

**GRA RODZINNA**

# Gdzie jest zwierz?



**Dziko wciągająca zabawa!**

**Instrukcja**

## ZAWARTOŚĆ GRY:

- plansza
- 45 żółtych kart z pytaniami
- 10 niebieskich kart do gry obserwacyjnej
- pionki i kostka



Liczba graczy: 2 i więcej

Czas gry: 20–40 minut

## Przygotowanie gry

Planszę należy rozłożyć na stole lub na podłodze. Gracze wybierają pionki i ustawiają je na polu START. Potasowane karty rozkłada się obok planszy rewersami do góry w dwóch stosach – w jednym żółte, w drugim stosie niebieskie. Gra kończy się w momencie, gdy pierwszy gracz dotrze do pola META, wyrzucając kostką odpowiednią liczbę oczek (wariant dla niecierpliwych graczy), albo gdy wszyscy gracze dotrą do mety (wariant dla cierpliwych graczy).



## Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. Gracze rzucają kostką po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz porusza się do przodu o tyle pól, ile oczek wyrzucił. W przypadku gdy podczas ruchu gracz trafi na:



**pole neutralne (kremowe) ze strzałką** przekierowującą do innego pola – przesuwa pionek na wskazane pole;



**pole żółte** – następny w kolejce gracz odkrywa kartę żółtą i prosi gracza o podanie numeru pytania, które następnie czyta grającemu; gdy ten odpowie poprawnie na pytanie, przesuwa się pionkiem o 1 pole do przodu, jeśli nie – zostaje w miejscu. Poprawne odpowiedzi zostały za-

znaczone na kartach podkreśleniem. Jeśli po wykonaniu ruchu grający znajdzie się na polach żółtym lub niebieskim, nie wykonuje przypisanych do nich czynności. Po wykorzystaniu karta trafia na spód stosu;

**pole niebieskie** – gracz wyciąga kartę niebieską i kładzie ją tak, żeby była widoczna dla wszystkich. Jest to karta z rysunkami do gry obserwacyjnej, wszyscy gracze ścigają się – kto pierwszy wskaże na planszy dowolne z narysowanych na karcie zwierząt i krzyknie jego nazwę, przesuwa się o 2 pola do przodu. Jeśli w wyniku tego ruchu pionek danego gracza znajdzie się na polach żółtym lub niebieskim, gracz nie wykonuje przypisanych do nich czynności. Po wykorzystaniu gracz odkłada kartę na spód stosu.

## Fascynujący świat zwierząt

Dzięki grze poznasz wiele gatunków zwierząt. Nazwy tych umieszczonych na planszy znajdziesz poniżej. Na kartach czekają na ciebie ciekawostki o jeszcze większej liczbie gatunków, a ikonki pomogą ci zapamiętać, do jakiej gromady należy dane zwierzę.



owady



gady



płazy



ryby



ptaki



ssaki



monarcha



salamandra plamista



chwytnica  
czerwonooka



żółw słoniowy



jeżozwierz  
afrykański



struś



koliberek hawański



kiwi



mrówka grzybiarka



kameleon lamparci



pirania czerwona



pelikan baba



wampir zwyczajny



kondor wielki



blazenek



żako



jelonek rogacz



koala



węgorz europejski



manta



waran z Komodo



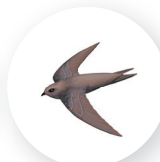
sokół wędrowny



kobra królewska



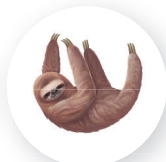
drzewołaz niebieski



jerzyk



modliszka  
zwyczajna



leniwiec  
dwupalczasty



ropucha aga



albatros wędrowny



tukan tęczydzioby



anakonda zielona



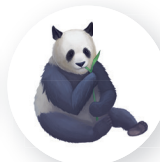
krokodyl różańcowy



lampart



orangutan



panda wielka



słoń afrykański



wielbłąd dwugarbny



żarłacz biały



żyrafa

**Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na  
[www.KapitanNauka.pl](http://www.KapitanNauka.pl)**

Autorstwo zagadek: Paweł Czapczyk; redakcja: Hubert Bobrowski; ilustracje: Anna Truszkowska;  
projekt i skład pudełka: Anna Wielbut; projekt kart i skład gry: Aleksandra Bartosik, Marcin Satro