

Uwaga: jeżeli przed zapełnieniem czyjegoś hotelu skończą się karty w głównej talii, należy zebrać karty ze stosu zużytych kart oraz z wszystkich osobistych stosów graczy. Następnie karty należy potasować i położyć rewersem do góry na środku stołu, aby można było dobierać nowe karty.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się automatycznie, gdy jeden z graczy umieści w hotelu 6 owadów. Kto pierwszy tego dokonał, zostaje zwycięzcą!

© 2021 for the Polish edition Fabryka Kart
Trefl-Kraków

Autorzy: Dennis Kirps, Christian Kruchten

Ilustracje: Gediminas Akelaitis

Tłumaczenie: Sławomir Czuba

Redakcja: Marek Chołostiakow

Konsultacja: Ewa Graniak-Wosinek

Skład: Paweł Niziołek

Kierownictwo projektu, korekta:

Paulina Ohar-Zima

mu

muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłęże 650, 32-003 Podłęże, Poland

Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart

Trefl-Kraków sp. z o.o.

LOGIS

Niniejsza instrukcja nie jest elementem gry.

Czy słyszeliście już o hotelach dla owadów?

Hotel dla owadów to konstrukcja stworzona przez człowieka, która służy jako gniazdo i schronienie dla owadów w okresie hibernacji. Hotele dla owadów pojawiły się już w XIX wieku, kiedy Anglicy stworzyli pierwsze „domy dla dzikich pszczół”. Te konstrukcje przypominające pudełka były używane głównie do celów obserwacyjnych i mogą być uznawane za pierwowzory współczesnych hoteli dla owadów. Termin „hotel dla owadów” został zainspirowany współczesną architekturą, którą wyróżniają wielokondygnacyjne budynki i efektowne konstrukcje dachów.

Od lat dziewięćdziesiątych hotele dla owadów zyskały na popularności wśród przedstawicieli ekologicznego ogrodnictwa oraz w szkołach, które wykorzystywały je na zajęciach z biologii. Istnieje wiele rodzajów hoteli dla owadów. Różnią się rozmiarami oraz wyposażeniem. Zazwyczaj hotele dla owadów są budowane dla „pozytecznych owadów”, takich jak trzmiele, dzikie pszczoły, bzygi, osy, złotooki lub skorki. Te owady są znane z naturalnego zapylania wielu roślin i chronią nasz ekosystem, tępiąc szkodniki.

Zajrzyj na stronę muduko.com (zakładka Po drugiej stronie gry), aby dowiedzieć się, jak zbudować własny hotel dla owadów.



Zabawna gra dla 2-4 graczy | **Wiek:** 5+ | **Czas gry:** 15 min

Gra karciana o zakwaterowaniu owadów w hotelu

HOTEL POD PAJĘCZĄ SIĘCIA

OWADZI BLUES HOTELOWY

Weź dwie muchy pod skrzydła, ze dwie pszczoły też weź.
Kropla miodu je nęci, a karaluch już nie.
Olaboga! Wnet gości spotka okrutny kres:
Idzie pająk po ścianie, robi skok i je zje!



ZAWARTOŚĆ:

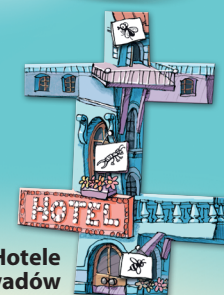
4 hotele dla owadów

72 karty, w tym:

- 20 kart miodu
- 8 kart pająków
- 8 kart karaluchów
- 36 owadzych turystów (pszczoły, mrówki, muchy, biedronki, motyle i skorki)



Karty

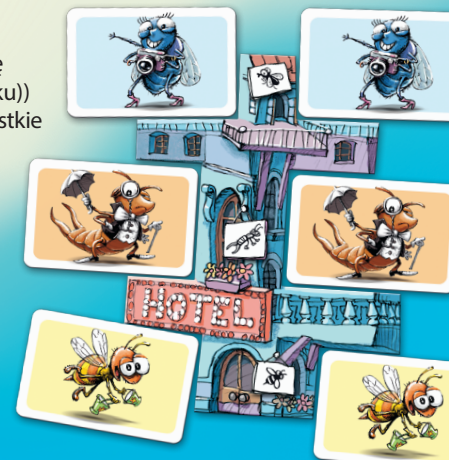


Hotele dla owadów

Postarajcie się jak najszybciej zakwaterować swoich sześcionożnych hotelowych gości. Jeśli owady nie przyjdą do hotelu same, możecie użyć miodu, aby je zwabić. Musicie się jednak wystrzegać wiecznie głodnego, żarłocznego karalucha, który będzie próbował ukraść słodki poczęstunek. Zachowajcie czujność i miejcie oczy szeroko otwarte, ponieważ przerażający pająk może wystraszyć gości z hotelu!

CEL GRY:

Umieszczenie 6 gości (3 par owadów (parę stanowią dwa owady tego samego gatunku)) w hotelu. Pierwszy gracz, który zapełni wszystkie pokoje w swoim hotelu, wygrywa grę!



PRZYGOTOWANIE GRY:

Weźcie po jednym hotelu dla owadów w wybranym kolorze i połóżcie przed sobą. Talię kart potasujcie i połóżcie rewersem do góry na środku stołu. Zostawcie też miejsce na stos kart odrzuconych. Rozpoczyna gracz, który jako ostatni nocował w hotelu.

ROZGRYWKA:

Wykonujecie tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Odwróć wierzchnią kartę z głównej talii, a następnie wykorzystaj ją w zależności od tego, jakie akcje możesz z nią wykonać (patrz niżej). Jeśli zdecydujesz, że nie chcesz wziąć kolejnej karty, Twoja tura się kończy i następny gracz kontynuuje grę.

W swojej turze masz do wyboru:

- wykorzystać wcześniej zebrane karty miodu do zwabienia owada (patrz: Wabienie owadów: F).
Wtedy Twoja tura kończy się automatycznie. Następny gracz wykonuje swoją turę.
- **lub** odwrócić wierzchnią kartę z talii (patrz: Odwracanie kart: od A do E).
ORAZ
- jeżeli Twoja tura nie zakończy się automatycznie, możesz dobrać kolejną kartę lub spasować.
Jeśli spasujesz, Twoja tura się kończy i następny gracz kontynuuje grę.

Odwracanie kart

Jeśli zdecydujesz się wziąć kartę z talii, może wystąpić jedna z następujących sytuacji (**uwaga! zawsze po wzięciu karty ze stosu pokaż ją pozostałym graczom, aby mogli zapamiętać, co na niej jest**):

- Jeżeli karta przedstawia owada, którego można umieścić w hotelu, połóż tę kartę w jednym z pokoi obok wizerunku owada w hotelu. Twoja tura się kończy.
- Jeśli karta przedstawia owada, którego nie można umieścić w hotelu, połóż kartę rewersem do góry obok swojego hotelu. Możesz kontynuować grę. W kolejnych turach w analogicznej sytuacji następane owady kładź rewersem do góry jeden na drugim na stosie.
- Jeśli wylosujesz kartę miodu, połóż ją awerssem do góry obok swojego hotelu. Możesz kontynuować grę.
Uwaga: do zwabienia jednego owada potrzebne są dwie karty miodu. Karty miodu zebrane podczas jednej rundy gry można wykorzystać dopiero w kolejnych rundach.
- Jeśli wylosujesz kartę karalucha, tracisz wszystkie zebrane karty miodu (jeśli jakieś masz). Wszystkie zebrane karty miodu wraz z kartą karalucha połóż na stosie zużytych kart na środku stołu. Twoja tura się kończy.
- Jeśli wylosujesz kartę pająka, musisz wystraszyć jednego owada z hotelu innego gracza i przegonić go stamtąd. Wystraszzonego owada wraz z kartą pająka odłóż na stos zużytych kart na środku stołu. Twoja tura się kończy.

Uwaga: karta pająka może wystraszyć tylko pojedynczych gości hotelowych. Jeśli w hotelu przebywają dwa owady tego samego gatunku, nie można ich wystraszyć – ramię w ramię owady stawiają czoła pająkowi. Jeżeli w hotelach innych graczy nie ma żadnych owadów do wystraszenia, karta pająka łąduje na stosie kart odrzuconych.

Przykład:

Dwie muchy przebywają w niebieskim hotelu, a jeden motyl w zielonym. Żółty hotel jest nadal wolny. Gracz prowadzący czerwony hotel dobiera kartę pająka. Gości w niebieskim hotelu nie można wystraszyć, ponieważ jest to para owadów tego samego gatunku. W żółtym hotelu nie ma gości, których można wystraszyć. Dlatego gracz prowadzący czerwony hotel może odstraszyć tylko motyla z zielonego hotelu.



Wabienie owadów

- W swojej turze przed dobraniem karty sprawdź, czy masz dwie (lub więcej) kart miodu, które zostały zebrane w poprzednich rundach. Możesz ich użyć, aby spróbować zwabić do swojego hotelu owada, który znajduje się w stosie kart innego gracza, odwróconych rewersem do góry.

Jeśli odgadniesz, że inny gracz ma odpowiedniego owada, musisz podać jego nazwę, zanim go zwabisz.

- Jeśli odgadniesz prawidłowo, zabierz owada do swojego hotelu. Gracz, który oddaje Ci owada, otrzymuje od Ciebie jedną kartę miodu. Drugą kartę miodu odłóż na stos zużytych kart na środku stołu.
- Jeśli nie odgadniesz prawidłowo, ten gracz nadal otrzymuje od Ciebie jedną kartę miodu. Drugą kartę miodu połóż na stosie zużytych kart na środku stołu. Aby wygrać grę i jako pierwszy z graczy wypełnić swój hotel, musisz spróbować zapamiętać, jakie owady inni gracze mają w swoich osobistych stosach kart.

W obu przypadkach Twoja tura się kończy.