

ZDJĘCIE NR 1



OKLEJ FIGURKI Z DWÓCH STRON

ZDJĘCIE NR 2



zobacz film
instruktażowy



Producent:
P.P.H. WADER-WOŹNIAK Sp. z o.o.
ul. Rudna 30, 42-530 Dąbrowa Górnicza
tel. +48 32 264 60 40,
mail@wader.toys
www.facebook.com/zabawki.wader
www.wader.toys
www.wader.games

autor gry:
Ewelina Kozielska

ilustracja i opracowanie graficzne:
Kamil Pakuła



INSTRUKCJA

gra rodzinna

**UCIEKAJĄCE
ZWIERZAKI**

PILNUJ SWOJEGO STADA!



42502



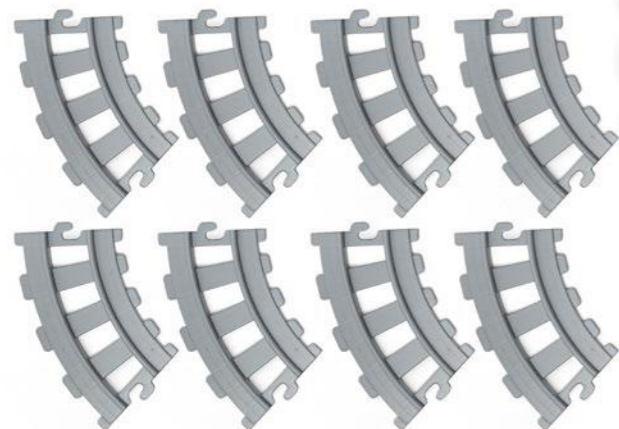
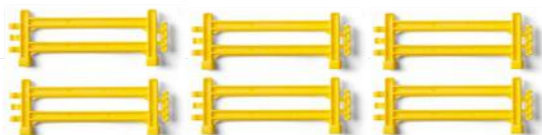


Jesteś hodowcą zwierząt, które mieszkają w wiejskiej zagrodzie. Pod Twoją nieobecność niesforne zwierzaki uciekają z zagrody, rozbiegają się po okolicznych polach i jedzą świeżą trawkę wzdłuż linii kolejowej. Musisz przyprowadzić je do zagrody przed zachodem słońca, ale na szczęście posiadasz pociąg, który Ci w tym pomoże. Podczas poszukiwań kolejnych zwierząt, te siedzące już w zagrodzie mogą znów uciec. Potrzebujesz Koguta Strażnika, który pod Twoją nieobecność przypilnuje stada. Przeciwnik chętnie przeszkodzi Ci w zadaniu, bo zwycięża ten, kto skompletuje stado jako pierwszy. Rzucaj kostką, szukaj zwierząt i podejmuj właściwe decyzje!

Ilość graczy: **2-3** Czas rozgrywki: **15-20 min** Wiek graczy: **3+**

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- lokomotywa i wagonik
- 8 elementów torów
- 12 figurek zwierzątek
- figurka koguta
- 6 płotków
- kostka
- 2 arkusze naklejek
- instrukcja gry



CEL GRY

Zadaniem graczy jest zebranie w swojej zagrodzie jak największej ilości zwierząt, które rozbiegły się po polach. Za zebrane zwierzęta otrzymujesz punkty. Gracz, który zbierze najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

WYGRANA

Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej punktów w grze. Gra kończy się wtedy, gdy wszystkie zwierzęta znajdują się w zagrodach.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Oklej figurki zwierząt zgodnie z instrukcją na **Zdjęciu nr 1**, korzystając z dołączonych arkuszy naklejek.
2. Rozłóż tory w sposób widoczny na **Zdjęciu nr 2** i umieść na nich lokomotywę z wagonikiem.
3. Zbuduj zagrody: 3 płotki na 1 zagrodę (gra dla 2 graczy) lub 2 płotki na 1 zagrodę (gra dla 3 graczy).
4. Rozmieść wszystkie zwierzęta równomiernie dookoła torów, po ich zewnętrznej stronie.
5. Ustaw figurkę koguta pośrodku okręgu z torów.
6. Gracze wybierają zagrody, w których będą gromadzić swoje zwierzęta.

PRZEBIEG GRY

1. Grę rozpoczyna gracz, który jako pierwszy wyrzuci na kostce **+** lub **-**.
2. Gracz rzuca kostką tak długo, aż wyrzuci wizerunek dowolnego zwierzaka – wtedy rusza pociągiem po zwierzę widoczne na kostce. Podjeżdża do niego, umieszcza na przyczepce i zawozi do swojej zagrody. Teraz kolej na drugiego gracza. Każdy po kolei zbiera zwierzaki z pól.
3. Kiedy gracz wyrzuci na kostce znak **+** lub **-** oznacza to, że może skorzystać z SZANSY lub czeka go STRATA. Dokładne wyjaśnienie znaczenia tych pól znajduje się w zasadach KOSTKA DO GRY.
4. W trakcie gry możesz wynająć Koguta Strażnika, który pełni w grze ważną rolę obrońcy stada. Posiadanie koguta w swojej zagrodzie oznacza możliwość bezpiecznej rozgrywki, patrz: ZWIERZAKI I PUNKTACJA.
5. Uważnie transportuj swoje zwierzaki pociągiem do zagrody i nie pozwól im spaść! Jeśli zwierzak spadnie z wagonu w czasie transportu – wraca z powrotem na pola.
6. Każdy gracz ma za zadanie przejechać co najmniej pełne koło po torach ze zwierzakiem w wagonie, zanim trafi ono do swojej zagrody.
7. Jeśli wyrzucisz na kostce wizerunek zwierzaka, którego nie ma już na polach, możesz rzucać kostką jeszcze 3 razy. Jeżeli w żadnym z 3 rzutów nie wypadnie zwierzę, które jest jeszcze dostępne do zabrania z pola – tracisz kolejkę.
8. To Ty decydujesz czy chcesz rzucać aż 3 razy – pamiętaj, że oprócz zwierząt możesz wyrzucić również **+** lub **-**.
9. Gra kończy się wtedy, gdy wszystkie zwierzęta znajdą się w zagrodach. Uczestnicy gry podliczają punkty (patrz ZWIERZAKI I PUNKTACJA).
10. Jeżeli na końcu rozgrywki w Twojej zagrodzie znajduje się Kogut Strażnik, możesz dodać do swojej punktacji za stado dodatkowo 4 pkt. Posiadanie koguta może zaważyć na tym kto zwycięży w grze!

KOSTKA DO GRY



KOŃ

jedziesz po figurkę konia



ŚWINKA

jedziesz po figurkę świnki



KROWA

jedziesz po figurkę krowy



OWCA

jedziesz po figurkę owcy



SZANSA (możliwości do wyboru)

- Możesz wyjechać w pola po kolejnego zwierzaka za 2 punkty (dowolne zwierzę: koń lub krowa lub 2 x owca lub 2 x świnka lub 1 x świnka i 1 x owca)
- Możesz ułatwić ucieczkę w pola zwierzętom przeciwnika (wtedy przeciwnik traci zwierzęta za 2 punkty, wybiera je gracz, który rzucał kostką)
- Możesz wynająć Koguta Strażnika do pilnowania swojego stada (jeśli jest aktualnie dostępny i nie pilnuje stada przeciwnika)



STRATA

- Zwierzaki za 2 punkty uciekają z Twojej zagrody (koń lub krowa lub 2 x owca lub 2 x świnka lub 1 x świnka i 1 x owca)
- Jeśli posiadasz Koguta Strażnika, to wtedy nie tracisz swoich zwierząt, ale musisz zrezygnować z jego usług i kogut wraca swoje miejsce (staje się dostępny dla przeciwnika).

ZWIERZAKI I PUNKTACJA



KOŃ = 2pkt



ŚWINKA = 1pkt



KROWA = 2pkt



OWCA = 1pkt



KOGUT STRAŻNIK = 4pkt

- To niezwykle ważna postać w grze. Dzięki niemu Twoje zwierzęta zostaną posłusznie w zagrodzie, a przeciwnik nie będzie mógł zrobić Ci psikusa i uwolnić Twoich zwierząt, gdy będziesz poza domem.
- Samodzielnie decydujesz czy chcesz wynająć Koguta,
- Koguta możesz wynająć wtedy, gdy na kostce wyrzucisz pole SZANSA, kogut wraca do gry, gdy wyrzucisz pole STRATA.
- Jeżeli po zakończeniu rozgrywki, kogut znajduje się w Twojej zagrodzie, otrzymujesz dodatkowe 4 punkty.

Możesz wynająć Koguta do pilnowania swojego stada tylko wtedy jeśli jest aktualnie dostępny i nie pilnuje stada przeciwnika.