

WILDTASTIC

Five

Ein tierisches Verhandlungsspiel von Bernd Bürgel

Gährende Leere in den Wildparks? Aber nicht mehr lange... Schnappt euch die Würfel und los geht's! Mit reizvollen Angeboten und schlaun Tauschgeschäften könnt ihr schnell die richtigen Tiere bei euch einziehen lassen. Wer ist wildtastisch genug und füllt seinen Wildpark am schnellsten?

Spielinhalt



90 Tierplättchen

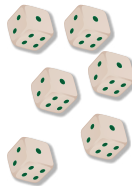
(6 Sets mit jeweils 15 Tieren: 1x Eisbär, 2x Orang-Utan, 3x Alpaka, 4x Erdmännchen und 5x Fische)



1 Startmarker



6 Wildparktafeln



6 Würfel



1 Spielanleitung



Spielziel

Das Ziel ist es, mit guter Taktik und ein wenig Glück den eigenen Wildpark am schnellsten vollständig mit den 15 richtigen Tierplättchen zu füllen.

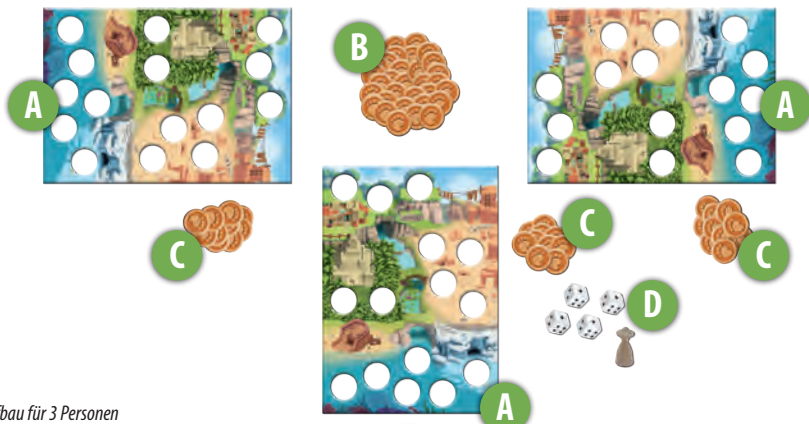
Spielvorbereitung

- Nehmt euch alle jeweils **1 Wildparktafel** und löst vorsichtig die Plättchen aus der Tafel, sodass 15 leere Plätze entstehen. **A**
- Je nachdem, wie viele Personen mitspielen, sucht ihr euch die richtige Anzahl an **Tierplättchen-Sets** heraus.

Personen	Sets (Anzahl Plättchen)
2	3 Sets (45 Plättchen)
3	4 Sets (60 Plättchen)
4	5 Sets (75 Plättchen)
5	6 Sets (90 Plättchen)

Zur Erinnerung: Ein Tierplättchen-Set besteht aus **1x Eisbär, 2x Orang-Utan, 3x Alpaka, 4x Erdmännchen und 5x Fische!**

- Legt alle überzähligen Tierplättchen-Sets und Wildparktafeln zurück in die Schachtel.
- **Mischt alle** im Spiel befindlichen **Tierplättchen verdeckt** und verteilt sie so in der Tischmitte, dass sie alle gut erreichen können. Sie bilden den **allgemeinen Vorrat**. **B**
- Nehmt euch alle **jeweils 10 beliebige Tierplättchen** aus dem *allgemeinen Vorrat*, ohne sie euch anzusehen und legt sie verdeckt neben eure Wildparks. Diese Tierplättchen bilden euren **persönlichen Vorrat**. **C**
- Legt **einen Würfel mehr** bereit, als Personen am Spiel teilnehmen. Gebt überzählige Würfel zurück in die Schachtel.
- Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie erhält den **Startmarker** und die **Würfel**. **D**

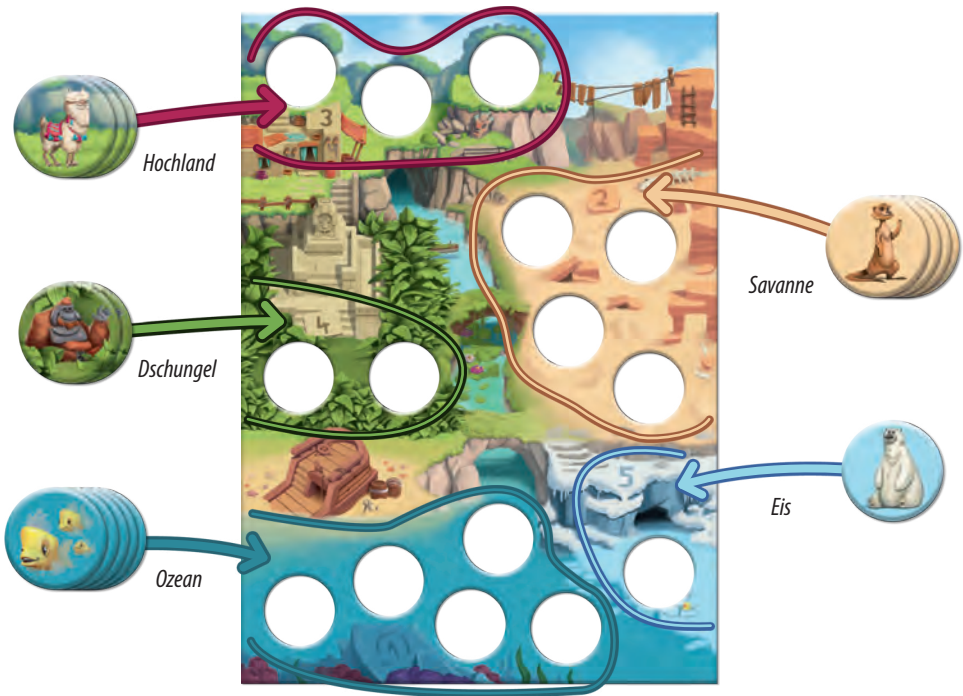


Spielaufbau für 3 Personen

Begriffserklärung und Aufbau der Wildparktafeln

Jeder Wildpark ist identisch aufgebaut und besteht aus **5 Zonen** (Eis, Dschungel, Hochland, Savanne, Ozean). In jeder Zone gibt es unterschiedlich viele **Plätze** für die Tiere. Jede **Tierart** ist einer bestimmten Zone zugeordnet und darf auch nur dort eingesetzt werden. Außerdem verfügt jede Tierart über ihren eigenen **Wert**.

Zone	Anzahl Plätze	Tierart	Wert
Eis	1	Eisbär	5
Dschungel	2	Orang-Utan	4
Hochland	3	Alpaka	3
Savanne	4	Erdmännchen	2
Ozean	5	Fische	1



Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spiel verläuft über mehrere Runden. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:
Bist du im Besitz des Startmarkers, würfelst du mit allen Würfeln. Wähle nun **1 Würfel** aus, den du vor dir ablegst.
Die Augenzahl darfst du dabei nicht verändern.

Danach musst du **eine** der zwei folgenden Aktionen ausführen:

1. Neue Tiere holen ODER **2. Wildpark füllen**

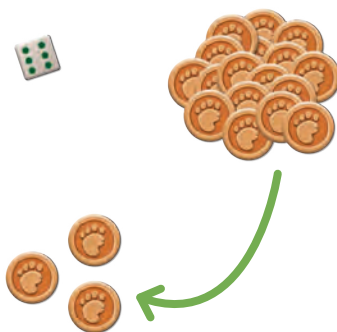
1. NEUE TIERE HOLEN:

„Formel“: Anzahl neuer Plättchen = Anzahl Zonen mit mindestens 1 freien Platz

Nimm dir so viele verdeckte Tierplättchen vom *allgemeinen Vorrat*, die der **Anzahl der Zonen** deines Wildparks entspricht, in denen noch **mindestens ein freier Platz** ist. Die maximale Anzahl beträgt demnach 5.
Lege die Tierplättchen unbesehen und verdeckt zu deinem *persönlichen Vorrat*.

Die Augenzahl des gewählten Würfels ist für diese Aktion **nicht relevant!**

Hinweis: Wird durch diese Aktion der *allgemeine Vorrat* aufgebraucht, müssen **alle** Personen sofort die Hälfte ihrer Tierplättchen (abgerundet) von ihren *persönlichen Vorräten* in die Mitte legen und daraus den neuen *allgemeinen Vorrat* bilden.



Beispiel: Ulrike nimmt sich einen Würfel mit einer beliebigen Augenzahl und entscheidet sich, neue Tiere zu holen. Sie hat bereits zwei Zonen ihres Wildparks komplett gefüllt (Dschungel und Hochland) und darf sich demnach 3 neue Tierplättchen vom *allgemeinen Vorrat* nehmen.

2. WILDPARK FÜLLEN

Führe die folgenden Schritte a.-d. der Reihe nach durch.

2a. Eigene Tierplättchen umdrehen:

Du musst exakt so viele Tierplättchen vom *persönlichen Vorrat* aufdecken, die der **Augenzahl** des gewählten Würfels entspricht.

Achtung: Hast du nicht genügend Tiere im *persönlichen Vorrat* musst du die 1. Aktion wählen und neue Tiere holen!

Von den aufgedeckten Tierplättchen darfst du nun **1 beliebiges** auswählen und in einen freien Platz der passenden Zone deines Wildparks einsetzen. Die restlichen aufgedeckten Tierplättchen lässt du offen als **Angebot** für die anderen liegen.

Hinweis: Hast du nur 1 Tierplättchen aufgedeckt und in deinen Wildpark eingesetzt, überspringst du die Schritte b.-d.



Beispiel: Louise wählt den Würfel mit der Augenzahl 4 und deckt vier Tierplättchen vom eigenen Vorrat auf. Sie setzt ein Alpaka-Plättchen in die passende Zone in ihrem Wildpark ein. Die anderen drei Tiere lässt sie offen als Angebot liegen.

2b. Tauschrunde:

Solange noch aufgedeckte Tierplättchen vor dir liegen, **dürfen dir alle anderen** Personen der Reihe nach im Uhrzeigersinn **jeweils 1 beliebiges Plättchen** davon abnehmen, wenn sie dazu in der Lage sind.

Möchte dir eine Person ein Tierplättchen abnehmen, muss sie dir dafür so viele verdeckte Tierplättchen von ihrem *persönlichen Vorrat* geben, die dem **Wert** der gewählten Tierart entspricht.



Fische



Erdmännchen



Alpaka



Orang-Utan



Eisbär

Hat die Person nicht genügend Tierplättchen im *persönlichen Vorrat*, darf sie dir auch keines abnehmen.

Das so erlangte Tierplättchen darf die Person nun in einen freien Platz der passenden Zone in ihrem eigenen Wildpark einsetzen.

Du darfst den Tausch nicht verhindern, erhältst die Plättchen und legst sie unesehen und verdeckt zu deinem *persönlichen Vorrat*.

2c. Zweites Tier einsetzen?

Hast du nach der *Tauschrunde* immer noch aufgedeckte Tierplättchen vor dir liegen, **darfst** du nun **1 weiteres beliebiges** davon auswählen und in einen freien Platz der passenden Zone deines Wildparks einsetzen. Allerdings musst du dieses Mal die dem *Wert* der Tierart entsprechende Anzahl verdeckter Tierplättchen aus deinem *persönlichen Vorrat* in den **allgemeinen Vorrat** legen.

2d. Zu viel aufgedeckt?

Hast du jetzt immer noch aufgedeckte Tierplättchen vor dir liegen, musst du diese umdrehen und verdeckt in den **allgemeinen Vorrat** mischen.

Danach ist die nächste Person an der Reihe, wählt einen der übrigen Würfel aus und führt eine der beiden Aktionen (1. oder 2.) aus usw., bis alle Personen an der Reihe waren und nur noch 1 Würfel übrig ist. Dieser bleibt ungenutzt und die Runde ist beendet.

Rundenende

Reicht den **Startmarker** und alle im Spiel befindlichen **Würfel** der nächsten Person im Uhrzeigersinn weiter. Sie beginnt die neue Runde mit dem Würfelwurf, wie oben beschrieben.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn jemand das fünfzehnte passende Tierplättchen in den letzten freien Platz auf seiner Wildparktafel eingesetzt hat. Diese Person gewinnt.

Tipp als Vorbereitung für das nächste Spiel:

Setzt nach dem Spielende alle Tierplättchen in die passenden Plätze auf euren Wildparktafeln ein, bevor ihr sie in die Schachtel zurückgibt. Das erleichtert euch das Zusammensuchen der richtigen Sets zu Spielbeginn.

Wenn ihr zu „Wildtastic Five“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com



Ihr findet uns auf:



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



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



[youtube.com/c/PiatnikSpiele](https://www.youtube.com/c/PiatnikSpiele)



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Adresse bitte aufbewahren.

WILDTASTIC

Five

Un jeu d'échanges sauvages de Bernd Bürgel

Des parcs animaliers désespérément vides ? Plus pour longtemps... Lancez les dés et c'est parti ! Des offres alléchantes et des échanges astucieux vous permettront d'attirer rapidement les animaux chez vous. Qui aura la bonne tactique pour remplir son parc animalier en premier ?

Contenu du jeu



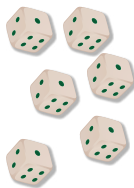
90 jetons représentant des animaux (6 sets de 15 animaux chacun :
1 ours polaire, 2 orangs-outans, 3 alpagas, 4 suricates et 5 poissons)



1 pion



6 planches de parc animalier



6 dés



1 règle du jeu



Objectif

L'objectif est de remplir complètement son parc animalier avec les 15 animaux adéquats le plus vite possible, grâce à une bonne tactique et un peu de chance.

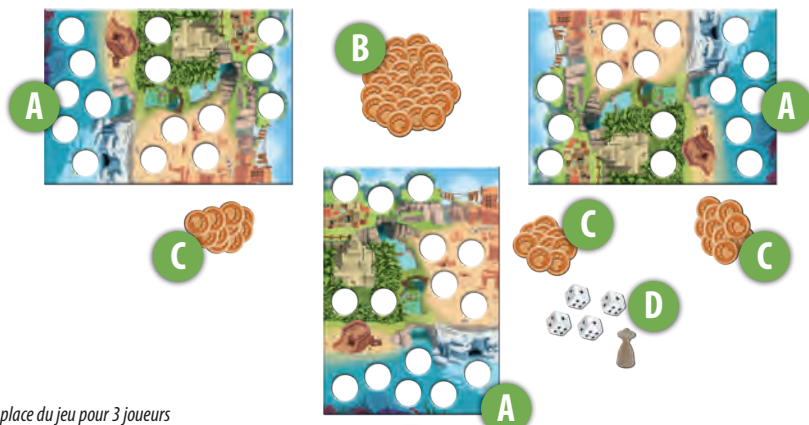
Préparation

- Prenez chacun **1 planche de parc animalier** et détachez précautionneusement les jetons. Vous avez maintenant 15 places libres. **A**
- En fonction du nombre de joueurs, sortez le bon nombre de **sets de jetons**.

Nombre de joueurs	Sets (nombre de jetons)
2	3 sets (45 jetons)
3	4 sets (60 jetons)
4	5 sets (75 jetons)
5	6 sets (90 jetons)

Pour rappel : un set de jetons est composé d'**1 ours polaire, 2 orangs-outans, 3 alpagas, 4 suricates et 5 poissons**.

- Remettez les planches et les jetons excédentaires dans la boîte.
- Mélangez tous les jetons** en jeu, **face cachée**, et répartissez-les au centre de la table afin que tous les joueurs puissent y accéder. Il s'agit de la **réserve commune**. **B**
- Prenez chacun **10 jetons au choix** dans la réserve commune, sans les regarder, et placez-les près de votre parc animalier, face cachée. Il s'agit de votre **réserve personnelle**. **C**
- Prévoyez **un dé de plus** que le nombre de joueurs. Remettez les dés excédentaires dans la boîte.
- Choisissez la personne qui jouera en premier. Elle prend le **pion** et les **dés**. **D**

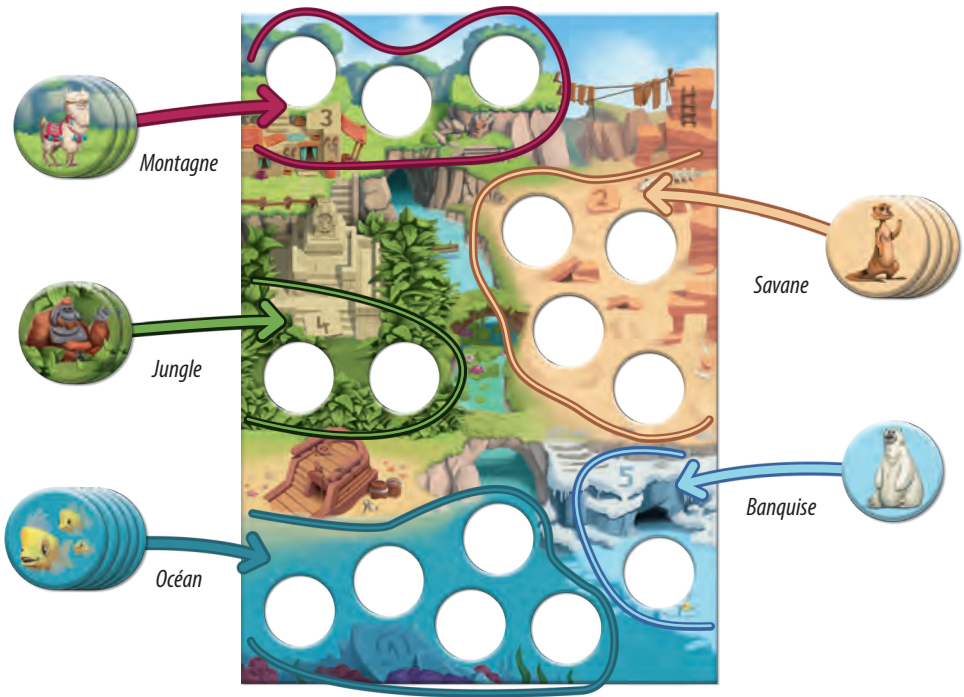


Mise en place du jeu pour 3 joueurs

Explications et composition des parcs animaliers

Tous les parcs animaliers sont identiques : ils sont composés de **5 zones** (banquise, jungle, montagne, savane et océan). Chaque zone comporte un nombre différent de **places** pour les animaux. Chaque **espèce** correspond à une zone bien spécifique, et ne peut être placée que dans celle-ci. Chaque espèce a aussi sa propre **valeur**.

Zone	Nombre de places	Espèce	Valeur
Banquise	1	Ours polaire	5
Jungle	2	Orang-outan	4
Montagne	3	Alpaga	3
Savane	4	Suricate	2
Océan	5	Poisson	1



Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Une partie comporte plusieurs manches, qui se déroulent toujours comme suit :
Si tu as le pion, tu lances tous les dés. Choisis **1 dé**, que tu déposes devant toi, sans modifier son nombre de points.

Ensuite, effectue **une** des deux actions suivantes :

1. Prendre de nouveaux animaux OU **2. Remplir ton parc animalier**

1. PRENDRE DE NOUVEAUX ANIMAUX :

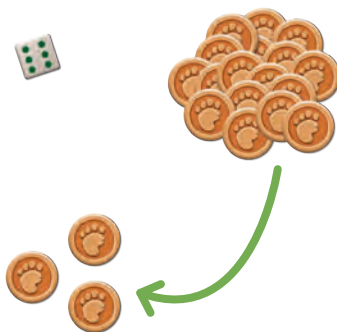
« Formule » : nombre de nouveaux jetons = nombre de zones qui ont au moins une place libre

Dans la *réserve commune*, prends le nombre de jetons correspondant aux **zones** de ton parc animalier qui disposent d'**au moins une place libre**. Tu peux donc prendre maximum 5 jetons. Ajoute les jetons à ta *réserve personnelle*, sans les regarder.

Attention : le nombre de points du dé choisi n'a **aucune importance** pour cette action !

Remarque : si la réserve commune est vide suite à cette action, **tous** les joueurs doivent immédiatement mettre la moitié (arrondie au chiffre inférieur) des jetons de leur réserve personnelle au centre de la table !

Exemple : si tu as 7 jetons, tu devras en remettre 3 dans la réserve commune.



Exemple : Anna place un dé au choix devant elle et décide de prendre de nouveaux animaux. Deux des zones de son parc animalier sont déjà remplies (la jungle et la montagne) ; elle peut donc prendre 3 nouveaux jetons dans la réserve commune.

2. REMPLIR TON PARC ANIMALIER

Effectue les étapes suivantes, de a à d.

2a. Retourner tes jetons :

Les **points du dé** indiquent le nombre exact de jetons de ta *réserve personnelle* que tu dois retourner.

Attention : si tu n'as plus assez de jetons dans ta réserve personnelle, tu dois opter pour la 1ère action et en prendre de nouveaux !

Parmi ces animaux, tu peux **en choisir 1** que tu placeras **gratuitement** sur une place libre de la zone adéquate de ton parc animalier. Les autres restent visibles **et sont mis à disposition** des autres joueurs.

Remarque : si tu n'as retourné qu'un jeton et que tu l'as placé dans ton parc animalier, passe les étapes b à d.



Exemple : Louise choisit le dé à 4 points et retourne quatre jetons de sa réserve personnelle. Elle dépose un alpaga dans son parc animalier, sur la place correspondante. Elle laisse les trois autres animaux à la disposition des autres joueurs, face visible.

2b. Tour d'échanges :

Tant qu'il y a des animaux visibles devant toi, **tous les autres joueurs peuvent** en choisir un chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, pour autant qu'ils soient en mesure de le faire.

Si une personne désire prendre un de tes jetons, elle doit te donner en échange le nombre de jetons de sa *réserve personnelle* qui correspond à la **valeur** de l'animal choisi, sans révéler les animaux.



Poisson



Suricate



Alpaga



Orang-outan



Ours polaire

Si elle n'a pas assez de jetons dans sa réserve personnelle, elle ne peut pas prendre ton animal.

Elle peut à présent mettre l'animal récupéré dans son parc animalier, sur une place libre de la zone adéquate.

Tu ne peux pas t'opposer à l'échange ni regarder les jetons que tu remportes ; ils seront placés dans ta *réserve personnelle*, face cachée.

2c. Placement d'un deuxième animal ?

Si, après le tour d'échanges, il te reste des animaux visibles, tu **peux en choisir 1** et le mettre dans ton parc animalier, sur une place libre de la zone adéquate. Cette fois, tu devras cependant **payer**, en remettant dans la **réserve commune** le nombre de jetons de ta **réserve personnelle** qui correspond à la valeur de l'animal choisi.

2d. Trop de jetons visibles ?

S'il te reste encore des animaux visibles, tu dois les retourner, les mélanger et les remettre dans la **réserve commune**, face cachée.

Ensuite, le joueur suivant choisit un des dés qui restent, effectue une des deux actions (1 ou 2), et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait joué. La manche est alors terminée.

Fin de la manche

Donne le **pion** et tous les **dés** en jeu à la personne assise à ta gauche. Elle commence une nouvelle manche en lançant les dés, selon les explications ci-dessus.

Fin du jeu

Le jeu se termine immédiatement lorsqu'un des joueurs met l'animal adéquat sur la dernière place vide de son parc animalier. Cette personne remporte la partie.

Conseil pour la préparation de la partie suivante :

À la fin de la partie, remettez les animaux aux places adéquates sur vos planches de jeu, avant de les ranger dans la boîte. Cela vous évitera de devoir reformer les sets avant de commencer à jouer.

Si vous avez des questions ou des remarques concernant le jeu « Wildtastic Five », veuillez vous adresser à : Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Vienne, ou à info@piatnik.com



Retrouvez-nous sur :



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



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



[Youtube.com/c/PiatnikSpiele](https://www.youtube.com/c/PiatnikSpiele)



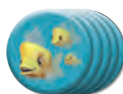
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Contient des petites pièces qui pourraient être avalées.
Risque de suffocation. Veuillez conserver l'adresse.

WILDTASTIC Five

Egy vidám állatos játék. Szerző: Bernd Bürgel

Tátongó üresség a vadasparkokban? De már nem sokáig... fogd meg a kockákat, és kezdődhet a játék!
Vonzó ajánlatokkal és okos csereakciókkal gyorsan beköltöztetheted a megfelelő állatokat magadhoz! Ki tölti meg a leggyorsabban a vadasparkját?

A játék tartalma



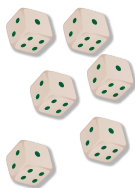
90 állatlapka

(6 szett 15 állattal: 1x jegesmedve, 2x orángután, 3x alpaka, 4x szurikáta és 5x hal)

1 startjelölő



6 vadaspark tábla



6 kocka



1 útmutató



A játék célja

A cél az, hogy a leggyorsabban töltsd meg a saját vadasparkod a 15 megfelelő állatlapkával - jó taktikával és egy kis szerencsével.

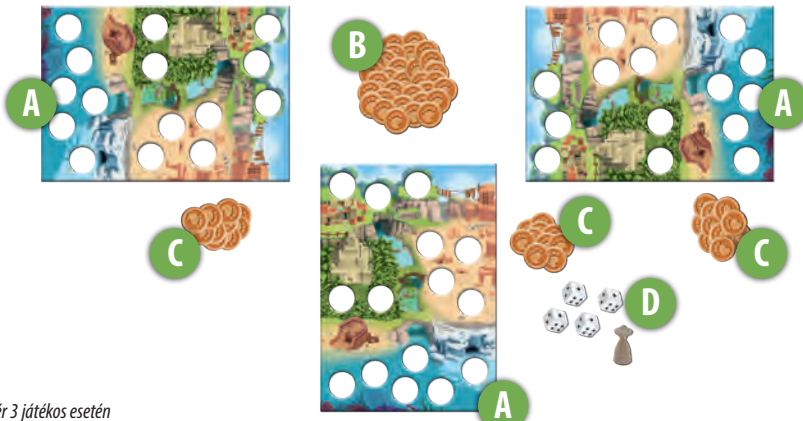
Előkészületek

- Adj mindenkinek **1 vadaspark táblát**. Mindenki óvatosan nyomkodja ki a lapkákat a táblákból, 15 üres helyet teremtve. **A**
- Attól függően, hogy hányan játszottok, válogasd ki a megfelelő számú **állatlapkakészletet**.

Játékosok	Készletek (lapkák száma)
2	3 készlet (45 lapka)
3	4 készlet (60 lapka)
4	5 készlet (75 lapka)
5	6 készlet (90 lapka)

Emlékeztetőül, egy állatlapkaszett a következőkből áll: **1x jegesmedve, 2x orángután, 3x alpaka, 4x szurikáta és 5x hal**

- Tedd vissza az összes felesleges lapkát és vadasparktáblát a dobozba.
- Keverd össze lefordítva az összes** játékban lévő **állatlapkát** és terítsd szét őket az asztal közepén úgy, hogy mindenki jól elérje azokat. Ezek a lapkák alkotják a közös készletet (továbbiakban **bankot**). **B**
- Mindenki vegyen ki **10 állatlapkát véletlenszerűen a bankból** anélkül, hogy megnéznék őket, és helyezze őket lefordítva a vadasparkja mellé. Ezek az állatlapkák alkotják mindenkinek a személyes készletét. **C**
- Készíts elő **egygyel több kockát**, mint amennyien részt vesztek a játékban. Tedd vissza a felesleges kockákat a dobozba.
- Válasszatok egy **kezdőjátékost** és adjátok oda neki a **startjelölőt** és a **kockákat**. **D**

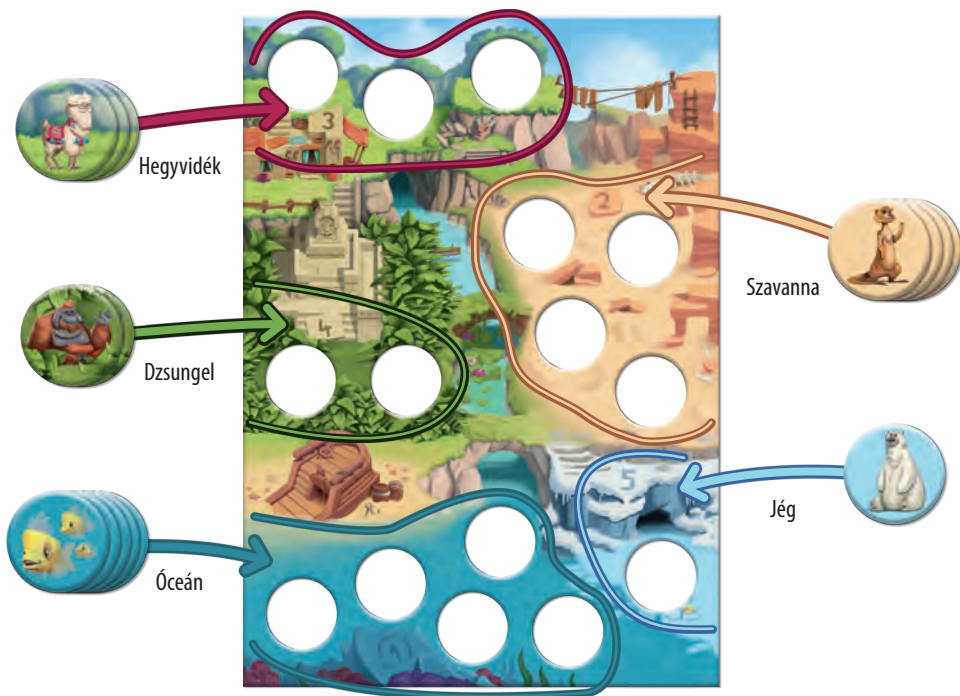


A játéktér 3 játékos esetén

A vadasparkok felépítésének magyarázata

Minden vadaspark azonos felépítésű, és **5 zónából** áll (hegyvidék, dzsungel, óceán, jég, szavanna). Minden zónában különböző mennyiségű **hely** van az állatok számára. Minden **állatfaj** egy meghatározott zónához tartozik, és csak ott lehet elhelyezni. Ezenkívül minden állatfajnak megvan a maga **értéke**:

Zónák	Helyek száma	Állatfajok	Értékek
Jég	1	Jegesmedve	5
Dzsungel	2	Orangután	4
Hegyvidék	3	Alpaka	3
Szavanna	4	Szurikáta	2
Óceán	5	Hal	1



Játékmenet

Az óramutató járásával megegyező irányban játszotok. A játék több körből áll. Egy kör mindig a következőképpen fut le: Ha nálad van a startjelölő, akkor dobj az összes kockával. A dobás után válassz ki **1 kockát**, amit magad elé teszel anélkül, hogy megváltoztatnád a kocka értékét.

Ezt követően meg kell csinálnod az alábbi két akció egyikét:

1. Új állatokat szerzel VAGY **2. Töltöd a vadasparkot**

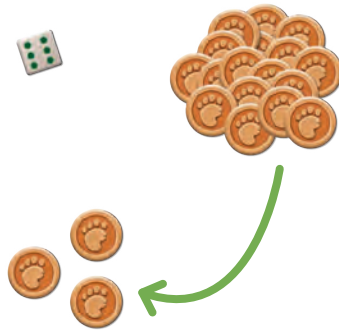
1. ÚJ ÁLLATOKAT SZERZEL:

“Képlet”: új lapkák száma = legalább 1 szabad helyel rendelkező zónák száma

Vegyél annyi lefordított állatlapkát a bankból, amennyi a **legalább egy szabad helyel rendelkező zónáknak a száma a vadasparkodban**. A maximális szám tehát 5. Helyezd az állatlapkákat megnézés nélkül a *személyes készletedbe*.

Fontos: A kiválasztott kocka értéke **nem releváns** ehhez az akcióhoz!

Megjegyzés: Ha ezen akció során elfogynak az állatlapkák a bankból, akkor **mindenkinek azonnal** középre kell tölnie az állatlapkáinak a felét (lekerekítetten) a *személyes készletéből!*



Példa: *Ubul elvesz egy tetszőleges kockát, majd úgy dönt, hogy új állatokat szerez. Mivel már teljesen betöltötte a vadasparkjának két zónáját (dzsungel és dombvidék), így csak 3 új állatlapkát vehet ki a bankból.*

2. TÖLTÖD A VADASPARKOT

Csináld meg a következő lépéseket a.-d. sorrendben.

2a. Fordítsd meg saját állatlapkáidat:

Pontosan annyi darab állatlapkát kell felfordítanod a személyes készletedben, **amennyit a kiválasztott kocka mutat**.

Figyelem: Ha nincs elég állatlapka a személyes készletedben, akkor az 1. akciót kell választanod, és új állatokat kell szerezned!

A felfordított állatlapkák közül most **1 tetszésed szerinti lapkát ingyen** betehetsz a vadasparkod megfelelő zónájába egy szabad helyre. A felfordított állatlapkákat hagyj felfordítva, ez lesz az **ajánlatod** a többieknek.

Megjegyzés: Ha csak 1 állatlapkát fordítottál fel és azt betetted a vadasparkodba, akkor hagyj ki a b.-d. lépéseket.



Példa: Laura a 4-es értéket mutató kockát választja ki, amiért felfordít a saját készletében 4 állatlapkát. Egy alpakát elhelyez a vadasparkja megfelelő zónájába. A másik három állatlapkát nyitva hagyja ajánlatként.

2b. Cserekör:

Mindaddig, amíg vannak felfordított állatlapkák előtted, **mindenki** elvehet 1 tetszése szerinti **állatlapkát** az ajánlatból az óramutató járásával megegyező irányban, ha erre lehetősége van.

Aki el akar venni tőled egy állatlapkát, annak annyi lefordított állatlapkát kell adnia neked a **személyes készletéből**, amennyi a kiválasztott állatfaj **értéke**.



Hal



Szurikáta



Alpaka



Orangután



Jegesmedve

Akinek nincs elég állatlapkája a személyes készletében, az nem vehet el tőled semmit.

Aki így kapott állatlapkát, az elhelyezheti azt egy szabad helyre, a saját vadasparkjának megfelelő zónájában.

Nem akadályozható meg a cserét. A kapott állatlapkákat anélkül, hogy megnéznéd, lefordítva a **személyes készletedbe** kell tenned.

2c. Egy második állat elhelyezése?

Ha még mindig van felfordítva állatlapka előtted a cserekör után, akkor most kiválaszthatsz még **1-et közülük**, és beteheted a vadasparkod egy szabad helyére a megfelelő zónába. Azonban ezúttal meg kell **fizetned** az árát, és a **bankba** kell tenned a *személyes készletedből* az állatfaj értékének megfelelő darabszámú lefordított állatlapkát.

2d. Túl sok lapkát fordítottál fel?

Ha még mindig van felfordítva állatlapka előtted, akkor ezeket meg kell fordítanod, és lefordítva be kell keverned őket a **bank** állatlapkái közé.

Ezután a következő játékos következik, aki kiválasztja a fennmaradó kockák egyikét, és végrehajtja a két akció egyikét (1. vagy 2.), és így tovább, amíg az összes játékos sorra kerül. Ezzel véget ér egy kör.

A kör vége:

Add át az óramutató járásával megegyező irányban a soron következő játékosnak a **startjelölőt** és a játékban lévő **összes kockát**. A következő játékos az új kört szintén kockadobással kezdi, a kör a fent leírtak szerint folytatódik.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amikor valaki beillesztette a tizenötödik megfelelő állatlapkát a vadasparkjának utolsó szabad helyére. Ez a játékos a győztes!

Tipp a következő játékra való felkészüléshez:

A játék befejezése után helyezétek az összes állatlapkát a vadaspark megfelelő helyeire, mielőtt visszahelyeznétek őket a dobozba. Ez megkönnyíti a készletek kiválogatását a következő játék elején.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu



Megtalál minket a:



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



[instagram.com/piatnikhungary/](https://www.instagram.com/piatnikhungary/)



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!

Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély!

Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

WILDTASTIC Five

Ohromná vyjednávací hra od Bernda Bürgela

Safari, která zejí prázdnotou? Ale ne na dlouho! Vezměte si kostky a jdeme na to! Díky atraktivním nabídkám a chytrým výměnám se k vám mohou rychle nastěhovat ta správná zvířata. Který z hráčů je nejprozíravější a zaplní své safari divokými zvířaty nejrychleji?

Obsah hry



90 žetonů se zvířaty

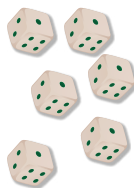
(6 sad po 15 zvířatech: 1x lední medvěd, 2x orangutan, 3x alpaka, 4x surikata a 5x ryby)



1 startovní značka



6 hracích desek safari



6 kostek



1 pravidla hry



Cíl hry

Cílem je s pomocí dobré taktiky a s trochou štěstí co nejrychleji zcela zaplnit safari 15 správnými žetony se zvířaty.

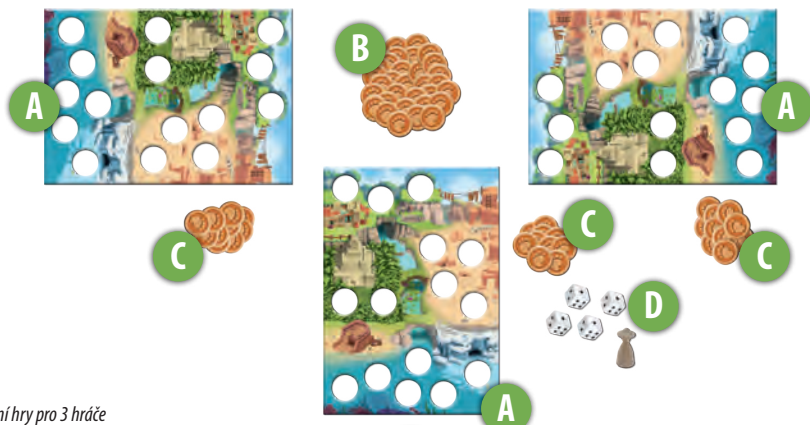
Příprava hry

- Každý hráč si vezme **1 hrací desku safari** a opatrně vyjme z desky žetony tak, aby vzniklo 15 *prázdných políček*. **A**
- V závislosti na počtu hráčů si zvolte správný počet **sad se žetony zvířat**.

Počet hráčů	Sady (počet žetonů)
2	3 sady (45 žetonů)
3	4 sady (60 žetonů)
4	5 sad (75 žetonů)
5	6 sad (90 žetonů)

Připomínka: sada žetonů se zvířaty obsahuje 1x ledního medvěda, 2x orangutana, 3x alpaku, 4x surikatu a 5x ryby.

- Všechny přebytečné žetony se zvířaty a hrací desky vraťte zpátky do krabice.
- **Všechny žetony se zvířaty** ve hře **zamíchejte otočené obrázkem dolů** a rozložte je doprostřed stolu tak, aby na ně všichni dobře dosáhli. Tyto žetony tvoří *společnou zásobu*. **B**
- Všichni si vezměte ze společné zásoby **10 libovolných žetonů se zvířaty**, aniž byste se na ně podívali, a položte je obrázkem dolů vedle vašich hracích desek. Tyto žetony se zvířaty tvoří vaši *vlastní zásobu*. **C**
- Připravte **o jednu hrací kostku více**, než je počet hráčů ve hře. Přebytečné kostky vraťte zpátky do krabice.
- Určete hráče, který začíná. Tento hráč obdrží **startovní značku a kostky**. **D**

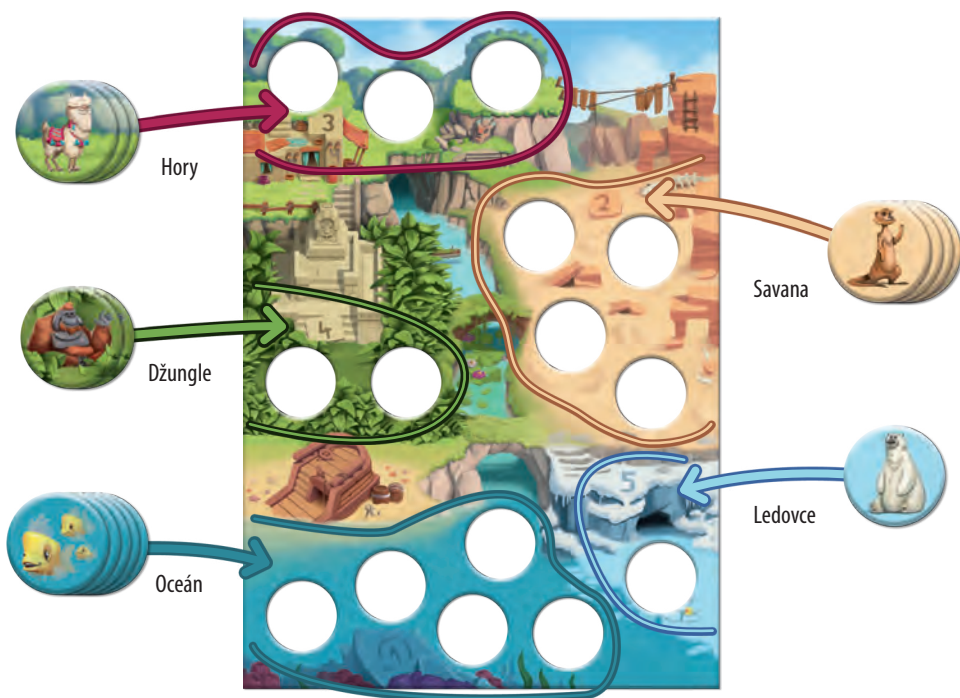


Rozložení hry pro 3 hráče

Vysvětlení pojmů a vybudování safari

Každé safari je vybudované stejným způsobem a skládá se z **5 pásem** (hory, džungle, oceán, ledovce, savana). V každém pásmu je k dispozici různý počet **míst** pro zvířata. Ke každému **druhu zvířete** je přiřazeno určité pásmo a tento druh zvířete může být použit pouze v tomto pásmu. Kromě toho má každý druh zvířete svou vlastní **hodnotu**:

Pásmo	Počet míst	Druh zvířete	Hodnota
Ledovce	1	Lední medvěd	5
Džungle	2	Orangutan	4
Hory	3	Alpaka	3
Savana	4	Surikata	2
Oceán	5	Ryby	1



Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček na několik kol. Kolo probíhá následujícím způsobem:

Hráč, který má startovní značku, hází všemi kostkami. Nyní si vybere **1 kostku**, kterou položí před sebe. Hodnotu na kostce nesmí změnit.

Poté musí hráč vykonat **jeden** ze dvou následujících úkonů:

1. Pořízení nových zvířat NEBO **2. Naplnění safari**

1. POŘÍZENÍ NOVÝCH ZVÍŘAT:

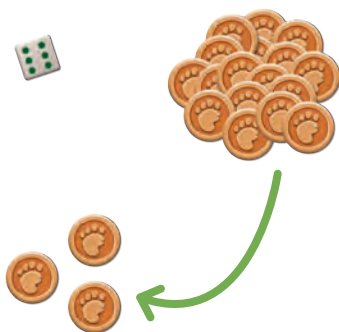
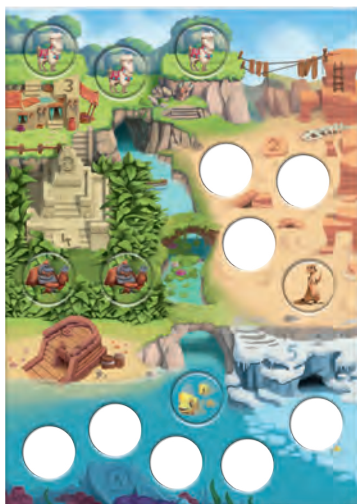
„Vzorec“: Počet nových žetonů = Počet pásem s alespoň 1 volným místem

Ze společné zásoby si vezmete tolik žetonů se zvířaty, kolik jich odpovídá **počtu pásem** ve vašem safari, ve kterých je ještě **alespoň jedno volné místo**. Maximální počet je tedy 5. Žetony se zvířaty položte obrázkem dolů do vaší *vlastní zásoby*, aniž byste se na ně podívali.

Důležité: hosené číslo na zvolené kostce není pro tento úkon **důležité!**

Poznámka: pokud dojde tímto úkonem k vypotřebování žetonů ze *společné zásoby*, musí ihned **všichni** hráči doplnit do společné zásoby polovinu svých žetonů se zvířaty (zaokrouhлено dolů) ze své vlastní zásoby!

Příklad: pokud máte 7 vlastních žetonů se zvířaty, musíte 3 žetony odevzdat do společné zásoby.



Příklad: Eliška si vezme kostku s libovolným číslem a rozhodne se, že si pořídí nová zvířata. Dvě pásma svého safari již zcela zaplnila (džungle a hory), a proto si může vzít 3 nové žetony ze zvířaty ze společné zásoby.

2. NAPLNĚNÍ SAFARI

Provedte popořadě následující úkony 2a.-2d.

2a. Otočení vlastních žetonů se zvířaty:

Musíte otočit přesně tolik žetonů se zvířaty ze své osobní zásoby, kolik jich odpovídá **číslu** na kostce.

Pozor: pokud nemáte dostatek zvířat ve své vlastní zásobě, musíte zvolit 1. úkon a pořídit si nová zvířata!

Nyní si můžete z otočených žetonů se zvířaty vybrat **1 libovolný žeton a bezplatně** jej umístit na volné místo v příslušném pásmu vašeho safari. Zbývající otočené žetony ponechte jako **nabídku** pro ostatní hráče.

Poznámka: pokud jste otočili pouze 1 žeton se zvířetem a umístili jej do vašeho safari, kroky 2b.-2d. přeskakujete.



Příklad: Lenka si vybere kostku s číslem 4 a otočí čtyři žetony se zvířaty ze své vlastní zásoby. Lenka umístí žeton s alpakou do příslušného pásma ve svém safari. Ostatní tři zvířata ponechá jako nabídku pro ostatní.

2b. Výměnné kolo:

Dokud máte před sebou žetony se zvířaty otočené obrázkem nahoru, **mohou** si od vás **všichni ostatní** hráči popořadě, ve směru hodinových ručiček, vzít **1 libovolný žeton**, pokud tak mohou učinit.

Pokud si od vás chce někdo vzít žeton se zvířetem, musí vám dát tolik žetonů se zvířaty ze své *vlastní zásoby*, kolik odpovídá **hodnotě** vybraného druhu zvířete.



Ryby



Surikata



Alpaka



Orangutan



Lední medvěd

Nemá-li hráč ve své vlastní zásobě dostatek žetonů se zvířaty, nesmí si od vás žádný žeton vzít. Takto získaný žeton může nyní hráč umístit na volné místo v příslušném pásmu svého safari.

Výměně nesmíte bránit. Žetony, které obdržíte, položte obrázkem dolů do vaší *vlastní zásoby*, aniž byste se na ně podívali.

2c. Umístění druhého zvířete?

Pokud po výměnném kole máte ještě před sebou otočené žetony se zvířaty, **můžete** si nyní vybrat **1 další libovolný** žeton a umístit ho na volné místo v příslušném pásmu vašeho safari. Tentokrát však za něj musíte **zaplatit** a umístit z vaší *vlastní zásoby* do **společné zásoby** takový počet žetonů se zvířaty, který odpovídá hodnotě druhu zvířete.

2d. Je otočeno příliš mnoho žetonů?

Pokud máte před sebou stále ještě otočené žetony se zvířaty, musíte je otočit na druhou stranu a zamíchat do **společné zásoby**.

Poté je na řadě další hráč, který si vybere jednu ze zbývajících kostek a provede jeden ze dvou úkonů (1. nebo 2.) a tak dále, dokud se všichni hráči nevystřídají. Tím kolo končí.

Konec kola

Hráč předá **startovní značku** a všechny **kostky**, které se nacházejí ve hře, dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček. Tento hráč začíná nové kolo hodem kostkami tak, jak je popsáno výše.

Konec hry

Hra končí okamžitě, jakmile některý z hráčů umístí patnáctý žeton se zvířetem na odpovídající poslední volné místo ve svém safari. Tento hráč vyhrává.

Tip na přípravu další hry:

Ještě než uklidíte hru do krabice, umístěte po skončení hry všechny žetony se zvířaty na příslušná místa ve svém safari. To vám usnadní vyhledání správných sad na začátku další hry.

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Wildtastic“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Najdete nás na:



Facebook.com/PiatnikCZ



Instagram.com/piatnikcz



Youtube.com/c/PiatnikSpiele



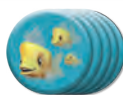
Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let! Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení.
Uschovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

WILDTASTIC Five

Ohromná vyjednávací hra od Bernda Bürgela

Safari, ktoré živa prázdnotou? Ale nie na dlho! Vezmite si kocky a ideme na to! Vďaka atraktívnym ponukám a šikovným výmenám sa k vám môžu rýchlo nastahovať tie správne zvieratá. Ktorý z hráčov je najprezieravejší a zaplní svoje safari divokými zvieratami najrýchlejšie?

Obsah hry



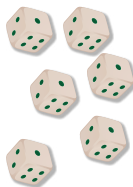
90 žetónov so zvieratami

(6 súprav po 15 zvieratách: 1x ľadový medveď, 2x orangutan, 3x alpaka, 4x surikata a 5x ryby)

1 štartovná značka



6 hracích dosiek safari



6 kociek



1 pravidlá hry



Cieľ hry

Cieľom je s pomocou dobrej taktiky a s trochou šťastia čo najrýchlejšie úplne zaplniť safari 15 správnymi žetónmi so zvieratami.

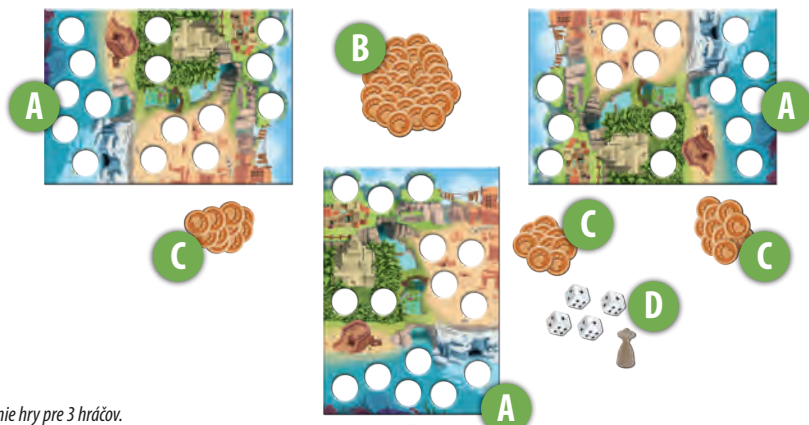
Príprava hry

- Každý hráč si vezme **1 hraciu dosku safari** a opatrne vyberie z dosky žetóny tak, aby vzniklo 15 *prázdnych políčok*. **A**
- V závislosti od počtu hráčov si zvolte správny počet **súprav so žetónmi zvierat**.

Počet hráčov	Súpravy (počet žetónov)
2	3 súpravy (45 žetónov)
3	4 súpravy (60 žetónov)
4	5 súprav (75 žetónov)
5	6 súprav (90 žetónov)

Pripomenka: súprava žetónov so zvieratami obsahuje **1x ľadového medveďa, 2x orangutana, 3x alpaku, 4x surikatu a 5x ryby**.

- Všetky prebytočné žetóny so zvieratami a hracie dosky vráťte späť do krabice.
- **Všetky žetóny so zvieratami** v hre **zamiešajte otočené obrázkom dole** a rozložte ich doprostred stola tak, aby na ne všetci dobre dosiahli. Tieto žetóny tvoria **spoločnú zásobu**. **B**
- Všetci si vezmite zo **spoločnej zásoby 10 ľubovlných žetónov so zvieratami bez toho**, aby ste sa na ne pozreli, a položte ich obrázkom dole vedľa vašich hracích dosiek. Tieto žetóny so zvieratami tvoria vašu **vlastnú zásobu**. **C**
- Pripravte **o jednu hraciu kocku viac**, než je počet hráčov v hre. Prebytočné kocky vráťte späť do krabice.
- Určite hráča, ktorý začína. Tento hráč dostane **štartovú značku a kocky**. **D**

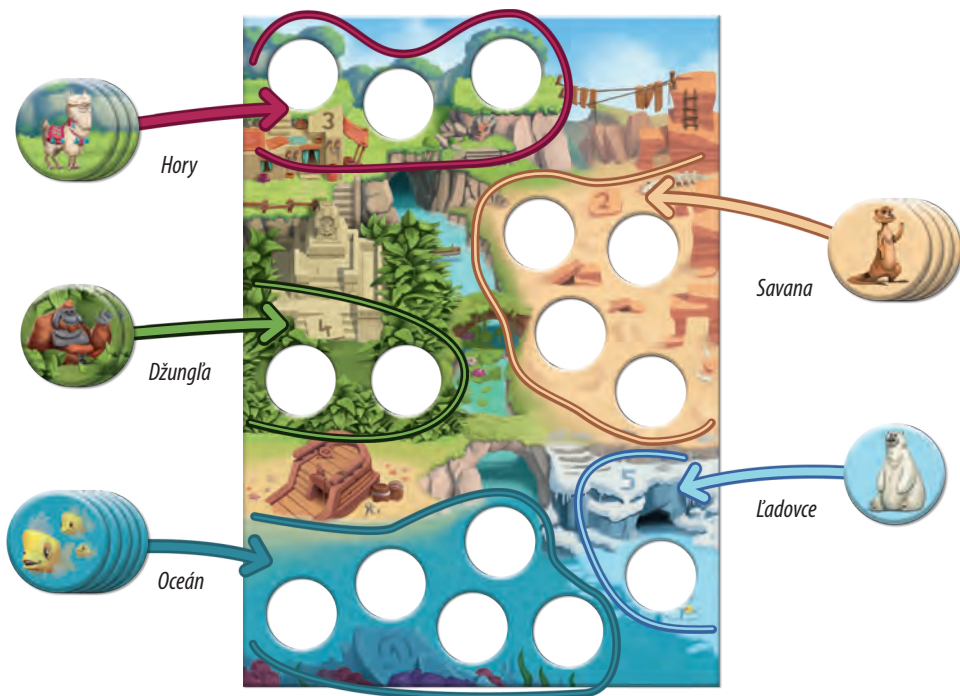


Rozloženie hry pre 3 hráčov.

Vysvetlenie pojmov a vybudovanie safari

Každé safari je vybudované rovnakým spôsobom a skladá sa z **5 pásiem** (hory, džungľa, oceán, ľadovce, savana). V každom pásme je k dispozícii rôzny počet **miest** pre zvieratá. Ku každému **druhu zvieratá** je priradené určité pásmo a tento druh zvieratá môže byť použitý iba v tomto pásme. Okrem toho má každý druh zvieratá svoju vlastnú **hodnotu**:

Pásmo	Počet miest	Druh zvieratá	Hodnota
Ľadovce	1	Ľadový medveď	5
Džungľa	2	Orangutan	4
Hory	3	Alpaka	3
Savana	4	Surikata	2
Oceán	5	Ryby	1



Priebeh hry

Hrá sa v smere hodinových ručičiek na niekoľko kôl. Kolo prebieha nasledujúcim spôsobom:

Hráč, ktorý má štartovú značku, hádže všetkými kockami. Teraz si vyberie **1 kocku**, ktorú položí pred seba. Hodnotu na kocke nesmie zmeniť.

Potom musí hráč vykonať **jeden** z dvoch nasledujúcich úkonov:

1. Získanie nových zvierat ALEBO **2. Naplnenie safari**

1. ZÍSKANIE NOVÝCH ZVIERAT:

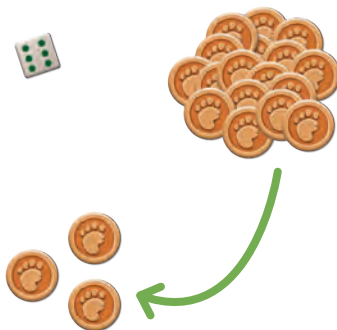
„Vzorec“: Počet nových žetónov = Počet pásiem s aspoň 1 voľným miestom

Zo spoločnej zásoby si vezmite toľko žetónov so zvieratami, koľko ich zodpovedá **počtu pásiem** vo vašom safari, v ktorých je ešte **aspoň jedno voľné miesto**. Maximálny počet je teda 5. Žetóny so zvieratami položte obrázkom dole do vašej *vlastnej zásoby* bez toho, aby ste sa na ne pozreli.

Dôležité: hodené číslo na zvolenej kocke **nie je** pre tento úkon **dôležité!**

Poznámka: pokiaľ dôjde týmto úkonom k spotrebovaniu žetónov zo *spoločnej zásoby*, musia ihneď **všetci** hráči doplniť do spoločnej zásoby polovicu svojich žetónov so zvieratami (zaokrúhlene dole) zo svojej *vlastnej zásoby!*

Příklad: ak máte 7 vlastných žetónov so zvieratami, musíte 3 žetóny odovzdať do spoločnej zásoby.



Příklad: Eliška si vezme kocku s ľubovoľným číslom a rozhodne sa, že si zaobstará nové zvieratá. Dve pásma svojho safari už úplne zaplnila (džungľa a hory), a preto si môže vziať 3 nové žetóny so zvieratami zo spoločnej zásoby.

2. NAPLNIENIE SAFARI

Vykonajte po poradí nasledujúce úkony 2a.-2d.

2a. Otočenie vlastných žetónov so zvieratami:

Musíte otočiť presne toľko žetónov so zvieratami zo svojej *osobnej zásoby*, koľko ich zodpovedá **číslu** na kocke.

Pozor: pokiaľ nemáte dostatok zvierat vo svojej vlastnej zásobe, musíte zvoliť 1. úkon a zaobstaráť si nové zvieratá!

Teraz si môžete z otočených žetónov so zvieratami vybrať **1 ľubovoľný žetón** a **bezplatne** ho umiestniť na voľné miesto v príslušnom pásme vášho safari. Zostávajúce otočené žetóny ponechajte ako **ponuku** pre ostatných hráčov.

Poznámka: ak ste otočili iba 1 žetón so zvieratám a umiestnili ho do vášho safari, kroky 2b.-2d. preskakujete.



Príklad: Lenka si vyberie kocku s číslom 4 a otočí štyri žetóny so zvieratami zo svojej vlastnej zásoby. Lenka umiestni žetón s alpakou do príslušného pásma vo svojom safari. Ostatné tri zvieratá ponechá ako ponuku pre ostatných.

2b. Výmenné kolo:

Kým máte pred sebou žetóny so zvieratami otočené obrázkom nahor, **môžu** si od vás **všetci ostatní** hráči poporiadku, v smere hodinových ručičiek, vziať **1 ľubovoľný žetón**, pokiaľ tak môžu urobiť.

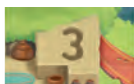
Pokiaľ si od vás chce niekto vziať žetón so zvieratám, musí vám dať toľko žetónov so zvieratami zo svojej *vlastnej zásoby*, koľko zodpovedá **hodnote** vybraného druhu zvieratá.



Ryby



Surikata



Alpaka



Orangutan



Ľadový medveď

Ak nemá hráč vo svojej vlastnej zásobe dostatok žetónov so zvieratami, nesmie si od vás žiadny žetón vziať. Takto získaný žetón môže teraz hráč umiestniť na voľné miesto v príslušnom pásme svojho safari.

Výmene nesmiete brániť. Žetóny, ktoré dostanete, položte obrázkom dole do vašej *vlastnej zásoby* bez toho, aby ste sa na ne pozreli.

2c. Umiestnenie druhého zvieräťa?

Pokiaľ po *výmennom kole* máte ešte pred sebou otočené žetóny so zvieratami, **môžete** si teraz vybrať **1 ďalší ľubovoľný** žetón a umiestniť ho na voľné miesto v príslušnom pásme vášho safari. Tentokrát však zaň musíte **zaplatiť** a umiestniť z vašej *vlastnej zásoby* do **spoločnej zásoby** taký počet žetónov so zvieratami, ktorý zodpovedá hodnote druhu zvieräťa.

2d. Je otočených príliš veľa žetónov?

Pokiaľ máte pred sebou stále ešte otočené žetóny so zvieratami, musíte ich otočiť na druhú stranu a zamiešať do **spoločnej zásoby**.

Potom je na rade ďalší hráč, ktorý si vyberie jednu zo zvyšných kociek a vykoná jeden z dvoch úkonov (1. alebo 2.) a tak ďalej, kým sa všetci hráči nevystriedajú. Tým kolo končí.

Koniec kola

Hráč odovzdá **štartovú značku** a všetky **kocky**, ktoré sa nachádzajú v hre ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek. Tento hráč začína nové kolo hodom kockami tak, ako je popísané vyššie.

Koniec hry

Hra končí okamžite, akonáhle niektorý z hráčov umiestni pätnásť žetón so zvieratám na zodpovedajúce posledné voľné miesto vo svojom safari. Tento hráč vyhráva.

Tip na prípravu ďalšej hry:

Ešte než upracete hru do krabice, umiestnite po skončení hry všetky žetóny so zvieratami na príslušné miesta vo vašom safari. To vám uľahčí vyhľadanie správnych súprav na začiatku ďalšej hry.

V prípade dotazov alebo pripomienok k hre „Wildtastic“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Nájdete nás na:



Facebook.com/ PiatnikCZ



Instagram.com/ piatnik_sk



Youtube.com/c/PiatnikSpiele



Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov! Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečie udusenía.
Ušchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

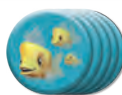
WILDTASTIC

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 zapęknąć rezerwat okazami dzikiej przyrody?

Zawartość pudełka



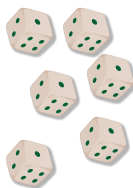
90 płytek zwierząt

(6 zestawów po 15 zwierząt: 1x niedźwiedź polarny, 2x orangutan, 3x alpaka, 4x surykatka 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.

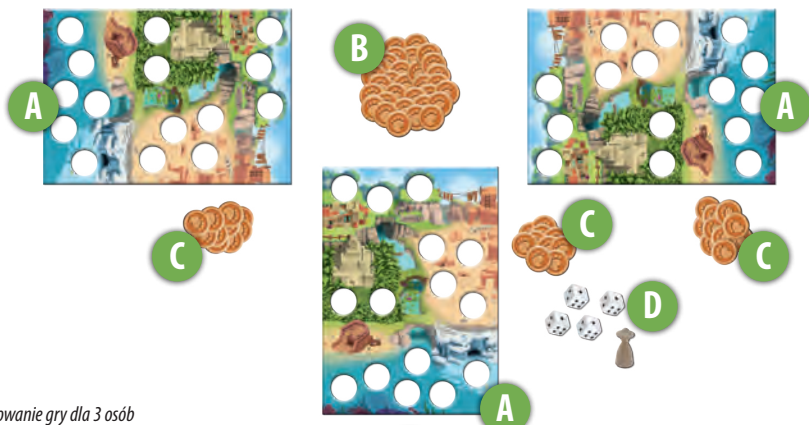
Przygotowanie gry

- 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**, pomieszczać 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**

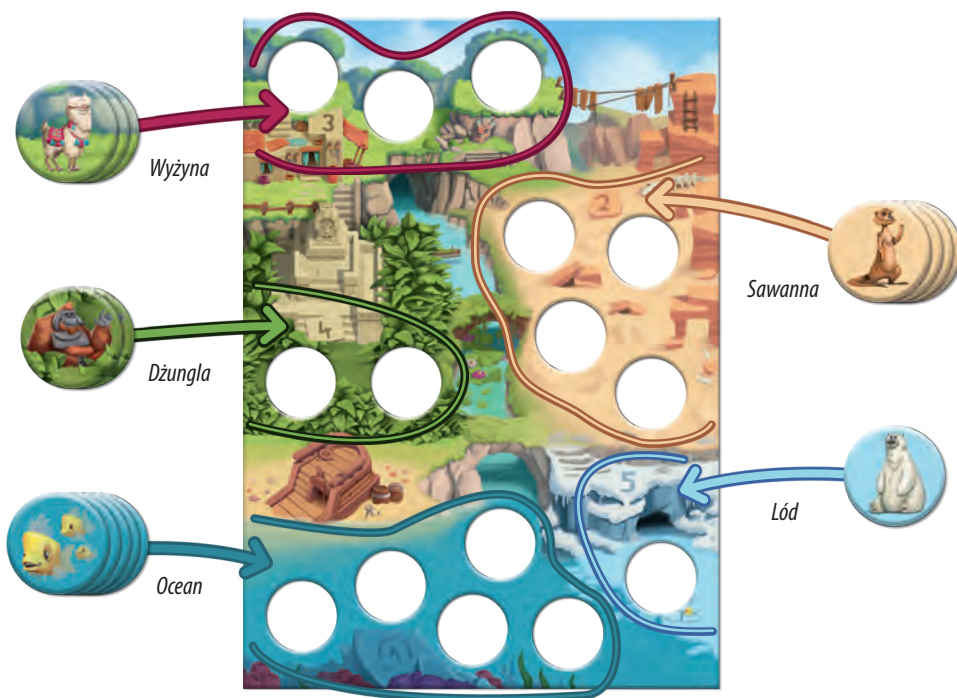


Przygotowanie gry dla 3 osób

Objaśnienie układu planszy

Każda plansza jest taka sama i składa się 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. Zapewnianie planszy**

1. ZDOBYWANIE NOWYCH ZWIERZĄT:

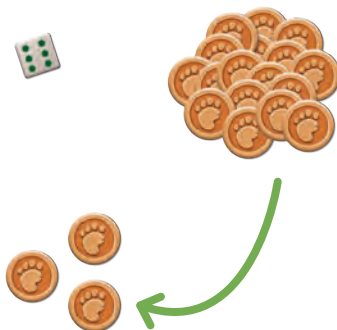
„Formuła”: Liczba nowych płytek = Liczba stref z co najmniej jednym wolnym miejscem

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 (dżungla i wyżyna) ma już zajęte, 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 **ofertą** 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 płytek, 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. Rzuca 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 wóź 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



Polub nas:



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



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



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