

AUTOR GRY: PRZEMEK WOJTKOWIAK
ILUSTRACJE: PAULINA WACH

RATUJMY ZWIERZĘTA!



ZASADY GRY

LICZBA GRACZY: 2-5
CZAS ROZGRYWKI: 15 MINUT

PODZAS ROZGRYWKI W **RATUJMY ZWIERZĘTA!** WCIELICIE SIĘ W RATOWNICZKI I RATOWNIKÓW ZAJMUJĄCYCH SIĘ OCHRONĄ DZIKIEJ PRZYRODY (DALE) BĘDZIEMY WAS NAZYWAĆ PO PROSTU RATOWNIKAMI). WASZYM ZADANIEM BĘDZIE OCHRONIENIE ZAGROŻONYCH GATUNKÓW ZWIERZĄT Z CAŁEGO ŚWIATA. KAŻDE ZWIERZĘ, KTÓRE ZDOŁACIE OCALIĆ, DOSTARCZY OKREŚLONĄ LICZBĘ PUNKTÓW OCHRONY. RATOWANIE PAR ZWIERZĄT PRZYNIESIE DODATKOWĄ NAGRODĘ ZA WASZE CHWALEBNE WYSIŁKI. RATOWNIK, KTÓRY UZYSKA NAJWIĘCEJ PUNKTÓW OCHRONY, ZOSTANIE ZWYCIĘZCĄ ROZGRYWKI!

ELEMENTY GRY



55 KART

- 54 KARTY ZAGROŻONYCH ZWIERZĄT
- 1 KARTA LIDERA RATOWNIKÓW



26 SZEŚCIOŚCIENNYCH KOŚCI

- 20 BIAŁYCH
- 5 CZARNYCH
- 1 SZARA



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



- ❧ POTASUJECIE TALIE 54 KART **ZAGROŻONYCH ZWIERZĄT**.
- ❧ BEZ PODGLĄDANIA ODŁÓŻCIE CZĘŚĆ KART Z POWROTEM DO PUDEŁKA. ICH LICZBA ZALEŻY OD TEGO, ILU RATOWNIKÓW BIERZE UDZIAŁ W ROZGRYWCE:
 - 2 RATOWNIKÓW - ZWRÓĆCIE 9 KART
 - 4 RATOWNIKÓW - ZWRÓĆCIE 9 KART
 - 3 RATOWNIKÓW - ZWRÓĆCIE 10 KART
 - 5 RATOWNIKÓW - ZWRÓĆCIE 10 KART
- ❧ STOS POZOSTAŁYCH KART UMIEŚCIE NA ŚRODKU STOŁU, REWERSEM DO GÓRY. STOS TEN BĘDZIEMY DALEJ OKREŚLAĆ MIANEM **TALII ZWIERZAKÓW**.
- ❧ KAŻDY RATOWNIK OTRZYMUJE **4 BIAŁE KOŚCI** ORAZ **1 CZARNĄ KOŚĆ**. OBOK **TALII ZWIERZAKÓW** UMIEŚCIE **SZARĄ KOŚĆ**. NIEPRZYDZIELONE NIKOMU KOŚCI NALEŻY ODŁOŻYĆ DO PUDEŁKA.
- ❧ RATOWNIK, KTÓRY JAKO OSTATNI ODWIEDZIŁ SCHRONISKO DLA ZWIERZĄT, ZOSTAJE PIERWSZYM **LIDERM RATOWNIKÓW** I OTRZYMUJE KARTĘ **LIDERA RATOWNIKÓW**. ALTERNATYWNIE MOŻECIE WYBRAĆ LIDERA LOSOWO.

JESTEŚCIE GOTOWI, ABY ROZPOCZĄĆ ROZGRYWKĘ!

RUNDA GRY

KAŻDA RUNDA GRY SKŁADA SIĘ Z TRZECH NASTĘPUJĄCYCH FAZ:

- 1 IDENTYFIKACJA ZAGROŻONYCH GATUNKÓW**
- 2 RATUNEK**
- 3 PRZYGOTOWANIE DO NASTĘPNEJ RUNDY**



1 IDENTYFIKACJA ZAGROŻONYCH GATUNKÓW

W ZALEŻNOŚCI OD LICZBY RATOWNIKÓW BIORĄCYCH UDZIAŁ W ROZGRYWCE DOBIERZIE ODPOWIEDNIĄ LICZBĘ KART Z **TALII ZWIERZAKÓW**:

- 2 RATOWNIKÓW - DOBIERZCIE 3 KARTY
- 3 RATOWNIKÓW - DOBIERZCIE 2 KARTY
- 4 RATOWNIKÓW - DOBIERZCIE 3 KARTY
- 5 RATOWNIKÓW - DOBIERZCIE 4 KARTY

UMIEŚCIE DOBRANE KARTY ODKRYTE (AWERSEM DO GÓRY) NA ŚRODKU STOŁU. POWINNY BYĆ ONE DOBRZE WIDOCZNE DLA WSZYSTKICH RATOWNIKÓW.

KĄŻDY Z RATOWNIKÓW PRZYGLĄDA SIĘ TERAZ ODKRYTYM ZWIERZĘTOM I ZASTANAWIA, KTÓRE Z NICH CHCE OCALIĆ.



KATEGORIE ZAGROŻENIA GATUNKÓW

W LEWYM GÓRNYM ROGU KAŻDEJ KARTY ZNAJDZIECIE DWULITEROWY SYMBOL. SĄ TO KATEGORIE ZAGROŻENIA (OPUBLIKOWANE PRZEZ MIĘDZYNARODOWĄ UNIĘ OCHRONY PRZYRODY), KTÓRE OKREŚLAJĄ JAK BARDZO DANY GATUNEK JEST ZAGROŻONY WYGINIĘCIEM. ZAGROŻONE GATUNKI DZIELIMY NA 3 KATEGORIE:

- NARAŻONE — **VU** — OD ANGIELSKIEGO SŁOWA *VULNERABLE*
- ZAGROŻONE — **EN** — OD ANGIELSKIEGO SŁOWA *ENDANGERED*
- KRYTYCZNIE ZAGROŻONE — **CR** — OD ANGIELSKICH SŁÓW *CRITICALLY ENDANGERED*

WYMAGANIA

NA POTRZEBY SPEŁNIANIA WYMAGAŃ SZARĄ KOŚĆ NALEŻY TRAKTOWAĆ DOKŁADNIE TAK, JAK KOŚĆ BIAŁĄ.

WIĘKSZOŚĆ KART ZAGROŻONYCH ZWIERZĄT PRZEDSTAWIA WYMAGANIA, KTÓRE MUSI SPEŁNIĆ RATOWNIK, BY URATOWAĆ ZWIERZĘ (ZDOBYĆ KARTĘ). NA WYMAGANIU SKŁADA SIĘ ZAZWYCZAJ PEWNA LICZBA SYMBOLI WSKAZUJĄCA WYNIK NA JEDNEJ CZARNEJ KOŚCI ORAZ WYNIKI NA DWÓCH LUB WIĘKSZEJ LICZBIE BIAŁYCH KOŚCI. CZĘŚĆ WYMAGAŃ OZNACZONĄ SYMBELEM CZARNEJ KOŚCI RATOWNIK MOŻE SPEŁNIĆ TYLKO ZA POMOCĄ WYRZUCENIA ODPOWIEDNIEGO WYNIKU NA SWOJEJ CZARNEJ KOŚCI. CZĘŚĆ WYMAGAŃ OZNACZONĄ SYMBELEM BIAŁEJ KOŚCI RATOWNIK MOŻE SPEŁNIĆ WYRZUCAJĄC ODPOWIEDNI WYNIK NA SWOJEJ BIAŁEJ KOŚCI LUB NA KOŚCI SZAREJ (O ILE JEJ AKTUALNIE UŻYWA). KAŻDA KOŚĆ MOŻE ZOSTAĆ WYKORZYSTANA DO WYPEŁNIENIA TYLKO JEDNEJ CZĘŚCI WYMAGAŃ (JEDNEGO SYMBOLU). PRZYKŁADY SYMBOLI SKŁADAJĄCYCH SIĘ NA WYMAGANIA:



WYNIK NA TWO-
JEJ CZARNEJ KOŚCI
MUSI WYNOŚIĆ 2.



WYNIK NA
TWOJEJ CZARNEJ
KOŚCI MUSI
WYNOŚIĆ 5.



WYNIK NA
JEDNEJ Z TWOICH
BIAŁYCH KOŚCI
MUSI WYNOŚIĆ 3.



WYNIK NA
JEDNEJ Z TWOICH
BIAŁYCH KOŚCI
MUSI WYNOŚIĆ 6.

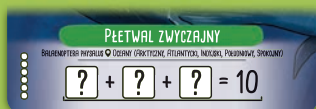


MOŻESZ UŻYĆ
BIAŁEJ KOŚCI
Z DOWOLNYM
WYNIKIEM.

NIKTÓRE Z ZAGROŻONYCH ZWIERZĄT POSIADAJĄ SPECJALNE WYMAGANIA.



NA TRZECH TWOICH BIAŁYCH KOŚCIACH MUSI
ZNAJDOWAĆ SIĘ IDENTYCZNY WYNIK.



SUMA WYNIKÓW NA TRZECH TWOICH BIAŁYCH
KOŚCIACH MUSI WYNOŚIĆ DOKŁADNIE 10.



MUSISZ POSIADAĆ CZARNĄ KOŚĆ Z WYNIKIEM 3,
JEDNĄ BIAŁĄ KOŚĆ RÓWNIEŻ Z WYNIKIEM 3, ZAŚ
SUMA WYNIKÓW NA DWÓCH INNYCH TWOICH
BIAŁYCH KOŚCIACH MUSI WYNOŚIĆ DOKŁADNIE 8.



SUMA WYNIKÓW NA DWÓCH TWOICH BIAŁYCH
KOŚCIACH MUSI BYĆ IDENTYCZNA JAK SUMA WY-
NIKÓW NA TWOICH POZOSTAŁYCH DWÓCH BIAŁYCH
KOŚCIACH. PRZYKŁAD:

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \bullet \\ \hline \end{array} = 9 \text{ ORAZ } \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \bullet \bullet \\ \hline \end{array} = 9$$



MUSISZ POSIADAĆ CZARNĄ KOŚĆ Z WYNIKIEM 5,
JEDNĄ BIAŁĄ KOŚĆ RÓWNIEŻ Z WYNIKIEM 5, ZAŚ
NA DWÓCH INNYCH TWOICH BIAŁYCH KOŚCIACH
MUSI ZNAJDOWAĆ SIĘ IDENTYCZNY WYNIK.

$$\boxed{?} = \boxed{?} = \boxed{?}$$

PODKREŚNIK (LINIA POD SYMBOLAMI KOŚCI)
WSKAZUJE, ŻE MAMY DO CZYNNIENIA Z WYMAGA-
NIEM SPECJALNYM.

2 RATUNEK

AKTUALNY LIDER RATOWNIKÓW POWINIEN ZAWOŁAĆ: „GOTOWI? START!”

W TYM MOMENCIE WSZYSCY RATOWNICY ZACZYNAJĄ RZUCAĆ SWOIMI KOŚCMI. WSZYSCY RATOWNICY RZUCAJĄ KOŚCMI JEDNOCZEŚNIE, BEZ PODZIAŁU NA TURY.

KAŻDE Z WAS MOŻE RZUCAĆ KOŚCMI WIELOKROTNIENIE, TYLE RAZY, ILE CHCE. JEŻELI WYNIKI NA NIEKTÓRYCH WYRZUCONYCH KOŚCIACH PASUJĄ DO CZĘŚCI WYMAGAŃ ZWIERZĘCIA, KTÓRE CHCIECIE URATOWAĆ, MOŻECIE TAKIE KOŚCI ODŁOŻYĆ NA BOK I NIMI WIĘCEJ NIE RZUCAĆ. MOŻECIE TEŻ PO CHWILI ZMIEŃIĆ ZDANIE I JEDNAK ZACZAĆ PONOWNIE RZUCAĆ KOŚCMI ODŁOŻONYMI WCZEŚNIEJ NA BOK.



JEŻELI KTÓRYŚ Z RATOWNIKÓW ZDOŁA UZYSKAĆ TAKIE WYNIKI NA SWOICH KOŚCIACH, KTÓRE SPEŁNIAJĄ WSZYSTKIE WYMAGANIA JEDNEJ Z ODKRYTYCH KART ZAGROŻONYCH ZWIERZĄT, GŁOŚNO KRZYCZY: „RATUJĘ!”

WSZYSCY GRACZE PRZESTAJĄ NA CHWILĘ RZUCAĆ KOŚCMI. RATOWNIK, KTÓRY WSTRZYMAŁ GRĘ, POKAZUJE, ŻE WYRZUCONE PRZEZ NIEGO KOŚCI SPEŁNIAJĄ WYMAGANIE OKREŚLONE NA JEDNEJ Z KART. NASTĘPNIE, JEŻELI SIĘ NIE POMYLIŁ, ZABIERA KARTĘ URATOWANEGO ZWIERZĘCIA I KŁADZIE ODKRYTĄ PRZED SOBĄ (A JEŻELI SIĘ POMYLIŁ, TO NIC SIĘ NIE DZIEJE I NA ZNAK LIDERA NALEŻY WZNOWIĆ GRĘ).

AKTUALNY LIDER RATOWNIKÓW PONOWNIE WOŁA: „GOTOWI? START!”

RATOWNICY, **KTÓRZY W TEJ RUNDZIE NIE URATOWALI JESZCZE ŻADNEGO ZWIERZĘCIA**, WZNAWIAJĄ RZUCANIE KOŚCMI I PRÓBUJĄ SPEŁNIĆ WYMAGANIA NA POZOSTAŁYCH ODKRYTYCH KARTACH ZAGROŻONYCH ZWIERZĄT.

UWAGA:

MOŻESZ URATOWAĆ TYLKO JEDNO ZWIERZĘ NA RUNDĘ. KIEDY CI SIĘ TO UDA, PO PROSTU POCZEKAJ, AŻ POZOSTALI GRACZE SKOŃCZĄ RUNDĘ.



REMISY: JEŻELI DWÓCH LUB WIĘCEJ RATOWNIKÓW JEDNOCZEŚNIE KRZYKNIE „RATUJĘ”, ROZSTRZYGNIJCIE REMIS WEDŁUG PRZEDSTAWIONEJ PONIŻEJ ZASADY NR 1 (JEŚLI ZASADA NR 1 NIE ROZSTRZYGNIE REMISU ZASTOSUJCIE ZASADĘ NR 2 ITD.):

1. JEŻELI KTÓRYŚ Z REMISUJĄCYCH KORZYSTA Z SZAREJ KOŚCI, REMIS NALEŻY ROZSTRZYGNĄĆ NA JEGO KORZYŚĆ.
2. JEŻELI WŚRÓD REMISUJĄCYCH ZNAJDUJE SIĘ LIDER RATOWNIKÓW, REMIS NALEŻY ROZSTRZYGNĄĆ NA JEGO KORZYŚĆ.
3. OSTATECZNIE REMIS WYGRYWA GRACZ SIEDZĄCY NAJBLIŻEJ LIDERA ZGODNIE Z KIERUNKIEM RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA.

RATOWNICY KOŃCZĄ RUNDĘ, KIEDY WSZYSTKIE ODKRYTE KARTY ZAGROŻONYCH ZWIERZĄT ZOSTANĄ URATOWANE.

RATOWNIK, KTÓRY NIE ZDOŁAŁ W TEJ RUNDZIE URATOWAĆ ŻADNEGO ZWIERZAKA, OTRZYMUJE SZARĄ KOŚĆ, Z KTÓREJ BĘDZIE KORZYSTAŁ W PRZYSZŁEJ RUNDZIE.

SPECJALNA ZASADA W ROZGRYWCE 2-OSOBOWEJ:

KĄDZY Z RATOWNIKÓW MA MOŻLIWOŚĆ URATOWANIA MAKSYMALNIE **DWÓCH ZAGROŻONYCH ZWIERZĄT**. TEN Z RATOWNIKÓW, KTÓRY ZDOŁAŁ URATOWAĆ TYLKO JEDNEGO ZWIERZAKA, OTRZYMUJE SZARĄ KOŚĆ.

3 PRZYGOTOWANIE DO NASTĘPNEJ RUNDY

JEŻELI W TALII ZWIERZAKÓW WCIAŻ ZNAJDUJĄ SIĘ KARTY, PRZEKAŻCIE KARTĘ LIDERA RATOWNIKÓW OSOBIE SIEDZĄCEJ NAJBLIŻEJ DOTYCHCZASOWEGO LIDERA, ZGODNIE Z RUCHEM WSKAZÓWEK ZEGARA.

JEŻELI W TALII ZWIERZAKÓW NIE MA JUŻ KART, PRZEJDŹCIE DO KOŃCOWEJ PUNKTACJI.

PUNKTACJA



KAŻDA KARTA URATOWANEGO ZWIERZĘCIA ZAPEWNIĄ OKREŚLONĄ LICZBĘ **PUNKTÓW OCHRONY**.



ZA KAŻDĄ URATOWANĄ PARĘ IDENTYCZNYCH ZWIERZĄT RATOWNIK OTRZYMUJE DODATKOWE PUNKTY W LICZBIE WSKAZANEJ NA KARCIE.

PRZYKŁAD: BARTEK URATOWAŁ PARĘ AKSISÓW BAWEAŃSKICH. OTRZYMUJE ZA KAŻDEGO Z NICH (ZA KAŻDĄ KARTĘ) 3 PUNKTY ORAZ 4 DODATKOWE PUNKTY ZA PARĘ (IDENTYCZNYCH KART AKSISÓW), CZYLI ŁĄCZNIE 10 PUNKTÓW (3+3+4).



RATOWNIK, KTÓRY POSIADA **SZARĄ KOŚĆ** (CZYLI TEN, KTÓRY W OSTATNIEJ RUNDZIE GRY NIE URATOWAŁ ŻADNEGO ZWIERZĘCIA) OTRZYMUJE DODATKOWO 2 PUNKTY.

ZDOBYWCA NAJWIĘKSZEJ LICZBY PUNKTÓW OCHRONY ZOSTAJE OBWOŁANY ZWYCIĘZCĄ!

PAMIĘTAJcie JEDNAK, ŻE TAK NAPRAWDĘ ZWYCIĘZCAMI SĄ WSZYSCY, KTÓRZY PRZYZYNIĄJĄ SIĘ DO RATOWANIA PRZYRODY!

REMISY: JEŻELI DWÓCH LUB WIĘCEJ RATOWNIKÓW POSIADA TAKĄ SAMĄ LICZBĘ **PUNKTÓW OCHRONY**, ROZSTRZYGNIJCIE REMIS WEDŁUG PRZEDSTAWIONEJ PONIŻEJ ZASADY NR 1 (JEŚLI ZASADA NR 1 NIE ROZSTRZYGNIE REMISU ZASTOSUJCIE ZASADĘ NR 2 ITD.)

1. ZWYCIĘZCĄ SPOŚRÓD REMISUJĄCYCH ZOSTAJE TEN RATOWNIK, KTÓRY URATOWAŁ WIĘKSZĄ LICZBĘ ZAGROŻONYCH ZWIERZĄT (POSIADA WIĘKSZĄ LICZBĘ KART).
2. ZWYCIĘZCĄ SPOŚRÓD REMISUJĄCYCH ZOSTAJE TEN RATOWNIK, KTÓRY POSIADA SZARĄ KOŚĆ.
3. ZWYCIĘZCĄ SPOŚRÓD REMISUJĄCYCH ZOSTAJE TEN RATOWNIK, KTÓRY POSIADA KARTĘ LIDERA RATOWNIKÓW (CZYLI BYŁ LIDERM W OSTATNIEJ RUNDZIE GRY).
4. ZWYCIĘZCĄ SPOŚRÓD REMISUJĄCYCH ZOSTAJE TEN RATOWNIK, KTÓRY SIEDZI NAJBLIŻEJ LIDERA ZGODNIE Z RUCHEM WSKAZÓWEK ZEGARA.

OPIS ZWIERZĄT



OSIOŁ NUBIJSKI

(*EQUUS AFRICANUS*)

CR

ROZMIARY: OK. 200 CM DŁUGOŚCI, 125-145 CM WYSOKOŚCI W KŁĘBIE

WAGA: OK. 230-275 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: PUSTYNIĘ, ŁĄKI

SPOSÓB ODŻYWIANIA: ROŚLINOŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: 25-50 LAT

POPULACJA: < 200 OSOBNIKÓW (SPADA)



AKSIS BAWEAŃSKI

(*HYELAPHUS KUHLLII*)

CR

ROZMIARY: OK. 140 CM DŁUGOŚCI, 60-70 CM WYSOKOŚCI W KŁĘBIE

WAGA: OK. 50-60 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: LASY, ŁĄKI

SPOSÓB ODŻYWIANIA: ROŚLINOŻERNY, OWOCOŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: 10-20 LAT

POPULACJA: < 500 OSOBNIKÓW (STABILNA)



PEKARCZYK CZAKOJAŃSKI

(*CATAGONUS WAGNERI*)

EN

ROZMIARY: OK. 95-120 CM DŁUGOŚCI, 50-70 CM WYSOKOŚCI W KŁĘBIE

WAGA: OK. 30-45 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: SAWANNY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: ROŚLINOŻERNY, ZIARNOŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: OK. 9 LAT

POPULACJA: < 3000 OSOBNIKÓW (SPADA)



TAMARYNA BIAŁOCZUBA

(*SAGUINUS OEDIPUS*)

CR

ROZMIARY: OK. 20-25 CM

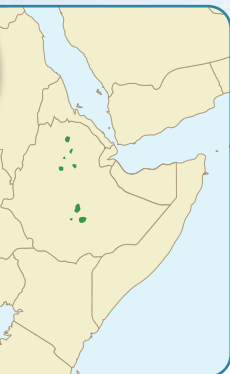
WAGA: DO 500 G

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: LASY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: MIĘSŻERNA,
OWOCOŻERNA, NEKTAROŻERNA

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: 13-23 LAT

POPULACJA: < 6000 OSOBNIKÓW (SPADA)



KABERU ETIOPSKI

(*CANIS SIMENSIS*)

EN

ROZMIARY: OK. 85-100 CM DŁUGOŚCI,
50-60 CM WYSOKOŚCI W KŁĘBIE

WAGA: OK. 10-20 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: ŁĄKI, TERENY
SKALISTE

SPOSÓB ODŻYWIANIA: MIĘSŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: 8-10 LAT

POPULACJA: < 200 OSOBNIKÓW (SPADA)



PŁETWAŁ ZWYCZAJNY

(*BALAENOPTERA PHYSALUS*)

VU

ROZMIARY: DO OK. 28 M DŁUGOŚCI

WAGA: DO OK. 115 T

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: OCEANY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: MIĘSŻERNY, RYBOŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: 80-90 LAT

POPULACJA: OK. 100 000 OSOBNIKÓW (ROŚNIE)



ACERODON GRZYWIASTY

(ACERODON JUBATUS)

EN

ROZMIARY: DO OK. 30 CM DŁUGOŚCI, DO OK. 170 CM ROZPIĘTOŚCI SKRZYDEŁ

WAGA: DO OK. 1,2 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: LASY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: OWOCOŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: 12-23 LATA

POPULACJA: OK. 10 000 OSOBNIKÓW (SPADA)



PANDA WIELKA

(AILUROPODA MELANOLEUCA)

VU

ROZMIARY: OK. 115-190 CM DŁUGOŚCI, 60-90 CM WYSOKOŚCI W KŁĘBIE

WAGA: OK. 70-160 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: LASY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: WSZYSTKOŻERNA

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: 20-30 LAT

POPULACJA: 500-1000 OSOBNIKÓW (ROŚNIE)



MARMOZETA LWIA

(LEONTOPITHECUS ROSALIA)

EN

ROZMIARY: OK. 26 CM DŁUGOŚCI

WAGA: OK. 635 G

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: LASY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: OWOCOŻERNA, MIĘSOŻERNA

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: 15-25 LAT

POPULACJA: 1000 OSOBNIKÓW (STABILNA)



DRZEWIAK DWUPRĘGI

(*DENDROLAGUS GOODFELLOWI*)

ROZMIARY: OK. 55-80 CM DŁUGOŚCI

WAGA: OK. 7 KG

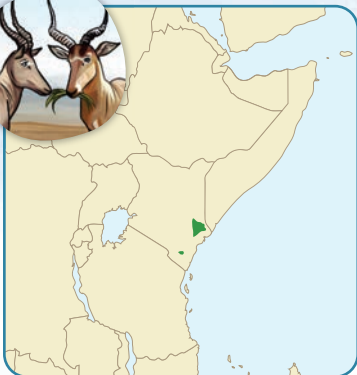
ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: LASY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: ROŚLINOŻERNY,
OWOCOŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: 8-14 LAT

POPULACJA: NIEZNANA (SPADA)

EN



HIROLA OKULAROWA

(*BEATRAGUS HUNTERI*)

ROZMIARY: OK. 120-200 CM DŁUGOŚCI,

100-125 CM WYSOKOŚCI W KŁĘBIE

WAGA: OK. 75-120 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: ŁĄKI, SAWANNY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: ROŚLINOŻERNA

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: 10-15 LAT

POPULACJA: 200-250 OSOBNIKÓW (SPADA)

CR



ĄLMIK HAITAŃSKI

(*SOLENODON PARADOXUS*)

ROZMIARY: OK. 50-70 CM DŁUGOŚCI

WAGA: OK. 800 G

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: JASKINIE, LASY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: WSZYSTKOŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: OK. 11 LAT

POPULACJA: NIEZNANA (SPADA)

EN



RYŚ IBERYJSKI

(*LYNX PARDINUS*)

EN

ROZMIARY: OK. 85-110 CM DŁUGOŚCI,

60-70 CM WYSOKOŚCI W KŁĘBIE

WAGA: OK. 10-13 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: ŁĄKI, LASY O NISKIM ZAGĘSZCZENIU

SPOSÓB ODŻYWIANIA: MIĘSOŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: OK. 13 LAT

POPULACJA: > 150 OSOBNIKÓW (ROŚNIE)



NOSOROŻEC JAWAJSKI

(*RHINOCEROS SONDAICUS*)

CR

ROZMIARY: OK. 200-400 CM DŁUGOŚCI,

140-170 CM WYSOKOŚCI W KŁĘBIE

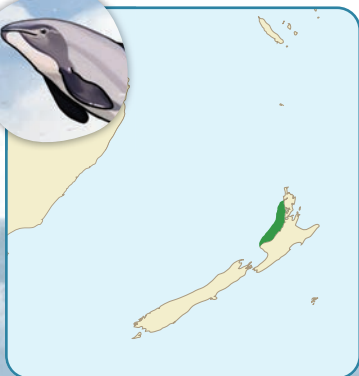
WAGA: OK. 0,9-2,2 T

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: LASY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: ROŚLINOŻERNY, OWOCOŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: OK. 30-45 LAT

POPULACJA: 45-65 OSOBNIKÓW (TREND NIEZNANY)



TONIN PÓŁNOCNY

(*CEPHALORHYNCHUS HECTORI MAUI*)

CR

ROZMIARY: OK. 120-170 CM DŁUGOŚCI

WAGA: OK. 40-60 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: OCEANY (OBSZARY PRZYBRZEŻNE)

SPOSÓB ODŻYWIANIA: RYBOŻERNY, MIĘSOŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: OK. 20 LAT

POPULACJA: OK. 40 OSOBNIKÓW (SPADA)



WOMBATOWIEC SZORSTKOWŁOSY

(*LASIORHINUS KREFFTII*)

ROZMIARY: OK. 80-100 CM DŁUGOŚCI,

40 CM WYSOKOŚCI W KŁĘBIE

WAGA: OK. 30-33 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: SAWANNY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: ROŚLINOŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: OK. 25 LAT

POPULACJA: OK. 80 OSOBNIKÓW (STABILNA)

CR



WILK RUDY

(*CANIS LUPUS RUFUS*)

ROZMIARY: OK. 135-160 CM DŁUGOŚCI,

70-80 CM WYSOKOŚCI W KŁĘBIE

WAGA: OK. 25-40 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: LASY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: MIĘSOŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: OK. 10-20 LAT

POPULACJA: 20-30 OSOBNIKÓW (SPADA)

CR



PRAKOLCZATKA GÓRSKA

(*ZAGLOSSUS ATTENBOROUGHII*)

ROZMIARY: OK. 60-100 CM DŁUGOŚCI

WAGA: OK. 5-10 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: LASY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: MIĘSOŻERNA

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: OK. 30 LAT

POPULACJA: NIEZNANA (SPADA)

CR



ŚWINIA WISAJSKA

(*SUS CEBIFRONS*)

CR

ROZMIARY: OK. 100 CM DŁUGOŚCI, 30-60 CM

WYSOKOŚCI W KŁĘBIE

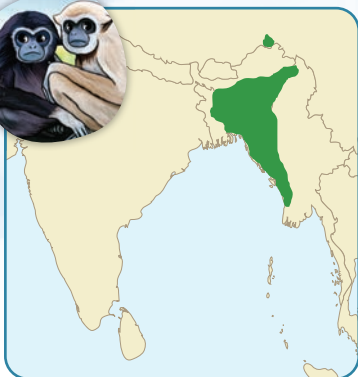
WAGA: 20-80 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: LASY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: WSZYSTKOŻERNA

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: 10-15 LAT

POPULACJA: NIEZNANA (SPADA)



GIBON HULOK

(*HOOLOCK HOOLOCK*)

EN

ROZMIARY: OK. 80 CM DŁUGOŚCI

WAGA: OK. 6-7 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: LASY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: WSZYSTKOŻERNY

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: OK. 30 LAT

POPULACJA: < 5000 OSOBNIKÓW (SPADA)



GEREZANKA TRÓJBARWNA

(*PILIOCOLOBUS KIRKII*)

EN

ROZMIARY: OK. 45-70 CM DŁUGOŚCI

WAGA: OK. 10-12 KG

ŚRODOWISKO WYSTĘPOWANIA: LASY

SPOSÓB ODŻYWIANIA: OWOCOŻERNA,

ROŚLINOŻERNA

DŁUGOŚĆ ŻYCIA: NIEZNANA

POPULACJA: < 2000 OSOBNIKÓW (SPADA)

PODZIĘKOWANIA

Twórcy Gry:

PROJEKT GRY: PRZEMEK WOJTKOWIAK

OPRACOWANIE: RAINER ÅHLFORS

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE: KUBA POLKOWSKI

ILUSTRACJE: PAULINA WACH

PROJEKT GRAFICZNY: PAWEŁ NIZIOŁEK, ZBIGNIEW UMGELTER

INSTRUKCJA: MAŁGORZATA MITURA, RAINER ÅHLFORS

TŁUMACZENIE: ŁUKASZ GRALAK

REDAKCJA: BARTOSZ CHLEBICKI

SKŁAD GRAFICZNY: ŁUKASZ KEMPIŃSKI

STRAWBERRY STUDIO:

KIEROWNIK WYKONAWCZY: ANDREI NOVAC

LOKALIZACJA I KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE: KUBA POLKOWSKI

MARKETING: FILIP GŁOWACZ

SPRZEDAŻ: IRENEUSZ HUSZCZA

DEVELOPMENT: BŁAŻEJ KUBACKI

LUCRUM GAMES:

MENADŻER PROJEKTU: ŁUKASZ DAMIĘCKI

LOKALIZACJA: BARTOSZ CHLEBICKI

SPRZEDAŻ: ŁUKASZ GRALAK

MARKETING: KAROL DUDA

Testerzy:

MARTA WOJTKOWIAK, GOSIA WOJTKOWIAK,

ARTUR MIKUCKI, MAREK RUTKOWSKI, JAKUB GŁĄZIK,

STOWARZYSZENIE MIŁOŚNIKÓW GIER PLANSZOWYCH GRAMAJDA,

ALICJA ÅHLFORS, KALEB ÅHLFORS, MAIA ÅHLFORS, ALEXA ÅHLFORS,

ISAC ÅHLFORS I CHAYLEE ÅHLFORS

