



Profesor
GRANNA
POLECA

Autor: Filip Miłośński

PLANETA ZWIERZĄT

Wstęp

Czy sowa jest szybsza od sarny? Czy flaming żyje dłużej niż jelen? Znasz odpowiedź? Doskonale, pierwsze koty za płoty! Ale jedna jaskółka wiosny nie czyni. Zastanów się teraz, które zwierzę jest większe: bóbr czy lis? Wiesz i to? Jesteś mądry jak sowa!

Na **Planecie zwierząt** spotkasz najróżniejsze gatunki zwierzątek. Spróbuj określić ich cechy i odgadnąć, na którym kontynencie żyją. Gdy spotkasz ekologa, zdobędziesz więcej punktów. Musisz tylko unikać myśliwego – lepiej nie wywołać wilka z lasu!

Na **Planecie zwierząt** poczujesz się jak ryba w wodzie!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

110 kart



6 żetonów kontynentów



50 żetonów punktów



Pionki ekologa
i myśliwego



3 żetony cech



Instrukcja

WIEK: 8+

iq
GRANNA

2-6 GRACZY

PLANETA ZWIERZĄT

Przygotowanie gry:

Ułóżcie na stole 6 żetonów kontynentów – tak, jak pokazano to na rysunku. Przetasujcie żetony cech i rozłóżcie je w taki sposób, aby jeden żeton przypadł na dwa kontynenty i leżał tuż nad nimi.



Żetony punktów połóżcie obok – w miejscu dostępnym dla wszystkich osób.

Pionek ekologa umieście w Australii. Pionek myśliwego odłóżcie do pudełka, jest używany jedynie w wariantcie zaawansowanym. Każdy z graczy otrzymuje żetony punktów o łącznej wartości 5.

Przetasujcie karty i rozdajcie je graczom. Liczba kart, które otrzymują gracze, zależy od liczby osób uczestniczących w rozgrywce:

- 2 graczy – po 10 kart,
- 3 graczy – po 7 kart,
- 4 graczy – po 6 kart,
- 5 graczy – po 5 kart,
- 6 graczy – po 4 karty.

Bardzo ważne jest właściwe rozdanie kart. Każdy z graczy powinien trzymać swoje karty w taki sposób, aby widzieć jedynie zdjęcie zwierzaka i jego nazwę, a na kartach pozostałych osób – wartości cech zwierząt i miejsca ich zamieszkania.

iq
GRANNA®



PLANETA ZWIERZĄT

Cel gry:

Celem graczy jest przyporządkowanie kart zwierząt do właściwych kontynentów oraz uszeregowanie ich zgodnie z wartościami ich cech. Gdy dowolny z graczy pozbędzie się ostatniej karty, runda kończy się, a pozostałym graczom przyznawane są żetony punktów karnych za karty zwierząt, które zostały im w ręku.

Przebieg gry:

Gra składa się z dwóch rund. Gracze wykonują swoje ruchy zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara. Zaczyna osoba, która ma w domu najwięcej zwierząt.

W swoim ruchu gracz wybiera jedną z kart trzymanyh w ręku i deklaruje, na którym kontynencie chciałby ją umieścić. Dodatkowo, jeśli przy wybranym kontynencie znajdują się już jakieś karty zwierząt, gracz musi zdecydować, pomiędzy którymi kartami chciałby umieścić swoją.

Uwaga! Cecha **WIELKOŚĆ** oznacza największy możliwy wymiar danego zwierzęcia, razem z ogonem, jeśli zwierzę takowy posiada.

W przypadku ptaków jest to zwykle rozpiętość skrzydeł, w przypadku pozostałych zwierząt odległość od czubka nosa do końca ogona.

Co ważne - cecha **WIELKOŚĆ** jest średnią dla danego gatunku, a **WIEK** i **PRĘDKOŚĆ** to ekstremalne wartości zanotowane dla danego gatunku.

Następnie współgracze informują go, czy w wybranym miejscu może położyć kartę, czy nie. Aby uzyskać zgodę, gracz musi:

- poprawnie określić kontynent, na którym występuje dane zwierzę,
- właściwie umiejscowić kartę – w ciągu rosnącym danej cechy, pomiędzy innymi kartami zwierząt.



PLANETA ZWIERZĄT

Przykład: Marek wśród swoich kart ma kartę **czapli siwej** i chciałby umieścić ją w Azji. Leżą tam już dwie inne karty, a cechą, która obowiązuje w Azji, jest długość życia. Marek musi więc poprawnie umiejscowić kartę **czapli**, odnosząc się do wieku innych zwierząt. Pozostałe karty to **kret europejski** (długość życia – 3 lata) i **gazela pustynna** (10 lat). Marek decyduje się na umieszczenie **czapli** pomiędzy tymi kartami. Współgracze potwierdzają, że może to zrobić.

Jeśli gracz prawidłowo przyporządkował kartę do kontynentu i umieścił ją we właściwym miejscu względem innych kart, obraca ją tak, by strona z wartościami cech znalazła się u góry, i kładzie na stole we właściwym miejscu.

Uwaga! Jeśli dwie karty mają taką samą wartość cechy, drugą z nich można umieścić po dowolnej stronie pierwszej.

Jeśli gracz nieprawidłowo przyporządkował kartę do kontynentu lub leżących na nim kart, jego kolejka kończy się, a karta pozostaje w jego ręku. Pozostali gracze nie muszą informować go, na czym dokładnie polegał jego błąd (czy źle dopasował kontynent, czy cechy).

Postacie myśliwego i ekologa

Po właściwym przyporządkowaniu karty gracz może przesunąć jeden pionek postaci na dowolny kontynent. Na jednym kontynencie nie mogą stać obydwie postacie!

Kontynent, na którym znajduje się pionek myśliwego, jest zablokowany i nie można tam zagrywać kart zwierząt.

Z kolei kontynent, na którym stoi pionek ekologa, jest idealnym środowiskiem dla zwierząt. Za każdym razem, gdy gracz umieszcza tam kartę zwierzęcia, pozbywa się jednocześnie jednego żetonu punktu karnego.

Uwaga! W podstawowym wariantcie gry nie używa się pionka myśliwego, ponieważ zdecydowanie utrudnia on rozgrywkę.



PLANETA ZWIERZĄT

Koniec rundy

Runda trwa do momentu, gdy któryś z graczy zagra ostatnią kartę z ręki. Gdy to nastąpi, gracze kontynuują grę do osoby siedzącej po prawej stronie gracza, który rozpoczął rundę.

Wszyscy gracze otrzymują tyle punktów karnych, ile kart zostało im w ręku. Wszystkie karty używane w pierwszej rundzie należy przetasować i przygotować z nich talię do drugiej rundy. Gramy tymi samymi kartami, co w pierwszej rundzie!

Żetony cech należy przesunąć o jedno miejsce w prawo. Dzięki temu w kolejnej rundzie na każdym z kontynentów będzie obowiązywać inna cecha.

Druga runda

Druga runda przebiega tak, jak pierwsza, z kilkoma różnicami. Rozpoczyna ją gracz siedzący po lewej stronie osoby, która w poprzedniej rundzie jako pierwsza zagrała ostatnią kartę z ręki. Ilekroć gracz popełni błąd i źle przyporządkuje zwierzę do kontynentu lub pozostałych kart, nie tylko pozostawia kartę w ręku, ale również otrzymuje jeden punkt karny!

Koniec gry

Gra kończy się wraz z zakończeniem drugiej rundy. Gracz, który ma najmniej punktów karnych, wygrywa! W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant trudny

Gracze, którzy oczekują większego wyzwania, mogą rozegrać również trzecią rundę gry. W rundzie tej gracz odpada z gry, gdy tylko popełni pierwszy błąd. Otrzymuje też tyle punktów karnych, ile kart zostało mu w ręku. Gra kończy się, gdy błąd popełnią już wszyscy gracze. W wariacie zaawansowanym polecamy również dodanie do gry pionka myśliwego. Zaczyna on rozgrywkę w Europie.



PLANETA ZWIERZĄT

Źródła zdjęć:

Corel Corporation: 2. Bażant.

Digitalvision/Big cats: 15. Gepard, 43. Puma, 110. Ryś.

Digitalvision/Just Animals: 35 – niedźwiedź.

Image Source: 6. Bocian, 21. Kameleon, 40. Paw.

Studio Konkret: 31. Łabędź.

Wikimedia Commons: 1. Gazela - Hatem Moushir, 3. Bielinek - Quartl, 4. Boa - Tod Baker, 5. Borsuk - Chris Parfitt, 8. Chomik - Agnieszka Szeląg, 9. Czapla - Donald Hobern, 10. Dingo - Benjamin444, 11. Świtezianka - Andreas Eichler, 12. Fenek - Wildfeuer, 13. Flaming - Derek Keats, 14. Foka - Mateusz Włodarczyk, 16. Gronostaj - James Lindsey at Ecology of Commanster, 17. Hiena - Just chaos, 19. Jeż - hedera, 20. Jeżozwierz - Drew Avery, 22. Kania - Thomas Kraft, 23. Husarz - Andreas Eichler, 24. Koliber - Andy Reago & Chrissy McClarren, 25. Kormoran - JJ Harrison, 26. Kret - Michael David Hill, 28. Królik - Paulo Costa, 30. Lis - Mark Harkin, 32. Łasica - Keven Law, 33. Łoś - Hans Petter Fjeld, 37. Borowiec - Mnolf, 38. Ocelot - Paula Andrea Castaño, 42. Paź królowej - Dominik Stodulski (pandominik [at] interia.pl), 41. Puchacz - Andrea Westmoreland, 44. Renifer - Grand-Duc (Benutzer:Grand-Duc), 45. Ropucha - Froggydarb, 46. Rosomak - Rigelus, 47. Rudzik - Chris Paul, 48. Sarna - PeterRohrbeck, 49. Modraszka - Francis C. Franklin, 50. Skowronek - Frebeck, 51. Szop - de:Benutzer:BS Thurner Hof, 52. Kątnik - An-d, 53. Tukan - Adalberto Hernandez Vega, 54. Wielbłąd - Jron, 55. Wiewiórka - Peter Trimming, 57. Wydra - Factumquintus, 58. Żaba - Christian Fischer, 60. Żbik - Luc Viator, 61. Jerzyk - pau.artigas, 62. Bąk - James Lindsey, 63. Rybitwa - Aviceda, 64. Fregata - Haplochromis, 65. Mors - Ansgar Walk, 67. Zmierzchnica - BetacommandBot, 68. Kozica - Fulvio Spada, 69. Ostronos - Liz Roy, 70. Szafranica - Quartl, 71. Kruk - David Hofmann, 72. Pardwa - Gregory "Greg" Smith, 73. Szczupak - Jik Jik, 75. Molos - U.S. Fish and Wildlife Service Headquarters, 76. Pingwin - Liam Quinn, 77. Pawian - Sebastian Bergmann, 78. Biedronka - Dominik Stodulski, (pandominik [at] interia.pl), 79. Krokodyl amerykański - Tomáš Castelazo, 80. Okoń - Dgp. martin, 81. Żuraw - PeterRohrbeck, 82. Orzeł - DickDaniels, 83. Ara - Bmanpitt Photography (Brian Pitcher), 84. Myszczolow - Mark Medcalf, 85. Pekariowiec - en:User:Cburnett, 86. Krab - fearless Rich, 87. Edredon - Andreas Trepte, 88. Krzyżówka - Richard Bartz, 89. Tracz - Alan D. Wilson, 90. Cyraneczka - Andreas Trepte, 91. Dydelf - Juan Tello, 92. Zimorodek - Andreas Trepte, info@photo-natur.de, 93. Jaskółka rudawa - J.M. Garg, 94. Sroka - David Merrett, 95. Danaid - LyWashu, 96. Słowiak rdzawy - Frebeck, 97. Maskonur - Richard Bartz, 98. Jenot - Pkuczynski, 99. Warzęcha - User:Mwanner, 100. Żółw - Jtlopes, 101. Wilga - Michel Idre, 102. Żolna - Anton Croos, 103. Wyjec płaszczowy - Cephas, 104. Mazurek - OpenCage, 105. Osa - Orangeaurachs, 106. Wampir - Uwe Schmid, 107. Czepiak - Patrick Müller, 108. Puchacz śnieżny - David Syzdek.

Licencje Creative Commons:

CC BY-SA 3.0: 1, 3, 8, 10, 11, 12, 16, 25, 28, 37, 38, 42, 45, 49, 50, 51, 52, 54, 57, 58, 60, 62, 63, 64, 65, 69, 70, 73, 78, 82, 85, 95, 96, 97, 98, 100, 107. **CC BY-SA 2.0:** 4, 19, 24, 32, 41, 61, 68, 71, 72, 75, 76, 77, 108. **CC BY 2.0:** 5, 9, 13, 16, 20, 30, 47, 53, 55, 83, 84, 86, 91, 94, 101, 105.

CC BY 3.0: 44, 80. **CC BY-SA 4.0-3.0-2.5-2.0-1.0:** 14. **CC BY-SA 2.5:** 22, 33, 67, 87, 88, 89, 90, 92, 104. **CC BY-SA 4.0:** 23, 46, 48, 81, 102, 103, 106. **CC BY 2.5:** 26. **CC BY-SA 2.5-2.0-1.0:** 79. **GFDL:** 93, 99.

Wikimedia Commons (domena publiczna): 7. Bóbr - Groucho M, 18. Jeleń, 27. Krokodyl różancowy - Molly Ebersold of the St. Augustine Alligator Farm, 29. Legwan - Manuel de Corselas, 34. Łoś - Ryan Hagerty, 39. Bielik - Uclax, 56. Wilk - Gary Kramer, 59. Zając - en:User:A.C.Easton, 66. Leniwiec - Stefan Laube (Tauchgurke), 74. Teju - TimVickers, 109. Padalec - Xavier MP Schmit.

ZOO Warszawa: 36. Biały niedźwiedź.

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakies braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesać reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informację o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Autor gry: Filip Miłusiński
Projekt serii: Huddlestone
Design: Gerard Lepianka
Ilustracje: Katarzyna Fic
Redakcja: Dominik Marszał

GRANNA sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa
© GRANNA 2016
Wyprodukowano w Polsce.

granna.pl



sklep.granna.pl

00277/3