

# INSTRUKCJA



10-30 min



2-6 graczy



Wiek 6+

# Doktor Dolittle

Wylecz zwierzęta  
i zostań asystentem doktora!



Instrukcje, video,  
informacje o grze:  
[szachmat.pl/Dolittle](http://szachmat.pl/Dolittle)

Ilustracje: Zhanna Mendel, Anna Slotorsz  
Opracowanie graficzne: Anna Slotorsz  
Autorzy: Ilona Witkowska, Anna Nowak

SZACH  MAT

## Wprowadzenie:

W małym miasteczku, jakich wiele na całym świecie, mieszka utalentowany doktor Dolittle. Potrafi każdego wyleczyć z najdziwniejszej choroby i przepędzić wszystkie lęki i strachy! Zawsze otoczony przyjaciółmi, wśród których najczęściej jest zwierząt. Co więcej, Doktor uwielbia z nimi rozmawiać, bo doskonale rozumie zwierzęcą mowę! Dzięki temu może się dowiedzieć, co im dolega. W kolejce po jego pomoc staje coraz więcej zwierząt i Doktorowi brakuje już czasu i sił dla wszystkich. Potrzebuje pilnego i niezawodnego pomocnika.

Niestety! W trakcie podróży do Afryki ginie lekarska torba doktora. Zrozpaczony Dolittle prosi zaprzyjaźnione jaskółki, aby pomogły mu w poszukiwaniach. Od tego przecież są przyjaciele! Ptaki wpadają na trop lekarstw rozrzuconych w różnych krainach świata. Kto z Was zbierze potrzebne lekarstwa, najszybciej wyleczy zwierzęta i okaże się najlepszym asystentem doktora Dolittle'a?

## Cel gry:

Celem każdego gracza jest wyleczenie zwierząt, po jednym z każdej kategorii, kategorie oznaczone są kolorami tła kart:



DOMOWE



FARMERSKIE



LEŚNE



EGZOTYCZNE

## Koniec gry, kto wygrywa?

Wygrywa ten, kto jako pierwszy wyleczy po jednym zwierzęciu z każdej kategorii.

W tym momencie następuje koniec gry.

Pozostali gracze zajmują miejsca według ilości wyleczonych zwierząt. Jeśli okaże się, że jest między nimi remis – za każde lekarstwo, które posiadają, otrzymują jeden punkt. Kolejne miejsca przyznawane są według liczby zdobytych punktów.

## Składniki gry:

1. Kostka – 1 sztuka

Na kości znajdują się 4 ikony krajów, oraz 2 ikony specjalne tj. szczur i dwugłowiec.

Znaczenie	Ikony na kostce	Działanie	Opis
Wioska króla Jolliginka		Gracz układa kafel krainy	
Skalista wyspa			
Afrykańska dżungla			
Wzburzone morze			
Dwugłowiec		Zyskujesz podwójny ruch!	Gracz rzuca jeszcze raz kostką, dobiera kafel krainy według ikony na kostce, a następnie dobiera dowolny kafel.
Szczur		Tracisz 2 lekarstwa!	Gracz oddaje dwa dowolne ze swoich lekarstw do puli leków, nawet jeśli leżą na kartach jeszcze niewyleczonych zwierząt. Jeśli ma jedno lekarstwo – oddaje jedno.

**2. Kafle krain**  
 łączą się w 4 krainy –  
 16 sztuk (4 krainy po 4 kafle)



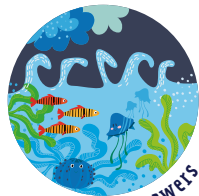
**AFRYKAŃSKA  
 DŻUNGLA**



**WIOSKA KRÓLA  
 JOLLIGINKA**

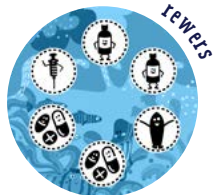


**SKALISTA  
 WYSPA**



**WZBURZONE  
 MORZE**

Gracze układają krainy wspólnie,  
 ale tylko gracz, który dołoży ostatni  
 kafelek otrzymuje leki z tej krainy  
 (lub dobiera zwierzę!)



**LEKARSTWA**

**3. Karty zwierząt**  
 28 sztuk, po 7 z każdej kategorii:  
**Domowe, Farmerskie, Leśne,**  
**Egzotyczne.**



Na karcie zwierzęcia  
 widać leki, potrzebne  
 do jego wyleczenia.

**4. Żetony lekarstw**  
 84 sztuki

Lekarstwo	Termometr	Tabletki	Syrop	Zastrzyk	Czopek
Liczba żetonów	18	22	15	19	10

4

**Przygotowanie do gry**

Przygotujcie 3 pulę z elementami: żetony lekarstw, kafle krain, karty zwierząt. Są one wspólne dla wszystkich graczy.

Na początku każdy gracz wybiera sobie 1 kartę zwierząt, z którą rozpoczyna grę (pierwsze zwierzę do uleczenia).

Grę rozpoczyna uczestnik, który jako ostatni opiekował się jakimś zwierzątkiem.

**Przebieg gry – ogólnie**

Gracze kolejno rzucają kostką, stopniowo układają z kafelków krainy, a po jej ułożeniu zbierają znajdujące się na niej leki, którymi leczą swoje zwierzęta.

**Przebieg gry – szczegóły**

Jeśli po rzucie kostką wypadła ikona krainy, gracz dobiera z puli krain odpowiedni kafelek i dokłada go do elementów właściwej krainy do ułożenia. Jeśli nie są jeszcze wyłożone żadne kafle krainy – układa element jako jej pierwszą część. Wszystkie krainy zawsze są układane wspólnie przez graczy.

**Skompletowanie krainy**

Gracz, który skompletował krainę (jako **ostatni dołoży** czwarty kafelek krainy) ma prawo wyboru jak to wykorzystać:

– albo zabiera żetony leków, które są w krainie (narysowane na kafelkach krainy)

**Ważne!** Dwa ze zdobytych leków, dowolnie przez siebie wybrane, zawsze musi przekazać innemu graczowi, a ten musi je przyjąć.

– albo dobiera sobie jedno zwierzę do leczenia z puli zwierząt (z dowolnej kategorii). Ułożona kraina „rozpada się” – kafelki należy odłożyć do puli krain (i może być ponownie układana).

**Leczenie zwierząt**

Każdy gracz ma swoje zwierzęta do wyleczenia – karty zwierząt są ułożone tak, aby były widoczne dla innych graczy.

Aby wyleczyć zwierzę, gracz musi zdobyć wszystkie wymagane leki (układa sobie żetony na rysunkach lekarstw na karcie zwierzęcia).

Po wyleczeniu zwierzęcia, żetony lekarstw wracają do wspólnej puli, a kartę zwierzęcia obracamy na drugą stronę: zwierzę wyleczone.

Zwierzęta leczą się natychmiast po otrzymaniu potrzebnych leków, nie trzeba czekać na swoją turę.



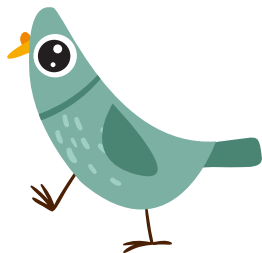
5

## Dodatkowe informacje

### Zdobywanie leków

Leki można zdobyć na 2 sposoby:

1. Po ułożeniu całej krainy gracz, który dołożył ostatni kafelek, zdobywa leki znajdujące się na jej odwrocie – leki zabiera z puli leków.
2. Gracz otrzymuje 2 leki od innego gracza, który ułożył krainę.

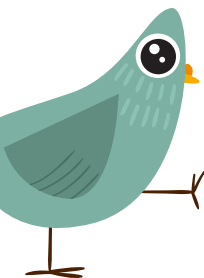


### Zwierzęta

\* Zwierzęta można leczyć w dowolnej kolejności oraz równocześnie (układać żetony lekarstw na kilku zwierzętach).

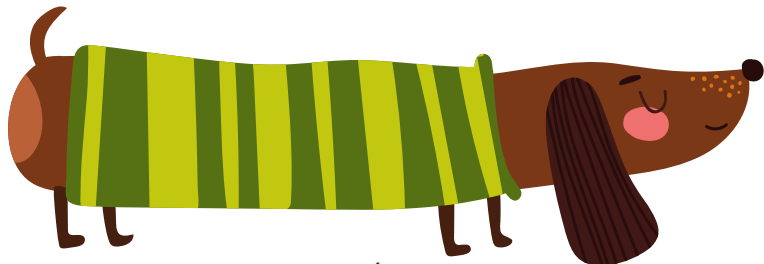
\* Dopóki zwierzę nie jest w pełni wyleczone, działa na niego wyrzucenie szczura tj. oddanie 2 swoich lekarstw do puli leków.

\* Dopóki zwierzę nie jest wyleczone, leki można zamieniać na swoich kartach, czyli nawet jeśli początkowo położy się np. syrop na śwince, można przetożyć ten lek na swojego lwa, w dowolnym momencie.



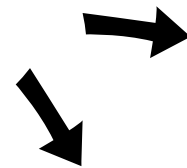
### Kostka krain: wypadek dwugłowiec – przykład

1. Gracz wyrzucił dwugłowca.
2. Ten sam gracz ponownie rzucił kością – wyrzucił Wzburzone morze.
3. Dokłada kafel Wzburzonego morza do kafła Wzburzonego morza, który już był wyłożony.
4. Ten sam gracz dobiera dowolny kafel (ponownie wybrał Wzburzone morze), i dokłada go jako trzeci kafel krainy.



6

## Inne warianty gry



### Aby utrudnić grę

Do każdej krainy przypisana zostaje konkretna kategoria zwierząt i po ułożeniu krainy, można dobierać wyłącznie zwierzę z tej kategorii. Jeśli gracz nie chce, lub nie potrzebuje takiego zwierzęcia, bierze leki. Rozgrywka w tym wariantcie trwa odrobinę dłużej.

Kraina	Kategoria zwierząt
Wioska króla Jolliginka	Domowe
Wzburzone morze	Farmerskie
Afrykańska dżungla	Egzotyczne
Skalistą wyspą	Leśne

### Aby ułatwić grę

Każdy gracz przed rozpoczęciem gry dostaje po 4 karty ze zwierzętami do uleczenia, każde zwierzę z innej kategorii. Teraz zbiera się jedynie potrzebne leki do wyleczenia.



## Może się zdarzyć, że:

Otrzymamy leki, których nie potrzebujemy – wtedy lek ten czeka u nas gdyż:  
– będzie przydatny w dalszej grze,  
– w przypadku remisu da dodatkowe punkty  
– będzie można go oddać jako jeden z leków, kiedy wypadnie szczur.

Zaraz po dwugłowcu wypadnie szczur, wtedy „zjada” graczowi pierwszy ruch i graczowi pozostaje tylko drugi, czyli dołożenie wybranego przez gracza kafła do dowolnej krainy.

Dwugłowiec wypadnie dwa razy pod rząd: gracz jeszcze raz wykonuje 1 rzut kością, a następnie dokłada dowolny kafelek (korzyści się nie kumulują).

Szczur wypadnie wtedy, kiedy gracz nie ma żadnych leków na nieuleczonym zwierzęciu – wtedy nic się nie dzieje.

Jeśli zabraknie leków w puli, gracz po ułożeniu krainy zabiera tylko te z lekarstw, które aktualnie są dostępne.

7

Teraz znacie już wszystkie wskazówki potrzebne do wyleczenia zwierząt.  
Nie czekajcie, zwierzęta Was potrzebują, do dzieła!

Zestaw zawiera:

4 plansze krajin



1 kostkę



28 kart ze zwierzątkami



84 żetonów z lekarstwami



Ostrzeżenie: Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat ze względu na małe elementy, które mogą zostać połknięte. Prosimy zachować pudełko ze względu na podane informacje.



Rok produkcji: 2021  
Wyprodukowano w Polsce  
Copyright © Aleksandria  
Wszelkie prawa zastrzeżone

SZACH  MAT  
WYDAWNICTWO SZACHMAT  
ALEKSANDRIA Tomasz Witkowski  
ul. Aksamińska 4, 42-480 Poręba  
[www.szachmat.pl](http://www.szachmat.pl)