

# ZWIERZAKI NA TRATWIE

5+

2-4

20-30 min



## Carlo A. Rossi



Carlo A. Rossi urodził się w 1968 roku. Mieszka ze swoją dziewczyną w Capri, mieście położonym na północy Włoch. Jest produktem menadżerem w firmie telekomunikacyjnej i zajmuje się projektowaniem gier. W młodości pożyczał gry z wyżyczalni w celu poznania ich mechaniki.

Według niego dobra gra to taka, która łączy w sobie ciekawą historię i element zaskoczenia.

- 6 teksturowych tratw
- 30 drewnianych zwierzątek (po 3 każdego)
- 30 kart ze zwierzętami
- 18 żetonów punktów zwycięstwa
- 4 znaczniki głosowania TAK
- 4 znaczniki głosowania NIE
- klepsydra



## ELEMENTY GRY

## WPROWADZENIE

Każdego roku zwierzęta urządzają sobie sptyw na tratwach rwącą rzeką. Żadne nie chce przegapić tej zabawy. Niestety, tratwy są małe, a chętnych dużo. Dlatego mysz żeglarz musi ocenić, czy wszystkie się zmieszczą, inaczej któreś z nich wpadnie do wody. Do biegu, gotowi, na tratwę!



## PRZYGOTOWANIE GRY



1. Połóż zwierzęta i stos tratw na stole.
2. Umieść żetony punktów i klepsydrę nieopodal.
3. Potasuj karty i ułóż je w zakrytym stosie (zwierzątkami do dołu).
4. Każdy gracz otrzymuje po 1 żetonie głosowania TAK i NIE.



5. Umieść **1 tratwę** z wierzchu stosu na środku stołu.
6. Weź z wierzchu stosu **10 kart** zwierząt i ułóż je dookoła tratwy (obrazkami do góry). Połóż po **1 drewnianym zwierzętku** na odpowiadającej mu karcie.



Zadaniem graczy jest odgadywanie, czy wszystkie zwierzęta zmieszczą się na tratwie.

### TAK czy NIE?

Teraz gracze tajnie głosują, czy na tratwie zmieszczą się wszystkie zwierzątka widoczne na kartach, czy nie. Jeśli gracz twierdzi, że jest wystarczająco dużo miejsca, kładzie przed sobą znacznik głosowania TAK obrazkiem do dołu. W przeciwnym wypadku kładzie znacznik głosowania NIE (obrazkiem do góry).

Gdy wszyscy będą gotowi, należy odwrócić znaczniki głosowania obrazkami do góry.

### PRZEBIEG GRY



TAK

NIE

### Wszyscy głosowali na TAK?

Dodaj nową kartę i odpowiednie zwierzątko do tych leżących wokół tratwy. Gracze ponownie głosują, czy zwierzęta się zmieszczą na tratwie (TAK czy NIE).

### Wszyscy głosowali na NIE?

Zastąp dowolną kartę nową i odpowiednim zwierzątkiem. Gracze znowu głosują.

Jeśli wszyscy gracze odkryli znaczniki NIE 3 razy z rzędu, to zbierz ze stołu wszystkie karty i zwierzęta.

Ułóż nowe zwierzątka wokół tratwy, jak w punkcie **6.** przygotowania gry.

### Na stole są znaczniki TAK i NIE?

Gracze, którzy głosowali na TAK, odwracają klepsydrę i razem próbują umieścić zwierzęta z kart w obrębie tratwy.

**UWAGA!** Zwierzęta muszą leżeć **płasko** (na boku) i nie mogą tworzyć stosów (leżeć jedno na drugim).

Gdy piasek w klepsydrze się przesypie, gracze otrzymują punkty zwycięstwa.



1 min



## PUNKTACJA

**Zwierzęta zdążyły zmieścić się na tratwie?** Punkty otrzymują gracze, którzy głosowali na TAK.

**Zwierzęta **nie** zdążyły zmieścić się na tratwie?** Punkty otrzymują gracze, którzy głosowali na NIE.

W zależności od rundy gracze otrzymują różną liczbę punktów:

Runda 1 = 1 punkt

Runda 2 = 2 punkty

Runda 3 = 3 punkty

Runda 4 = 4 punkty

Runda 5 = 5 punktów

Runda 6 = 6 punktów



## NOWA RUNDA

Po przyznaniu punktów odłóż tratwę do pudełka, zwierzęta do ogólnej puli, a wszystkie karty przetasuj. Kolejna runda rozpoczyna się od punktu **5** przygotowania gry.

## KONIEC GRY

Gra kończy się po rozegraniu 6. rundy. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów. Jeśli jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

**EGMONT**  
Publishing



EGMONT Polska Sp. z o.o.;  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa;  
www.egmont.pl;

© 2015 Polska edycja: Egmont Polska Sp. z o.o.  
© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Niemcy;  
www.pegasus.de, Wszystkie prawa zastrzeżone

Drukowanie i publikowanie zasad, elementów gry i ilustracji bez zezwolenia posiadacza licencji zabronione.

Autor gry: Carlo A. Rossi

Ilustracje: Anne Pätzke

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak;

Redakcja: Patryk Blok;

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



krainaplanszowek.pl  
facebook.com/KrainaPlanszowek

GRĘ POLECAJĄ:

**WP Multikino**

Kobieta i życie

gaga  
www.egaga.pl



Qlturka.pl  
dziecko i kultura

czasdzieci.pl  
Portal informacyjny-rozrywki

MAMA:DU

zagraj ze mną



ZAGRAJ ZE MNĄ to kolekcja doskonałych gier planszowych dla rodziców i dzieci. Znajdziesz tu gry, które wyróżniają się najwyższej jakości wykonaniem (drewniane elementy, gruby karton) i ciekawymi regułami. Gry zdobyły liczne nagrody na całym świecie, w tym najbardziej prestiżową Kinderspiel des Jahres. Gry z kolekcji ZAGRAJ ZE MNĄ rozwijają u dzieci umiejętności, takie jak: rozpoznawanie kolorów, liczenie, zdolności manualne, wyobraźnię przestrzenną, umiejętność radzenia sobie z emocjami, współpracę w grupie. Najważniejsze jest jednak to, że dają dużo zabawy i radości dzieciom... i ich rodzicom.