

> **Tukan** (x 14): rzuć tą kartą niczym frisbee z odległości co najmniej 30 cm od baobabu.



> **Lampart** (x 10): ciśnij tę kartę na koronę drzewa z wysokości ok. 30 cm.



> **Nietoperz** (x 10): zamknij oczy i upuść tę kartę na koronę drzewa. Należy zamknąć oczy przed wyciągnięciem ręki nad baobab.



> **Kameleon** (x 12): umieść tę kartę zgodnie z zasadami dopiero co umieszczonej karty. Jeśli była to karta kwiatów, węża albo małpki, część karty z jaśniejszymi liśćmi musi wystawać z drzewa. Jeśli ostatnio zagrała kartą była karta pszczoł, gracz umieszcza kartę kameleona w dowolny sposób, nie wywołując żadnego efektu.



Wariant gry:

Jeśli chcecie, żeby rozgrywka trwała dłużej, nie twórzcie karnego stosu, a zamiast tego umieśćcie karne karty na spodzie zwykłej talii. Gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart, wygrywa.

© 2017 Blue Orange. Baobab i Blue Orange to znaki towarowe Blue Orange. Gra wydana i dystrybuowana na licencji Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francja.

13

rebel

wydawnictwo@rebel.pl

Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska
Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

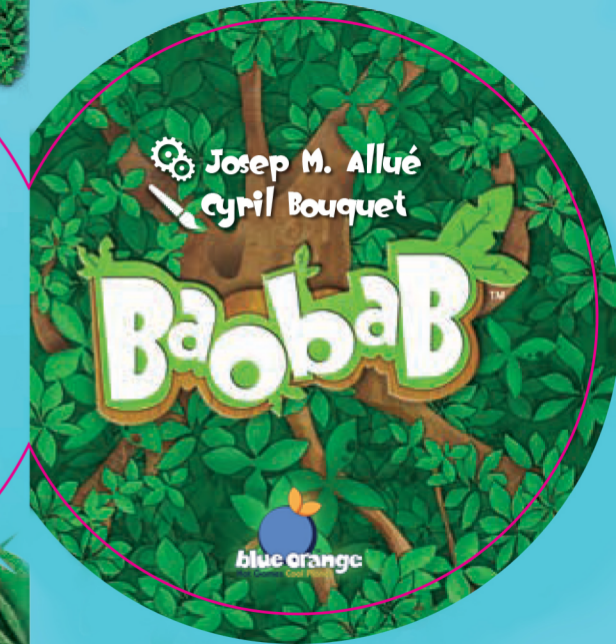
14

Wciel się w naukowca i szukaj bakterii!



Ćwicz zręczność, tworząc wspaniałe desery!

15





Zawartość

108 kart, 6 kart pomocy, instrukcja

Wstęp

Lamparty dają susa na samą górę, nietoperze latają na oślep, węże wpełzają od spodu, tukany pikują, kameleony naśladują inne zwierzaki, a małpki huśtają się na ogonach wśród gałęzi wielkiego baobabu! Ale uważaj! Wśród konarów bywa czasem naprawdę tłoczno, a pszczoły potrafią niezłe użądlić! Ostrożnie buduj wiecznie rosnące drzewo i pozbądź się swoich kart!

Cel gry

Umieszczaj karty ostrożnie na pniu drzewa (zob.: „Umieszczanie kart”), nie pozwól, by wcześniej położone karty spadły, i zostań graczem, który na koniec gry będzie miał najmniej kart, a tym samym zwycięży!

Przygotowanie

Położ zamkniętą puszkę pomiędzy graczami na płaskiej powierzchni. Od teraz stanie się ona baobabem. Potasuj karty i rozdaj je wszystkim graczom w równej liczbie.

Talia każdego z graczy musi pozostać zakryta (leżeć rewersem do góry) przez całą rozgrywkę. Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy.

Przebieg gry

➤ Gracz rozpoczyna swoją turę od zdecydowania, czy zagra 1, 2 czy 3 karty ze swojej talii. Następnie bierze odpowiednią ich liczbę do ręki.

➤ Gracz odwraca kolejno karty, za każdym razem próbując umieścić je na baobabie (zob.: „Umieszczanie kart”).

➤ Jeśli w jakimkolwiek momencie podczas tury gracza któraś karta spadnie z drzewa, gracz musi ją zabrać i położyć odkrytą na specjalnym karnym stosie.

Uwaga! Jeśli aktywny gracz postanowi nie zagrywać karty lub kart, które wybrał, albo nie będzie w stanie tego uczynić, karty trafią do jego karnego stosu.

Koniec gry

Gra się kończy w momencie, w którym któryś z graczy umieści na drzewie ostatnią kartę ze swojej talii. Każdy z graczy liczy karty, które mu zostały (zarówno ze zwykłej talii, jak i karnego stosu). Gracz, który ma najmniej kart, wygrywa.

Umieszczanie kart

➤ **Liście** (x 10): umieść tę kartę w dowolnym miejscu na drzewie.

➤ **Małpka** (x14): umieść tę kartę na krawędzi korony drzewa. Część karty z ziemią musi z niej wystawać.

➤ **Kwiaty** (x 14): umieść tę kartę na krawędzi korony drzewa. Część karty z ziemią musi wystawać z korony drzewa.

➤ **Wąż** (x 14): umieść tę kartę częścią z ziemią na zewnątrz pomiędzy dwiema kartami, które już się znajdują na krawędzi korony drzewa.

➤ **Pszczoły** (x 10): umieść tę kartę w dowolnym miejscu na drzewie. Od tej pory żadna karta zwierzęcia nie może się stykać z kartą pszczoły. Karta może zostać przykryta kartami liści lub kwiatów.

⇨ Karty pszczoł pozostają aktywne, dopóki przynajmniej jedna pszczoła jest widoczna.

⇨ Jeśli gracz położy kartę z jakimś zwierzęciem w taki sposób, że będzie dotykała aktywnej karty pszczoł, będzie musiał natychmiast zabrać ją z powrotem i umieścić w swoim karnym stosie.

