



ZASADY GRY

BACZNOŚĆ, AGENCI!

Oficer X jest już blisko zdemaskowania naszej kryjówki! By przygotować się na to starcie rozegramy, tu zaraz planszową symulację. Każdy z Was otrzyma zadanie, które ma wykonać, zanim Oficer X otoczy *Kwaterę Główną*! Na terenie zoo znajdziecie niezbędny ekwipunek oraz figurantów, których zwerbujecie, by z powodzeniem zrealizować misję!

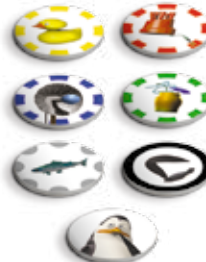
ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:



4 figurki pingwinów z podstawkami i akcesoriami (Kowalski – niebieska, Skipper – zielona, Rico – czerwona, Szeregowy – żółta)



4 karty pingwinów



104 żetony



1 znacznik pierwszego gracza



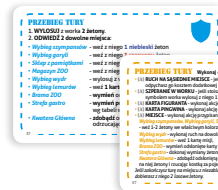
8 znaczników Oficera X



42 karty figurantów



10 kart misji



4 karty pomocy



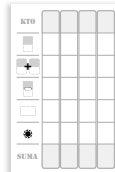
worek na żetony



9 kafelków zoo



kostka do gry



notes



instrukcja

Jeśli nie chce Wam się czytać tej instrukcji, to wejdźcie na stronę WWW.PHALANXGAMES.PL i zobaczcie wideo z zasadami gry!





GRA MA DWA WARIANTY: rodzinny (czytaj dalej) oraz zaawansowany (przeskocz na stronę 10). Jeśli dopiero odkrywasz świat gier planszowych, zacznij od wariantu rodzinnego - jego zasady są łatwiejsze do opanowania.

KOWALSKI! ANALIZA.



WARIANT RODZINNY



W tym wariantcie pingwiny rywalizują ze sobą, ale nie zapominają o zasadach fair play. Polecamy go do rozgrywki w rodzinnym gronie lub z młodszymi graczami. Grając w ten wariant, obracasz wszystkie karty niebieską tarczą do góry, a kafelki planszy układasz na stole pingwinimi łapkami do dołu.

CEL GRY

Twoim zadaniem jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa przez wykonywanie misji i werbowanie figurantów oraz wywiązanie się z osobistego zadania wskazanego na karcie pingwina. Rozgrywka toczy się, dopóki nie wyczerpie się talia kart figurantów – nadejdzie zime, goście opuszczą zoo, a zwierzęta ułożą się do snu. Uważaj na żetony – w trakcie gry będą niezbędne do zdobywania kart figurantów, ale ich nadmiar przyniesie punkty karne po jej zakończeniu.

KOMPONENTY GRY

Pingwiny

Figurki pingwinów z podstawkami i akcesoriami. Zmontuj je w sposób wskazany na obrazku na pierwszej stronie.

Żetony

Przedmioty oraz cechy, z których będą korzystać pingwiny przy wykonywaniu swoich zadań. Są niezbędne do zdobywania kart figurantów.

Poszczególne żetony reprezentują:



Czerwony – broń i zbroję



Szary – ryby



Niebieski – technologię i wiedzę



Biały – rozsądek



Zielony – wyposażenie i ekwipunek



Czarny – siłę



Żółty – słodkości i pluszaki



Dowolny żeton (czerwony, niebieski, zielony, żółty, szary, czarny lub biały)

**ROZSĄDEK
JEST NUDNY,
UŻYJEMY
SIŁY.**



Karty pingwinów

Każdy z pingwinów zdobywa na koniec gry dodatkowe punkty zwycięstwa za posiadane karty figurantów z żetonami w jego kolorze.

Nazwa

Cytat (bez wpływu na grę)

Warunki przyznania dodatkowych punktów zwycięstwa



Karty misji

Wykonanie misji polega na zebraniu kart figurantów określonego typu. Dają one dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry.

Nazwa

Cytat (bez wpływu na grę)

Warunki przyznania dodatkowych punktów zwycięstwa



MOJA MISJA JEST O WIELE RAZY BARDZIEJ WAŻNIEJSZA OD WASZEJ MISJI!



Karty figurantów

Każda zdobyta karta figuranta przyniesie punkty zwycięstwa na koniec gry. By zdobyć kartę figuranta, musisz zapłacić jej koszt – odrzucić żetony w odpowiednich kolorach.



Typ karty



Żetony potrzebne do zdobycia tej karty

Nazwa i cytat (bez wpływu na grę)

Liczba punktów zwycięstwa

Kafelki zoo

Tworzą planszę, na której znajduje się 9 miejsc, odwiedzanych przez pingwiny w trakcie rozgrywki. Każde z nich ma inny efekt, wskazany przez odpowiedni symbol.

Nazwa



Efekt odwiedzin



**DORSZ, DORSZ,
DOORSZ!**



Karty pomocy

Ułatwiają zapamiętanie najważniejszych reguł podczas rozgrywki.

Worek

Służy do przechowywania żetonów i ułatwia ich losowanie. Podczas partii krąży między graczami, wskazując, kto aktualnie wykonuje swoją turę.

Znacznik pierwszego gracza

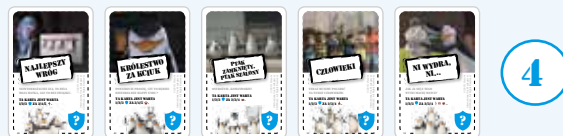
Ułatwia zapamiętanie, który z graczy rozpoczął rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Połóż na środku stołu kafelki *Kwatery Głównej*, a następnie ułóż wokół niego pozostałe kafelki zoo, tak jak na obrazku na stronie obok. Zwróć uwagę, by strona z pingwinimi łapkami była na odwrocie. W ten sposób powstaje plansza do gry. Połóż obok niej znacznik pierwszego gracza.
2. Potasuj talię kart figurantów i połóż ją obok planszy, stroną z niebieskimi tarczami do góry. Karty w talii powinny leżeć tak, żeby zawsze widoczna była tylko wierzchnia karta. Nie wolno podglądać kolejnych kart!
3. Pod planszą rozłóż karty figurantów z wierzchu talii figurantów – tyle, ilu jest graczy + 2 (np. w partii dla 2 graczy będą to 4 karty, a w partii dla 4 graczy – 6 kart).
4. Rozłóż nad planszą 5 kart misji, stroną z niebieskimi tarczami do góry: *Najlepszy wróg*, *Królestwo za kciuk*, *Ptaka zamknięty ptak szalony*, *Człowieki*, *Ni wydra, ni...*
5. Rozdaj każdemu z graczy po jednej, losowo wybranej karcie pingwina oraz po jednej karcie pomocy. Karty te umieszczacie przed sobą, stroną z niebieską tarczą do góry. Rozdaj graczom figurki pingwinów zgodnie z ich kartami pingwinów.
6. Do worka włóż wszystkie żetony.
7. Każdy z graczy losuje po 5 żetonów z worka.

**W TYM WARIANCIE NIE UŻYWASZ
POZOSTAŁYCH 5 KART MISJI,
KOSTKI, NOTESU
ORAZ ZNACZNIKÓW OFICERA X.
ODŁÓŻ JE DO PUDEŁKA.**





PRZYKŁAD ROZSTAWIENIA GRY DLA 4 GRACZY



5

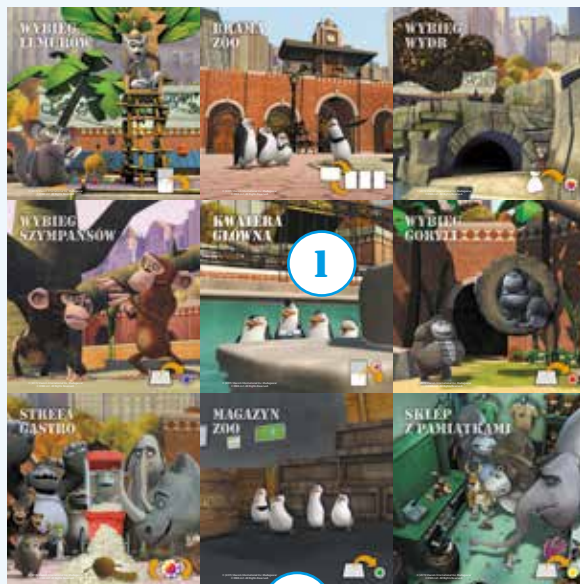


7

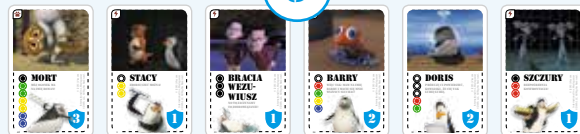
5



7



3



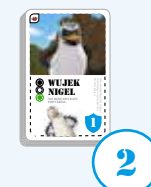
7

5



7

5



2

PRZEBIEG GRY

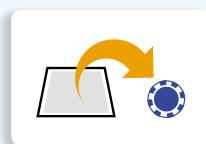
Grę rozpoczyna ten gracz, który ostatnio był w zoo (jeżeli dwóch lub więcej z Was było w tym samym czasie w zoo, zaczyna ten młodszy). Otrzymuje on znacznik pierwszego gracza, a następnie bierze worek z żetonami i wykonuje swoją turę. Po jej zakończeniu przekazuje worek kolejnemu graczowi, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ten rozgrywa swoją turę, potem przekazuje worek następnemu graczowi i tak dalej, aż do zakończenia rozgrywki.

W swojej turze:

- najpierw losujesz z worka 2 żetony,
- następnie odwiedzasz 2 miejsca w zoo, umieszczając kolejno swoją figurkę pingwina na kafelkach miejsc, które chcesz odwiedzić,
- na zakończenie przekazujesz worek kolejnemu graczowi.

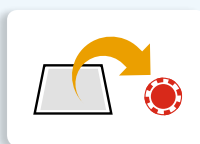
W swojej turze musisz odwiedzić dwa miejsca w zoo – nie wolno Ci spasować. Miejsca te nie muszą ze sobą sąsiadować. Możesz odwiedzić to samo miejsce raz za razem. Wszystkie zdobyte karty i żetony umieszczasz przed sobą, tak by każdy widział ich kolory i liczbę.

Efekty odwiedzin miejsc w zoo



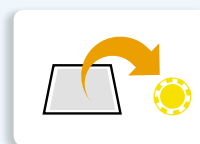
Wybieg szympanśów

Weź jeden ze znajdujących się na tym miejscu **niebieskich żetonów**. Jeśli nie ma na nim takich żetonów, nie możesz odwiedzić tego miejsca.



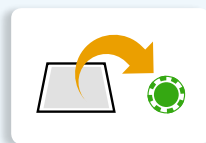
Wybieg goryli

Weź jeden ze znajdujących się na tym miejscu **czerwonych żetonów**. Jeśli nie ma na nim takich żetonów, nie możesz odwiedzić tego miejsca.



Sklep z pamiątkami

Weź jeden ze znajdujących się na tym miejscu **żółtych żetonów**. Jeśli nie ma na nim takich żetonów, nie możesz odwiedzić tego miejsca.



Magazyn zoo

Weź jeden ze znajdujących się na tym miejscu **zielonych żetonów**. Jeśli nie ma na nim takich żetonów, nie możesz odwiedzić tego miejsca.



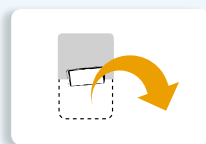
Brama zoo

Weź **wszystkie** leżące pod planszą odłożone **karty figurantów**, **potasuj je i włóż pod spód talii figurantów**, tak by stanowiły jej ostatnie karty. Na ich miejsce umieść tę samą liczbę kart figurantów z wierzchu talii kart figurantów.



Wybieg wydr

Weź z worka jeden losowy żeton.



Wybieg lemurów

Weź **jedną kartę misji** spośród tych wyłożonych ponad planszą. W trakcie gry możesz mieć tylko 1 kartę misji. Możesz jednak wymienić posiadaną kartę misji na inną, ponownie odwiedzając to miejsce. Umieszczasz wtedy swoją kartę misji ponad planszą, a na jej miejsce bierzesz inną kartę misji.

KTÓRA TO OPOWIEŚĆ MNIE ZNUDZIŁA, ALBOWIEM NIE BYŁA O MNIE. KUMASZ ZALEŻNOŚĆ?





Strefa gastro

Wymień posiadany przez siebie **żeton na inny żeton** (w przypadku białych i czarnych: dwa żetony na jeden żeton). Wymiany dokonujesz w sposób wskazany w tabeli. Odrzuć żeton (*zobacz: Odrzucanie żetonów*), który chcesz wymienić, a żeton, na który dokonujesz wymiany, weź z właściwego miejsca na planszy (żółty, czerwony, niebieski albo zielony) albo – jeśli nie jest na niej dostępny – z worka. Białe i czarne żetony zawsze bierze się z worka.



Kwatera Główna

Zdobywasz jedną z umieszczonych pod planszą **kart figurantów**, jeśli posiadasz żetony w liczbie i kolorach wskazanych na tej karcie (możesz użyć szarego żetonu jako jokera – żetonu o dowolnym kolorze). Odrzucasz te żetony (*zobacz: Odrzucanie żetonów*), a zdobytą kartę figuranta umieszczasz przed sobą. Na wolne miejsce po zabranej karcie figuranta kładziesz od razu następną kartą z wierzchu talii kart figurantów.

Możesz zdobyć tylko kartę leżącą pod planszą, a nie z wierzchu talii kart figurantów. Ale po zabraniu karty spod planszy wierzchnia karta z talii wejdzie na jej miejsce i w kolejnym ruchu będziesz mógł ją zdobyć!



KONIEC GRY

Gra skończy się, gdy nadejdzie zmierzch i goście opuszczą zoo, a zwierzęta ułożą się do snu – wy-czerpią się karty w talii figurantów. Bieżąca tura rozgrywana jest do końca (tak by każdy gracz rozegrał równą liczbę kolejek). Następnie podliczacie punkty zwycięstwa.

Możesz wymienić:



Dwa białe bądź dwa czarne żetony na jeden dowolny, inny niż szary, żeton.



Jeden żółty, czerwony, niebieski albo zielony żeton na jeden dowolny, inny niż szary, żeton.



Jeden szary żeton na dwa, inne niż szare, żetony w tym samym kolorze.

Nie można wymienić żetonów na szary żeton.

Odrzucanie żetonów



włóż do worka



odłóż do Sklepu z pamiątkami



zanieś na Wybieg goryli



umieść na Wybiegu szympansov



odnieś do Magazynu zoo

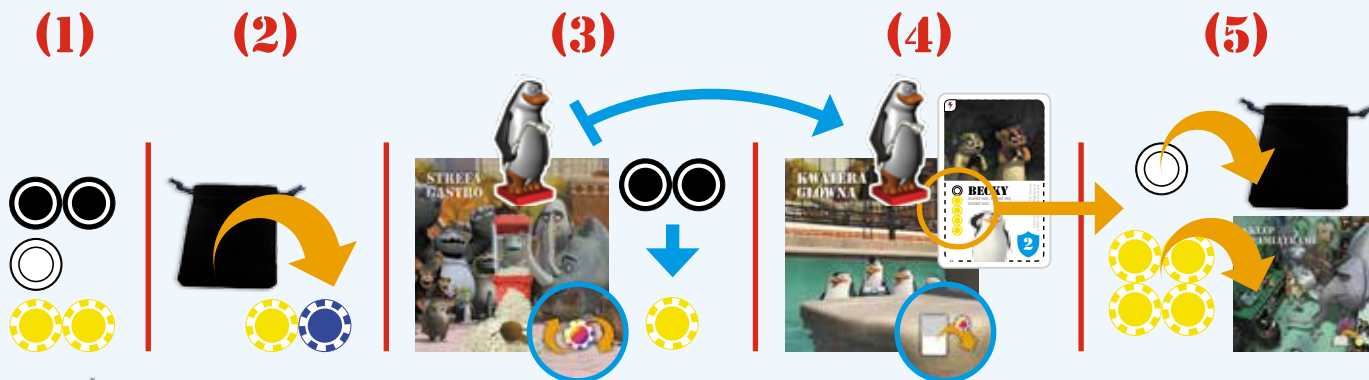


odrzuć do pudełka – nie będą brały udziału w dalszej rozgrywce



ŻOŁNIERZE, DAJĘ PRZYKŁAD:

Iza rozpoczyna grę, mając 2 czarne, 1 biały i 2 żółte żetony (1). Najpierw dobiera z worka dwa losowe żetony – żółty i niebieski (2). Następnie odwiedza pierwsze miejsce – kładzie swój pionek pingwina na *Strefie gastro*, by wymienić dwa czarne żetony na żółty. Odrzuca do worka dwa czarne żetony i bierze z niego jeden żółty, ponieważ na *Sklepie z pamiątkami* nie ma jeszcze żadnego żółtego żetonu (gdyby tam był, Iza mogłaby po prostu odwiedzić to miejsce i wziąć z niego żółty żeton – wtedy nie musiałyby poświęcić 2 czarnych żetonów na wymianę) (3). Następnie Iza odwiedza *Kwaterę Główną* i wskazuje leżącą pod planszą kartę figuranta *Becky* (4). Odrzuca do worka 1 biały żeton, a 4 żółte żetony odkłada na *Sklep z pamiątkami*, zdobywając w ten sposób kartę *Becky* (5). Umieszcza ją obok siebie, a na jej miejscu kładzie kolejną kartę z wierzchu talii kart figurantów. Pierwsza tura Izy kończy się i grę kontynuuje osoba po jej lewej stronie – bierze od Izy worek i losuje z niego 2 żetony...



OBJAŚNIAM DALEJ:

Iza zdobyła kartę figuranta i na jej miejsce dokłada nową kartę z talii kart figurantów. Jest to ostatnia karta w tej talii – rozgrywka dobiega końca! Iza była pierwszym graczem (posiada znacznik pierwszego gracza), zatem pozostali gracze dogrywają swoje tury i dopiero wtedy rozgrywka się kończy. Gdyby Iza była ostatnim graczem, to po zakończeniu jej tury rozgrywka od razu by się zakończyła.

LICZENIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Każda zdobyta karta figuranta jest warta tyle punktów zwycięstwa, ile wskazuje jej niebieska tarcza. Dodatkowo otrzymujesz punkty zwycięstwa ze swojej karty pingwina. Daje Ci ona jeden dodatkowy punkt zwycięstwa za każde dwie zdobyte karty figurantów z co najmniej jednym żetonem w kolorze wskazanym przez tę kartę pingwina. Jeśli masz kartę misji, daje Ci ona dodatkowe punkty zwycięstwa za zdobyte karty figurantów konkretnego, wskazanego przez nią typu. Na koniec odejmujesz od posiadanej sumy punkty karne: 1 punkt karny za każdy posiadany żeton ekwipunku.



WYŁONIE NIE ZWYCIĘZCY

Ten z Was, który osiągnął większą sumę punktów, wygrywa grę. W razie remisu grę wygrywa gracz, który zwerbował więcej figurantów. Jeśli remisujący mają tę samą liczbę figurantów, wspólnie wygrywają grę.



WYPUNKTOWUJĘ:

Iza gra Rico, dlatego podczas gry nastawiona była na zdobywanie kart figurantów z czerwonymi żetonami. Podczas gry zdobyła też kartę misji *Najlepszy wróg*. Pod koniec gry ma następujące karty figurantów: *Król Julian*, *Mort*, *Burt*, *Król szczurów*, *Szczury*, *Becky* i *Buck Rogut*. Otrzymuje zatem 14 punktów zwycięstwa z kart figurantów oraz 1 punkt z karty misji – posiada tylko 3 karty typu wróg. Ponieważ ma kartę Rico, otrzymuje dodatkowo 2 punkty – ma 5 kart figurantów z co najmniej jednym czerwonym żetonem. Od swojej sumy (17 punktów) odejmuje 2, ponieważ zostały jej dwa żetony, których nie udało jej się zużyć podczas rozgrywki. Jej łączny wynik to 15 punktów zwycięstwa.



KRÓTKA GRA

Jeśli masz ochotę na krótszą partię, to podczas przygotowania do rozgrywki odrzuć z talii kart figurantów karty: *Becky*, *Hans*, *Dr Bulgot*, *Król szczurów*, *Stacy*, *Duńska Ochrona*, *Homary*, *Szczury*, a z talii kart misji odrzuć kartę *Najlepszy Wróg*. Nie biorą one udziału w tej rozgrywce. Pozostałe zasady gry nie zmieniają się. Zalecamy byście rozegrali w ten sposób swoje pierwsze partie gry.

OOO, JESTEM
MONETĄ
PRZETARGOWĄ,
TAK?





WARIANT ZAAWANSOWANY



**I TY,
KOWALSKI,
PRZECIWKO
MNIE?**

W tym wariantcie pingwiny rywalizują ze sobą przy użyciu wszelkich dostępnych środków – czyli tak, jak to ma miejsce w rzeczywistości.

Polecamy go starszym graczom, lubiącym mocną interakcję.

Grając w ten wariant, odwracasz wszystkie karty pomarańczową tarczą do góry, a kafelki planszy układasz na stole pingwinimi łapkami do góry.



CEL GRY

Twoim zadaniem jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa przez wykonywanie misji i werbowanie figurantów oraz wywiązanie się z osobistego zadania wskazanego na karcie pingwina. Rozgrywka toczy się, póki nie wyczerpie się talia kart figurantów (nadejście zmierzch, goście opuszczają zoo, a zwierzęta ułożą się do snu) albo Officer X nie otoczy *Kwatery Głównej*. Uważaj na żetony – w trakcie gry będą niezbędne do zdobywania kart figurantów, ale ich nadmiar da Ci punkty karne po jej zakończeniu.

KOMPONENTY GRY

Pingwiny

Figurki pingwinów z podstawkami i akcesoriami. Zmontuj je w sposób wskazany na obrazku na pierwszej stronie.

Żetony

Przedmioty oraz cechy, z których będą korzystać pingwiny przy wykonywaniu swoich zadań. Są niezbędne do zdobywania kart figurantów.

Poszczególne żetony reprezentują:



Czerwony – broń i zbroję



Szary – ryby



Niebieski – technologię i wiedzę



Biały – rozsądek



Zielony – wyposażenie i ekwipunek



Czarny – siłę



Żółty – słodkości i pluszaki



Dowolny żeton (czerwony, niebieski, zielony, żółty, szary, czarny lub biały)

**W ŻYCIU
JEST TYLKO
JEDEN UNI-
WERSALNY
JEZYK: SIŁA!**



Karty pingwinów

Każdy z pingwinów zdobywa na koniec gry dodatkowe punkty zwycięstwa za posiadane karty figurantów z żetonami w jego kolorze. Dodatkowo ma swoją unikatową akcję, z której możesz raz skorzystać w trakcie całej rozgrywki.

Warunki przyznania dodatkowych punktów zwycięstwa

Akcja karty pingwina



Nazwa

Cytat (bez wpływu na grę)

Karty figurantów

Każda zdobyta karta figuranta przyniesie Ci punkty zwycięstwa na koniec gry. Część z nich daje dodatkowe punkty za posiadanie innych kart figurantów. Inne mają trwały efekt albo unikatową akcję, z której możesz skorzystać raz w trakcie całej rozgrywki. By zdobyć kartę figuranta, musisz zapłacić jej koszt – odrzucić żetony w odpowiednich kolorach. Po zdobyciu karty musisz wykonać rzut kostką, by sprawdzić, czy na twój trop nie wpadnie Officer X.



Typ karty

Żetony potrzebne do zdobycia tej karty



Warunki przyznania dodatkowych punktów zwycięstwa



Akcja karty figuranta



Trwały efekt karty figuranta

Wynik rzutu kostką, który skutkuje umieszczeniem znacznika Oficera X

Nazwa

Cytat (bez wpływu na grę)

Liczba punktów zwycięstwa

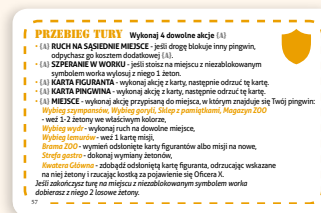
Karty misji

Wykonanie misji polega na zebraniu kart figurantów określonego typu. Przynoszą one dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry (niektóre dają też inne profity).

Nazwa

Cytat (bez wpływu na grę)

Warunki przyznania dodatkowych punktów zwycięstwa



Karty pomocy

Ułatwiają zapamiętanie najważniejszych reguł podczas rozgrywki.

**JAKO MOI
PODDANI MACIE
ROZUMIEĆ,
CO ZROBIĘ,
JESZCZE ZANIM
TO ZROBIĘ.**



Kafelki zoo

Tworzą planszę, na której znajduje się 9 miejsc, z jakich korzystają pingwiny w trakcie rozgrywki. Każde z nich ma inną akcję, wskazaną przez odpowiedni symbol. Wszystkie miejsca poza *Kwaterą Główną* mają ponadto symbol worka. Na krawędziach kafelków znajdują się kwadratowe pola dla pingwinów chcących zablokować wejście na dany kafelek.

Nazwa



Pola blokady

Symbol worka

Akcja miejsca



Kostka

Służy do sprawdzenia, czy Oficer X wpadł na trop pingwina po zdobyciu karty figuranta.



Worek

Służy do przechowywania żetonów i ułatwia ich losowanie. Podczas partii krąży między graczami, wskazując, kto aktualnie wykonuje swoją turę.



Znacznik Oficera X

Oznacza się nimi zajęte przez Oficera X miejsca na planszy. Umieszcza się je na znajdujących się na kafelkach miejsc symbolach worka.



RYBA! RYBA!
RYYYBA!



Znacznik pierwszego gracza

Ułatwia zapamiętanie, który z graczy rozpoczął rozgrywkę.



Notes

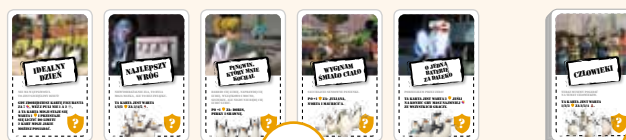
Ułatwia liczenie punktów zwycięstwa w zaawansowanym wariantcie gry.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Połóż na środku stołu kafelek *Kwatery Głównej*. Następnie, w losowy sposób, utóż wokół niego pozostałe kafelki zoo. Zwróć uwagę, by strona z pingwinimi łapkami była na wierzchu. W ten sposób powstaje plansza do gry – inna dla każdej partii. Połóż obok niej znacznik pierwszego gracza.
2. Potasuj talię kart figurantów i połóż ją poniżej planszy, stroną z pomarańczowymi tarczami do góry. Karty w talii powinny leżeć tak, żeby zawsze widoczna była tylko wierzchnia karta. Nie wolno podglądać kolejnych kart!
3. Pod planszą rozłóż karty figurantów z wierzchu talii kart figurantów – tyle, ilu jest graczy + 2 (np. w partii dla 2 graczy będą to 4 karty).



4. Potasuj talię kart misji i połóż ją powyżej planszy, stroną z pomarańczowymi tarczami do góry. Karty w taliu powinny leżeć tak, żeby zawsze widoczna była tylko wierzchnia karta. Nie wolno podglądać kolejnych kart!
5. Ponad planszą rozłóż karty misji z wierzchu talii kart misji – tyle, ilu jest graczy + 1 (np. w partii dla 2 graczy będą to 3 karty).
6. Rozdaj każdemu z Was po jednej, losowo wybranej karcie pingwina oraz po jednej karcie pomocy. Karty te umieszczacie przed sobą, stroną z pomarańczową tarczą do góry. Każdy z Was bierze swoją figurkę pingwina (zgodną z posiadaną kartą pingwina) i umieszcza ją na *Kwaterze Głównej*.
7. Znaczniki Oficera X, kostkę do gry oraz notes połów obok planszy.
8. Do woreczka włóż wszystkie żetony poza szarymi, które z kolei połów obok planszy.
9. Każdy gracz losuje po 5 żetonów z worka.



PRZYKŁAD ROZSTAWIENIA GRY DLA 4 GRACZY



3



2



PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio był w zoo (jeżeli dwóch lub więcej graczy było w tym samym czasie w zoo, zaczyna najmłodszy z nich). Otrzymuje on znacznik pierwszego gracza, a następnie bierze worek z żetonami i wykonuje swoją turę. Po jej zakończeniu przekazuje worek kolejnemu graczowi, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ten rozgrywa swoją turę, potem przekazuje worek następnemu graczowi i tak dalej, aż do zakończenia rozgrywki.

KOWALSKI, RAPORT TAKTYCZNY.



W swojej turze musisz wykonać 4 akcje. Akcje są oznaczone symbolem **{A}** na kartach pingwinów, figurantów oraz na kafelkach miejsc. Można wykonywać tę samą akcję kilka razy, o ile nie jest ona jednorazowa.

Wszystkie zdobyte karty i żetony umieszczasz przed sobą, tak by każdy widział ich kolory i liczbę. Osobno trzymaj swoje karty odrzucone w wyniku wykonanych akcji – nie wolno Ci ponownie wykonać ich akcji, musisz je zatem oddzielić od Twoich pozostałych kart.

Wybierać możesz spośród pięciu typów akcji:

- **{A} Ruch** – przemieszczasz po planszy swoją figurkę pingwina. Pingwin może poruszyć się na sąsiedni kafelek (nie po skosie) kosztem 1 akcji.

Blokada – po zatrzymaniu się na którymś z kafelków miejsca, pingwin może stanąć **na środku kafelka** albo **na kwadratowym polu przy wybranej przez siebie krawędzi, blokując ją**. Pierwszy pingwin chcący wejść na ten kafelek przez zablokowaną krawędź musi poświęcić na ten ruch 2 akcje. Pierwszy pingwin, który wejdzie przez zablokowaną krawędź, odblokowuje ją, przepychając blokującego pingwina na środek kafelka. Dana krawędź może być blokowana tylko przez jednego pingwina jednocześnie. Zablokowanie krawędzi utrudnia jedynie wejście na kafelek, nie ma zaś znaczenia przy opuszczaniu go.


JESZCZE JEDEN DROBIAZG. CZY MÓGLBYM TROSZKĘ WAMI POPOMIATAĆ? TAK TYLKO ODROBINKĘ? BŁAGAM, JA NIE MAM SIĘ JUŻ NAD KIM PASTWIĆ! MORT I MAURICE MNIE PORZUCILI! ZARAZ PO TYM, JAK ICH WYGNAŁEM.


Koszt ruchu – 1 akcja Koszt ruchu – 2 akcje



- **{A} Akcja z karty figuranta** – możesz ją wykonać tylko raz podczas całej rozgrywki (kosztem 1 akcji). Po wykonaniu akcji odkładasz kartę na swój stos kart odrzuconych, by zaznaczyć, że nie możesz jej ponownie użyć.

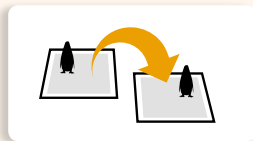
Niektóre karty figurantów mają trwały efekt albo przynoszą dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec rozgrywki. Takie karty nie są oznaczone symbolem akcji i nie można ich użyć jako akcji.

- **{A} Akcja z karty pingwina** – możesz ją wykonać tylko raz podczas całej rozgrywki (kosztem 1 akcji). Po wykonaniu akcji odkładasz kartę na swój stos kart odrzuconych, by zaznaczyć, że nie możesz jej ponownie użyć.
- **{A} Szperanie w worku** – gdy Twój pingwin stoi na miejscu, w którym jest symbol worka  i nie jest on zastąpiony znacznikiem Oficera X, możesz kosztem 1 akcji wylosować z worka 1 żeton. Nie ma znaczenia to, czy pingwin znajduje się na środku kafelka czy w polu blokady.
- **{A} Akcja miejsca** – możesz kosztem 1 akcji wykonać akcję powiązaną z miejscem, na którym stoi Twój pingwin. Nie ma znaczenia to, czy znajduje się on na środku kafelka czy w polu blokady.

Jeśli po wykonaniu przez Ciebie wszystkich 4 akcji Twój pingwin stoi na miejscu, w którym jest symbol worka  i nie jest on zastąpiony znacznikiem Oficera X, to musisz wylosować z worka 2 żetony.

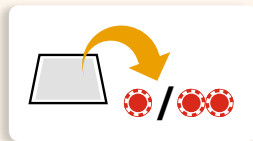
Akcje miejsc

Wybieg wydr



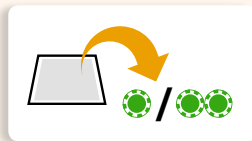
Przejdź na dowolne inne miejsce. Nie dotyczą cię blokady.

Wybieg goryli



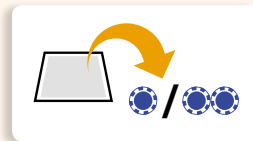
Weź jeden lub dwa czerwone żetony, o ile są one dostępne na tym miejscu.

Magazyn zoo



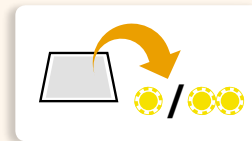
Weź jeden lub dwa zielone żetony, o ile są one dostępne na tym miejscu.

Wybieg szympanсів



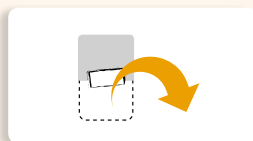
Weź jeden lub dwa niebieskie żetony, o ile są one dostępne na tym miejscu.

Sklep z pamiątkami



Weź jeden lub dwa żółte żetony, o ile są one dostępne na tym miejscu.

Wybieg lemurów



Weź jedną z odstąpionych nad planszą kart misji. Na jej miejsce połóż wierzchnią kartę z talii kart misji. Misja wskazuje indywidualny cel – jeśli uda Ci się go zrealizować (choćby częściowo), otrzymujesz na koniec gry dodatkowe punkty zwycięstwa wskazane przez tę kartę. Możesz posiadać maksymalnie dwie karty misji.

Wyjątek: Po zrealizowaniu misji *Idealny Dzień* możesz na jej miejsce wziąć kolejną kartę misji (jest to zresztą napisane na tej karcie).

Brama zoo



Wymień karty figurantów albo **karty misji.**

Wymiana kart figurantów

Weź wszystkie leżące pod planszą odsłonięte karty figurantów, potasuj je i włóż pod spód talii figurantów, tak by stanowiły jej ostatnie karty. Na ich miejsce umieść tę samą liczbę kart figurantów z wierzchu talii kart figurantów.

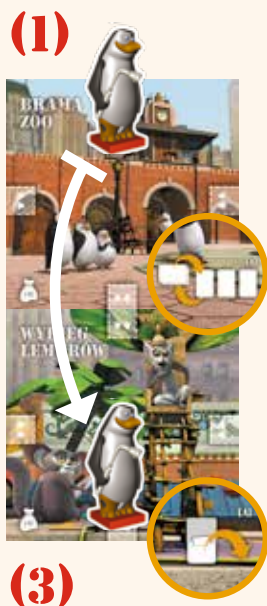
Wymiana kart misji

Weź wszystkie leżące nad planszą odsłonięte karty misji, potasuj je i włóż pod spód talii misji, tak by stanowiły jej ostatnie karty. Na ich miejsce umieść tę samą liczbę kart misji z wierzchu talii kart misji.



PANOWIE, TŁUMACZE:

Trwa partia dla 2 graczy. Gosia chciałaby zdobyć kartę misji *Człowieki*, ale ta znajduje się na wierzchu talii kart misji, zatem nie może jej wziąć za pomocą akcji z *Wybiegu lemurów*. Wchodzi więc swoim pingwinem na *Bramę zoo* (pierwsza akcja) **(1)**. Następnie wymienia karty misji – bierze 3 karty misji leżące nad planszą, tasuje je i wkłada pod talię kart misji. Potem na ich miejsce układa nad planszą 3 karty misji z wierzchu talii misji, w tym oczywiście kartę *Człowieki* (druga akcja) **(2)**. Teraz Gosia przechodzi na *Wybieg lemurów* (trzecia akcja) **(3)** i za pomocą akcji z tego miejsca bierze kartę *Człowieki* (czwarta akcja) **(4)**. Jej tura kończy się na miejscu z odsłoniętym symbolem worka, zatem musi jeszcze dobrać z worka 2 losowe żetony **(5)**.



**SZACUNECZEK,
PRADAWNI
BOGOWIE.**



Strefa gastro



Wymień swoje żetony na inne, zgodnie z tabelą wymiany.

Odrzucasz żetony (zobacz: *Odrzucanie żetonów*), które chcesz wymienić, a żetony,

które chcesz otrzymać, bierzesz z odpowiedniego miejsca na planszy (żółty, zielony, niebieski lub czerwony) albo z worka (biały albo czarny).

Nie możesz otrzymać żetonu, którego nie ma na właściwym dla jego koloru miejscu na planszy. Nie dotyczy to wymiany na żetony białe lub czarne, które zawsze bierzesz z worka (i odrzucasz do niego).

Nie możesz wymienić żetonu na szary żeton.

W akcji wymiany nie możesz wymieniać żetonów, które zostały zdobyte w wyniku wymian dokonanych w tej samej akcji.

Możesz wymienić:



Dwa białe bądź dwa czarne żetony na jeden dowolny, inny niż szary, żeton.



Jeden żółty, czerwony, niebieski albo zielony żeton na jeden dowolny, inny niż szary, żeton.



Jeden szary żeton na dwa, inne niż szare, żetony w tym samym kolorze.

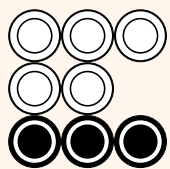
Nie można wymienić żetonów na szary żeton.



POKAZUJĘ I OBJAŚNIAM:

Adam ma 5 białych żetonów i 3 czarne (1). Jego pingwin znajduje się w *Kwaterze Głównej*. Adam chce przeprowadzić redukcję liczby posiadanych żetonów, ponieważ zbliża się już koniec gry (a każdy posiadany żeton na koniec gry przyniesie punkt karny!). Na początku przechodzi do *Strefy gastro*, odpychając stojącego mu na drodze Rico (dwie akcje) (2). Następnie wymienia 4 białe żetony na 2 czarne (3) oraz 2 czarne żetony na 1 biały (4), w związku z czym po zakończeniu akcji wymiany ma 2 białe żetony i 3 czarne żetony (trzecia akcja) (5). Wymienione żetony odrzuca do worka, z niego bierze też żetony, na które dokonał wymiany.

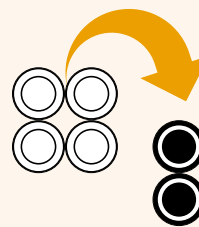
(ciąg dalszy na str. 18)



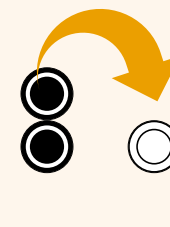
(1)



(2)



(3)



(4)



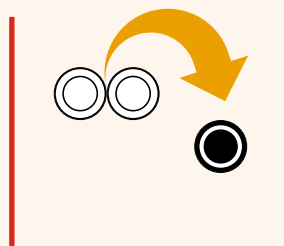
(5)

(dokończenie ze str. 17)

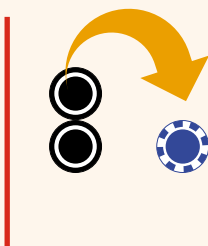
Adam nie może ich wymienić na inne żetony w tej samej akcji, ale może to zrobić w swojej kolejnej akcji. Deklaruje zatem, że w swojej ostatniej akcji ponownie wykonuje akcję *Strefy gastro* (6) i wymienia 2 białe żetony na 1 czarny (7) i 2 czarne żetony na jeden niebieski (czwarta akcja) (8). Wymienione żetony odrzuca do worka, z którego potem wyciąga czarny żeton, a niebieski żeton bierze z *Wybiegu szympanсів*. Po zakończeniu akcji Adam ma już tylko 2 czarne i 1 niebieski żeton (9). Tura Adama kończy się w miejscu z symbolem worka, który jest zastąpiony znacznikiem Oficera X – nie losuje zatem 2 żetonów z worka (10).



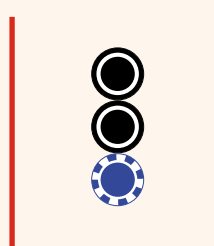
(6)



(7)



(8)

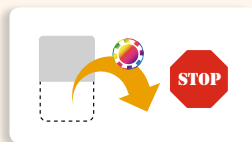


(9)



(10)

Kwarta Główna



**KONIEC PRACY.
ZNACIE INNE DWA
SŁOWA, KTÓRE RAZEM
BRZMIĄŁYBY
RÓWNIIE SŁODKO?**



Na każdej z kart figurantów znajduje się lista żetonów, które musisz mieć, by zdobyć tę kartę figuranta. Im więcej żetonów potrzeba, tym wyższą liczbę punktów zwycięstwa przynosi karta.

Wykonując akcję *Kwarty Głównej*, wskazujesz jedną z leżących pod planszą kart figurantów (możesz zdobyć tylko kartę leżącą pod planszą, a nie z wierzchu talii kart figurantów). Następnie odrzucasz wskazane na niej żetony (zobacz: *Odrzucanie żetonów*) i zabierasz kartę. Na wolne miejsce po zabranej karcie figuranta kładziesz nową, dobraną z wierzchu talii kart figurantów. Możesz zatem w jednej akcji zdobyć kartę figuranta, na miejsce której wchodzi nowa karta, którą zdobędziesz, wykorzystując kolejną akcję, itd.

Szary żeton może zostać użyty podczas pozyskiwania figuranta jako żeton w dowolnym, wybranym kolorze (joker, w sensie dorsz).



Po wykonaniu akcji *Kwarty Głównej* pingwin nie może już jej opuścić – aż do końca bieżącej tury. Możesz jednak wykonać inną akcję niż ruch, np. pozyskać kolejnego figuranta albo wykonać akcję karty figuranta czy pingwina.

Po zdobyciu karty figuranta, której koszt wynosił 7 żetonów, gracz otrzymuje dodatkową nagrodę – szary żeton. Bierze go spośród tych leżących obok planszy.





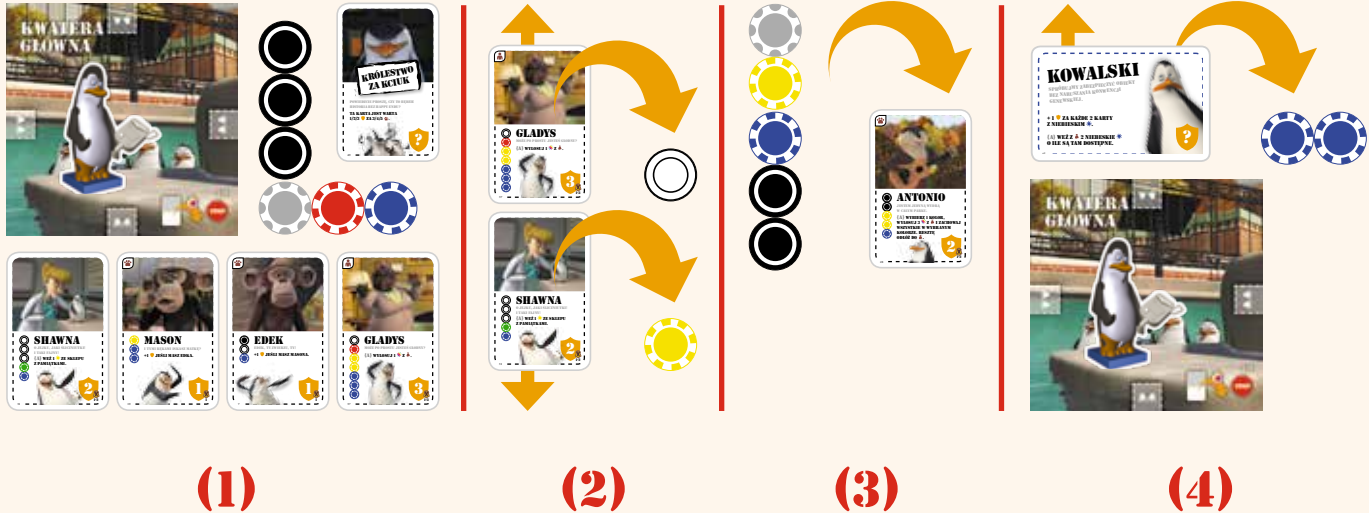
PRZYKŁADOWO:

Kuba gra Kowalskim, fatalnie mu się wylósowało. Stoi w *Kwaterze Głównej* i posiada 6 żetonów: 3 czarne, niebieski, czerwony i szary oraz kartę misji *Królestwo za kciuk* i karty figurantów *Shawna*, *Mason*, *Edek* i *Gladys* (1).
Chce zdobyć leżącą pod planszą kartę figuranta *Antonio*, bo ta da mu dodatkowy punkt

zwycięstwa ze względu na jej typ. By zdobyć *Antonio*, brakuje mu 1 żółtego żetonu (drugi zastąpi szarym). Nie może skorzystać z akcji *Szperanie w worku*, bo na kafelku *Kwaterny Głównej* nie ma tego symbolu. Odrzuca zatem kartę *Gladys*, by dzięki jej akcji podjąć próbę wylosowania żółtego żetonu z worka (pierwsza akcja). Niestety trafia mu się biały, ale Kuba ma jeszcze kartę *Shawna*, którą odrzuca, by dzięki jej akcji dobrać ze *Sklepu z pamiątkami* 1 żółty żeton (druga akcja) (2). W końcu ma wymagany zestaw: odrzucając szary, żółty, niebieski i dwa czarne żetony, zdobywa kartę *Antonio* (trzecia akcja)! (3) Zabiera tę kartę i dokłada na jej miejsce wierzchnią kartę z talii figurantów. Czarne żetony odrzuca do worka, szary do pudełka, żółty na *Sklep z pamiątkami*, a niebieski na *Wybieg szympansów*. Kuba nie opuści *Kwaterny Głównej* w tej turze, ponieważ zwerbował figuranta. Może jednak wykonać inne akcje, np. pozyskać kolejnego figuranta bądź skorzystać z akcji z posiadanych kart. Mógłby zdobyć kartę *Gustava*, ponieważ posiada wymagane żetony, ale decyduje się na akcję z karty pingwina i odrzuca ją, dobierając z worka 2 niebieskie żetony (czwarta akcja). Jego tura kończy się w miejscu, w którym nie ma symbolu worka – nie losuje zatem 2 żetonów na jej zakończenie (4).

Odrzucanie żetonów

- | → włoż z powrotem do worka
- odtóż do Sklepu z pamiątkami
- zanieś na Wybieg goryli
- umieść na Wybiegu szympansów
- odnieś do Magazynu zoo
- odrzuć do pudełka - nie będą braty udziału w dalszej rozgrywce





Oficer X

Na kartach figurantów znajduje się symbol Oficera X. **Po zdobyciu karty figuranta musisz natychmiast wykonać rzut kostką.** Jeśli na kostce wypadła cyfra z przedziału oznaczonego obok symbolu Oficera X, musisz umieścić znacznik Oficera X na jednym z kafelków miejsc na planszy, tak by zasłonić znajdujący się na nim symbol worka. **Nie możesz położyć go na kafelku miejsca, na którym znajduje się już znacznik Oficera X, ani na Kwaterze Głównej, ponieważ nie ma na niej symbolu worka.**

**PINGWINY
ODEBRAŁY
MI POSADĘ,
ODEBRAŁY MI
GODNOŚĆ,
A RAZ NAWET
ODEBRAŁY MI
BRÓDKĘ.**



Demaskacja

Jeśli na kafelku miejsca, na którym umieściłeś znacznik Oficera X, znajdują się jakieś pingwiny, gracze, do których one należą, podlegają demaskacji: **muszą odrzucić po jednym własnym, losowo wybranym żetonie** (zobacz: *Odrzucanie żetonów*), o ile go posiadają. Gracz, który spowodował pojawienie się znacznika Oficera X, również może podlegać demaskacji, jeśli jego pingwin znajduje się na miejscu, na którym położył znacznik Oficera X. Niektóre akcje z kart figurantów pozwalają ściągać z planszy znacznik Oficera X (np. *Karaczący*). Taki znacznik umieszcza się z powrotem obok planszy i używa się go ponownie w razie kolejnego pojawienia się Oficera X.

KORYGUJĘ ZATEM:

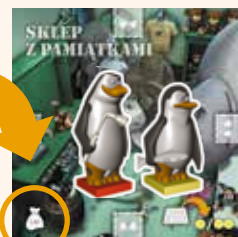


W poprzednim przykładzie pominęliśmy wątek Oficera X, ale już to nadrabiamy. Kuba zdobył kartę figuranta *Antonio*. W jej prawym dolnym rogu, przy symbolu Oficera X, oznaczono przedział cyfr 1–2 **(1)**. Kuba rzuca kostką, wypadła na niej cyfra 2, umieszcza on zatem znacznik Oficera X na wybranym przez siebie miejscu na planszy. Wybiera *Sklep z pamiątkami*, by stojący tam Rico i Szeregowy stracili po 1 żetonie w wyniku demaskacji **(2)**. Kuba nie może położyć znacznika na *Kwaterze Głównej*, bo nie ma tam symbolu worka, ani na *Strefie Gastro*, bo jest tam już znacznik Oficera X **(3)**.



(1)

2



(2)



(3)

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy dojdzie do otoczenia *Kwatery Głównej* przez Oficera X, tzn. gdy na planszy zostanie umieszczony ósmy (ostatni) znacznik Oficera X. Gra kończy się również wtedy, gdy nadejdzie zmierzch i goście opuszczą zoo, a zwierzęta ułożą się do snu – wyczerpie się talia kart figurantów. Gracze dogrywają do końca swoje tury, tak by każdy rozegrał równą ich liczbę (ściągnięcie w międzyczasie znacznika Oficera X nie wstrzymuje już zakończenia partii). Następnie każdy gracz, w kolejności ruchów, może wykonać jeszcze po jednej akcji karty figuranta. Na koniec gracze zliczają punkty zwycięstwa i określają zwycięzcę.



JUŻ TŁUMACZĘ:

Gosia jest pierwszym graczem (posiada znacznik pierwszego gracza). W trakcie swojej tury umieściła na planszy ostatni znacznik Oficera X, zatem gra dobiega końca. Wszyscy pozostali gracze wykonują jeszcze po jednej, ostatniej turze. Następnie, począwszy od Gosi, każdy gracz może wykonać po jednej akcji z którejś ze swoich nie użytych dotąd kart figurantów. Gosia używa akcji *Dr. Bulgota* (odrzucając jego kartę na swój stos kart odrzuconych), by przekazać innemu graczowi jeden ze swoich żetonów, którego nie zdążyła zużyć w trakcie rozgrywki.

Gdyby Gosia była ostatnim graczem, to po zakończeniu jej tury każdy gracz mógłby jeszcze tylko wykonać po jednej akcji z którejś ze swoich nie użytych dotąd kart figurantów. Potem rozgrywka by się zakończyła, a gracze przeszliby do podliczenia punktów zwycięstwa.



LICZENIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Punkty zwycięstwa liczysz na podstawie posiadanych na końcu gry żetonów i kart (również tych odrzuconych z powodu wykonania ich akcji).

Każda karta figuranta, jaką zdobyłeś, daje Ci liczbę punktów zwycięstwa, jaka jest na niej zaznaczona. Niektóre karty figurantów dają dodatkowe punkty zwycięstwa za posiadanie innych kart figurantów (np. *Bolo*).

Każda karta misji, którą posiadasz, daje Ci liczbę punktów zwycięstwa zależną od tego, na ile wypełniłeś jej zapisy. Jedna misja (*Błyskawiczne zniknięcie*) nie daje dodatkowych punktów, ale chroni przed punktami karnymi.

Karta pingwina (również ta odrzucona z powodu wykonania jej akcji) daje Ci jeden dodatkowy punkt zwycięstwa za każde dwie zdobyte karty figurantów z co najmniej jednym żetonem w kolorze wskazanym przez tę kartę pingwina.

Od zdobytych punktów zwycięstwa każdy z Was musi odjąć punkty karne w liczbie równej posiadanym żetonom.



WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY

Ten z Was, który osiągnął większą sumę punktów, wygrywa grę. W razie remisu grę wygrywa gracz, który zwerbował więcej figurantów. Jeśli remisujący mają tę samą liczbę figurantów, wspólnie wygrywają grę.



NA PRZYKŁAD:

Filip grał Szeregowym, trochę wstyd, ale to akurat każdego może spotkać. Zależało mu zatem na kartach figurantów z żółtymi żetonami. W trakcie rozgrywki zdobył karty misji: *Królestwo za kciuk* oraz *Człowieki*. Ma także następujące karty figurantów: *Gladys, Fred, Edek, Joey, Alice, Zoe, Max Kolanko* i *Lolo*. Za każde 2 karty z żółtymi żetonami otrzymuje po 1 punkcie – w sumie 3. Z kart figurantów otrzymuje 12 punktów, a z kart misji – 5. Ponadto otrzymuje 1 punkt z karty *Zoe*, ponieważ posiada kartę *Gladys*. Pozostał mu 1 żeton, zatem odejmuje od swojego wyniku 1 punkt karny. Filip kończy grę z wynikiem 20 punktów. Niby sprytnie, natomiast ja z zamkniętymi oczami poradziłem sobie z głodną orką, i to jedną ręką.

Diagram illustrating the calculation of Filip's score:

- Mission Cards:**
 - Królestwo za kciuk*: 3 points (yellow token)
 - Człowieki*: 2 points (yellow token)
 - SZEREGOWY*: 3 points (yellow token)
- Character Cards:**
 - GLADYS* + *ZOE*: 1 point (yellow token)
 - ALICE*: 1 point (yellow token)
 - FRED*: 1 point (yellow token)
 - EDEK*: 1 point (yellow token)
 - JOEY*: 1 point (yellow token)
 - MAX KOLANKO*: 2 points (yellow token)
 - LOLO*: 2 points (yellow token)
- Score Table:**

KTO	GOSIA	KLUBA	ADAM	FILIP
	15	10	8	12
+	4	1	0	1
-	4	0	1	5
	2	1	1	3
•	-6	0	-2	-1
SUMA	19	12	8	20
- Penalty:** 1 point (green token)

Total Score: 20 points (yellow token)

KRÓTKA GRA

Jeśli masz ochotę na krótszą partię, to podczas przygotowania do rozgrywki odrzuć z talii kart figurantów karty: *Becky, Hans, Dr Bulgot, Król Szczurów, Stacy, Duńska Ochrona, Homary, Szczury*, a z talii kart

misji odrzuć kartę *Najlepszy Wróg*. Nie biorą one udziału w tej rozgrywce. Pozostałe zasady gry nie zmieniają się. Zalecamy byćcie rozegrali w ten sposób swoje pierwsze partie gry.



ŚWIAT DYSKU: SEKARY to bilet wstępu do fantastycznego uniwersum Świata Dysku Terry'ego Pratchetta. To szybka i pełna interakcji gra planszowa, w której pokażecie mistrzom słownych układanek, że do pracy w telegrafii Świata Dysku bardziej użyteczne są twarde łokcie niż znajomość alfabetu.

Liczba graczy: 1-4
Czas rozgrywki: 20 min
Wiek: 14+

Liczba graczy: 2-5
Czas rozgrywki: 90 min
Wiek: 12+



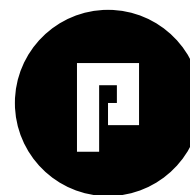
07 ZGŁOŚ SIĘ! Przemysł, afery, napady, a nawet morderstwa... to codzienne zapisy w kronikach kryminalnych krajów demokracji ludowej. Czy poradzisz sobie w walce z przestępczym światkiem PRL? Złapiesz cinkciarza, ukróćisz hazard, schwytasz spekulanta? Wciel się w rolę śledczego i poczuć się jak najsłynniejszy porucznik Polski Ludowej!

Liczba graczy: 2-5
Czas rozgrywki: 60 min
Wiek: 13+

Liczba graczy: 2
Czas rozgrywki: 30 min
Wiek: 12+



CZAS HONORU: OPERACJA MOST III. Jest rok 1944, Niemcy na tajnym poligonie raketowym w Bliźnie intensywnie pracują nad rakietami balistycznymi V-2. Polskie Państwo Podziemne trafnie ocenia wielkie znaczenie tych prac i kieruje do rozszyfrowania tajemnic poligonu najlepszych żołnierzy Armii Krajowej...



PHALANX

Wejdź na stronę www.phalanxgames.pl i poznaj wszystkie gry naszego wydawnictwa!



PHALANX

Autor: **Michał Ozon**



Rozwój gry: **Grażyna Kościelna, Małgorzata Ozon, Anna Polkowska,
Jaro Andruszkiewicz, Waldek Gumienny, Jakub Polkowski**
Opracowanie graficzne i skład: **Krzysztof Klemiński • www.context.pl**
Korekta: **Krzysztof Szymczyk**

Podziękowania: Ewelina Płochocka, Katarzyna Wawer, Michał Dembny, Filip Głowacz, Mirosław Gucwa,
Ireneusz Huszcza, Adam Kwapiński, Wojciech Sieroń, wspaniali testerzy z www.planszowe.opole.pl.

**DZIĘKI ZA ZAKUP TEJ GRY.
JEŚLI COŚ JEST ROZVALONE,
POGRYZIONE ALBO ZOSTAŁO POŻARTE
I TEGO PO PROSTU BRAK,
TO SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI:
WWW.PHALANXGAMES.PL/KONTAKT
BY DOKONAĆ RE... REKR...**

REKLAMACJI.

**PROSIMY, PODZIEL SIĘ SWOJĄ OPINIĄ
NA TEMAT GRY NA [WWW.FACEBOOK.COM/](http://WWW.FACEBOOK.COM/WYDAWNICTWOPHALANX)
WYDAWNICTWOPHALANX I POLUB NASZ
PROFIL! NIE OMINĄ CIĘ WTEDY ŻADNE
WIEŚCI DOTYCZĄCE DAJSZYCH LOSÓW
NASZEJ PACZKI!**



*Grę dedykuję mojej ukochanej Goni za wszystkie
planszowe upokorzenia i zawody.
Michał Ozon*

© 2015 Viacom International Inc. All Rights Reserved.
NICKELODEON and all related logos are trademarks of Viacom International Inc.
"Madagascar" and all related titles, logos and characters © 2005 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.

© 2015 PHALANX PGP sp. z o.o., Rynek 23/7, 45-015 Opole.

