

8+

2-5

25'

PL

WILDTASTIC

Five

Gra zoologiczna, której autorem jest Bernd Bürgel

Opustoszałe rezerваты przyrody? Ale nie na długo! Chwyć kostkę i do dzieła! Dzięki atrakcyjnym ofertom i sprytnym wymianom możesz błyskawicznie wprowadzić odpowiednie zwierzęta na właściwe miejsca. Komu uda się najszybciej zappełnić rezerwat okazami dzikiej przyrody?

Zawartość pudełka



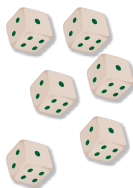
90 płytek zwierząt

(6 zestawów po 15 zwierząt: 1x niedźwiedź polarny, 2x orangutan, 3x alpaka, 4x sorkatka i 5x ryby)

1 żeton gracza startowego



6 plansz



6 kostek



1 instrukcja

Cel gry

Dzięki dobrej taktyce i odrobinie szczęścia jako pierwszy zapełnić swoją planszę odpowiednimi zwierzętami.

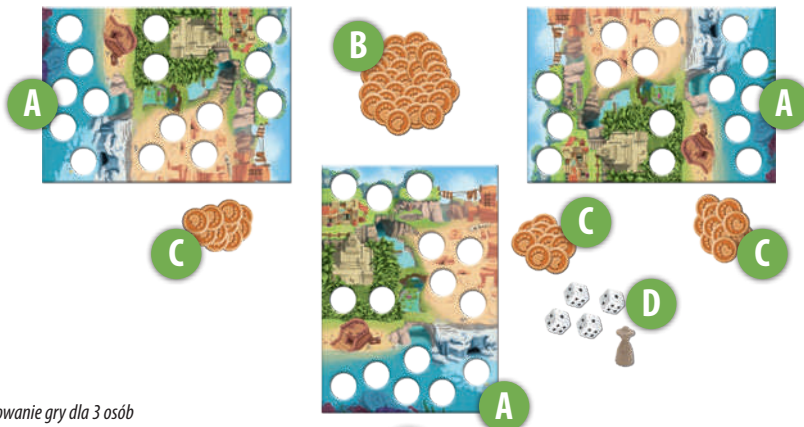
Przygotowanie gry

- 🍷 Każdy z graczy bierze **1 planszę** i ostrożnie wyjmuje z niej okrągłe płytki zwierząt tak, by zostawić **15 pustych otworów**. **A**
- 🍷 W zależności od liczby uczestników gry w rozgrywce wykorzystuje się następującą liczbę **zestawów zwierząt**.

liczba graczy	liczba zestawów (liczba płytek)
2	3 zestawy (45 płytek)
3	4 zestawy (60 płytek)
4	5 zestawów (75 płytek)
5	6 zestawów (90 płytek)

Dla przypomnienia: Jeden zestaw płytek składa się z **1x niedźwiedzia polarnego, 2x orangutanów, 3x alpak, 4x surykatek i 5x ryb**

- 🍷 Pozostałe plansze i płytki odłóżcie do pudełka.
- 🍷 Odwróćcie wszystkie uczestniczące w grze **płytki obrazkami do dołu**, pomieszczajcie i rozłóżcie na środku stołu tak, by każdy gracz miał do nich wygodny dostęp. Będą one stanowiły **bank**. **B**
- 🍷 Weźcie z banku po **10 losowo wybranych płytek** i nie oglądając ich połóżcie obok swoich plansz. Będą to wasze prywatne magazyny. **C**
- 🍷 Do gry będziecie używać o **jedną kostkę więcej** niż liczba uczestników rozgrywki. Pozostałe kostki odłóżcie do pudełka.
- 🍷 Ustalcie, kto będzie graczem startowym. Ta osoba bierze **znacznik gracza startowego i kostki**. **D**

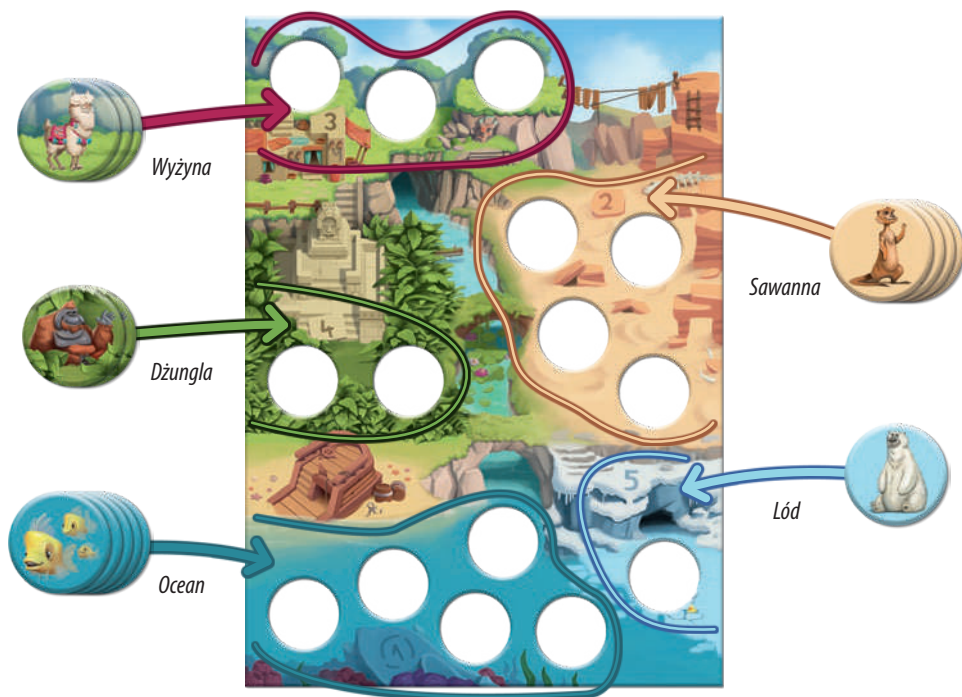


Przygotowanie gry dla 3 osób

Objaśnienie układu planszy

Każda plansza jest taka sama i składa się z 5 **stref** (wyżyna, dżungla, ocean, lód, sawanna). W każdej strefie jest inna liczba **miejsc** dla zwierząt. Każdemu **gatunkowi** zwierząt przyporządkowana jest odpowiednia strefa i tylko w niej można dane zwierzę umieścić. Każdy gatunek zwierząt ma inną **wartość**:

Strefa	Liczba miejsc	Gatunek	Wartość
Lód	1	Niedźwiedź polarny	5
Dżungla	2	Orangutan	4
Wyżyna	3	Alpaka	3
Sawanna	4	Surykatka	2
Ocean	5	Ryby	1



Przebieg rozgrywki

Gracze wykonują akcje w kolejności zegarowej. Gra składa się z wielu rund. Każda runda przebiega w następujący sposób: Jeżeli masz żeton gracza startowego, rzuć wszystkimi kostkami. Wybierz **1 kostkę** i połóż ją przed sobą. Nie możesz zmieniać jej wyniku.

Musisz teraz wykonać **jedną** z dwóch następujących akcji:

1. Zdobywanie nowych zwierząt LUB **2. Zapętnianie planszy**

1. ZDOBYWANIE NOWYCH ZWIERZĄT:

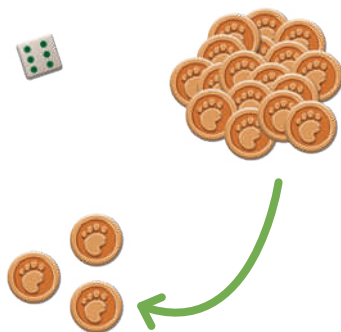
„Formuła”: Liczba nowych płytek = Liczba stref z co najmniej jednym wolnym miejscem

Weź z banku tyle płytek, ile jest na twojej planszy **stref z co najmniej jednym wolnym miejscem**. Maksymalnie możesz zatem wziąć 5 płytek. Połóż płytki w swoim magazynie obrazkami do dołu.

Uwaga: Przy wykonywaniu tej akcji liczba wyrzuconych oczek **nie ma znaczenia!**

Uwaga: Jeżeli w trakcie tej akcji w banku skończą się płytki, **wszyscy gracze** natychmiast oddają do banku połowę (zaokrągloną w dół) płytek ze *swoich magazynów!*

Przykład: Jeżeli masz 7 płytek, musisz oddać do banku 3.



Przykład: Ula wzięła kostkę z dowolną liczbą oczek i zdecydowała się na zdobywanie nowych zwierząt. Dwie strefy (dżunglę i wyżynę) ma już zapętnione, może więc wziąć z banku 3 płytki zwierząt.

2. ZAPEŁNIANIE PLANSZY

Wykonaj po kolei następujące kroki.

2a. Odkrywanie płytek:

Musisz odkryć dokładnie tyle płytek ze swojego magazynu, **ile oczek** pokazuje wybrana kostka.

Uwaga: Jeżeli w swoim magazynie nie masz wystarczającej liczby płytek, musisz wybrać akcję 1 i zdobyć nowe zwierzęta!

Z odkrytych płytek możesz wybrać **jedną dowolną** i **bezpłatnie** umieścić ją w pustym otworze swojej planszy. Pozostałe odkryte płytki są **oferłą** dla innych graczy.

Uwaga: Jeżeli odkryłeś tylko jedną płytkę i umieściłeś ją na swojej planszy, pomijasz kroki b-d.



Przykład: Luiza wybiera kostkę z 4 oczkami i odkrywa 4 płytki ze swojego magazynu. Wkłada płytkę z alpaka do otworu w odpowiedniej strefie swojej planszy. Pozostałe 3 płytki zostawia odkryte jako ofertę.

2b. Runda wymiany:

Jak długo leżą przed tobą odkryte płytki, **każdy** z pozostałych graczy w kolejności zegarowej **może wziąć jedną dowolną płytkę**, o ile jest w stanie za nią zapłacić.

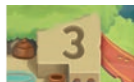
Jeżeli gracz chce to zrobić, musi dać ci tyle płytek (obrazkami do dołu) ze swojego magazynu, ile wynosi **wartość** wybranego gatunku zwierząt.



Ryby



Surykatka



Alpaka



Orangutan



Niedźwiedź polarny

Jeżeli nie ma w swoim magazynie wystarczającej liczby płytek, nie może wziąć od ciebie płytki.

Wziętą od ciebie płytkę gracz umieszcza w odpowiedniej strefie na swojej planszy.

Nie możesz odmówić wymiany ani odwracać płytek obrazkami do dołu, by uniemożliwić wymianę.

2c. Umieszczenie drugiej płytki

Jeśli po zakończeniu rundy wymiany leżą jeszcze przed tobą odkryte płytki, **możesz jedną z nich** umieścić w odpowiedniej strefie swojej planszy. Ale tym razem musisz za to **zapłacić**, czyli oddać ze *swojego magazynu* do **banku** tyle ptytek, ile wynosi wartość umieszczanego na planszy zwierzęcia.

2d. Zostały odkryte płytki?

Jeżeli nadal masz odkryte płytki, musisz odwrócić je obrazkami do dołu i oddać do **banku**, mieszając je z innymi leżącymi tam płytkami.

Teraz do gry przystępuje następny gracz. Bierze jedną z pozostałych kostek i wykonuje jedną z dwóch akcji itd. aż zrobią to wszyscy gracze. Wtedy runda kończy się.

Zakończenie rundy

Żeton gracza startowego i kostki przejmuje następny gracz w kolejności zegarowej. Rzucą wszystkimi kostkami i wykonuje opisane wyżej czynności.

Zakończenie gry

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z graczy zapełni wszystkie otwory w swojej planszy odpowiednimi zwierzętami. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

Wskazówki do przygotowania następnej gry:

Po zakończeniu gry zapełnij otwory we wszystkich planszach odpowiednimi płytkami i dopiero wtedy włóż je do pudełka. Ułatwi to przygotowanie następnej rozgrywki.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., 05-520 Konstancin-Jeziorna, ul. Warszawska 21A, www.piatnik.pl



Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy.
Niebezpieczeństwo uduszenia z powodu małych elementów. Proszę zachować adres.

Polub nas:



[Facebook.com/PiatnikPolska](https://www.facebook.com/PiatnikPolska)



[Instagram.com/PiatnikPolska](https://www.instagram.com/PiatnikPolska)