



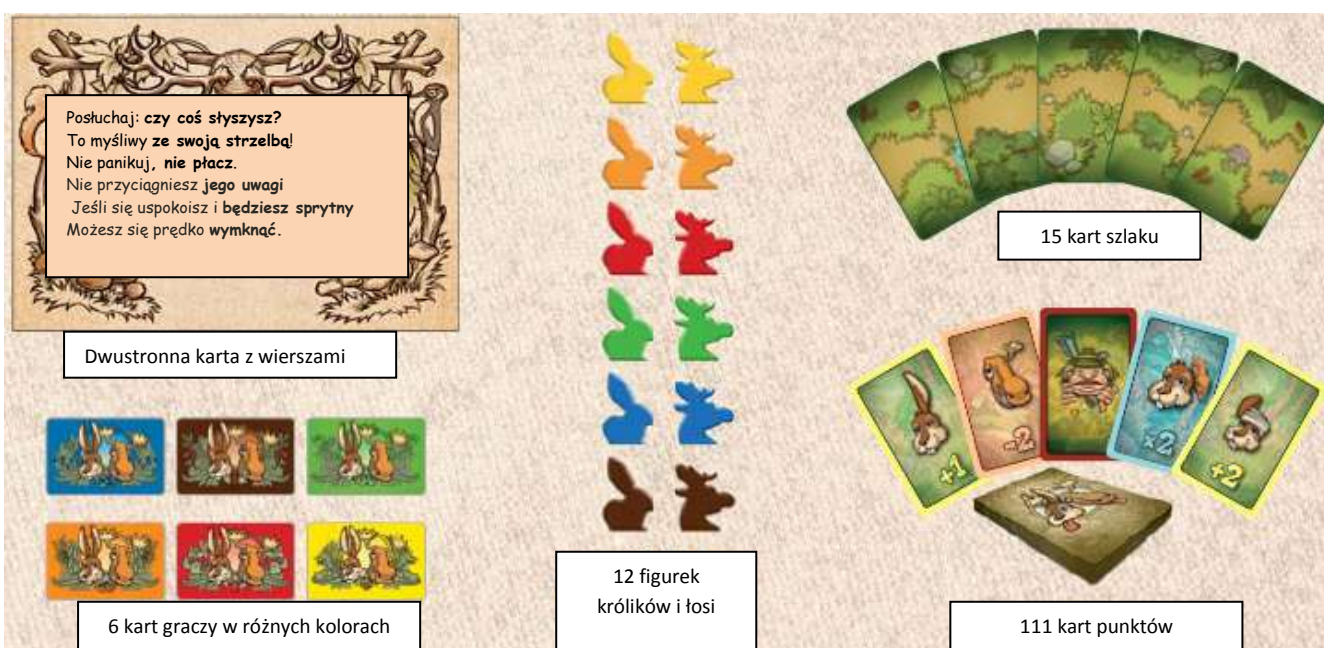
KRÓLIK, KRÓLIK, ŁOŚ, ŁOŚ

Raz jeszcze myśliwy urządza polowanie w lesie. Wszystkie zwierzęta uciekają w popłochu! Właściwie nie do końca wszystkie. Tylko głupie zwierzę zwracałoby na siebie uwagę. W naszym lesie zwierzęta są mądre, w innym wypadku ich głowy wisiłyby nad kominkiem myśliwego. Nasze zwierzęta zwyczajnie spacerują po lesie, przekonując myśliwego, że tak naprawdę szuka czegoś innego. "Czy pragnie pan wytropić królika Panie Myśliwy? Przykro mi, ale jestem łosiem. Oh nie, nie łosiem z takimi rogami...."

Gracze wcielają się w role królików i łosi. Jeden z graczy, będący narratorem, rozkłada karty, aby wskazać, które zwierzęta mają największe szanse na ucieczkę. Pozostali gracze używają rąk, aby pokazać królicze uszy lub rogi poroże łosia w różnych kształtach, tak by myśliwy nie ustrzelił zwierzyny. Gdy narrator odwraca kartę myśliwego, pozostali gracze przestają się ruszać, a narrator zlicza

punkty za każde zwierzę. Gracze przesuwają swoje figurki królików i łosi wzdłuż leśnego szlaku, odsuwając od siebie niebezpieczeństwo na odległość zależną od wyniku. Następnie nowy gracz wciela się w rolę narratora i rozpoczyna nową rundę. Gra się kończy, gdy wszyscy gracze mieli okazję wcielić się w rolę narratora dwa lub trzy razy, a wygrywa gracz, którego figurka jest wysunięta na prowadzenie

ZAWARTOŚĆ



Narrator natychmiast ponownie rozpoczyna wiersz, ciągnąc nową kartę. Karta zostaje umieszczona na stole, na pierwszej karcie. (Ponownie jest układana tekstem ku górze, w stronę graczy.) Kolejna karta przykrywa drugą kartę w rzędzie itd. Karta wyciągnięta przy czytaniu ostatniego wersu przykrywa ostatnią kartę ułożoną w rzędzie, a narrator rozpoczyna wiersz ponownie. Na stole znajduje się rząd złożony z 6 stosów kart. W każdym stosie widoczna będzie tylko wierzchnia karta. Wierzchnie karty będą zmieniać się, gdy narrator będzie je zastępował nowymi kartami z talii.

KARTY MYŚLIWEGO

Za pierwszym razem, gdy czytany jest wiersz, karta myśliwego nie wywiera efektu. Narrator po prostu układa ją na miejscu w rzędzie tak jakby była zwykłą kartą punktującą. Jednakże, jeśli list został odczytany przynajmniej raz w danej rundzie (czyli każdy z 6 stosów zawiera już po jednej karcie) karta myśliwego zakończy wiersz. Narrator przygląda się każdej karcie przed ułożeniem jej na stole. Jeśli narrator widzi kartę myśliwego, zamiast odczytywać część wersu zapisaną pogrubioną czcionką, mówi Bam! i rzuca kartę na stół. (Karta myśliwego powinna zostać ułożona przed narratorem, tak żeby nie przykrywała żadnego z sześciu stosów.)

WSKAZÓWKA: Kreatywny narrator może bawić się sposobem narracji. Wiersz może być odczytany radośnie, śmiesznie czy dramatycznie. Nie martw się o to, że będziesz wyglądał niepoważnie. Pozostali gracze będą wyglądać podobnie (Patrz poniżej.)

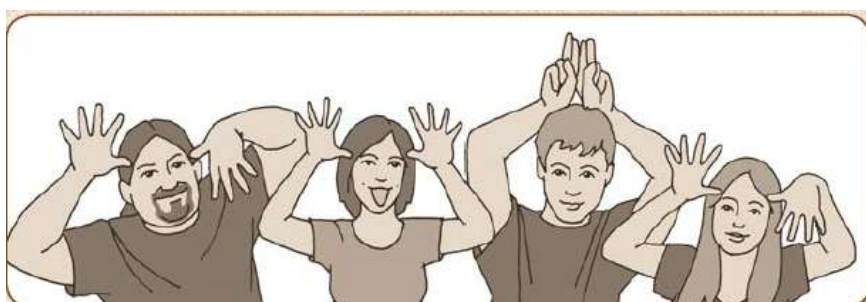
Wiersz powinien być odczytywany jednostajnie, ale nie za szybko. Nowe karty powinny się pojawiać w rozsądnym tempie.

PRZYKŁAD: Narrator przeczytał wiersz po raz pierwszy. Sześć kart znajduje się na stole. Dwie spośród nich to karty myśliwego, ale nie ma to teraz znaczenia: myśliwy pośród pierwszych sześciu kart nie ma wpływu. Narrator rozpoczyna czytać wiersz ponownie. Przy pierwszym wersie odkrywa pierwszą kartę. Przy drugim wersie wyciąga kolejną kartę i widzi, że to karta myśliwego. Zamiast kończyć wers mówi Bam! i rzuca kartę przed siebie, nie zakrywając przy tym żadnych kart znajdujących się już na stole



POZOSTALI GRACZE

Gdy narrator mówi Bam! pozostali gracze muszą zastygnąć w bezruchu utrzymując określoną pozę.



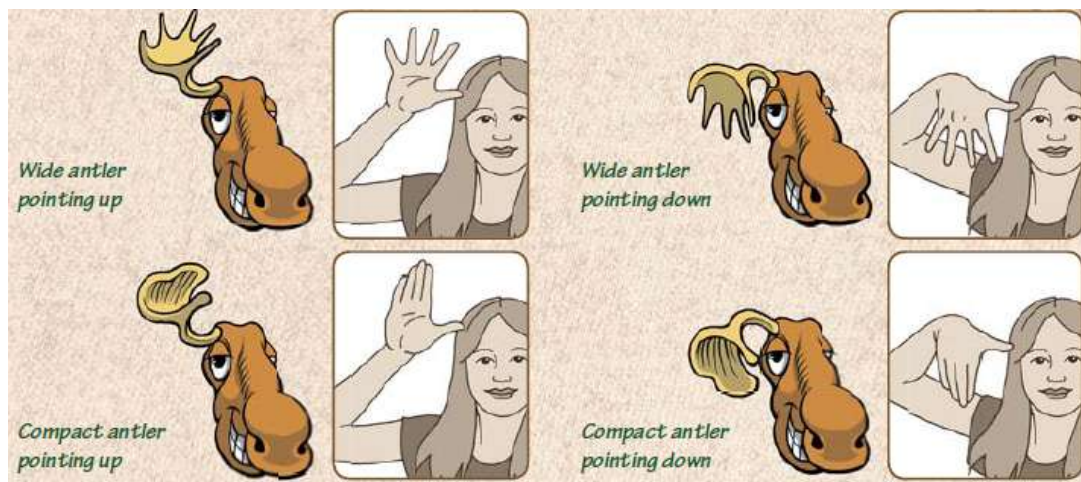
Gracze układają dłonie tak, by naśladować rogi łosia lub uszy królika. Ponieważ nie wiedzą kiedy nadejdzie myśliwy, powinni mieć uszy i rogi ustawione w górę przez cały czas (za wyjątkiem pierwszego odczytania wiersza). Mogą zmieniać ustawienie uszu i rogów dopóki narrator nie powie Bam!. Gdy tak się stanie, gracze nie mogą zmieniać uszu i rogów ani wystawiać języka. Jeśli w momencie, gdy narrator powiedział Bam! ktoś miał wystawiony język tak musi pozostać.

To jest zasadniczy element gry. Karty, które narrator rozdaje posiadają różne wartości punktów, które wskazują optymalną pozycję, która zapewnia przetrwanie.

Nie wszystkie rogi łosia są takie same. Niektóre są szerokie, niektóre wąskie. Niektóre są skierowane w górę, niektóre w dół. Uszy królików również posiadają cechy szczególne. Niektóre znajdują się na czubku głowy, niektóre znajdują się po bokach. Niektóre uszy

ROGI ŁOSIA

Rogi łosia zawsze pojawiają się w parach. Łoś z tylko jednym rogiem to nie łoś. Nie można mieszać rogów i uszu. Dwa rogi mogą być różnego rodzaju lub takie same.



Aby zrobić róg wyprostuj kciuk i przystaw go do skroni. Róg bez kciuka nie jest prawidłowym rogiem. Twoje palce powinny być skierowane w górę lub w dół. Jeśli nie jesteś w stanie skierować całej dłoni w dół powinieneś

przynajmniej zgiąć palce tak by były skierowane ku dołowi. Palce powinny być albo rozstawione albo złożone. Staraj się unikać układania palców w taki sposób by się nie stykały i jednocześnie były ustawione równolegle.



są proste, niektóre opadają. Są jeszcze języki...ale do tego przejdziemy za chwilę. Większość kart opisuje określony rodzaj rogów lub uszu wraz z wartością punktową. Zwierzęta z wyższą wartością punktów są lepsze: łatwiej jest im uciec myśliwemu. Niektóre zwierzęta posiadają ujemne wartości punktowe, wskazując, że należy ich unikać.

Po pierwszym odczytaniu wiersza na stole znajduje się 6 kart. Gdy narrator czyta wiersz kolejny raz, są one zakrywane przez następne karty. Gdy karta zostaje zakryta, nie ma wpływu na grę. Liczy się tylko karta na wierzchu stosu. Gracze starają się pokazać rogi lub uszy w takim ustawieniu, które daje im najwięcej punktów. (Patrz „obliczanie punktów” poniżej.)

Aby zdobyć punkty, gracz musi zrobić uszy królika albo rogi łosia, ale nie obydwa rodzaje. Wszystkie pozostałe konfiguracje to tylko zabawne kształty, za które nie zdobywa się punktów.

USZY KRÓLIKA

Są parzyste. Królik z tylko jednym uchem to dość zabawny widok. Nie można mieszać uszu i rogów. Dwoje uszu może być identyczne lub różnić się od siebie.

Uszy mogą znajdować się albo na czubku głowy albo po bokach. Mogą być wyprostowane lub opadać. Dlatego rozróżnia się 4 rodzaje uszu:

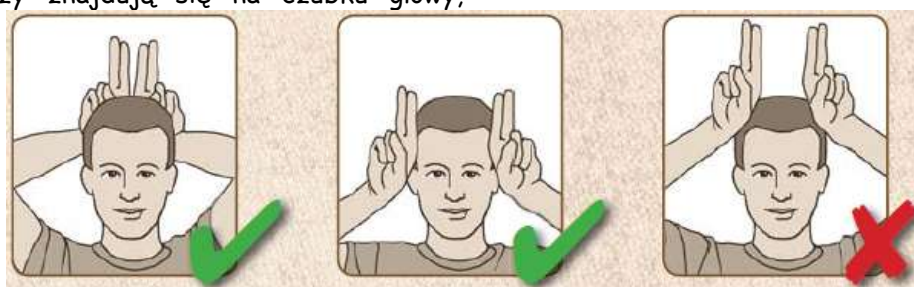


Ucho tworzą dwa palce. Pozostałe palce są zamknięte w pięść, a kciuk jest w nich schowany. Te dwie cechy odróżniają rogi od uszu. Jeśli sprawia Ci trudność wystawienie tylko dwóch palców, możesz użyć wszystkich czterech, ale kciuk musi być schowany. Upewnij się przed grą, że pozostali gracze potrafią odróżnić twoje uszy od rogów.

powinny się dotykać. (Można mieć jedno ucho na czubku głowy i jedno na boku.) Aby sytuacja była jasna, łatwiej jest, gdy jedno ucho znajduje się z tyłu głowy, tak jak pokazano.

Ucho na czubku głowy musi wyraźnie znajdować się na czubku. Jeśli uszy znajdują się na czubku głowy,

Ucho po boku głowy powinno znajdować się przy skroni. Unikaj pokazywania uszu, które nie znajdują się dokładnie przy skroni lub na czubku głowy.



Aby pokazać proste uszy, wyprostuj palce. Aby okazać opadające uszy, zegnij palce. Teoretycznie opadające ucho może wyglądać jak zamknięta pięść, ale

prawdziwe opadające ucho powinno wyglądać przyjemniej niż pięść, o czym możesz przekonać się na poniższej ilustracji:



JĘZYK

Niektóre zwierzęta posiadają cechy charakterystyczne. Łoś wystawiający język myśli, że jest królikiem, a królik wystawiający język myśli, że jest łosiem. Nie pytaj dlaczego. Jest to jedna z zagadek natury.

Dodatkowo do pokazywania rogów i uszu możesz zdecydować się na pokazanie języka. To spowoduje, że zmienisz się w królika z rogami lub łosia z uszami. Dlaczego może się to przydać wyjaśniono poniżej.



OBLICZANIE PUNKTÓW ZA KARTY

Każda karta opisuje atrybut i wartość punktową. Gracz, który wykonuje to co wskaże karta dostaje wskazaną ilość punktów (wartość może być pozytywna, negatywna lub może mnożyć pewne wartości).

POJEDYNCZE USZY I ROGI



Aby dopasować się do tego co pokazuje karta z obrazkiem ucha lub rogu (po prawej lub

lewej stronie głowy) musisz pokazać ten sam rodzaj ucha lub rogu po wskazanej stronie głowy. Karty układane są tak by skierowane były w stronę graczy. Odczytuje się je jak gdyby były w lustrze.

Więc jeśli widzisz szeroki róg skierowany w górę po prawej stronie karty możesz dopasować się pokazując szeroki róg po prawej stronie głowy. Twój lewy róg nie jest brany pod uwagę przy tej karcie. Np. gracz na tej ilustracji pasuje do tej karty:



NIEJEDNOZNACZNE USZY I ROGI



Niektóre karty mogą być dopasowane na dwa sposoby. Wskazano to za pomocą odpowiednich ilustracji na kartach. Np. kształt rogu lub pozycja ucha mogą nie być do końca określone. Poniższa tabelka podsumowuje wszystkie niejednoznacznie opisane uszy i rogi.

<p>Róg skierowany w górę, szeroki lub jednolity.</p>	<p>Róg skierowany w dół, szeroki lub jednolity</p>	<p>Szeroki róg skierowany w górę lub w dół</p>	<p>Jednolity róg skierowany w górę lub w dół</p>
<p>Ucho na czubku głowy stojące lub opadające</p>	<p>Ucho po boku głowy stojące lub opadające</p>	<p>Stojące ucho na czubku lub po boku</p>	<p>Opadające ucho na czubku lub po boku głowy</p>



Przykład: Gracz po lewej dopasował się do 6 kart, gracz po prawej nie dopasował się do żadnej.



Zauważ, że pojedyncze niejednoznaczne ucho lub róg z karty mogą być pokazane jako ucho lub róg po właściwej stronie głowy.

Ucho lub róg po drugiej stronie głowy nie przyniesie punktów.

PODWÓJNE USZY LUB ROGI



Niektóre karty opisują jednocześnie parę uszu lub rogów. Jeśli którykolwiek z rogów lub którekolwiek z uszu pasuje do obrazka na karcie otrzymujesz wskazaną ilość punktów. Jeśli para Twoich uszu lub rogów odpowiada temu co pokazuje obrazek otrzymujesz podwójną liczbę punktów.

Przykład: Gracz nie dopasował się do pierwszej karty (róg nie jest ani jednolity ani skierowany w górę). Gracz ma jeden róg pasujący do drugiej karty (skierowany w górę) więc dostaje 1 punkt. Obydwa rogi pasują do 3 karty (rozłożyste rogi) więc gracz otrzymuje za nią 2 punkty.



JĘZYK



Jeśli wystawisz język dopasujesz się do tej karty. Wystawienie języka ma również inne znaczenie. (Patrz poniżej.)

KRÓLIK



Aby dopasować się do tej karty musisz wyglądać jak królik. Pamiętaj, że ktoś wystawiający język też wygląda jak królik, tak więc można się dopasować do tej karty jeśli masz rogi, musisz tylko wystawić język. Oczywiście możesz również dopasować się do karty jeśli masz uszy królika, ale tylko jeśli jednocześnie nie wystawiasz języka.

ŁOŚ



Aby dopasować się do tej karty musisz wyglądać jak łoś. Jeśli masz rogi, będziesz pasował do tej karty tylko jeśli nie wystawisz języka.

Jeśli masz uszy, to dopasujesz się do tej karty jeśli wystawisz język. Ważne jest by zapamiętać jak funkcjonują te karty, ponieważ często będą podwajać wynik.

ODWRÓCENIE WYNIKU



Te karty oddziałują na wszystkich graczy, niezależnie od tego czy mają uszy czy rogi. Zamienia wartości punktowe dodatnie na ujemne i odwrotnie, według zasad opisanych poniżej.

KARTA MYŚLIWEGO



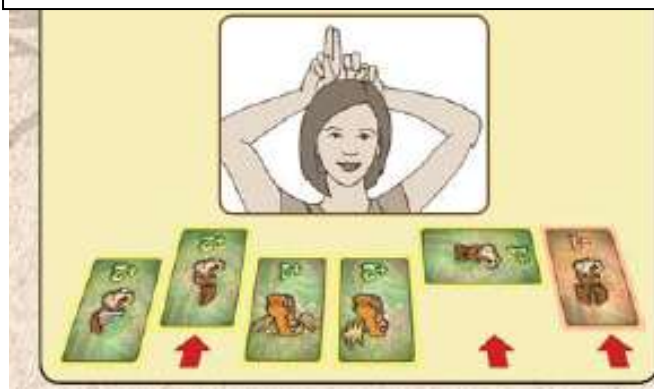
Ta karta może znajdować się pomiędzy 6 kartami punktów jeśli pojawiła się podczas czytania wiersza po raz pierwszy. Żaden z graczy nie otrzymuje za nią punktów.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Gracze mogą zmieniać uszy, rogi i języki dopóki narrator nie odkryje karty myśliwego mówiąc Bam!. W tym momencie gracze przestają się ruszać. Otrzymają taką liczbę punktów zależną od rodzaju kart leżących na stole. (Karta myśliwego, którą narrator układa na stole nie zmienia punktacji i nie powinna zakrywać żadnej z 6 kart w stosach.)

Narrator oblicza wynik dla każdego z graczy rozpoczynając od gracza po lewej stronie, przesuając się w prawą. Należy sprawdzić czy dany gracz dopasował się do którejś z 6 kart. Jeśli tak wysuń tę kartę z rzędu. Jeśli gracz dopasował się do niej podwójnie (podwójne rogi lub uszy) przesun ją w górę i obróć o 90 stopni. Zsumuj wszystkie punkty (dodatnie i ujemne) na kartach, do których dopasował się gracz. Jeśli gracz dopasował się do karty podwójnie, otrzymuje podwójną ilość punktów.

Przykład: Gracz dopasował się do dwóch kart (za +2 punkty i -1 punkt) i do jednej karty podwójnie (za +1 punkt razy dwa). To daje w sumie $2-1+2=3$ punkty.



Niektóre karty posiadają mnożnik x2. Jeśli gracz dopasował się do jednej z takich kart, dodaj punkty z pozostałych kart i pomnóż wynik x2. U gracza,

który dopasował się do 2 kart x2 sumę mnoży się x4.

Przykład: Gracz dopasował się do karty +1 i -2, oraz do karty x2 (ponieważ łoś z wystawionym językiem pasuje do karty królika). W sumie dostaje $-1 \times 2 = -2$ punkty.



Karta zamiany +/- to szczególny przypadek. Dotyczy wszystkich graczy i odwraca wartość zebranych punktów. Wyniki dodatnie stają się ujemnymi i odwrotnie. Dwie karty odwracające

wyniki eliminują się wzajemnie. (Jeśli są trzy karty odwracające wartość, wtedy utrzymuje się jej normalne działanie, ale gdy będą 4 karty to ich działanie znów się znosi)

Przykład: Gracz dopasował się do karty -1 (podwójnie) i karty +1 (pojedynczo). Gracz posiada rogi, ale wystawienie języka upodobniło go do królika, więc nie pasuje do kart łoś. Suma to -1 punktu. Po zadziałaniu karty odwracania wartości wyniku daje mu +1 punkt.



Niezależnie czy wynik jest pozytywny czy negatywny, wskazuje jak daleko przesuwasz jedną z swoich figurek na szlaku. Od tego jakie zwierze naśladujesz taką figurkę przesuwasz. Jeśli masz uszy królika przesuwasz figurkę królika, a jeśli naśladujesz łośa przesuwasz figurkę łośa, ale tylko jeśli nie wystawieś języka. Jeśli Twój język wystaje to znaczy, że jeśli pokazujesz rogi musisz przesuwać figurkę łośa, a jeśli pokazujesz uszy przesuwasz figurkę łośa.

Po obliczeniu punktów narrator nie powinien czekać na przesunięcie figurek. Zamiast tego powinien natychmiast przesunąć wszystkie karty na swoje miejsca w rzędzie. I rozpocząć obliczanie punktów kolejnego gracza. Cały ten proces powinien przebiegać możliwie jak najszybciej. Po kilku minutach noszenia rogów czy uszu gracze mogą przestać czuć się komfortowo.

Po obliczeniu wyniku narrator powinien ogłosić rodzaj ruchu, którym ma wykonać dany gracz, np.: „Łoś 3 do przodu” lub „Królik 2 do tyłu”. Gdy Twój wynik zostanie ogłoszony możesz w końcu opuścić ręce (i schować język) a następnie przesunąć figurkę. (ich nosy wskazują, gdzie jest kierunek do przodu.)

Gracze powinni śledzić proces obliczania punktów przez narratora i sprawdzać czy się nie pomylił, a jeśli tak to natychmiast sygnalizować mu to.

Przesuwa się również jedną z figurek narratora. Na początku rundy narrator wybiera jednego z graczy. Po obliczeniu punktów tego zawodnika przesuwa on figurkę narratora (tego samego typu) o taką samą liczbę pól co jego figurka.

Wskazówka: Ponieważ gracze otrzymują punkty za te same 6 kart, często zdarza się, że udają te same zwierzęta. Obliczanie punktów przebiegnie szybciej jeśli będziesz to robił dla tych samych zwierząt jednocześnie.

Przykład: Gdy narrator powiedział Bam! gracze zastygli w pozycjach narysowanych poniżej. Narrator natychmiast przystąpił do obliczania sumy punktów od lewej do prawej. Pierwszy gracz dopasował się do 2 karty(raz) i 3 karty. Narrator mówi „łoś 3 do przodu” a gracz przesuwa swoją figurkę łosia o 3 pola do przodu na szlaku. Narrator oznajmia, że czwarty gracz ma takie same rogi i mówi jej, żeby przesunęła figurkę łosia o 3 pola do przodu. Narrator na początku rundy wybrał czwartego gracza więc przesuwa również figurkę łosia narratora o 3 pola do przodu podczas gdy narrator przystępuje do sumowania punktów drugiego gracza.

Dopasował się on do 2 karty(podwójnie) i 3 karty, ale również do 6 karty z ujemną wartością punktową. To daje jej 2 punkty. Ponieważ wystawiła język, jest królikiem, dzięki czemu pasuje także do karty królika x2. Narrator ogłasza „Królik 4 do przodu”.(Nie może przesunąć figurki łosia, bo wystawiła język.) Podczas gdy przesuwa swoją figurkę narrator podlicza punkty kolejnego gracza.

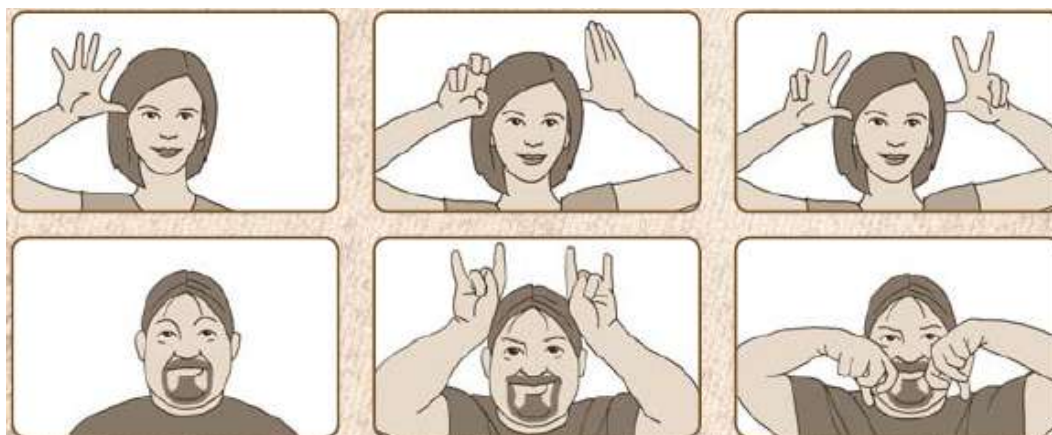
Okazuje się, że ta runda nie była dla niego udana. Pasuje do pierwszej karty, ale również podwójnie do 4 karty, to daje sumę -1 punkt. Ponieważ jest królikiem pasuje również do karty królika x2. Ostateczny wynik to -2. Narrator ogłasza :”Królik -2 do tyłu”, gracz przesuwa swą figurkę.



KRZAKI

Czasami gracze zastygają w pozycji, która nie przedstawia ani królika ani łosia. Mogą mieć albo tylko jeden róg lub jedno ucho lub też kombinację obu. Możliwa jest również sytuacja, w której w momencie wypowiedzania Bam! przez narratora gracz akurat opuszcza dłoń i przez to nie prezentuje nic na głowie. W takim wypadku nie interpretuje się

podobieństwa do ilustracji na kartach. Narrator po prostu wskazuje takie osoby i muszą one przesunąć swoje obie figurki o jedno pole do tyłu (nawet jeśli któraś z kart to karta odwracająca +/-). Jeśli narrator na początku rundy wybrał tego gracza, powinien przesunąć również figurki narratora o jedno pole w tył.



DOGANIANIE

Nikt nie lubi być ostatni, nawet łosie czy króliki. Po obliczeniu punktów dla wszystkich graczy, niektóre figurki gonią pozostałe.

Królik znajdujący się za wszystkimi innymi królikami jest przesuwany o jedno pole do przodu. (Jeśli więcej figurkę królików zajmowało ostatnie miejsce przesuwają się je wszystkie.) To samo dotyczy ostatniego łosia. Jeśli wszystkie króliki (lub łosie) znajdują się na tym samym polu wtedy przesuwają się je wszystkie o jedno pole do przodu.

Przykład: W tym przykładzie 3 łosie poruszają się do przodu o 3 pola, jeden królik o 4 pola do przodu i jeden królik o 2 pola do tyłu. Po podliczeniu punktów królik który przesuwany był do tyłu przemieszcza się o 1 pole w przód, dwa łosie nie poruszyły się w ogóle.



SZLAK

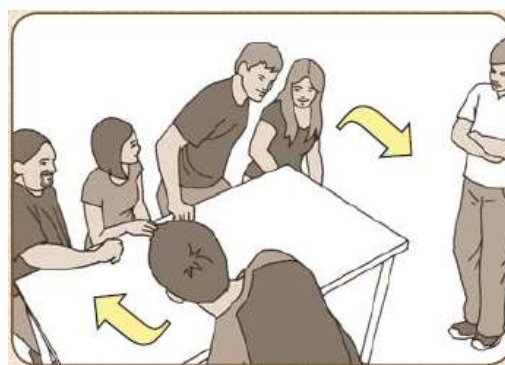
Figurki przesuwają się wzdłuż szlaku, do przodu lub do tyłu. Gdy figurka przekroczy jeden z końców szlaku dobierz odpowiednią ilość kart z drugiego końca i dołóż je w odpowiednie miejsce, tak by można było przesunąć figurkę o wymaganą ilość pól. Jeśli musiałbyś wyjąć karty spod innych figurek, po prostu przesunij je na nowe ostatnie pole. Podobnie jeśli figurka musi zostać cofnięta poza drugi koniec szlaku dobierz karty z początku. Jednak nie bierz kart spod figurek, które są z przodu. Jeśli figurka stoi na najbardziej wysuniętej do przodu karcie, zostaw ją tam i po prostu przesunij figurkę cofającą się na ostatnią kartę. Jest 15 pól na szlaku, tak więc ostatnia figurka może znajdować się maksymalnie 14 pól za figurką prowadzącą. Gdy karty będą sukcesywnie przekładane z jednego końca szlaku na drugi może trzeba będzie go wyginać aby zmieścił się na stole.

ROZGRYWKA

Teraz już wiesz co się dzieje w poszczególnych rundach. Aby być pewnym podsumujmy: Narrator wybiera jednego z graczy.

Narrator odczytuje wiersz i układa karty. Pozostali gracze używając rąk pokazują różne rodzaje uszu lub

rogów. Narrator kontynuuje czytanie wiersza dopóki nie trafi na kartę myśliwego. (Ignoruje ją gdy karta pojawia się pierwszy raz.) Następnie narrator mówi Bam! i gracze przestają się poruszać. Narrator zlicza punkty każdego gracza i oznajmia, które figurki powinny zostać przesunięte i o ile pól. Gracze przesuwają swoje figurki (ten gracz, który został wybrany na początku przez narratora przesuwa również figurkę narratora). Ostatni królik (lub króliki) oraz ostatni łos (łosie) przesuwają się o jedno pole do przodu. Na tym kończy się runda. Każdy z graczy przesiada się o jedno miejsce w lewo. Gracz siedzący po prawej stronie narratora staje się kolejnym narratorem w kolejnej rundzie.



Użyte karty są zbierane i odkładane na jeden stos, narrator bierze pozostałe karty i rozpoczyna rundę w ten sam sposób. Na koniec rundy gracze znów przesiadają się o jedno miejsce i nowy gracz zostaje nowym narratorem. Jeśli karty się skończą, należy potasować wszystkie użyte karty i utworzyć z nich nową talię. (Jeśli narrator przewiduje, że karty się skończą w trakcie rundy należy utworzyć nową talię przed jej rozpoczęciem.) Gra się kończy gdy każdy z graczy był narratorem dwa razy (w grze 5 lub 6 osobowej) lub trzy razy (w 3 lub 4 osobowej grze). Końcowa kolejność jest uzależniona od ostatnich figurek każdego z graczy. Tak więc zwycięzcą jest gracz, którego dalsza figurka jest najdalej wysunięta na prowadzenie. Remisy są rozstrzygane kolejnością pierwszych figurek graczy remisujących.

Przykład: pomarańczowy wygrywa ponieważ jego druga figurka jest na prowadzeniu spośród wszystkich drugich figurek. Figurki Niebieskiego i Czerwonego są na tym samym polu więc ostateczna kolejność ustalana jest na podstawie pierwszych figurek. Żółty zajmuje drugie miejsce. Niebieski i Czerwony remisują na trzecim miejscu. Zielony jest ostatni: mimo iż jego łos jest na prowadzeniu, jednak królik jest na samym końcu.



WARIANT UPROSZCZONY

Jeśli chcesz aby przebieg gry stał się prostszy i łatwiej było wyjaśnić zasady (np. w grze z małymi dziećmi) możesz wybrać spośród następujących wariantów:

1. Zignoruj zasadę użycia języka do zmiany zwierzęcia. Wszyscy gracze z uszami są królikami. Otrzymują punkty za karty królika. Przesuwają figurki królika. Odpowiednio

gracze z rogami są łosiami. Język jest brany pod uwagę tylko przy rozliczaniu kart języka.

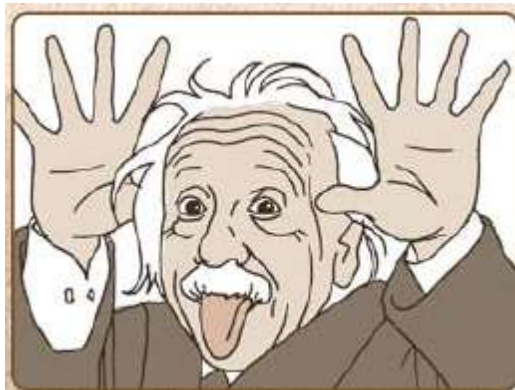
2. Usuń karty x2 punktów.
3. Usuń karty odwracające wynik +/-.(Aczkolwiek są ciekawym elementem gry więc jeśli gracze są w stanie zrozumieć ich działanie pozostaw je w grze.)
4. Zakryj część wiersza tak by miał tylko 4 linijki (tak więc będą tylko 4 stosy kart na stole.)



WYZWANIE

Aby rozgrywka stała się bardziej wymagająca odwróć kartę z wierszem na drugą stronę i przeczytaj dłuższą wersję wiersza. Ma osiem

wersów więc na stole znajdzie się 8 stosów kart. To uczyni rozgrywkę trudniejszą oraz utrudni nieco obliczanie punktów.



A game by Vlaada Chvátil

Illustration: Tomáš Kučerovský

Graphic design: Filip Murmak

Typesetting: Ivana Lososová

Translation: Jason Holt



© Czech Games Edition, October 2009

www.CzechGames.com

Lead testing: Petr Murmak

Thanks to: Brno Boardgame Club and visitors of Czechgaming, Festival Fantasie and Gamecon.

Special thanks to: Petr Salajka, Alena Dvořáčková, Markéta Kulatá, Stanislav Nowak, Radek Melša, Daniel Dubský, Tomáš Jakl, dilli and 9th Pionek.