

Wolfgang Kramer i Michael Kiesling

P A R K S A W A N N I A



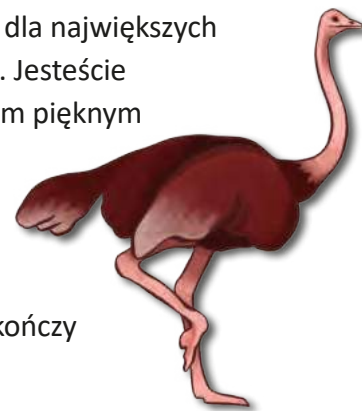
od 1 do 4 graczy w wieku przynajmniej 8 lat

INSTRUKCJA



Przygotowanie i cel gry

W sercu Afryki znajduje się raj o niezrównanym pięknie. Te rozległe tereny są domem dla największych zwierząt żyjących na kontynencie i zapewniają odwiedzającym niezapomniane widoki. Jesteście strażnikami, a każdy z was odpowiada za jeden z rezerwatów dla dzikich zwierząt w tym pięknym zakątku świata. Pomóż swoim zwierzętom zbierać się w tak wielkie stada jak to tylko możliwe przenosząc je na nowe miejsca. Zadbaj o cenne wodopoje, które zwiększą wartość twojego rezerwatu i chroń go przed pożarami. Im więcej będziesz mieć w swoim rezerwacie bujnych traw i drzew rzucających cień, tym lepiej. Kiedy już wszystkie zwierzęta zostaną przeniesione nadchodzi runda punktacji, która kończy grę. Wygrywa ją strażnik, który zdobędzie najwięcej punktów.



Elementy Gry

4 składane pudełka



4 rezerwaty po 1 dla każdego gracza

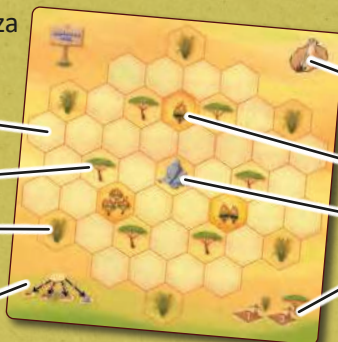
awers

pole z piaskiem

pole z drzewem

pole z trawą

informacja o umieszczaniu zwierząt



norka surykatki

pożar

skała

informacja o punktowaniu trawy i drzewa

rewers

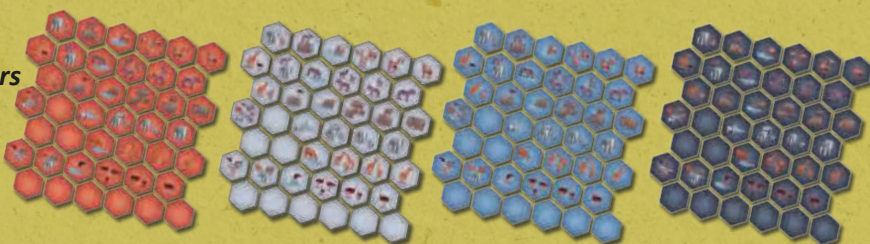


168 żetonów

awers



rewers



Po 33 żetony zwierząt, 6 żetonów z drzewem i 3 żetony z pożarem dla każdego gracza.

1 plansza punktacji

awers



tor punktacji

etapy punktacji

chatka startowa

pole 100 punktów

informacja o mnożniku wodopojów

rewers

dla wariantu „zmiennego przygotowania”



4 surykatki po 1 w każdym kolorze



4 strażników po 1 w każdym kolorze

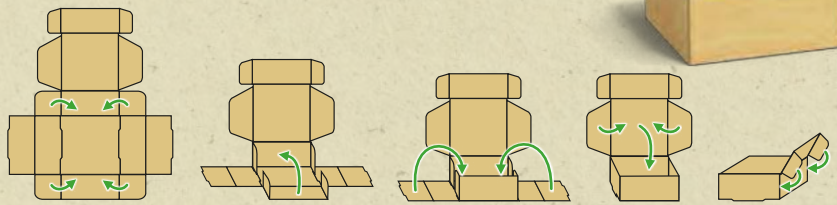


4 lwy do wykorzystania w jednym z wariantów



Przygotowanie

- 1** Wybierz kolor i weź **składane pudełko** z obramówką w tym kolorze. Trzymaj w nim swoje elementy do gry.



- 2** Weź **rezerwat** z norką surykatki w swoim kolorze i umieść go przed sobą awerssem do góry.



- 3** Weź **wszystkie żetony**, których rewersy wskazują twój kolor.

Umieść swoje **3 żetony z pożarem**  i swoich **6 żetonów z drzewem**  w swoim składanym pudełku. Są wykorzystywane tylko w jednym z wariantów.

Umieść w łatwo dostępnym miejscu swoje **33 żetony zwierząt**, awerssem do góry.



Uwaga: W grze występuje 6 gatunków zwierząt.



Każdy gatunek występuje w następujących kombinacjach (poniżej jako przykład przedstawiono zebry):



Każdy z 33 żetonów zwierząt jest unikalny i każda kombinacja pojawia się tylko raz. Każdy z graczy otrzymuje taki sam zestaw 33 kombinacji.

Teraz wszyscy gracze jednocześnie przygotowują swoje rezerwaty umieszczając na nich swoje żetony zwierząt:

- A** Potasuj swoje 33 żetony zwierząt i umieść je jeden na drugim w **odkrytym** stosie.

- B** Weź z wierzchu swój żeton zwierzęcia i umieść go **odkrytego** (awerssem do góry) w swoim rezerwacie na lewym górnym polu z piaskiem. Następnie wypełnij w ten sposób swoje pola z piaskiem od lewego górnego aż do prawego dolnego, po jednym żetonie na każdym polu. Na razie pozostaw **puste** pola z pożarem i skałą, a także pola z drzewem i trawą.

- C** Umieść swoje pozostałe 2 żetony zwierząt, odkryte, na dowolnych 2 spośród 6 pól z trawą.



- 4** Umieść **plansze punktacji** na środku stołu.



- 5** Każdy z graczy umieszcza **strażnika** w swoim kolorze na chatce startowej obok pola 0 toru punktacji.



- 6** Każdy z graczy umieszcza **surykatkę** w swoim kolorze na swojej norce w prawym górnym rogu rezerwatu.



- 7** Umieść jednego **lwa** obok planszy punktacji na później.

- 8** Odłóżcie do pudełka z grą wszystkie nieużywane składane pudełka, rezerwaty, żetony, strażników, surykatki i lwy.

Rozgrywka toczy się na przestrzeni kilku rund. Ten kto jako ostatni karmi zwierzę zostaje pierwszym graczem rozpoczynającym, a w następnych rundach kolejnym graczem rozpoczynającym zostaje następny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W każdej rundzie, gracz rozpoczynający wybiera żeton zwierzęcia, który wszyscy gracze muszą poruszyć w swoich rezerwach, następnie zaczyna się kolejna runda.



Każda runda składa się z 2 kroków: **1) Gracz rozpoczynający wybiera żeton, który wszyscy muszą poruszyć**
2) Każdy gracz porusza wybrany żeton zwierzęcia w swoim rezerwacie

Krok 1:

Będąc graczem rozpoczynającym wybierz **odkryty** żeton zwierzęcia (widoczna żółta strona) w swoim rezerwacie. Podnieś go, pokaż innym graczom i umieść swoją surykatkę na polu, z którego został zabrany.

Następnie każdy z graczy **musi** wybrać taki sam żeton ze swojego rezerwatu i umieścić surykatkę na zwolnionym polu.

Krok 2:

Teraz wszyscy jednocześnie poruszają swój żeton w obrębie rezerwatu zgodnie z poniższymi zasadami:

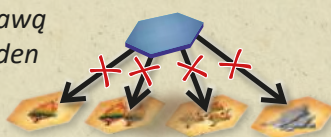
1) Odwróć na drugą stronę żeton zwierzęcia i umieść go rewersem do góry na nowo wybranym polu.



2) Nowe pole musi być:

- pustym polem z piaskiem lub
- pustym polem z drzewem lub
- pustym polem z trawą.

Uwaga: Na każdym polu z piaskiem, z trawą i z drzewem może znajdować się tylko jeden żeton zwierzęcia. Na polu ze skałą i na polach z pożarem nie może znajdować się żaden żeton.



Na koniec odłóż surykatkę do jej norki. (Surykatka ma jedynie przypominać, że nie możesz umieścić żetonu zwierzęcia na polu, z którego został on zabrany).



zebra i słoń



1, 2, 3 zebry



zebra i wodopój



zebra, struś, antylopa i wodopój



wodopój ze wszystkimi zwierzętami

Przykład:

Maja jest graczem rozpoczynającym i wybiera odkryty żeton zwierzęcia, na którym widać nosorożca i wodopój. Podnosi go, pokazuje go swoim przeciwnikom i umieszcza swoją surykatkę na zwolnionym polu. Następnie jej przeciwnicy, **Antek** i **Agata**, podnoszą swoje żetony zwierząt, na których widoczny jest nosorożec oraz wodopój i umieszczają surykatki na zwolnionych polach.

Teraz każdy z nich odwraca żeton na drugą stronę i umieszcza go na nowym, pustym, wybranym przez siebie polu. Na koniec wszystkie surykatki wracają do swoich norek, a **Antek** zostaje graczem rozpoczynającym w następnej rundzie.



Gra dobiega końca kiedy **wszystkie** żetony zwierząt zostaną **odwrócone** i poruszone. Teraz obliczcie zdobyte **punkty**. Umieście lwa na pierwszym etapie punktacji (mały pożar) w środku planszy punktacji i wykonajcie czynności dla tego etapu u każdego gracza, zaczynając od dowolnej osoby i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie przesuńcie lwa do następnego etapu punktacji (średni pożar) i wykonajcie czynności dla tego etapu u każdego gracza. Postępujcie tak dalej aż każdy z 11 etapów zostanie wykonany.



Etapy:

Pierwsze trzy etapy dotyczą pożarów. Jeśli na sześciu polach graniczących z pożarem znajdują się określone żetony zwierząt, żetony te muszą zostać usunięte.

1) Mały pożar



Mały pożar odstrasza wszystkie sąsiadujące z nim żetony zwierząt, na których widnieje **pojedyncze** zwierzę, w tym pojedyncze zwierzę przy wodopoju. Usuń wszystkie takie żetony zwierząt.

2) Średni pożar



Średni pożar odstrasza wszystkie sąsiadujące z nim żetony zwierząt, na których widnieją **dokładnie 2 zwierzęta**, bez znaczenia czy są tego samego gatunku czy nie. Usuń wszystkie takie żetony zwierząt.

3) Wielki pożar



Wielki pożar odstrasza wszystkie sąsiadujące z nim żetony zwierząt, na których widnieją **dokładnie 3 zwierzęta**, bez znaczenia czy są tego samego gatunku czy nie, a także z wodopojem czy bez niego. Ponownie, usuń wszystkie takie żetony zwierząt.



4) Trawa

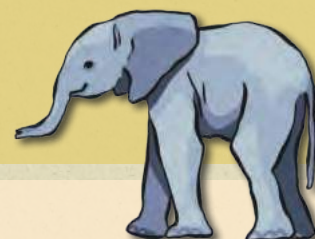


Otrzymujesz 1 punkt za każde swoje puste pole z trawą. Zaznacz swoje punkty przesuwnąjąc swojego strażnika na torze punktacji.

5) Drzewa



Otrzymujesz 3 punkty za każde swoje puste pole z drzewem, w tym te pola, z których zostały usunięte żetony w skutek pożaru.



6 do 11) Gatunki zwierząt

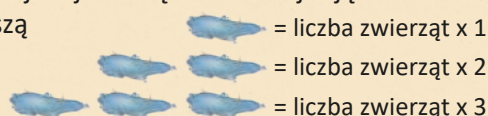


Dla każdego gatunku, obliczasz punkty za swoje **najbardziej wartościowe stado**.

Stado składa się ze wszystkich zwierząt **jednego gatunku**, których żetony tworzą ciągłą grupę. Inne zwierzęta na tych żetonach nie mają znaczenia, tak długo jak obecne jest przynajmniej jedno zwierzę z gatunku, który jest punktowany. Im większe stado tym lepiej. Jednakże stada przynoszą punkty tylko wtedy gdy zawierają wodopoje.

Obliczcie punkty dla każdego z waszych stad mnożąc liczbę obecnych w nim zwierząt przez liczbę wodopojów jakie się w nim znajdują.

Stada bez wodopojów nie przynoszą żadnych punktów.



Ważne: Każdy z graczy może zapunktować tylko **jedno** stado w danym gatunku. Jeśli posiadasz kilka stad danego gatunku zdobywasz punkty za to o największej wartości, zaznaczając je na torze punktacji. Jeden żeton może być częścią kilku stad, jeśli widnieje na nim więcej niż 1 gatunek zwierząt.



To stado słońi składa się z 10 zwierząt i zawiera 3 wodopoje. Jest więc warte $10 \times 3 = 30$ punktów.

Po tym jak czynności dla każdego etapu zostaną wykonane, zwycięzcą zostaje gracz z **największą liczbą punktów**. Remisy rozstrzyga się na korzyść gracza posiadającego najwięcej wolnych pól z trawą.

Uwaga: Jeśli twoje punkty przekroczą 100 umieść swoją surykatkę na jednym z pól „100 punktów” na środku planszy punktacji. Jest tam miejsce dla każdej surykatki.

Przykład punktowania

Maja zdobywa następujące punkty:

- Mały pożar:** Mały pożar odstrasza żeton ze strusiem i wodopojem, więc Maja musi usunąć ten żeton z rezerwatu.
- Średni pożar:** Żeton na którym są 2 słonie zostaje odstraszone przez średni pożar i musi zostać usunięty.
- Wielki pożar:** W tym wypadku Maja nie musi niczego usuwać.
- Trawa:** W rezerwacie Mai znajduje się 5 wolnych pól z trawą, zyskuje ona po jednym punkcie za każde. Maja przesuwa swojego strażnika o pięć pól do przodu na torze punktacji.
- Drzewa:** 2 pola z drzewem są puste, za każde otrzymuje ona 3 punkty. Maja przesuwa swojego strażnika o 6 pól do przodu.



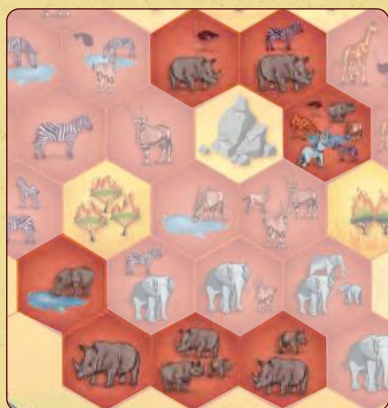
- Żyrafy:** Mai udało się połączyć 10 żyraf w jedno stado, które ma dostęp do 3 wodopojoów, przez co otrzymuje ona 30 punktów (10 żyraf x 3 wodopoje). Żyrafa, która nie jest w tym stadzie nie przynosi punktów.



- Słonie:** Niestety, Maja musiała usunąć z rezerwatu żeton z 2 słoniami, przez co wielkie stado nie ma żadnego wodopoju i nie przynosi punktów. Mniejsze stado zapewnia jej 4 punkty (2 słonie x 2 wodopoje).



- Nosorożce:** Górne stado dałoby Mai 3 punkty, dlatego wybiera stado poniżej i zdobywa 7 punktów (7 nosorożców x 1 wodopój).



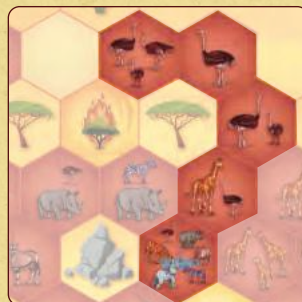
- Zebry:** Maja zdobywa punkty za największe stado zebra. Za te 8 zebra wraz z 2 wodopojami otrzymuje 16 punktów.



- Antylopy:** Mai naprawdę się powiodło - wszystkie jej antylopy są w jednym stadzie. Uzyskuje maksymalne punkty (11 antylop x 3 wodopoje).



- Strusie:** Maja za swoje największe stado strusi zdobywa 8 punktów (8 strusi x 1 wodopój).



Łącznie Maja zdobywa 109 punktów za swój rezerwat.



Tryb Solo

Przygotowanie

Przeprowadź przygotowanie tak jak w grze podstawowej.

Rozgrywka

Zasady są takie same jak w grze podstawowej.

Ponieważ grasz sam, to ty w każdej rundzie wybierasz który żeton poruszyć.

Koniec gry

Gdy gra dobiega końca punkty podlicza się tak jak w grze podstawowej.

Ile punktów udało ci się zdobyć?

- <80 Lepiej znów odwiedź zoo!
- 80+ Ups, spróbuj jeszcze raz!
- 100+ Trudno, uda się następnym razem!
- 120+ Krótka owacja!
- 140+ Z gracją antylopy!
- 160+ Siła słonia!
- 180+ Wspaniale! Wszyscy ci zazdroszczą!
- 200+ Niezwykłe! Król zwierząt!



Zmienne przygotowanie

Przygotowanie

Umieść przed sobą swój rezerwat **rewersem** do góry. Poza elementami używanymi zazwyczaj każdy z graczy będzie potrzebował swoich **6 żetonów z drzewem** i **3 żetonów z pożarem**.



Zanim jak zwykle umieścicie swoje żetony zwierząt umieśćcie żetony z drzewami i z pożarami na pustych polach z piaskiem. Będą one waszymi polami z drzewami i z pożarami podczas tej rozgrywki. Nie ma znaczenia, które pola z piaskiem wybierze, upewnijcie się tylko by u każdego z was na tych samych polach znajdowały się te same żetony. Na rewersie planszy punktacji znajdziecie niektóre propozycje, ale zachęcamy byście eksperymentowali też z własnymi pomysłami. Reszta przygotowania przebiega tak jak w grze podstawowej.

Więcej propozycji i dodatkowej zawartości znajdziecie na:
<https://portalgames.pl/pl/park-sawanna/>

Rozgrywka

Rozgrywka toczy się zgodnie z podstawowymi zasadami.

Koniec gry

Zarówno koniec gry jak i punktacja odbywają się tak jak w grze podstawowej.



Wariant dla dzieci

Grając z młodszymi dziećmi odrzućcie drzewa i pożary, a także zignorujcie zasady dotyczące wodopojów i trawy.

Przygotowanie

Umieśćcie przed sobą wasze rezerwaty **rewersem** do góry. Tak jak w grze podstawowej potasujcie swoje 33 żetony zwierząt, ułóżcie je w odkrytym stosie, a następnie umieśćcie odkryte na polach z piaskiem. Jednak, tak jak pokazano na obrazku po prawej, 7 pól z piaskiem na środku oraz wszystkie pola z trawą pozostawcie puste.



Rozgrywka

Grajcie tak jak w grę podstawową, z wyjątkiem tego, że możecie umieszczać żetony zwierząt tylko na **polach z piaskiem**, nigdy na polach z trawą.

Koniec gry

Jak tylko wszystkie żetony zwierząt zostaną **odwrócone** i poruszone, gra dobiega końca i rozpoczyna się punktowanie. Umieśćcie lwa na polu **żyrafy** na torze etapów punktacji i pozwólcie najmłodszemu graczowi rozpocząć: Policz ile żyraf ma twoje **największe** stado i zaznacz zdobyte punkty swoim strażnikiem. Niech pozostali gracze zrobią to samo. Następnie przesuń lwa na pole słonia, oblicz punkty za największe stado słoni i tak dalej. Kiedy punkty za wszystkie gatunki zostaną podliczone, gracz który zdobył ich najwięcej wygrywa grę. W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze razem wygrywają.

Pamiętaj:

- Inaczej niż w grze podstawowej, wodopoje i trawa nie mają
- żadnych efektów.



Wariant: Lwy na wolności!




Przygotowanie

Poza elementami z gry podstawowej każdy gracz będzie potrzebował lwa. Po przygotowaniu zgodnie z podstawowymi zasadami lub z któregoś z wariantów, umieście swojego lwa na jednym z pól z drzewem lub z trawą.

Rozgrywka

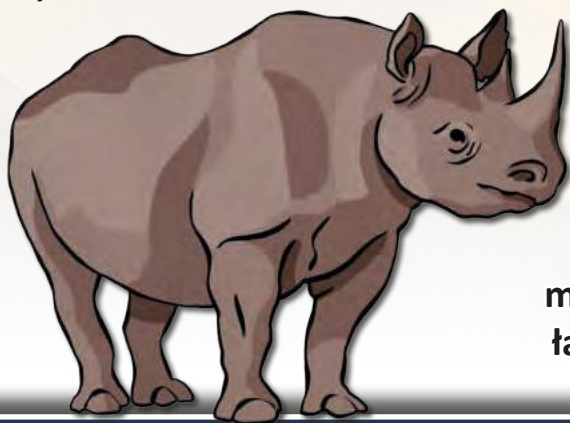
Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami gry podstawowej. Ale przed umieszczeniem żetonu zwierzęcia na polu z lwem, najpierw należy podnieść lwa i zaznaczyć po jednym punkcie za każde zwierzę widoczne na żetonie zwierzęcia, który ma zostać umieszczony. Przesuń swojego strażnika odpowiednio na torze punktacji. Następnie przemieść swojego lwa na nowe, wybrane przez siebie pole zgodnie z poniższymi zasadami:

Lew przemieszcza się na:

-  puste pole z piaskiem lub
-  puste pole z drzewem lub
-  puste pole z trawą.

Koniec gry

Zarówno koniec gry jak i punktacja odbywają się tak jak w grze podstawowej.



Oczywiście
możecie również
łączyć warianty.



Przykład:

Lew Agaty znajduje się na polu z piaskiem. Agata chce umieścić tam swój żeton, na którym są 3 zwierzęta i wodopój.



Podnosi lwa i umieszcza żeton zwierząt na polu, na którym znajdował się lew.



Agata zdobywa 3 punkty. Następnie decyduje, by umieścić lwa na polu z drzewem.



Projekt gry: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Ilustracje: Annika Heller, Anastasia Meilous (okładka)
Rozwój gry: Peter Eggert, Viktor Kobilke
Instrukcja: VEB Spielkombinat Katja Volk
Tłumaczenie wersji angielskiej: Neil Crowley **Skład:** Bartosz Makświej | **Projekt pudełka:** Rafał Szyma

Edycja polska: Portal Games Sp. z o.o.
ul. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
Tłumaczenie: Paweł Imperowicz
Korekta: zespół Portal Games



©2021 Deep Print Games GmbH, Niemcy. Wszystkie prawa zastrzeżone. ©2021 Portal Games (edycja polska). Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a nieraz i dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ) znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/park-sawanna/>.