



Ajánlott életkor: 6-99 éves korig

Játékosok száma: 2-4 játékos részére

Játékidő: 10 perc

A dzsungelben kitört a pánik: vízilovak, kígyók és gepárdok csintalankodnak és zavarják a környék nyugalmát. Segítsünk nekik újra megnyugodni és biztosítsunk számukra külön-külön területet!

A játék tartalma: 42 polyomino lapka, 21 állatkártya, 3 bónuszkártya, 1 dobókocka

A játékosok lapkákat húznak, hogy a különböző állatfajtáknak területet biztosítsanak. Ahogy összejön 6 ugyanolyan állat, a játékos kap 1 állatkártyát. Akinek 3 ugyanahhoz a fajtához tartozó állatkártyája van, szerez egy bónuszkártyát. Vajon ki hozza létre a legtöbb területet?

A játék célja: a legtöbb ponttal rendelkezni a játék végére

Előkészületek: Keverjétek meg a 42 Polyomino lapkát és tegyétek szétszórva az asztalra mindenki számára jól látható és elérhető módon – képpel felfelé!

Melléjük kerülnek az állatkártyák 3 pakliba rendezve (fajtánként 1 pakli). A 3 bónuszkártya a 3 pakli mellé megy – mindegyik a saját fajtájához.

Készítsétek elő a kockát is!



Polyomino lapkák



Állatkártyák

Bónuszkártyák

A játék menete: A játékosok egyszerre játszanak több körön keresztül. Minden körnek 3 fázisa van.




1. A lapkák kiválasztása

A legidősebb játékos dob. A következő körökben sorra kerülnek a többiek is órajárás szerint. A dobásnak megfelelően választ minden játékos egyszerre egy lapkát magának:



- Ha a kockán  ,  vagy  jel van, a játékosok olyan lapkát választhatnak, amelyiken rajta van az adott állat.



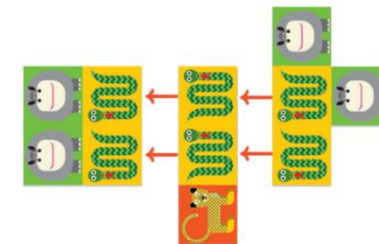
- Ha a kockán  ,  vagy  jel van, a játékosok nem választhatnak olyan lapkát, amelyiken ez az állat szerepel.
- Ha 2 játékos ugyanazt a lapkát szeretné, akkor a gyorsabb szerzi meg.

Amennyiben egy játékos nem tud a dobásának megfelelő lapkát elvenni (mert már nincs olyan, amire szüksége lenne), akkor nem kap lapkát.

2. **A polyominók lehelyezése**

Minden játékos maga elé helyezi a lapkáját.

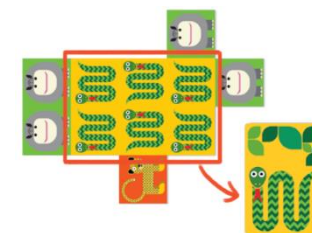
Az újabb lapkákat mindig az előzőek mellé kell helyezni úgy, hogy az új lapka legalább egy négyzete összeérjen egy - már korábban - lehelyezett lapkával. A lapkák nem fedhetik egymást.



3. **Kártya elnyerése**

Amikor egy játékos azonos állatlapkákból egy 2x3-as téglalapot rak ki, sikerült létrehozni új területet az állatoknak.

Ekkor elvehet egy megfelelő állatkártyát.



Az első játékos, aki megszerzi egy állatfaj 3 kártyáját (tehát 3 területet sikerült alkotnia), megkapja a bónuszkártyát.

Ha több játékos is ugyanazt a bónuszkártyát szeretné, az nyeri meg, aki elsőként szerzi meg a 3. állatkártyáját.



A 3. fázis után új játékos jön, új kör kezdődik.

A játék vége: A játék akkor ér véget, ha mind a 3 bónuszkártyát megnyerték vagy egy játékos sem tud már lapkát húzni az asztalról.

Ezután összeszámolják a pontokat:

- 1 állatkártya: 1 pont
- 1 bónuszkártya: 1 pont

A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetében az nyer, akinek több bónuszkártyája van.