



Anja Dreier - Brückner



# Limpopo



Aleksander Jasiński



## Przygotowanie gry

1. Połóż na środku stołu planszę rzeki z wirem wodnym, tak by wszyscy gracze mieli do niej swobodny dostęp.
2. Umieść 4 plastikowe głowy krokodyli w prostokątnych otworach planszy rzeki, tak by wir znajdował się **wewnątrz** ich paszcz. Niech każdy z graczy wybierze swojego krokodyla.



3. Rozdaj każdemu graczowi po jednej karcie kłody, planszę gracza i 5 zębów. Zęby należy umieścić w planszy gracza. Pozostałe zęby można odłożyć do pudełka
4. Potasuj dokładnie karty zwierząt, następnie rozdaj każdemu graczowi po 3 zakryte karty.
5. **Stwórz talię łowów.** Pozostałe karty zwierząt rozdziel na 4 mniej więcej równe stosy. Potasuj dokładnie wszystkie karty specjalne i połóż po jednej karcie na wierzch każdego ze wcześniej przygotowanych stosów. Pozostałe karty specjalne odłóż do pudełka, nie będą brały udziału w grze.

Jeśli grasz pierwszy raz lub wolisz prostszy wariant gry, pozostaw karty specjalne w pudełku i stwórz talię łowów z samych kart zwierząt.

Tak przygotowane stosy potasuj (każdy osobno) i ułóż jeden na drugim, tworząc talię łowów. Ułóż ją ilustracjami do góry obok planszy rzeki.

6. Gracz, który ostatnio coś jadł, rozpoczyna rozgrywkę poprzez wprowadzenie w ruch wiru wodnego.

## Wprowadzenie i cel gry

Limpopo nie na darmo nazywana jest rzeką krokodyli! Wiecznie głodne, zawsze szukają zdobyczy. Właśnie nadchodzi czas polowania i uctowania! Ale uważaj! Zamiast smacznej ryby czy kraba możesz natrafić na kłodę i stracić ząb. Zakręć kołem, by wprowadzić w ruch wir wodny i chwycić najlepsze kąski. Kto zgarnie ich najwięcej – wygrywa.

## Jak grać?

Każdą rundę rozpoczyna gracz, który zatrzymał wir wodny w poprzedniej rundzie. W nowej rundzie gracz ten kręci wirem wodnym. Następnie wszyscy gracze wykonują poniższe kroki:

### 1. Polowanie

### 2. Uctowanie

### 3. Burczy mi w brzuchu



## Zawartość pudełka



4 głowy krokodyli



4 plansze gracza



24 zęby



1 plansza rzeki



40 kart zwierząt



4 karty kłód



8 kart specjalnych

## 1. Polowanie

Podczas kręcenia się wiru gracze obserwują pyszne kąski unoszące się na wodzie i wypatrują tych pasujących do kart w rękę. W dowolnym momencie mogą kłapnąć paszczą swojego krokodyla, by zatrzymać wir.

Gracz, który jako pierwszy zdecyduje się złapać przekąskę, musi wylosować od dowolnego innego gracza jedną kartę. Jeżeli wylosuje przekąskę, umieszcza ją wśród swoich kart w rękę. Jeżeli wylosuje kłodę, oddaje ją właścicielowi, a sam musi usunąć jeden ząb z własnej planszy gracza. W obu przypadkach faza polowania się kończy. Jeśli 2 lub więcej graczy zatrzyma wir w tym samym momencie, należy zakręcić nim jeszcze raz.

**Gracze mogą w każdej chwili potasować karty trzymane w rękę, by utrudnić wybór zwycięzcy fazy Polowania.**

## 2. Ucztowanie

Wszyscy gracze – począwszy od tego, który zatrzymał wir – sprawdzają, na jakim polu wiru zatrzymał się ich krokodyl.

→ Jeżeli gracz posiada w rękę kartę lub karty zwierząt odpowiadających danemu polu wiru, to odkłada je odkryte obok planszy gracza.

→ Jeżeli gracz nie posiada pasującej przekąski, może zdecydować się na wymianę dwóch wybranych, identycznych kart na tę widoczną obecnie na wierzchu talii łowów i potencjalnie dołączyć ją do swego zbioru przekąsek obok planszy gracza. Odrzucone karty należy odłożyć zakryte obok talii łowów. Jeśli talia łowów się wyczerpie, a obok niej znajdują się jakieś zakryte karty – należy je przetasować, utworzyć z nich nową talię i kontynuować rozgrywkę aż do wyczerpania talii łowów.

→ Jeżeli krokodyl trafił na kłodę, dany gracz usuwa jeden ząb ze swojej planszy gracza.

**Gdy paszcza naszego krokodyla znajduje się częściowo na gałęzi między przekąskami, zerknijcie, po stronie której przekąski w większej części znajduje się czubek jego nosa. W rzadkiej sytuacji, w której czubek nosa zatrzyma się idealnie na środku, gracz może dokonać wyboru, z pola której przekąski chce skorzystać.**

## 3. Burczy mi w brzuchu

Wszyscy gracze – począwszy od tego, który zatrzymał wir – po kolei dobierają karty z talii łowów, tak by mieć ich w rękę 4. W sytuacji, w której gracz posiada więcej kart, musi odrzucić wybrane przez siebie karty, tak by mieć ich 4 (włącznie z kłodą). Następnie gracze rozpoczynają nową rundę.

### Koniec gry

Gra kończy na jeden z dwóch sposobów:

1. Krokodyl na planszy któregoś z graczy straci ostatni ząb.
2. Na koniec rundy skończy się talia łowów i nie wszyscy gracze mogą dobrać odpowiednią liczbę kart (by mieć 4 w ręce).

Gracze otrzymują 1 punkt za każdą zdobytą kartę zwierząt oraz za każdy zachowany na planszy gracza ząb. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów.

### Karty specjalne

Jeśli podczas dobierania kart, na górze talii łowów pojawi się jedna z kart specjalnych, należy ją odłożyć obok planszy rzeki i kontynuować uzupełnianie kart. W najbliższej rundzie należy zastosować działanie odłożonej karty specjalnej. W przypadku pojawienia się dwóch kart specjalnych należy zastosować działanie obu. Po rozegraniu tury z kartą specjalną należy odłożyć tę kartę do pudełka.



Jeśli Twój krokodyl zatrzyma się na polu z zębą, wymień się wszystkimi kartami z innym, wybranym przez siebie graczem.

Jeśli Twój krokodyl zatrzyma się na polu z krabem, odzyskaj 1 ząb.



Jeśli Twój krokodyl zatrzyma się na polu z węzłem, w tej turze nie bierzesz udziału w fazie Ucztowania.

Jeśli Twój krokodyl zatrzyma się na polu z rybą, spójrz na dwie górne karty talii łowów – jeśli to ryby, możesz dołączyć je do swego zbioru przekąsek.

