

RRRYCZ i mrrrucz



Zawartość pudełka:

11 okrągłych żetonów „odgłosów zwierząt” + 99 kart „zwierząt”
+ 2 karty złotej rybki + 2 karty kameleona + 2 karty kreta + 4 karty dżungli

Celem gry jest pozbycie się swoich kart, wygrywając jak najwięcej pojedynków na zwierzęce odgłosy! Niech rozpocznie się rykowisko!

Gra uczy:

- koncentracji - refleksu

Przygotowanie do gry:

Rozdaj graczom wszystkie karty. Każdy powinien mieć przed sobą stos, ułożony obrazkami do dołu. Aby przyspieszyć rozgrywkę, można usunąć z talii niektóre rodziny zwierząt (np. wszystkie lwy lub sowy), w zależności jednak od liczby graczy, np. jeśli jest 3 graczy w talii powinno być 6 różnych rodzin zwierząt, 4 graczy – 7 rodzin, 5 graczy – 8 rodzin, 6 graczy – 9 rodzin, 7 graczy – 10 rodzin, a przy 8+ graczach należy użyć wszystkich kart



Przebieg gry:

Poziom 1: Łatwy

1. Grę rozpoczyna gracz, który najlepiej naśladuje ryk króla zwierząt (czyli lwa!). Bierze pierwszą kartę ze swojego stosu i umieszcza obrazkiem do góry. Kolejni gracze robią to samo, jeden po drugim.
2. Kiedy dwóch graczy odkryje taką samą kartę, obaj muszą naśladować odgłos zwierzęcia, które się na niej znajduje.
3. Gracz, który zrobi to pierwszy, wygrywa pojedynek i przekazuje swój stos odkrytych kart przegranemu. Ten zaś musi dodać je do swojego stosu już odkrytych kart. Może on jednak wciąż próbować pozbyć się swoich wszystkich kart podczas następnego pojedynku.
4. Grę wznowia następny gracz w kolejce i to on odwraca nową kartę ze swojego stosu.
5. Wygrywa gracz, który po odsłonięciu wszystkich kart, ma ich najmniej.



Można używać kart specjalnych: kameleona i dżungli.

Poziom 2: Wyzwanie

1. Rozdaj każdemu graczowi zakryty żeton „zwierzęcego odgłosu”.
2. Każdy gracz po kolei odsłania swój żeton, naśladując dźwięk zwierzęcia, które się na nim znajduje, a następnie kładzie go odkrytego przed sobą.
3. Gracz, który w najbardziej przekonujący sposób naśladuje zwierzę ze swojego żetonu, zaczyna. Ten gracz odwraca wierzchnią kartę ze swojego stosu i kładzie ją odkrytą przed sobą.
4. Następnie każdy gracz robi to samo, jeden po drugim.
5. Gdy tylko dwóch graczy ma tę samą odkrytą kartę na swoim stosie, muszą naśladować odgłos zwierzęcia z żetonu przeciwnika (nie własnego, bo to byłoby zbyt proste!).



6. Gracz, który zrobi to pierwszy, wygrywa pojedynek i przekazuje swój stos odkrytych kart przeciwnikowi. Przegrany musi dodać te karty do stosu odkrytych kart przed sobą. Może on jednak wciąż próbować pozbyć się swoich wszystkich kart podczas następnego pojedynku.



7. Grę wznowia następny gracz w kolejce i to on odwraca nową kartę ze swojego stosu.

8. Wygrywa gracz, który po odsłonięciu wszystkich kart, ma ich najmniej.

Można używać kart specjalnych: kameleona, dżungli i złotej rybki.

Poziom 3: Mistrz

Zasady są takie same jak w poziomie średnim, ale tym razem żeton „zwierzęcego odgłosu” należy, po ujawnieniu na początku gry, ponownie położyć obrazkiem zwierzęcia do dołu. Gracze muszą więc zapamiętać zwierzęta pozostałych graczy!

Młodszym graczom można ułatwić zadanie, zakrywając żeton „zwierzęcego odgłosu” dopiero w drugiej lub trzeciej rundzie.

Można używać kart specjalnych: kameleona, dżungli, złotej rybki i kreta.

Karty specjalne:



Kameleon: pozwala graczowi ukryć się przed innymi zwierzętami na czas trwania rundy. Ten gracz jest więc bezpieczny i nie będzie musiał uczestniczyć w żadnych pojedynkach (nawet jeśli inny gracz odwróci kartę kameleona w tej samej turze!).

Kameleon usuwa również efekty kreta (dla własnego stosu gracza), gdy karta jest w grze.

Jeśli jest to ostatnia karta, którą gracz ma w swoim stosie, to ten gracz automatycznie wygrywa grę!



Dżungla: to tam zbierają się wszystkie zwierzęta, by wspólnie ryczeć. Za każdym razem, gdy jeden z graczy odwróci kartę dżungli, król zwierząt (czyli gracz, który na początku najlepiej naśladował ryk lwa) daje znak pozostałym, by jednocześnie odwrócili pierwsze karty ze swoich stosów (on sam również). Każdy gracz, który odwróci kartę kameleona, również musi wziąć w tym udział.

Gracze z identycznymi kartami muszą albo naśladować odgłos zwierzęcia z kart (jeśli gracie na łatwym poziomie) lub z żetonu „zwierzęcego odgłosu” przeciwnika (na poziomie średnim lub trudnym). Najszybsza osoba decyduje następnie, komu chce przekazać swój stos odkrytych kart (może to być dowolny przeciwnik). Jeśli w tej kolejce nie zostaną jednak odwrócone żadne identyczne karty, gra toczy się dalej normalnie.



Złota rybka: złota rybka nie pamięta, jakim zwierzęciem jest gracz, który ją odsłonił, musi on więc wymienić swój żeton „zwierzęcego odgłosu” na nowy, która zostanie z nim do końca rozgrywki.

Kret: gracz, który odwróci tę kartę, musi odkryć swój żeton „zwierzęcego odgłosu”. Innym graczom ułatwia to zapamiętanie, jakim jest zwierzęciem. Następnie gracz odwraca kolejną kartę ze swojego stosu, by móc kontynuować grę. Karta kreta pozostaje w grze do następnego pojedynku na odgłosy zwierząt!



*Kiedy nadejdzie Twoja kolej, będziesz płakać ze śmiechu!
Dla jeszcze większej frajdy, zagraj raz jeszcze... oczywiście zmieniając odgłosy zwierząt!*

OSTRZEŻENIE! Zabawka zawiera małe części. Istnieje ryzyko zadławienia. Nie jest odpowiednia dla dzieci poniżej 3 roku życia.

Poznaj inne gry JANOD: janod.pl/gry

