

Niezwykłe Ogrody

Autor gry: Peer Sylvester

Ilustracje: Joanna Rosa

Podczas pierwszych dni wiosny głowę wszystkich zaprzęta jedno wydarzenie: konkurs na najlepszego architekta krajobrazu! Jury tych prestiżowych zawodów odwiedzi uczestników już za kilka miesięcy. Burmistrzowie miasteczek wybrali właśnie was, do tego by reprezentować ich w tym konkursie. Udowodnijcie, że umiecie zaprojektować najpiękniejsze ogrody w kraju!

Elementy gry



60 kart zieleni



30 kart nagród



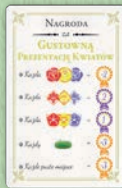
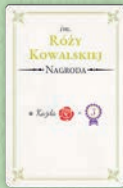
5 kart miasteczek



karta pierwszego gracza

Przygotowanie gry

1. Przed każdym graczem umieśćcie odkrytą kartę miasteczka.
2. Potasujcie oddzielnie karty zieleni i karty nagród. Potasowane stopy umieśćcie zakryte na środku stołu.
3. Jeśli gracze w mniej niż 5 osób, odłóżcie, bez podglądania część kart do pudełka:
 - Rozgrywka czteroosobowa: 5 kart zieleni.
 - Rozgrywka trzyosobowa: 10 kart zieleni i 5 kart nagród.
 - Rozgrywka dwuosobowa: 15 kart zieleni i 10 kart nagród.
4. Rozdajcie każdemu graczowi po 3 karty zieleni. Nie pokazujcie posiadanych kart innym graczom.
5. Umieśćcie 3 karty zieleni ze stosu odkryte na środku stołu.
6. Rozdajcie każdemu graczowi po 3 karty nagród. Każdy gracz umieszcza je w dowolnej kolejności, po prawej stronie swojej karty miasteczka.
7. Umieśćcie 3 karty nagród ze stosu odkryte na środku stołu.
8. Dajcie kartę pierwszego gracza osobie, która ostatnio podlewała kwiaty lub najstarszemu graczowi.



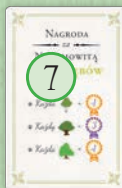
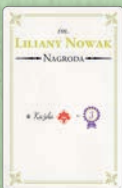
Karty zieleni
pierwszego gracza

Przykład przygotowania gry

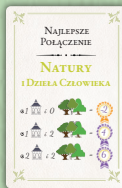
Karty zieleni



Karty nagród



1



Karty zieleni
drugiego gracza



w rozgrywce dwuosobowej.

Przebieg gry

Ta część instrukcji wyjaśnia zasady gry w dwie lub więcej osób. Zasady gry jednoosobowej opisane są na stronie 13.

Grę rozpoczyna osoba posiadająca kartę pierwszego gracza. Następnie swoją turę rozgrywają kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu zegara.

W swojej turze gracz wykonuje **jedną** z możliwych akcji:

- A) dobranie i wyłożenie karty zieleni
- lub**
- B) dobranie i wyłożenie karty nagrody.

Po wykonaniu akcji, swoją turę rozgrywa gracz siedzący po lewej stronie.

Karty miasteczek

Raz w trakcie gry, przed wykonaniem akcji, gracz może obrócić kartę miasteczka na drugą stronę. Jeśli to zrobi, może wykonać jedną z poniższych akcji specjalnych:

1. Gracz może wziąć trzy odkryte karty zieleni lub trzy odkryte karty nagród ze środka stołu i umieścić je w dowolnej kolejności na spodzie odpowiedniego stosu. Następnie odkrywa trzy wierzchnie karty z odpowiedniego stosu i umieszcza je odkryte na środku stołu. Następnie gracz wykonuje normalną akcję.
2. Gracz może dobrać i wyłożyć kartę zieleni. Kartą tą może przykryć inną, wyłożoną wcześniej, kartę zieleni w swoim miasteczku, pod warunkiem, że spełnia zasady wykładania kart w miasteczku. Przykryta karta nie będzie brana pod uwagę podczas liczenia punktów.

A) Dobranie i wyłożenie karty zieleni

Gracz **dobiera na rękę jedną** z odkrytych kart zieleni ze środka stołu. Po dobraniu odkrytej karty gracz musi natychmiast odkryć na jej miejsce kolejną kartę z góry stosu.

Zamiast dobierania karty spośród trzech odkrytych, gracz **może** dobrać kartę zieleni w **ciemno, z góry stosu**.

Po dobraniu karty, gracz **może** wyłożyć jedną z posiadanych kart do swojego miasteczka, również tą, którą dobrał w tej turze. Zasady wykładania kart zieleni opisane są w dalszej części instrukcji.

Jeśli gracz **nie** wyłoży karty zieleni w swoim miasteczku, **musi** zamiast tego odłożyć jedną z posiadanych w rękę kart do pudełka.

B) Dobranie i wyłożenie karty nagrody

Gracz **dobiera na rękę jedną** z odkrytych kart nagród ze środka stołu. Po dobraniu odkrytej karty gracz musi natychmiast odkryć na jej miejsce kolejną kartę z góry stosu.

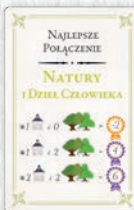
Zamiast dobierania karty spośród trzech odkrytych, gracz **może** dobrać kartę nagrody w **ciemno z góry stosu**.

Gdy gracz decyduje się dobrać kartę nagrody, **musi** ją wyłożyć w swoim miasteczku. Zasady wykładania kart nagród opisane są w dalszej części instrukcji.

Karta miasteczka

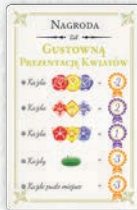
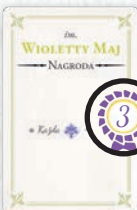
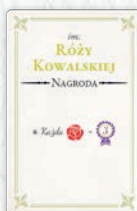


Karty nagród



Karty nagród

Ta karta nagrody przynosi punkty za karty zieleni znajdujące się w tym samym wierszu.



3



Zasady wykładania kart w miasteczku

W swojej turze gracz może wyłożyć kartę zieleni lub nagrody w swoim miasteczku.

Miasteczko gracza składa się z maksymalnie 16 kart (w układzie 4x4). Karta miasteczka zawsze znajduje się w lewym górnym rogu.

Karty nagród

Karty nagród mogą zostać wyłożone **wyłącznie** w lewej kolumnie poniżej karty miasteczka lub górnym wierszu po prawej stronie karty miasteczka.

Gracz **może** przykryć kartę nagrody inną kartą nagrody.

Gracz **nie może** przykryć karty miasteczka kartą nagrody.

Gracz może wyłożyć kartę nagrody w dowolnym miejscu lewej kolumny lub górnego wiersza. Wyłożona karta **nie musi** dotyczyć innej karty.

Na końcu rozgrywki gracz otrzymuje punkty na podstawie widocznych kart nagród w swoim miasteczku. Przykryte karty nagród **nie przynoszą** graczowi żadnych punktów. Każda karta nagrody znajdująca się w górnym wierszu, zapewnia punkty za karty zieleni znajdujące się w kolumnie pod nią. Każda karta nagrody znajdująca się w lewej kolumnie, zapewnia punkty za karty zieleni znajdujące się w wierszu po prawej stronie od niej.

Karty zieleni

Karty zieleni **nie mogą** zostać wyłożone w lewej kolumnie i górnym wierszu (jest to miejsce na karty nagród).

Większość kart zieleni ma na sobie symbole kwiatów: *róże*, *petunie* lub *lilie*. Występują one w trzech kolorach: **czerwonym**, **niebieskim** i **żółtym**. Gdy gracz wyklada kartę zieleni, **musi ona pasować** do sąsiadujących kart w pionie lub poziomie **typem kwiatu**, **kolorem kwiatu** lub **typem i kolorem kwiatu**. Jeśli karta zieleni nie pasuje do sąsiadujących kart typem lub kolorem kwiatu, **nie można** jej umieścić w tym miejscu.



Tu można wyłożyć kartę drzewa, gdyż kolor kwiatu jest taki sam na obu kartach.

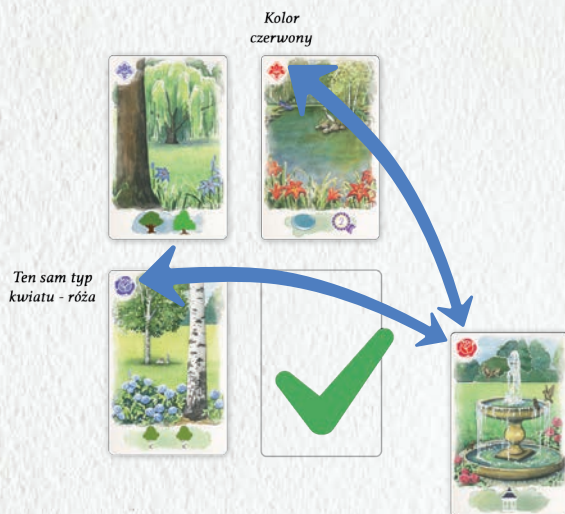


Kolor i typ kwiatu nie pasuje do siebie.

Przykład: Gracz chce wyłożyć w swoim miasteczku kartę zieleni z czerwonym petunią. Nie może jej wyłożyć w miejscu oznaczonym czerwonym krzyżykiem, gdyż nie pasuje ani typem, ani kolorem kwiatu do karty z lewej strony (z niebieską różą). Gracz może umieścić kartę zieleni po prawej stronie karty w górnym rzędzie (pasuje czerwony kolor kwiatu).

Gracz **nie może** wykladać karty zieleni na wierzch innej karty zieleni (z wyjątkiem karty trawnika lub za pomocą akcji specjalnej).

Kart zieleni **nie trzeba** wykladać w sąsiedztwie innych kart zieleni.



Przykład: Gracz chce wyłożyć w swoim miasteczku kartę zieleni z czerwoną różą. Może ją wyłożyć w miejscu wskazanym przez zielony ptaszek, gdyż pasuje typem kwiatu do karty z lewej strony (róże) i pasuje kolorem kwiatu do karty u góry (czerwony).

Karty zieleni mają specjalne symbole, które oznaczają:



Drzewa

Na każdej takiej karcie zieleni znajduje się jedno lub dwa drzewa. Mogą to być dęby, brzozy lub wierzby. Drzewa w miasteczku gracza mogą mu zapewnić punkty w zależności od posiadanych kart nagród.



Architektura dekoracyjna

Kiedy gracz wyklada kartę architektury dekoracyjnej, **musi** od razu dobrać i wyłożyć kartę nagrody. Pamiętajcie, żeby stosować się do zasad poprawnego układania kart.



Sadzawki

Każda sadzawka w miasteczku gracza jest warta **dwie punkty** na końcu gry.



Trawniki

Karty trawnika nie posiadają na sobie symbolu kwiatu. Gracz może wykladać je w sąsiedztwie dowolnej karty zieleni i na odwrót. Karty zieleni **można wykladać** na kartę trawnika, przykrywając ją. Należy pamiętać o zasadach układania kart. **Przykryta karta trawnika nie liczy się** podczas liczenia punktów na końcu gry.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy zostanie spełniony **jeden z warunków**:

- A) jeden z graczy posiada **9 kart zieleni** w swoim miasteczku (na wszystkich możliwych miejscach),
- B) stos kart zieleni jest pusty,
- C) stos kart nagród jest pusty.

Kiedy zostanie spełniony **jeden z powyższych** warunków, aktywny gracz dokończa swoją akcję. Następnie gracze dogrywają rundę do końca (tak, aby wszyscy wykonali równą liczbę tur).

Po wykonaniu akcji przez ostatniego gracza, należy przystąpić do liczenia punktów.

- Gracz otrzymuje jeden punkt, jeśli jego karta miasteczka nie została obrócona.
- Gracz otrzymuje dwa punkty za każdą sadzawkę swoim miasteczku.
- Gracz przyznaje sobie punkty za każdą kartę nagrody znajdującą się w jego miasteczku.

Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą prestiżowego konkursu i przynosi chwałę swojemu miasteczku. W przypadku remisu, zwycięża gracz z największą liczbą kart zieleni w swoim miasteczku.

Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



Liczba punktów, które można zdobyć za nagrodę, jest umieszczona w środku wieńca, jak na grafice obok.

Przykład liczenia punktów

Gracz podlicza punkty zdobyte podczas rozgrywki. Otrzymuje 1 punkt za nieodwróconą kartę miasteczka. W swoim miasteczku posiada 2 sadzawki, które dają mu dodatkowe 4 punkty.

Następnie przechodzi do policzenia punktów z kart nagród znajdujących się w górnym wierszu jego miasteczka:

Pierwsza karta z lewej, w górnym wierszu, przynosi punkty za posiadanie 3 typów kwiatów na kartach zieleni w tej kolumnie. Gracz nie spełnia wymagań, nie otrzymuje punktów.

Środkowa karta nagrody daje graczowi 3 punkty za każdą żółtą lilię - w sumie 6 punktów (za 2 kwiaty).

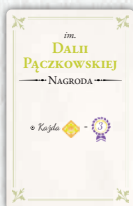
Karta nagrody po prawej przynosi graczowi 3 punkty za posiadanie 1 typu drzewa (brzóz) na kartach zieleni w tej kolumnie.

Następnie gracz przechodzi do policzenia punktów z kart nagród znajdujących się w lewej kolumnie jego miasteczka:

Gracz posiada 2^u karty architektury dekoracyjnej w najwyższym wierszu, w związku z tym traci 2 punkty z posiadanej tam karty nagrody.

Karta nagrody w środkowym wierszu przynosi graczowi 6 punktów za posiadanie w nim 3 kart zieleni (2 punkty za kartę). Gracz traci 2 punkty za 2 brzozy znajdujące się na tych kartach. Łącznie z tej karty nagrody gracz zdobywa 4 punkty.

Gracz kończy rozgrywkę, zdobywając 16 punktów $(1+4+6+3-2+4)$.



Wariant jednoosobowy

W grze jednoosobowej, gracz wykłada karty do swojego miasteczka, próbując zdobyć jak najwięcej punktów. Gra toczy się według normalnych zasad z poniższymi wyjątkami:

Karty zieleni

W tym wariantcie gracz **musi wykładać** karty zieleni, kiedy wykonuje akcję “Dobierz i wyłóż”. Jeśli gracz nie posiada miejsca na karty zieleni w swoim miasteczku, **nie może** wykonać tej akcji.

Karty nagród

W tym wariantcie gracz **nie może** wykładać kart nagród na innej karcie nagród. Jeśli gracz nie posiada miejsca na karty nagród w swoim miasteczku, **nie może** wykonać akcji ich dobierania i wykładania.

Wyjątkiem jest sytuacja, w której gracz wykłada kartę architektury dekoracyjnej w swoim miasteczku. W takim przypadku, gracz **może** wyłożyć dobraną kartę nagrody na wcześniej wyłożoną kartę nagrody.

Koniec gry

W tym wariantcie gra kończy się, kiedy gracz **nie może lub nie chce** wykładać kart w swoim miasteczku. Jeśli karta miasteczka jest nieodwrócona, gracz może ją odwrócić i wykonać akcję specjalną. Jeśli w wyniku wykonania tej akcji, gracz może wykładać kolejne karty, robi to do momentu, kiedy zabraknie mu miejsca lub nie będzie chciał tego robić.

Po podliczeniu zdobytych punktów, należy porównać ich liczbę z poniższą tabelą i określić swój wynik.

<i>Mniej niż 15</i>	<i>Ostatnie miejsce</i>
<i>16 – 25</i>	<i>Wzmianka honorowa</i>
<i>26 – 35</i>	<i>Tuż za podium</i>
<i>Powyżej 35</i>	<i>Architekt roku</i>





Autor gry: Peer Sylvester

Ilustracje: Joanna Rosa

Game development: Filip Falk Hartelius i Anthony Howgego

Projekt graficzny: Didac Gurgui i Steven Meyer-Rassow

Pierwsze wydanie w Wielkiej Brytanii w 2020 roku przez OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK
29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES jest zastrzeżonym znakiem towarowym Osprey Publishing Ltd

© Peer Sylvester, 2020. This edition © 2020 Osprey Publishing Ltd

Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.ospreygames.co.uk

WERSJA POLSKA:

Kierownik projektu: Arek Maj

Redakcja i tłumaczenie: Michał Szewczyk

Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz

Skład i DTP: Sławomir Bejda

Kontakt w sprawie reklamacji: reklamacje@foxgames.pl



© 2022 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
tel. 22 826 08 82, 22 828 98 08
www.foxgames.pl