



••• INSTRUKCJA •••

Za chwilę Ciebie i Twoich przyjaciół spotka wspaniała przygoda. Właśnie dotarliście na odległy archipelag, gdzie czeka na Was wyzwanie w postaci fotosafari. **Który z graczy jako pierwszy wykona 6 różnych zdjęć zwierząt?** Musicie wykazać się sprytem, gdyż zwierzęta żyjące na tych wyspach są płochliwe i trudne do znalezienia.



ZAWARTOŚĆ

1 plansza

6 pionków przedstawiających różne typy aparatów



50 kafelków różnego rodzaju:

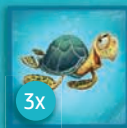
- po 6 z każdym zwierzęciem lądowym (zielona ramka), łącznie 36 kafelków



- 2 wieloryby (niebieska ramka)



- po 3 z pozostałymi zwierzętami morskimi (niebieska ramka), łącznie 12 kafelków



PRZYGOTOWANIE

- Rozłóżcie planszę.
- Każdy z Was wybiera jeden pionek aparatu i umieszcza go na środkowej wyspie. Tutaj rozpoczynacie robienie zdjęć.
- Pomieszczone wszystkie kafelki. Połóżcie po 5 kafelków na pozostałych wyspach, obrazkami do dołu. Zwróćcie uwagę, aby nie podglądać jakie zwierzęta się na nich znajdują. Jedna z krawędzi każdego kafelka powinna przylegać do jednego boku pięciokąta na wyspie.
- Specjalne zasady przygotowania gry dla 2 i 3 graczy opisano w punkcie: WARIANT.



Pierwszym aktywnym graczem zostaje ta osoba, która ostatnio zrobiła zdjęcie jakiemuś zwierzęciu. Kolejni gracze przystępują do gry w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

ROZGRYWKA

W swojej turze aktywny gracz wykonuje następujące akcje:

1. Podnieś dowolny kafelek z planszy, obejrzyj go i odłóż z powrotem tak, aby nie podejrzeli go inni gracze.
2. Przetwórz swój pionek na wyspę połączoną z tą, na której stoisz (z wyjątkiem wyspy, na której był oglądany kafelek).

3. Weź kafelek z wyspy, na której wylądował Twój pionek. Jeżeli na kafelku jest zwierzę lądowe (zielona ramka), zatrzymaj go i połóż przed sobą. Właśnie udało Ci się zrobić zdjęcie tego zwierzęcia. Jeżeli na kafelku jest zwierzę morskie (niebieska ramka), odłóż kafelek do pudełka i postępuj zgodnie z ostatnim punktem instrukcji (ZWIERZĘTA MORSKIE).

PODWÓJNE KAFELKI

Gdy aktywny gracz stoi na tej samej wyspie, co gracz posiadający co najmniej jedną parę identycznych kafelków, aktywny gracz może zmusić przeciwnika do wymiany jednego z duplikatów. Aby doszło do wymiany, muszą być spełnione dwa warunki:

- Aktywny gracz nie posiada zdjęcia tego zwierzęcia.
- Aktywny gracz odda w zamian jedno ze swoich zwierząt, wybrane przez siebie.
- Przykład: Kasia ma dwie żyrafy i dwa tygrysy. W swojej turze przedstawia pionek na wyspę, gdzie zdobywa słonia. W tym samym miejscu znajduje się Natalia, która ma już zebrego, dwa hipopotamy, dwa słonie i dwa lwy. Kasia może zabrać hipocia lub lwa od Natalii. Nie może natomiast zabrać zebrego, gdyż Natalia ma tylko jednego. Nie może również zabrać słonia, gdyż już zrobiła mu zdjęcie. W zamian Kasia wybiera jedno ze swoich zwierząt i oddaje je Natalii.
- W czasie swojej tury możesz dokonać tylko jednej wymiany. Wymiany dokonujesz przed lub po ruchu pionkiem, wyłącznie z graczem, który znajduje się na tej samej wyspie.



POTRÓJNE KAFELKI

Gracz nie może posiadać 3 identycznych zwierząt.

- Jeśli gracz ma już dwa kafelki z danym zwierzęciem, nie może zatrzymać trzeciego. W takim przypadku musi pokazać dobrany kafelek pozostałym graczom i odłożyć go na puste miejsce na dowolnej wyspie (łącznie z tą, z której podniesiono kafelek).

ZWIERZĘTA MORSKIE



Żółw: Możesz wybrać dowolną wyspę (oprócz tej, na której jesteś) i w tajemnicy podejrzeć dwa znajdujące się na niej kafelki.



Pelikan: Możesz zabrać dowolny kafelek z dowolnej wyspy (oprócz tej, na której jesteś).



Delfin: Możesz przejść na dowolną wyspę (nie musi być połączona z tą, na której jesteś) i zabrać stamtąd kafelek.



Ośmiornica: Możesz zamienić miejscami dwa kafelki z dwóch różnych wysp, ale nie możesz ich podejrzeć.



Wieloryb: Musisz wziąć wszystkie kafelki z pudełka (oprócz właśnie znajdującego wieloryba), pomieszać je i umieścić obrazkiem do dołu na wolnych miejscach wysp. Wieloryb trafia do pudełka.

Ważne: Jeśli znajdziesz zwierzę morskie w wyniku zagrania delfina lub pelikana, możesz znowu wykonać odpowiadającą kafełkowi akcję. Jeśli znajdziesz zwierzę lądowe, po prostu je zatrzymaj.

- W trakcie wymiany nie można oddawać przeciwnikowi kafełka, który on ma już w dwóch egzemplarzach. Jeżeli nie możesz oddać żadnego innego kafełka, po prostu nie dochodzi do wymiany.

WYJAŚNIENIA

- Jeśli trafisz na środkową lub pustą wyspę, nie zdobywasz kafełka.
- Jeśli wykonujesz takie akcje jak oglądanie, zamiana lub zabieranie kafełków, ograniczają Cię opcje dostępne w danej turze. Przykład: Paulina znalazła żółwia. Może zatem obejrzeć dwa kafelki na innej wyspie. Niestety na wyspie, którą wybrała, jest tylko jeden kafelek. Może zatem obejrzeć tylko ten (nie może obejrzeć kolejnego na innej wyspie).

ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy któryś z graczy zdobędzie 6 różnych zwierząt, gra jest kontynuowana, aż zakończy się dana runda, czyli każdy z graczy rozegra swoją turę. Gracz, który zdobył 6 różnych zwierząt, wygrywa grę. W przypadku remisu zwycięzca zostaje ten z remisujących graczy, który posiada największą liczbę kafełków (łącznie z podwójnymi). Jeśli dalej nie rozstrzygnięto remisu, zwycięstwo jest wspólne.

WARIANT

W grze dla 2 graczy usuńcie po 3 kafelki zwierząt lądowych każdego rodzaju i 2 dowolne kafelki zwierząt morskich. Pozostanie 30 kafełków do rozłożenia na 10 wyspach (po 3 kafelki na wyspę). W grze dla 3 graczy usuńcie po 2 kafelki zwierząt lądowych każdego rodzaju i 2 dowolne kafelki zwierząt morskich. Pozostałe 36 kafełków rozłóżcie po 3 lub 4 na wyspach.

