

KALANDOZOO

MARCI AZ ÁLLATKERTBEN

Osztályoddal az állatkertben barangoltok. Vajon elég gyors és szemfüles vagy, hogy megfigyeld a legérdekesebb állatokat? Némelyik jól megbújik ám a kifutójában, és némi szerencse vagy egy kis csemege nélkül nem lesz könnyű előcsalogatni!

A JÁTÉK TARTALMA



A társasjáték egy alapjátékból és 5 kiegészítő modulból áll, amikhez saját kártyák (felül sötét sávval) és egyéb játékelemek (tanító néni bábu, állatcsemege) tartoznak. Mikor már jól megy az alapjáték, kipróbálhatjuk a modulokat is. Az ezekhez tartozó plusz szabályokat kék háttérszínnel jelöltük.

A legkisebbeknek való játékmódot, illetve az alapjáték esélykiegyenlítő javaslatát, amennyiben különböző korú játékosok játszanak, zöld háttérszínnel jelöltük a szabályban.

5+
ÉVES

20-50
PERC


2-5
JÁTÉKOS

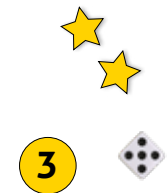


ELŐKÉSZÜLETEK AZ ALAPJÁTÉKRA

1. Vegyétek elő a **játéktáblát!**
2. Válogassatok ki annyi **állatlapkát** mind a 20 állatból, ahány játékos van! Ezeket tegyétek a játéktáblára a megfelelő állatok kifutóiba!
3. A **látványosság** lapkákat, a csillag alakú **látványosságjelzőket** és a **dobókockát** tegyétek a játéktábla mellé! *Alapjátéknál a kismakilapkákat és a csemegét jelző zöld kockákat hagyjátok a dobozban!*
4. A megkevert **tárgykártya** pakliból (sivatagos hátlapú) csapjatok fel 3 lapot, és tegyétek képpel felfelé a tábla jobb alsó részére, mindenki számára jól látható helyre! Ez lesz az ajándékbolt kínálata. A többi lapot lefordítva tegyétek mellé, ez lesz a húzópakli. *Alapjátéknál az esernyő tárgyat (fent sötétzöld sávós lap) hagyjátok a dobozban!*
5. Az **eseménykártyákat** (füves hátlapú) megkeverve helyezétek a tábla mellé, képpel lefelé! *Alapjátéknál a modulokhoz tartozó (fent sötétebb sávval megjelölt) kártyákat hagyjátok a dobozban!*
6. Mindenki válasszon egy **küldetéslapot**, amit tetszőleges oldalával felfelé maga elé vesz, és egy **bábut**, amit a START mezőre helyez.
7. Tegyétek a **rózsaszín időkockát** az időmérő sávra!

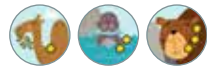


Alapjátéknál a barna háttérű kártyákat (bal felső sarkukon  ikonnal) szintén hagyjuk a dobozban.



A JÁTÉK CÉLJA

Lépkedjete az állatkertben úgy, hogy minél több és minél értékesebb állatot lássatok! Minden megnézett állat annyi pontot ér, amennyi sárga pötty található a lapkáján. Pontot lehet még gyűjteni látványosságok megtekintésekor, illetve bizonyos tárgyak megszerzésével.



A játéknak akkor van vége, ha lejár az idő, vagyis az idővonalon mozgó kocka a „VÉGE” mezőbe ér. Ekkor számoljátok meg a pontjaitokat. A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a győztes.

A JÁTÉK MENETE

Az kezd, aki utoljára járt az állatkertben. Minden játékosnak **3 akciója** lehet a körében, amit szabadon variálhat az alábbi kettőből:

- **Lépés** – a tábla egy szomszédos mezőjére (egy lépés egy akció, két lépés két akció, három lépés három akció)
- **Megfigyelés** – ikonnal jelölt (megfigyelésre alkalmas) mezőn állva kísérletet tehetnek egy állat megfigyelésére.

A 3 akció után a következő játékos köre jön.

Ha mindenki lépett, **mozgassátok egyet a rózsaszín időkockát az idővonalon!** Ekkor jöhet újra a kezdő játékos, és így tovább.

Lépés – Az alábbi mezőkre léphetünk:



üres mező



fedett mező (csempézett) – olyan, mint a sima mező, de a zápor hatása itt nem érvényesül



megfigyelő mező – állatmegfigyelési lehetőség



bolt – tárgykártyaszerezési lehetőség

Ha átléptek egy **eseménykártya-ikont** , akkor azonnal húzzatok egy eseménykártyát, és csak utána folytassátok az akcióitokat (ha ez a kártya húzása után is lehetséges)!



Megfigyelés

Amennyiben ikonnal jelzett mezőn álltok, vagy odaléptetek, és van még akciótok a körötökben, lehetőségetek van egy állat megfigyelésére.

- ha csak ikon van a mezőn, a próbálkozás rögtön sikerül (1 akcióért).
- ha a szem mellett számot is láttok, ott bujkáló állat van – őt nem lehet mindig megfigyelni. Ekkor a **megfigyelés akció** keretében **dobjatok a kockával!**
 - Ha a dobott szám egyenlő vagy nagyobb, mint az ikonon szereplő szám, sikerült megfigyelni az állatot.
 - Ha kisebb, újra dobhattok (ha maradt még akciótok).
 - Ha a körötökben mindhárom akció egyazon állat megfigyelésére költitek, két sikertelen dobás után harmadikat már nem is kell dobnotok, az automatikusan sikeres lesz.

Amikor egy állatot sikerült megfigyelni, akkor vegyétek el egy lapkáját az állat kifutójából, és tegyétek a küldetéslapokra!

Ha egy megfigyelési pontról két állat is látható, a játékos döntheti el, hogy melyik állatot figyeli meg. Ha a másik állatot is meg szeretné figyelni, az egy újabb akciójába kerül.

Bizonyos tárgyak is segítik az állatok megfigyelését (pl. távcső), ld. később.

Több szem többet lát: Ha már gyakorlottabb játékosok vagytok, akkor játszhattok úgy, hogy minden olyan bábu, ami veletek azonos vagy szomszédos mezőn áll a megfigyelési kísérlet pillanatában, +1-et hozzáad a kockával dobott értékhez.

KÜLDETÉSLAP használata

A küldetéslapon a felső sorban szereplő 5 állat megfigyelését javasolta a tanító néni (mellettük a 6. üres helyre te választhatsz egy állatot). Ezeket nem kötelező mind megnézni, de minden felső sorban elhelyezett állat esetében lehetőségünk van egy tetszőleges másik állatot is megnézni, aminek a lapkáját az alsó sorba helyezzük. **Vagyis az alsó sorba csak olyan helyre tehetünk állatlapkát, ahol felette már van!**





Egy játékos küldetéslapján minden állatból csak egy szerepelhet! Az állatokat bármilyen sorrendben meg lehet tekinteni, érdemes átgondolni a legészszérűbb útvonalat!

AJÁNDÉKBOLT – tárgyártya szerzése

Minden esetben, amikor bolt mezőre léptek (kivéve, ha ott kezditek a kört), felvehettek egy tárgyat. Körönként csak egyet! Ez nem kerül akcióba. A felvett tárgyártya helyére csapjatok fel egy újat!

A tárgyártyák tulajdonságai:

-  • egyszer használatos tárgyak (nem kell rögtön felhasználni)
- vagy folyamatosan érvényben lévő tárgyak (pl. távcső)
-  • a játék végén pontot érő tárgyak



Egy játékos maximum 3 tárgyat birtokolhat, de a tárgyak bármikor eldobhatók, ha újat szeretnétek felvenni a helyükre. Az eldobott tárgyakat a pakli aljára kell tenni.

ESEMÉNYEK

Eseményártyát akkor húztok, ha a játéktáblán a lépéskor átléptek egy kártya ikont. Ekkor megszakitva a körötöket azonnal húzzatok egy eseményártyát! Vizsgáljátok meg a hatását, és csak utána folytassátok az akcióitokat (ha még vannak). A játékos a körében csak egy eseményártyát húzhat!

Az eseményártyák az alábbiak lehetnek:

- mindenkire vonatkozó események (kék hátterű kártyák): ezek a látványosságok, illetve egyéb hosszabban tartó események (zápor). Ha ilyet húztok, tegyétek a tábla jobb felső részében található kék eseményártyahelyre. Ha már van ott lap, az eggyel jobbra csúszik. Mindkettő felcsapott esemény aktuális, amíg a játéktáblán vannak. Újabb kék hátterű eseményártya felcsapásakor a táblán lévőket újra csúsztatjátok jobbra. Amelyik „leesik”, azt tegyétek az eseményártya-pakli aljára.
- csak az aktív játékosra vonatkozó események (lila hátterű kártyák): itt vagy rögtön végre kell hajtani a kártya utasítását, majd a lapot eldobni,





vagy a bónuszártyák esetében fel kell venni, és később felhasználni, hogy a játék végén pontot érjen.

Eseményártyából bármennyi lehet nálatok!



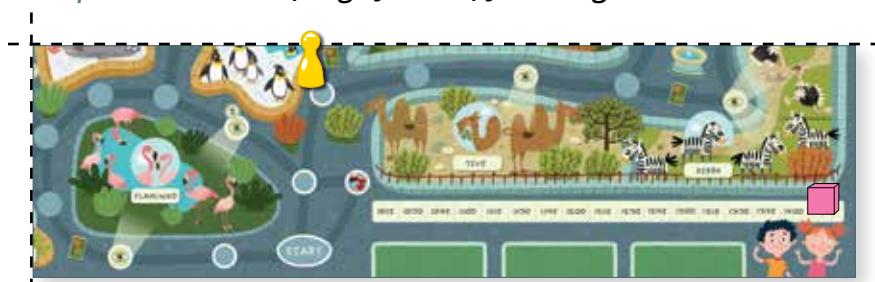
Speciális események:

-  **Látványosságok:** ha sárga csillaggal jelölt eseményt csaptok fel, akkor valamilyen látványosság kezdődött az állatkertben az egyik állat kifutójánál. Ezeket érdemes megnézni, ha a közelben vagyunk, mert pont jár értük! Ilyenkor tegyétek oda az egyik sárga facsillagot! Amíg ez a kártya a játéktáblán van, addig bármelyik játékos odamehet, és megnézheti a bemutatót. Ekkor megkapja a látványosság négyzetes lapkáját, amit a küldetéslapja csillaggal jelölt négyzetére helyez. Magát az állat lapkáját is megkapja, ha korábban még nem szerezte meg.
-  **Küldetések:** ha + jelű eseményt húztok, akkor valamilyen küldetést kell végrehajtanotok. Ha ez sikerül, tegyétek a kártyát a küldetéslapok alá, hogy csak a pontérték látszódjon. A játék végén ez is beleszámít a pontszámba. Ha nem tudjátok végrehajtani a küldetést, a játék végén ezeket a lapokat el kell dobni.

A JÁTÉK VÉGE

Ha az idővonalon a rózsaszín kocka a VÉGE mezőbe lép, a játék azonnal véget ér.

Példa a pontozásra: Lali (sárga játékos) játék végi állása:



Ekkor adjátok össze a pontjaitokat:

- az összegyűjtött állatlapkák annyit érnek, ahány sárga pötty van rájuk rajzolva

$$2 + 1 + 2 + 2 + 3 + 2 + 2 + 3 = 17$$

- a megnézett látványosságok a küldetéslapon szintén annyit érnek, ahány pötty van rajtuk

$$2 + 3 = 5$$

- a pontot érő tárgyaitokon is számoljátok össze a pontokat

$$3 + 0 = 3$$

- ha van olyan tárgyatok, ami bizonyos állatok után ad pontot, azt is vegyétek figyelembe!



Lali 2 madarat gyűjtött, struccot és pingvint

Bizonytalanok vagytok, mely állatok madarak, és mely állatok hüllők? A szabály utolsó oldalán megtaláljátok!

- ha van nálatok olyan eseménykártya, ami pontot ér, azt is adjátok hozzá

$$3 + 0 = 3$$

- ha a játék végén a bejárat melletti fehér körvonalú lépésmezők egyikén álltok, +3 pontot kaptok

$$+3$$

Lali a játékban összesen $17+5+3+2+3+3$, azaz **33** pontot gyűjtött.

Döntetlen esetén aki közelebb áll a kijárhoz, az nyer.

Esélykiegyenlítés – ha a kistesóval játszotok

Ha felnőtt játszik a gyerekekkel, vagy nagyobb testvér a kicsivel, adhat neki egy kis előnyt azáltal, hogy a kicsi kismotorral közlekedhet az állatkertben. Ez neki +1 akció körönként (tehát 4 akció). Ebben az esetben is igaz az a szabály, hogy ha valaki a körének minden akcióját megfigyelésre költi, akkor az utolsó automatikusan sikeres lesz. Kismotoros gyerek esetében ez a 4. akció.

MODULOK

Ha már nagyon jól megy a játék, egy-egy modul használatával még izgalmasabbá tehetitek. Sőt, a modulokat kedvetekre kombinálhatjátok is (pl. „Állatetetés” + „Tanító néni”). A modulokhoz tartozó kártyákon fenn sötétebb sáv látható, és a bal felső sarkukban lévő ikon segít, melyik modulhoz tartoznak.

ÁLLATETÉTÉS – ha imádtok állatokat etetni



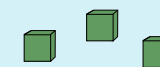
Ebben a modulban az állatok megfigyelését könnyíthetitek meg azáltal, hogy az ajándékboltban beszerzett állatcsemegével kínáljátok meg őket.

Az állatkertben sose etessétek az állatokat, mert bajuk lehet tőle, de ez egy társasjáték! Itt minden állatot megkínálhattok kedvenc csemegéjével!

Előkészületek

Az eseménykártya-paklit szedjétek 3-felé, és keverjétek bele az egyik adagba az „Állatetetés” modul lapokat. Aztán keverjétek meg külön-külön a 3 paklit, és tegyétek földre a modulokat! Vegyétek elő a zöld kockákat, és tegyétek mindenki számára elérhető helyre a tábla mellé (akár egy kistányérba). Ezek lesznek az állatcsemegék. Kezdséskor minden játékos kapjon belőlük 2 darabot.

A csemege beszerzése



Az állatcsemegét az ajándékboltban szerezhettek meg, ha a bolt mezőre léptek. Ilyenkor eldönthetitek, hogy egy tárgykártyát vesztek-e fel, vagy helyette 3 darab zöld állatcsemegét. A csemege felvétele sem kerül akcióba.

A csemege felhasználása

Ahol dobnotok kell egy állat megfigyeléséhez, ott még dobás előtt eldönthetitek, hogy megkínáljátok-e az állatot csemegével, és ha igen, hány darabbal.



Minden egyes csemege +1 ponttal növeli a kockadobások értékét. (Például Lali a pingvint szeretné megnézni, amihez 5-öt kellene dobni. Úgy dönt, megkínálja 3 csemegével. Ezután 4-et dob. Ezek összege 7, ami több mint 5, így sikeres volt a megfigyelés). A felajánlott csemegét tegyétek vissza az asztalra – akkor is el kell dobnotok, ha csemege nélkül is sikeres lett volna a kockadobások. A csemege zápor esetén is segít!

TANÍTÓ NÉNI – ha még több feladatra vágytok



Ebben a modulban a tanító nénitől plusz feladatokat kaphattok, illetve őt is mozgathatva (és vele egy mezőre lépve) könnyebben megfigyelhetitek az állatokat. A játék végén pedig a tanító néni közelébe kell érkezni (nem a bejáráthoz).

Előkészületek

A tanító néni bábút vegyétek elő, és helyezétek a bábitok mellé a kezdőmezőre. Őt bárki mozgathatja majd, egyik játékosnak sem a saját bábuja.

Az eseménykártya-paklit szedjétek 3-felé, és keverjétek bele az egyik adagba a „Tanító néni” modul eseménykártyát.

Aztán keverjétek meg külön-külön a 3 paklit, és tegyétek fölülre a modulokat!

„Játékos állatkert” kártyák



- húzzatok ki annyit a barna hátterű ikonos „Játékos állatkert” kártyákból, ahány játékos van, és a maradékot tegyétek vissza a dobozba.
- a játék elején körsorrenddel ellentétesen minden játékos választhat egyet a „Játékos állatkert” kártyák közül
- ha sikerült megnéznetek a kártyán szereplő mindkét állatot, akkor lépjétek a tanító nénivel egy mezőre
- ekkor megkapjátok érte a jutalompontokat (tegyétek a kártyát a küldéteslapok alá)

Lépés a tanító nénivel

A tanító nénit háromféleképpen mozgathatjátok a pályán:

- ha egy játékos eseménykártyát húzott, a tanító néni bábujaival is léphet hármat (nem kötelező)



- ha a körötökben eldobtok max. 1 tárgykártyát, szintén 3 lépéssel mozgathatjátok
- ha tanító néni eseménykártyát húztok, a 3 lépésen túl további 5 lépéssel mozgathatjátok

Megfigyelés a tanító nénivel

Ha állatmegfigyeléskor kockával kellene dobnotok, de a tanító nénivel azonos vagy vele szomszédos mezőn álltok, akkor segít nektek megtalálni a bujkáló állatot. A megfigyelés automatikusan sikeres lesz.

A játék vége

A játék végén nem a kijáráshoz, hanem a tanító nénihez kell sietnünk. Aki a közelébe ér (vagyis vele egy mezőn áll, vagy tőle maximum 2 mező távolságra tartózkodik), +3 pontot kap. A többi pontot az alapjátékkal megegyezően számoljuk. Döntetlen esetén az nyer, aki közelebb van a tanító nénihez.

ZÁPOR – ha kihívásra vágytok



Előkészületek

Keverjétek bele a „Zápor” kártyát az eseménykártyák közé, és az ernyőt a tárgykártyák közé!



„Zápor” kártya felhúzása

Ha esik, az állatokat nehezebb megfigyelni. Minden szabadtéri megfigyelésnél kettővel többet kell dobnotok, hogy sikerrel járjatok! Ha eddig nem kellett dobni, most csak 2-es vagy nagyobb dobás esetén figyelhető meg az állat. A 6-os (vagy 6-ra módosított dobás) esetén a megfigyelés mindig sikeres!

KISMAKI – ha szerettek állatkákat megmenteni



Makimama kicsinyei kiszabadultak, és szétszéledtek az állatkertben. Eltávoztak, megijedtek, és arra várnak, hogy valaki megtalálja és hazavigye őket a makik kifutójába az anyukájukhoz.

Előkészületek

A „Kismaki” modul kártyáiból annyit kártyát vegyetek elő, ahányan játszatok.



Az eseménykártya-paklit szedjétek 2-felé, és keverjétek bele az egyik adagba a „Kismaki” modulós lapokat.

Aztán keverjétek meg külön-külön a 2 paklit, és tegyétek fölülre a modulosat! A négyzetes kismakilapkákat is készítsétek elő.



A kismaki megmentése

• Amikor egy játékos „Elveszett kismaki” kártyát húz, eldönti, hogy visszaviszi-e a makikifutóba a kismakit az anyukájához, vagy sem.

| Ha visszaviszi, maga elé veszi a kártyát, és rátesz egy kismakilapkát. Addig nem nézhet meg más állatot, amíg a kismaki vissza nem tért a mamájához.

| Ha nem viszi vissza, akkor a kismaki átszalad a legközelebbi játékoshoz*. Akkor ő dönthet, hogy visszaviszi-e, vagy sem. Ha igen, megkapja a kártyát és a kismakilapkát, és a körében neki is egyenesen a makikifutóhoz kell mennie. Ha nem, a következő közeli játékoshoz szalad.

*Ha több játékos van azonos távolságban, akkor a kismajom nem tudja, mit csináljon, és elbújik. Keverjük vissza a majmocska lapját a felső 3 eseménykártya közé!

| Ha senki nem akarja visszavinni, akkor szegény maki az idők végezetéig, de legalábbis zárásig az állatkertben bolyong... és a kártyát eldobjuk.

• Ha valaki akkor húz „Elveszett kismaki” kártyát, amikor épp van nála már egy, vagy egy makit már visszavitt, akkor ugyanúgy átszáll a lehetőség a legközelebbi játékosra.

Ha valaki visszavitte a kismakit, csúsztassa a kártyát a küldetéslapja alá, a játék végén 3 pontot ér. Ekkor a makilapkát is megkapja (ha még nincs neki).

BUSZ – ha mindig elfelejtitek tolni a kockát az idővonalon



Ebben a modulban nem kell használnotok az időmérő sávot! A játéknak akkor van vége, ha a busz megérkezik. Ez egy eseménykártya felhúzásával, váratlanul történik.

Előkészületek

A játék elején szedjük szét az eseménykártya-paklit 5 hasonló részre. Keresjük meg a busz modulba tartozó „Hamarosan indulás” kártyát, és rejtjük bele

- 2 játékos esetén az 1. és 2. pakli közé
- 3 játékos esetén a 2. pakliba
- 4 játékos esetén a 2. és 3. pakli közé
- 5 játékos esetén a 3. pakliba.



Ezután a paklikat tegyük újra egymásra úgy, hogy az 1. pakli legyen legfelül, és utána sorrendben a többi. A 4. és 5. paklit tegyétek legalulra!

Játék vége „Busz” modulban

Ha eseménykártya-húzásnál felcsapjátok a „Hamarosan indulás” kártyát, tegyétek a folyamatos események helyére a táblán! Ekkor el lehet kezdeni igyekezni plusz pontért a bejáráshoz („Tanító néni” modul esetén a tanító nénihez). Ilyenkor már új eseménykártyát se húzzatok fel. A következő körben toljátok eggyel jobbra a buszt, a második körben pedig lepörög – ekkor érkezett meg az állatkert elé. Ekkor még mindenki léphet 1-et, majd a játék véget ér. Számoljátok össze a pontjaitokat!



JÁTÉKMÓD A LEGKISEBBEKNEK

Előkészítés

1. Tegyétek az asztalra az állatkert térképét ábrázoló **játéktáblát!**
2. Válogassatok ki annyi **állatlapkát** mind a 20 állatból, ahány játékos van! Ezeket tegyétek a játéktáblára a megfelelő állatok kifutójába!
3. Mindenki válasszon egy **küldetéslapot**, amit maga elé vesz, és egy **bábut**, amit a START mezőre helyez.
4. Vegyétek elő a dobókockát!

A játékban az a célotok, hogy utatokat megtervezve nézzétek meg az összes küldetéslapotokon szereplő állatot, majd elsőként érjete vissza a bejárathoz!



Kezdődhet a játék!

Az kezd, aki legutoljára látott oroszlánt. Dobjon a kockával – annyit léphet, ahányat dobott, bármilyen irányban. Ha így megfigyelőhelyre lép (vagy áthaladna rajta), dönthet úgy, hogy nem lépi le az összes lépését, hanem megáll. Ekkor megfigyelheti az ott látható állatot (felteheti a lapkáját a kalandlapjára). Meg lehet nézni olyan állatot is, ami nincs a küldetéslapon, ha még van ott üres hely.

Ebben a játékmódban a megfigyelésekért nem kell dobni, elég, ha a megfelelő mezőn állunk. Eseménykártyákat és tárgykártyákat sem használunk, így a legkisebbek is tudnak játszani, akik még nem tudnak olvasni.

A játék vége

Ahogy egy játékos minden állatot megnézett, ami szerepel a küldetéslapján, és visszaér a bejárathoz a START mezőre, a játék véget ér. Ekkor mindenki számolja össze a szerzett pontjait, amik az alábbiakból állnak össze:

- a küldetéslapra gyűjtött állatlapkák annyi pontot érnek, ahány sárga pötty van rájuk rajzolva. Az alábbi példán a játékos az állatokból 5 pontot gyűjtött.



- az a játékos, aki összegyűjtötte az összes küldetéslapján szereplő állatot, és a bejárathoz ér, +5 pontot kap.



TUJTAD?

- A **flamingó** csak úgy tud enni, ha a fejét fordítva tartja.
- A **tevék** orra és füle becsukható, a homokviharok elleni védekezésként.
- A **zsiráf** nyelve elérheti az 50 centiméteres hosszt is.
- Az **elefántok** átlagosan 50-70 évig élnek. Az állatkertben tartottak átlagosan 50 évig.
- A **pingvinek** majdnem 2 méter magasra képesek ugrani.
- A **tigriseknek** nemcsak a szőrük csíkos, hanem a bőrük is.
- A **baglyok** az Antarktisz kivételével minden kontinensen megtalálhatók.
- Egy teljesen kifejlett észak-amerikai **grizzly** medve képes átharapni az 1 cm-es acélt is.
- A **zebrák** csíkjai teljesen egyediek, akárcsak az emberek ujjlenyomatai.
- A **krokodil** a szem nedvesen tartása miatt sír, miközben táplálkozik. Innen ered a *krokodilkönnyeket hullajt* kifejezés.
- Az **indiai orrszarvúk** jól úsznak, így akár a víz alá is lemerülnek legelni.
- A legöregebb **óriásteknős**, Harriet, 176 évet élt egy ausztrál állatkertben.
- A **lajhár** olyan lassan mozog, hogy a hátán sokszor megtelepszik a zöldmoszat.
- Az **oroszlánkölykök** csak apjuk után ehetnek. Ha türelmetlenek, könnyen kaphatnak egy pofont.
- Az **orángutánok** esőzések idején a nagyobb leveleket esernyőként használják.
- A **kígyók** sokáig képesek koplalni. Egyes pítanfélék van, hogy fél évig nem esznek.
- A **fókák** uszonyában vékony a zsírréteg, ezért gyakran kidugják a vízből melegedni.
- A **tukán** tudja szabályozni a csőrének hőmérsékletét, így melegben azzal hűti magát.
- A **makik** imádnak napozni. Reggelente gyakran a kezüket széttárva süttetik a hasukat.
- A **struccok** látása nagyon jó, szemgolyójuk nagyobb, mint az agyuk.

