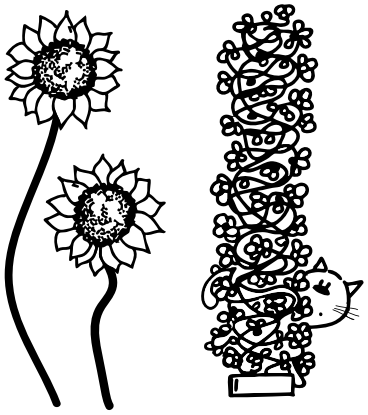


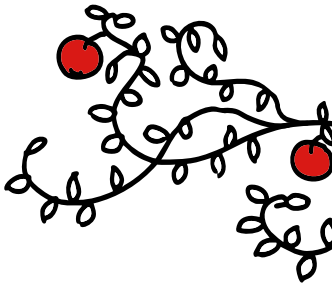
GRZEGORZ REJCHTMAN

RODOS

BITWA O DZIAŁKĘ!



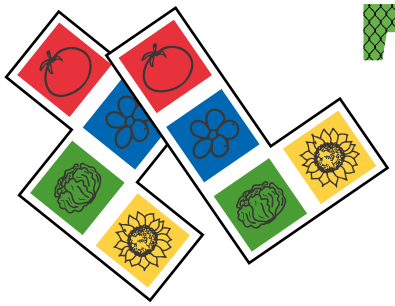
Gra dla 2–4 graczy od 8 lat
Czas gry: 30 minut

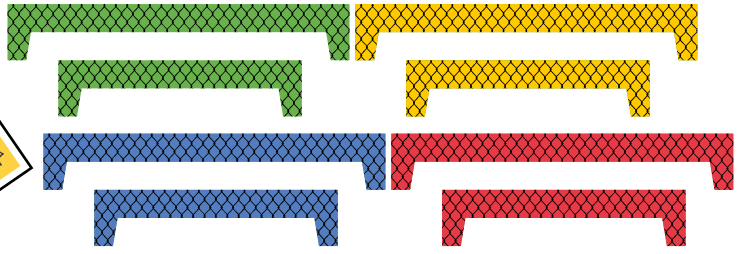


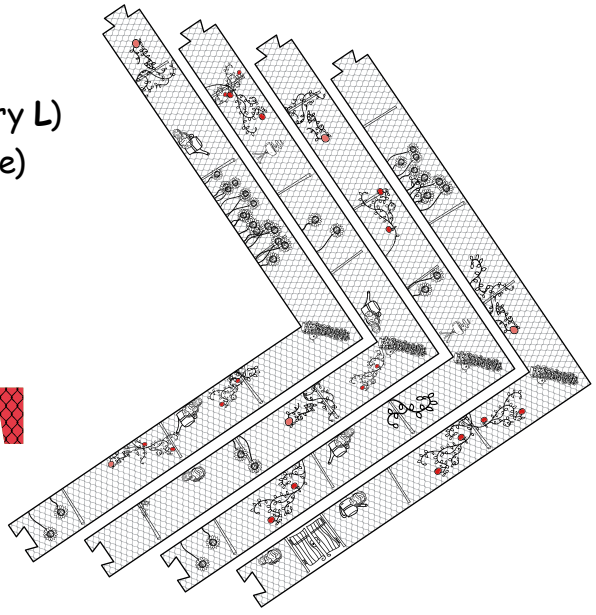
Grunt to działka… i kiełbaska z grilla!
Witamy w Rodzinnych Ogródkach Działkowych otoczonych siatką!

ZAWARTOŚĆ

- 48 kafelków z grządkami (24 w kształcie litery **Z** i 24 w kształcie litery **L**)
- 24 płotki z siatką (po 6 w kolorze każdego gracza – 3 krótkie i 3 długie)
- 4 części ramki ogrodzenia RODOS







CEL GRY

Każdy gracz wciela się w działkowicza, który pragnie stworzyć największą działkę na terenie RODOS. Gracze naprzemiennie układają kafelki z grządkami w kształcie liter: **Z** i **L**. Swoje grządki łączą płotkami.
Każdy gracz uprawia inne rośliny:

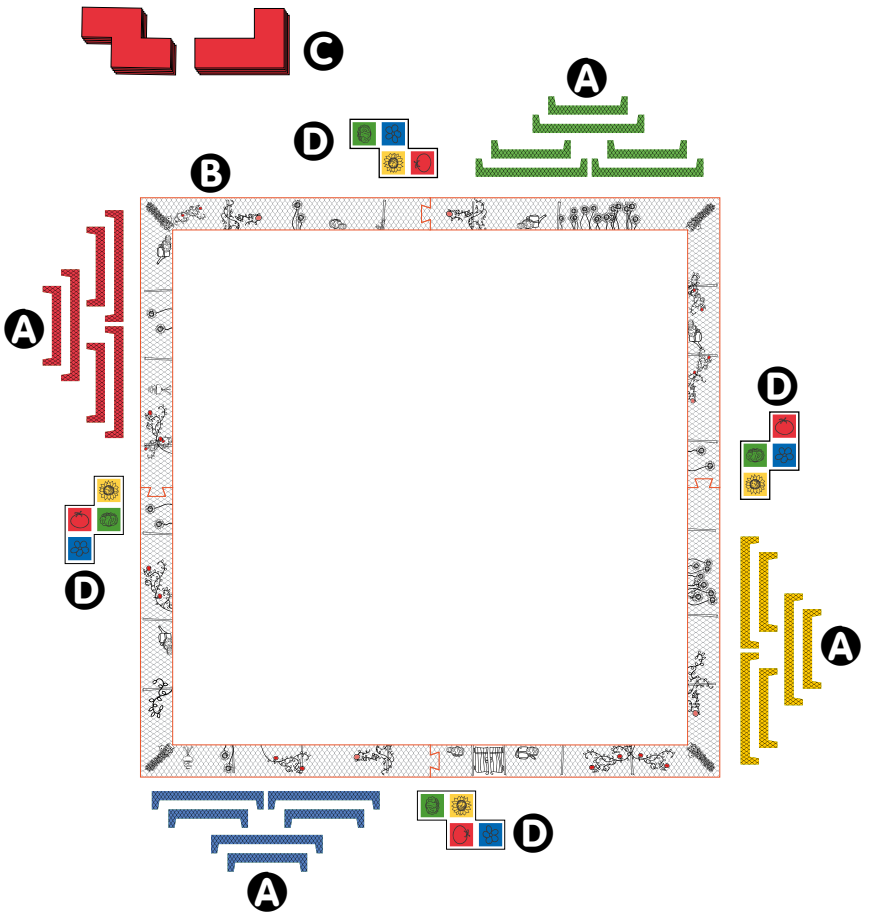
Pomidory – gracz czerwony	Sałatę – gracz zielony	Słoneczniki – gracz żółty	Kwiaty – gracz niebieski
			

Wygrywa działkowicz, który na koniec gry posiada największą działkę, czyli najrozleglejszy obszar ułożony z grządek w jednym kolorze. W to wchodzą również tereny połączone z nim płotkami.

Uwaga! Każdy kafelek z grządkami składa się z 4 grządek, czyli 4 okienek z różnymi roślinami. Gracz, dokładając swój kafelek, powinien zachować czujność, gdyż może powiększyć również teren przeciwnika.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

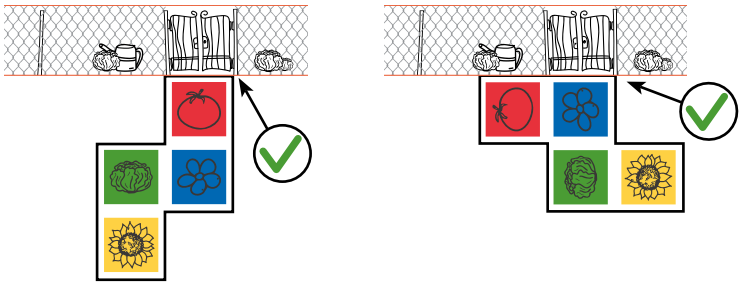
- Każdy gracz wybiera swój kolor, czyli roślinę, którą będzie uprawiał . Następnie bierze wszystkie płotki w swoim kolorze (3 długie i 3 krótkie) i kładzie je przed sobą **A**.
- 4 elementy ramki ogrodzenia RODOS należy połączyć w kwadrat **B**.
- Kafelki grządek mają kształt dwóch liter: **Z** i **L**. Awers każdego kafelka składa się z 4 grządek, po jednej w każdym kolorze.
- Kafelki grządek należy potasować i ułożyć na stole w dwóch zakrytych stosach (rewersem do góry); oddzielnie stos kafelków **L** i **Z** **C**.
- Na początku każdy gracz bierze ze stosu jeden kafelek grządek w kształcie litery **Z** i kładzie go awersem go góry przed sobą **D**.
- Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio pielił ogródek.



PRZEBIEG GRY

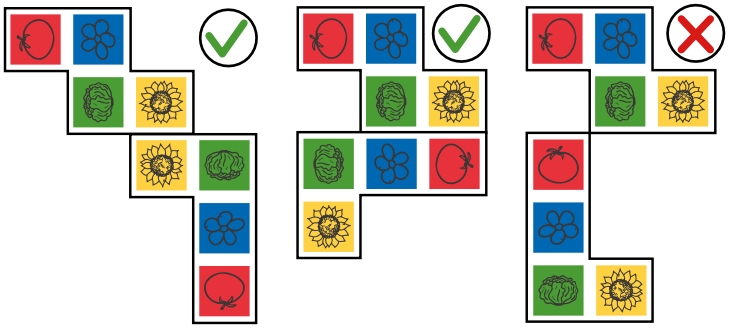
Gracz rozpoczynający musi umieścić swój kafelek grządek tak, by przylegał do wejścia na teren RODOS **A**. Po jego położeniu gracz dobiera od razu nowy kafelek grządek **w innym kształcie niż ten, który właśnie umieścił** i kładzie go przed sobą awersem do góry. Jego tura się kończy.

A



Kolejny gracz, siedzący po lewej stronie, umieszcza swój kafelek grządek tak, aby przylegał do kafelka grządek poprzednika przynajmniej jednym bokiem grządki z wybraną rośliną **B**. Kafelki nie mogą leżeć na innych kafelkach lub stykać się tylko rogami.

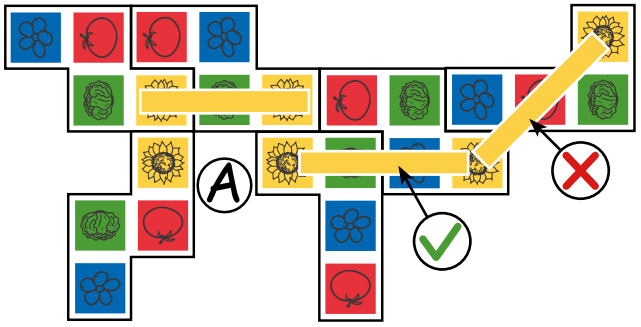
B



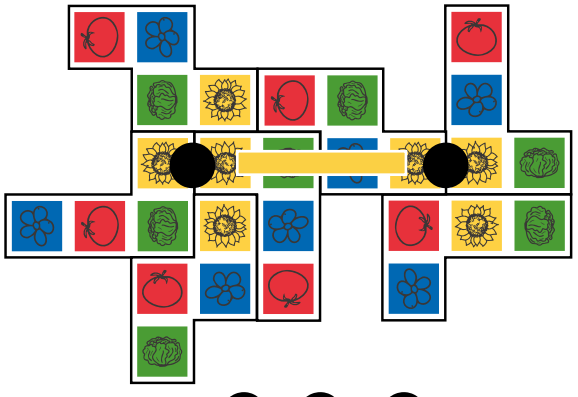
Gracz kończy swoją turę, dobierając nowy kafelek grządek ze stosu – musi to być kafelek w innym kształcie niż ten, który właśnie położył. Gra toczy się dalej w ten sam sposób.

W swojej turze gracz może zdecydować, że zamiast umieszczenia kafelka grządek, postawi płotek z siatką. Płotek łączy kafelki grządek tego samego koloru, dzięki czemu działka ulega powiększeniu. Płotek długi łączy 4 lub 5 grządek, płotek krótszy 3 lub 4 grządki (przykład A).

Płotki można układać wyłącznie prosto, poziomo lub pionowo. Nie na skos.

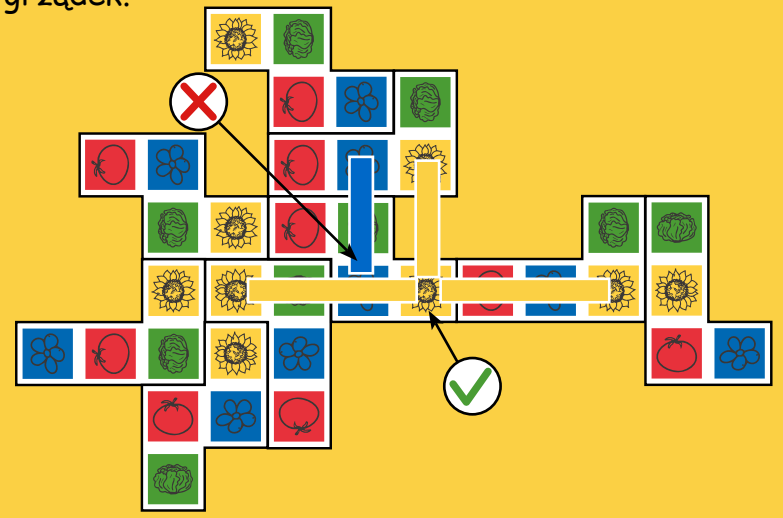


Na przykład, jeśli gracz ma 4 połączone grządki i istnieje inne skupisko 3 połączonych grządek w tym samym kolorze, może połączyć je płotkiem – wtedy jego działka liczy łącznie 7 grządek.



●+●=●

Na jednej grządce mogą stać maksymalnie trzy płotki. **Postawienie płotka to ruch strategiczny blokujący przeciwnika. Nikt inny bowiem nie może położyć swojego płotka w taki sposób, aby przecinał lub zachodził na inny płotek.** Grządki znajdujące się pod płotkiem są nadal połączone z innymi grządkami w taki sam sposób, jakby płotka w ogóle tam nie było. Płotek może łączyć wyłącznie grządki w tym samym kolorze i musi mieć kolor odpowiadający kolorowi łączonych grządek.



Jeśli gracz w swojej turze położył płotek, w kolejnej turze ma dwie opcje do wyboru:

- może położyć kolejny płotek

lub

- może położyć kafelek, który ma przed sobą. Nie wolno mu natomiast brać kolejnego kafelka przed położeniem poprzedniego. W żadnym momencie gry gracz nie może mieć przed sobą więcej niż jednego kafelka.

Jeśli gracz położył już wszystkie swoje płotki, ale ma jeszcze możliwość dołożenia do terenu RODOS kafelka, to musi to zrobić, nawet jeśli nie powiększa swojej działki.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy żaden z graczy nie ma już możliwości położenia ani kafelka grządek, ani płotka.
Wygrywa ten, kto stworzył największą działkę składającą się z największej liczby połączonych grządek.

Grządki muszą być połączone przynajmniej jednym bokiem lub płotkami. Grządki dotykające się tylko rogiem nie biorą udziału w końcowej punktacji.

ZASADA OPCJONALNA

Każdy gracz buduje dwie działki z tymi samymi uprawami. Na przykład, jeśli gracz stworzył działkę złożoną z 14 połączonych grządek pomidorów (niektóre połączone płotkami) oraz drugą działkę liczącą 7 połączonych grządek pomidorów (również niektóre połączone płotkami), to łącznie jego działka liczy 21 grządek.

WARIANTY GRY DLA MŁODSZYCH GRACZY

Gracze mogą układać płotki także na ukos.
Do sumy końcowej wliczane są także grządki połączone rogami.

EGMONT.pl

Znajdziesz nas na: Egmont Polska

Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Inflancka 4c, 00-189 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl
© 2026 Story House Egmont sp. z o.o.

Autor: Grzegorz Rejchtman
Ilustracje: Miriola Dzik
Product manager: Beata Sawoń
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Grę polecają:

GAME TROLL TV · PLANSZOWE NEWSY · FANI GIER · EKIPA PRZY PLANSZY

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Pomimo naszych starań, w instrukcjach zdarzają się błędy. Sprawdź najaktualniejszą wersję instrukcji, skanując QR kod.

Elektroniczna wersja instrukcji:

