



JE SIĘ W LESIE

Gra karciana dla od 2 do 5 graczy powyżej 8. roku życia o tym, jak polować, aby samemu nie zostać upolowanym.

Autorzy: Brett J. Gilbert i Matthew Dunstan

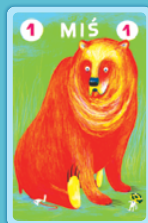
Delikatny dźwięk łamanej gałęzi nagle wybudza mieszkańców lasu ze snu.

Chłodny wiatr porusza koronami drzew, słysząc szelest liści.

Leśne stworzenia znów wyruszają na łowy. Przemykają przez zieloną gęstwinę w poszukiwaniu ofiary, która pozwoli im zaspokoić głód.

Zwierzę czeka na idealny moment, aby zapolować. Jeśli jednak instyngt je zawiedzie, samo stanie się ofiarą w tej dzikiej walce o przetrwanie.

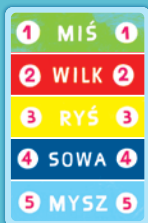
ZAWARTOŚĆ



25 kart zwierząt (5 zestawów składających się z 5 kart: miś, wilk, ryś, sowa i mysz)



25 znaczników pożywienia



5 kart pomocy



instrukcja

Niniejsza gra jest produktem wysokiej jakości. Jeśli brakuje w niej elementu albo chcielibyście zgłosić uwagę, napiszcie do nas: reklamacje@rebel.pl. Życzymy wielu godzin świetnej zabawy! Zespół Rebel

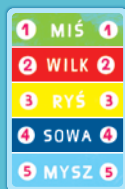


CEL GRY

Wygra gracz, który jako pierwszy zbierze co najmniej 5 znaczników pożywienia.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Każdy z graczy umieszcza przed sobą 1 kartę pomocy i bierze na rękę zestaw kart zwierząt, czyli po 1 karcie misia, wilka, rysia, sowy i myszy.
- Wszystkie znaczniki pożywienia należy położyć pośrodku stołu. Stanowią zasoby ogólne.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka trwa kilka rund, a każda runda obejmuje od 1 do 3 wypraw. Na początku każdej rundy wszyscy gracze biorą na rękę swoje zestawy 5 kart zwierząt.

W 1 rundzie wyprawa odbędzie się co najmniej raz, ale nie więcej niż 3 razy.

Każda wyprawa składa się z 3 faz.

Na koniec **każdej wyprawy** (w fazie 3. *Koniec wyprawy*) gracze oceniają sytuację i na tej podstawie określają, czy odbędzie się kolejna wyprawa w tej rundzie, czy zacznie się nowa runda.

1. ZAGRANIE ZWIERZĘCIA

2. WYWOŁYWANIE ZWIERZĄT

3. KONIEC WYPRAWY

1. ZAGRANIE ZWIERZĘCIA

Każdy z graczy wybiera 1 kartę zwierzęcia z ręki i kładzie ją zakrytą przed sobą. Jeśli zagrane przez gracza zwierzę zostanie zjedzone w trakcie rundy (zob. sekcja „2. Wywoływanie zwierząt”), ten gracz zostaje wyeliminowany z rozgrywki do końca rundy. Oznacza to, że w bieżącej rundzie nie zagrywa już zwierząt.

***Przykład.** Ala, Bartek, Cecylia i Darek rozgrywają 2. wyprawę w rundzie. W trakcie wyprawy zwierzę zagrane przez Bartka zostaje zjedzone, co oznacza, że Bartek zostaje wyeliminowany z rozgrywki do końca tej rundy. Ala, Cecylia i Darek przechodzą do 3. wyprawy, ponieważ zagrane przez nich zwierzęta przeżyły. Bartek nie uczestniczy już w tej wyprawie. Po 3. wyprawie bieżąca runda dobiegnie końca i rozpocznie się nowa. Gdy to nastąpi, Bartek znów będzie mógł brać udział w wyprawach.*

2. WYWOŁYWANIE ZWIERZĄT

Najmłodszy gracz patrzy na kartę pomocy i wywołuje zwierzę o najniższym numerze, czyli misia. Wszyscy gracze, którzy zagrali kartę wywołanego zwierzęcia, muszą teraz tę kartę odkryć.

Ważne! Gracz, który wywołuje zwierzęta, odkrywa własną kartę dopiero w chwili wywołania odpowiedniego zwierzęcia.

Brak zwierząt:

Nic się nie dzieje.

Odkryto tylko 1 zwierzę:

Gracz, który odkrył kartę zwierzęcia, może teraz zapolować na 1 zwierzę innego rodzaju. Polowanie polega na wskazaniu zwierzęcia o wyższym numerze. Oznacza to, że miś może polować na wilka, rysia, sowę albo mysz. Ryś może wybierać tylko między sową a myszą.

Wszyscy gracze, którzy zagrali wskazane zwierzę, **muszą** je teraz odkryć. Te zwierzęta zostają zjedzone, a gracze, którzy je zagrali, zostają wyeliminowani z rozgrywki do końca rundy. Gracze wyeliminowani z bieżącej rundy kładą pozostałe karty z ręki zakryte przed sobą na zagranych kartach, aby inni gracze widzieli, że w tej rundzie już nie grają.

Gracz, który polował, zostawia zagrąną kartę odkrytą przed sobą.

Jeśli żaden z graczy nie zagrał wskazanego zwierzęcia, polujący gracz musi obejść się smakiem. Wywołane zostaje kolejne zwierzę z karty pomocy.

Przykład. *Ala jako jedyna zagrała misia. Postanawia zapolować na sowę, a zatem wskazuje to zwierzę. Bartek i Cecylia zagrali sowy, więc muszą je teraz odkryć. Ich sowy zostają zjedzone, a Bartek i Cecylia nie będą już uczestniczyć w wyprawach do końca rundy. Ala pozostawia kartę misia odkrytą przed sobą.*



Odkryto co najmniej 2 zwierzęta:

Niestety gracze nie mogą dojść do porozumienia co do tego, kto poluje pierwszy. Potencjalne ofiary wykorzystują sytuację i znajdują w tym czasie bezpieczną kryjówkę. Z polowania nic nie wyszło, a zwierzętom udało się przeżyć.

Zagrąną kartę gracze zostawiają odkrytą przed sobą.



Następnie gracz wywołujący wywołuje zwierzę o kolejnym numerze, czyli wilka. Kontuuje wywoływanie zwierząt po kolei do momentu, aż gracze odkryją wszystkie karty zwierząt zagrane w tej wyprawie. Podczas następnej wyprawy zwierzęta będzie wywoływać kolejny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

3. KONIEC WYPRAWY

Na koniec każdej wyprawy należy sprawdzić sytuację i określić, czy odbędzie się następna wyprawa w tej rundzie, czy ta runda się zakończy:

Następna wyprawa

- Jeśli w grze wciąż jest **co najmniej 2 graczy ORAZ** była to **1. albo 2. wyprawa**, gracze, którzy nie zostali wyeliminowani, rozpoczynają następną wyprawę.

Ważne! Wszystkie zagrane karty zwierząt pozostają przed graczami. Oznacza to, że gracze dysponują tylko tymi kartami, które zostały im na ręce.

Koniec rundy

- Jeśli w grze został **tylko 1 gracz**, runda natychmiast się kończy. Należy przejść do przydzielenia znaczników pożywienia.
ALBO
- Jeśli była to **3. wyprawa** w bieżącej rundzie, runda natychmiast się kończy. Należy przejść do przydzielenia znaczników pożywienia.

KONIEC RUNDY

Znaczniki pożywienia przydziela się dopiero na koniec pełnej rundy (obejmującej maksymalnie 3 wyprawy).

PRZYDZIELENIE ZNACZNIKÓW POŻYWIENIA

W grze został 1 gracz:

Jeśli w grze został tylko 1 gracz (bo wszyscy pozostali gracze zostali wyeliminowani), ten gracz otrzymuje **2 znaczniki pożywienia**. Pozostali nie otrzymują żadnych znaczników.

W grze zostało 2 albo więcej graczy:

Każdy z graczy, którzy zostali w grze, sumuje wartość liczbową swoich 3 zaganych kart zwierząt. Suma stanowi punkty, na podstawie których przydziela się znaczniki pożywienia.

- Gracz, który uzyskał najwięcej punktów, otrzymuje **2 znaczniki pożywienia**. W razie remisu wszyscy remisujący otrzymują po **2 znaczniki pożywienia**.
- Pozostali gracze, którzy zostali w grze, otrzymują **po 1 znaczniku pożywienia**.
- Gracze, którzy zostali wyeliminowani, nie otrzymują **żadnych znaczników pożywienia**.



Przykład

Ala zagrała wilka (2), sowę (4) i mysz (5).
Uzyskała $2 + 4 + 5 = 11$ punktów.



Ala otrzymuje zatem
2 znaczniki pożywienia.



Bartek zagrał misia (1), wilka (2) i rysia (3).
Uzyskał $1 + 2 + 3 = 6$ punktów.



Bartek otrzymuje
1 znacznik pożywienia.



Cecylia zagrała misia (1), sowę (4) i mysz (5).
Daje jej to $1 + 4 + 5 = 10$ punktów.



Cecylia otrzymuje
1 znacznik pożywienia.

Darek zagrał mysz (5), która została
zjedzona.



Darek nie otrzymuje żadnych
znaczników pożywienia.



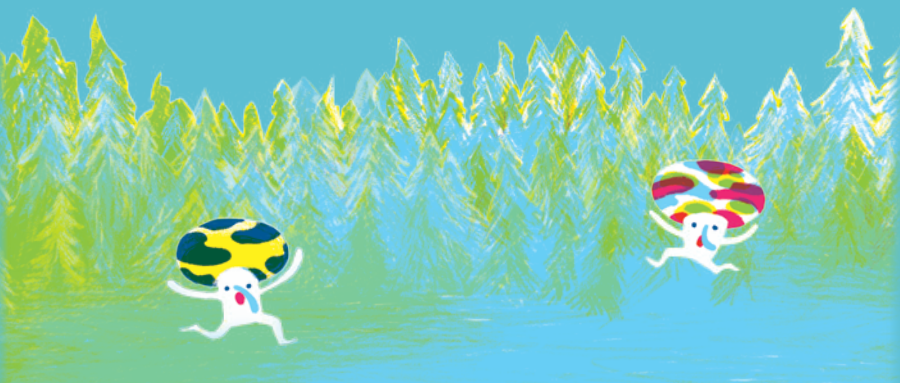
Jeśli któryś z graczy zebrał co najmniej 5 znaczników pożywienia, rozgrywka dobiega końca.

Jeśli nikomu się to jeszcze nie udało, gracze rozgrywają kolejną rundę. Każdy znów bierze na rękę swój zestaw 5 kart. Gracze, którzy zostali w poprzedniej rundzie wyeliminowani, również biorą udział w dalszej rozgrywce.

KONIEC GRY

Gracz, który jako pierwszy zebrał co najmniej 5 znaczników pożywienia, wygrywa.

Jeśli kilku graczom udało się tego dokonać w tym samym momencie i mają po tyle samo znaczników pożywienia, należy kontynuować rozgrywkę do momentu, aż 1 gracz będzie mieć ich najwięcej.



TWÓRCY

Autorzy: Brett J. Gilbert i Matthew Dunstan

Ilustracje: Nele Brönnner

Layout: atelier198

Realizacja: Michael Schmitt

Redaktorzy: Lars Frauenrath, Andreas Langkamp

Redakcja: Kerstin Fricke

Wsparcie: Cyrill Callenius, Anton Torres

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja polskiej wersji językowej:

zespół Rebel



**EDITION
SPIELWIESE**

v1.0 Wszystkie prawa zastrzeżone.
Przedruk albo publikacja instrukcji,
elementów gry i ilustracji dozwolone
tylko za uprzednią zgodą.

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska

www.wydawnictworebel.pl

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami
w grupie **PLANSZOWA REBELIA** • [FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)



Pegasus Spiele

Producent:

Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Niemcy

www.pegasus.de

© 2023 **Edition Spielwiese** • Simon-Dach-Str. 21, 10245 Berlin, Niemcy
www.edition-spielwiese.de