

# ZAPŁĄTANA SAWANNA

30-minutowa gra dla 3–5 osób w wieku 6 i więcej lat

*Afrykańskie równiny przemierzają najróżniejsze zwierzęta – słonie, lwy, zebry, hipopotamy, żyrafy... Pomimo wielu lat obserwacji ich życia w dalszym ciągu pozostaje tajemnicą. Dlatego znawcy zwierząt nieustannie je badają, pragnąc dowiedzieć się więcej. W tej grze uczestnicy wcielą się w badaczy zwierząt starających się zdobyć jak najwięcej informacji o mieszkańcach sawanny.*

## CEL GRY

Zadaniem graczy jest odgradzanie za pomocą sznurka znajdujących się na polu gry kafelków zwierząt i terenu, tak by zdobyć jak najwięcej Punktów Zwycięstwa. Punktowane są również wykonane badania.

## ELEMENTY GRY

### \* Kafelki

- 37 kafelków zwierząt
- 7 kafelków terenu

### \*Karty

- 30 kart badań

### \* Sznurki

- 1 sznurek pola (żółty)
- 1 sznurek badań (zielony)

### \* Żetony reprezentujące Punkty Zwycięstwa (PZ)

- 30 żetonów z Punktami Zwycięstwa o wartości 1
- 25 żetonów z Punktami Zwycięstwa o wartości 2
- 20 żetonów z Punktami Zwycięstwa o wartości 5
- 15 żetonów z Punktami Zwycięstwa o wartości 10
- 15 żetonów z Punktami Zwycięstwa o wartości 30

### \* Znaczniki

- 30 drewnianych znaczników badań (po 6 w każdym kolorze)

## OMÓWIENIE ELEMENTÓW GRY

### Kafelki zwierząt

Każdy kafelek zawiera trzy rodzaje cech: typ, grupę oraz okres aktywności.






#### Typ

Typ zwierzęcia ze względu na pożywienie.

-  Mięsożerne
-  Roślinożerne
-  Wszystkożerne

#### Grupa

Kategoria szeroko rozumianej grupy, do której należy dane zwierzę.

-  Kotowate
-  Psowate
-  Rogate
-  Małpiate
-  Specjalne



#### Okres aktywności

-  Noc
-  Dzień
-  Wieczór

#### Punkty Zwycięstwa

Liczba Punktów Zwycięstwa, jaką zdobywa gracz, jeśli w momencie zakończenia gry ma na danym zwierzęciu znacznik badań.

### Kafelki terenu

#### Efekt sznurka

Dodatkowe punkty, które gracz otrzymuje za odgrodzenie tego kafelka za pomocą sznurka badań.

Nazwa  
Nazwa danego terenu.



#### Efekt znacznika badań

Należy wprowadzić ten efekt do gry, jeśli znajduje się tutaj znacznik badań.

### Cel badań

Rodzaj zwierzęcia, jaki gracz powinien odgrodzić za pomocą sznurka badań. Może być to typ, grupa, okres aktywności itp.

#### Warunek umieszczenia sznurka

„Obszar Skał” lub „styczność z Brzegiem”.



Skały



Brzeg

### Karty badań



#### Punkty Zwycięstwa

Liczba Punktów Zwycięstwa, jaką gracz zdobywa za tę kartę w momencie zakończenia gry.

### Żetony z Punktami Zwycięstwa

Używa się ich, aby pokazać, ile punktów ma aktualnie dany gracz. Kiedy gracz zdobywa punkty, powinien wziąć żetony o odpowiedniej wartości, np. jeśli zdobył 3 punkty, bierze jeden żeton o wartości 2 i jeden żeton o wartości 1. Gracz nie musi pokazywać pozostałym uczestnikom, ile posiada żetonów. Ponadto liczba żetonów jest nieograniczona. Jeśli się skończą, należy użyć dowolnego zamiennika.



### Drewniane znaczniki badań

Gracze co runda kładą jeden ze znaczników na kafelki zwierzęcia otoczonego przez nich sznurkiem badań. Pod koniec gry otrzymują za te kafelki dodatkowe punkty zwycięstwa. Mogą też położyć go na kafelku Tropów.



## PRZYGOTOWANIE GRY

1. Każdy gracz wybiera kolor i bierze drewniane znaczniki badań w tym kolorze w następującej liczbie:
  - w grze 3-osobowej wszystkie znaczniki (czyli 6) danego koloru,
  - w grze 4-osobowej 5 znaczników i
  - w grze 5-osobowej 4 znaczniki.Niewykorzystane znaczniki badań należy odłożyć do pudełka. Liczba rund gry jest równa liczbie znaczników badań w posiadaniu każdego gracza.
2. Ułóżcie na stole żółty sznurek pola. Sznurek ten nie może na siebie nachodzić ani się ze sobą krzyżować. Podczas pierwszej rozgrywki najlepiej ułożyć go tak, aby utworzył duży okrąg. Obszar odgrodzony sznurkiem pola określa się jako „pole”.
3. Pomieszczone wszystkie kafelki terenu i ułóżcie je w losowy sposób odkryte w obrębie pola.
4. Pomieszczone kafelki zwierząt i ułóżcie 16 z nich w losowy sposób odkryte w obrębie pola. Pozostałe kafelki zwierząt należy umieścić zakryte poza polem w postaci stosu dobierania.

**Uwaga:** Żaden kafelek zwierzęcia czy terenu nie może dotykać innego kafelka (nawet częściowo nachodzić od góry czy przechodzić od dołu pod sznurem pola). Pomiędzy poszczególnymi kafelkami powinna być wolna przestrzeń co najmniej na szerokość palca.

5. Potasujcie karty badań i ułóżcie 5 z nich odkryte w rzędzie poza polem. Stworzą w ten sposób listę dostępnych badań. Wszystkie pozostałe karty badań umieśćcie zakryte poza polem, tworząc talię badań.
6. Podzielcie żetony z Punktami Zwycięstwa zgodnie z ich wartością, a potem umieśćcie je poza polem w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
7. Pierwszym graczem zostaje ten, kto ostatnio odbył podróż do Afryki. Jeśli nikt z uczestników nie był w Afryce, pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio była w zoo. Pierwszy gracz bierze sznurek badań.

## Przykład zakończonego przygotowania gry (dla 5 osób)



## PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna się od rundy przygotowawczej. Po rundzie przygotowawczej rozgrywa się liczbę rund zależną od liczby graczy. Ostatnia runda jest pod pewnymi względami specjalna i właśnie dlatego w zasadach jest określana jako Ostatnia Runda.

Gra 3-osobowa – 6 rund.

Gra 4-osobowa – 5 rund.

Gra 5-osobowa – 4 rundy.

Kiedy Ostatnia Runda dobiegnie końca, gracze liczą zdobyte punkty i wyłaniany jest zwycięzca.

## RUNDA PRZYGOTOWAWCZA

Zaczynając od pierwszego gracza, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje swoją kolejkę. Kolejka gracza w rundzie przygotowawczej składa się z dwóch następujących kroków:

1. Dobranie jednego kafelka zwierzęcia z wierzchu stosu dobierania i zachowanie go na ręce.
2. Pociągnięcie karty badań i umieszczenie jej odkrytej przed sobą.

Gracz może wziąć jedną z 5 odkrytych kart z listy dostępnych badań lub dociągnąć wierzchnią kartę z talii badań. W przypadku gdy gracz zdecyduje się na pierwszy wariant, odwraca wierzchnią kartę z talii badań i uzupełnia nią listę dostępnych badań, aby ponownie znalazło się w niej 5 kart.

Kiedy każdy z graczy wykona swoją kolejkę, może się rozpocząć właściwa część rozgrywki.

## PRZEBIEG RUNDY

Zaczynając od pierwszego gracza, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, wszyscy grający wykonują swoje kolejki. W momencie gdy każdy gracz wykona swoją kolejkę, aktualna runda dobiega końca i rozpoczyna się następna. Powtarzajcie rundy do momentu, kiedy zostanie rozegrana liczba rund określona na początku rozgrywki.

Kolejka każdego gracza składa się z 8 kroków opisanych poniżej:

1. Umieszczenie w polu kafelka (kafelków) zwierzęcia z ręki.
2. Odgródzenie kafelków zwierząt i/lub terenu za pomocą sznurka badań.
3. Zebranie żetonów z Punktami Zwycięstwa za kafelki odgrózione sznurkiem.

4. Umieszczenie jednego ze znaczników badań gracza na jednym z odgrózonych przez niego kafelków.

5. Usunięcie sznurka badań.

6. Dobranie nowego kafelka zwierzęcia ze stosu dobierania na rękę.

7. Wzięcie karty badań i umieszczenie jej przed sobą na dotychczasowej wierzchniej karcie badań.

8. Przekazanie sznurka badań następnemu graczowi.

Pamiętajcie, że w Ostatniej Rundzie nie wykonuje się kroków 6., 7. i 8.



## SZCZEGÓŁOWY OPIS RUNDY

### 1. Umieszczenie w polu kafelka (kafelków) zwierzęcia z ręki.

Podczas umieszczania kafelka uważajcie, aby nie dotknął sznurka pola ani innych kafelków. Pomiędzy umieszczanym kafelkiem a innym najbliższym kafelkiem powinna być wolna przestrzeń co najmniej na szerokość palca.

**Uwaga:** Gracz umieszcza w polu dwa kafelki zwierząt, jeśli w poprzedniej rundzie położył drewniany znacznik badań na kafelku terenu Tropy.

### 2. Odgrodzenie kafelków zwierząt i/lub terenu za pomocą sznurka badań.

Wierzchnia (tj. ta, która leży na wierzchu stosu przed graczem) karta badań gracza wskazuje, jakie zwierzę powinien odgrodzić gracz sznurkiem. Sznurek badań nie może dotykać żadnych kafelków terenu ani zwierząt. Ponadto sznurek ten nie może na siebie nachodzić ani się ze sobą krzyżować. Jednakże może nachodzić i krzyżować się ze sznurkiem pola. Gracz nie ma obowiązku odgrodzić zwierzęcia, które właśnie umieścił w polu. Jeśli karta badań wymienia specjalny warunek umieszczenia sznurka, należy go wypełnić.

Skały – w odgrodzonym obszarze musi się znajdować kafelek obszaru skał.



Brzeg – sznurek badań musi dotykać sznurka pola.

### 3. Zebranie żetonów z Punktami Zwycięstwa za kafelki odgrodzone sznurkiem.

Wierzchnia (tj. ta, która leży na wierzchu stosu przed graczem) karta badań gracza wskazuje, jakie zwierzę powinien odgrodzić gracz. Sprawdźcie, czy gracz odgrodził jakiegokolwiek zwierzęta ze wskazaną cechą i policzcie należne mu punkty.

**Przykład:** Jeśli celem badań gracza jest „mięsożerca x 3”, gracz zdobywa 3 punkty za każdego mięsożercę, którego odgrodził.



Niektóre kafelki terenu mogą przynosić dodatkowe punkty, jeśli graczowi uda się odgrodzić określone typy zwierząt, dlatego należy pamiętać o sprawdzeniu, jakie kafelki terenu odgrodził gracz oraz czy może zdobyć jakiegokolwiek związane z nimi premie (szczegółowe zasady opisujące karty badań znajdują się w dalszej części instrukcji).

**Gracz nie zdobywa żadnych punktów za kafelki zwierząt lub terenu, na których już leżą znaczniki badań innych graczy.**

**Uwaga:** Na tym etapie rozgrywki uczestnicy nie zdobywają Punktów Zwycięstwa wskazanych w prawym dolnym rogu kart badań.

### 4. Umieszczenie jednego ze swoich znaczników badań na jednym z odgrodzonych przez siebie kafelków.

Gracz bierze jeden z drewnianych znaczników badań w swoim kolorze, które ma przy sobie i umieszcza go na jednym z kafelków na polu. Gracz nie może umieścić swojego znacznika na kafelku, na którym już znajduje się jakiś znacznik.

**Uwaga:** Jedynym kafelkiem terenu, na jakim gracz może umieścić swój znacznik badań, jest kafelek tropów.

### 5. Usunięcie sznurka badań.

Należy zadbać o to, żeby nie poruszyć kafelków leżących w obrębie pola.

### 6. Dobranie nowego kafelka zwierzęcia ze stosu dobierania na rękę.

### 7. Wzięcie karty badań i umieszczenie jej przed sobą na dotychczasowej wierzchniej karcie badań.

Podobnie jak podczas rundy przygotowawczej, gracz może wziąć jedną z 5 odkrytych kart z listy dostępnych badań lub dociągnąć „w ciemno” wierzchnią kartę ze stosu dociągania. W przypadku gdy gracz zdecyduje się na pierwszy wariant, odwraca wierzchnią kartę ze stosu dociągania i uzupełnia nią listę dostępnych badań, aby ponownie znalazło się w niej 5 kart. Karta badań leży przed graczem zawsze odkryta.

### 8. Przekazanie sznurka badań następnemu graczowi.

W momencie gdy każdy z graczy wykona wszystkie 8 kroków (z wyjątkiem Ostatniej Rundy, kiedy to pomija się krok 6., 7. i 8.), kończy się jedna runda i zaczyna następna. Kiedy Ostatnia Runda zostanie rozegrana, należy przejść do punktacji końcowej.

## PUNKTACJA KOŃCOWA

Obliczcie punktację końcową, sumując Punkty Zwycięstwa:

- \* żetony z Punktami Zwycięstwa zdobytymi podczas gry,
- \* punkty w prawym dolnym rogu wszystkich kart badań będących w posiadaniu graczy,
- \* punkty w prawym dolnym rogu wszystkich kafelków zwierząt, na których gracze mają swoje znaczniki badań.

Zwycięża gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa.

W razie remisu wygrywa ten z remisujących, który siedzi najdalej od rozpoczynającego tę rozgrywkę gracza.

## KARTY BADAŃ



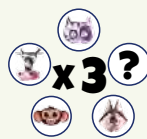
itd. 2 punkty za zwierzę należące do wskazanego typu.



2 punkty za zwierzę specjalne.

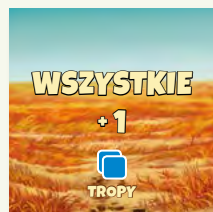
**WSZYSTKIE**  
**x2**

2 punkt za zwierzę (niezależnie od typu).

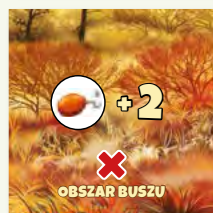


3 punkty za różne grupy. Przykładowo, jeśli gracz odgrodziłby 2 zwierzęta rogате, 1 psowate i 1 specjalne, miałby łącznie 3 różne grupy zwierząt i zdobyłby 9 punktów.

## KAFELKI TERENU



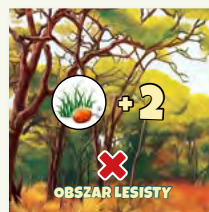
**Tropy** – Gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkt. Jeśli umieści tu swój znacznik badań, dociąga 2 kafelki zwierząt zamiast 1 i w następnej rundzie umieści oba w polu.



**Obszar buszu** – Jeśli gracz odgrodził co najmniej 1 mięsożercę, otrzymuje 2 dodatkowe punkty.  
\* Nie można tu umieszczać znaczników badań.

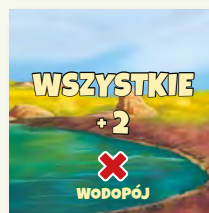


**Obszar trawiasty** – Jeśli gracz odgrodził co najmniej 1 roślinożercę, otrzymuje 2 dodatkowe punkty.  
\* Nie można tu umieszczać znaczników badań.



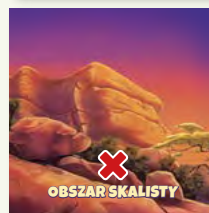
**Obszar lesisty** – Jeśli gracz odgrodził co najmniej 1 wszystkożercę, otrzymuje 2 dodatkowe punkty.

\* Nie można tu umieszczać znaczników badań.



**Wodopój** – Gracz otrzymuje 2 dodatkowe punkty.

\* Nie można tu umieszczać znaczników badań.



**Obszar skalisty** – Brak premii. Jednak niektóre kafelki badań wymagają od gracza odgrodzenia takiego obszaru, aby mógł zdobyć jakiegokolwiek punkty.

\* Nie można tu umieszczać znaczników badań.

## ZASADY DLA DZIECI

Do tej wersji zasad zapraszamy najmłodszych graczy i ich rodziców. Doskonale nadają się również jako wprowadzenie do

bardziej wymagających rozgrywek. Oczywiście wygrywa gracz, który na końcu gry posiada najwięcej Punktów Zwycięstwa.

## PRZYGOTOWANIE GRY

1. Każdy gracz wybiera kolor i bierze 4 znaczniki badań w tym kolorze. Pozostałe znaczniki należy odłożyć do pudełka.
2. Ułóżcie sznur pola w taki sposób, aby się nie krzyżował. Najlepiej, aby miał kształt dużego okręgu.
3. Kafelki terenu i karty badań nie są wykorzystywane. Odłóżcie je do pudełka.
4. Pomieszczone kafelki zwierząt i ułóżcie 16 z nich w losowy sposób odkryte w obrębie pola. Wszystkie pozostałe kafelki zwierząt umieśćcie poza polem w postaci stosu dobierania.
5. Żetony z Punktami Zwycięstwa umieśćcie poza polem w zasięgu każdego gracza.
6. Rozpoczyna najmłodszy gracz. To właśnie on bierze sznurek badań.

## PRZEBIEG GRY

Zaczynając od pierwszego gracza, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, wszyscy grający wykonują swoje kolejki. Każda kolejka składa się z 5 opisanych poniżej kroków. W momencie gdy każdy gracz wykona swoją kolejkę, aktualna runda dobiega końca i rozpoczyna się następna.

Kolejka każdego gracza składa się z 5 kroków opisanych poniżej:

1. Dobranie kafelka zwierzęcia i umieszczenie go w obrębie pola.

2. Użycie sznurka badań do odgródnienia części zwierząt.
3. Zdobycie punktów za właśnie odgródnione zwierzęta.
4. Umieszczenie jednego znacznika badań na jednym z właśnie odgródnionych zwierząt i zdobycie punktów widocznych na kafelku tego zwierzęcia.
5. Usunięcie sznurka badań i przekazanie go następnemu graczowi.

## SZCZEGÓŁOWY OPIS RUNDY

1. Dobranie kafelka zwierzęcia i umieszczenie go w obrębie pola.

Podczas umieszczania kafelka uważajcie, aby nie dotknął sznurka pola ani innych kafelków. Pomiędzy umieszczanym kafelkiem, a innym najbliższym kafelkiem powinna być wolna przestrzeń co najmniej na szerokość palca.

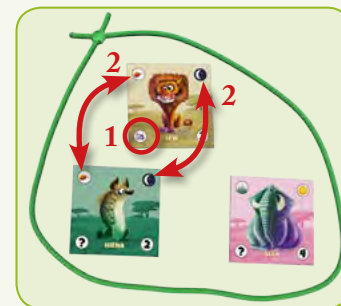
2. Użycie sznurka badań do odgródnienia części zwierząt.

Sznurek nie może dotykać kafelków zwierząt ani krzyżować się ze sobą. Ponadto MUSI odgradzać zwierzę właśnie umieszczone w polu przez gracza.

3. Zdobycie punktów za właśnie odgródnione zwierzęta.

Za każdą z trzech cech (typ, grupa, okres aktywności) gracz zdobywa liczbę punktów równą liczbie zwierząt dzielących typ ze zwierzęciem właśnie umieszczonym w polu przez gracza.

**Przykład:** Gracz umieścił w polu lwa (mięsożerca, kotowaty, noc). Następnie odgrodził sznurkiem hienę (mięsożerca, specjalny, noc) oraz słonia afrykańskiego (roślinożerca, specjalny, dzień). Za „typ” gracz zdobywa 2 punkty dzięki lwu i hienie. Za „grupę” zdobywa 1 punkt dzięki lwu. Wreszcie za „okres aktywności” zdobywa 2 punkty dzięki hienie i lwu. Łącznie daje mu to 5 punktów.



4. Umieszczenie jednego znacznika badań na jednym z właśnie odgródnionych zwierząt i zdobycie punktów widocznych na kafelku tego zwierzęcia.

5. Usunięcie sznurka badań i przekazanie go następnemu graczowi. Sznurek podnoście obiema rękami, tak aby nie poruszyć nim żadnych kafelków.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra trwa 4 rundy. Po ich zakończeniu gracze liczą wartość wszystkich posiadanych żetonów z Punktami Zwycięstwa. Ten, kto zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.  
al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa  
© 2017 Grupa Wydawnicza Foksal  
www.foxgames.pl  
f/FOXGAMESpl

Autor: Hisashi Hayasi (OKAZU)  
Ilustracje: Katarzyna Fik



© 2014 OKAZU Brand

Wydawca: Wojciech R zadek  
Tłumaczenie polskie: Transdesign Marek Mydel  
Redakcja: Piotr Stankiewicz  
Korekta: Anna Kolak  
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc