ZOSTAŃ PODRÓŻNIKIEM I STWÓRZ AMAZOŃSKĄ DŻUNGLĘ

ZIELONA SOWA

Więcej o grze na www.zielonasowa.pl

ODKRYWCY AMAZONIA

AUTOR Anna Sobich-Kamińska
ILUSTRACJE Ewa Geruzel

Zostańcie odkrywcami amazońskiej dżungli!

Razem z innymi śmiałkami wyruszcie w podróż do Ameryki Południowej i odkryjcie przepiękne lasy tropikalne i niesamowite zwierzęta, które w nich żyją. Czujnie obserwujcie otaczającą Was przyrodę... I pamiętajcie o magicznych talizmanach, które mogą odmienić Wasz los!

Cel gry

Gracze wcielają się w podróżników, którzy odkrywają nieznane zakamarki amazońskiej dżungli i zdobywają punkty za dołożone kafelki. Wygrywa ten gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

Wersja demonstracyjna gry. W pełnej wersji znajdziesz 14 innych gatunków zwierząt, żetony umożliwiające zdobycie większej liczby punktów i dające jeszcze więcej zabawy, pionki oraz planszę do liczenia punktów.

Przygotowanie do gry

Wytnijcie wszystkie umieszczone poniżej kafelki. Przygotujcie kartkę i długopis do zapisywania punktów.

Wybór miejsca na grę – żeby zagrać, potrzebujecie dużej, płaskiej powierzchni, dlatego usiądźcie wygodnie na przykład przy stole.

Przygotowanie kafelków – połóżcie kafelek z ***Namiotem*** (czyli kafelek startowy) na środku (pomiędzy wszystkimi graczami), a pozostałe kafelki wrzućcie do pudełka i pomieszajcie. Obrazki na kafelkach nie mogą być widoczne!

Grę zaczyna osoba, która najszybciej wymieni 3 zwierzęta na pierwszą literę swojego imienia.

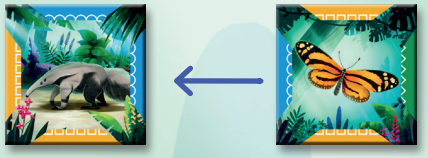
Przebieg gry

1. **Wylosowanie i dołożenie kafelka** – gracz losuje 1 kafelek i dokłada go do kafelków, które są już na stole. Wylosowany kafelek musi do nich pasować – kafelki pasują do siebie, gdy na dwóch przylegających brzegach są takie same kolory (żółty bok do żółtego, niebieski do niebieskiego itd.). Obrazek na dołożonym kafelku może być do góry nogami albo bokiem, ważne, żeby zgadzały się kolory na przylegających bokach.

Jeśli gracz nie może nigdzie dołożyć kafelka – odkłada go z powrotem i nie dostaje punktów.

2. **Przyznanie punktów** – jeśli gracz dołoży:

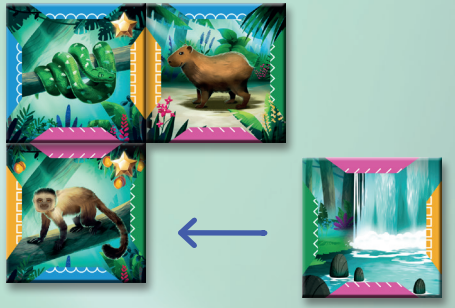
- **kafelek-zwierzę bez gwiazdki** do ***Namiotu***, ***Wodospadu*** albo kafelka/kafelków z innymi zwierzętami z gwiazdką lub bez (**inny gatunek**) – dostaje 1 punkt,

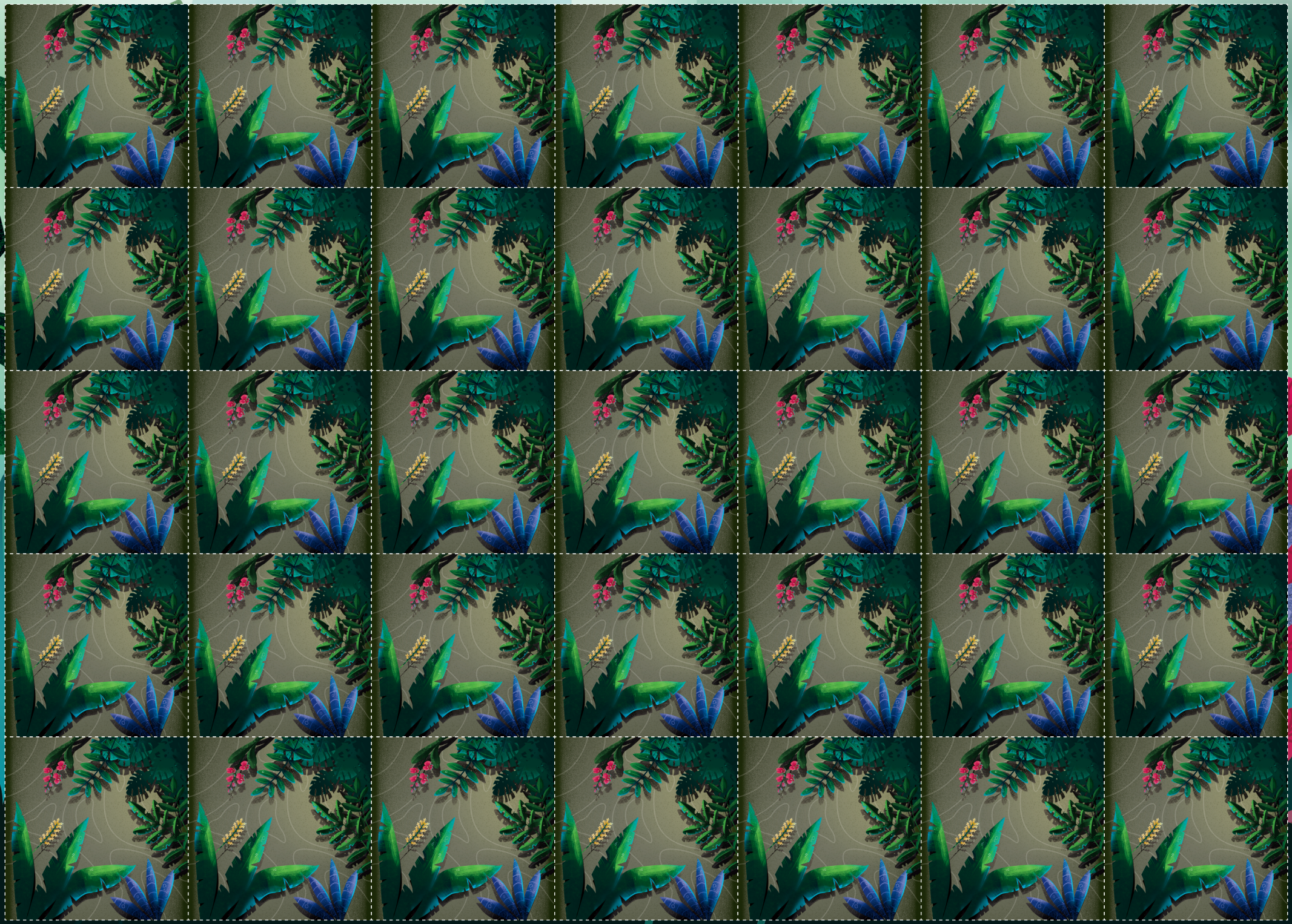


- **kafelek-zwierzę z gwiazdką** do ***Namiotu***, ***Wodospadu*** albo kafelka/kafelków z innymi zwierzętami z gwiazdką lub bez (**inny gatunek**) – dostaje 2 punkty,

- **kafelek-zwierzę bez gwiazdki** albo **z gwiazdką** do kafelka albo kafelków, na których są zwierzęta **tego samego gatunku** – gracz dostaje punkty za dołożony kafelek i wszystkie przylegające kafelki z tym samym gatunkiem (1 punkt za zwierzę bez gwiazdki i 2 punkty za zwierzę z gwiazdką),

- ***Wodospad*** do innych kafelków – dostaje punkty za wszystkie kafelki-zwierzęta, które przylegają do jego boków (gracz nie dostaje punktów za inne ***Wodospady*** albo za ***Namiot***).



Zakończenie gry

Gra kończy się, kiedy wszystkie kafelki zostaną wyłożone. Wygrywa osoba, która ma najwięcej punktów.