

INWAZJA

gra planszowa dla 3–5 graczy

AUSTRALIA JEST KONTYNENTEM ALE JEDNOCZEŚNIE OGROMNĄ WYSPĄ. ŻYJE NA NIEJ WIELE ZWIERZĄT NIESPOTYKANYCH NIGDZIE INDZIEJ, TAKICH JAK NIEŁAZY, PAPUGI KAKADU, DZIOBAKI I KANGURY (NA PRZYKŁAD WALABIA).

PEWNEGO RAZU DO AUSTRALII PRZYBYLI NA STATKACH LUDZIE Z EUROPY. PRZYWIEZLI ZE SOBĄ TAKŻE ZWIERZĘTA I ROŚLINY, KTÓRYCH WCZEŚNIEJ NIGDY TU NIE BYŁO. NIEŚWIADOMIE PRZYWLEKLI TEŻ ZE SOBĄ EUROPEJSKIE CHOROBY...

CZY MIAŁO TO WPŁYW NA RODZIMYCH MIESZKAŃCÓW AUSTRALII? JAK RÓŻNE ZWIERZĘTA PORADZIŁY SOBIE W NOWEJ SYTUACJI? CZY NOWI PRZYBYSZE ZDOŁALI PRZEŻYĆ NA ODLEGŁEJ WYSPIE?

Elementy gry

plansza, kostka, 5 kart zawodników, 5 pionków, 30 kart przygód, 100 żetonów określających liczbę zwierząt każdego gatunku. Na każdego z graczy przypada 20 żetonów: 9 małych (1 mały żeton ma równowartość 1 zwierzęcia), 9 dużych (1 duży żeton ma równowartość 10 zwierząt) oraz 2 bardzo duże (1 duży żeton ma równowartość 100 zwierząt).

Przygotowanie do gry:

Rozłóżcie planszę, potasujcie karty przygód i ułóżcie je w zakrytym stosie obok planszy.

Kto jest kim?

Każdy gracz losuje jedną z kart zawodników i czyta pozostałym graczom opis swojego gatunku. Jeśli graczy jest mniej niż pięciu, należy odłożyć odpowiednią liczbę kart zawodników.

UWAGA! Królik zawsze bierze udział w grze. Karty do odrzucenia wylosujcie spośród pozostałych zwierząt.

Dobierzcie odpowiednie pionki pasujące do wylosowanych zwierząt.

Początek gry

Każdy gracz rozpoczyna grę mając 10 zwierząt (1 duży żeton). Pozostałe żetony należy odłożyć na bok. Ustawcie swoje pionki na starcie. Rzućcie kostką, by ustalić kolejność graczy. Rozpoczyna gracz, który wyrzucił największą liczbę oczek. Pozostali dołączają do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Cel gry

Waszym zadaniem jest przetrwanie do końca gry, czyli przejście przez całą planszę w taki sposób, by na mecie mieć chociaż jedno zwierzę. Obserwujcie uważnie zmiany liczebności swojego i innych zwierząt.

Przebieg gry

Gracze kolejno rzucają kostką i każdy przesuwają swój pionek o taką liczbę pól na planszy, ile oczek wyrzucił. Kiedy droga się rozwidła, gracz może wybrać którą ścieżkę chce podążać. Jeżeli po wykonaniu ruchu, zatrzyma się na jednym ze specjalnie oznakowanych pól, wykonuje przypisaną mu akcję:



pole neutralne

nic się nie dzieje i ruch wykonuje następny gracz



przygoda

gracz wyciąga pierwszą z wierzchu kartę przygody i czyta na głos co się wydarzyło. Po wypełnieniu instrukcji, odkłada kartę na spód. Liczebność „swojego” gatunku należy regulować dopierając lub odkładając odpowiednie żetony określające liczbę zwierząt.

UWAGA! Opisane na karcie przygody dotyczą tylko gracza, który stanął na polu, chyba że na karcie zaznaczono inaczej.

UWAGA! Jeżeli wyciągnięta karta przygody nakazuje przesunięcie pionka i gracz trafi na jedno ze specjalnie oznakowanych pól, musi on w tym samym ruchu wykonać opisaną tam akcję. Jeżeli gracz ma cofnąć się do miejsca, w którym stał poprzednio, ale nie pamięta gdzie to było, przymusowo musi się cofnąć się o 6 pól.



rozmnażanie

następuje okres rozrodczy i wszystkie zwierzęta biorące udział w grze rodzą młode. Sprawdźcie na swoich kartach zawodników o ile powiększy się liczba Waszych zwierząt. Dobierzcie tyle żetonów, ile wskazuje pole „liczba młodych na rok”.

Zwierząt może przybywać tylko do czasu, kiedy nie wyczerpią się jego żetony. Powyżej 299 zwierząt jednego gatunku powoduje, że brakuje już jego zasobów pokarmowych i przestaje się rozmnażać.

UWAGA! Ktokolwiek stanie na tym polu, rozmnażają się wszystkie gatunki biorące udział w grze, także te których pionki znajdują się poza tym polem. Liczba zwierząt każdego z graczy może się zwiększać tylko do czasu, kiedy nie wyczerpie się pula przynależnych mu żetonów.



czarne pole

to miejsce odwiedziło niedawno wielkie stado królików, zamieniając okolicę w pustynię. Którąkolwiek zwierzę tu trafi, nie może znaleźć swojego pożywienia. Jeżeli masz mniej niż 20 zwierząt – tracisz jedno, jeśli 20 lub więcej – tracisz 2, jeśli 30 lub więcej – 3, jeśli 40 lub więcej – 4, i tak dalej.



spotkanie z lisem

w tym miejscu pojawił się kolejny przybysz z Europy – lis rudy. Próbuje on upolować zwierzęta, które tu trafią. Któryś z graczy rzuca kostką za lisa, wynik oznacza siłę jego ataku. Porównaj wyrzuconą liczbę oczek z siłą obrony przed lisem podaną na karcie zawodnika, który stanął na tym polu.

- Jeżeli jest ona mniejsze od siły ataku lisa, gracz traci jednego osobnika.
- Jeżeli są równe należy powtórzyć rzut.
- Jeżeli siła ataku lisa jest mniejsza, graczowi udało się uciec lub obronić. Nic się nie dzieje.



orzeł australijski

na tym terenie poluje orzeł australijski. Królik i niełaz rzucają kostką, żeby zobaczyć czy zostali upolowani. Wynik równy 6 oznacza stratę jednego zwierzęcia. Dziobak, kakadu i walabia są tutaj bezpieczne.

Zakończenie

Grę można skończyć na dwa sposoby: tracąc wszystkie zwierzęta lub docierając do mety. W obu przypadkach należy poczekać, aż grę dokończą pozostali gracze, samemu nie biorąc już w niej udziału. Zwycięża gracz, który dotarł do mety z największą liczbą zwierząt. Czy będzie to gatunek australijski?

Jeśli straciłeś wszystkie zwierzęta zanim dotarłeś na metę zastanów się co takiego się stało? Które przygody się do tego przyczyniły? I nie martw się! Pod Twoją opieką była jedna nieduża populacja, gdzieś indziej w Australii żyje więcej zwierząt takich jak Twoje.

Jeśli dotarłeś do mety – gratulacje! Pomimo wielu niebezpiecznych przygód Twoje zwierzęta dały sobie radę. Zwróć uwagę czy na mecie masz mniej, więcej czy tyle samo zwierząt co na początku gry. Dlaczego?

Niezależnie od wyniku, wiecie teraz więcej o australijskich zwierzętach i o tym jak przebiegała inwazja królika na tym kontynencie.

Opis dla prowadzącego grę:

Jest to gra przeznaczona dla dzieci powyżej 7 lat. Ma ona pokazywać jaki wpływ na środowisko może mieć introdukcja obcych gatunków oraz co to oznacza, że jakiś gatunek staje się inwazyjny. Australijska biocenoza jest wyjątkowa – większość tamtejszych roślin i zwierząt, nie występuje nigdzie indziej na świecie. Takie gatunki określa się jako endemiczne. Organizmy te przez miliony lat ewolucji przystosowały się do specyficznych warunków panujących na wyspie. Przywiezienie lub zawleczenie organizmów obcego pochodzenia spowodowało nieodwracalne zmiany w australijskich ekosystemach. Australia jest wyrazistym przykładem miejsca, w którym inwazja obcych gatunków przebiegała w sposób gwałtowny i destrukcyjny. Jednak zagrożenie nimi jest obecne we wszystkich częściach świata, także w Polsce. Więcej informacji na ten temat znajduje się w książeczce dla prowadzących „Warsztaty pod liściem miłorzębu”.

W czasie gry dzieci poznają obyczaje, zagrożenia i upodobania kilku gatunków. Jest 5 kart zawodników - postaci zwierząt - postaci zwierząt: królik europejski i 4 gatunki australijskie. Każdy z graczy posiada populację jednego z tych gatunków. Przemierza z nim Australię i dowiadyuje się jakie przygody spotkały zwierzęta. Kiedy grają starsze dzieci warto im wytłumaczyć na tym przykładzie co oznacza termin populacja. Gra może przebiec różnie w zależności od układu kart i rzutów kostką. Być może zdarzy się tak, że za którymś razem królikom nie uda się przeżyć na wyspie. Jak wtedy wyglądałaby dzisiejsza Australia?

Dodatkowe informacje o zwierzętach, które są bohaterami przygód:

Koala

stała się symbolem Australii, nie występuje nigdzie indziej na świecie. Jest roślinożernym torbaczem, spędzającym większość czasu na drzewach. Żywi się właściwie tylko liśćmi eukaliptusów, które są trujące dla większości innych zwierząt.

Krokodyl australijski

jest małym krokodylem słodkowodnym, o wąskim pysku. Żywi się drobnymi zwierzętami, takimi

jak pająki, owady, ryby i krewetki, a także żółwie, węże, małe ssaki i ptaki. Często umiera zatruty po zjedzeniu ropuchy kururu.

Lis rudy

został przywieziony do Australii przez Brytyjczyków pod koniec XIX wieku. Szybko rozprzestrzenił się i zaczął polować na rdzenne gatunki, takie jak np. kanguroszczury, przyczyniając się do dużego spadku ich liczebności.

Orzeł australijski

jest największym ptakiem drapieżnym Australii. Po introdukcji królika, gatunek ten stał się głównym składnikiem jego diety. Orły australijskie polują najczęściej przed wschodem słońca. Spędzają dużą część czasu szybując bardzo wysoko nad ziemią.

Pies dingo

jest krewniakiem europejskich psów. Został sprowadzony do Australii przez osadników jako oswojone zwierzę, ale potem zdziczał.

Raki yabby

to jedno z najbardziej rozprzestrzenionych raków w Australii. Są one przysmakiem m.in. dziobaka, ale łowią je także ludzie. Latem raki yabbi potrafią zapaść w sen aby przetrwać okres największej suszy.

Ropucha kururu

pochodzi z Amazonii, ale została przywieziona do Australii w 1935 r. w celu zwalczania szkodników upraw trzciny cukrowej. Szybko jednak rozprzestrzeniła się poza obszar upraw i została uznana za gatunek inwazyjny. Jest dużą ropuchą (może ważyć do 2 kg) i zawiera substancje toksyczne, trujące dla ludzi, psów i innych zwierząt.

Emu

to jeden z największych ptaków na świecie (zaraz za strusiem). Wprawdzie nie lata, ale potrafi bardzo szybko biegać (do 50 km/h). Mało kto wie, że potrafi także dobrze pływać.



Wojewódzki Fundusz
Ochrony Środowiska
i Gospodarki Wodnej
w Warszawie

Materiały dydaktyczne dofinansowane przez Wojewódzki Fundusz Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej w Warszawie, www.wfosigw.pl

Wydawca Ogród Botaniczny Uniwersytetu Warszawskiego Aleje Ujazdowskie 4, 00-478 Warszawa www.ogrod.uw.edu.pl

Opracowanie gry Iwa Kołodziejska-Degórska, Krystyna Jędrzejewska-Szmek

Pomoc Michał Kryciński, Mariola Kukier-Wyrwicka, Hanna Werblan-Jakubiec, Marcin Zych

Ilustracje, Rysunki, Opracowanie PRACOWNIA

Część materiałów graficznych pochodzi z zasobów WIKIMEDIA COMMONS