

WYBIERZ MNIE!



Autor gry: Torsten Landsvogt
Ilustracje: Magdalena Markowska

2-5 GRACZY CZAS GRY 15-30 MIN WIEK 7+

„Ja! Ja! Wybierz mnie! Ja! Ja! Ja!” – Osioł

Zwierzaki. Duże i małe, puchate i pierzaste, wszystkie kochane! Podczas pięknego letniego dnia szukają miejsca, by odpocząć i nieco się pobawić. Możesz zaprosić je do siebie! Kogo wybierzesz? Foki, tygrysy, a może nosorożce? Pamiętaj jednak, że zwierzaki najlepiej czują się w towarzystwie swojego gatunku i najlepiej się bawią w grupkach. Im więcej grupek przyjdzie, tym lepsza będzie zabawa! Uwważ jednak na czarną owieczkę. Uwielbia ona płatać figle i pojawiać się tam, gdzie nikt jej nie zapraszał. Nie pozwól, by przeszkodziła Twoim gościom w imprezie.



Elementy Gry

1 karta Wodopoju (zawierająca informację, ile kart możesz dołożyć do zoo w zależności od liczby kart zdobytych w tej turze)



78 Kart Zwierzaków, obejmujących:

- 64 Zwykłe Karty Zwierzaków (w 16 gatunkach, po 4 sztuki każdego Zwierzaka)



- 11 Specjalnych Kart Zwierzaków (5 Czarnych Owiec, 3 Orły, 2 Krety i 1 Sroka Złodziejka)



- 3 Zaawansowane Karty Zwierzaków (1 Biała Owca, 1 Owca Mama i 1 Wilk)



Cel Gry

Gracze zbierają zestawy kart z takimi samymi zwierzaki, dobierając karty od siebie nawzajem. Pierwszy gracz, który zbierze odpowiednią liczbę trójek zwierzaków w swoim zoo, wygrywa grę (zobacz „Koniec gry”).

Przygotowanie Gry

- Położ kartę Wodopoju na środku stołu.
- Wyciągnij odpowiednie karty Zwierzaków w zależności od liczby graczy, a resztę nieużywanych kart odłóż do pudełka:

Liczba Graczy	Zwykłe Karty Zwierzaków	Specjalne Karty Zwierzaków
2	Numery 1-12	2 Czarne Owce, 1 Orzeł, 1 Kret, 1 Sroka Złodziejka
3	Numery 1-12	3 Czarne Owce, 2 Orły, 1 Kret, 1 Sroka Złodziejka
4	Numery 1-14	4 Czarne Owce, 2 Orły, 2 Krety, 1 Sroka Złodziejka
5	Numery 1-16	5 Czarnych Owiec, 3 Orły, 2 Krety, 1 Sroka Złodziejka

- Zwykłe Karty Zwierzaków:
 - Potasuj Zwykłe Karty Zwierzaków i rozdaj po 5 kart każdemu z graczy (po 6 przy grze dwuosobowej).
 - Z pozostałych Zwykłych Kart Zwierzaków utwórz zakryty Stos Kart Zwierzaków.
- Specjalne Karty Zwierzaków:
 - Każdy z graczy dostaje 1 Czarną Owcę.
 - Srokę Złodziejkę połóż odkrytą obok Stosu Kart Zwierzaków.
 - Potasuj pozostałe Specjalne Karty Zwierzaków i rozdaj każdemu z graczy po jednej.
- Gracze trzymają swoje karty na ręce i nie pokazują ich dobrowolnie innym graczom podczas gry.



Przygotowanie gry dla trzech graczy



Stos Kart Zwierzaków



Sroka Złodziejka



Wodopój

5 Kart Zwykłych Zwierzaków
+1 Orzeł / Kret
+1 Czarna Owca



Rozgrywka

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Pierwszym graczem zostaje ten, który ostatnio głośko jakieś zwierzę. W swojej turze gracz aktywny (czyli ten, który właśnie wykonuje swoją turę) ma za zadanie dobierać karty z rąk innych graczy do momentu, gdy postanowi przerwać lub zostanie do tego zmuszony.

Gracz aktywny wybiera (bez podglądania) dowolną kartę, znajdującą się na ręce dowolnego gracza (nie od siebie), i umieszcza ją odkrytą przy Wodopoju. Następnie powtarza tę czynność, dobierając w ten sam sposób od tego samego lub innego gracza (nie od siebie). Kolejne karty należy układać obok poprzednich, tak aby wszystkie były widoczne. Gracz powinien powtarzać tę czynność do momentu, gdy postanowi przestać lub zostanie do tego zmuszony. Gracz przestaje dobierać kolejne karty w dwóch przypadkach:

- PRZYMUSOWO** – Jeśli dobrałeś kartę **Czarnej Owcy**, wykonaj następujące kroki:

- Natychmiast skończ dobierać karty.
- Zwróć Czarną Owcę graczowi, od którego ją dobrałeś.
- Weź na rękę wszystkie karty dobrane w tej turze, leżące obok Wodopoju.
- (Nie dodawaj żadnych kart do zoo).
- Wszyscy pozostali gracze uzupełniają karty na ręce, dobierając ze stosu Kart Zwierzaków, tak aby mieć na ręce 7 kart (8 kart w grze dwuosobowej), jeśli ktoś ma 7 lub więcej kart, to nic nie robi.



2. DOBROWOLNIE – Jeśli skończyłeś dobieranie zanim dobrałeś

Czarną Owcę, wykonaj następujące kroki:

- Policz, ile kart leży obok Wodopoju (karty zdobyte w tej turze) i weź je wszystkie na rękę.
- Dodaj do swojego zoo (zoo to miejsce na stole przed Tobą, w którym będziesz starać się zbierać trójki takich samych Zwierzaków) tyle odkrytych Zwykłych Kart Zwierzaków z ręki, ile zdobyłeś w tej turze **MINUS DWIE** (liczbę ujemną potraktuj jak zero).
- Wszyscy pozostali gracze uzupełniają karty na rękę, dobierając ze stosu Kart Zwierzaków, tak aby mieć na ręce 7 kart (8 kart w grze dwuosobowej), jeśli ktoś ma 7 lub więcej kart, to nic nie robi.

Uwaga!

- Do zoo można dodawać zarówno karty zdobyte w tej turze, jak i karty, które gracz posiadał już wcześniej.
- Do zoo można dodawać wyłącznie Zwykłe Karty Zwierzaków (nie można dodawać Kart Specjalnych ani Zaawansowanych).
- Karty w zoo powinny być posegregowane gatunkami i widoczne dla wszystkich graczy.
- Jeśli stos Kart Zwierzaków się wyczerpie, gracze kontynuują grę bez dobierania kart ze stosu.
- Gracze zbierają w zoo trójki Zwierzaków, ale nie ma przeciwwskazań, aby do trójki dołączyć czwartego Zwierzaka - czwórka liczy się tak samo jak trójka.

Koniec Gry

Gra kończy się natychmiast, kiedy jeden z graczy uzbiera wymagany do zwycięstwa liczbę (podaną w tabeli poniżej) trójek Zwierzaków w swoim zoo. Ten właśnie gracz zostaje zwycięzcą.

Liczba Graczy	Liczba trójek Zwierzaków
2	5
3	4
4 lub 5	3

Inne Specjalne Karty

Jeśli z ręki innego gracza zostanie dobrana inna karta specjalna niż Czarna Owca, to należy położyć ją przy Wodopoju. Te karty liczą się jak każde inne zdobyte karty Zwierzaków, ale mają swoje efekty specjalne opisane poniżej.



Orzeł

Żaden Zwierzak nie oprze się władcemu spojrzeniu Orła.

Jeśli dobierzesz Orła, możesz **zapytać dowolnego gracza o konkretną kartę**, np. „Gosiu, czy masz tygrysa?”

- Jeśli wybrany gracz ma tego Zwierzaka na swojej ręce, musi dołożyć go do Wodopoju, a ty możesz kontynuować swoją turę.

- Jeśli wybrany gracz **NIE MA** tego Zwierzaka na swojej ręce, twoja tura natychmiast się kończy! Weź wszystkie, znajdujące się obok Wodopoju, karty na rękę i (tak jak przy dobrowolnym zakończeniu ruchu) możesz teraz kilka kart odłożyć do swojego zoo (tyle ile dobrałeś minus dwie).

Opcjonalnie możesz zdecydować się nie pytać innego gracza o Zwierzaka, aby nie ryzykować zakończenia swojej tury.



Kret

Strzeż się Kreta! On ujawni Twoje tajemnice!

Jeśli dobierzesz Kreta od innego gracza, **możesz zobaczyć wszystkie karty z ręki tego gracza**. Następnie możesz wybrać Zwykłą Kartę Zwierzaka (**NIE SPECJALNA**) z jego ręki, dołożyć ją do Wodopoju i kontynuować swoją turę.



Sroka Złodziejka

Sroka złodziejka potrafi ukraść show. A Tobie zapewnić więcej Zwierzaków.

Sroka Złodziejka wchodzi do gry, gdy zaistnieje jeden lub oba z wymienionych warunków:

- Jeden z graczy jako pierwszy dołoży **trzeci gatunek** Zwierzaka do swojego zoo;
- Jeden z graczy jako pierwszy dołoży do swojego zoo Zwierzaka w **gatunku, który ma już inny gracz** w swoim zoo.

Po zaistnieniu jednego z tych warunków (lub obu) gracz zabiera Srokę Złodziejkę na rękę.

Jeśli dobierzesz Srokę Złodziejkę z ręki innego gracza, dokładasz ją do Wodopoju, tak jak każdą inną Zwykłą Kartę Zwierzaka. Następnie **możesz wybrać jedną kartę z innego zoo** i również dołożyć ją do wodopoju. Po tym kontynuuj swoją turę.

Zasady Zaawansowane

Doświadczonym graczom polecamy grę z Zaawansowanymi Kartami Specjalnymi: Białą Owcą, Owczą Mamą i Wilkiem. Większość zasad zostaje niezmieniona oprócz poniższych. Podczas przygotowania wykonaj następujące kroki:

1. Rozłóż na stole 8 następujących odkrytych kart: 3 Orły, 2 Krety, 1 Białą Owcę, 1 Owczą Mamę i 1 Wilka.
2. Każdy z graczy wybiera po jednej karcie.
3. Wybrane karty potasuj i rozdaj każdemu z graczy po jednej - gracze biorą otrzymane karty na rękę.
4. Pozostałe karty odłóż do pudełka, nie będą używane w trakcie gry.

Zaawansowane Karty Specjalne mają następujące efekty:



Biała Owca

Wszyscy kochają puszyste, białe owieczki.

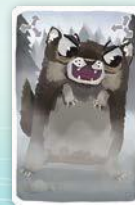
Jeśli dobrałeś Białą Owcę z ręki innego gracza, dokładasz ją do Wodopoju tak jak Zwykłe Karty Zwierzaków. Następnie **ten gracz (od którego dobrałeś Białą Owcę) może dołożyć kartę ze swojej ręki do swojego zoo** (dzięki temu może otrzymać Srokę Złodziejkę albo natychmiast wygrać grę!). Następnie kontynuujesz turę normalnie.



Owca Mama

Nigdzie nie ma tak dobrze, jak u mamy. Owczą Mamę uwielbiają wszystkie Zwierzaki.

Jeśli dobrałeś Owczą Mamę, możesz natychmiast **dobrać kartę ze stosu Kart Zwierzaków** i dołożyć ją odkrytą wraz z Owczą Mamą do Wodopoju. Jeśli stos Kart Zwierzaków jest pusty, nie dobierasz dodatkowej karty i do Wodopoju dokładasz tylko Owczą Mamę. Następnie kontynuujesz turę normalnie.



Wilk

Nigdy nie wywołuj wilka z lasu!

Jeśli dobrałeś Wilka z ręki innego gracza, **gracz ten bierze wszystkie karty** (oprócz Wilka) **z wodopoju** (bez znaczenia czy są to Zwykłe, Specjalne czy Zaawansowane karty Zwierzaków) i kładzie je przed sobą zakryte. Kontynuuj swoją turę normalnie, dokładając karty razem z Wilkiem do Wodopoju, ignorując karty zakryte w wyniku działania karty Wilka. Na koniec tury aktywnego gracza gracz, który ma przed sobą zakryte karty, bierze je wszystkie na swoją rękę.

Tłumaczenie: Anna Stanowska

Redakcja: Małgorzata Arak

Konsultacje: Bartosz Chlebicki, Łukasz Gralak

Skład graficzny: Łukasz Kempniński