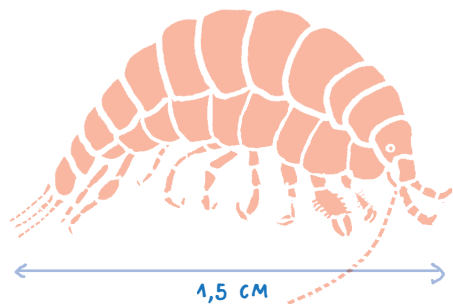
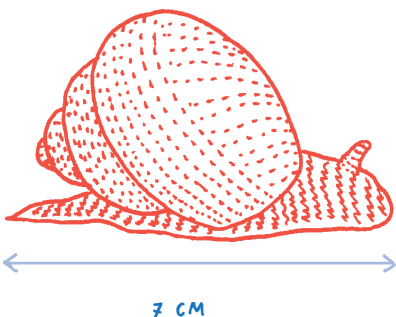


ZNAJDŹ PARTNERA LUB  
KILKU I ZAGRAJCIE W

# ROZKŁAD WIELORYBA.



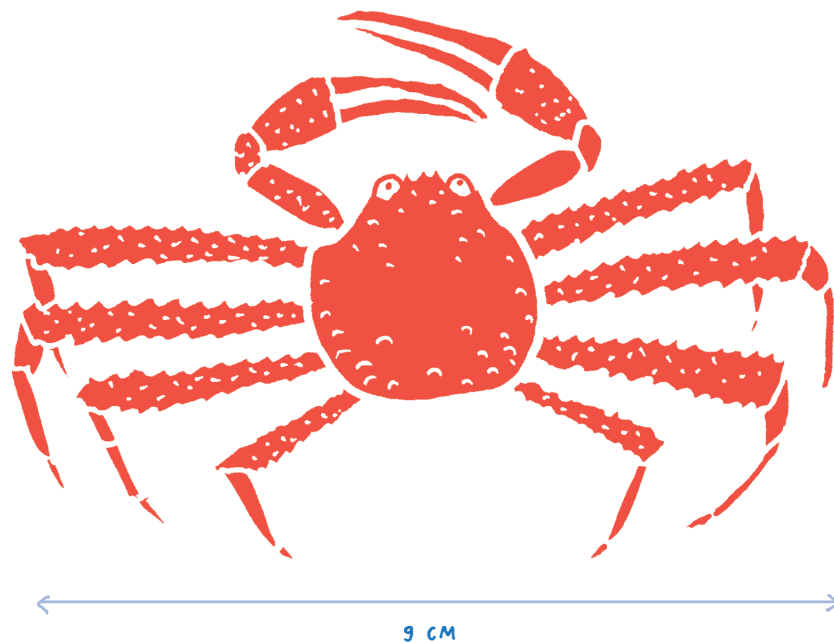
GŁÓWNYM SKŁADNIKIEM  
POKARMU WIELU WALEŃ SĄ MAŁE  
SKORUPIAKI. GDY WALEŃ UMIERA,  
ROLE SIĘ ODWRACAJĄ – JEGO  
CIAŁO OCHOCZO POŻERAJĄ INNE  
SKORUPIAKI: GŁĘBINOWE KREWETKI  
PARACALLISOMA ALBERTI.



ŚLIMAK RUBYSPIRA CHĘTNIE  
ZJADA WIELORYBIĘ KOŚCI.

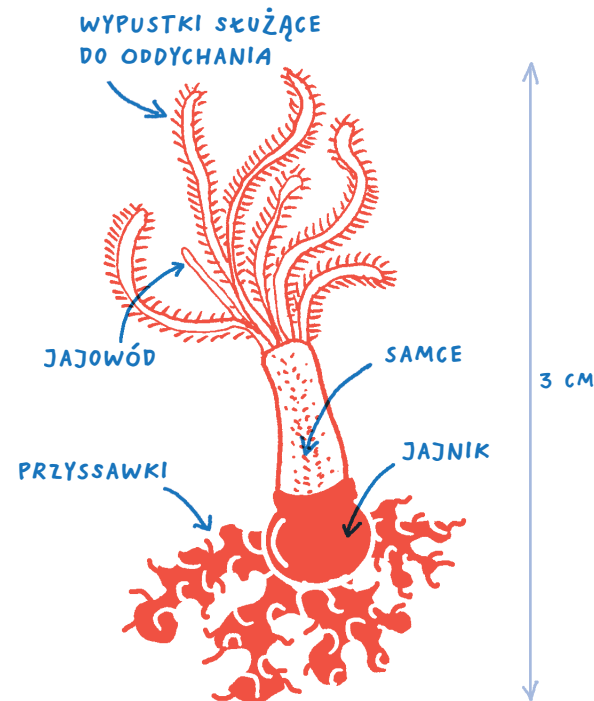
WALEŃ DOŻYWAJĄ 100, NIEKTÓRE NAWET  
200 LAT! PO ŚMIERCI OPADAJĄ NA DNO  
I STAJĄ SIĘ PODWODNYMI STOKÓWKAMI  
DLA SETEK MORSKICH ORGANIZMÓW: RYB,  
OŚMIORNIC, KRABÓW, HOMARÓW, KREWETEK,  
ŚLIMAKÓW, STRZYKW, PIERŚCIENIC  
I NAJRÓŻNIEJSZYCH BAKTERII.

NIEKTÓRZY SMAKOSZE  
WIELORYBICH ZWŁOK



KRAB CHIONOECETES TANNERI  
Z PRZYJEMNOŚCIĄ RACZY SIĘ  
WIELORYBIM MIĘSEM I...  
SWOIMI KOLEGAMI.

TAKA PODWODNA JADŁODAJNIA MOŻE  
DZIAKAĆ DZIESIĄTKI LAT! JEJ KLIENCI  
ZJADAJĄ NIE TYLKO MARTWEGO WIELORYBA,  
ALE RÓWNIEŻ SIEBIE NAWZAJEM.

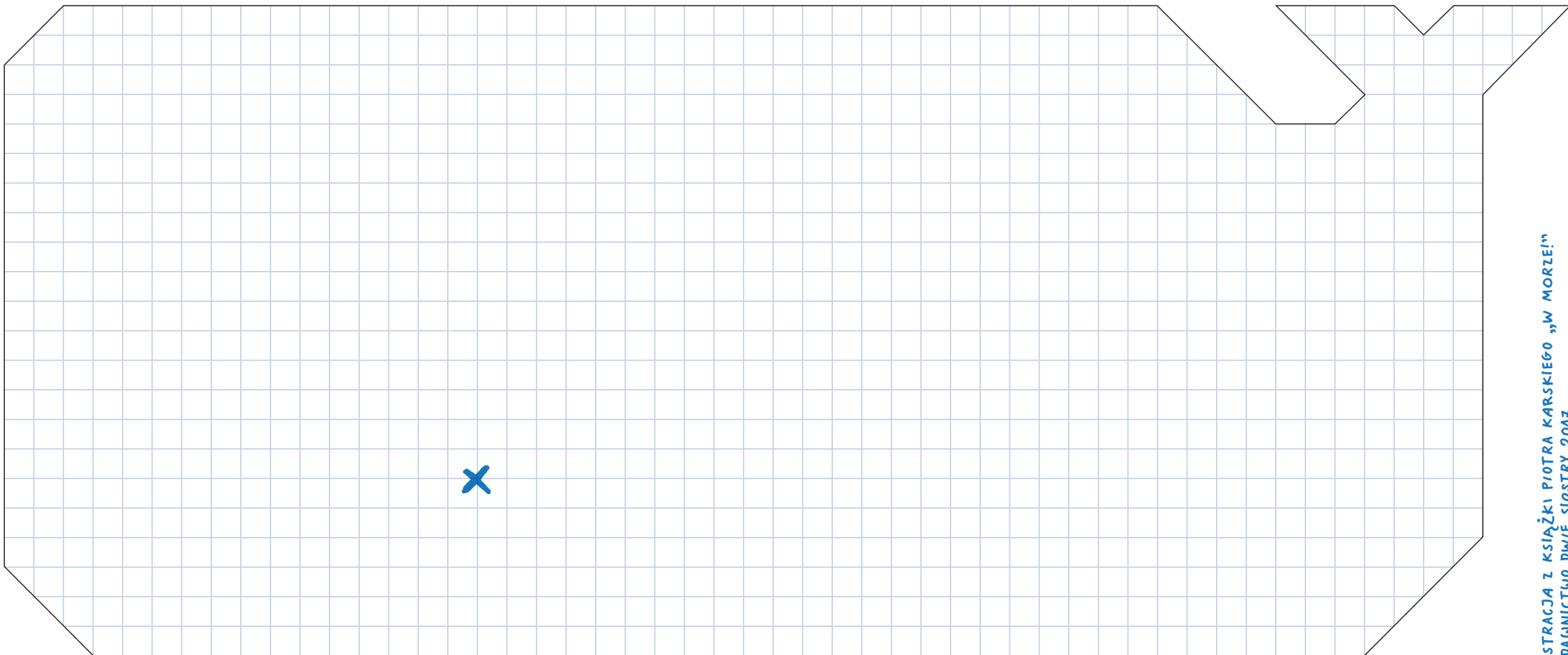
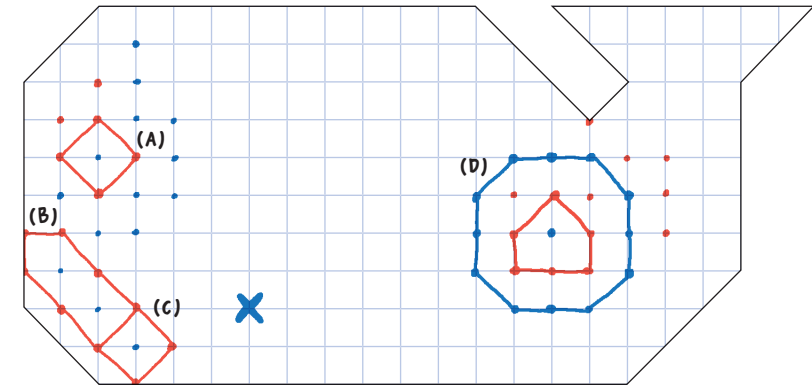


PIERŚCIENICA OSEX TO MORSKA  
KUZYNKA DŹDŻOWNIC. GDY DRYFUJĄC  
W OCEANICZNEJ TONI, TRAFI NA SZKIELET  
WIELORYBA, OSIADA NA NIM I WYTWARZA  
PRZYSSAWKI. ZNAJDUJĄCE SIĘ W NICH  
BAKTERIE ROZKŁADAJĄ KOŚCI WALEŃ  
I ŻYWIĄ GOSPODYNIE ZDOBYTYMI W TEN  
SPÓSOB SKŁADNIKAMI.

POD SKÓRĄ KAŻDEJ SAMICY ZNAJDUJĄ  
SIĘ DZIESIĄTKI MINIATUROWYCH LARW  
SAMCÓW, KTÓRE NIGDY NIE DOJRZEWAJĄ.  
ICH JEDYNYM ZADANIEM JEST  
ZAPŁADNIANIE JAJ WYSTRZELIWANYCH  
PRZEZ SAMICĘ Z JAJOWODÓW.

## ZASADY GRY:

1. GRACZE OSIEDLAJĄ SIĘ NA CIELE MARTWEGO WIELORYBA, NA PRZEMIAN STAWIAJĄC BAKTERIE NA WOLNYCH PRZECIĘCIACH LINII. KAŻDY GRACZ UŻYWA INNEGO KOLORU.
2. KAŻDY STARA SIĘ PRZEJĄĆ JAK NAJWIĘKSZĄ LICZBĘ CUDZYCH BAKTERII, OTACZAJĄC JE SWOIMI.
3. GDY GRACZ OTOCZY SWOIMI BAKTERIAMI CUDZE BAKTERIE, ŁĄCZY SWOJE LINIĄ (A). W TEN SPOSÓB POWSTAJE KOLONIA. ŚCIANĄ KOLONII MOŻE BYĆ TEŻ BRZEG WIELORYBA (B) ALBO KRAWĘDŹ INNEJ WŁASNEJ KOLONII (C). GRACZ LICZY ZDOBYTE CUDZE BAKTERIE I NOTUJE WYNIK.
4. GDY GRACZ OTOCZY KOLONIĘ PRZECIWNIKA, UWALNIA SVOJE BAKTERIE (ODEJMUJE JE OD WYNIKU PRZECIWNIKA) I DOLICZA DO SWOJEGO WYNIKU TE, KTÓRE ZDOBYŁ, RÓWNIEŻ TE TWORZĄCE KOLONIĘ PRZECIWNIKA (D).
5. GRA KOŃCZY SIĘ, GDY NA CIELE WIELORYBA NIE MA JUŻ WOLNYCH MIEJSC. WYGRYWA TEN, KTO ZDOBYŁ NAJWIĘCEJ CUDZYCH BAKTERII.



MACIE OCHOTĘ NA DOGRYWKĘ?

