



WOLF PANIC



6-99 lat

WOLF PANIC



1-4 graczy



Zawartość: 42 karty, 8 żetonów ze zwierzętami.
Karty przedstawiają:



5 różnych zwierząt: króliki, sowy, jeże, lisy i wilki.



4 różne typy podłoża: kamienie, łąka, ściółka leśna, ziemia



Cel gry: Gracze wspólnie próbują jak najszybciej stworzyć grupki składające się z 5 zwierząt i ochronić je przed atakami wilków.



Przygotowanie do gry: Potasujcie karty i rozdajcie po jednej dla każdego gracza. Pozostałe karty połóżcie po jednej stronie stołu na kupce, zakryte. Rozłóżcie 8 żetonów obok kupki. Odwróćcie pierwszą kartę i umieśćcie ją odkrytą na środku stołu.

Jak grać: Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz umieszcza swoją kartę na stole, przestrzegając podanych zasad:

Na karcie nie ma wilka:

- Karty muszą być układane obok siebie.

Gracz musi umieścić swoją kartę obok karty wcześniej ułożonej na stole. Jeden typ podłoża musi w całości stykać się z drugim.



- 2 takie same typy podłoża (łąka, kamienie, ściółka leśna, ziemia) nie mogą się stykać. Gracze nie mogą umieszczać swojej karty obok innej, jeśli dwa typy tego samego podłoża będą się stykać.



Na karcie znajduje się wilk:

- Wilk na karcie musi zjeść jedno ze zwierzątek na stole. Gracz musi położyć kwadrat z wilkiem na innym zwierzątku, tak aby było ono zakryte przez wilka.



=



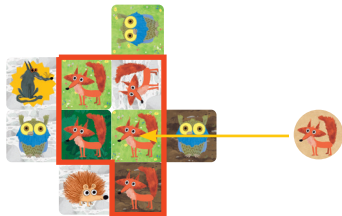
Karta z wilkiem podlega tej samej zasadzie co inne: po zjedzeniu przez wilka wybranego zwierzęcia, dwa identyczne typy podłoża nie mogą się ze sobą stykać.



Gdy gracz ułoży swoją kartę na stole, pobiera następną z kupki. Kolejka przechodzi na gracza obok.

Grupy zwierząt:

Grupa zwierząt to 5 identycznych zwierzątek znajdujących się na 5 przylegających do siebie typach podłoża. Gdy gracze utworzą opisaną grupę zwierząt, umieszczają jeden z dostępnych żetonów na wybranym kwadracie. Pole musi przynależeć do wspomnianej grupy zwierząt.



Uwaga: Wilk nie może zjeść zwierzątko, które należy do utworzonej grupy, oznaczonej żetonem.



Uwaga: Jeśli gracz nie może użyć karty wilka, wkłada ją z powrotem na koniec kupki.

Koniec gry:

Gra kończy się kiedy wszystkie 8 żetonów będzie brało udział w grze lub skończy się kupka z kartami.

Punkty przyznaje się za użyte żetony w grze + pozostałe karty na kupce.

1-7 punktów: Ale szkoda! Nie udało wam się umieścić wszystkich 8 żetonów. Zaczynajcie grę od nowa i spróbujcie ponownie! Nie poddawajcie się!

8 punktów: Nie jest źle! Udało wam się stworzyć wszystkie 8 grup zwierząt, używając wszystkich kart z kupki. Spróbujcie znowu i zdobądźcie jeszcze lepszy wynik!

9 lub 10 punktów: Dobra robota! Udało wam się pogrupować wszystkie zwierzęta i nawet zostało wam kilka kart

11 - 13 punktów: Wspaniale! Poradziliście sobie z zadaniem szybko i umiejętnie.

14 punktów lub więcej: Niesamowita rozgrywka!

@djeco_Toys_Official

YouTube



40 filmików z grami do odkrycia!



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

WOLF PANIC

DJ05080