

zasady gry



gra zawiera:



- 5 figurek zwierząt



- pudełko z OAZĄ



- 36 kart ZWIERZĄT



- 21 KART PUNKTACJI



- instrukcję

CEL GRY

Nastała susza. Wszystkie zwierzęta na sawannie są spragnione i dlatego ściągają się do wodopoju. Pomóżcie im jak najszybciej dostać się do OAZY, aby mogły ugasić pragnienie.

PRZYGOTOWANIE

- Zwierzęta ułóżcie w losowej kolejności jeden za drugim w jednej linii.
- Do spodu pudełka z wkładką OAZY, włóżcie palmy i postawcie na środku stołu, obok zwierząt.



- Potasujcie KARTY ZWIERZĄT i rozdajcie każdemu graczowi po 7. Nie pokazujcie swoich kart innym graczom. Pozostałe karty odłóżcie na bok, nie będą potrzebne w tej rundzie. Najmłodszy gracz rozpoczyna grę.
- KARTY PUNKTACJI połóżcie obok w stosie. Będą potrzebne na koniec gry do przyznania punktów za zajęte miejsce.

PRZEBIEG GRY

Gracze po kolei zagrywają jedną ze swoich kart i kładą ją przed sobą. Mogą to zrobić na dwa sposoby:

1. KARTA ODKRYTA - Jeżeli gracz położy kartę zwierzęciem do góry, musi przestawić zwierzątko przedstawionego na tej karcie o jedną pozycję do przodu. To znaczy, że zamienia go miejscami ze zwierzęciem, które znajdowało się przed nim, tak jak jest to przedstawione na ilustracji.



Jeżeli gracz zagra kartą przedstawiającą zwierzę, które znajduje się na pierwszej pozycji, musi przesunąć je na koniec wyścigu – zwierzę potyka się i przyjmuje ostatnią pozycję.



2. KARTA ZAKRYTA - Jeżeli gracz postanowi odłożyć kartę rewersem do góry, to nie dokonuje zmian w kolejności zwierząt w wyścigu. Wszystkie zakryte karty będą jednak brane pod uwagę podczas liczenia punktów.



Podczas swojej kolejki gracze wykładają tylko po jednej karcie. Po siedmiu ruchach wszystkie karty zostaną wyłożone przed graczami i następuje liczenie punktów.

PRYZNAWANIE PUNKTÓW I KONIEC GRY

- Przed przystąpieniem do przyznawania punktów, należy odstąpić wszystkie zakryte karty, które znajdują się przed graczami.
- Za każdą kartę ze zwierzakiem, który ukończył wyścig na I miejscu, gracze otrzymują kartę PUNKTACJI o wartości 3 punktów.
- Za każdą kartę ze zwierzakiem, który ukończył wyścig na II miejscu, gracze otrzymują kartę PUNKTACJI o wartości 2 punktów.
- Za każdą kartę ze zwierzakiem, który ukończył wyścig na III miejscu, gracze otrzymują kartę PUNKTACJI o wartości 1 punktu.
- Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. Gdy kilku graczy remisuje, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład: Gracz miał przed sobą 1 kartę przedstawiającą krokodyla (I MIEJSCE) i aż 4 karty z zebrawą (III miejsce) – otrzymuje 1 kartę z 3 punktami i 4 karty z 1 punktem.



Art.: OAZA
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co
www.kukuryku.co
5 901 738 564 381

