

8-99

1-4

15'



STRATO



Sophia Wagner

Crocotame FUN
BY
NATURE

Zawartość

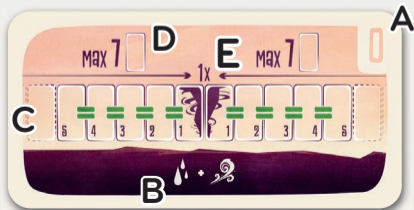
54
karty
pogody6
kart
tornada10
kart
wyzwań6
kart
pomocy16
kafelków

Opis gry

Czasem patrząc przez okno myślisz sobie – *fajnie byłoby kontrolować pogodę!* W grze *Strato* jest to możliwe! Podczas rozgrywki gracze stają się „dyrygentami pogody” i wspólnie starają się stworzyć odpowiednie warunki meteorologiczne oraz sprostać wyzwaniom natury.

Opis karty wyzwania:

- A. Poziom wyzwania
- B. Symbole pogody w rozgrywce
- C. Warunek zwycięstwa
- D. Maksymalna liczba kart, które można ułożyć w każdej połowce rzędu (lewej i prawej, licząc od tornada).
- E. Liczba rzędów, które muszą spełniać warunek zwycięstwa.



Przygotowanie do gry

1. Wybierzcie jedną z **kart wyzwania**. Zalecamy, abyście rozpoczęli poznawanie gry od pierwszej z nich, czyli od karty na poziomie **O** (szukajcie cyfry w prawym górnym rogu karty oraz na jej rewersie).
2. Weźcie **karty pomocy** oraz **karty tornada** z takimi samymi symbolami pogody jak te, które widnieją na wybranej karcie wyzwania (symbole w dolnej jej części). Karty pomocy połóżcie na stole w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Karty tornada połączcie w **pary** (lewa i prawa część ilustracji na karcie musi utworzyć pełny rysunek) i ułóżcie je parami pośrodku stołu. Jeśli w wyzwaniu występują więcej niż dwa rodzaje pogody, losowo stwórzcie pary tornad (każde tornado składa się z lewej i prawej części), tak aby było ich tyle, ile wynosi liczba rzędów w danym wyzwaniu. Dla większej różnorodności rozgrywek możecie zmieniać układy tornad.
3. Weźcie **karty pogody** z takimi samymi symbolami jak te, które widnieją na karcie wyzwania. Potasujcie je i wyłóżcie po dwie odkryte karty po obu stronach każdego tornada (czyli z lewej i prawej strony rzędu). **Pamiętajcie**, że karty z tymi samymi symbolami pogody nie mogą ze sobą sąsiadować. Ta zasada dotyczy zarówno kart pogody, jak i kart tornada. Jeśli więc w grze są używane tylko dwa rodzaje pogody, układ kart zawsze będzie wyglądać tak jak na przykładzie na następnej stronie. **Uwaga: tę zasadę stosuje się tylko podczas przygotowania do gry.**
4. Rozdajcie każdemu graczowi po **dwie karty pogody**. (Jeśli grasz w pojedynkę, dobierz 3 karty.) Pozostałe karty odłóżcie na bok, tworząc z nich zakryty stos dobierania.
5. Poniżej kart tornad ułóżcie **kafelki z numerami** (od 1 do 8), dla oznaczenia maksymalnej liczby kart w danym wyzwaniu. Jeżeli limit kart w lewej i prawej części rzędu wynosi 6, ułóżcie po 6 kafelków z każdej strony. Ułatwi wam to śledzenie postępów w grze. (**Uwaga:** Karty tornada wliczają się do limitu, więc umieśćcie pod nimi kafelki z numer 1).

6. Wybierzcie losowo pierwszego gracza lub wyznaczcie go w inny sposób (np. grę rozpoczyna gracz, który jako ostatni widział tęczę).

Uwaga: Karty pomocy, karty tornada oraz karty pogody, których nie używacie w danej rozgrywce, możecie odłożyć na bok. Nie będą Wam potrzebne.

Wyzwanie na poziomie 0 – przygotowanie do gry



Tryb solo

Gra świetnie sprawdza się w rozgrywkach jednoosobowych. W tym wariantcie dobierz na rękę **trzy** karty (zamiast dwóch). Pozostałe zasady działają w taki sam sposób, jak w trybie wieloosobowym.

► Wyzwanie na poziomie 2 – przygotowanie do gry

Przypomnienie: Karty należy rozłożyć losowo, ale z uwzględnieniem następujących zasad: tornada muszą się znajdować pośrodku rzędów i każde z nich musi się składać z lewej i prawej części; a karty z tym samym symbolem pogody nigdy **nie mogą** ze sobą sąsiadować (dotyczy to zarówno kart pogody, jak i kart tornad).



Jak grać?

Rozgrywka składa się z tur. W swojej turze gracz zagrywa 1 kartę z ręki, to znaczy dokłada ją na dowolny koniec wybranego rzędu (na pierwsze puste pole z lewej lub prawej strony), i natychmiast używa efektu jej pogody (są one wyjaśnione na końcu instrukcji). Na koniec swojej tury gracz dobiera jedną kartę na rękę.

Zagrywając kartę, musisz przestrzegać następujących zasad:

1. Efekt zagranej karty pogody nie działa sam na siebie (czyli na kartę, która go wywołuje).
2. Kart tornada **nie wolno** przemieszczać.
3. Efekt pogody musi coś zmienić. **Przykładowo:** nie wolno ci zamienić miejscami dwóch identycznych kart pogody, ponieważ w układzie kart nic się nie zmieni.
4. Jeżeli po zastosowaniu efektu pogody w rzędzie powstaną jakieś puste miejsca, należy je wypełnić, przesuając pozostałe karty w kierunku tornada. Dotyczy to także karty, która właśnie została zagrana.
5. Zawsze możesz zrobić miejsce dla karty, którą chcesz gdzieś położyć ze względu na **efekt pogody** – wystarczy, że przesuń pozostałe karty na zewnątrz. Dotyczy to także karty, która właśnie została zagrana.

Reset!

Zamiast zagrywać kartę z ręki, możesz zdać się na tut szczęścia. Odrzuć wszystkie karty z ręki, a następnie odkryj kartę z wierzchu stosu i natychmiast ją zagraj – połóż ją w wybranym miejscu i zastosuj jej efekt. **Uwaga:** Musisz oznajmić na głos, gdzie położysz kartę, zanim ją odkryjesz.

Następnie dobierz nowe karty na rękę. Akcja resetu oznacza, że w ciągu jednej tury „zużyjesz” kilka kart.

Pusty stos dobierania

Kontynuujcie rozgrywkę do chwili, gdy jeden z graczy nie będzie mieć do zagrania żadnej karty.

Uwaga: Stosu kart odrzuconych **nie tasuje się** i nie tworzy się z niego nowego stosu dobierania.

Rozmowa

Podczas gry gracze nie mogą pokazywać sobie kart ani mówić, jakie karty mają na rękach. Wolno im jednak swobodnie omawiać strategię gry, która może im pomóc w osiągnięciu zwycięstwa. Przykładowo, możesz powiedzieć współgraczom, w którym rzędzie zamierzasz spełnić warunek zwycięstwa, gdzie zagrasz następną kartę i tak dalej...

Koniec rozgrywki

Zwycięstwo!

Jeżeli na koniec tury gracza spełniony jest warunek zwycięstwa we wszystkich rzędach – a po żadnej stronie tornada nie został przekroczony limit kart – natychmiast wygrywacie!

Porażka...

Przegrywacie w sytuacji jeśli:

A. na koniec tury gracza po dowolnej stronie tornada znajduje się więcej kart, niż wynosi ich dopuszczalny limit

lub

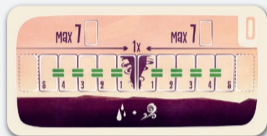
B. stos dobierania jest pusty, a jeden z graczy nie ma żadnej karty na ręce.

Spróbujcie ponownie, być może następnym razem uda się wam obmyślić i zrealizować zwycięski plan działania!

Wyzwania

W każdym z poniższych przykładów po lewej i po prawej stronie zwycięskiej kombinacji kart mogą się znajdować inne karty, o ile oczywiście nie przekraczają one dopuszczalnego limitu liczby kart.

0



To wyzwanie polega na stworzeniu ciągu 4 kart deszczu przylegających do deszczowej strony tornada; oraz 4 kart wiatru przylegających do wietrznej strony tornada.



1



To wyzwanie polega na stworzeniu następujących ciągów kart: (patrząc od lewej) 3 karty wiatru i 2 karty deszczu przylegające do deszczowej strony tornada; oraz 2 karty wiatru i 3 karty deszczu przylegające do wietrznej strony tornada.



2



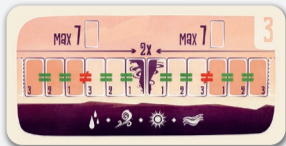
W tym wyzwaniu możliwe są następujące kombinacje kart tornada:



W drugim przypadku gracze musieliby uzyskać następujący układ kart (po 3 karty pogody tego samego typu co karta tornada):



3



W tym wyzwaniu jednym z możliwych rozwiązań byłoby:









Dotarliśmy aż do poziomu 9 – co dalej?

Proste wyzwania na poziomie 0 i 1 stanowią wprowadzenie do rozgrywki. Mają one za zadanie nauczyć was zasad i zaznajomić z grą. Poziomy od 2 do 9 są już bardziej złożone, ponieważ ich początkowy układ za każdym razem się zmienia. Jeśli udało się wam zrealizować każde z wyzwań w osobnych rozgrywkach, to spróbujcie przejść je za jednym zamachem!

Zmiany klimatu to realny problem dotykający naszą planetę, a ich wpływ na pogodę jest dostrzegany i dotkliwie odczuwany w wielu zakątkach globu. Ekstremalne zjawiska pogodowe, takie jak fale upałów, gwałtowne burze, powodzie czy długotrwałe susze występują coraz częściej, a ich przebieg jest gwałtowny. Zrozumienie źródeł zmian klimatu jest konieczne do tego, abyśmy mogli podjąć praktyczne działania zapobiegające ich konsekwencjom.

W ciągu ostatnich dekad na Ziemi notuje się rekordowe wzrosty temperatur, a upały są dłuższe i bardziej intensywne. Te ekstremalne warunki pogodowe stanowią poważne zagrożenie dla ludzkiego życia. Wpływają one na rolnictwo i bioróżnorodność, prowadząc do start w plonach i migracji gatunków zwierząt w chłodniejsze rejony świata.

W obliczu tak wielkich wyzwań tylko wspólne działania mogą nam pomóc w zapobieganiu zmianom klimatu. Rządy odgrywają kluczową rolę we wdrażaniu i realizacji strategii oraz przepisów zwalczających te groźne zjawiska. Biorąc dzisiaj odpowiedzialność za przyszłość i podejmując zdecydowane działania, możemy zmniejszyć wpływ zmian klimatycznych na stan naszej planety oraz uczynić ją lepszym miejscem do życia dla wielu kolejnych pokoleń.

POGODA	EFEKT	POGODA	EFEKT
 <p data-bbox="120 384 184 407">Wiatr</p>	<p data-bbox="293 142 713 415">Weź kartę z rzędu, do którego zagrałeś wiatr, i przesun ją w inne miejsce w tym samym rzędzie, w kierunku przeciwnym do zagranej karty wiatru (z dala od niej). Możesz w ten sposób umieścić kartę między dwoma innymi kartami w danym rzędzie (lub na końcu rzędu).</p> <p data-bbox="293 422 669 480">Upewnij się, że układ kart się zmienił.</p>	 <p data-bbox="822 373 885 396">Mgła</p>	<p data-bbox="986 205 1391 446">Zamień miejscami dwie karty leżące w tej samej kolumnie. Kartę można zamienić także z pustym miejscem, o ile znajduje się ono w tej samej kolumnie. Nie ma znaczenia, w którym rzędzie zagrałeś kartę mgły.</p>
 <p data-bbox="112 723 194 745">Deszcz</p>	<p data-bbox="293 573 706 726">Po zagranie karty deszczu weź kartę z przeciwnego krańca tego samego rzędu. Umieść ją obok dowolnej karty tornada (prawej lub lewej).</p>	 <p data-bbox="805 752 896 774">Chmura</p>	<p data-bbox="986 570 1403 812">Karta chmury kopiuje efekt ostatnio zagranej karty. Zastosuj efekt, tak jakby chmura miała ten sam symbol pogody, co ostatnio zagrana karta. Jeżeli rozpocznesz grę od zagrania karty chmury, nic się nie dzieje (nie ma czego kopiować).</p>
 <p data-bbox="112 951 191 973">Słońce</p>	<p data-bbox="293 822 669 940">Po zagranie karty słońca weź dowolną kartę z tego samego rzędu i odłóż ją na stos kart odrzuconych.</p>	 <p data-bbox="866 938 936 961">Burza</p>	<p data-bbox="986 881 1344 971">Zamień miejscami dwie końcowe karty z dowolnych rzędów.</p>



POZNAJ INNE GRY Z TEJ SERII

Kierownik produkcji:

Viola Kijowska

Skład i opracowanie graficzne:

Wojciech Pietras

Tłumaczenie:

Łukasz Matecki

Konsultacja i redakcja:

Magdalena Honkisz-Cała, Grupa MV

Wydawca na terenie Polski:



Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl | NIP: 676246516
2024 Wydawnictwo IUVI

OSTRZEŻENIE!

Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Zawiera małe elementy. Istnieje ryzyko zadławienia.
Produkt nie do spożycia. Prosimy zachować opakowanie
ze względu na podane informacje. Kolor i rozmiar produktu
mogą odbiegać od pokazanych na obrazku.