ZWIERZAKI NA POKŁAD

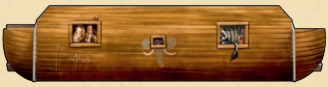
Gra Ralfa zur Lindego i Wolfganga Sentkera
dla 2 do 4 graczy w wieku od 8 lat.

Każdy gracz ma własną arkę i próbuje zwabić na nią jak najwięcej zwierząt. Niestety, pewien mężczyzna zwany Noem stwierdził, że tylko on może zbierać pary zwierząt i ustanowił prawo zabraniające innym ich posiadania. Przez to, na koniec gry, gracze muszą odrzucić wszystkie zwierzęta, których mają dokładnie po dwa. Jednakże w prawie istnieje luka, dzięki której można gromadzić grupy zwierząt, czyli minimum trzy zwierzęta tego samego gatunku. Takie grupy nie tylko nie są zakazane, ale są cenniejsze niż pojedyncze zwierzaki. Nie jest to jednak proste zadanie. Aby utworzyć grupę, na ogół najpierw trzeba mieć parę… Kiedy arki będą odpływać, wygra gracz, który na pokładzie zgromadził najcenniejsze zwierzaki.

Zawartość

20 skrzynek z jedzeniem

4 arki



4 flagi przerwy

1 flaga gracza rozpoczynającego

60 płytek zwierząt

W grze jest 12 gatunków zwierząt.

Rewers

Każdy gatunek to 5 zwierząt, ponumerowanych od 1 do 5.

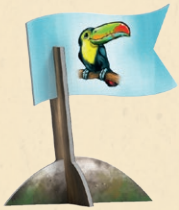
Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wyjąć wszystkie elementy z tekturowych ramek, następnie złożyć flagę gracza rozpoczynającego oraz arki, tak jak pokazano na obrazkach poniżej.

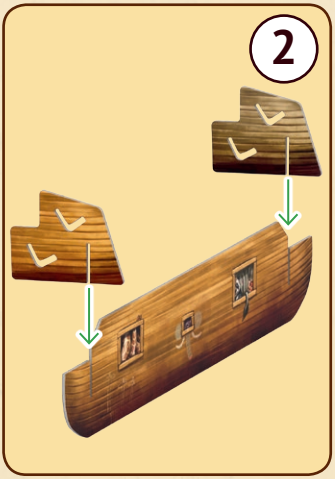
Arka

Tył

Przód

Flaga gracza rozpoczynającego





Przygotowanie

1. Każdy gracz otrzymuje **arkę**, którą stawia przed sobą. Arki służą jako podstawki pod płytki zwierząt, dzięki nim gracz widzi swoje płytki, ale przeciwnicy nie mogą ich zobaczyć.

2. Każdy gracz otrzymuje również **flagę przerwy**, którą kładzie przed sobą.

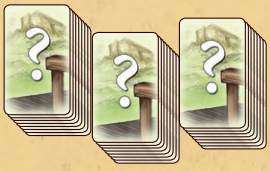
3. Zgodnie z liczbą graczy, używa się następujących **płytek zwierząt**:

W rozgrywce 4-osobowej używa się wszystkich dwunastu gatunków (łącznie 60 zwierząt).

W rozgrywce 3-osobowej używa się dziesięciu gatunków (łącznie 50 zwierząt), usuwa się po 5 płytek z dwóch dowolnych gatunków.

W rozgrywce 2-osobowej używa się ośmiu gatunków (łącznie 40 zwierząt), usuwa się po 5 płytek z czterech dowolnych gatunków.

Płytki biorące udział w rozgrywce tasuje się i układa w kilka zakrytych stosów. Należy odłożyć je nieco na bok, aby środek stołu pozostał wolny – tam będzie się znajdował obszar gry.

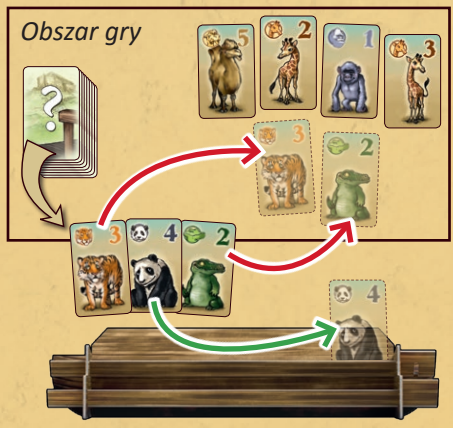


4. Obok stosów zwierząt umieszcza się skrzynki z jedzeniem, tworząc zasób wspólny.

5. Każdy gracz otrzymuje jedną skrzynkę i kładzie ją obok swojej arki, tworząc osobisty zasób gracza.

6. Flagę gracza rozpoczynającego należy dać najstarszej osobie, która umieszcza ją obok swojej arki.

7. Każdy gracz dobiera trzy płytki zwierząt z dowolnych stosów i patrzy na nie tak, aby przeciwnicy nie widzieli, jakie zwierzęta się na nich znajdują. Następnie każdy wybiera jedną z dobranych płytek i umieszcza ją na swojej arce. Kiedy wszyscy gracze odłożą płytkę na arkę, pozostałe płytki umieszcza się odkryte na środku stołu, gdzie tworzą jedną dużą grupę.



Przebieg gry

Rozgrywka w *Zwierzaki na pokład* trwa kilka rund. Kończy się na koniec rundy, w której przynajmniej jeden gracz zapełni swoją arkę, czyli będzie miał na niej co najmniej dziesięć płytek zwierząt.

Rozpoczęcie rundy

Na początku każdej rundy grupa zwierząt na środku stołu musi być uzupełniona. Przysuwa się wszystkie płytki zwierząt leżące na stole do siebie. Następnie dobiera się płytki z dowolnego stosu, dopóki na stole nie znajdzie się odpowiednia liczba płytek:

W rozgrywce 4-osobowej musi być dwanaście odkrytych płytek i jedna zakryta.

W rozgrywce 3-osobowej musi być dziesięć odkrytych płytek i jedna zakryta.

W rozgrywce 2-osobowej musi być osiem odkrytych płytek i jedna zakryta.

Nie ma reguły, według której należałoby układać zwierzęta, jednak aby graczom było wygodniej, mogą uzgodnić, że np. zwierzęta tego samego gatunku będą obok siebie.

Uwaga: Żaden gracz nie może zobaczyć, co znajduje się na zakrytej płytce podczas jej wykładania. W każdej rundzie na stole może znajdować się tylko jedna zakryta płytka. Jeśli po poprzedniej rundzie na stole została zakryta płytka, nie dokłada się kolejnej.

Co to jest grupa zwierząt?

- Na początku każdej rundy na środku stołu znajduje się jedna duża grupa zwierząt. Podczas rundy będzie ona dzielona na mniejsze grupy.
- Płytki zwierząt, które należą do jednej grupy, muszą być ułożone blisko siebie i widocznie oddzielone od innych grup.
- Nie ma znaczenia, jakie gatunki zwierząt znajdują się w grupie.
- Pojedyncza płytka oddzielona od innych jest również rozpatrywana jako grupa.

Przebieg rundy

Rundę rozpoczyna osoba, która ma flagę gracza rozpoczynającego. Dalej gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz wykonuje jedną z poniższych akcji:

Akcja A. Rozdzielenie grupy zwierząt na dwie mniejsze i wzięcie skrzynki z jedzeniem.

Akcja B. Zabranie grupy zwierząt na swoją arkę i zakończenie rundy.

Akcja A. Rozdzielenie grupy zwierząt

Gracz wybiera ze środka stołu grupę zwierząt, która zawiera **co najmniej** dwie płytki. Dowolnie rozdziela płytki i tworzy z nich **dwie nowe** grupy. Gracz może przesuwać płytki w dowolnej kolejności, jednak musi utworzyć dwie grupy, zawierające co najmniej po jednym zwierzaku. **Nie można** przesuwać płytek z innych grup.

Po rozdzieleniu grupy zwierząt na dwie inne gracz bierze jedną skrzynię z jedzeniem z zasobów wspólnych i umieszcza ją w swoich zasobach.

Przykład: Na stole znajdują się cztery grupy zwierząt (A, B, C, D).

W swojej turze Natalia tworzy dwie nowe grupy zwierząt z grupy A.

Następnie bierze z zasobów wspólnych jedną skrzynkę z jedzeniem i umieszcza ją w swoich zasobach.

Uwaga: Gracz nie może posiadać w swoich zasobach więcej niż pięć skrzynek z jedzeniem. Jeśli gracz miałby otrzymać szóstą skrzynkę (po wykonaniu akcji A), musi zamiast tego oddać jedną ze swoich skrzynek, tak że zostaną mu cztery.

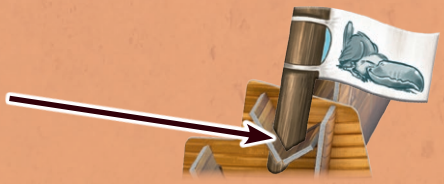
Akcja B. Zabranie grupy zwierząt na swoją arkę

Gracz wybiera jedną grupę zwierząt ze środka stołu i oddaje jedną skrzynkę z jedzeniem ze swoich zasobów za każde zwierzę znajdujące się w tej grupie. Skrzynki wracają do zasobów wspólnych. Kiedy gracz już zapłaci za wybraną grupę, bierze wszystkie znajdujące się w niej płytki i układa na swojej arce.

- Gracz zawsze musi wziąć całą grupę i zapłacić odpowiednią liczbę skrzynek.
- Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby skrzynek, nie może wziąć danej grupy.
- Jeśli w grupie, którą zabiera gracz, znajduje się zakryta płytka, gracz umieszcza ją na swojej arce tak jak pozostałe płytki, nie pokazując przeciwnikom, jakie zwierzę się na niej znajduje.

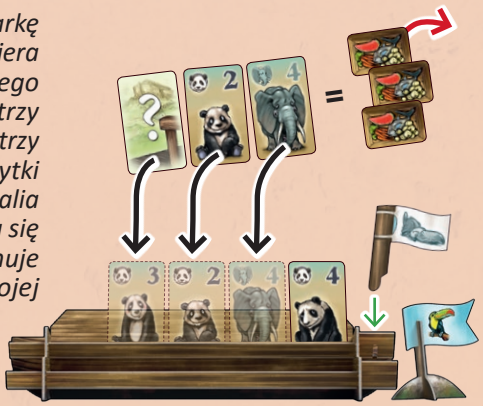
Uwaga: Wykonując tę akcję, gracz automatycznie kończy swój udział w trwającej rundzie. Gracz nie będzie już wykonywał żadnych akcji w tej rundzie, po prostu zostanie pominięty.

Po wykonaniu tej akcji gracz umieszcza w prawym górnym rogu swojej arki flagę przerwy, która symbolizuje, że nie bierze on już udziału w tej rundzie.



Gracz, który jako pierwszy zakończył rundę, zostanie pierwszym graczem w kolejnej rundzie. Otrzymuje on flagę gracza rozpoczynającego.

Przykład: *Natalia chce zabrać na swoją arkę przedstawioną grupę zwierząt, która zawiera jedną zakrytą płytkę, jedną pandę i jednego słonia. Ponieważ w grupie znajdują się trzy płytki, musi oddać do zasobów wspólnych trzy skrzynki z jedzeniem. Następnie bierze płytki ze stołu i umieszcza je na swojej arce. Natalia jako pierwsza w tej rundzie zdecydowała się na zabranie grupy zwierząt, więc otrzymuje flagę gracza rozpoczynającego. Na swojej arce umieszcza również flagę przerwy.*



Uwaga: Gdy gracz zgromadzi na swojej arce co najmniej dziesięć zwierząt, musi to ogłosić pozostałym uczestnikom. Arka może pomieścić tylko dziesięć zwierząt, więc wszystkie nadmiarowe gracz wykłada na stole przed sobą. Nadal jest jednak uważany za ich właściciela.

Ogólne zasady:

- Jeśli gracz nie może wykonać akcji A (nie ma grup, które można podzielić), musi wykonać akcję B.
- Jeśli gracz nie może wykonać ani akcji A, ani B, pasuje i tura przechodzi na kolejną osobę.
- Zasoby skrzynek z jedzeniem każdego gracza muszą być widoczne dla wszystkich.
- Gracze, na życzenie przeciwnika mogą ujawniać, ile zwierząt mają na arce, ich rodzaj pozostaje jednak tajemnicą.

Koniec rundy

Kiedy zostanie tylko jeden gracz, który nie wystawił jeszcze flagi przerwy, może on wykonać ostatnią turę poprzez wykonanie akcji A lub B. Następnie runda się kończy.

Jeśli co najmniej jeden gracz zapełnił już swoją arkę (ma na niej co najmniej dziesięć zwierząt), gra się kończy, jeśli nie – przeprowadza się nową rundę.

Uwaga: Przed rozpoczęciem nowej rundy wszyscy gracze muszą zdjąć flagi przerwy i położyć je przed sobą.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy na koniec rundy co najmniej jedna osoba zapełniła swoją arkę.

Wszyscy przygotowują swoją arkę do wypłynięcia poprzez wykonanie następujących czynności:

1. Gracze usuwają ze swoich ark zwierzęta, których mają dokładnie dwa.
2. Następnie układają na arce zwierzęta zgodnie z ich gatunkiem.

Uwaga: Każda arka może pomieścić tylko dziesięć zwierząt. Jeśli gracz nadal posiada więcej niż dziesięć zwierząt, musi odrzucić nadmiarowe. Wybiera dowolne płytki, jednak nie może po zakończeniu odrzucania mieć dokładnie dwóch zwierząt jednego gatunku.

3. Arki odpływają. Gracze pokazują zgromadzone przez siebie zwierzęta i liczą punkty zwycięstwa. Każde zwierzę może być rozpatrywane albo jako pojedyncze, albo jako część grupy (co najmniej trzy zwierzęta tego samego gatunku).

   Gracze liczą punkty według następujących reguł:

   - każde pojedyncze zwierzę jest warte tyle punktów, ile wskazane jest na płytce;
   - każde zwierzę w grupie jest warte pięć punktów (nie bierze się pod uwagę wartości z płytek);
   - każda skrzynka z jedzeniem, którą gracz ma w swoich zasobach, to jeden dodatkowy punkt.

Gracz, który zgromadził najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który spośród remisujących ma na arce więcej gatunków zwierząt. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład: *Gra się kończy. Natalia przygotowuje swoją arkę do wypłynięcia.*

Ma jedenaście zwierząt:

Niestety, musi oddać słonie, ponieważ ma tylko dwie płytki słoni.
Na arce pozostały jej następujące zwierzęta:
- *jeden tygrys (pojedyncze zwierzę),*
- *jeden krokodyl (pojedyncze zwierzę),*
- *trzy żyrafy (grupa zwierząt),*
- *cztery pandy (grupa zwierząt).*

Pozostały jej również dwie skrzynki z jedzeniem.

Po wypłynięciu otrzymuje następującą liczbę punktów zwycięstwa:

4 + 2 + 4 x 5 + 3 x 5 + 2 = **43**

Autorzy: Ralf zur Linde, Wolfgang Sentker
Ilustracje: Alexander Jung

Polska instrukcja:
Anna Mrzewa-Michalak

Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A
www.g3poland.com

www.facebook.com/G3Poland

© 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17,
21073 Hamburg, Germany.
All rights reserved.
www.eggertspiele.de

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2016. Wersja 1.0