

# FAUNA

WYJĄTKOWA GRA O ZWIERZĘTACH



**Dla 2–6 graczy w wieku od 10 lat wzwyż.**

Czy wiesz, że żyrafa może mieć do 5 metrów wzrostu, a kajman żakare waży tylko około 60 kilogramów? Jakiej długości jest ogon niedźwiedzia polarnego? Gdzie obecnie żyją ropuchy z rodziny *Brachycephalidae*?

W grze *Fauna* napotkasz te i wiele innych pytań. Będą dotyczyć aż 360 zwierząt lądowych, morskich i żyjących w powietrzu. Bądźmy jednak szczerzy. Nie musisz wiedzieć wszystkiego. Punkty otrzymasz nawet wtedy, gdy Twoja odpowiedź różni się nieznacznie od tej poprawnej. Ale uważaj! Jeśli będziesz ryzykownie wykorzystywać swoje znaczki odpowiedzi, możesz przegrać – i to szybko!

## ZAWARTOŚĆ

- plansza
- 180 dwustronnych kart zwierząt z 360 gatunkami zwierząt
- 42 znaczniki odpowiedzi w 6 kolorach,
- 30 czarnych znaczników prawdziwych odpowiedzi
- lew gracza rozpoczynającego
- kartonowe pudełko na karty zwierząt

## PRZYGOTOWANIE

Planszę należy umieścić na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje 7 znaczników odpowiedzi w swoim kolorze i umieszcza jeden z nich obok pierwszego pola na torze punktacji wokół planszy.

Karty zwierząt należy umieścić w kartonowym pudełku. Do pudełka warto włożyć wszystkie karty, nawet jeśli do rozgrywki potrzebne będzie tylko 10 albo 15 kart.

Posiadacz najbardziej egzotycznego zwierzaka zostaje graczem rozpoczynającym pierwszą rundę (ale tylko pierwszą). Otrzymuje lwa gracza rozpoczynającego oraz pudełko z kartami.



## KARTY ZWIERZĄT

Na początku rozgrywki zdecydujcie, czy chcecie grać znanymi zwierzętami (strony kart z zielonym obramowaniem), czy rzadziej spotykanymi (strony kart z czarnym obramowaniem). Oczywiście można mieszać oba typy zwierząt. Karty można ułożyć w taki sposób, aby karty z tym samym kolorem obramowania były zwrócone w tę samą stronę lub nie, w zależności od tego, jaką opcję gry wybrali gracze. Karty należy potasować i włożyć do pudełka. Gdy znajdują się w pudełku, widoczne są tylko ich górne części.

Górna część karty przedstawia następujące informacje widoczne dla graczy, zanim umieszczą na planszy swoje znaczniki odpowiedzi:

- gromadę zwierzęcia;
- nazwę i nazwę łacińską;
- rysunek przedstawiający zwierzę;
- informacje, które gracze będą starali się odgadnąć podczas rozgrywki:
  - obszary występowania danego zwierzęcia w jego naturalnym środowisku (ich liczba jest zawsze podana),
  - ciężar,
  - długość (głowa i tułów bez ogona),
  - długość całkowita (z ogonem),
  - wysokość (stojące zwierzę),
  - długość ogona.

Dolna część karty przedstawia zoologiczną klasyfikację zwierzęcia oraz prawidłowe odpowiedzi:

- obszary, na których zwierzę występuje w swoim naturalnym środowisku;
- mapę świata ułatwiającą szybkie odzyskanie powyższych obszarów;
- prawidłowe wartości odgadywanych miar.

Podczas rozmieszczania znaczników odpowiedzi dolna część karty pozostaje zasłonięta. Po zakończeniu tego procesu należy wyjąć kartę z pudełka i sprawdzić poprawność odpowiedzi.

## CEL GRY

Podczas każdej rundy gracze umieszczają swoje znaczniki odpowiedzi na obszarach na mapie świata oraz na miarach, aby udzielić odpowiedzi na temat danego zwierzęcia. Każdy gracz, kolejno i w turach, stawia na planszę jeden ze swoich znaczników odpowiedzi. Na koniec rundy gracze otrzymują punkty za swoje poprawne odpowiedzi. Wygrywa gracz, który na koniec gry zgromadził najwięcej punktów.



liczba obszarów występowania zwierzęcia oraz wymagane miary



obszary występowania zwierzęcia waga i wielkość

## ROZGRYWKA

Gra podzielona jest na kilkanaście rund. Każda runda składa się z 3 faz:

- I. Umieszczanie znaczników odpowiedzi.
- II. Ocena odpowiedzi.
- III. Zmiana gracza rozpoczynającego i rozpoczęcie nowej rundy.

### I. Umieszczanie znaczników odpowiedzi

Wszyscy gracze przyglądają się zwierzęciu z karty. Każdy z graczy może wziąć do ręki pudełko z kartami, ale karty nie wolno wyjmować z pudełka. Gracz rozpoczynający, a po nim kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wykonują swoje tury. W trakcie swojej tury gracz kładzie na planszy 1 swój znacznik odpowiedzi na niezajętym obszarze na mapie świata albo na wolnym polu wymaganych miar.

#### Umieszczanie znacznika odpowiedzi na obszarze

Gracz może umieścić na planszy jeden ze swoich znaczników odpowiedzi na obszarze lądowym albo morskim pod warunkiem, że na danym obszarze nie znajduje się już jakiegokolwiek znacznik odpowiedzi. Na każdym obszarze może znajdować się wyłącznie 1 znacznik odpowiedzi. Obszary morskie są oznaczone ramką wokół nazwy obszaru.

**Uwaga!** Takie obszary zawierają nie tylko morza, ale również występujące na nim wyspy, jeśli nie zostały oznaczone jako obszar lądowy!

*Missisipi, Meksyk,  
Ameryka Centralna, Gujana  
to obszary lądowe.*

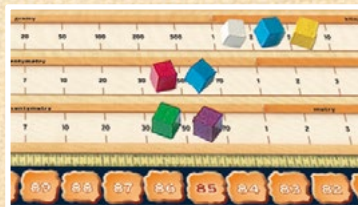
*Karaiby to obszar morski,  
który zawiera wszystkie wyspy  
znajdujące się wewnątrz niego.*



*Czerwony gracz zamierza umieścić na obszarze swój kolejny znacznik odpowiedzi. Na terenach Missisipi, Meksyku oraz Gór Skalistych zostały już umieszczone znaczniki. Z tego powodu czerwony gracz musi wybrać inny obszar, na którym położy swój znacznik odpowiedzi – wybiera Karaiby.*

### Umieszczanie znaczników odpowiedzi na polach miar

Gracz może umieścić jeden ze swoich znaczników odpowiedzi na jednym z pustych pól na skali jednej z wymaganych na karcie zwierzęcia miar. Na 1 polu na skali danej miary może znajdować się tylko 1 znacznik odpowiedzi.



**Uwaga!** Dla poszczególnych gatunków zwierząt istotne są różne miary. W górnej części karty zwierzęcia znajduje się informacja, które miary należy oszacować (są wymagane).

Gdy każdy z graczy umieści jeden ze swoich znaczników odpowiedzi, wtedy ponownie (począwszy od gracza rozpoczynającego) gracze mogą w swoich turach umieścić następnym znacznik albo spasować.

### Umieszczanie kolejnych znaczników

Podczas swojej tury gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników odpowiedzi na pustym obszarze albo niezajętym polu na skali. W trakcie rundy gracz może również umieszczać kilka znaczników na tej samej skali, ale tylko na niezajętych wcześniej polach.

### Pasowanie

Gdy gracz pasuje w swojej turze, ponieważ nie chce albo nie może umieścić następnym znaczników, jego faza umieszczania dobiega końca. Nie może ponownie uczestniczyć w fazie umieszczania w tej konkretnej rundzie.

Gdy wszyscy gracze spasują, rozpoczyna się faza oceny.

## II. Ocena

W tej fazie należy wyjąć kartę zwierzęcia z pudełka i sprawdzić obszary występowania danego zwierzęcia oraz wartości poszczególnych miar.

### Analiza obszarów

Czarne znaczniki oceny można wykorzystać jako pomoc w analizie obszarów. Poprawny obszar można zaznaczyć poprzez umieszczenie na nim czarnego znacznika, który po wykonaniu analizy należy usunąć.

Gracz otrzymuje punkty za każdy znacznik odpowiedzi umieszczony na właściwym obszarze. Jeśli dane zwierzę występuje na maksymalnie 16 obszarach, to znaczniki umieszczone na obszarach przylegających do tych poprawnych również przynoszą punkty. Gracze natychmiast przesuwają odpowiednio swoje znaczniki na torze punktacji.

Punktacja		
OBSZARY		
LICZBA	CELNIE	BLISKO
1	12 punktów	8 punktów
2	10 punktów	5 punktów
3-4	8 punktów	4 punkty
5-8	6 punktów	2 punkty
9-16	4 punkty	1 punkt
17+	3 punkty	

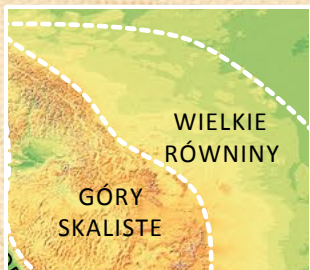
CIĘŻAR/DŁUGOŚĆ	
CELNIE	BLISKO
7 punktów	3 punkty

tabela punktacji

Liczba zdobytych punktów zależy od liczby obszarów, na których dane zwierzę występuje w naturalnym środowisku, która jest wyszczególniona w tabeli punktacji znajdującej się na planszy.

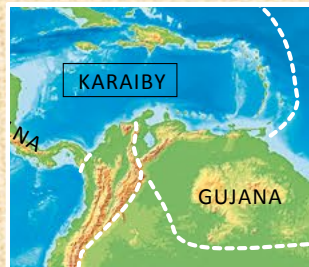
**Przykład.** Jeśli zwierzę żyje na 7 obszarach, gracz otrzymuje 6 punktów za poprawnie umieszczony znacznik oraz 2 punkty za znacznik, który umieścił na obszarze przylegającym.

**Obszary przylegające.** 2 obszary przylegają do siebie, jeśli mają wspólną granicę lub brzeg pomiędzy obszarem morskim i lądowym.



*Obszary lądowe Gór Skalistych oraz Wielkich Równin przylegają do siebie.*

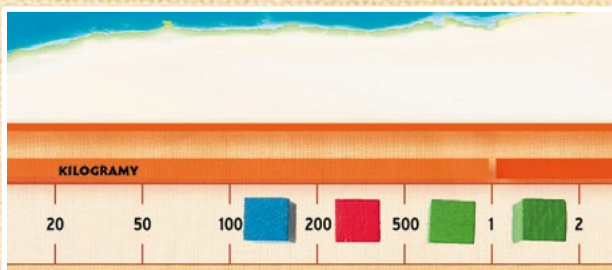
*Morski obszar Karaibów oraz lądowy Gujany, są przylegające.*



Po sprawdzeniu obszarów należy przejść do etapu oceny miar.

### Analiza miar

Gracz otrzymuje punkty za każdy znacznik odpowiedzi umieszczony na poprawnym polu na jednej ze skal. Otrzymuje również punkty za znaczniki, które umieścił na polach przylegających do pól właściwych. Gracze natychmiast przesuwiają odpowiednio swoje znaczniki na torze punktacji. Na każdej ze skal gracz zawsze otrzymuje 7 punktów za poprawnie umieszczony znacznik odpowiedzi oraz 3 punkty, jeśli umieścił znacznik na polu przylegającym. Jeśli podana na karcie zwierzęcia wartość miary obejmuje 2 albo więcej pól na danej skali, to wszystkie uważane są za poprawne.



*Zebra pręgowana waży pomiędzy 350 a 430 kg. Z tego powodu poprawne pole to to pomiędzy 200 a 500. Gracz grający kolorem czerwonym otrzymuje 7 punktów za swój znacznik. Niebieski i zielony znacznik są umieszczone na polach przylegających i przynoszą graczom po 3 punkty. Zielony znacznik na polu pomiędzy 1 a 2 tonami nie przynosi żadnych punktów.*

### **Błędnie umieszczone znaczniki odpowiedzi**

Gracze otrzymują z powrotem wszystkie znaczniki odpowiedzi, które rozmieścili poprawnie albo na polach przylegających. Błędnie rozmieszczone znaczniki odpowiedzi odkłada się obok planszy jako rezerwę. Gracze mogą je później odzyskać (zob. niżej).

### **III. Zmiana gracza rozpoczynającego oraz rozpoczęcie nowej rundy**

Jeśli po fazie oceny żaden z graczy nie osiągnął lub nie przekroczył liczby punktów wymaganych do zwycięstwa, lew gracza rozpoczynającego przekazywany jest następnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Każdy z graczy otrzymuje z powrotem jeden ze swoich znaczników odpowiedzi z rezerwy obok planszy, jeśli jakieś się tam znajdują.

Jeśli po dobraniu znacznika któryś z graczy ma mniej niż 3 znaczniki odpowiedzi, uzupełnia swój stan, by znów mieć do wykorzystania 3 znaczniki odpowiedzi w następnej rundzie.

### **KONIEC GRY**

Gra się kończy, gdy na koniec rundy któryś gracz osiągnie albo przekroczy ustaloną liczbę punktów.

- W grze 2- lub 3-osobowej: 120 punktów.
- W grze 4- lub 5-osobowej: 100 punktów.
- W grze 6-osobowej: 80 punktów.

Wygrywa gracz z największą liczbą zdobytych punktów po ostatniej rundzie. W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

**Uwaga!** Informacje zawarte na kartach zwierząt zostały uzyskane z wielu źródeł internetowych oraz odpowiednich książek zoologicznych. Niektóre źródła podają różne miary. Na kartach zwierząt zostały umieszczone uśrednione wartości miar z różnych źródeł.



## Często zadawane pytania

Tutaj znajdziesz najczęściej zadawane pytania, które mogą pojawić się podczas gry:

*Czy Morze Śródziemne leży w sąsiedztwie Atlantyku Północnego?* Tak.

*Czy różne odcienie błękitu morza mają znaczenie dla gry?* Nie, wskazują one jedynie głębokość wody.

*Czy Półwysep Iberyjski i Atlas leżą w bezpośrednim sąsiedztwie?* Nie. Oddziela je Cieśnina Gibraltarska (choć nie oznaczono tego przerywaną białą linią).

*Czy Tasmania znajduje się w sąsiedztwie Wielkiego Basenu Artezyjskiego i australijskich Wielkich Gór Wododziałowych?* Nie. Tasmania przylega tylko do Morza Tasmana.

*Czy Japonia należy do Azji Wschodniej czy do Pacyfiku Północno-Zachodniego?* Japonia jest częścią obszaru Pacyfiku Północno-Zachodniego. (Zob. str. 4 – obszary morskie obejmują również leżące na tym terenie wyspy, o ile nie zaznaczono, że należą do obszaru lądowego).

*Czy Turan leży w sąsiedztwie Azji Mniejszej?* Nie. Rozdziela je Morze Kaspijskie (choć nie oznaczono tego przerywaną białą linią).

*Czy Półwysep Arabski i Abisynia leżą w sąsiedztwie?* Nie, są one rozdzielone Morzem Czerwonym (choć nie oznaczono tego przerywaną białą linią).

*Czy Morze Czerwone jest częścią Północnego Oceanu Indyjskiego?* Tak. Północny Ocean Indyjski leży zatem w sąsiedztwie Sahary Wschodniej i Sahelu.



© 2008, 2017 HUCH! & friends  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg, Niemcy

Autor: Friedemann Friese  
Ilustracje zwierząt: Peter Braun  
Ilustracje pudełka: Alexander Jung  
Grafika i skład: Volker A. Maas  
Tłumaczenie: Tomasz Baron  
Redakcja: Zespół REBEL

Dystrybucja w Polsce:  
Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk  
[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)



### UWAGA!

Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy, nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

