

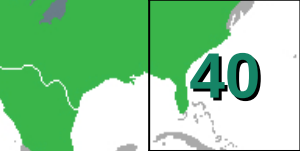



36	37	38					2	3	4	12	13	14
35			39	46	1	5	11	15				
34			40	45	6	10	16					
33	41	42	43	44	7	8	9	17				
32	11 czerwca								Dzień Rysia			18
31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19



Występowanie

Ryś euroazjatycki



Eurasian lynx

Ryś rudy



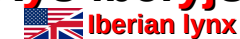
Bobcat

Ryś kanadyjski



Canada lynx

Ryś iberyjski



Iberian lynx



Basiowe Gry Planszowe
Darmowe Gry dla Przedszkolaków

**ENGLISH
MANUAL
INCLUDED**

zasady

gry



1. Gra przeznaczona jest dla 2-4 graczy. Każdy z nich potrzebuje po 5 pionków w jednym kolorze. Do gry niezbędna będzie też zwykła kostka.
Na początku każdy z graczy ustawia jeden swój pionek na polu z numerem 1. Wskazuje ono, gdzie jest Polska. Pozostałe cztery pionki gracze ustawiają na czarnej łapie z literą R. Jeśli jest na to za mało miejsca, to gracze trzymają pozostałe pionki przy sobie.
2. Grę rozpoczyna osoba, która ostatnia widziała jakiegoś kota (nie musi być ryś). Jeśli trudno ją wskazać to gracz, który wyrzuci najwięcej oczek na kostce.
W swojej kolejce gracz może się poruszyć lub stać w miejscu. Wyboru dokonuje się po rzucie kostką.
3. Jeśli gracz stoi przez kolejkę na polu oznaczonym na pomarańczowo, zielono, fioletowo lub czerwono, to może ustawić jeden ze swoich dodatkowych pionków na łapie w tym samym kolorze. Gracz może też nie poruszać się, bo nie odpowiada mu wynik rzutu kostką.
4. Jeżeli gracz zdecydował się na ruch, to przesuwa pionek o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce. Pola liczone wg kolejno wzrastających liczb.
5. Gra kończy się, gdy pierwszy z graczy wróci na pole z liczbą 1 (lub przejdzie powtórnie przez to pole) i ma pionki na wszystkich czterech kolorowych łapach, czyli widział wszystkie występujące w grze gatunki rysia. Ta osoba wygrywa.
6. Jeśli gracz wróci na pole z liczbą 1 (lub przejdzie powtórnie przez to pole) i nie ma pionków na wszystkich czterech kolorowych łapach, czyli nie widział wszystkie występujące w grze gatunki rysia, to rozpoczyna nową podróż dookoła świata w poszukiwaniu rysiów. Nie traci przy tym widzianych dotychczas rysiów.

Modyfikacja dla dwóch pionków

- Jeżeli gracze nie posiadają po 5 pionków, to można dostosować grę do rozgrywki mając jedynie po 2. W takim wariantcie gracze ustawiają jeden pionek na polu 1 oraz jeden pionek na polu z czarną łapą. Pionek na głównej planszy planszy porusza się normalnie zaś po napisie „Rysie” porusza się kolejno po łapkach.
- 8.** Oznacza to, że po obserwowaniu rysia na pomarańczowym polu kolejne pole, na którym się zatrzyma jest zielone. Tym samym pole 40 przestaje być użyteczne, bo nie można po nim zatrzymać się na fioletowym polu.

Gra jest udostępniona na licencji: **Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)** przez **Projekt Edukacyjny Basiowe Gry Planszowe**.

W grze wykorzystano grafikę głowy rysia udostępnioną w Domenie Publicznej przez użytkownika Brigitte Werner, user_id:5337 na pixabay.com.

W grze wykorzystano grafikę postaci rysia udostępnioną w Domenie Publicznej przez użytkownika Elena, user_id:5500735 na pixabay.com.

W grze wykorzystano grafikę mapy świata udostępnioną na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – na tych samych warunkach [2.5 zlokalizowana](#), [2.0 zlokalizowana](#) oraz [1.0 zlokalizowana](#) w Wikipedii (źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Lynx_range.png).

The game is licenced under the **Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)** license by **Projekt Edukacyjny Basiowe Gry Planszowe**

The game uses graphics of lynx's head shared in the Public Domain by the user Brigitte Werner, user_id:5337 on pixabay.com.

The game uses graphics of lynx shared in the Public Domain by the user Elena, user_id:5500735 na pixabay.com.

The game uses map shared under following Creative Commons licenses: Attribution-ShareAlike [2.5 zlokalizowana](#), [2.0 zlokalizowana](#) and [1.0 zlokalizowana](#) on Wikipedia (source: https://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Lynx_range.png).

the rules of game



- 1.** The Polish word Rysie means lynx in English. The game is intended for 2-4 players. Each of them needs 5 pieces of one color. You will also need a regular dice to play.
At the beginning, each player places one of his pawns on the field with number 1. It indicates where
- 2.** Poland is. The remaining four pawns are placed on the black paw with the letter R. If there is not enough space for it, the players keep the remaining pawns with them.
- 3.** The game is started by the person who last saw a cat (it doesn't have to be a lynx). If it is difficult to identify it, it is the player who will throw the most dice.
In his turn, a player may move or stand still. The selection is made after rolling the dice. If a player stands in turn on the field marked in orange, green, purple or red, he may place one of his additional
- 4.** pawns on the paw of the same color. The player may also not move because he does not like the result of the dice roll.
- 5.** If the player decides to make a move, he moves the pawn by as many fields as there are numbers on the dice. Fields counted by consecutively increasing numbers.
- 6.** The game ends when the first player returns to the field with the number 1 (or crosses it again) and has pawns on all four colored paws, i.e. he has seen all species of lynx in the game. This person is winning.
If the player returns to the field with the number 1 (or crosses it again) and there are no pawns on all
- 7.** four colored paws, i.e. he has not seen all the species of lynx in the game, he starts a new journey around the world in search of lynxes. At the same time, it does not lose any lynxes seen so far.