

# WonderZoo



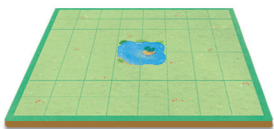
7-99  
ans years  
años Jahre

F GB D NL E  
I P DK S RUS



# WonderZoo

## ZAWARTOŚĆ:



X4



X69



X10

X10

X10

X10



X1



X1



X1



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, odwiedzane przez mnóstwo gości.

### Przygotowanie gry:

Każdy gracz bierze planszę i płytkę wejściową.

Płytki ścieżka i zagrodowe oraz 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 brzeżu z planszą.

Najmłodszy gracz otrzymuje pionek autobus, który kładzie na przeciwko 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 rozpoczyna się nowa tura gry.

### Zasady układania płytek:

Płytką może być położona, bez znaczenia jaką stroną, na wolnych polach planszy i bez przekraczania planszy (oraz bez kładzenia jej na przeszkodzie przy grze w trudniejszą wersję). Płytką ścieżka ma ważny wariant: musi być położona obok innej płytki ścieżki.

NB: Płytką wejściową jest traktowana jak płytką ścieżka.

### Działania na różnych płytkach:

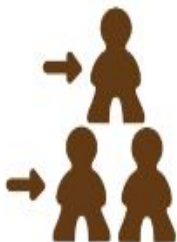
Na każdej płytce znajduje się ikonka, która wskazuje dalsze działanie. Kiedy tylko gracz wybierze płytkę, może (jeśli chce) zrealizować proponowaną akcję przez ikonę, którą wybrał.



Gracz losuje 1 (lub 2) pionek(i) zwiedzających 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 położony 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: zadania umieszczonego 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

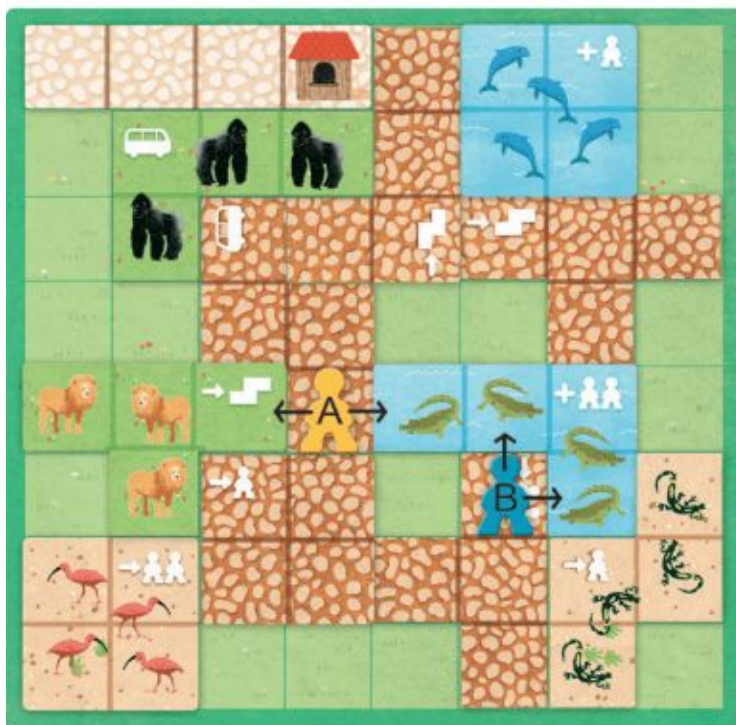
(NB: pionek autobus, na koniec rundy, nie przechodzi do gracza po lewej)

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 zagrody 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.

Liczenie 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.