Zasady gry

Zawartość:

- 60 płytek ze zwierzętami
- 4 kostki
- 54 żetony punktów (44 o wartości „1”, 10 o wartości „5”)

Cel gry:

W trakcie rozgrywki gracze starają się zdobywać płytki, które najlepiej odpowiadają symbolom wyrzuconym na kostkach. Im więcej wspólnych symboli na płytce i kostkach, tym więcej punktów! Wygrywa gracz, który zdobędzie największą liczbę punktów.

Przygotowanie gry:

Wszystkie płytki należy odwrócić na stronę przedstawiającą ilustracje zwierząt, następnie wymieszać i ułożyć w stos. Uwaga! Nie wolno podglądać informacji na odwrocie płytek!

2–3 graczy: 5 płytek
4 graczy: 6 płytek
5 graczy: 7 płytek
6 graczy: 8 płytek

Ze stosu należy pobrać i położyć na środku stołu (obrazkami zwierząt do góry) płytki w liczbie odpowiedniej do liczby graczy. Żetony punktów trzeba położyć z boku.

Przygotowanie gry dla 2–3 graczy

Przebieg gry:

W dowolny sposób należy wybrać gracza rozpoczynającego. Gracz ten rzuca 4 kostkami. Kiedy kostki się zatrzymają, wtedy wszyscy gracze równocześnie biorą po jednej płytce bez jej odwracania. Gracze rzucają kostkami kolejno, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

1 Każdy gracz stara się jak najszybciej zabrać ze stołu 1 płytkę, na odwrocie której, jego zdaniem, znajduje się najwięcej symboli wyrzuconych na kostkach. Jeśli dwóch graczy będzie chciało wziąć tę samą płytkę, to zdobywa ją ten, kto dotknął jej pierwszy. Uwaga! Każdy gracz bierze tylko jedną płytkę – nie może wziąć kilku płytek ani nie może zrezygnować z dobierania.

2 Gdy każdy gracz weźmie po jednej płytce, wszyscy odwracają zabrane przez siebie płytki na drugą stronę. Następnie sprawdzają, ile spośród symboli widocznych na kostkach widnieje na odwrocie wybranych płytek.

3 Za każdy pasujący symbol gracz zdobywa żeton o wartości „1" (jeśli zajdzie taka potrzeba, gracze mogą wymienić 5 żetonów o wartości „1" na 1 o wartości „5").

4 Wybrane przez siebie płytki gracze odkładają do pudełka. Płytki, których nikt nie wybrał, pozostają na stole – ze stosu należy dołożyć do nich nowe, tak aby na stole znów znajdowała się liczba płytek odpowiednia do liczby graczy. Następnie kolejny gracz rzuca kostkami.

Przykład punktowania: gracze zdobywają po 1 punkcie za każdy pasujący symbol.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy każdy gracz raz rzucał kostkami (dwa razy podczas gry dla 2 lub 3 osób). Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem. Uwaga! Podczas rozgrywki istotna jest szybkość wybierania płytki, ale nie jest ona najważniejsza – najszybszy gracz nie zawsze musi być tym, kto weźmie najlepszą płytkę. Może się też zdarzyć, że tylko jeden z wyrzuconych symboli będzie odpowiadał tym widocznym na płytce. Jednak 1 punkt to zawsze więcej niż 0!

KOSTKA 1

SSAK

Kręgowiec, którego cechą charakterystyczną jest to, że młode ssie mleko matki.

GAD

Kręgowiec, którego ciało pokryte jest łuskami lub zrogowaciałymi płytkami.

BEZKRĘGOWIEC

Zwierzę, które nie ma kręgosłupa. W grze oznacza wszystkie zwierzęta niebędące kręgowcami.

PTAK

Kręgowiec, którego cechami charakterystycznymi są pióra, dziób, składanie jaj w skorupkach oraz przednie kończyny przekształcone w skrzydła.

RYBA

Kręgowiec wodny, który ma płetwy, łuski oraz skrzela.

PŁAZ

Zimnokrwisty kręgowiec przystosowany do życia zarówno w wodzie, jak i na lądzie.

KOSTKA 2

MA FUTRO

Zwierzę, którego większość albo część powierzchni ciała jest pokryta grubym futrem lub sierścią.

Uwaga! W grze występuje m.in. hipopotam nilowy, którego ciało pokryte jest rzadkimi włosami.

NIE MA FUTRA

(gładka powierzchnia ciała)

Zwierzę, którego ciało nie jest w większości lub części pokryte grubym futrem albo sierścią. Ma gładką skórę (np. ośmiornica błękitna, salamandra plamista, ropucha szara) albo jego ciało pokryte jest gładkim pancerzem (np. skorpion).

SKŁADA JAJA

W grze symbol ten jest przypisany wyłącznie do jajorodnych gadów, ptaków oraz ssaków.

MA ŁUSKI

Zwierzę, którego ciało jest pokryte łuskami (np. anakonda zielona, karp, żółw zielony).

MA PŁETWY

Zwierzę, które ma płetwy (ryby, niektóre gady i ssaki wodne).

MA SKRZYDŁA

Zwierzę, które ma skrzydła (ptaki, owady, nietoperze).

KOSTKA 3

MIĘSOŻERNE

Zwierzę, którego dieta składa się głównie z mięsa.

ROŚLINOŻERNE

Zwierzę, którego dieta składa się prawie wyłącznie z roślin lub ich fragmentów.

WSZYSTKOŻERNE

Zwierzę, które żywi się zarówno pokarmem pochodzenia zwierzęcego, jak i roślinnego.

WAGA 0–50 KG

Mniejsze zwierzę o średniej wadze do 50 kg.

WAGA 50–300 KG

Średniej wielkości zwierzę zwykle o wadze od 50 do 300 kg.

WAGA 300+ KG

Duże zwierzę zwykle o wadze powyżej 300 kg.

KOSTKA 4

LAS

Zwierzę zamieszkujące głównie środowisko leśne (lasy tropikalne i subtropikalne, lasy strefy umiarkowanej, północne lasy iglaste).

GÓRY

Zwierzę zamieszkujące głównie środowisko górskie.

WODA

Zwierzę żyjące w środowisku wodnym lub wodno-lądowym.

PUSTYNIA

Zwierzę zamieszkujące głównie tereny pustynne lub półpustynne suche obszary pokryte ubogą roślinnością.

OBSZARY TRAWIASTE

Zwierzę zamieszkujące głównie łąki, sawanny lub zarośla.

ŚNIEG

Zwierzę zamieszkujące głównie regiony polarne lub subpolarne.