UWAGA: Jeżeli gracze zebrali w rundzie **łącznie tylko kilka kart** i wszyscy przez zasadę gry z handicapem zostali zmuszeni do odłożenia **wszystkich** zebranych kart z powrotem na stół, to wówczas gracze (gracz), którzy zebrali **największą liczbę kart** przed ich odrzuceniem, **wygrywają** tę rundę i tylko oni otrzymują punkty zwycięstwa. Zatrzymują jedną lub dwie karty prawidłowo zebrane w tej rundzie (patrzcie punkt 7. podstawowych zasad gry).

4. SOWA – multilingwistyczna zabawa w znajomość nazw zwierząt

W tym wariancie nie jest już ważna znajomość cech zwierząt, od teraz będziecie **poszukiwać liter w ich nazwach**. Przygotowanie gry, jej przebieg i punktacja są dokładnie takie same jak w podstawowej wersji, z następującymi zmianami:

- Na samym początku **wybieracie język**, w którym będziecie poszukiwać liter w nazwach zwierząt.
- Po rozłożeniu 36 kart na środku stołu, jeden z graczy odwraca wybraną przez siebie kartę na drugą stronę. Następnie szuka **pogrubionej litery** w nazwie zwierzęcia w wybranym języku i mówi np. *Czy wiesz, który zwierz posiada w swojej nazwie literę „**S**"?*
- Od teraz, zamiast cech, będziecie **równocześnie poszukiwać zwierząt**, w których nazwie, w wybranym języku, **znajduje się** ta właśnie **litera**.

***Przykład:** Gracze wybrali język angielski. Na pierwszej odwróconej karcie znajduje się pogrubiona litera „**L**". Prawidłowo zebrane karty w tej rundzie to np. „Mountain gori**l**la", „Eurasian eag**l**e-owl", „Ni**l**e croco**d**ile", „Red squirre**l**", „Po**l**ar bear", „E**l**k", "African e**l**ephant".*

- Dalsza część rozgrywki oraz punktacja przebiegają w **dokładnie taki sam sposób** jak w podstawowej wersji gry, tylko zamiast sprawdzać, czy dane zwierzę posiada poszukiwaną cechę, sprawdzacie, czy w jego nazwie występuje poszukiwana litera.

UWAGA: Jeżeli gracie w wariant „SOWA" w **języku polskim z młodszymi dziećmi**, właściwie zebranymi kartami będą też te, które posiadają poszukiwaną literę w **nazwie zwyczajowej** zwierzęcia.

WAŻNE: Wariant gry „SOWA" możecie oczywiście rozgrywać z użyciem zasad wariantu: „ŻÓŁW", „KANGUR", czy „GEPARD".

Uwagi końcowe

Wszystkie zwierzęta występujące w grze zostały sprawdzone pod kątem zgodności ich cech z obowiązującą, w momencie wydania gry w wersji oryginalnej, wiedzą naukową.

Konsultacje merytoryczne: **Nora Loges** i **Christoph Joachim**, pod kierownictwem **profesora Johannesa Steidle** z Uniwersytetu Hohenheim w Stuttgarcie.

W polskiej wersji językowej karty zwierząt zostały ponownie poddane weryfikacji, aby uwzględnić najnowszą wiedzę naukową z zakresu biologii. Pomocy w merytorycznym przygotowaniu polskiego wydania gry udzieliła absolwentka Wydziału Biologii i Nauk o Ziemi Uniwersytetu Jagiellońskiego, **mgr Anna Jakubowska**.

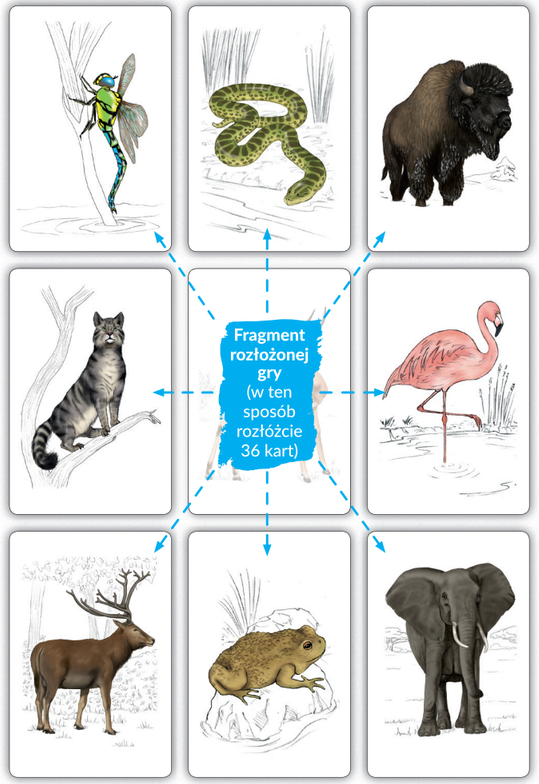
CZY WIESZ, KTÓRY ZWIERZ...?

INSTRUKCJA GRY

1. Potasujcie karty zwierząt, a następnie **rozłóżcie 36 z nich** na środku stołu (tak, aby strony ze zwierzętami były skierowane ku górze).

2. **Resztę kart odłóżcie obok**, tworząc stos dobierania tych kart.

UWAGA: Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki koniecznie zapoznajcie się z OBJAŚNIENIAMI SYMBOLI.



3. Rozpoczyna się pierwsza runda gry. Najstarszy z graczy **odwraca** wybraną przez siebie **kartę na drugą stronę** i głośno wymienia **CECHĘ**, której będziecie poszukiwać w tej rundzie – w tym przypadku mówi: *Czy wiesz, który zwierz posiada zęby?*

4. Teraz staracie się **odnaleźć zwierzęta**, które posiadają **poszukiwaną cechę**. Podczas poszukiwań, **równocześnie, na wyścigi, podnosicie karty jedną ręką i zbieracie je do drugiej ręki**. Kart zebranych do drugiej ręki **nie możecie odłożyć** z powrotem na stół!

UWAGA: Jeżeli nikt z Was nie jest w stanie odnaleźć zwierzęcia posiadającego poszukiwaną cechę, wówczas zakryjcie kartę z tą cechą i odkryjcie nową.

5. **Gdy zakończyliście swoje poszukiwania**, tzn. nikt już nie chce zabierać kolejnych kart ze stołu, **runda gry kończy się**.

6. OCENA ZEBRANYCH KART. **Obróćcie wszystkie zebrane karty** na stronę z **charakterystyką zwierzęcia** i sprawdźcie, czy wśród małych symboli znajduje się ten, którego szukaliście.
Jeżeli posiadacie kartę, na której taki symbol się nie znajduje, wówczas zmuszeni jesteście odłożyć taką kartę z powrotem na stół i dodatkowo kartę prawidłowo zebraną (na której taki symbol się znajduje).

UWAGA: Jeżeli zdarzy się taka sytuacja, że posiadacie w swojej ręce więcej kart niewłaściwie zebranych niż tych zebranych prawidłowo, wówczas odkładacie wszystkie zebrane w zakończonej przed chwilą rundzie karty. Nigdy nie odkładacie kart zatrzymanych jako punkty zwycięstwa z poprzednich rund (patrzcie punkt 7. poniżej).

7. PUNKTACJA. Gracz, który zebrał **najwięcej prawidłowych kart zwierząt**, zatrzymuje **dwie** z nich **jako punkty zwycięstwa na koniec gry**. Wszyscy gracze (jeden lub więcej), którzy zajęli II miejsce, zatrzymują **jedną** taką kartę.

UWAGA: Jeżeli zwycięski gracz zebrał tylko jedną prawidłową kartę, to tylko ją zatrzymuje jako punkt zwycięstwa.

UWAGA: Jeżeli zdarzy się remis na I miejscu, wówczas wszyscy remisujący gracze zatrzymują po 1 karcie i nie przyznaje się punktów zwycięstwa za zajęcie II miejsca.

8. Wszystkie karty zwierząt, które nie zostały przez Was zatrzymane jako punkty zwycięstwa na koniec gry (oraz kartę z poszukiwaną cechą), **odkładacie z powrotem na środek stołu** (stronami ze zwierzętami skierowanymi ku górze).

9. **Dołóżcie** na środek stołu **3 nowe karty ze stosu dobierania** tych kart.

10. Rozpoczyna się kolejna runda. Ponownie **najstarszy gracz odwraca** wybraną przez siebie **kartę**, a gra toczy się w dokładnie taki sam sposób jak zostało to opisane **w punktach 3-9**.

UWAGA: Jeżeli ponownie zostanie odkryta karta z taką samą poszukiwaną cechą jak w poprzedniej rundzie, to taka karta jest zakrywana i odkładana z powrotem na swoje miejsce, a następnie odkrywana jest kolejna karta.

11. **Gra trwa 7 rund**, a zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, remisujący gracze rozgrywają dodatkową rundę celem wyłonienia zwycięzcy.

CZY WIESZ, KTÓRY ZWIERZ...?

OBJAŚNIENIE SYMBOLI:

Liczba kończyn chwytnych (rąk/macek)
Zwierzęta kręgowe posiadają ramiona, dzięki którym mogą lepiej chwytać, wspinać się, czy wykonywać inne skomplikowane czynności. Wiele zwierząt wodnych posiada tzw. macki, które służą im do rozpoznawania i chwytania zdobyczy.

Liczba nóg
Zwierzęta posiadają różną liczbę nóg, które służą im do lokomocji, czyli poruszania się.

Posiadają pióra
Pióra są wytworem skóry właściwej i są charakterystyczne dla ptaków. Umożliwiają lot, tworzą także zwartą warstwę ochronną. Dodatkowo występują w różnych kolorach, umożliwiając ptakom kamuflaż (upierzenie kryptyczne) lub komunikację z innymi osobnikami.

Posiadają sierść/futro
Pokrywa włosowa ciał ssaków nazywana jest sierścią i służy im do maskowania się oraz do ochrony przed czynnikami zewnętrznymi. Włosy są wytworem naskórka. U części ssaków sierść pokrywająca skórę nazywana jest futrem.

Posiadają łuski
Łuski stanowią zewnętrzną powłokę ciał ryb (płytki kostne) i gadów (płytki rogowe). U wielu gatunków ptaków łuski rogowe występują na skórze kończyn dolnych.

Posiadają skrzydła
Skrzydła są przekształconymi kończynami przednimi i umożliwiają aktywny lot. Z tego też powodu przybierają aerodynamiczne kształty.

Posiadają płetwy
Płetwy są narządem, który umożliwia poruszanie się w wodzie. Nie należy mylić ich z błoną pławną, która występuje u zwierząt związanych ze środowiskiem wodnym.

Posiadają ogon
Ogon jest końcową częścią kręgosłupa (położoną za otworem odbytowym). Pokryty jest skórą, włosami, łuskami lub piórami.

Posiadają zęby
Zęby występują w jamie ustnej i pokryte są twardym szkliwem. Umożliwiają gryzienie i rozdrabnianie pokarmu.

Posiadają dziób
Dziób jest rogowym tworem występującym na przekształconych kościach twarzoczaszki i służy do pobierania pokarmu. Dzioby, w zależności od typu pobieranego pokarmu, mogą mieć różne kształty i rozmiary.

Nie posiadają małżowiny usznej
Małżowina uszna stanowi zewnętrzną część ucha, do niej otwiera się przewód słuchowy. Jest częścią ciała, która umożliwia lepsze odbieranie i interpretację dźwięków.

Posiadają rogi
Rogi mogą występować zarówno u samców, jak i u samic danego gatunku. Są tworem skóry właściwej. Rosną przez całe życie zwierzęcia, nie rozgałęziają się, nie są też zrzucane.

Posiadają poroże
Poroże występuje prawie wyłącznie u samców (wyjątkiem jest renifer). Służy im do obrony przed drapieżnikami i do walk godowych z innymi samcami. Poroże wyrasta na kostnym możdżeniu, rozgałęzia się, jest zrzucane sezonowo i odrasta z powrotem dzięki hormonom.

Posiadają czułki
Czułki są parzystym narządem zmysłów (dotyku, smaku, węchu), występującym na głowie wielu zwierząt bezkręgowych.

Są parzystokopytne
Zwierzęta parzystokopytne posiadają parzystą liczbę (2 lub 4) palców w każdej kończynie. U tych zwierząt kopyta noszą nazwę racic.

Są nieparzystokopytne
Zwierzęta nieparzystokopytne posiadają nieparzystą liczbę (1 lub 3) palców w każdej kończynie. Kończyny zakończone są rogowymi kopytami.

Posiadają pazury/szpony
Pazury są rogowym wytworem naskórka, występującym na końcach palców kończyn. Służą do łapania ofiar, obrony, przyczyniają się także do zwiększenia przyczepności do podłoża. U owadów, na końcach nóg krocznych, występują tzw. pazurki.

Żyją w środowisku polarnym
Część zwierząt zaadaptowała się do życia w bardzo ekstremalnych warunkach środowiska i żyje na biegunach zimna naszej planety.

Są związane ze środowiskiem wodnym
Wiele zwierząt potrzebuje wody nie tylko po to, aby zaspokoić pragnienie. Jest ona dla nich również miejscem życia przez cały czas ich egzystencji lub przez niektóre stadia rozwojowe.

Żyją w lesie
Las jest niezwykle istotnym i zróżnicowanym siedliskiem życia wielu organizmów. Zwierzęta odnajdują w nim nie tylko kryjówki, ale także pożywienie.

Potrafią latać
Lotem nazywamy aktywne przemieszczanie się w powietrzu za pomocą skrzydeł lub błon lotnych.

Potrafią pływać
Pływanie to poruszanie się na powierzchni lub pod powierzchnią wody.

Rozwijają się z larw
Larwa to pośrednia forma organizmu zwierzęcego, która opuszcza jajo, ale nie jest jeszcze dojrzałym osobnikiem. Najczęściej znacząco różni się wyglądem od formy dorosłej i może występować w innym środowisku (które jest jej potrzebne do dalszego rozwoju) niż osobniki dorosłe. Obecność larwy charakteryzuje tzw. rozwój złożony.

Znoszą jaja
Jaja to ochronne warstwy wytworzone wokół zarodka w ciele matek wielu gatunków zwierząt (jajorodnych i jajożyworodnych). Jaja różnią się wielkością i kolorem – jest to zależne od gatunku zwierząt, które je wytwarzają.

Są ssakami
Gromada zwierząt kręgowych, których młode – po narodzinach – karmione są wydzieliną gruczołów mlekowych, czyli mlekiem.

Są owadami
Owady są olbrzymią grupą zwierząt bezkręgowych. Charakteryzują się chitynowym pancerzem, trzema parami odnóży i ciałem podzielonym na trzy części: głowę, tułów i odwłok.

Są roślinożerne
Te zwierzęta żywią się wyłącznie pokarmem roślinnym. Należą do nich także te zwierzęta, które ubogacają swoją dietę niewielką ilością białka zwierzęcego.

Są mięsożerne
Zwierzęta mięsożerne mogą żywić się mięsem ze świeżo upolowanych zdobyczy lub padliną, czyli pozostawionymi resztkami ofiar.

Są wszystkożerne
Zwierzęta wszystkożerne żywią się w równej mierze pokarmem roślinnym, jak i zwierzęcym.

Hibernują
Podczas zimy pewne gatunki zwierząt, gdy nie ma wystarczającej ilości pokarmu, hibernują. W tym czasie cały ich metabolizm ulega spowolnieniu, nie ruszają się, nie jedzą i nie wydalają. Wybudzają się tylko na chwilę.

Są aktywne w nocy lub o świcie
Wiele gatunków zwierząt spędza dzień w kryjówkach, a ich aktywność rozpoczyna się dopiero w nocy lub o świcie. Wówczas wyruszają na poszukiwania pokarmu.

Są zagrożone wyginięciem
Wymarły w naturze
Przez szkodliwe działanie człowieka wiele gatunków zwierząt jest zagrożonych wyginięciem. Takie gatunki są prawnie chronione i znajdują się w tzw. Czerwonej Księdze Gatunków Zagrożonych Międzynarodowej Unii Ochrony Przyrody (IUCN). Dane w grze są aktualne na koniec 2017 roku.
Uwaga: Ikona „Wymarły w naturze" ma jedynie charakter informacyjny i w grze traktowana jest tak, jakby była ikoną „Są zagrożone wyginięciem".

Opiekują się potomstwem
Oznacza to, że oboje rodziców albo tylko jeden z nich (danej płci) opiekuje się swoim potomstwem. Opieka może przybierać rozmaite formy: rodzice mogą doglądać jaj, karmić młode, chronić je przed zagrożeniami itp.

Są kręgowcami
Wszystkie zwierzęta kręgowe posiadają chrzęstny lub kostny kręgosłup. Cechą wspólną dla kręgowców są: obecność czaszki w szkielecie ciała oraz dwie pary kończyn (które mogą być różnie przekształcone).

Są jadowite
Część zwierząt posiada jad (truciznę) w swoich organizmach: w zębach, żądłach, kolcach, narządach lub gruczołach. Może ona służyć do ataku lub do obrony.

Żyją w kryjówkach
Zwierzęta mogą żyć samotnie lub w dużych grupach i kryć się w różnego rodzaju kryjówkach. Mogą być to nory, dziuple lub jaskinie. Opuszczają je jedynie, by zdobyć pożywienie.

Żyją w/na
Europie | Azji | Afryce | Ameryce Północnej | Ameryce Południowej | Australii | Antarktydzie lub na szelfie kontynentalnym powyższych kontynentów.

Uwaga: Ameryka Środkowa została włączona do Ameryki Północnej.

CZY WIESZ, KTÓRY ZWIERZ...?
Gra karciana dla 2–6 graczy w wieku od 4 lat
Autor: Bernhard Naegele
Czas gry: 10–20 minut

Zawartość: 55 kart (58 x 88 mm), instrukcja.
Opracowanie graficzne i skład: Łukasz Kempiński
Koncepcja polskiego wydania: Tomasz Międzik
Tłumaczenie: Krzysztof Wasyliszyn

WARIANTY GRY:

1. ŻÓŁW – najmłodsi gracze

- Przygotujcie grę w taki sam sposób jak w podstawowej wersji.
- Od teraz gra rozgrywana jest w turach (nie równocześnie). Pierwszą rundę gry rozpoczyna najmłodszy gracz. Odwraca wybraną przez siebie kartę, a następnie zabiera ze stołu do swojej ręki jedną kartę zwierzęcia, które jego zdaniem posiada poszukiwaną cechę.
  Teraz kolejni gracze, pojedynczo, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, robią dokładnie to samo.
- Jeżeli gracz nie może lub nie chce zabrać kolejnej karty ze stołu w swojej turze, wówczas mówi „pas". Od tej chwili nie bierze już udziału w zbieraniu kart, natomiast pozostali gracze rozgrywają swoje tury do momentu, aż ostatni z nich spasuje.
- Dalsza część rozgrywki przebiega w dokładnie taki sam sposób jak zostało to opisane w punktach 6-9 dla podstawowej wersji gry.
- Następną rundę gry rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie gracza, który w zakończonej przed chwilą rundzie był graczem rozpoczynającym.
- Koniec gry:
  - Jeśli graliście w 2-4 osoby, gra kończy się po rundzie, w której każdy z Was był graczem rozpoczynającym dwukrotnie.
  - Jeśli graliście w 5-6 osób, gra kończy się po rundzie, w której każdy z Was był graczem rozpoczynającym jeden raz.

2. KANGUR – dorośli z dziećmi

Wariant ten powstał po to, aby gra pomiędzy dorosłymi a dziećmi była jeszcze bardziej ekscytująca. Przygotowanie gry i jej przebieg są dokładnie takie same jak w podstawowej wersji gry, z jednym wyjątkiem: przed ustaleniem (fazą) PUNKTACJI każdy dorosły musi odłożyć z powrotem na środek stołu 3 prawidłowo zebrane w tej rundzie karty zwierząt (nie są one wliczane do sumy kart prawidłowo zebranych w tej rundzie).

3. GEPARD – gracze o różnym poziomie umiejętności

Przygotowanie gry i jej przebieg są dokładnie takie same jak w podstawowej wersji, z jednym wyjątkiem: gracz, który zebrał 3 karty lub więcej (będące jego punktami zwycięstwa na koniec gry), zmuszony jest od tego momentu do gry z handicapem. Polega to na tym, że przed ustaleniem (fazą) PUNKTACJI każdy taki gracz musi odłożyć z powrotem na środek stołu tyle kart prawidłowo zebranych w rundzie, ile kart handicapu (reprezentujących punkty zwycięstwa) posiada przed sobą. Gra kończy się w momencie zdobycia przez gracza (graczy) 7 punktów zwycięstwa.