PRZYGODA

PRZYGODA

PRZYGODA

PRZYGODA

Pies dingo z tej okolicy upolował dużą jaszczurkę. Natrafiasz na resztki zakopane w ziemi. Jeżeli jesteś niełazem najadasz się nimi i dzięki temu przesuwasz się do przodu o 1 pole.

Nad rzeką obsunął się skalisty brzeg. Zasypało norę dziobaka i jaskinię niełaza. Te zwierzęta, niezależnie od tego, gdzie się teraz znajdują, muszą natychmiast cofnąć się o 2 pola. Najpierw rusza się niełaz, potem dziobak. Jeżeli staną na jednym ze specjalnych pól muszą wykonać opisaną na nim akcję. Po tych wydarzeniach należy kontynuować normalną kolejność ruchów.

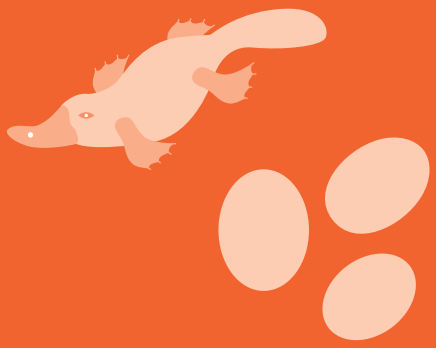
Natrafiasz na bujny las eukaliptusowy. Jeżeli jesteś kakadu najadasz się nasionami i przesuwasz się o 1 pole do przodu.

Znalazłeś się w gęstych zaroślach. Jeżeli jesteś walabią postanawiasz zostać tu przez jakiś czas, bo czujesz się bezpiecznie. Tracisz 1 turę. Pozostałe zwierzęta omijają zarośla i nic się nie dzieje.

Od kiedy do Australii sprowadzono lisy, niełaz ma problemy ze znalezieniem pożywienia. Od kilku dni szuka porządnego posiłku. Jeśli jesteś niełazem rzuć kostką, żeby zobaczyć czy coś upolowałeś: liczba oczek równa 5 lub 6 oznacza, że 1 Twoje zwierzę ginie z głodu.

Zawaliło się stare drzewo w pniu którego kakadu chciały założyć gniazdo. Kakadu cofa się o 2 pola szukając nowego miejsca. Niełaz postanawia schronić się w pniu na jedną kolejkę. Traci 1 turę. Pozostałe zwierzęta omijają pień i nic im się nie dzieje.

Natykasz się na przyrodnika, który poszukuje jaj złożonych przez dziobaka. One są jednak ukryte w głębokiej norze tuż nad lustrem wody. Człowiek odchodzi i nic się nie dzieje.



Docierasz do strumienia, w którym żyją raki yabbi. Jeżeli jesteś walabią lub królikiem musisz okrążyć strumień i tracisz 1 kolejkę. Jeżeli jesteś dziobakiem lub niełazem najadasz się rakami i przesuwasz się o 2 pola do przodu. Kakadu nic się nie dzieje.

Natrafiasz na ciekawy zapach. Chcesz odnaleźć jego źródło. Rzuć kostką: wynik równy 1, 2, 3: idziesz o 2 pola do tyłu; 4, 5, 6: idziesz 2 pola do przodu.

Znajdujesz oczko wodne. Jeśli jesteś kakadu, przelatujesz nad nim i nic się nie dzieje, jeśli jesteś dziobakiem, idziesz o 2 pola do przodu. Pozostałe zwierzęta cofają się o 1 pole, bo nie mogą przejść przez wodę.

Ciernie akacji skaleczyły Cię w nogę. W ranę wpadła się infekcja. Tracisz 1 zwierzę.

Na Waszej drodze pojawiło się wielkie wysypisko śmieci. Kilka zwierząt zaplątało się w torby foliowe. Rzuć kostką żeby zobaczyć co się stało: liczba oczek równa 1, 2 lub 3 oznacza, że straciłeś 1 zwierzę, inny wynik – nic się nie dzieje.

W okolicy pojawili się kłusownicy. Tracisz 3 zwierzęta.

Trafiasz na polanę z różnymi roślinami. Jeśli jesteś roślinożercą, najadasz się do syta i idziesz 1 pole do przodu.

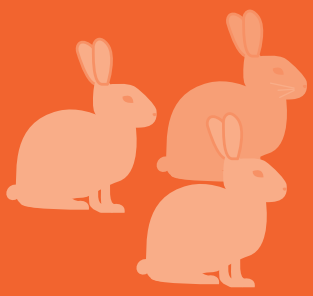
Wystraszyłeś dziobaka, który w obronie własnej ukłuł cię w łapę jadowitym kolcem. Nic się nie dzieje, ale rana boli, więc tracisz kolejkę.

Nad rzeką zauważasz krokodyla australijskiego. Wiesz, że ten gatunek zjada raczej mniejsze zwierzęta, ale wolisz cofnąć się o 2 pola, żeby poszukać innej drogi.

Wchodzisz na teren parku narodowego. Ponieważ czujesz się tu bezpieczny, przyspieszasz i idziesz o 2 pola do przodu.

Docierasz na pole orzeszków ziemnych. Pojawia się bardzo zdenerwowany farmer i szybko cofasz się o 1 pole. Tylko kakadu niczym się nie przejmuje i zostaje na polu, żeby się najeść.

Wraz z królikami do Australii dotarły różne choroby. Wszystkie zwierzęta biorące udział w grze tracą 2 osobniki, oprócz królika, który jest na nie odporny.



Nastała noc. Jeżeli prowadzisz nocny tryb życia przesuwasz się do przodu o 1 pole. Jeżeli prowadzisz dzienny tryb życia nic się nie dzieje – musisz poczekać do rana.

Jest lato i panuje okropna susza. Wszystkie zwierzęta cierpią z powodu braku wody. Jednak kakadu zebrały się w stado i wspólnie lecą do najbliższego wodopoju. Wszyscy pozostali gracze tracą po 2 zwierzęta.

Twoje zwierzęta najadły się do syta i mają dużo siły. Ruszasz się o 2 pola do przodu.

Emu przebiega Ci drogę. Zanim zdążysz się mu przyjrzeć już go nie ma. Nic poza tym się nie dzieje.

Spotykasz wielką ropuchę kururu. Jeżeli jesteś drapieżnikiem próbujesz ją upolować. Niestety kururu jest bardzo trująca. Tracisz 2 zwierzęta. Roślinożercom nic się nie dzieje.

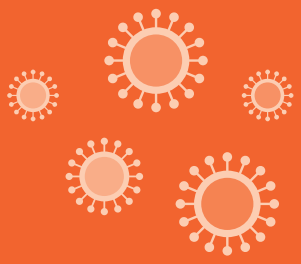
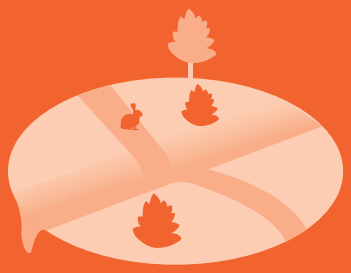
Kępa akacji blokuje Ci przejście. Rzuć kostką jeszcze raz, żeby znaleźć lepszą drogę. Cofasz się o tyle pól, ile oczek wyrzuciłeś. Jeśli jesteś kakadu zostajesz tutaj, żeby skosztować nasion.

Spotykasz koalę, która żuje liście eukaliptusa. Siedzi na drzewie i nie zwraca na ciebie uwagi. Nic się nie dzieje.

Trafiasz na pustynie. Nie możesz znaleźć wody. Cofnij się do pola, na którym stałeś poprzednio.

Wybucha pożar. Tak się często dzieje w trakcie suchego, australijskiego lata i tutejsze rośliny i zwierzęta są do tego przyzwyczajone. Królik europejski traci aż 10 zwierząt, ponieważ nie wie jak sobie radzić w trakcie pożaru. Gatunki pochodzące z Australii tracą po 1 zwierzęciu.

Do Australii dotarł wirus, którego z Europy przywiózł ze sobą człowiek. Wszystkie zwierzęta zaczynają chorować. Jednak gatunki australijskie gorzej to znoszą. Jeżeli pochodzisz z Australii tracisz 3 zwierzęta, królik tylko 1.



Drogę przecina głębokie koryto wyschniętego strumienia. Musisz je obejść. Idź do przodu o taką liczbę oczek jaką wyrzuciłeś w poprzednim ruchu.