatát meg lehet mérgezni.

3. Betegségek

A legtöbb esetben mérgezést okoznak. Egyes lapoknál megakadályozhatják a támadást, vagy területvesztést okozhatnak. Nem kell kifejlődniük, azonnal az ellenfél állatára tehetők, illetve hatásukat azonnal kifejthetik. Ellenméreggel gyógyíthatók. Lehetnek vírusok, baktériumok, egysejtűek, gombák, vagy más paraziták. Ha 2-es, vagy 3-as mérgezést okoznak, akkor a kisebb hatású ellenszer csak a mérgezés mértékét csökkenti!



4. Csapdák



A csapda hatása

Milyen állatokra hat

A csapda kivédése

Ásványok, vegyületek, elemek. A csapdákat akkor érdemes használni, amikor az ellenfél támad. Olcsóbbak a többi lapnál. Hatásuk tekintetében sokfélék. Elpusztíthatják a támadót, megmérgezzhetik, vagy csak meggátolják a támadást. A csapdák egy-egy tulajdonsággal kivédhetők. (Pl. 4-es hallással, mászással, stb.)

5. Trükkök

A trükkök különlegessége, hogy a játék során bármikor bevethetők. Akkor is, ha éppen nem mi vagyunk lépésben. Egy gyógyító hatású trükk adott esetben életmentő lehet.



6. Helyszínek



A lap hatása

Az itt élő élőlényekre hat.

A helyszín lapokból csak egy lehet kint az asztalon. Minden játékosra hatnak. Vagy erősítenek egy állatcsoportot, vagy lehetővé teszik (kortól függetlenül) a kipusztult állatok használatát.

7. Építmények

Ezek a lapok nem pontért vehetők meg, hanem a megvásárolt állatokkal lehet felépíteni. Ahány bástya van egy építményen, egy állat annyi kör alatt építheti fel. Több állat használata esetén az épület gyorsabban felépül. Pl. három állat hármat épít egy forduló alatt. A hatásukat a felépülés körétől fejtik ki. Egyes állatok kettőt is építhetnek.

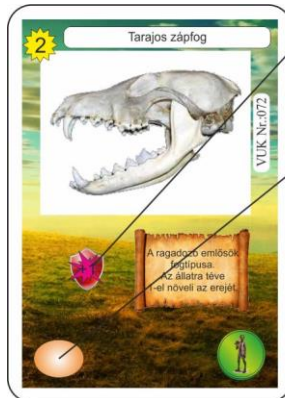
Ennyi forduló alatt építhető fel

Az építmény hatása



8. Kiegészítők

Az állatok kiegészítőikkel fejleszthetők tovább. Egyféle kiegészítőből egy állatra csak egy tehető, de egy állaton korlátlan féle kiegészítő lehet. Kiegészítőt csak arra az állatra lehet felrakni, melynek csoportja (taxonja) a lap alján fel van tüntetve! Az állatok ereje kiegészítővel együtt sem lehet 20-nál több!



A kiegészítő hatása

Csak erre az állatcsoportra tehető rá

9. Ősállatok

Az ősállatokat csak földtörténeti korszak jelenlétében lehet használni!

A körök menete részletesebben:

1. A játékosok az első körben 1, a másodikban 2, a harmadikban 3, a negyedikben 4, majd minden további körben 5 Ap-ot kapnak. Bizonyos lapok növelhetik a körönként kapott Ap-ok értékét, de csak maximum 10-ig!
2. A másik játékos általunk mérgezett, illetve beteg állatai a mérgezés mértékétől függően veszítenek az erejükből. Ha egy állat ereje ilyenkor 0-ra csökken, akkor kiesik a játékból, tehát a gyűjtőbe kerül.
3. A játékos kártyát húz.
4. A passzív lapok aktivizálódnak.
5. Új lapok kijátszása (ha van hozzá Ap).
6. Lapok mozgatása a központ és a területhatár között. A területhatáron maximum 3 lap lehet, kivéve a csapatban élő azonos fajú állatokat, melyek lapjait egymásra lehet rakni (ilyenkor csak 1 helyet foglalnak, de külön lapnak számítanak).
7. Betegségek: Betegséggel a határon, vagy a központban élő állat is megfertőzhető. (Passzív lapot kivéve).
- 7b: Az ellenfél védekezhet a betegség ellen, ha van megfelelő Ap-ja, illetve ellenszere.
8. Kiegészítők felhelyezése: kiegészítő csak arra az állatra helyezhető, mely azt használja is (pl az ízeltlábú a lepkeszárnyat). A kiegészítő az állat pusztulása után a gyűjtőbe kerül.
9. A központban levő állatok építkezhetnek. Az építmény az elkészülésének körében már kifejti a hatását! Az építményeket az ellenfél csak akkor veheti le, ha át tud támadni a határon! A legtöbb építményt csak meghatározott képességű állat veheti le, mely az építmény jellemzőinél fel van tüntetve. A többi építményt bármelyik állat leveheti. Egy-egy épülettípusból csak egy fejtheti ki hatását!
10. Támadás: A játékosok minden fordulóban egyszer támadhatják ellenfelüket. A védekező ellenfél állatainak ereje 1 ponttal nő (védekezési bonusz) Az ellenfél területét, építményeit, illetve központban levő állatait, növényeit csak akkor támadhatjuk, ha már nincs szabad védő a területhatáron. Egy állattal csak egy játékost lehet támadni (kivéve, ha a kártya másképp nem rendelkezik). Ha tehát sikerül áttörni a területhatáron a következőket lehet megtámadni (egy állattal csak az egyiket): épületek, növények, állatok. Ha ezek közül egyiket sem akarjuk, akkor foglalhatunk az ellenfél területéből. Sikeres területet érő támadás után a védő annyi területet veszít, mint amennyi a támadó ereje. A támadó területe ugyanennyivel nő! Nagy erejű állatot több kis erejű levehet, de ilyenkor a támadók is odavesznek a csatában! Pl. egy páviánt (ereje: 11) le lehet venni egy tobzosfarkú gyíkkal (ereje:5) és koalával (ereje:8), de ilyenkor a gyík és a koala is elvész.

10.b: Ilyenkor játszhatja ki a védő játékos a csapdáit, melyek a megfelelő AP kifizetése után rögtön aktiválódnak, de csak egyszer használhatók, s használat után a gyűjtőbe kerülnek. Ha a csapda módosítja a támadó erejét (pl. mérgező csapda), akkor a támadó félbeszakíthatja a támadást. A csapda kifejti a hatását és a gyűjtőbe kerül, a támadó állat pedig nem támadhat újra.

Minden csapda csak egy támadó állat ellen vethető be, kivéve, ha a csapdán az máshogy van feltüntetve. A csapdák általában jó érzékszervekkel védhetők ki. Csapdák előre is kitehetők lefordítva a határvonalra (AP levonása után). Minden csapdán sárga mezőben fel van tüntetve, hogy milyen tulajdonsággal rendelkező állatra nem hat. A kiütött kártyák a gyűjtőbe kerülnek.

Védekezés: A területhatáron levő állatok védekeznek, azaz felfogják, illetve megakadályozzák az ellenfél támadását. A védekező állatok +1 erőpontot kapnak (védekezési bonusz). A központban levő állatok +2 védekezési bonuszt kapnak, ha őket támadja valaki!

Helyszínek: A játékosok előtt mindig csak egy helyszínkártya lehet kitéve, mely minden játékosra érvényes, függetlenül attól, hogy melyik játékos tette ki. A helyszínek egy újabb helyszínkártyával módosíthatók, s ilyenkor a régi kártya kiesik a játékból. A helyszínek a támadók, illetve a védők meghatározott tulajdonságait módosítják. A földtörténeti korok lehetővé teszik, hogy már kipusztult állatokat is használjunk.

Mérgezés: Amelyik állat mérgező állattal csatázott, az annyi méregjelzőt kap, amennyi a mérgező állat mérgezési értéke. A megmérgezett állat körönként annyi erőt veszít, amekkora mérgezést szenvedett (amíg meg nem hal, vagy meg nem gyógyítják). Ha egy állat 2-es mérgezést szenvedett, akkor 1-es ellenméreggel nem gyógyítható meg, csupán a mérgezés mértéke csökken tovább. A meggyógyított állat viszont azonnal visszanyeri a teljes erejét!

Növények: Mivel a növények a központban vannak, az ellenfél csak akkor tudja elpusztítani, ha a határon átjut az állataival. Növényt nem lehet a határra tenni és támadni sem lehet vele. A növények az állatokhoz hasonlóan először passzívok (csíráznak, majd kihajtanak), s a következő körtől aktivizálódnak, s fejtik ki hatásukat. A növényeket csak a rajtuk megjelölt módon lehet elpusztítani. Ha semmi sincs a lapon feltüntetve, akkor bármelyik állat leveheti. Egyes aktív növények (gyógynövények) betegségek, fertőzések ellen felhasználhatók. Ilyenkor a beteg állat ereje visszaáll az eredeti értékre, a növény viszont a gyűjtőbe kerül.

Tápláléklánc szabály: Ha olyan élőlény van a központban, mely a határon levőnek tápláléka lehet, akkor az élőlény feláldozható, s ilyenkor a fogyasztó erejét egy csatára megnöveli 1-el!

Csapat szabály: ha csapatban élő állat van a központban, akkor fajtársai fél áron kitehetők a kézből! (Mindig felfelé kerekítünk!)

Többszemélyes játék: A játékot 3-6 személy is játszhatja, de ilyenkor a terület nagysága mindig annyiszor 10 km², ahány játékos játszik. Minden játékosnak minimum 32 lapos paklira van szüksége!

Versenyegek: A versenyek kiírása és a versenyszabályzat a www.fehersolyom.hu weboldalon van közzétéve. Nevezni a helstab.akos@gmail.com e-mail címen lehet.

Mester kártyák: Azokat a lapokat, melyek csak egyes élőlénycsoportokra vonatkoznak és nem Ap-ért, hanem területért vásárolhatók meg, mester kártyáknak nevezzük. Ezek a lapok sem vásárolhatók, csak a versenyeken való részvételért kaphatók.

VUK Lexikon és Kézikönyv: Az eddig megjelent összes lap adatait, valamint a játékszabályokat tartalmazza. Ingyenesen letölthető a Kiadó honlapjáról.

Fehér Solyom Kiadó

Cím: Pécs, Semmelweis u. 28.

Honlap: www.fehersolyom.hu

e-mail: helstab.akos@gmail.com

Felelős kiadó: Helstáb Ákos

Telefon: +36 30 3622632

Példajáték:

András és Bea játszanak. Megkeverik a kártyát, majd eldöntik, hogy ki kezd. Mindketten felvesznek a kezükbe 5 lapot. 25 földdel indulnak.

- Bea kezd. Húz egy lapot, majd kap egy Ap-t. Mivel nem tud letenni semmit, körül.

-András jön. Húz egy lapot, majd kap egy Ap-t. Mivel nem tud letenni semmit, körül.

-Bea jön. Húz egy lapot, majd kap két Ap-t. Így már 3 Ap-ja van, de még mindig nem tud letenni semmit. Köröl.

-András jön. Húz egy lapot, majd kap 2 Ap-t. Megveszi a Fazekas-fémlepkéjét (2 Ap). 1 Ap-ja marad. A lepke egyből aktív, mert tud repülni. Éppen ezért András előre tolhatja a lapot és foglalhat Beától 1 földet. Így Andrásnak 26 földje lesz, Beának 24 marad. (Bea védekezhetett volna a földfoglalás ellen trükkal, vagy csapdával, de egyik sem volt a kezében, vagy nem tudta volna kifizetni.) András a támadással befejezte a körét.

-Bea jön. Húz egy lapot, majd kap 3 Ap-t. Most már 6 Ap-ja van. Ezen vásárol egy harcias természet (4 Ap), ami passzív, mert nem tud repülni. Csak a következő körben hozható játékba. Beának marad 2 Ap-ja. Mivel nem tud támadni, köröl.

-András jön. Húz egy lapot, majd kap 3 Ap-t. Így 4 Ap-ja van. 3 Ap-ért megveszi a Gemenci erdőt, ami helyszínlap, ezért minden játékosra hat (A védett állatok védekezése 1-el nő.) A fémlepke védekezése így 3-re nőtt, de támadása nem változott. András 1 földet tud foglalni Beától. Így most már 27 földje van, viszont csak 1 Ap-ja maradt. Köröl.

-Bea jön. Húz egy lapot, majd kap 4 Ap-t. Így 6 Ap-ja van. A természete aktívvá válik, ezért kitolja a területhatárra. Hiába 2-es az ereje, mégsem veheti le vele András lepkéjét, mert annak a védekezési bonusszal és a Gemenci erdő hatásával együtt 3-as a védekezése. Vásárolni nem tud a kezében levő lapokból, kénytelen körölni.

-András jön. Húz egy lapot, majd kap 4 Ap-t. 5 Ap-ja van. Támadni nem tud, mert a lepkéje 1-el támad, Bea természete viszont a védekezési bonusszal 3-al védekezik. Köröl.....

További példajátékok: www.fehersolyom.hu: Vadak Ura kártyajáték menü: pakli teszt