

DZIEŃ BOBRY

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 55 kart zapasów (po 11 z każdego rodzaju – orzechy włoskie, orzechy laskowe, pestki słonecznika, żołędzie, orzeszki ziemne)
- 30 kart akcji ze zwierzętami (chomik, świstak, bóbr, szop prac, wiewiórka – z rewersami w sześciu różnych kolorach)
- drewniany znacznik pierwszego gracza
- instrukcja

CEL GRY

Gracz, który jako pierwszy zbierze pięć identycznych kart zapasów w swojej kolekcji wygrywa grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasuj wszystkie karty zapasów i utwórz z nich stos na środku stołu.

Rozdaj każdemu z graczy zestaw 5 kart akcji w wybranym przez niego kolorze.

W każdym zestawie znajdziesz takie same zwierzęta (chomik, świstak, bóbr, szop prac, wiewiórka). Rozdaj każdemu graczowi losowo 3 karty zapasów.

Gracze umieszczają je odkryte przed sobą tworząc własną kolekcję.

Zdecyduj, kto rozpocznie rozgrywkę i daj mu znacznik pierwszego gracza.

PRZEBIEG GRY

Każdy gracz potajemnie wybiera dwie ze swoich kart akcji i kładzie je zakryte przed sobą. Gdy wszyscy dokonają wyboru, zaczynając od pierwszego gracza, kolejno odsłaniają jedną z wybranych wcześniej kart i wykonują akcję z nią związaną (patrz dalej – opisy kart akcji).

GRANNA

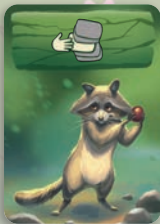
Kontynuujemy grę zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara, do momentu aż wszyscy gracze odkryją obie swoje karty. W sumie wokół stołu odbędą się dwie rundy, ponieważ każdy z graczy ma dwie karty do zagrania. Jeśli w swojej turze gracz nie ma już zakrytych kart, musi spasować. Grę będzie kontynuował następny gracz.

Gdy wszyscy gracze rozegrają obie akcje, zabierają swoje karty z powrotem do ręki. Znacznik pierwszego gracza zostaje przekazany graczowi siedzącemu po lewej stronie i rozpoczyna się nowa tura.

KARTY AKCJI (KARTY ZWIERZĄTEK)

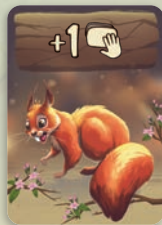
Wiewiórka

Dobierz górną kartę z talii zapasów i dodaj ją do swojej kolekcji.



Szop pracz

Wybierz gracza i zabierz z jego kolekcji jedną z kart zapasów. Dodaj tę kartę do swojej kolekcji.



Chomik

Kiedy ktoś próbuje zabrać jedną z twoich kart zapasów, możesz ujawnić zakrytą kartę chomika. Karta przeciwnika nie wywołuje żadnego efektu. Karta chomika również pozostaje odkryta i nie można jej już użyć do anulowania kolejnej karty szopa w tej turze.



Bóbr

Gdy ktoś odkrywa tę kartę, wszyscy gracze, którzy wybrali kartę bobra muszą je odkryć.

- Jeśli tylko jeden gracz zagrał bobra w danej turze, może on dobrać trzy karty z talii zapasów i dodać je do swojej kolekcji.

- Jeśli więcej niż jeden gracz zagrał bobra w danej turze, wtedy każdy gracz, który tego NIE zrobił dobiera jedną kartę z talii zapasów i dodaje ją do swojej kolekcji.

Jeśli w wyniku takiej akcji kilku graczy spełni warunek zwycięstwa (zgrupodzi pięć takich samych kart zapasów) zwycięzcą zostaje gracz znajdujący się najbliższej znacznika pierwszego gracza zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

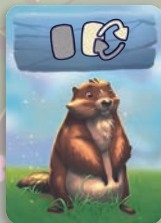


Świstak

Skopiuj działanie poprzedniej karty odsłoniętej przez Ciebie w tej turze.

Jeśli był to szop prac, możesz wybrać jako cel innego gracza. Karta bobra nie może zostać skopiowana.

(Jeśli zagrałaś najpierw bobra, odkryta karta świstaka traci swój efekt).



Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: [facebook.com/grannagry](https://www.facebook.com/grannagry)

© 2020 Granna Sp. z o.o, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Wyprodukowano w Polsce Wszystkie prawa zastrzeżone

© Flatlines Games 2019 – wszystkie prawa zastrzeżone

Projekt gry: Andy Niggles

Opracowanie: Eric Hanuise

Grafika: Christine Deschamps i Maëva Da Silva

Testerzy: Jason Cote, Cliff Strass, Autumn Niggles, Summer Strass, Erica Strass,

Mike Lennon, Sheila Ramirez, Kristen Jones, Analeatha, Simmons, Liz Allen,

Amanda Alberola, Stephanie Vara, Shayla Robinson, Heather Mielke

Grupy testowe: Mardis Ludiques Sajou, Repos du Guerrier, Belgoludique,

Ludopathiques

