



JOEL & RAFAEL ESCALANTE



MAIA ZEIDAN

PŁÓTKI PŁUSK!

INSTRUKCJA

rebel

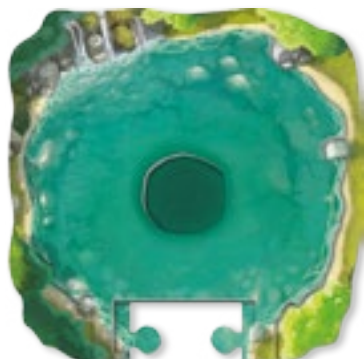


WPROWADZENIE I CEL GRY

W ten piękny, słoneczny poranek wszystkie zwierzęta z dżungli umówiły się przy jeziorze, aby zagrać razem w chowanego. Żółwica nie może się doczekać spotkania z przyjaciółmi! Postanawia popłynąć wzdłuż brzegu rzeki, ochlapując przy tym wszystko dookoła, i w ten sposób wywabić zwierzęta z ich kryjówek. Pierwszy gracz, który odnajdzie wszystkie schowane zwierzęta, wygra grę.



ELEMENTY



plansza jeziora



tor rzeki



2 bariery
(opcjonalne)



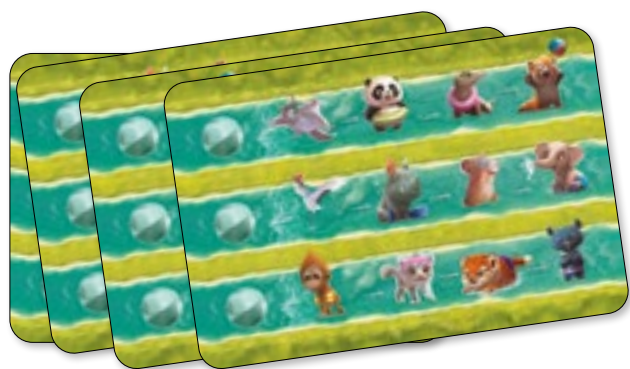
4 żetony
dmuchanych kół



12 żetonów
piłek



żeton żółwicy



4 plansze graczy



przód

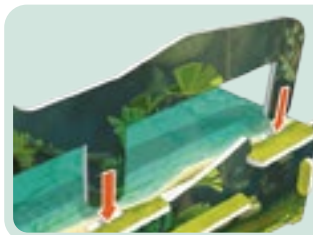
tył

12 płytek ze zwierzętami

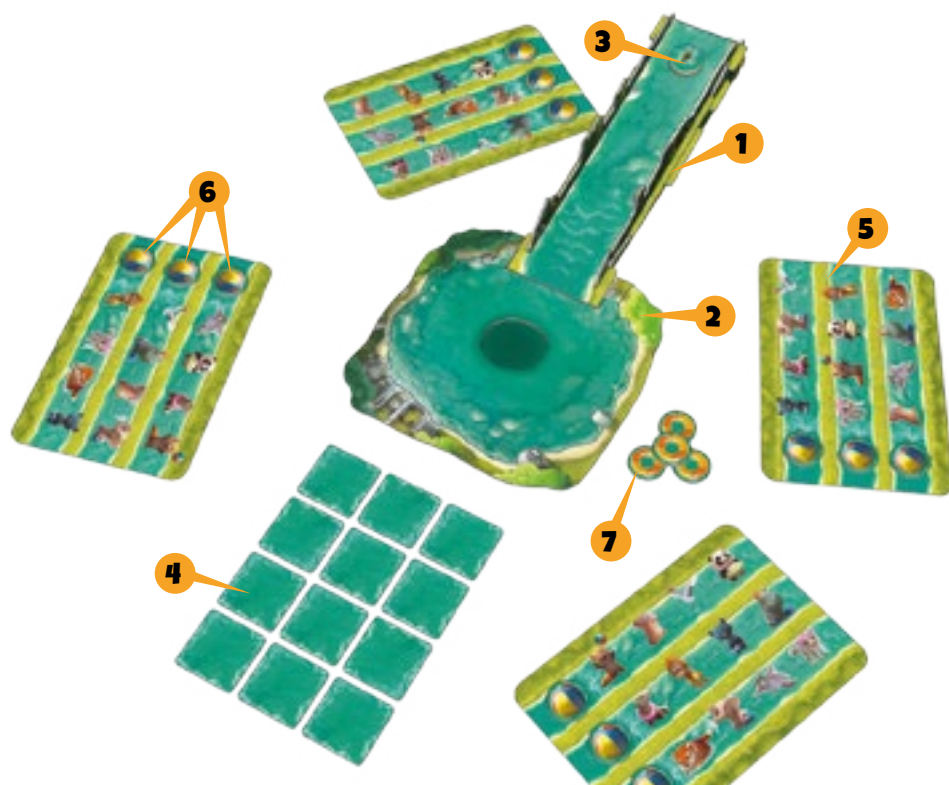
PRZYGOTOWANIE

Złóż tor rzeki **1** i planszę jeziora **2**, a następnie połóż je na środku stołu. Umieść żeton żółwicy na początku toru **3**. Przetasuj zakryte **12** płytek ze zwierzętami **4** i ułóż je w siatce o wymiarach 3 na 4 płytki. Każdy z graczy bierze planszę gracza **5** i 3 żetony piłek **6**, które kładzie na miejscach przeznaczonych na żetony piłek na swojej planszy. W pobliżu toru rzeki połóż **4** żetony dmuchanych kół **7**.

Gracz, który ostatnio pływał, jako pierwszy rozgrywa swoją turę, a następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



UWAGA! Aby dostosować poziom trudności rozgrywki, przymocujcie bariery do toru rzeki.



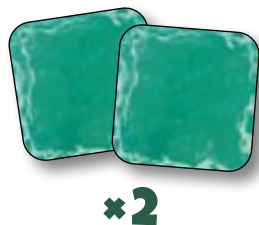
PRZEBIEG TURY

Podczas swojej tury próbujesz pstryknąć palcami żeton żółwicy, tak aby znalazł się na środku jeziora.

- Jeśli **żeton żółwicy** nie dotrze do jeziora, odkrywasz **1 płytkę ze zwierzęciem**.
- Jeśli **żeton żółwicy** wylądował na brzegu jeziora (jasnoniebieskiej części planszy jeziora), odkrywasz **2 płytki ze zwierzętami**.
- Jeśli **żeton żółwicy** dotrze do środka jeziora (ciemnoniebieskiej część na środku planszy jeziora), odkrywasz **3 płytki ze zwierzętami**.

UWAGA!

- Jeśli żeton żółwicy wylądował na styku 2 części planszy, uznaje się, że wylądował na tym bardziej korzystnym dla Ciebie.
- Jeśli żeton żółwicy zatrzyma się na rzece, oznacza to, że nie dotarł do jeziora, więc odkrywasz 1 płytkę ze zwierzęciem.



***2**

Przykład. Ponieważ żeton żółwicy jest częściowo na jasnoniebieskiej części jeziora, Ada może odkryć 2 płytki ze zwierzętami.

Podczas swojej tury starasz się przesuwać żetony piłek na swojej planszy gracza. Aby przesunąć żeton piłki, musisz odkryć **płytkę ze zwierzęciem** odpowiadającym zwierzęciu widocznym po prawej stronie żetonu piłki.

Wszyscy gracze muszą mieć możliwość zobaczenia **odkrytej płytki**, aby móc zapamiętać jej położenie.

Gdy na odkrytej płytce widnieje poszukiwane przez Ciebie zwierzę, możesz przesunąć żeton piłki w odpowiednim rzędzie **na następne pole**.



Przykład. Ada szuka pandy, aby móc przesunąć swój żeton piłki w 1. rzędzie; słonia, aby przesunąć żeton w 2. rzędzie; i orangutana, aby przesunąć żeton w 3. rzędzie.

UWAGA!

- Nie musisz ukończyć jednego rzędu, aby zacząć drugi. Możesz przesuwać żetony piłek na wszystkich rzędach w tym samym czasie.
- Możesz przesunąć żeton piłki o więcej niż 1 pole, jeśli odpowiednie płytki ze zwierzętami zostały odkryte podczas 1 tury.

Gdy nie możesz przesunąć żadnego ze swoich **żetonów piłek**, ponieważ nie odkryłeś odpowiednich płytek ze zwierzętami, otrzymujesz **żeton dmuchanego koła**.

Ten żeton pozwala Ci odkryć 1 dodatkową **płytkę ze zwierzęciem** podczas następnej tury. Po wykorzystaniu żetonu koła musisz zwrócić go do pozostałych żetonów dmuchanych kół.



Przykład. Podczas swojej tury Ada nie odkryła ani pandy, ani słonia, ani orangutana. Nie może więc przesunąć swoich żetonów piłek i otrzymuje 1 żeton dmuchanego koła.

Następnie zakrywasz wszystkie **płytki ze zwierzętami** i rozpoczyna się tura następnego gracza.

KONIEC GRY

Pierwszy gracz, który przesunie swoje 3 żetony piłek na ostatnie pole w każdym rzędzie na swojej planszy gracza, wygrywa grę.



Przykład. Ukończona plansza gracza.



**WSZYSTKIE TE ZWIERZĘTA
ŻYJĄ W AZJI.
CZY JE ROZPOZNAJESZ?**



ŻÓŁWICA



IRBIS ŚNIEŻNY



POLATUCHA SYBERYJSKA



NOSOROŻEC INDYJSKI



NIEDŹWIEDŹ HIMALAJSKI



WARAN Z KOMODO



SŁOŃ INDYJSKI



ŻURAW MANDŹURSKI



**ORANGUTAN
BORNEAŃSKI**



PANDA WIELKA



PANDKA RUDA



**SZCZEKUSZKA
URWISKOWA**



TYGRYS AZJATYCKI

05-2021



OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.



Wyprodukowano w Chinach.



JOEL & RAFAEL ESCALANTE



MAÏA ZEIDAN

**Tłumaczenie na język polski: Natalia Laprus
Redakcja: zespół Rebel**

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

© & © GIGAMIC 2021



Producent:
ZAL Les Garennes
F 62-930 – Wimereux – Francja
www.gigamic.com