

JC. Pellin i C. Kruchten

GATUNKI



2-10
graczy



6+
wiek



20
min




FOXGAMES

PRZYGOTOWANIE GRY (Rys. 1)

Należy potasować wszystkie 27 płytek zwierząt i umieścić je na środku stołu. Strona ze zdjęciem musi być widoczna. Płytki układa się w prostokącie 7 na 4 płytki. Płytką specjalną, ze znakiem zapytania, powinna znajdować się na środku.

SYMBOLE (NA KOŚCIACH I PŁYTKACH)

● Kość z liczbą nóg



Zwierzę, które ma od 0 do 2 nóg.



Zwierzę, które ma 4 nogi.



Zwierzę, które ma 6 lub więcej nóg.

● Kość ze środowiskiem



Zwierzę, którego głównym środowiskiem jest woda.



Zwierzę, którego głównym środowiskiem jest niebo, potrafi latać lub szybować.



Zwierzę, którego głównym środowiskiem jest łąka.

● Kość z pożywieniem



Zwierzę, które jest roślinożercą.



Zwierzę, które jest mięsożercą.



Zwierzę, które jest wszystkożerne.

PRZEBIEG GRY

Przy pierwszych rozgrywkach, zwłaszcza z młodszymi graczami, zaleca się grać w jeden z łatwiejszych wariantów, które są opisane na końcu instrukcji. Gracz, który najlepiej naśladuje krowę rzuca wszystkimi trzema kostkami. Wyniki na kościach wskazują cechy poszukiwanego zwierzęcia: środowisko, w którym żyje, czym się żywi oraz ile ma nóg.

Pierwszy gracz, który uderzy dłonią w odpowiednią płytkę, sprawdza czy ma rację odwracając ją. Na jej odwrocie znajdują się cechy danego zwierzęcia. Jeśli są takie same jak na kościach, gracz miał rację – bierze płytkę i kładzie przed sobą tak, aby strona ze zwierzęciem była widoczna. Kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rzuca kośćmi i rozpoczyna nową rundę. Tylko jedno zwierzę ma wszystkie trzy cechy pokazane na kościach.

Celem jest jak najszybsze uderzenie w płytkę z odpowiednim zwierzęciem.

Przykład (rys. 2): Piotr rzuca kośćmi. Wyniki są następujące: 4 nogi – woda – wszystkożerny. Jest tylko jedna możliwość. Mikołaj jako pierwszy uderza w żółwia morskiego. Odwraca płytkę, aby sprawdzić czy ma rację. Jeśli tak, zatrzymuje płytkę i kładzie ją przed sobą.

PŁYTKA SPECJALNA „?”

Jeśli płytkę odpowiedniego zwierzęcia została już zdobyta w jednej z poprzednich rund, gracze próbują jak najszybciej uderzyć w płytkę specjalną i podają imię gracza, który wcześniej zdobył płytkę odpowiedniego zwierzęcia. Gracz, który zrobi to prawidłowo, jako pierwszy zabiera płytkę od gracza, który wcześniej ją zdobył. Aby nie stracić płytki, jej właściciel powinien jako pierwszy uderzyć w płytkę specjalną.

POMYŁKA

Jeśli gracz jako pierwszy uderzy w płytkę, ale okaże się, że wskazał złą (zwierzę nie ma wszystkich wskazanych cech), to musi oddać na środek stołu jedną z wcześniej

zdobytych płytek (o ile jakieś posiada).
Następnie rozpoczyna się nową rundę.

KONIEC GRY

Rozgrywka dwuosobowa: gracz, który jako pierwszy zdobędzie 5 płytek - wygrywa.

Rozgrywka trzy- i czterosobowa: gracz, który jako pierwszy zdobędzie 4 płytki - wygrywa.

Rozgrywka pięciosobowa lub więcej: gracz, który jako pierwszy zdobędzie 3 płytki - wygrywa.

WARIANTY

- **Wariant dla początkujących** (aby lepiej poznać grę i cechy zwierząt): gracz wybiera 2 dowolne kości i rzuca tylko nimi. W tym przypadku są trzy zwierzęta, które będą pasować do wyniku rzutu. Celem jest jak najszybsze uderzenie w płytkę zwierzęcia, które posiada dwie cechy wskazane przez kości.
- **Wariant dla dzieci** (dla młodszych graczy, aby nauczyli się zwierząt, rys. 3): gracz wybiera 1 kość i rzuca tylko nią. W tym przypadku jest 9 zwierząt, które będą pasować do wyniku rzutu. W tym wariantcie kilku graczy może zdobyć płytki w jednej rundzie.

Przykład: Mikołaj wybiera kość z liczbą nóg. Wynikiem rzutu są „4 nogi”. Dawid uderza w płytkę krowy, Mikołaj w płytkę tygrysa, a Piotr w płytkę mrówki. Po sprawdzeniu okazuje się, że Dawid i Mikołaj zatrzymują płytki, w które uderzyli. Niestety Piotr, który się pomylił musi oddać jedną z wcześniej zdobytych płytek.







ZWIERZĘTA ZNAJDUJĄCE SIĘ NA PŁYTKACH

1	Orzeł	10	Bóbr	19	Tarantula
2	Nietoperz	11	Krab	20	Człowiek
3	Papuga	12	Krokodyl	21	Gąsienica
4	Lotopałanka kartowata	13	Krowa morska	22	Mrówka
5	Mucha	14	Kryl	23	Dzik
6	Motyl	15	Rekin	24	Wąż
7	Polatucha	16	Mątwą	25	Tygrys
8	Biedronka	17	Żółw morski	26	Krowa
9	Mewa	18	Złota rybka	27	Dżdżownica

UWAGA: Cechy zwierząt zostały wybrane na zasadzie przewagi. Na przykład, zwierzę żyje w środowisku wodnym, ale przebywa również na lądzie. Cecha wybrana w grze jest bardziej znaną dla danego zwierzęcia, dzięki temu zachowany jest kontekst edukacyjny dla młodszych graczy.

Autorzy gry: J.C. Pellin i C. Kruchten

Wydawca: Michał Herman

Koordinacja produkcji: Alicja Arcimowicz

Opracowanie graficzne: Sławomir Bejda



© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl



© 2014 Gigamic

 /FOXGAMESpl