

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl

DZIUBAKI

Autor: Reiner Knizia • Ilustracje: Marcin Minor

ELEMENTY GRY

4 dwustronne plansze



60 płytek zwierząt w 4 kolorach (po 15 płytek dla każdego gracza)



tor punktów



4 znaczniki graczy



CEL GRY

W grze występują 4 gatunki zwierząt żyjących w Australii: dziobaki, koale, kangury i lotopałanki. Zadaniem graczy jest rozmieszczenie płytek zwierząt na swoich planszach w taki sposób, aby różne gatunki nie spotkały się na tej samej łące. **Za każdą łąkę z jednym gatunkiem zwierząt** gracze dostaną na koniec gry punkty. Wygra osoba, która zdobędzie ich najwięcej.

Poniżej znajdują się zasady gry **dla 2–4 graczy**. Wariant **jednoosobowy** opisany jest na końcu instrukcji.

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Każdy gracz bierze **1 planszę**.
Wspólnie wybierzcie układ planszy, na której będziecie grać – regularny lub nieregularny. Połóżcie plansze odpowiednią stroną do góry.
- B Tor punktów** połóżcie na środku stołu.
- C Znaczniki graczy** umieśćcie na torze punktów – na polu START.
- D** Każdy gracz bierze **15 płytek zwierząt** w wybranym kolorze (rewersy płytek różnią się kolorami). Gracz, który najdalej skoczy jak kangur (lub najmłodszy gracz), **miesza swoje płytki zwierząt i tworzy z nich stos** (obrazkami do dołu) **D1**. Pozostali gracze **rozkładają swoje płytki zwierząt obok swoich plansz** (obrazkami do góry) **D2**.

Przygotowanie gry dla 3 osób:

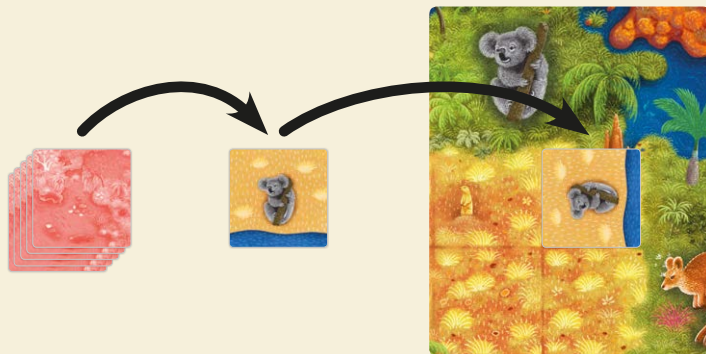


PRZEBIEG ROZGRYWKI

- Gracz mający przed sobą stos płytek zwierząt **odkrywa pierwszą z góry stosu** i pokazuje ją pozostałym graczom.
- Pozostali gracze szukają **takiej samej płytki** w swoich zestawach.
- Każdy gracz umieszcza tę płytkę na swojej planszy – na **dowolnym** pustym polu.

- Następnie gracz odkrywa kolejną płytkę z **góry stosu** i wszystkie osoby kładą taką samą płytkę na swoich planszach.

Przykład: Magda odłoniła płytkę z góry stosu. Pozostali gracze biorą taką samą płytkę ze swoich zestawów. Następnie wszyscy umieszczają je na swoich planszach.



Położona płytka pozostaje na swoim miejscu do końca gry. **Nie można** jej przenosić ani obracać.

Należy starać się układać płytki w taki sposób, **aby na poszczególnych łąkach znajdował się 1 gatunek zwierząt**. Woda na płytkach tworzy granice między łąkami.

Na planszy nadrukowane są 4 zwierzęta. Wchodzą one w skład przylegających do nich łąk.



Przykład:

łtka z 5 koalami



łtka z 4 koalami i 1 kangurem



KONIEC GRY

Gra kończy się po umieszczeniu płytek zwierząt na wszystkich polach planszy (każdemu graczowi na koniec gry pozostaną 3 niewykorzystane płytki zwierząt).

Gracze liczą punkty za zwierzęta znajdujące się na poszczególnych łąkach:

- jeśli na łące jest tylko 1 gatunek zwierząt, gracz zdobywa 1 punkt za każde zwierzę na tej łące,
- jeśli na łące jest więcej niż 1 gatunek zwierząt, gracz nie zdobywa punktów.

Gracze zaznaczają punkty na torze punktów, przesuając swój znacznik o odpowiednią liczbę pól. Zwycięża gracz, który otrzyma najwięcej punktów.

W wypadku remisu wygra osoba mająca **największą grupę dziobaków na jednej łące**. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład: Gracz zdobywa:

- Ⓐ **5 punktów** za łąkę z *kangurami*,
 - Ⓑ **4 punkty** za większą łąkę z *koalami*,
 - Ⓒ **1 punkt** za mniejszą łąkę z *koalą*,
 - Ⓓ **3 punkty** za większą łąkę z *dziobakami*,
 - Ⓔ **2 punkty** za mniejszą łąkę z *dziobakami*,
 - Ⓕ **1 punkt** za łąkę z *lotopałanką*.
 - Ⓖ **0 punktów** za łąkę z więcej niż jednym gatunkiem zwierząt.
- Gracz w sumie zdobył **16 punktów** – zaznacza je na torze punktów.



WARIANT – WSZYSCY RAZEM

Jeśli gracze uda się zgromadzić **wszystkie zwierzęta jednego gatunku na jednej łące**, zdobędzie za nią **dodatkowe 3 punkty**.

WARIANT JEDNOOSOBOWY

Rozgrywka przebiega podobnie jak w grze wieloosobowej. Gracz tworzy stos ze swoich płytek i kolejno odkrywa płytki z góry stosu. Każdą z nich umieszcza na swojej planszy. Stara się uzyskać jak najwyższy wynik.

Dla małych dzieci taka rozgrywka przybiera formę układanki, w której dziecko ćwiczy spostrzegawczość, umiejętność planowania przestrzennego i tworzenia zbiorów.



KILKA CIEKAWOSTEK



Koale, aby schłodzić się w upalny dzień, przytulają się do drzew. Jako jedne z niewielu zwierząt mają odciski palców, które trudno jest odróżnić od ludzkich.

Dziobaki są nietypowymi ssakami. Mają dzioby, samice składają jaja, a samce wydzielają jad przez parę ostróg znajdujących się na tylnych kończynach.





Lotopałanki karłowate po bokach ciała mają fałdy skórne, które umożliwiają im wykonywanie lotów ślizgowych. Mają też chwytny ogon.

Kangur to narodowy symbol Australii. Jest jedynym zwierzęciem na świecie, które wykorzystuje skakanie jako sposób przemieszczania się i pokonywania dużych odległości. Może osiągać prędkość nawet do 60 km/h i skakać na wysokość 3 m.



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  nasza_ksiegarnia_gry



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Aptečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2020 Dr Reiner Knizia. All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Patrycja Jaworska
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Zuzanna Laskowska
DTP: Cezary Szulc