

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl

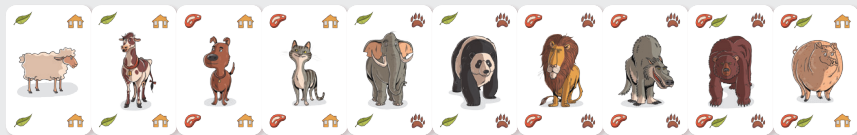


f /NaszaKsiegarnia

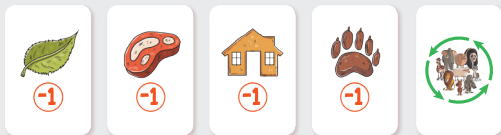


ELEMENTY GRY

40 kart zwierząt



12 kart specjalnych



5 żetonów



CEL GRY

Waszym zadaniem jest **zdobyć jak największej liczby kart**. Zdobywać je będziecie, łapiąc żetony odpowiadające największej liczbie zwierząt widocznych na kartach. W tej grze **wszyscy gracze równocześnie**, musicie więc wykazać się spostrzegawczością i szybkością podczas łapania żetonów.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasujcie razem **wszystkie karty** (zarówno karty zwierząt, jak i karty specjalne). Następnie rozdajcie je graczom, tak by każdy miał taką samą liczbę kart. Jeśli zostaną wam jakieś karty, odłóżcie je do pudełka.
- Gracze tworzą stosy ze swoich kart i kładą je przed sobą (rewersem do góry).
- **5 żetonów** połóżcie na środku stołu (każdy musi mieć do nich swobodny dostęp).



PRZEBIEG GRY

Pamiętajcie, że w tej grze nie ma podziału na tury graczy – **wszyscy gracze równocześnie!**

- Gracz, który ma najwięcej zwierząt w domu (lub najstarszy gracz) liczy na głos do trzech, po czym **wszyscy równocześnie** wykładają kartę z góry swojego stosu, odwracając obrazkiem do góry i kładą przed sobą. Należy zrobić to **szybko**, aby wszyscy gracze w tym samym momencie mogli zobaczyć obrazki na kartach.

- Po odkryciu kart, gracze starają się **jak najszybciej** zorientować, których zwierząt jest więcej:
 - **roślinożernych** czy **mięsożernych** oraz
 - **udomowionych** czy **dzikich**.
- Gracz, który uważa, że wie, których rodzajów zwierząt jest więcej, **jak najszybciej** łapie odpowiedni żeton. Do łapania żetonów należy używać tylko **jednej ręki**. Gracz może złapać więcej niż 1 żeton, musi jednak łapać je pojedynczo.

ZASADY ŁAPANIA ŻETONÓW



– Jeśli na wyłożonych kartach **więcej jest zwierząt roślinożernych** niż mięsożernych, łapiemy żeton z liściem.



– Jeśli **więcej jest zwierząt mięsożernych** niż roślinożernych, łapiemy żeton z mięsem.

– Jeśli **jest tyle samo** zwierząt mięsożernych, co roślinożernych, **nie łapiemy** ani żetonu z liściem, ani z mięsem.



– Jeśli na wyłożonych kartach **więcej jest zwierząt udomowionych** niż dzikich, łapiemy żeton z domem.



– Jeśli **więcej jest zwierząt dzikich** niż udomowionych, łapiemy żeton z łapą.

– Jeśli **jest tyle samo** zwierząt udomowionych, co dzikich, **nie łapiemy** ani żetonu z domem, ani z łapą.



– Jeśli na wyłożonych kartach **wszystkich** rodzajów zwierząt jest **tyle samo**, łapiemy żeton z przekreśleniem.

Przykład: Gracze wyłożyli karty, na których znajdują się:

– 3 zwierzęta mięsożerne (lew, pies, kot) i 1 roślinożerne (krowa),

– 3 zwierzęta udomowione (kot, pies, krowa) i 1 dzikie (lew).

Gracze muszą więc **jak najszybciej** złapać żetony przedstawiające mięso i dom.

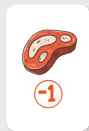


KARTY SPECJALNE

Wśród wyłożonych kart mogą znajdować się karty specjalne. Mają one wpływ na to, jakie żetony gracze powinni łąpać.



Jedna karta ze zwierzęciem roślinożernym **nie jest brana pod uwagę** podczas liczenia zwierząt na kartach.



Jedna karta ze zwierzęciem mięsożernym **nie jest brana pod uwagę** podczas liczenia zwierząt na kartach.



Jedna karta ze zwierzęciem udomowionym **nie jest brana pod uwagę** podczas liczenia zwierząt na kartach.



Jedna karta ze zwierzęciem dzikim **nie jest brana pod uwagę** podczas liczenia zwierząt na kartach.

Uwaga! Jeśli wśród wyłożonych kart nie będzie zwierząt, których dotyczy karta specjalna, należy zignorować jej działanie.



Jeśli zostanie wyłożona taka karta (jedna lub więcej), wszyscy gracze muszą jak najszybciej jeden raz **obiet stół dookoła**. Dopiero po powrocie na swoje miejsce można złapać odpowiedni żeton.

Przykład: Gracze wyłożyli karty, na których znajdują się:

- karta specjalna „-1 zwierzę roślinożerne”,
- 1 zwierzę roślinożerne (krowa), 1 mięsożerne (kot) i 1 wszystkożerne (świnia),
- 3 zwierzęta udomowione (krowa, kot, świnia).

Karta specjalna anuluje kartę roślinożerną, przewagę mają więc zwierzęta mięsożerne (świnia liczona jest do roślinożernych i mięsożernych).

Gracze muszą więc jak najszybciej złapać żetony przedstawiające mięso i dom.



ZDOBYWANIE PUNKTÓW

- **Jeśli 2 osoby złapały właściwe żetony**, dzielą wyłożone karty między siebie – kładą je przed sobą na stole. Każda karta oznacza **zdobyty punkt**. Jeśli kart jest nieparzysta liczba, jedną z nich należy odłożyć do pudełka.
- **Jeśli tylko 1 gracz złapał właściwy żeton (lub żetony)**, zdobywa wszystkie wyłożone karty.
- **Jeśli gracz popełnił błąd** (złapał niewłaściwy żeton), **traci 2 punkty** – musi odłożyć do pudełka dwie z posiadanych kart. Jeśli ma tylko jedną kartę, musi odłożyć ją do pudełka. Jeśli nie ma kart, nie traci punktów.

Na koniec każdej rundy odkładamy żetony na środek stołu i zaczynamy kolejną rundę. Tym razem do trzech liczy osoba siedząca z lewej strony gracza, który liczył poprzednio.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy w stosach graczy zabraknie kart. Wygrywa osoba z największą liczbą zdobytych kart. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT ŁATWIEJSZY

Przed rozpoczęciem rozgrywki usuńcie z talii wszystkie karty specjalne. Pozostałe reguły nie ulegają zmianie.

WARIANT DLA NAJMŁODSZYCH

Przed rozpoczęciem rozgrywki usuńcie z talii wszystkie karty specjalne. Podczas gry zwracacie uwagę tylko na jedną parę cech zwierząt: **roślinożerne – mięsożerne** albo **udomowione – dzikie**. Żetony cech niebranych pod uwagę odłóżcie do pudełka.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c,
02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo Nasza Księgarnia



Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Katarzyna Suszał, Arek Maj
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki