

# Domowe zwierzaki

Gra planszowa

Wiek: 3+

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: 15-30 min

Kto z nas nie marzył o własnym zwierzątku domowym? Mali podopieczni szybko stają się naszymi najlepszymi przyjaciółmi. Kochamy nasze zwierzaki – karmimy je, otaczamy opieką i wspólnie się bawimy. Nieważne czy będzie to wesoły piesek, mrużący kotek, słodki chomik czy poczciwy żółw. Ztroszcz się o czworonożnych towarzyszy i zobacz, że warto. Twój pupil na pewno to doceni!

## Elementy:

Dwustronna plansza  
25 kwadratowych żetonów  
31 okrągłych żetonów

Tarcza ze strzałką losującą  
4 pionki  
4 podstawki pod pionki

## Opis żetonów:

### ŻETONY ZWIERZĄT



AWERS  
(Opiekun zwierząt)



REWERS  
(Zoo-mino)

### ŻETONY DOMKÓW



### PUCHAR



ŻETONY  
NAGRÓD



ŻETONY  
KARMY



ŻETONY  
SPRZĄTANIA



ŻETONY PIELEGNACJI  
(minigra)



Przed pierwszą grą należy ostrożnie wyjąć żetony z ramek, wsunąć pionki w podstawki i założyć strzałkę losującą na tarczę.

Wybierzcie wariant rozgrywki!

# Wariant I

## OPIEKUN ZWIERZĄT

### Cel gry:

Zebranie jak największej liczby żetonów nagród.

### Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy losuje z zamkniętymi oczami żeton domku. Tarczę losującą i planszę przedstawiającą pokój połóżcie na środku stołu. Wszystkie żetony nagród oraz zakryte żetony minigier należy położyć obok planszy. Każdy z graczy otrzymuje 1 żeton karmy. Następnie zgodnie z wylosowanym domkiem, każdy gracz wybiera jedno z trzech zwierząt, którym będzie się opiekować w czasie gry. Żeton zwierzęcia należy umieścić na planszy w odpowiednim domku.

### Rozgrzywka:

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejnie gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zakręć strzałką i zobacz czego akurat potrzebuje twoje zwierzątko.



#### Karmienie

Jeśli masz żeton karmy, połóż go obok planszy. Jeżeli nie masz już żetonu karmy, musisz wybrać się do sklepu. Po prostu zabierz 1 żeton, który leży obok planszy i zakończ ruch.



#### Pielęgnacja

Ułóż trzy zakryte żetony minigry w rzędzie. Odkryj dwa z trzech. Jeśli są dwie wesołe buźki, udało się zadbać o zwierzaka. Zdobywasz żeton nagrody. Jeśli odkryta została smutna buźka, tym razem się nie udało.



#### Sprzątanie

Ułóż 3 zakryte żetony minigry w rzędzie. Następnie odwróć żetony. Jeśli żeton z dwiema kropkami jest w środku, sprzątanie odbyło się wzorowo. Jeśli w środku jest żeton z jedną lub trzema kropkami - tym razem nie udało się posprzątać.



#### Zabawa

Wykonaj zadanie odpowiednie dla twojego zwierzaka: pies - obejdz dookoła miejsce, gdzie odbywa się gra; ptak - gracz po twojej lewej powie jakieś ładne słowo, a ty powtórz je głosem papugi; kot - zrób koci grzbiet: oprzy się na nogach i rękach, a następnie wygnij plecy; gad - spróbuj dotknąć językiem nosa; gryzoń albo królik - wykonaj trzy podskoki w przysiadzie; rybka - spróbuj zachować poważną minę, podczas gdy inni gracze naśladują ryby.



#### Opieka

Zdecyduj, czego potrzebuje twoje zwierzątko. Wybierz jedną aktywność: karmienie, pielęgnację, sprzątanie albo zabawę.



Jeśli uda się wykonać zadanie lub wygrać minigrę, pobierz żeton nagrody z odpowiednim obrazkiem!



### Zakończenie gry:

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy zbierze 5 żetonów nagród. Ten gracz zostaje zwycięzcą i otrzymuje puchar.

## Wariant II SPACER Z PSEM

### Cel gry:

Jak najszybsze dotarcie do mety.



### Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy wybiera pionek psa. Planszę przedstawiającą park połóżcie w miejscu, gdzie odbędzie się gra. Pionki ustawcie na polu startowym. To pole jest jednocześnie metą. Na żółtych polach połóżcie po jednym żetonie nagrody za zabawę. Obok planszy połóżcie tarczę losującą i puchar.

**Uwaga! Przed grą ustalcie, w którą stronę będziecie podróżować (zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara).**

### Rozgrywka:

Rozpoczyna gracz, który ostatni wrócił ze spaceru. Zakręć strzałką i przesuw swój pionek na najbliższe pole w wylosowanym kolorze. Jeśli pionek zatrzyma się na polu specjalnym, zastosuj się do związanej z nim zasady. Następnie swój ruch wykonuje gracz siedzący po lewej stronie gracza rozpoczynającego itd.



#### Zabawka

Jeśli na polu leży żeton, weź go. Od następnej kolejki może być użyty do ponownego zakręcenia strzałką, jeśli wynik ci się nie spodoba. Jeżeli raz użyjesz żetonu, musisz odłożyć go z powrotem na planszę. Jeśli żetonu nie ma na polu, kończysz ruch.



#### Mostek

Piesek tak zainteresował się pływakami, że zapomniał o całym świecie. Tracisz jedną kolejkę.



#### Piłeczka

Przesuń pionek o 1 pole do przodu.

Gdy dwa pionki staną na jednym polu, nic się nie dzieje.

### Zakończenie gry:

Kto pierwszy postawi pionek na mecie, wygrywa grę i zdobywa puchar! Pozostali gracze mogą walczyć o kolejne miejsca.

## Wariant III ZOO-MINO

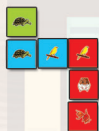
### Cel gry:

Posiadanie jak najmniejszej liczby żetonów na koniec gry.

### Przygotowanie do gry:

Potasujcie 18 kwadratowych żetonów ze zwierzętami i ułóżcie je w stosik

(obrazkami z tłem w jednolitym kolorze do dołu). Jeden żeton z wierzchu stosika połóżcie na środku stołu (obrazkiem z czerwonym, zielonym lub niebieskim tłem do góry). Każdy z graczy otrzymuje po 2 żetony ze stosika.



### Rozgrzywka:

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Waszym zadaniem jest dokładanie żetonów do tych znajdujących się na stole (z jednego lub drugiego końca rzędu). Gracz może dołożyć żeton do tego, który jest na stole, pod warunkiem, że ma taki sam kolor tła lub jest na nim takie samo zwierzę.

### Uwaga!

**Do jednego żetonu można dołożyć maksymalnie dwa żetony (tworząc rząd).**

Po tym, jak gracz dołoży żeton, dobiera jeden ze stosika. Jeżeli nie ma odpowiedniego żetonu do dołożenia, również dobiera jeden ze stosika. Ruch ma następny gracz siedzący po lewej.

### Zakończenie gry:

Gdy skończą się żetony w stosiku, gracze wykonują ostatnią kolejkę bez dobierania. Jeśli gracz nie może dołożyć żetonu, mówi „Pas”. Zwycięzcą zostaje gracz, któremu zostało najmniej żetonów. Otrzymuje puchar! W przypadku remisu, należy rozegrać którąś z minigier z I wariantu.

## DODATKOWE PROPOZYCJE ZABAW

### LOTERYJKA

Położcie wszystkie żetony nagród oraz zielone żetony minigry obok tarczy losującej. Gracze na zmianę kręcą strzałką. Jeśli zatrzyma się ona na polu: Karmienie, Pielęgnacja, Sprzątanie lub Zabawa, gracz otrzymuje 1 żeton odpowiedniej nagrody. Jeśli gracz wylosuje ? ciągnie jeden z żetonów minigry. Otrzymuje tyle dowolnych nagród, ile jest kropek na żetonie. Gra kończy się, gdy nie ma już żetonu, aby wydać nagrodę. Zwycięza zdobywca największej liczby żetonów. W przypadku remisu, zwycięża zdobywca większej liczby nagród za Zabawę.

### GDZIE KTO MIESZKA?

Gra dla 2 lub 3 graczy. Przygotujcie planszę pokoju i kwadratowe żetony ze zwierzkami i puchar. Każdy z was otrzymuje 6 żetonów z takim samym tłem: czerwonym, zielonym lub niebieskim (po jednym zwierzaku z każdego domku). Zapamiętajcie swój kolor. Na sygnał, jednocześnie dopasujcie żetony waszych zwierzaków do odpowiednich domków (jednolitym tłem do dołu). Można kłaść żetony jeden na drugim. Puchar zdobywa gracz, który pierwszy dopasuje wszystkie żetony do pól na planszy. Sprawdźcie, czy się nie pomylił. W przypadku remisu, rozegrajcie którąś z minigier z I wariantu.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.  
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa  
©2018 Grupa Wydawnicza Foksal

Autor gry: **Sławomir Czuba**  
Ilustracje i opracowanie graficzne:  
**Agnieszka Niedźwiadek**  
Koordynacja produkcji:  
**Alicja Arcimowicz**