

ANI BEEE, ANI MEEE...



Wszyscy gotowi? Zaraz zaczynamy! Trzy minuty do wejścia na scenę. Skupcie się i dajcie z siebie wszystko. Niech ten występ przejdzie do historii! Pamiętajcie swoje miejsca na scenie? A kolejność występowania? To ważne! Niech te wszystkie próby nie pójdą na marne. Czas na Was! A w razie problemów zawsze możecie liczyć na Waszego Suflera.

ANI BEEE, ANI MEEE to zabawna kooperacyjna gra pamięciowa. Gracie jako zespół i wszyscy macie to samo zadanie: zaśpiewać jak najlepiej na festiwalu farmy! W tym celu należy odtworzyć sekwencję 9 odgłosów zwierząt, w kolejności, w jakiej pojawiają się one na scenie, a to wszystko zanim skończą się nutki. Przygotujcie się na odtwarzanie dźwięków, ale uważajcie, aby nie popełniać błędów.

ZAWARTOŚĆ PUDELKA

- 16 kafelków zwierząt



2 x kot



2 x pies



2 x osioł



2 x świnka



2 x krowa



2 x kura



2 x gęś



2 x owca

- 21 żetonów akcji



- 5 nutek



- dwustronna plansza



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Jeden gracz wciela się w Suflera, podczas gdy pozostali są zwierzętami. (W wersji uproszczonej można grać bez Suflera).

SUFLER - dba o to, żeby przedstawienie przebiegało zgodnie z planem. Najczęściej zza kurtyny lub ze specjalnego miejsca na scenie podpowiada tekst, jeśli aktor zapomni swojej kwestii podczas inscenizacji.



1. Sufler kładzie przed sobą scenę z 9 pustymi miejscami na kafle zwierząt, w taki sposób, aby pozostali gracze nie widzieli jakie zwierzątka ustawi na scenie. Następnie dobiera jeden kafelek zwierzęcia i pokazuje go wszystkim. Gracze wydają dźwięk przypominający odgłos wybranego zwierzątka i starają się zapamiętać jego pozycję na scenie. Sufler ustawia kafelek na pierwszym miejscu na scenie (pierwsze wycięcie z lewej strony) ilustracją skierowaną do siebie.

2. Kafelki zwierząt potasujcie i stwórzcie z nich stos ułożony ilustracjami do dołu.

3. Żetony akcji również potasujcie i ułóżcie z nich zakryty stos. Połóżcie je obok kafelków zwierząt.

4. 5 żetonów przedstawiających nuty połóżcie w widocznym dla wszystkich miejscu.

JAK GRAĆ

Najmłodszy gracz rozpoczyna rozgrywkę. W swojej turze gracz musi odkryć żeton akcji ze stosu i wykonać odpowiadającą mu akcję. Niektóre żetony akcji wymagają odtworzenia dźwięków zwierząt obecnych na scenie. W przypadku popełnienia błędu gracz traci 1 nutkę. Gdy akcja zostanie wykonana, swój ruch rozpoczyna kolejny gracz.

OPISY AKCJI:



PLAY: odtwórz całą sekwencję odgłosów zwierząt, w kolejności, w jakiej występują one na scenie.

Przykład:

Bartek wylosował żeton

PLAY. Na scenie są obecne: pies, kot oraz krowa. Bartek stara się przypomnieć sobie układ zwierząt na scenie, a następnie rozpoczyna utwór: **HAU, MIAU, MUUUU!** Brawo!

Cudowny, bezbłędny występ.

HAU! MIAU! MUUU!





+1 PLAY: dobierz ze stosu kafelek zwierzęcia, pokaż go wszystkim graczom, wydając przy tym naśladujący zwierzę odgłos, i przekaz kafelek Suflerowi. Sufler umieszcza go w pierwszym wolnym miejscu na scenie (jeśli na scenie nie ma wolnego miejsca odrzuć dobrany kafelek). Następnie odtwórz całą sekwencję odgłosów zwierząt znajdujących się na scenie.

Przykład:

Anita wylosowała żeton akcji **+1 PLAY**. Zgodnie z poleceniem dobiera jeden kafelek zwierzęcia i pokazuje go pozostałym graczom. To osioł. Anita wydaje dźwięk **IHAA!** i przekazuje kafelek Suflerowi, który umieszcza go w odpowiednim miejscu na scenie. Następnie zaczyna się występ Anity: **HAU, MIAU, MUUU, IHAA!** Kolejny bezbłędny pokaz.



-1: Sufler usuwa ostatnie zwierzę, które pojawiło się na scenie.



Przykład:

Kasia wylosowała żeton akcji **-1**, pokazuje go zatem pozostałym graczom. Sufler zdejmuję ze sceny ostatni kafelek, (czyli osła), pokazując, jakie zwierzę się na nim znajdowało.

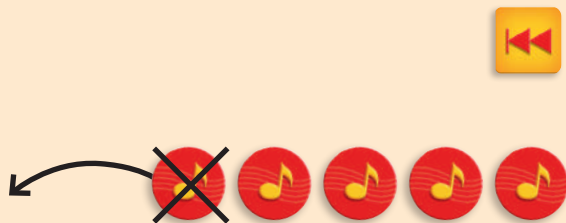
UWAGA: jeśli żeton **-1** zostanie podniesiony, gdy na scenie znajduje się tylko 1 zwierzę, należy je usunąć i zastąpić nowym kafelkiem zwierzęcia. Sufler pokazuje nowy kafelek graczom, którzy wspólnie wydają odgłos naśladujący dźwięk wydawany przez to zwierzę. Następnie tura przechodzi na kolejnego gracza.



REWERS: odtwórz całą sekwencję odgłosów zwierząt, w odwrotnej kolejności. A więc poczynawszy od ostatniego, który pojawił się na scenie, do pierwszego.

Przykład: Paweł odkrył żeton akcji **REWERS**. Musi więc odtworzyć dźwięki zwierząt w odwrotnej kolejności: **MUUU, HAU, MIAU...**

Oj, coś poszło nie tak. Niestety Sufler oznajmił, że Paweł się pomylił. Gracze tracą 1 nutkę.



PO AKCJI:

Jeśli akcja zostanie wykonana poprawnie, kolejka przechodzi na następnego gracza. Jeśli gracz nie zapamięta sekwencji lub popełni błąd, cała drużyna traci 1 nutkę. W tym przypadku Sufler usuwa nutkę znajdującą się obok sceny i odkłada ją do pudełka., po czym kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Aby ułatwić rozgrywkę młodszym graczom, możecie dodać następującą zasadę. Po usunięciu nutki gracz, który popełnił błąd może przez 5 sekund oglądać zwierzęta na scenie.

Wykorzystany żeton akcji odłóżcie na stole obrazkiem do góry, tworząc stos odrzuconych żetonów. Kiedy w stosie dobierania skończą się żetony, weźcie żetony ze stosu odrzuconych, pomieszczajcie je i stwórzcie nowy stos żetonów układając je obrazkami do dołu.

Podczas swojej tury, jeśli gracz nie pamięta sekwencji, może poprosić o pomoc Suflera. Oddaje wtedy 1 nutkę, a następnie może przez 10 sekund oglądać zwierzęta na scenie.

KONIEC GRY

Gra kończy się **WYGRANĄ**, gdy podczas wykonywania akcji **PLAY** lub **+1 PLAY** jeden z graczy poprawnie odtworzy odgłosy 9 zwierząt znajdujących się na scenie.

Gra kończy się **PRZEGRANĄ**, jeśli nutki się skończą, zanim zespół osiągnie swój cel... ale nie ma się co smucić! Czas spróbować swoich sił podczas kolejnego występu!



PROSTSZE ZASADY ORAZ ROZGRYWKA DLA 2 GRACZY (BEZ SUFLERA)

Możecie również zagrać w nieco prostszą wersję gry (lub gdy graczy jest jedynie 2).

W tym wariantcie zwierzęta na scenie są widoczne dla wszystkich graczy. Scena stoi do Was przodem, a odwracacie ją jedynie na czas dobierania żetonu i wykonywania akcji. Wtedy pozostali gracze pełnią rolę Suflera. Po wykonaniu akcji ponownie ustawiacie scenę w taki sposób, aby wszyscy uczestnicy rozgrywki widzieli wizerunki zwierząt.

Jeśli rozgrzywka sprawia graczom zbyt wiele trudności, możecie odrzucić żetony akcji **REWERS** oraz **-1**, a także zmienić warunek wygranej na łatwiejszy (np. wygrana przy jedynie 6 zwierzątkach na scenie zamiast 9).

🎲 **Federica Monzio Compagnoni**



✍️ **Marcin Południak**

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać reklamację na adres: service@granna.pl

Podaj swoje imię i nazwisko oraz adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania). Napisz też jakiego elementu gry brakuje. Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl oraz podpisz go imieniem i nazwiskiem.

00432/3

© 2023 Granna
Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Polsce

Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa



www.granna.pl