

RYKI AFRYKI

Gorąca, skąpana słońcem Afryka to dom potężnych i silnych zwierząt. Każdego roku organizowana jest Letnia Parada, podczas której prezentują się pięknie udekorowane i uzbrojone drużyny afrykańskich zwierząt. Celem Twoim i Twoich przeciwników jest skompletowanie zespołu, który zdobędzie największe uznanie zgromadzonej widowni. Rekrutujcie zwierzęta, decydujcie o ich strojach i zaprezentujcie się podczas Letniej Parady. Kto zrobi to najlepiej, zostanie zwycięzcą.

CEL GRY

Zdobądź jak najwięcej punktów uznania, które otrzymasz za stroje zwierząt zrekrutowanych do Twojego zespołu. Im zdobniejszy uniform, tym więcej punktów jest wart. Obserwuj jednak przeciwników, bo będą chcieli Cię przechytrzyć. A może to Ty okażesz się sprytniejszy. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, zostanie zwycięzcą.



ELEMENTY GRY



30 kart zwierząt

(6 hipopotamów, 6 bawołów, 6 lwów, 6 słoni i 6 goryli – karty mają wartość od 0 do 5)

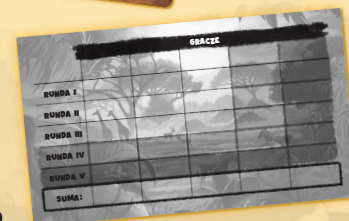


25 żetonów zwierząt

(5 hipopotamów, 5 bawołów, 5 lwów, 5 słoni i 5 goryli)



Notes do zapisywania punktacji



PRZYGOTOWANIE RUNDY

- Gra trwa tyle rund, ilu graczy bierze udział w rozgrywce.
- Przed **każdą** rundą potasujcie **wszystkie** karty zwierząt.
- Jeśli gracze w 3 osoby, odłóżcie na bok, bez podglądania, 3 karty.
- Jeśli gracze w 4 osoby, odłóżcie na bok, bez podglądania, 2 karty.
- Jeśli gracze w 5 osób, użyjcie wszystkich 30 kart.
- Następnie rozdajcie karty graczom, tak by każdy otrzymał ich tyle samo. Pamiętajcie, żeby nikomu nie pokazywać swoich kart.

Liczba graczy	Liczba kart, z jaką każdy gracz rozpoczyna rundę	Liczba kart odłożonych na bok
3	9	3
4	7	2
5	6	0

- Żetony zwierząt posegregujcie według typów i umieśćcie na stole w zasięgu wszystkich graczy.

Karty gracza 2



Karty gracza 1



Żetony zwierząt



Karty gracza 3



Karty gracza 4



Odłóżne podczas przygotowań karty

Przykład przygotowania rundy w rozgrywce 4-osobowej.

PRZEBIEG RUNDY

Pierwszą rundę rozpoczyna gracz, który wyda z siebie najgłośniejszy ryk. Jeżeli nie jesteście w stanie zdecydować, kto był najgłośniejszy, niech rozpocznie gracz z najbujniejszą grzywą. W swojej turze gracz:

- zagrywa dowolną kartę zwierzęcia, a następnie
- musi wziąć 1 **dowolny** z dostępnych żetonów zwierząt.

Uwaga! W wyjątkowej sytuacji po zagraniu karty przez gracza nie będzie dostępnego żadnego żetonu zwierząt. Wtedy gracz nie bierze żetonu. Zwierzę na żetonie **może być inne** niż to na zagranej karcie.

Po zakończeniu tury kolej na gracza siedzącego po lewej stronie.

Karty umieszczajcie na środku stołu, w kolumnach, dla każdego gatunku tworząc osobny stos. Dokładajcie je tak, żeby było widać wartości i liczbę zagrzanych kart. Ostatnio zagrana karta powinna leżeć na samym dole.



Przykład tury gracza. Piotr zagrywa kartę goryla o wartości 3 i umieszcza ją widoczną na dole odpowiedniej kolumny ❶. Następnie bierze 1 z dostępnych żetonów lwa ❷.

KONIEC RUNDY

Runda się kończy, kiedy któryś z graczy zagra **szósta** kartę danego gatunku zwierzęcia (np. zostanie zagrana szósta karta z lwem). Gracz ten bierze żeton zwierzęcia (o ile jest jakiś dostępny) i runda natychmiast się kończy. Teraz podliczacie zdobyte punkty.

Każdy żeton zwierzęcia jest wart tyle punktów, ile wskazuje ostatnia zagrana karta w odpowiadającej mu kolumnie. Wszyscy gracze sumują zdobyte punkty i zapisują je w notatniku. Jesteście gotowi rozegrać kolejną rundę. Rozpoczyna gracz siedzący na lewo od gracza, który poprzednio zagrywał jako pierwszy.

Uwaga! Jeśli na stole nie ma żadnej karty danego gatunku (nikt jej nie zagrał), to żeton tego zwierzęcia jest wart 0 pkt.



Przykład. Runda się kończy, gdyż Marta zagrała szóstą kartę słonia. Gracze przystępują do liczenia punktów. Każdy żeton słonia wart jest 5 punktów, hipopotama 0 punktów, lwa 3 punkty, goryla 1 punkt, a bawołu 4 punkty. Piotrek zakończył rundę z 2 żetonami lwa ($2 \times 3 = 6$ pkt), 1 hipopotama (0 pkt), 1 słonia (5 pkt) i 1 bawołu (4 pkt). W tej rundzie zdobył 15 punktów ($6 + 0 + 5 + 4$).

KONIEC GRY

Gra się kończy, kiedy gracze rozegrają tyle rund, ile osób bierze udział w rozgrywce (np. po 3. rundzie w grze 3-osobowej). Zsumujcie zdobyte podczas gry punkty. Zwycięża gracz z ich największą liczbą. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów w jednej rundzie – bierze się pod uwagę najwyższy wynik. Jeżeli nadal jest remis, podzielcie się wygraną (lub zagrajcie jeszcze raz).



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Piotr Sokołowski

Wydawca: Marek Chołostiakow

Tłumaczenie i redakcja instrukcji:
Michał Szewczyk

Polski tytuł: Piotr Dachtera

Korekta: Ewa Popielarz

Skład graficzny: Paweł Niziołek

© Dr. Reiner Knizia 2022. All rights reserved.

© 2022 for the Polish edition

Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Ta instrukcja nie jest elementem gry.

