

LEŚNE ROZDANIE

Gra karciana dla 2–5 graczy od 10. roku życia.
Czas rozgrywki: 60 minut. Autor: Kosch.

Cel gry

Polbliski las tętni życiem! Zwierzęta spieszą na polanę w poszukiwaniu jadalnych roślin i owadów. Niektóre wolą przebywać między bujnymi wierchołkami drzew, a inne zamieszkują podszycie i to właśnie tam czują się bezpiecznie.

W tej grze Twoim celem jest stworzenie ekologicznie zrównoważonego środowiska dla fauny i flory. Zagrywanie kart drzew rozbuduje Twój las, który możesz dodatkowo ubogacić różnymi zwierzętami, roślinami i grzybami. Jeśli uszanujesz preferencje mieszkańców lasu, zdobędziesz jeszcze więcej punktów. Pamiętaj, że niektóre stworzenia wolą towarzystwo swojego własnego gatunku, a innym najbardziej zależy na konkretnym siedlisku czy pożywieniu.

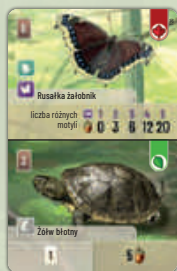
Wygrywa osoba z największą liczbą punktów.

Zawartość

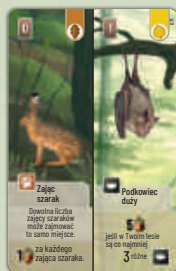
180 kart:



66 kart drzew



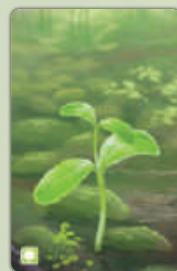
48 kart
z podziałem
góra/dół



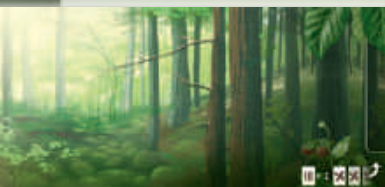
44 karty
z podziałem
lewo/prawo



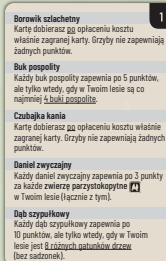
3 karty zimy



tył karty
(sadzionka)



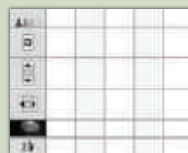
plansza polany



14 kart pomocy



5 kart jaskini



notes punktacji

Przygotowanie gry

1 Umieść **polanę** (tj. planszę) pośrodku obszaru gry. Obok połóż **14 kart pomocy** (w zasięgu wszystkich).

2 Weź **kartę jaskini** i połóż ją przed sobą.

3 Odłóż **3 karty zimy** na bok. Przetasuj pozostałe karty i zależnie od liczby graczy (**losowo**) odłóż część z nich do pudełka (zob. ramka po prawej).

4 Pozostałe karty podziel na **3 zakryte stopy** podobnej wielkości.

5 Wtasuj **2 karty zimy** do 1 ze stosów i umieść **3. kartę zimy na wierzchu** tego stosu.

6 Pozostałe 2 stopy umieść na wierzchu stosu, w którym są karty zimy. Utworzony w ten sposób stos połóż po lewej stronie polany.

7 Każdy dobiera ze stosu po **6 kart** na rękę. Jeśli wśród dobranych 6 kart nie ma żadnego drzewa, możesz odrzucić wszystkie 6 kart do pudełka i dobrać nowe 6 kart ze stosu. Każdy może wykonać tę akcję **tylko raz**.

8 Osoba, która ostatnio spacerowała po lesie, rozpoczyna grę.

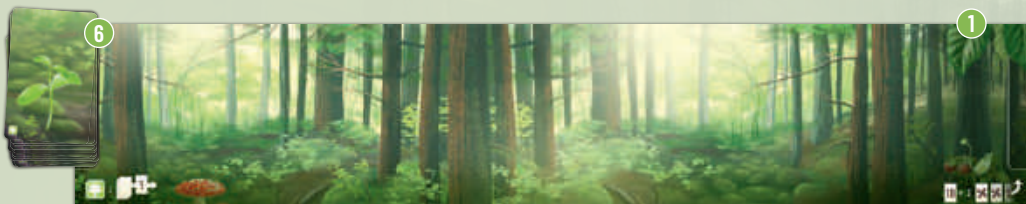
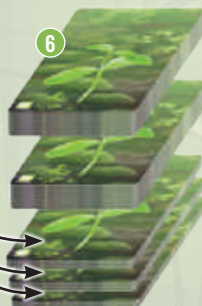


2 graczy: odłóż 30 kart.

3 graczy: odłóż 20 kart.

4 graczy: odłóż 10 kart.

5 graczy: gracze z wszystkimi kartami.



Przebieg rozgrywki

Tury rozgrywa się w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze musisz wykonać **1 z 2** możliwych akcji:

A) Dobrać 2 karty

Każdą kartę można dobrać albo ze stosu, albo z polany.

ALBO

B) Zagrać kartę i sprawdzić polanę

Opłać koszt karty, umieść ją w swoim lesie i rozpatrz jej efekt lub bonus, jeśli to możliwe. Następnie sprawdź, czy należy oczyścić polanę.

A) Dobranie 2 kart

Podczas tej akcji **dobierz 2 karty** – jedna po drugiej – i weź je na rękę. Możesz dobierać **zakryte** karty z wierzchu **stosu** albo **odkryte** z **polany**. (Na początku rozgrywki polana jest pusta).

Uwaga! Możesz mieć na ręce maksymalnie 10 kart. Jeśli masz na ręce 9 kart, możesz dobrać tylko 1 kartę, a nie 2.



Karty zimy

W dolnej części stosu znajdują się **3 karty zimy**. Gdy dobierzesz kartę zimy, połóż ją odkrytą **obok polany** i natychmiast dobierz kolejną kartę. Gdy zostanie dobrana 3. karta zimy, gra **natychmiast** dobiega końca.

B) Zagranie karty i sprawdzenie polany

W grze są 2 rodzaje kart: z drzewem albo z 2 stworzeniami.

- **Drzewa** zawsze przedstawiają dokładnie 1 rodzaj drzewa i są podstawą Twojego lasu. Zwierzęta, rośliny i grzyby możesz umieszczać na każdej z 4 stron drzewa.
- Wszystkie pozostałe karty są **podzielone na 2 części**. Karty są podzielone albo poziomo: ze zwierzęciem, rośliną albo grzybem na górze i na dole; albo pionowo: ze zwierzęciem po lewej i prawej stronie.

Przykładowa karta:



Zagrywanie karty


Aby zagrać kartę z ręki, musisz najpierw opłacić jej **koszt**, odrzucając wskazaną liczbę (innych) kart **z ręki na polanę**. Gdy zagrywasz kartę z podziałem, wybierz **1 połowę**, której chcesz użyć, i opłać koszt tylko wybranej połowy.

Zwyczaj nie ma znaczenia, jakie karty odrzucasz w ramach zapłaty. Jednak dzięki niektórym gatunkom otrzymasz bonus, jeśli zapłacisz przy użyciu konkretnych kart (zob. „Bonus” na str. 6).

Kartę połów przed sobą **odkrytą**. Karty z podziałem można umieścić **tylko przy drzewie**. Wszystkie zagrane karty tworzą **Twój las**.

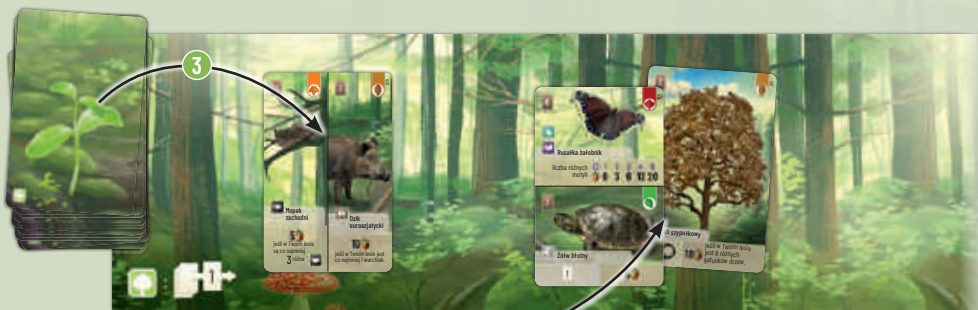
Drzewa

Drzewa zapewniają **miejsca na karty z podziałem** na każdej ze swoich 4 stron: góra, dół, prawo i lewo. Jeśli w miejscu na kartę nie ma żadnej karty, jest uznawane za **puste**. Drzewo uznaje się za **w pełni zajęte**, jeśli każde z 4 miejsc zajmuje co najmniej 1 karta.

Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę drzewa, musisz także **dobrac wierzchnią kartę ze stosu** i położyć ją **odkrytą** na polanie. Symbol znajdujący się na planszy polany () przypomina o tej zasadzie.



Uwaga! To działanie może spowodować, że zostanie odkryta karta zimy. Gdy tak się stanie, postępuj zgodnie z poleceniami na stronie 3.



Przykład

- 1 Jacek zagrywa platan zachodni o koscie 2.
- 2 Jako zapłatę kładzie 2 karty z ręki na polanę.
- 3 Jako że zagrał kartę drzewa, dodatkowo dobiera kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą na polanie.



Sadzonka

Zamiast zagrywać kartę drzewa możesz zagrać **dowolną zakrytą** kartę z ręki jako **sadzonkę drzewa**. Sadzonka **funkcjonuje jak drzewo** i zapewnia 4 miejsca na karty. Nie należy jednak do żadnego z 8 gatunków drzew (sama też nie jest traktowana jako osobny gatunek).

Zwierzęta, rośliny i grzyby

Karty z podziałem przedstawiają różnych mieszkańców lasu: zwierzęta, rośliny i grzyby.

Gdy zagrywasz kartę z podziałem, umieść ją na **pustym miejscu** po **właściwej stronie** drzewa w swoim lesie. Wszystko, co znajduje się na lewej stronie karty, należy zawsze umieścić po lewej stronie drzewa. Niewykorzystaną prawą stronę należy wsunąć pod kartę drzewa. Wszystko, co znajduje się po prawej stronie, u góry albo na dole, umieszcza się w analogiczny sposób.

Uwaga! Tylko widoczna połowa umieszczonej karty liczy się jako część Twojego lasu. Ukryta połowa nie ma znaczenia ani podczas rozgrywki, ani podczas punktacji końcowej.



Przykład. Jacek dodał do swojego lasu warchlaka, wsuwając prawą połowę karty pod płatan zachodni.

Uwaga! Karty z podziałem możesz zagrać tylko wtedy, gdy 1 z Twoich drzew ma wolne miejsce po odpowiedniej stronie (chyba że treść karty stanowi inaczej).

Efekty i bonusy

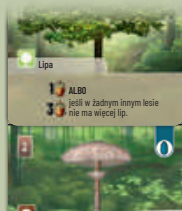
Jeśli zagrana właśnie karta ma efekt lub bonus, możesz je teraz rozpatrzeć. Jeśli chcesz wykorzystać oba, musisz najpierw rozpatrzeć efekt, a dopiero potem bonus. Rozpatrzenie efektu lub bonusu nie jest obowiązkowe.

Działanie efektów i bonusów zostało wyjaśnione krótkim tekstem albo symbolami na kartach. Spis wszystkich symboli znajduje się na ostatniej stronie tej instrukcji. Jeśli potrzebujesz szczegółowego opisu działania danej karty, zapoznaj się z kartami pomocy.

Efekt

W grze pojawiają się 2 rodzaje efektów.

- Większość kart zapewnia **efekt natychmiastowy**, który możesz rozpatrzyć **zaraz po** zagranie karty.
- Grzyby natomiast zapewniają **efekt stały**, który możesz wykorzystywać od swojej kolejnej tury do końca gry.




Grzyby

Grzyby działają po zagranie konkretnych kart (np. po umieszczeniu karty pod drzewem). Natychmiast rozpatrz ich efekt za każdym razem, gdy umieścisz odpowiednią kartę w swoim lesie.

Przykład. Jacek zagrał właśnie czubajkę kanię. Od kolejnej tury do końca gry za każdym razem, gdy umieści kartę pod drzewem (czyli wsunie kartę pod dolną część karty drzewa), może dobrać wierzchnią kartę ze stosu.

Bonus

Na kartach niektórych gatunków znajduje się symbol  dzięki któremu możesz otrzymać bonus, jeśli zapłacisz za tę kartę przy użyciu **podobnych kart**. **Wszystkie karty**, które odrzucasz w ramach zapłaty, muszą mieć **taki sam kolor** (i mieć taki sam symbol drzewa) jak właśnie zagrana karta. Podczas płacenia kartami z podziałem nie ma znaczenia, która połowa karty ma odpowiedni kolor (symbol).



Przykład. Jacek zagrywa sarnę europejską.

- 1 Chce aktywować bonus, więc płaci za pomocą sójki zwyczajnej i brzozy. Obie karty mają ten sam kolor (symbol brzozy) co sarna europejska.
- 2 Jeśli zapłaci za pomocą karty z symbolem lipy zamiast brzozy, nie otrzyma bonusu.

Sprawdzenie polany

Jeśli na koniec Twojej tury na polanie znajduje się **co najmniej 10 kart**, polanę należy **oczyścić**. Usuń wszystkie karty z polany i odłóż je z powrotem do pudełka.

Tvoja tura dobiega końca i następna osoba rozpoczyna swoją. Wyjątkiem jest sytuacja, w której efekt lub bonus pozwalają na rozegranie kolejnej tury.

Koniec gry

Gdy zostanie odkryta 3. karta zimy, **gra natychmiast dobiega końca. Nie rozgrywasz swojej tury do końca.**

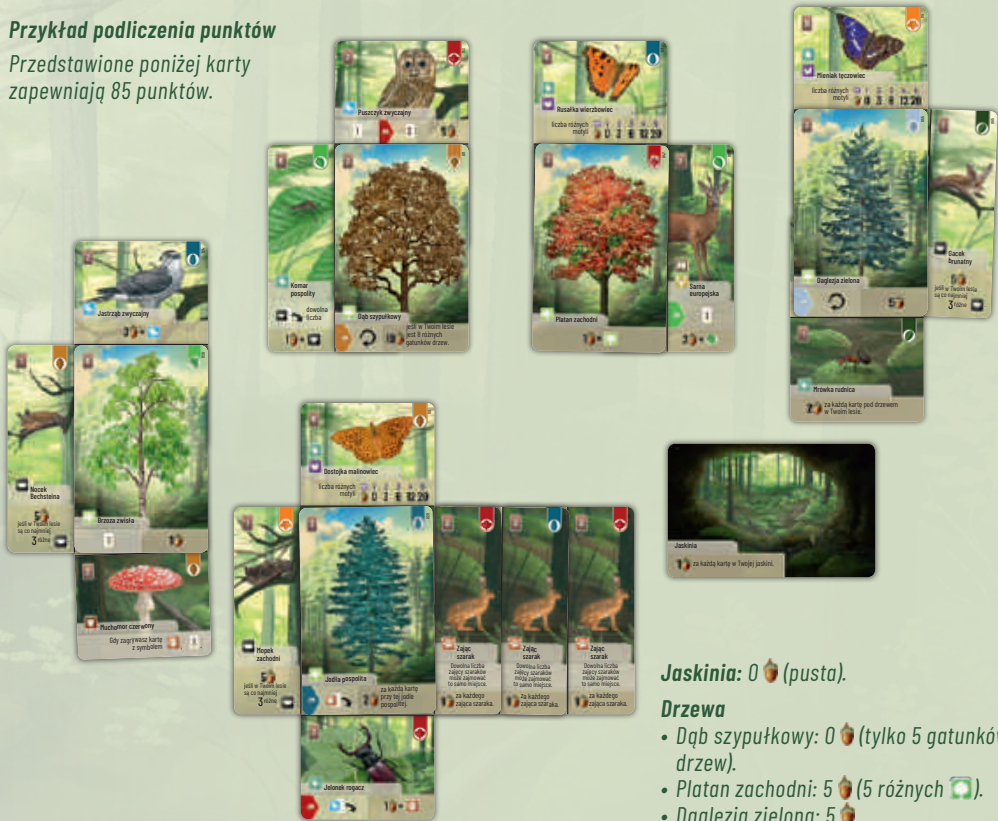
Następuje podliczenie punktów. Podlicz punkty 🍄 na widocznych kartach w swoim lesie i dodaj do nich liczbę kart w Twojej jaskini (jeśli jakiegokolwiek masz). Suma tych punktów jest Twoim wynikiem końcowym.

Jeśli masz wątpliwości co do sposobu punktowania niektórych kart, sprawdź karty pomocy.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W razie remisu remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Przykład podliczenia punktów

Przedstawione poniżej karty zapewniają 85 punktów.



Jaskinia: 0 🍄 (pusta).

Drzewa

- Dąb szypułkowy: 0 🍄 (tylko 5 gatunków drzew).
- Platan zachodni: 5 🍄 (5 różnych 🌿).
- Dąglezja zielona: 5 🍄.
- Brzoza zwisła: 1 🍄.
- Jodła pospolita: 12 🍄 (6 kart obok tego drzewa).

Góra/dół












- Rusałka wierzbowiec: 6 🍄
- Mieniak tęczowiec: 3 🍄 (3 różne 🍄).
- Dostajka malinowiec: 3 🍄 (3 różne 🍄).
- Puszczyk zwyczajny: 5 🍄.
- Jastrząb zwyczajny: 6 🍄 (2 karty z symbolem 🦅).
- Mrówka rudnica: 6 🍄 (3 karty pod drzewami).
- Muchomor czerwony: 0 🍄.
- Jelonek rogacz: 3 🍄 (3 karty z symbolem 🐛).

Lewo/prawo

- Komar pospolity: 3 🍄 (3 karty z symbolem 🦟).
- Sarna europejska: 9 🍄 (3 karty z symbolem 🦌).
- Gacek brunatny: 5 🍄 (3 różne 🦉).
- Nocek Bechsteina: 5 🍄 (3 różne 🦋).
- Mopek zachodni: 5 🍄 (3 różne 🦋).
- Zajac szaraki: 9 🍄 (3 zające szaraki).

Spis

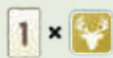
Rodzaj symbolu


-  płaz
-  drzewo
-  nietoperz
-  jeleniowate
-  owad
-  zwierzę parzystokopytne
-  roślina
-  zwierzę z łapami
-  grzyb
-  motyl
-  ptak

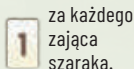
Efekty i bonusy



Dobierz wskazaną liczbę kart z **wierzchu stosu***.




Dobierz tyle kart z **wierzchu stosu**, ile kart ze wskazanym symbolem (np. ) znajduje się w Twoim lesie*. (Pamiętaj o limicie kart na ręce).



Dobierz tyle kart z **wierzchu stosu**, ile zający szaraków znajduje się w Twoim lesie*. (Pamiętaj o limicie kart na ręce).




Umieść w swoim lesie stworzenie ze wskazanym symbolem (np. ) z ręki bez opłacania jego kosztu. Nie możesz jednak rozpatrzyć jego efektu ani bonusu.



Po zakończeniu obecnej tury rozegraj kolejną, standardowo wykonując 1 z 2 możliwych akcji.

* To działanie może spowodować odkrycie karty zimy. Gdy tak się stanie, postępuj zgodnie z poleceniami na stronie 3.

Kolory kart i symbole drzew

-  platan zachodni
-  brzoza zwisła
-  buk pospolity
-  daglezja zielona
-  dąb szypułkowy
-  kasztanowiec
-  lipa
-  jodła pospolita

Opracowanie

Autor: Kosch

Ilustracje: Toni Llobet, Judit Piella

Opracowanie graficzne: Klemens Franz | atelier198

Badania i rozwój: Maren Holderbaum

Tłumaczenie: Kamila Puzdrowska

Redakcja: zespół Rebel

Konsultacja leśnicza: Felix Behnke

Kilka słów od autora: Caro, bez Twojej inspiracji ta gra by nie powstała. Zawsze odnajdujesz w życiu to, co najlepsze, i za to ogromnie Ci dziękuję. Chcę także podziękować mojej siostrze Tanji, która zawsze mnie wysłucha i doradzi. Na podziękowania zasłużyli również: Leder, Lars, Max, Corinna, Gitte i Kai. Jesteście kimś więcej niż tylko przyjaciółmi. I specjalne podziękowania dla mojej poniedziałkowej grupy graczy w Klex w Greifswaldzie. Jesteście najlepsi! Dziękuję za cierpliwość i wsparcie!



Producent:
© 2023 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim, Niemcy
www.lookout-games.de

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Pytania i sugestie dotyczące zasad kierujcie na: rules@lookout-games.de.

Jeśli brakuje jakiegoś elementu albo jakiś element jest uszkodzony, skontaktuj się ze swoim dostawcą gry.

Wszelkie inne sprawy należy kierować na: <https://lookout-spiele.de/en/contact.php>.



Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA**
[FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)