

FAUNA

WYJĄTKOWA GRA O ZWIERZĘTACH



Dla 2 do 6 graczy w wieku od 10 lat wzwyż

Czy wiedziałeś, że żyrafa może mierzyć do 5 metrów wzrostu, a kajman żakare waży tylko około 60 kilogramów? Jak długi jest ogon niedźwiedzia polarnego? Gdzie obecnie żyją ropuchy z rodziny Brachycephalus?

Gracze napotkają te i wiele innych pytań w grze FAUNA, w której występuje 360 zwierząt lądowych, morskich i żyjących w powietrzu. Bądźmy jednak szczerzy. Nie musisz wiedzieć wszystkiego. Punkty otrzymasz również jeśli Twoja odpowiedź różni się nieznacznie od tej poprawnej. Uważaj jednak! Jeśli będziesz ryzykownie wykorzystywał swoje znaczki odpowiedzi, możesz przegrać i to szybko!

ZAWARTOŚĆ

- Plansza
- 180 kart zwierząt z 360 zwierzętami
- 42 znaczniki odpowiedzi w 6 kolorach graczy
- 30 czarnych znaczników prawidłowych odpowiedzi
- 1 kartonowe pudełko na karty zwierząt
- 1 lew gracza rozpoczynającego
- 1 dodatkowa broszura z ciekawostkami o wszystkich zwierzętach występujących w grze

PRZYGOTOWANIE

Planszę należy umieścić na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje **7 znaczników odpowiedzi** w swoim kolorze i umieszcza jeden z nich obok pola 1 na torze punktacji biegnącym wokół planszy.

Karty zwierząt umieść w **kartonowym pudełku**. Warto pudełko zapełnić do końca, nawet jeśli do jednej rozgrywki w FAUNĘ będziesz potrzebował tylko 10 lub 15 zwierząt.

Posiadacz najbardziej egzotycznego zwierzaka zostaje graczem rozpoczynającym podczas pierwszej rundy. Otrzymuje **lwa gracza rozpoczynającego** oraz pudełko.



KARTY ZWIERZĄT

Na początku rozgrywki gracze decydują czy chcą grać prostszymi zwierzętami (zielone obramowanie karty) czy bardziej egzotycznymi (czarne obramowanie karty). Oczywiście możesz wymieszać oba typy zwierząt. Karty ułóż w ten sposób, aby ten sam kolor obramowania na wszystkich kartach był skierowany w tę samą stronę (lub wymieszaj je, jeśli wybrałeś opcję gry oboma typami zwierząt). Następnie potasuj karty i włóż do pudełka na karty.

Górna część karty przedstawia informacje widoczne dla graczy zanim umieszczą na planszy swoje znaczniki odpowiedzi:

- Typ zwierzęcia
- Nazwa/Nazwa łacińska
- Rysunek zwierzęcia
- Liczba obszarów, na których dane zwierzę występuje w swoim naturalnym środowisku
- Miary, które gracze mogą szacować:
 - ciężar
 - długość (głowa i tułów bez ogona)
 - długość całkowita (z ogonem)
 - wysokość (stojące zwierzę)
 - długość ogona

Powyższe informacje są widoczne gdy karta znajduje się w pudełku.

Dolna część karty przedstawia zoologiczną klasyfikację zwierzęcia oraz prawidłowe odpowiedzi:

- Obszary na których zwierzę występuje w swoim naturalnym środowisku
- Mapę świata by szybko odszukać powyższe obszary
- Prawidłowe wartości wymaganych miar

Podczas rozmieszczania znaczników odpowiedzi dolna część karty pozostaje zasłonięta. Po zakończeniu tego procesu gracze wyjmują kartę z pudełka i sprawdzają poprawność odpowiedzi.

CEL GRY

Podczas każdej rundy gracze umieszczają swoje znaczniki odpowiedzi na obszarach na mapie świata oraz na wymaganych miarach w kontekście odkrytego zwierzęcia. W turach, kolejno każdy gracz stawia na planszę jeden ze swoich znaczników odpowiedzi. Na koniec rundy gracze zdobywają punkty za swoje poprawne odpowiedzi. Wygrywa gracz, który na koniec gry zgromadził najwięcej punktów.



Obszary występowania zwierzęcia

Wartości miar

ROZGRYWKA

Gra podzielona jest na kilkanaście rund. Każda runda składa się z trzech faz:

- I. Umieszczanie znaczników odpowiedzi
- II. Ocena odpowiedzi
- III. Zmiana gracza rozpoczynającego i rozpoczęcie nowej rundy

I. Umieszczanie znaczników odpowiedzi

Wszyscy gracze zaznajamiają się z pierwszym zwierzęciem na karcie. W tym celu każdy z graczy może wziąć do ręki pudełko z kartami ale karty nie wolno z pudełka wyjmować. Gracz rozpoczynający a po nim kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykonują swoje tury. W trakcie swojej tury każdy gracz **ustawia na planszy jeden znacznik odpowiedzi** ze swojej puli na niezajętym obszarze na mapie świata lub na wolnym polu wymaganych miar.

Umieszczanie znacznika odpowiedzi na obszarze

Gracz może umieścić jeden ze swoich znaczników odpowiedzi na obszarze lądowym lub morskim na planszy pod warunkiem, że na danym obszarze nie znajduje się już jakiegokolwiek znacznik odpowiedzi. Na każdym obszarze może znajdować się wyłącznie jeden znacznik odpowiedzi. Obszary morskie są oznaczone ramką biegnącą wokół nazwy obszaru.

Uwaga: Obszary te zawierają nie tylko morza, ale również odpowiednie wyspy, jeśli nie zostały szczególnie oznaczone jako obszar lądowy!

*Missisipi, Meksyk,
Ameryka Centralna, Gujana
to obszary lądowe.*

*Karaiby to obszar morski,
który zawiera wszystkie wyspy
znajdujące się wewnątrz niego.*

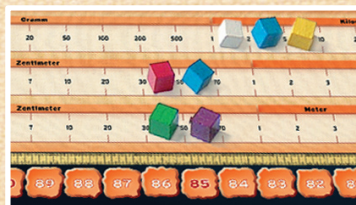


Czerwony gracz zamierza umieścić na obszarze swój kolejny znacznik odpowiedzi. Na terenach Missisipi, Meksyku oraz Gór Skalistych zostały już umieszczone znaczniki. Z tego powodu czerwony gracz musi wybrać inny obszar, na którym ulokuje swój znacznik odpowiedzi.

Umieszczanie znaczników odpowiedzi na polach miar

Gracz może umieścić jeden ze swoich znaczników odpowiedzi na jednym z pustych pól na skali jednej z wymaganych miar. Na jednym polu na skali danej miary może znajdować się tylko jeden znacznik odpowiedzi.

Uwaga: Nie wszystkie miary są istotne dla wszystkich zwierząt. W górnej części karty zwierząt znajduje się informacja, które miary można szacować (które są wymagane).



Kiedy każdy z graczy umieści jeden ze swoich znaczników odpowiedzi wtedy ponownie, počawszy od gracza rozpoczynającego, gracze **mogą** w swych turach **umieścić następny znacznik** lub **spasować**.

Umieszczanie kolejnych znaczników

Podczas swojej tury gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników odpowiedzi na pustym obszarze lub niezajętym polu na skali. W trakcie rundy gracz może również umieszczać kilka znaczników na tej samej skali ale nie na już zajętym polu.

Pasowanie

Kiedy gracz pasuje w swojej turze, gdyż nie chce lub nie może umieścić następnych znaczników, wtedy faza umieszczania jest dla niego zakończona. Nie może ponownie uczestniczyć w fazie umieszczania w tej konkretnej rundzie.

Kiedy wszyscy gracze spasują rozpoczyna się faza oceny.

II. Ocena

Wymij z pudełka kartę zwierzęcia i sprawdź obszary występowania danego zwierzęcia oraz wartości poszczególnych miar.

Analiza obszarów

Możesz wykorzystać **czarne znaczniki oceny** jako pomoc w analizie obszarów. Umieść czarny znacznik na każdym z obszarów wymienionych w dolnej części karty w celu zaznaczenia, które z obszarów są poprawne. Po wykonaniu analizy, usuń czarne znaczniki z planszy.

Gracz za każdy znacznik odpowiedzi umieszczony na **właściwym** obszarze otrzymuje punkty. Jeśli dane zwierzę występuje na maksymalnie 16 obszarach, to znaczniki umieszczone na obszarach **przylegających** do tych poprawnych również przynoszą punkty. Gracze natychmiast przesuwają odpowiednio swoje znaczniki na torze punktacji.

Punktacja

OBSZARY

ILOŚĆ	CELNIE	BLISKO
1	12 punktów	8 punktów
2	10 punktów	5 punktów
3–4	8 punktów	4 punkty
5–8	6 punktów	2 punkty
9–16	4 punkty	1 punkt
17+	3 punkty	

CIĘŻAR / DŁUGOŚĆ

CELNIE	BLISKO
7 punktów	3 punkty

Tabela punktacji

Liczba zdobytych punktów zależy od liczby obszarów, na których dane zwierzę występuje w naturalnym środowisku i jest wyszczególniona w Tabeli punktacji znajdującej się na planszy.

Przykład: Jeśli zwierzę żyje na 7 obszarach wtedy gracz otrzymuje 6 punktów za swój poprawnie umieszczony znacznik oraz 2 punkty za znacznik, który umieścił na obszarze przylegającym.

Obszary przylegające: Dwa obszary są przylegające jeśli mają wspólną granicę lub brzeg pomiędzy obszarem morskim i lądowym.



Obszary lądowe Gór Skalistych oraz Wielkich Równin są do siebie przylegające.

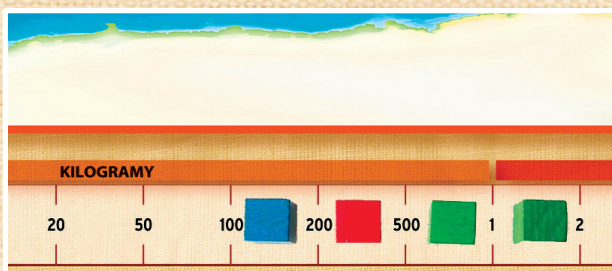
Obszary, morski Karaibów oraz lądowy Gujana, są przylegające.



Po sprawdzeniu obszarów należy przejść do etapu oceny miar.

Analiza miar

Gracz otrzymuje punkty za każdy znacznik odpowiedzi umieszczony na **poprawnym** polu na jednej ze skal. Otrzymuje punkty za bezpośrednie trafienie oraz za znaczniki, które umieścił na polach **przylegających** do tego właściwego. Gracze natychmiast przesuwają odpowiednio swoje znaczniki na torze punktacji. Na każdej ze skal gracz zawsze otrzymuje 7 punktów za poprawnie umieszczony znacznik odpowiedzi oraz 3 punkty, jeśli umieścił znacznik na polu przylegającym. Jeżeli wartość danej miary podana na karcie zwierzęcia obejmuje dwa pola na danej skali to oba uważane są za poprawne.



Zebra Grevy'ego waży pomiędzy 350 a 430 kg. Z tego powodu poprawne pole to te pomiędzy 200 a 500. Czerwony otrzymuje 7 punktów za swój znacznik. Niebieski i zielony znacznik są umieszczone na polach przylegających i przynoszą graczom po 3 punkty. Zielony znacznik na polu pomiędzy 1 a 2 tonami nie przynosi żadnych punktów.

Błędnie umieszczone znaczniki odpowiedzi

Gracze otrzymują z powrotem wszystkie znaczniki odpowiedzi, które rozmieścili poprawnie lub przynajmniej na polach przylegających. Błędnie rozmieszczone znaczniki odpowiedzi odkładane są **obok planszy** jako rezerwa. Gracze mogą je później odzyskać (patrz niżej).

III. Zmiana gracza rozpoczynającego oraz rozpoczęcie nowej rundy

Jeśli po fazie oceny żaden z graczy nie osiągnął lub przekroczył liczby punktów wymaganych do zwycięstwa wtedy lew gracza rozpoczynającego przekazywany jest następnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Każdy z graczy otrzymuje z powrotem **jeden** ze swoich znaczników odpowiedzi z rezerwy obok planszy, jeśli takowe tam się znajdują.

Jeśli gracz ma teraz **mniej niż 3 znaczniki odpowiedzi** to może uzupełnić swój stan tak by znów miał do wykorzystania 3 znaczniki odpowiedzi w następnej rundzie.

KONIEC GRY

Gra kończy się gdy któryś z graczy, na koniec rundy, osiągnie lub przekroczy ustaloną liczbę punktów:

- W grze 2 lub 3 osobowej: 120 punktów
- W grze 4 lub 5 osobowej: 100 punktów
- W grze 6 osobowej: 80 punktów

Wygrywa gracz z największą liczbą zdobytych punktów po tej ostatniej rundzie. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Uwaga: Informacje zawarte na kartach zwierząt zostały uzyskane z wielu źródeł internetowych oraz odpowiednich książek zoologicznych. Niektóre źródła podają różne miary. Na kartach zwierząt zostały umieszczone uśrednione wartości miar uzyskane z różnych źródeł.





© 2008 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Dystrybutor:
Rebel Centrum Gier
ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk
www.rebel.pl

Autor:
Friedemann Friese
Ilustracje zwierząt:
Peter Braun
Ilustracje pudełka:
Alexander Jung
Grafika i skład:
Volker A. Maas
Tłumaczenie:
Tomasz Baron

 **REBEL.PL**
Centrum gier

 **HUCH!** & friends