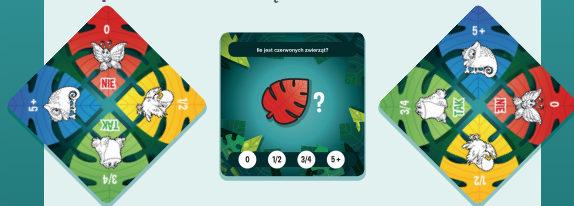


Przykład 3

- Aby odpowiedzieć na pytanie „Ile jest czerwonych zwierząt?”, gracz musi skierować właściwy, w swojej opinii, róg karty **odpowiedzi** w stronę stosu.



„1/2” skierowane
w stronę stosu

„3/4” skierowane
w stronę stosu



- 3 Następnie gracze równocześnie odwracają swoje karty **odpowiedzi**.

- Jeśli wszyscy udzielili tej samej odpowiedzi:**

- Nikt nie wygrywa karty i **odpowiedź nie jest sprawdzana**.
- Jedyne, co należy zrobić, to odwrócić kartę i przełożyć na stos **zwierząt**.

5

- ✓ Z czasem udzielenie prawidłowej odpowiedzi będzie coraz trudniejsze, bo stos będzie się powiększał!

- Jeśli nie wszyscy udzielili tej samej odpowiedzi:**

- Odpowiedź jest sprawdzana poprzez publiczną prezentację kart w stosie zwierząt, ale **nie zmienia się ich kolejności**.
- Gracze, którzy udzieli prawidłowej odpowiedzi, biorą 1 kartę z wierzchu stosu kart.

- ✓ Jeśli żaden z graczy nie odpowiedział prawidłowo, kartę z pytaniem należy przełożyć na spód stosu. Teraz widać kolejne pytanie z wierzchu stosu.

- 4 Gracze odpowiadają na nowe pytanie widoczne na wierzchu stosu.

KONIEC GRY

Gdy tylko któryś z graczy zdobędzie swoją piątą kartę **zwierzęcia**, wygrywa! W przypadku remisu kontynuujcie grę do momentu, aż któryś z Was uzyska przewagę nad resztą.



6

Autor gry: Cyril Blondel
Ilustracje: Susanna Dombayan / Hrach Gevorkyan
Oprawa graficzna: Harutyun Tumaghyan
Dyrektor artystyczny: Arsen Merabyan

TropiCo

Dla 2–8 graczy
od 8 lat wżwż



ZAWARTOŚĆ

- 40 kart **zwierząt**,
- 8 kart **odpowiedzi**,
- instrukcja.

CEL GRY

Zdobyc 5 kart, udzielając prawidłowych odpowiedzi na pytania.

1

PRZYGOTOWANIE

- Każdy gracz otrzymuje kartę **odpowiedzi**.
- Karty **zwierząt** należy potasować i uformować z nich stos stroną z pytaniem ku górze.



PRZEBIEG GRY

1 Pięć pierwszych kart **zwierząt** należy powoli odwracać i odkładać na bok, tworząc drugi stos, czyli **stos zwierząt**. Każdy gracz stara się zapamiętać gatunek, kolor i kolejność widniejących na kartach zwierząt.



stos kart

stos zwierząt

2 Każdy gracz musi teraz odpowiedzieć na pytanie widoczne na wierzchniej karcie ze stosu kart. Pytanie odnosi się do **wszystkich kart, które do tej pory znalazły się na stosie zwierząt**.

2

Pytania
wyglądają
tak:



pytanie



rysunek

możliwe odpowiedzi

Każdy gracz udziela odpowiedzi, kładąc swoją zakrytą kartę **odpowiedzi** na stole w taki sposób, aby róg karty z jego odpowiedzią (liczbą, zwierzęciem, kolorem, „tak” albo „nie”) był skierowany w stronę stosu zwierząt.

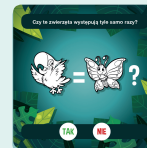
3

Przykład 1

- Aby odpowiedzieć na pytanie „**Czy kart z motylami było tyle samo, co z papugami?**”, gracz musi skierować w stronę stosu róg swojej karty z odpowiedzią „tak” albo z odpowiedzią „nie”.



„tak” skierowane
w stronę stosu



„nie” skierowane
w stronę stosu



Uwaga! W przeciwieństwie do ilustracji z przykładu karty odpowiedzi kładzie się ZAKRYTE!

Gracz po lewej odpowiada „tak”, a gracz po prawej odpowiada „nie”.

Przykład 2

- Aby odpowiedzieć na pytanie „**Jakiego koloru jest zwierzę na drugiej karcie od góry?**”, gracz musi skierować właściwy, w swej opinii, róg karty **odpowiedzi** w stronę stosu.



„niebieski” skierowany
w stronę stosu



„żółty” skierowany
w stronę stosu

4