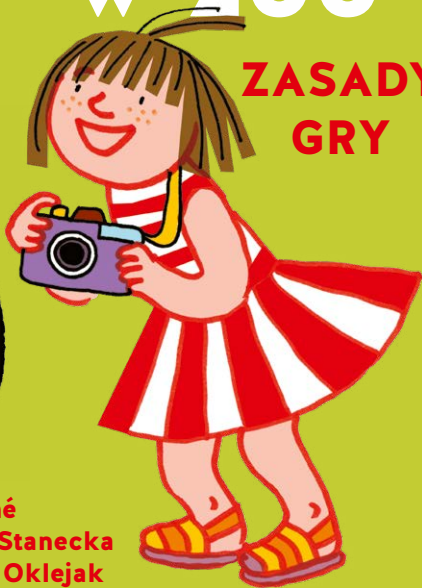




Basia

W ZOO

ZASADY
GRY



Autor gry: Tom Delmé
Opowiadanie: Zofia Stanecka
Ilustracje: Marianna Oklejak

Kuzyn Antek oddał swoją starą komórkę Jankowi. Komórka miała zbitą szybkę i trochę trzeszczała w czasie połączeń, ale Jankowi wcale to nie przeszkadzało. Bo tym, co interesowało go w telefonie najbardziej, był wbudowany w niego aparat fotograficzny. Janek tak bardzo chciał robić zdjęcia, że zaczynał się na członków rodziny i robił im je z zaskoczenia. W ten sposób już po jednym dniu miał zapisane w pamięci telefonu zdjęcie nosa Mamy w wielkim zbliżeniu, stopy Taty wystającej spod kołdry, dużo poruszonych zdjęć Franka i jeszcze więcej zdjęć bałaganu w pokoju Basi.

- To niesprawiedliwe! – zdenerwowała się Basia. – Dlaczego Janek może robić zdjęcia, a ja nie?
- Może dlatego, że to ja mam telefon, a nie ty – odpowiedział Janek. – A poza tym to u ciebie jest większy bałagan.
- Prawdę mówiąc, nie powinno się robić zdjęć ludziom oraz ich pokojom bez pytania o zgodę – powiedziała Mama.

Jankowi wcale się to nie spodobało. Bo jeśli miałyby pytać, wcale nie wiadomo, czy w ogóle mógłby robić zdjęcia.

– Mam pomysł – rzucił Tata. – Może pójdziemy do zoo i będziemy robić zdjęcia zwierzętom?

- To zwierząt nie trzeba pytać o zgodę? - zdziwił się Janek.
- Misiek Zdzisiek będzie pytał. Przecież rozumie po zwierzęcemu! – zawołała Basia.

Poszli więc do zoo i zrobili całą masę pięknych zdjęć. Nie tylko Janek, rodzice też. I Basia, bo najpierw Tata pożyczył jej swój telefon, a potem nawet Janek, bo okazało się, że basiowe zdjęcia są naprawdę dobre! Kiedy wrócili do domu, Mama przerzuciła wszystkie zdjęcia do swojego laptopa.

- **Teraz mamy zoo w domu – powiedziała.** Bo zdjęć było bardzo dużo, a na każdym inne, fantastyczne zwierzę. Basi najbardziej podobały się te z trąbą słonia, paskami zebry i pyszczkiem maleńkiej, bardzo zielonej jaszczurki.
- A tobie które zwierzę najbardziej się podoba? – spytała Miśka Zdziszka. Chociaż nawet bez pytania wiedziała, jaka będzie odpowiedź:
- Białego niedźwiedzia, rzecz jasna!



1. WERSJA PODSTAWOWA GRY – INSTRUKCJA

2-4 GRACZY WIEK: 5+ CZAS GRY – 15 MIN

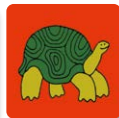
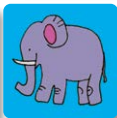
Elementy gry



36 kafelków

w 4 kolorach

w 12 różnymi zwierzakami
(po 3 kafelki z danym
zwierzakami i po 9
kafelków każdego koloru)



8 żetonów postaci

w 4 kolorach,
po 2 na gracza: Basia,
Janek, Mama, Tata



Cel gry

Jesteście w zoo. Waszym celem jest zgromadzenie jak największej liczby zdjęć ze zwierzakami.

Każdy kafelek to jedno zdjęcie.

Uważajcie jednak, aby nie zrobić zdjęć dwóch takich samych zwierząt albo trzech z tym samym tłem!

Przygotowanie

Potasujcie kafelki i ułóżcie je zakryte, tworząc kwadrat 6x6 kafelków.

Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy wybiera żeton z inną postacią.

Przebieg gry

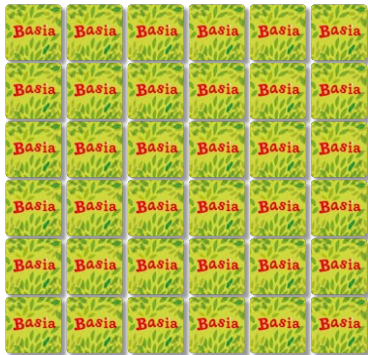
Grę zaczyna najmłodszy z graczy. Rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz obraca dowolnie wybrany przez siebie kafelek, a następnie może:

A. Odkryć kolejne kafelki.

Gracz może odkrywać kolejne kafelki, dopóki sam nie zakończy swojej tury (punkt B) lub nie skusi (punkt C).

B. Zakończyć swoją turę.

Gracz decyduje, że kończy turę. Zdejmuje wszystkie odkryte przez siebie dotychczas kafelki i układa je przed sobą w stosie. Kładzie na nim swoją postać. Każdy gracz może swobodnie oglądać kafelki ze swojego stosu.



C. Skucha!

Za każdym razem, gdy odkryte zostaną dwa kafelki z tym samym zwierzakiem **A** albo 3 kafelki o tym samym kolorze tła **B**, tura gracza natychmiast się kończy. W tym wypadku gracz nie bierze odkrytych kafelków, ale musi je zakryć i pozostawić na ich miejscach.

A



B



Po zakończeniu tury gracza rozpoczyna się tura gracza siedzącego po jego lewej stronie.

Koniec gry

Gra kończy się po odkryciu ostatniego kafelka. Wygrywa gracz, który ma przed sobą najwięcej zdjęć-kafelków. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Uwaga: Jeśli po odkryciu przez gracza ostatniego kafelka na stole leżą dwa kafelki z tym samym zwierzakiem albo 3 kafelki w tym samym kolorze (czyli następuje Skucha), to jeszcze nie koniec gry! Zakrywa się wszystkie odkryte kafelki, a potem zaczyna się tura następnego gracza.

2. ZASADY DLA MŁODSZYCH GRACZY

2-4 GRACZY WIEK: 4+ CZAS GRY - 15 MIN

Przygotowanie

Odrzućcie do pudełka 4 dowolnie wybrane rodzaje zwierzaków, tak by zostały 24 kafelki. Potasujcie je, a następnie ułóżcie zakryte, tworząc prostokąt 4x6 kafelków. Następnie każdy z graczy wybiera żeton postaci w innym kolorze.

Przebieg gry i punktacja

W grze dla młodszych graczy kolory kafelków nie mają znaczenia.

Przebieg gry i punktacja są takie same jak w wersji podstawowej.

Podczas Skuchy oraz Końca gry nie bierze się pod uwagę kolorów kafelków.

Skucha – tura gracza kończy się tylko wtedy, gdy odkryje 2 kafelki z tymi samymi zwierzakami.

Koniec gry – Gra kończy się po odkryciu ostatniego kafelka.

Uwaga: Jeśli po odkryciu przez gracza ostatniego kafelka na stole leżą dwa kafelki z tym samym zwierzakiem, zakrywa się wszystkie odkryte kafelki, a potem zaczyna się tura następnego gracza.

Punktacja pozostaje bez zmian: wygrywa gracz, który ma najwięcej zdjęć-kafelków.

3. ZASADY DLA STARSZYCH GRACZY

2-4 GRACZY WIEK: 6+ CZAS GRY - 15 MIN

Wariant ten łączymy z wersją podstawową gry.

Zmiany w przygotowaniu

Zamiast jednego żetonu każdy z graczy otrzymuje dwa żetony z tą samą postacią i kładzie je przed sobą.



Dodatkowe zasady gry

Gracz nie wykorzystuje swoich żetonów do przykrywania zdobytych wcześniej kafelków. Rozgrywka przebiega według zasad wersji podstawowej. Dodatkowo, jeśli w wyniku Skuchy gracz aktywny będzie musiał zakończyć swoją kolejkę, może położyć jeden ze swoich żetonów na dowolnie wybranym kafelku (po wcześniejszym zakryciu wszystkich kafelków). Dopóki na jakimś kafelku leży żeton, nikt nie może go odwrócić.

Na początku następnego tury gracza, który położył żeton, trzeba zdjąć ten żeton z kafelka i odłożyć do pudełka. Nie bierze już udziału w dalszej grze. Gracz może zużyć w ten sposób oba żetony, jeden albo nie wykorzystać żadnego.

Koniec gry

Gra kończy się po odkryciu ostatniego kafelka lub gdy na początku swojej kolejki gracz nie może odkryć żadnego kafelka, bo na wszystkich leżą żetony.



Punktacja

- A. Za każdy kafelek z jednym rodzajem zwierzątka – **1 punkt**.
- B. Za każde 2 kafelki z tym samym rodzajem zwierzątka – **5 punktów**.
- C. Za każde 3 kafelki z tym samym rodzajem zwierzątka – **0 punktów**.



Wygrywa gracz, który ma najwięcej punktów.

W przypadku remisu zwycięża ten gracz, któremu zostało najwięcej żetonów. Jeśli to nie przyniesie rozstrzygnięcia, wygrywa gracz, który ma więcej kafelków. Jeśli to również nie przyniesie rozstrzygnięcia, gracze dzielą się zwycięstwem.

EGMONT.pl

Grę polecają:



MUZO.FM



ZasDzieci

mama.Du.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o., ul. Dzielnia 60, 01-029 Warszawa, WydawnictwoEgmont.pl, © 2021 Egmont Polska Sp. z o.o. Autor gry: Tom Delmé; Opowiadanie: Zofia Stanecka; Ilustracje: Marianna Oklejak; Projekt graficzny: Dorota Nowacka; Wydawca: Tomasz Kołodziejczak; Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer; Redakcja: Wojciech Rżadek; Korekta: Marta Kania; Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk; DTP: Cezary Szulc
W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl