



Legenda o Kolibrze

Kooperacyjna rodzinna gra zręcznościowa, której celem jest ocalenia puszczy amazońskiej

Dzięki Legendzie o Kolibrze* macie możliwość poznać zwierzęta zamieszkujące puszcę amazońską, wcielając się kolejno w Kolibra, Kapibarę, Leniwca, Kajmana, Czarną Panterę, Tapira lub Węża. Zwierzęta te tworzą łańcuch solidarności, aby móc ugasić pożar trawiący puszcę, odgrywającą niebagatelną rolę w zachowaniu równowagi ekologicznej naszej planety.

Zawartość gry:

- 45 Kropli wody w przeźroczystym szkle
- 1 Magiczna kropla w złotystym szkle, równowartość 5 kropli wody
- 10 Nasion w brązowym szkle
- 1 plansza Jezioro
- 12 krążków:
 - 10 Płonących drzew (ponumerowanych od 4 do 10)
 - 1 Leniwiec i 1 Młode pędy
- 6 Łap zwierzęcych (Leniwiec, Kajman, Kapibara, Wąż, Czarna Pantera i Tapir)
- 44 karty (z tyłu widnieje Koliber w płonącej puszczy)
 - 20 kart Zwierzę:
 - 5 kart Koliber: wyzwalają obieg 1 kropli wody
 - 3 karty Pająk (Tchik-Tchik): przemieszczenie 1 kropli wody
 - 3 karty Żaba (Croâ-Croâ): przemieszczenie 2 kropli wody
 - 3 karty Kameleon (Zoum-Zoom): przemieszczenie 3 kropli wody
 - 3 karty Tukan (Kawak-Kawak): przemieszczenie 4 kropli wody
 - 3 karty Tapir (Gronch-Gronch): przemieszczenie 5 kropli wody
 - 20 kart Dziewicza puszcza: bez zwierząt i kropli wody
- 2 x 2 karty przypominające poszczególne czynności do wykonania w zależności od odgłosów ze ścieżek dźwiękowych
- 1 aplikacja audio z odgłosami dżungli do ściągnięcia za darmo



Zasady gry:

Gra przebiega w dwóch turach; w każdej z nich tworzy się podwójny łańcuch solidarności w celu ugastenia pożaru puszczy:

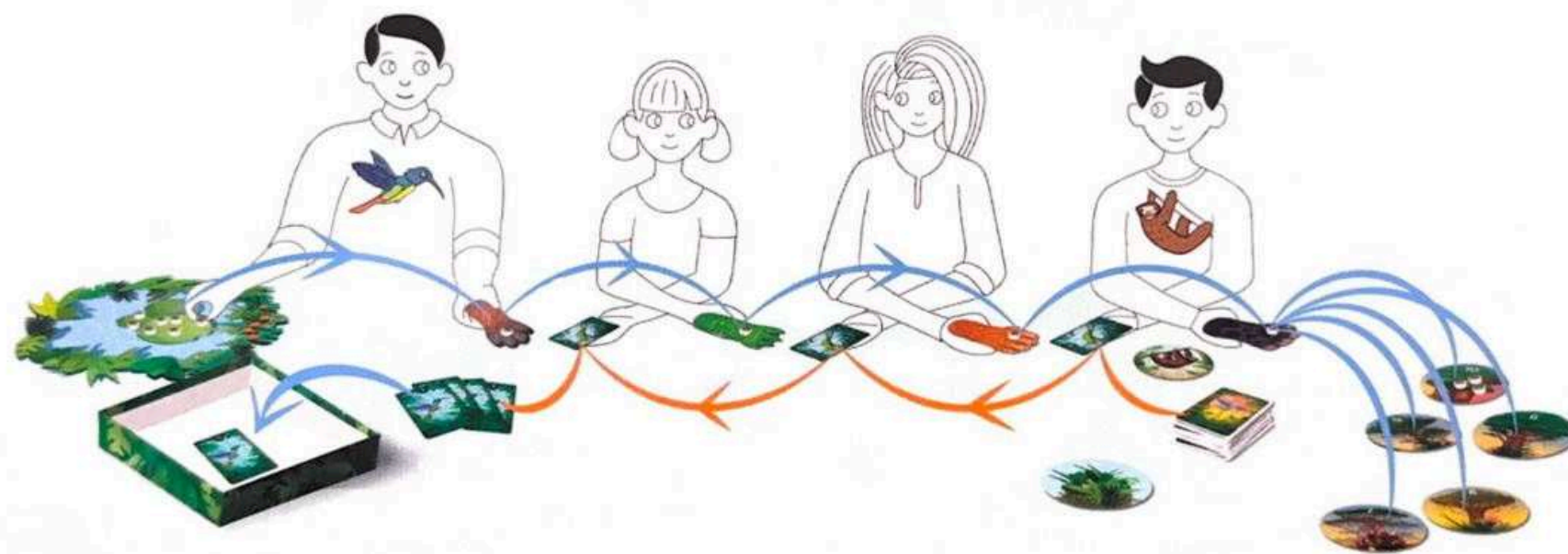
- Krople wody oraz Nasiona na planszy Jezioro, przenoszone przez Kolibra, podawane są z Łapy do Łapy, aż trafią do Leniwca, który usiłuje ugasić pożar.
- Jednocześnie Leniwiec podaje karty Zwierzę, które są podawane aż do Kolibra, ale w przeciwnym kierunku niż Krople wody. Dzięki tym kartom Koliber może podawać więcej Kropli.
- Kiedy Płonące drzewo zostanie ugasszone, po tym jak zostanie mu dostarczona odpowiednia liczba Kropli, trzeba przywrócić go do życia, sadząc Nasiono pozyskane na brzegach Jeziora. Na koniec każdej tury, Nasiona przeniesione na Płonące drzewa są gromadzone na krążku Młode pędy. Ich liczba wskaże końcowy wynik gry.
- Gracze muszą być wyczuleni na ścieżkę dźwiękową z dżungli i na wszystkie odgłosy, by móc natychmiast reagować na niektóre zagrożenia lub sytuacje.

Aplikacja i ścieżki dźwiękowe

- Uruchomić aplikację, aby przez 3 minuty zanurzyć się w odgłosach puszczy amazońskiej. Wybrać tryb Découverte (Odkrywanie) lub tryb Aléatoire (Losowy), a następnie turę (1 lub 2).
- W trybie Découverte słyszeć zawsze odgłosy jednocześnie na ścieżce dźwiękowej.
- W trybie Aléatoire także słyszeć odgłosy zmuszające graczy do wykonania czynności, ale pojawiają się one losowo w każdej partii: 4 na 6 w pierwszej turze, 6 na 6 w drugiej.
- Koniec ścieżki dźwiękowej oznacza zakończenie tury.

Rozpoczęcie tury

- Spośród kart usunąć te, które opisują czynności do wykonania w zależności od odgłosów puszczy.
- W pierwszej turze należy wskazać najstarszego gracza, który będzie odgrywał rolę Kolibra. Układa on karty na kupce grzbietem na dół, przed sobą po lewej stronie. Kupka składa się z 5 kart **Kolibier** wyciągniętych z paczki kart. Gracz **Kolibier** ma podwójną rolę: od strony lewej ręki jest **Kolibrem**, który będzie pobierał **Krople z Jeziora**, od strony prawej ręki, dzięki wybranej **Łapie**, będzie pierwszym zwierzęciem w łańcuchu.
- Gracz **Kolibier** kładzie także przed sobą planszę **Jezioro**, na środku którego rozmieszcza **Krople wody**, a na brzegach, w trawach, Nasiona.
- Gracz po prawej stronie **Kolibra** (jeśli gra toczy się w kręgu) jest ostatnim ogniwem łańcucha. Tym zwierzęciem jest **Leniwiec**.
- **Leniwiec** zbiera 35 pozostałych kart i tasuje je, a następnie układa przed sobą kupkę kart grzbietem do góry.
- Kładzie przed sobą 5 krążków **Płonące drzewa**, które wyciąga losowo z pudełka. Właśnie te drzewa należy ugasić w trakcie pierwszej tury.
- Pozostali gracze wybierają zwierzęta, w które chcą się wcielić, wybierając jedną z pozostałych **Łap**. Niektóre z nich są szersze, a przez to łatwiejsze w użyciu.



Przebieg tury:

- Każdy z graczy trzyma w dłoni swoją Łapę.
 - Gracze rozpoczynają pierwszą turę, uruchamiając tryb Découverte lub tryb Aléatoire.
 - Zaraz po uruchomieniu nagrania z odgłosami Koliber wyciąga pierwsze zwierzę ze swojej kupki kart (czyli jedną z kart Koliber ułożonych na początku partii): jej numer wskazuje, że może pobrać 1 Kroplę wody. W tym celu wyciąga z Jeziora za pomocą kciuka i palca wskazującego 1 Kroplę, kładzie ją na swojej Łapie, a następnie wkłada ją do Łapy gracza obok. Kartę odkłada na bok, nie bierze już ona udziału w grze.
 - Teraz może wyciągnąć następną kartę. Nadal zagrywa Koliber i będzie to trwało dopóki nie otrzyma więcej kart.
 - Każdy z graczy wkłada Kroplę wody do Łapy gracza po lewej stronie, aż Kropla dotrze do Leniwca, który z kolei kładzie ją na wybranym przez siebie Płonącym drzewie. Leniwiec musi czuwać nad tym, by Krople wody utrzymały się na krążku, w przeciwnym razie są usuwane.
 - Również wszystkie Krople wody, które wypadną z Łap są stracone w danej turze.
 - Jednocześnie Leniwiec odwraca pierwszą kartę ze swojej kupki. Karta Dziewicza puszcza nie bierze udziału w grze. Odwróconą kartę Zwierzę przekazuje graczowi po swojej prawej stronie (zgodnie z ruchem przeciwnym do wskazówek zegara). W ten sposób odwraca po kolei wszystkie karty.
 - Każdy gracz, po otrzymaniu karty Zwierzę przekazuje ją graczowi po swojej prawej stronie i tak dalej, aż karta dotrze do Kolibra.
 - Dzięki kartom Zwierzęta Koliber może teraz zebrać więcej Kropli wody, żeby ugasić pożar. Krople wody są przenoszone z Łapy do Łapy, aż do pożaru.
 - Tym samym mamy do czynienia z obiegiem Kropli oraz kart.
 - Jak tylko Leniwcowi uda się ugasić pożar, poprzez położenie co najmniej tylu Kropli, ile wynosi liczba wskazana na Płonącym drzewie, może domagać się Nasiona (zobacz: rozdział „Nasiona”).
- Uwaga! Nie wolno dotykać Kropli wody gołymi rękami. Może to robić wyłącznie Koliber.



Liczba kropli

Odgłosy dżungli:

Podczas każdej tury słyhać będzie różne dodatkowe odgłosy w dźwiękowym tle dżungli. Należy zapoznać się dokładnie z instrukcjami, w przeciwnym razie można zostać zaatakowanym!

W trybie Découverte (Odkrywanie) ścieżka dźwiękowa pierwszej tury zawiera odgłosy 3 zwierząt

★ w drugiej turze 4 zwierząt

W trybie Aléatoire (Losowo) ścieżka dźwiękowa pierwszej tury zawiera 4 odgłosy dżungli z powyższej listy (4/★+★ ★) w drugiej turze wszystkie odgłosy dżungli (6/★+★ ★).



Siedząca na szczycie drzewa Małpa nie jest zbyt pomocna i myśli raczej o spuszczeniu z wysoka gradu bananów. A zatem, nie przerywając łańcucha, należy z niej zadrwić i naśladować ją, drapiąc się po czubku głowy wolną ręką.



Uwaga, by nie zostać pożartym! Jak tylko pojawi się odgłos Jaguara, wszyscy gracze muszą przestać się poruszać i rozmawiać. Można powrócić do swoich czynności dopiero kiedy Jaguar się oddali.



Nadstawiając ucha, można usłyszeć głos Papugi. Jako że posiada przenikliwy wzrok może zauważyć Magiczną kroplę. W tym momencie Koliber może pobrać Magiczną kroplę z jeziora i przekazywać ją niczym zwykłą kroplę: jest ona warta 5 kropli.

★ i ★ ★ ★



Jako że drgania odganiają Wężę, gracze muszą tupać nogami o ziemię, aby odgonić węża koralowego. Nie należy go mylić z Anakondą, która jest częścią łańcucha solidarności.



Uwaga na użądlenia! W momencie pojawienia się Szerszeni, aby uniknąć użądlenia, każdy gracz musi wstać, a potem natychmiast usiąść z powrotem.



Burza przeraża wszystkich! Podczas burzy wszyscy gracze, łącznie z Kolibrem, są przerażeni i kulą się, trzymając swoje łapy obiema rękami przyciśniętymi do klatki piersiowej. Mimo to nadal przekazują sobie krople, aby gasić pożar, a także ciągną karty wolnymi palcami!

★ ★

Nasiona:

Nasiona są delikatne, należy się z nimi obchodzić z największą troską.

- Przenoszenie Nasion: gracze mogą przenosić tylko jedno Nasiono naraz. Mogą to robić równocześnie z przenoszeniem Kropli wody. Nasiono ma taką samą wartość jak Kropla, w zakresie tego, co określa karta Zwierzę.
- Przeznaczenie Nasion: Nasiono może być położone wyłącznie na ugaszonym ogniu (który posiada co najmniej liczbę wskazanych kropli). Jeśli Nasiono jest położone, zanim ogień zostanie ugaszony, Leniwiec swoją Łapą spycha je z krążka i jest ono uznane za stracone.
- Pod koniec tury każde Nasiono położone na ugaszonym ogniu trafia na krążek Młode pędy. Liczba Nasion określa ostateczny wynik.

Zakończenie pierwszej tury

Gra kończy się w momencie, kiedy:

- ścieżka dźwiękowa się zakończyła, lub
- wszystkie karty Zwierzę znajdują się w pudełku, lub
- wszystkie Płonące drzewa zostaną ugaszone, a Nasiono zasadzone.

Płonące drzewo uznaje się za ugaszone, jeśli znajduje się na nim co najmniej tyle samo Kropli, ile wskazuje liczba na krążku.

1 – Kiedy ugasi się pożar i zdobędzie Nasiono, należy je położyć na krążku Młode pędy.

Dzięki temu będzie można obliczyć końcowy wynik po zakończeniu drugiej tury.

2 – Drzewa bez Nasion nie przynoszą punktów.



Przygotowanie do drugiej tury:

1 – Usunąć z gry wszystkie ugaszone drzewa.

2 – Dodać 5 nowych krążków Płonące drzewa.

3 – Wszystkie krople i nie zasiane Nasiona powracają do jeziora, za wyjątkiem tych, które znajdują się już na krążku Młode pędy.

4 – Można zamienić się rolami.

5 – Ponownie położyć obok Kolibra 5 kart Koliber.

6 – Przetasować wszystkie pozostałe 35 kart, ułożyć z nich kupkę i umieścić ją obok Leniwca.

7 – Włączyć ścieżkę dźwiękową dla drugiej tury.

8 – Druga tura kończy się podobnie jak pierwsza i oznacza zakończenie gry.



Wynik:

Po 2 turach należy podliczyć wynik, który zależy od liczby Nasion znajdujących się na krążku Młode pędy.

Zasiane nasiona	Stan puszczy
0-4	Gracze nie byli dość szybcy, by ugasić pożar, który rozprzestrzenił się na całą puszcę. Zwierzęta uciekły, puszcza w dużej części jest zdewastowana. Gracze są zasmuceni.
5-7	Pożary są ugaszone, ale zniszczenia puszczy są znaczne. Jest jeszcze wiele do odbudowania i trzeba czekać całymi latami, by puszcza powróciła do swojego normalnego stanu.
8-9	Zwycięstwo! Graczom udało się ocalić puszcę, gasząc szybko większość pożarów. Puszcza jest w dobrym stanie. Należy jednak nadal o nią dbać.
10	Zwycięstwo jest totalne. Graczom udało się stworzyć wspaniały łańcuch solidarności i szybko reagować, gasząc pożary, zanim strawiły one puszcę. Gratulacje należą się Kolibrowi – dzięki jego dopingowi wszystkie zwierzęta przyczyniły się do tego sukcesu. „Zrobiłem swoje” staje się mottem dżungli!

Tryb gry „Aléatoire”(Losowy):

Dla najbardziej zaprawionych w walce: przejść na tryb Aléatoire z dwiema ścieżkami dźwiękowymi. Odgłosów dżungli będzie więcej i pojawiać się one będą w porządku losowym. Trzeba będzie zdwoić czujność!

Warianty gry:

- Z odgłosami zwierząt: każde Zwierzę wydaje właściwy sobie odgłos, który jest opisany na karcie. Kiedy gracz, otrzymując kartę Zwierzę, musi wydać z siebie odgłos, by móc następnie przekazać kartę graczowi po prawej.
- Wariant dla najmłodszych: zostawić w pudełku krążek Młode pędy i wszystkie Nasiona. Wynik po zakończeniu obu tur jest wtedy równy liczbie ugaszonych pożarów. Minimalna liczba graczy w rozgrywkach wynosi 2.

