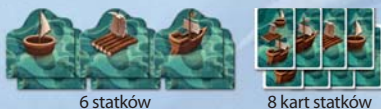


Wilk, koza i kapusta

Jak przewieźć statkiem wilka, kozę i kapustę? To nie takie proste, ponieważ wilk ma apetyt na kozę, a koza bardzo chętnie schrupie kapustę! Jedyną nadzieją w tym, że na statku znajdzie się pies, który zapewni porządek na pokładzie. Gracze będą musieli wykazać się dobrą pamięcią i sprytem, aby przewieźć na wyspę swoje zwierzęta i kapustę!

ELEMENTY GRY



6 statków

8 kart statków



40 kart ładunków

12 kart wydarzeń

1 wyspa

PRZYGOTOWANIE GRY

- Wyspę należy położyć z boku stołu.
- Statki należy położyć na środku stołu w taki sposób, jak na rysunku z prawej strony.
- Karty statków należy potasować, ułożyć w stos (znakiem zapytania do góry) i położyć obok statków.

D. Każdy gracz bierze zestaw **10 kart ładunków** w wybranym kolorze. Tasuje je i kładzie przed sobą ułożone w zakryty stos kart.

Przygotowanie gry dla 3 osób:



E. Każdy gracz bierze do ręki **4 karty** z wierzchu swojego stosu kart ładunków. Karty powinny być trzymane w taki sposób, by inni gracze nie widzieli, co się na nich znajduje.

F. Każdy gracz bierze **3 karty wydarzeń** w wybranym kolorze i układa je (wykrzyknikiem do góry) przed sobą na stole.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Gracze zdobywają punkty za każdy ładunek przewieziony na wyspę.

PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują działania po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz, który płynął ostatnio statkiem (lub najmłodszy gracz).

Gracz w swojej turze wykonuje poniższe działania:

1. Odkrycie karty statku



Gracz odkrywa **jedną kartę** z wierzchu stosu kart statków. Na karcie znajduje się rodzaj statku, na jakim gracz może umieścić swój ładunek.

Uwaga! Karta z 3 rodzajami statków to joker – gracz może umieścić ładunek na dowolnym statku.



Gdy ostatnia karta statku zostanie odkryta, należy potasować wszystkie wykorzystane karty statków i stworzyć nowy stos.

2. Umieszczenie ładunku na statku

Gracz wybiera **jedną** dowolną kartę ładunku spośród kart trzymanych w ręku i **pokazuje ją** wszystkim graczom.

Następnie umieszcza tę kartę na jednym ze statków przedstawionych na odkrytej karcie statku. Karta ładunku umieszczana jest na statku **obrazkiem do dołu**.



Uwaga! Na statku mogą leżeć maksymalnie 3 karty!

3. Użycie karty wydarzenia

Gracz może (ale nie musi) użyć **jedną** ze swoich kart wydarzeń. Karty wydarzeń leżą zakryte przed graczem, jednak w każdej chwili gracz może sprawdzić, co się na nich znajduje. Wykorzystane karty wydarzeń odkładane są do pudełka.

Karty wydarzeń

Zatopienie statku



Gracz wskazuje statek, który chce zatopić. Wszystkie karty ładunków leżące na tym statku są odkrywane, a następnie wykonywane są poniższe działania.

➤ **Zwierzęta** znajdujące się na tonącym statku przepływają na inne statki. Gracz, który użył karty *Zatopienie statku*, po kolei umieszcza karty zwierząt z zatopionego statku na innych wybranych przez siebie statkach, pamiętając, że na jednym statku nie może być więcej niż 3 karty.

➤ **Kapusta** tonie. Wszystkie karty kapusty znajdujące się na tonącym statku odkładane są do pudełka.

Zatopiony statek odkładany jest obok wyspy.

Silny wiatr



Gracz wskazuje statek, który natychmiast dopływa do wyspy. Wskazany statek może mieć ładunek (od 1 do 3 kart) lub być pusty. Po dopłynięciu statku do wyspy wykonuje się działania opisane obok, w dziale **KONIEC TURY**.

Choroba morska



Gracz odkrywa wszystkie karty ładunków na wybranym przez siebie statku.

➤ Wszystkie karty ze **zwierzętami** wracają do rąk ich właścicieli.

➤ Wszystkie karty z **kapustą** zostają na statku.

4. Dobranie nowej karty ładunku

Gracz dobiera jedną kartę z wierzchu swojego stosu kart ładunków. Gdy karty ładunków skończą się, gracz nie dobiera już więcej kart.

Koniec tury

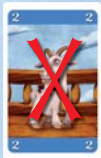
Na koniec tury gracza **każdy statek z trzema ładunkami** dopływa do wyspy. Taki statek należy umieścić obok wyspy oraz odkryć wszystkie znajdujące się na nim karty ładunków. Zgodnie z zasadą

łańcucha pokarmowego opisaną na stronie 4 kozy zjadają kapustę, a wilki kozy. Karty zjedzonych kóz i kapusty odkładane są do pudełka. Pozostałe karty pozostają na wyspie.



Łańcuch pokarmowy

- Wilk zjada **wszystkie** kozy znajdujące się na statku.



- Kozą zjada **wszystkie** kapusty znajdujące się na statku.



- Jeżeli wilk, kozą oraz kapusta znajdują się na jednym statku, kozą najpierw zjada kapustę, a później zostaje zjedzona przez wilka. W takiej sytuacji tylko wilk dopływa do wyspy.



- Gdy na statku znajduje się **pies**, żaden przewożony ładunek nie zostaje zjedzony.



- **Uwaga! Kolor na kartach nie ma znaczenia.** Na przykład wilk graacza czerwonego zjada kozę tego gracza.

Statek, który dopłynął do wyspy, pozostaje u jej brzegów (nie można umieszczać na nim kart ładunków). Dopiero gdy drugi statek tego samego rodzaju dopłyne do wyspy albo zostanie zatopiony, należy umieścić z powrotem oba te statki na środku stołu.

KONIEC GRY

Gra kończy się po turze tego gracza, który wykorzysta swoją **ostatnią kartę ładunku**. Każdy gracz bierze wtedy z **wyspy** karty ładunków w swoim kolorze i podlicza znajdujące się na nich punkty. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który

miał na wyspie więcej kart ładunków. Jeżeli nadal jest remis, wygrywa gracz, który miał na wyspie więcej kóz.

WARIANT DLA NAJMŁODSZYCH GRACZY

Karty ładunków umieszczane są na statkach jedna na drugiej, obrazkiem **do góry** w taki sposób, aby tylko ostatnio położona karta była widoczna.

Na koniec gry nie zwraca się uwagi na punkty na kartach ładunków. Wygrywa gracz, który przetransportował na wyspę najwięcej ładunków (czyli posiada na wyspie najwięcej kart ładunków).

Autorzy: Valery Fourcade i Jean-Philippe Mars
Ilustracje: Alicja Gapińska

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl

Wydawca: Jarosław Basaługa
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



krainaplanszowek.pl

POZNAJ NASZE GRY!

Nowości dla młodych graczy



2-5 graczy	8-108 week	20 min
---------------	---------------	-----------



2-4 graczy	8-108 week	20 min
---------------	---------------	-----------



2-4 graczy	4-104 week	10 min
---------------	---------------	-----------

Nowości dla starszych graczy



2	6-106	15
graczy	wiek	min



2-5	6-106	15
graczy	wiek	min



2	8-108	15
graczy	wiek	min

Łamiętkówki jednoosobowe



1	8-108
gracza	wiek



1	8-108
gracza	wiek



1	8-108
gracza	wiek