

Zasady gry



od 7 roku życia



od 2 do 4



10 minut

Zawartość:

4 plansze dwustronne, przednia: strona łatwa, tylna: strona trudna. 4 płytki <<wejściowe >> 45 płytek zagrodowych, (15 zielonych kart <<trawa>> 15 brązowych kart <<terrarium>> i 15 niebieskich kart <<woda>>. 20 płytek <<ścieżka>> 40 pionków zwiedzających (10 czerwonych, 10 niebieskich, 10 żółtych, 10 zielonych) 1 pionek autobus, jeden worek na 65 kart (wejściowych i ścieżek) 1 plecak na pionki odwiedzających.

Cel gry:

Stworzyć najpiękniejsze zoo razem z dużo ilością zwiedzających dookoła zwierząt.

Przygotowanie gry:

Każdy gracz bierze plansze i płytkę wejściową.

Płytki <ścieżkowe i zagrodowe> i pionki <zwiedzających> są umieszczone w ich odpowiednich workach. Gracze kładą na przeciwko siebie ich plansze (wybraną stroną trudności) i kładą swoje płytki <<wejściowe>>, muszą one mieć przynajmniej bok przylegający do brzegu z planszą.

Najmłodszy gracz otrzymuje pionek autobus, który kładzie na przeciw siebie.

Losujemy tyle płytek, ile jest graczy w grze, lub więcej. Kładziemy je na środku stołu.

Przebieg gry:

Podczas każdej tury gry, gracze grają zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który ma pionek autobus.

Każdy gracz wykonuje następujące czynności
-Wybiera płytkę spośród tych które są na stole.

-Kładzie je na swojej planszy zgodnie z określonymi zasadami

-Wykonuje - jeśli tego chce - zadanie przedstawione na swojej płytce.

Na koniec rozgrywki, jeśli żadne zadanie nie zostało wykonane z autobusem, pionek autobus jest oddany graczowi z lewej strony i nowa tura gry rozpoczyna się.

Zasady układania płytek:

Płytką może być położona, bez znaczenia jaką stroną, na wolnych polach planszy i bez przekraczania planszy (oraz bez jej kładzenia na przeszkodzie w związku z częściami na przedniej stronie planszy). Płytką <ścieżka> ma ważny wariant: musi być położona obok innej płytki <<ścieżki>> NB: Płytką <<wejściowa>> jest traktowana jak płytka <<ścieżka>>

Działania na różnych płytkach:

Na każdej płytce znajduje się ikonka, która wskazuje dalsze działanie. Kiedy tylko gracz wybierze płytkę, może (jeśli chce) zrealizować proponowaną akcję przez ikonę, którą wybrał.

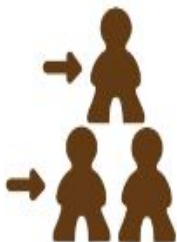


Gracz losuje 1 (lub 2) pionek(i) <<zwiedzający>> z worka i kładzie je gdzie chce na jednym wolnym polu jego płytki <<ścieżki>>. Pole nie

może zawierać pionka <<zwiedzającego>>. Jeśli wszystkie pola płytek <<ścieżek>> są zajęte

odkłada pionki <<zwiedzających>>

do plecaka.



Gracz przenosi 1 (lub 2) pionek <<zwiedzający>> już położonym na jego planszy na inne puste pole jego płytek ścieżek.



Gracz może przenieść jedną ze swoich płytek zagrodowych na

inne miejsce na swojej planszy LUB zmienić miejsce 2 płytek zagrody >> tego samego kształtu.

(NB: zadanie umieszczone na przeniesionej karcie nie trzeba wykonywać od nowa)



Gracz bierze autobus i kładzie go na przeciwko siebie. To on będzie grał jako pierwszy w czasie kolejnej rundy

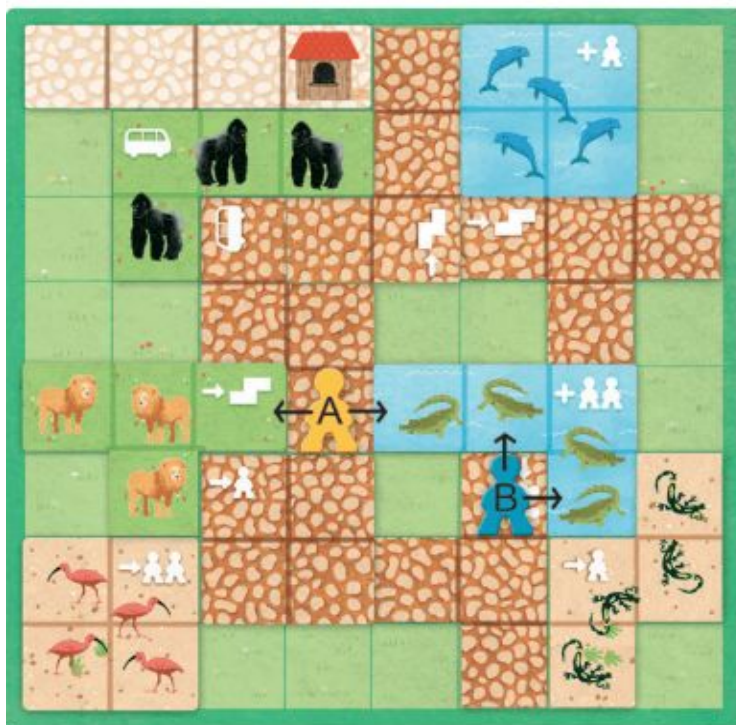
(NB: pionek autobus, na koniec rundy, nie przechodzi do gracza po lewej)

Koniec gry:

Gdy tylko gracz nie będzie mógł położyć płytki na swojej planszy, gra kończy się dla niego, ale reszta graczy kontynuuje grę.

Kiedy wszyscy gracze nie będą mogli położyć więcej płytek, gra kończy się i przeliczamy punkty.

Każdy sąsiadujący pionek(ale nie po przekątnej) do płytki <<zagroda>> wygrywa



Gra dla ekspertów:

Kolor pionków <<zwiedzających>> jest wykorzystywany.

Każdy zwiedzający ma ulubiony typ zwierzęcia:

- Niebiescy zwiedzający preferują zwierzęta z zagrody <<wodnej>>
- Żółci zwiedzający preferują zwierzęta z zagrody <<terrarium>>
- Zieloni zwiedzający preferują zwierzęta z zagrody <<zielonej>>
- Czerwoni zwiedzający nie mają swojego ulubionego typu.

Liczeniem punktów, zwiedzający umieszczony obok pola zawierającego jedno z jego ulubionych zwierząt daje 2 punkty zamiast 1

- 1 Niebieski zwiedzający umieszczony obok płytki <<woda>>=2 punkty
- 1 żółty zwiedzający umieszczony obok płytki <<terrarium>>= 2 punkty
- 1 zielony zwiedzający umieszczony obok obok płytki <<zielonej>>= 2 punkty
- 1 czerwony zwiedzający umieszczony obok obojętnie jakiej płytki=2 punkty

jeden punkt. Tak samo pionek <<zwiedzający>> może wygrać dużo punktów jeśli sąsiaduje z wieloma płytkami zagrodowymi.

Przykład:

Pionek A wygrywa 2 punkty:

1 za płytkę zagrody <<zielonej>> i 1 za płytkę zagrody <<wodnej>>.

Pionek B wygrywa 2 punkty: 2 za płytkę zagrody <<wodnej>>

Gracz mający najwięcej punktów wygrywa grę!

Gra stworzona przez Florian Fey.