

2-4
graczy

7-107
wiek

15
min



Zasady

Gra skrywanej tożsamości dla 2-4 szybkołapów
zwierzaków tajniaków w wieku od 7 lat

Historia

Ojoj! Słuchajcie wszyscy! Pino Postino, królewski sokół pocztowy, złamał skrzydło! To istna katastrofa! Pino jest bardzo szybki i cieszy się zaufaniem króla i królowej, którzy często powierzają mu tajne misje. To oznacza, że trzeba znaleźć za niego zastępstwo i to na już! Odpowiedni kandydat na to miejsce musi umieć szybko się przemieszczać bez zwracania na siebie zbytnej uwagi. Jeleń, Dzik, Królik, Lis i Niedźwiedź zdecydowali się stanąć do konkursu. Któremu z nich przypadnie zaszczyt służby w roli królewskiego posłańca w czasie rekonwalescencji Pino?

Cel gry

Które zwierzę zostanie następnym królewskim posłańcem? Musisz umiejętnie poruszać wszystkimi zwierzakami za pomocą kart. Im szybciej twoje zwierzę dotrze na koniec gry, tym więcej punktów uzbierasz. Nie zdradź, kim jesteś. Nie daj poznać pozostałym graczom, jakie zwierzę wylosowałeś. Ale uwaga! Możesz również zdobyć dodatkowe punkty, zgadując, jakimi zwierzętami są twoi konkurenci.

Zawartość pudełka:

12 sześciokątnych kafelków miejsc, w tym:

- 1 kafelek Startu (Pocztą)
- 1 kafelek Mety (Zamek)
- 10 kafelków krajobrazu z trzema różnymi terytoriami każdy

65 kart:

- 5 kart Tajnych Zwierzaków (z symbolem korony na rewersie)
- 20 kart do Zgadywania: po 5 kart w 4 kolorach
- 35 kart Terytoriów: po 7 kart z 5 terytoriami (bagno, jezioro, jaskinia, skały i wąwóz)
- 5 kart Drogowskazów (służą do wariantu strategicznego gry)

5 drewnianych pionków zwierząt:

(Jeleń, Dzik, Królik, Lis, Niedźwiedź)

1 Instrukcja

3 puzzle brzegowe planszy

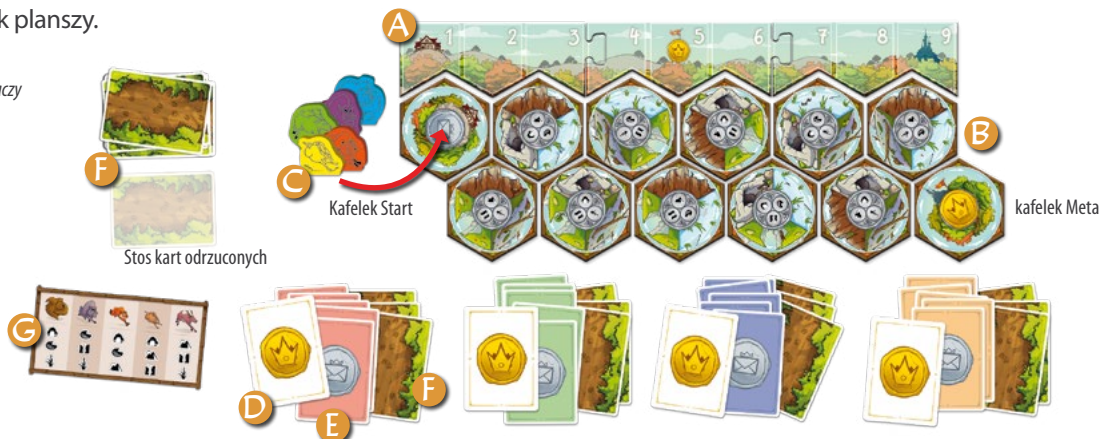
z torem punktacji



Przygotowanie gry

- A** Połącz 3 puzzle brzegowe planszy i umieść je na środku stołu w zasięgu wszystkich graczy.
- B** Wewnątrz powstałego brzegu planszy ułóż losowo dwa rzędy z 12 kafelków. Upewnij się, że kafelki Start i Meta znajdują się na przeciwległych końcach.
- C** Umieść wszystkie 5 pionków zwierząt na kafelku Start niezależnie od liczby graczy.
- D** Potasuj 5 kart Tajnych Zwierzaków i rozdaj każdemu graczowi po 1 zakrytej karcie. Możesz spojrzeć na swoją kartę, ale upewnij się, że żaden z pozostałych graczy jej nie widzi! Niewykorzystane karty Tajnych Zwierzaków należy odłożyć do pudełka, nie patrząc na nie. Od tej pory nie będą już potrzebne.
- E** Każdy gracz otrzymuje 1 kolorowy zestaw 5 kart do Zgadywania, przedstawiających Jelenia, Dzika, Królika, Lisa i Niedźwiedzia.
- F** Potasuj Karty Terytoriów i rozdaj każdemu graczowi po 3 karty. Pozostałe Karty Terytoriów należy umieścić obok planszy jako zakryty stos dobierania. Obok będzie miejsce na stos kart odrzuconych. Jeśli stos Kart Terytoriów się wyczerpie, należy utworzyć nowy stos Kart Terytoriów tasując odrzucone karty.
- G** Na odwrocie niniejszej instrukcji znajduje się informacja o tym, które zwierzęta mogą poruszać się po którym terytorium. Umieść ją obok planszy.

Przygotowanie gry dla 4 graczy



Podstawowe zasady rozgrywki

Niezależnie od liczby graczy zawsze należy grać wszystkimi 5 pionkami zwierząt. Będziesz zagrywać Karty Terytoriów z ręki, by móc przemieszczać zwierzęta w kierunku kafelka Meta. Zwierzęta zawsze poruszają się w kierunku kafelka Meta – nigdy do tyłu! Karta Terytorium, którą zagrywasz zawsze decyduje, które zwierzę się poruszy. Informacja o ulubionych terytoriach zwierząt znajduje się na ostatniej stronie instrukcji. Także sama Karta Terytorium pokazuje, które zwierzęta mogą poruszać się po pokazanym na niej terytorium. Za każdym razem, kiedy zagrywasz Kartę Terytorium, maksymalnie 3 zwierzęta mogą wykonać ruch do przodu. Twoim celem jest umiejętne zagrywanie kartami w taki sposób, aby to twoje zwierzę jako pierwsze dotarło do Mety oraz zebranie jak największej liczby punktów. Ale uwaga: jeżeli będziesz zawsze przesuwiał jedno konkretne zwierzę lub zagrywał tylko jeden rodzaj Kart Terytoriów, pozostali gracze domyślą się, jakie zwierzę wylosowałeś na początku.

Zagrajmy rundę

Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz, który biega najszybciej, rozpoczyna.

W Twojej turze:

1. Dobierz ze stosu 1 Kartę Terytorium. Masz teraz 4 karty w ręku.

2. Zagraj z ręki 1 wybraną Kartę Terytorium.

- Przesuń do przodu **każde zwierzę**, które widzisz na zagranej karcie. Zwierzęta zawsze przesuwają się o jeden kafelek do przodu. Mogą też dzielić jedno pole.
- Jeżeli oba kafelki przed zwierzęciem pasują do twojej Karty Terytorium, możesz wybrać, na które pola przesunie się każde zwierzę.
- Jeżeli twoja Karta Terytorium nie pasuje do żadnego kafelka przed zwierzęciem, w tej kolejce nie przesuwasz go wcale.

Przykład:



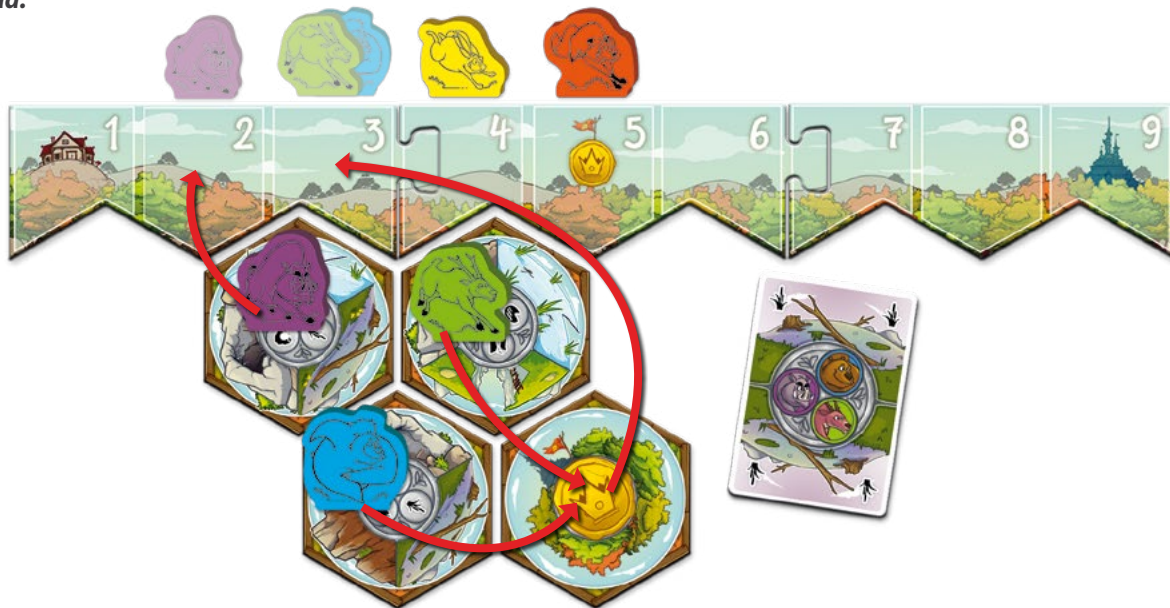
Zagrałeś Kartę Terytorium **Jaskinia**:

- Niedźwiedź nie może się poruszyć, ponieważ żaden z dwóch kafelków przed nim nie pokazuje tego terytorium.
- Jednakże Królik i Lis mają przed sobą jaskinię. Lis jest twoim tajnym zwierzęciem. Chcesz, by znalazł się bliżej Mety niż Królik. Przesuń Lisa o jeden kafelek do przodu, a Królika po przekątnej tak, żeby to Lis dotarł na miejsce wcześniej.
- Miejmy nadzieję, iż nikt nie zgadnie, że Lis to twoje tajne zwierzę!

Kafelek Meta pokazuje wszystkie pięć terytoriów królestwa. Oznacza to, że wszystkie zwierzęta na Karcie Terytorium będą mogły się tam dostać. Musisz naprawdę wyjątkowo sprytnie grać do końca, żeby być pierwszym na Mecie!

Umieść pierwsze zwierzę, które dotrze do Mety na pierwszym miejscu (5 punktów) toru punktacji. Umieść kolejne zwierzęta, które dotrą do Mety, na miejscach za nim. Zwierzęta, które dotrą do Mety w tej samej turze, dzielą się miejscem. Gdy przedostatnie zwierzę dotrze do Mety, od razu umieść ostatnie zwierzę na ostatnim miejscu.

Przykład:



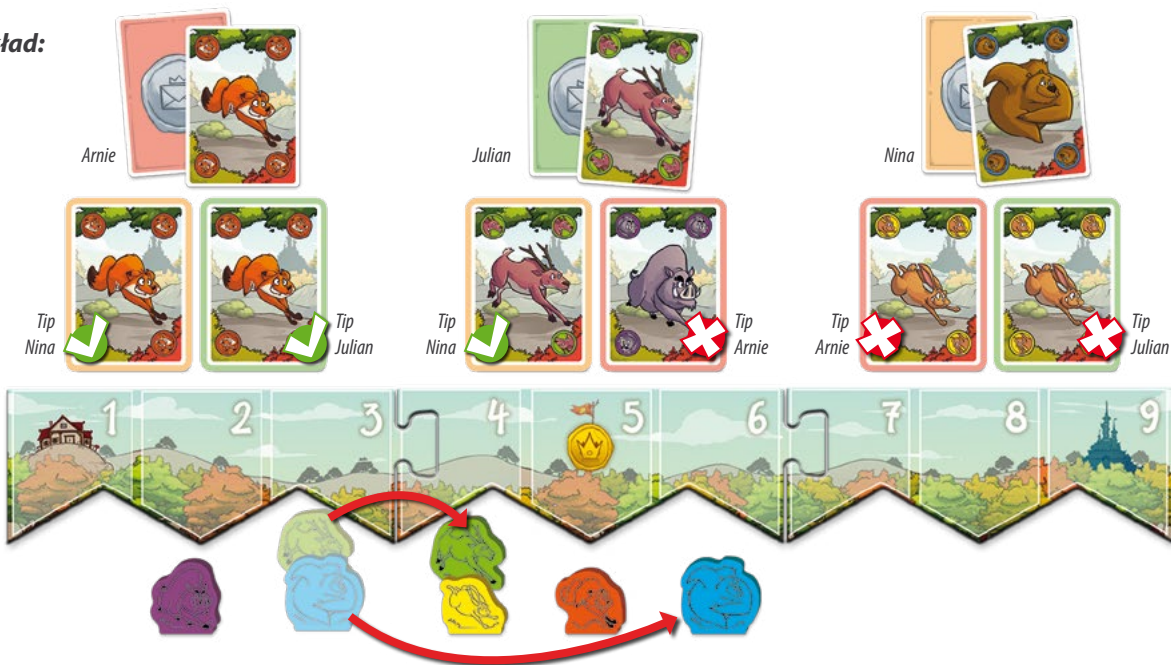
- Lis i Królik zajęły właśnie pierwsze i drugie miejsce.
- Kolejny gracz zagrywa Kartę Terytorium Bagno, więc Jeleń i Niedźwiedź docierają do Mety w tym samym czasie. Przybyli tu razem, więc dzielą trzecie miejsce.
- Dzik kończy jako ostatni, więc zajmuje czwarte miejsce.

Koniec gry i liczenie punktów

Gdy wszystkie zwierzęta dotrą do kafelka Meta i zostaną ustawione na torze punktacji, każdy z graczy próbuje odgadnąć, jakie są tajne zwierzęta pozostałych graczy, aby w ten sposób zdobyć bonusowe punkty. Nie ujawniaj jeszcze swojej Karty Tajnego Zwierzęcia!

Każdy gracz zgaduje, jakim zwierzęciem grali pozostali gracze, umieszczając jedną ze swoich kart do Zgadywania rewersem do góry przed pozostałymi graczami. Gdy wszyscy zagrali już swoje karty do Zgadywania, odwróćcie wszystkie karty. Gracze otrzymują po 1 punkcie za każde prawidłowo odgadnięte tajne zwierzę. Przesuń swoją figurkę zwierzęcia o 1 krok na torze punktacji za każdy zdobyty punkt. Jeśli nikt nie odgadł poprawnie Twojego zwierzęcia, sam otrzymujesz 1 punkt bonusowy. Teraz wszyscy możecie sprawdzić, kto zdobył najwięcej punktów i kto naprawdę jest najbardziej godnym zaufania nowym królewskim posłańcem! Jeśli najwyższe wyniki są równe, ci posłańcy dzielą się zwycięstwem.

Przykład:



- Adam był Lisem. Nie odgadł prawidłowo żadnego zwierzęcia (+0), ale inni gracze odkryli jego zwierzę (+0). Lis wygrał wyścig, ale niestety nie dostał żadnych punktów dodatkowych i w sumie ma ich 5.
- Janek był Jeleniem. Odgadł prawidłowo zwierzę Adama (+1), ale inni gracze odgadli jego zwierzę (+0). Jeleń przechodzi z 3 do 4 punktów na torze.
- Zwierzęcia Natalii, Niedźwiedzia, nie odgadł nikt (+1). A ona odgadła nazwy zwierząt dwóch innych graczy (+2). Zatem Niedźwiedź przechodzi z 3 do 6 punktów na torze. Natalia jest najlepsza!

Wariant gry dla młodszych dzieci

Grając z młodszymi dziećmi, możecie skupić się wyłącznie na samym wyścigu i grać jawnie wybranymi zwierzętami. Pierwszy gracz, który swoim zwierzęciem dotrze do Mety, wygrywa!

Wariant bardziej strategiczny

Aby uczynić grę bardziej strategiczną, podczas przygotowania możesz wtasować karty Drogowskazów do stosu Kart Terytoriów. Kiedy zagrywasz kartę Drogowskazu, odrzucasz wszystkie karty z ręki, dobierasz 4 nowe karty ze stosu, a następnie od razu zagrywasz wybraną Kartę Terytorium.

Pamiętaj: Możesz zagrać tylko 1 kartę Drogowskazu podczas jednej tury.

Ulubione terytoria zwierząt



EGMONT.pl

Story House Egmont Sp. z o.o.
ul. Inflancka 4c, 00-189 Warszawa
© 2025 Story House Egmont sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone

   **Znajdziesz nas na:**
Egmont Polska

Autor: Florian Raky
Ilustracje: Marek Bláha
Projekt graficzny: Fiore GmbH
Product manager: Beata Sawoń
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Skład: Cezary Szulc

W razie braku elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

6

Grę polecają:



© 2025 HUCH!
www.hutter-trade.com

