

Cristian Bustos i Bernardo Vásquez

SZEP CZĄCY ŁAS

Zilustrował Weberson Santiago

O czym szumią drzewa? Wsłuchajcie się w szept drzew –
to on poprowadzi was do zwycięstwa.

Szepczący Las to magiczne miejsce, w którym wcielicie się
w opiekunów, czyli zwierzęta dbające o harmonię
i spokój w lesie. Słuchając poleceń, będziecie realizować
misje, które pomogą wam zdobywać cenne punkty. Są
one znakiem tego, jak dobrze zrozumieliście mowę drzew.
Uważnie planujcie swoje ruchy, żeby nie pogubić się
w leśnych ostępach.

W *Szepczący Las* możesz też grać solo. Na końcu niniejszej
instrukcji znajdziesz opis wariantu zaawansowanego, który
pozwoli ci spróbować swoich sił w trybie jednoosobowym.

🧙 Cel rozgrywki 🧙

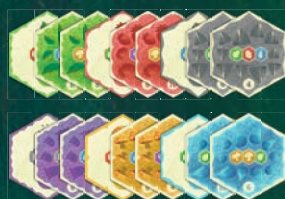
Szepczący Las to gra rywalizacyjna, opierająca się na planowaniu, zarządzaniu i odpowiednim układaniu kafelków. Rozgrywka toczy się w turach – w każdej z nich starasz się rozwijać swój las. Z dostępnych zasobów wybierasz kafelki, które następnie umieszczasz w swoim obszarze gry, i próbujesz realizować misję, by zdobyć jak najwięcej punktów i wygrać.

Mądrze planuj rozłożenie kafelków w lesie, a także kolejność, w jakiej będziesz je przemierzać. Optymalizuj swoje ruchy i wykaż się większym sprytem niż inni.

🧙 Komponenty gry 🧙



1 materiałowy woreczek



96 kafelków,
po 16 w każdym kolorze



16 pionków zwierząt,
po 4 w każdym kolorze

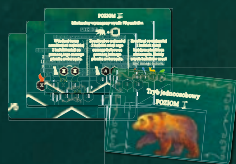


4 kafelki początkowe



10 kart premii –
4 karty $\times 2$, 3 karty $\times 3$,
2 karty $\times 4$ i 1 karta $\times 5$

Specjalne komponenty do trybu jednoosobowego



6 kart poziomów



4 kafelki
zwierząt



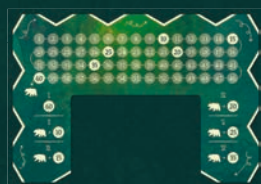
1 znacznik punktów



instrukcja



1 znacznik pierwszego
gracza / trybu
jednoosobowego



1 planszетка trybu
jednoosobowego

🦉 Przygotowanie rozgrywki 🦉

- A** Każdy gracz bierze 1 *kafelkę początkowy* i 4 pionki zwierząt w swoim kolorze. Nieużywane kafelki początkowe i pionki zwierząt odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
- B** Każdy gracz stawia 1 pionek zwierzęcia na *kafelku początkowym* w swoim obszarze gry, a pozostałe pionki w tym samym kolorze chwilowo odkłada na bok, do swojej rezerwy.
- C** Podzielcie *karty premii* według typów ($\times 2$, $\times 3$, $\times 4$ i $\times 5$) i rozłóżcie je na stole w sposób zaprezentowany na ilustracji poniżej.
- D** Wymieszajcie wszystkie kafelki w woreczku, a następnie stwórzcie *początkowe zasoby*, losując z woreczka 6 kafelków i rozkładając je pośrodku stołu stroną lasu (stroną A) ku górze.
- E** Gracz, który ostatnio był w lesie*, bierze *znacznik pierwszego gracza*. Będzie on rozpoczynać wszystkie rundy gry.



Przykład przygotowania rozgrywki trzyosobowej



* Jeśli nikt z was ostatnio nie był w lesie, pora to jak najszybciej nadrobić. Zachęcamy do spacerów! A pierwszego gracza wybierzcie w inny, dowolny sposób.

☞ Kafelki – omówienie ☞

Wszystkie kafelki z wyjątkiem *kafelków początkowych* mają taki sam układ. Każdy kafelek występuje w jednym z 6 kolorów, symbolizujących różne bogactwa naturalne, jakie można znaleźć w lesie: owoce 🍎 (czerwone), kwiaty 🌸 (fioletowe), grzyby 🍄 (żółte), liście 🍃 (zielone), wodę 💧 (niebieskie) oraz minerały ⬛ (szare).

Każdy kafelek ma dwie strony:



☞ Strona A ☞

Kafelek lasu

Ukazuje wyraźnie kolor kafełka, a także ścieżkę, którą można znaleźć na jego rewersie, oraz punkty zwycięstwa przyznawane za przejście tej ścieżki. Tak długo, jak kafelek leży tą stroną do góry, nazywa się go *kafelkiem lasu*.



☞ Strona B ☞

Kafelek misji

Ukazuje ścieżkę, złożoną z różnych *kafelków lasu*, będącą misją tego kafełka, a także punkty zwycięstwa przyznawane za zrealizowanie tej misji. Każda ścieżka jest misją, którą gracz stara się zrealizować w zamian za punkty. Tak długo, jak kafelek leży tą stroną do góry, nazywa się go *kafelkiem misji*.

☞ Rozgrywka ☞

Gra w *Szeptający Las* toczy się w turach zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Tura każdego gracza składa się z następujących kroków, które należy wykonać w podanej kolejności:

- 1 Uzupełnienie i (opcjonalnie) zresetowanie zasobów.
- 2 Pobranie kafeleków z zasobów i umieszczenie ich w swoim lesie.
- 3 Zrealizowanie *kafelków misji* (opcjonalnie).



1 Uzupełnij i (opcjonalnie) zresetuj zasoby

Wyłosuj z woreczka tyle kafelków, aby uzupełnić *zasoby* do 6 kafelków (ten krok jest pomijany w pierwszej turze rozgrywki). Na początku każdej twojej tury w *zasobach* na środku stołu powinno się znajdować 6 kafelków.

Dodatkowo możesz odwrócić kafelek zrealizowanej wcześniej misji, aby zresetować *zasoby*. Ten krok jest opcjonalny i możesz go wykonać **tylko raz na turę**, o ile wciąż masz nieodwrócony kafelek zrealizowanej misji. **Na koniec gry każdy kafelek zrealizowanej misji zapewnia standardową liczbę punktów zwycięstwa, jednak za każdy odwrócony w ten sposób kafelek będzie trzeba odjąć sobie 1 punkt.**

Zwróć uwagę, że na początku rozgrywki nie będziesz w stanie zresetować *zasobów*, ponieważ nie masz jeszcze wtedy żadnych kafelków zrealizowanych misji.

Żeby zresetować *zasoby*, wylosuj z woreczka 6 nowych kafelków i zastąp nimi kafelki obecnie znajdujące się w *zasobach*. Usunięte kafelki wrzuć z powrotem do woreczka.

Przykład 1: Kasia zrealizowała wcześniej kafelek misji i postanawia go odwrócić, aby zresetować *zasoby*.



2 Weź kafelki z *zasobów* i umieść je w swoim lesie

W swojej turze **musisz** wziąć kafelek/kafelki z *zasobów* i umieścić je w swoim lesie, przestrzegając tylko jednej zasady: kiedy umieszczasz kafelek w lesie, musi on stykać się bokiem z co najmniej jednym innym kafelkiem. Innymi słowy, co najmniej jeden bok umieszczanego kafelka musi przylegać do boku innego kafelka, leżącego już w twoim lesie.

Podczas tego kroku zdecyduj się na jedną z dwóch możliwości:

- A** Weź 2 *kafelki lasu*, które są dostępne w zasobach, i umieść je w swoim lesie.
- B** Weź 1 *kafelek lasu*, **obróć go na drugą stronę** i umieść w swoim lesie jako *kafelek misji*. Jeśli decydujesz się na tę możliwość, postaw na tym kafełku pionek zwierzęcia (ze swojej rezerwy). Jeśli nie masz dostępnych pionków zwierząt, nie możesz wziąć z *zasobów* nowego kafełka misji. Innymi słowy, możesz zdecydować się na tę możliwość maksymalnie trzy razy w ciągu całej rozgrywki.

Przykład 2: Kasia bierze z *zasobów* 2 *kafelki lasu* i umieszcza je w swoim lesie, kończąc w ten sposób swoją turę.



Przykład 3: Michał bierze z *zasobów* 1 *kafelek lasu*, obraca go i umieszcza w swoim lesie jako nowy *kafelek misji*. Następnie bierze ze swojej rezerwy pionek zwierzęcia i stawia go na tym kafełku.



3 Zrealizuj kafelki misji (opcjonalnie)

W swojej turze możesz realizować *kafelki misji*. Zrealizowanie *kafelka misji* polega na przejściu pionkiem zwierzęcia przez ścieżkę wskazaną na tym kafelku. Ścieżką nazywa się określoną sekwencję *kafelków lasu*. Pionek zwierzęcia stojący na *kafelku misji*, którą chcesz zrealizować, musi być w stanie poruszyć się przez *kafelki lasu* w odpowiednim kolorze i w kolejności wskazanej na tym *kafelku misji* lub w kolejności odwrotnej (czyli w porządku wskazanym od lewej do prawej lub od prawej do lewej).



Tę ścieżkę można przejść sekwencją *kafelków lasu* szary-szary-zielony-zielony ALBO zielony-zielony-szary-szary.

W swojej turze możesz zrealizować dowolną liczbę *kafelków misji*, wykorzystując dowolną liczbę pionków zwierząt. Aby zrealizować *kafelka misji*, weź pionek zwierzęcia z tego *kafelka* i przejdź nim przez sąsiadujące ze sobą *kafelki lasu*, uważając, aby przechodzić wyłącznie przez *kafelki* w kolorze wskazanym przez tę *misję*, a także w odpowiedniej kolejności. Kształt ścieżki nie ma znaczenia – może to być linia prosta, zygzak, możesz nawet poruszać pionkiem wokół *kafelka misji*. Gdy przejdiesz przez całą wskazaną ścieżkę, podnieś *kafelka* zrealizowanej *misji* i odłóż go na bok, do swojego obszaru osobistego. *Misja* ta na koniec gry zapewni ci punkty wskazane na jej *kafelku*.

Pamiętaj jednak, że nie wolno ci podzielić lasu! Nie możesz przejść przez ścieżkę z *kafelka misji*, jeśli oznaczałoby to, że po zdjęciu tego *kafelka* twój las podzieliłby się na dwie lub więcej niezależnych części. Las musi zawsze tworzyć całość.

Dodatkowo odwróć na drugą stronę *kafelka lasu*, na którym pionek zwierzęcia zakończył swój ruch. *Kafelek* ten staje się nowym *kafelkiem misji*; możesz go zrealizować od razu, jeśli stojący na nim pionek jest w stanie przejść przez wskazaną sekwencję *kafelków*.

Przykład 4: Michał porusza pionkiem po ścieżce wskazanej na *kafelku misji* (zielony-zielony-niebieski-niebieski), po czym odkłada ten *kafelka* do swojego obszaru osobistego. Następnie odwraca na drugą stronę *kafelka*, na którym pionek zakończył ruch – *kafelek* ten staje się *kafelkiem misji* z nową ścieżką do przejścia dla tego pionka (sekwencja zielony-zielony-czerwony lub czerwony-zielony-zielony).



🦌 Premie punktowe 🦌

O *premiu* mówimy wtedy, gdy jesteś w stanie zrealizować więcej niż jeden *kafelek misji* w tej samej turze – czy to przy pomocy pojedynczego pionka zwierzęcia, czy różnych pionków. Przykładowo, jeśli w tej samej turze zdołasz zrealizować dwie misje, otrzymujesz w zamian *kartę premii* $\times 2$ (jeśli trzy, dostajesz kartę $\times 3$ itd.). Ilekroć uda ci się zrealizować kilka misji w tej samej turze, weź odpowiednią *kartę premii* – na koniec gry da ci ona wskazane na niej punkty. Jeśli dla osiągniętej premii nie ma już kart (ich liczba jest ograniczona!), weź dostępną kartę dla niższej premii.

Przykład 5: Po przejściu przez pierwszą ścieżkę Michał natychmiast przechodzi tym samym pionkiem zwierzęcia przez drugą ścieżkę. Ponieważ zrealizował dwa *kafelki misji* w tej samej turze, bierze *kartę premii* $\times 2$.



Pamiętaj, że pod żadnym pozorem **nie wolno** ci podzielić lasu na części. Jeśli podczas realizacji wielu *kafelków misji* nagle zdasz sobie sprawę, że zrealizowanie kolejnego podzieliłoby twój las na części, nie możesz tego zrobić, a *kartę premii* otrzymujesz wyłącznie za te misje, które zostały faktycznie przez ciebie zrealizowane.

Przykład 6: W późniejszej części rozgrywki Kasia jest w stanie przejść przez ścieżki z czterech różnych *kafelków misji*, używając do tego celu dwóch pionków zwierząt. Choć powinna za to otrzymać *kartę premii* $\times 4$, niestety nie są one dostępne – zdobyli je wcześniej inni gracze. Zamiast tego Kasia bierze więc *kartę premii* $\times 3$.



🐾 Kafalek początkowy 🐾

Kafalek początkowy jest specjalną misją o następującej sekwencji:



Aby przejść przez tę ścieżkę, zwierzę musi zacząć i zakończyć ruch na *kafelkach lasu* tego samego koloru, a po drodze przejść przez cztery kafelki w innych, różnych kolorach (żaden z tych kolorów nie może się powtórzyć).

Koniec rozgrywki

Koniec rozgrywki może nastąpić na jeden z dwóch sposobów. W obydwu przypadkach rozgrywka kończy się w chwili, gdy rozegrana zostanie do końca bieżąca runda. Każdy gracz powinien wykonać tę samą liczbę tur.

W większości przypadków ostatnia runda rozpocznie się w chwili, gdy dowolny gracz zrealizuje określoną liczbę *kafelków misji*, zależną od liczby graczy biorących udział w grze:

2 graczy – 10 *kafelków misji*

3 graczy – 9 *kafelków misji*

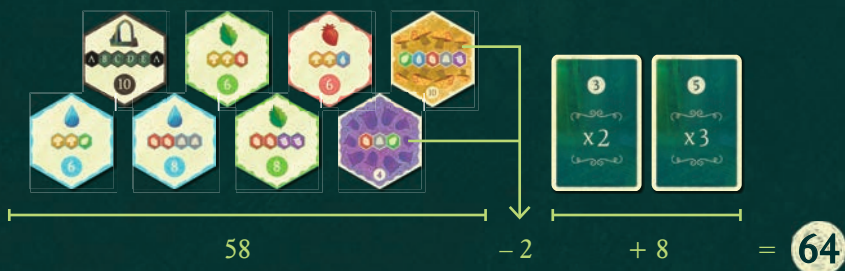
4 graczy – 8 *kafelków misji*

Może się jednak zdarzyć, że w woreczku zabraknie kafelków do uzupełnienia *zasobów*. W takiej sytuacji również rozgrywa się ostatnią rundę, korzystając wyłącznie z kafelków, które pozostały w *zasobach*.

Po zakończeniu ostatniej rundy każdy gracz podlicza swój rezultat. Aby to zrobić, sumuje punkty za wszystkie zrealizowane kafelki misji oraz za zdobyte karty premii. Dodatkowo gracz musi odjąć od swojego wyniku po 1 punkcie za każdy odwrócony kafelek misji, użyty do zresetowania *zasobów*.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który ma mniej kafelków (zarówno w swoim lesie, jak i wśród kafelków misji). Jeśli remis wciąż się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład 7: Kasia zakończyła rozgrywkę z następującymi kafelkami i kartami w swoim obszarze osobistym. Za zrealizowane *kafelki misji* zdobywa 58 punktów. Ponieważ dwóch z nich użyła do zresetowania *zasobów*, odejmuje sobie 2 punkty. Ponadto otrzymuje 8 punktów za zdobyte karty premii. Jej ostateczny rezultat to 64 punkty.



🦔 TRYB JEDNOOSOBOWY 🦔

Szepczący Las posiada zaawansowany tryb jednoosobowy. Zalecamy granie w ten wariant dopiero po opanowaniu gry podstawowej. W tej części instrukcji wyjaśniamy różnice pomiędzy grą podstawową a trybem jednoosobowym.

🦔 Przygotowanie rozgrywki 🦔

- A** Weź 1 *kafelkę początkową* i po 1 pionku zwierzęcia każdego koloru. Odłóż do pudełka pozostałe *kafelki początkowe* oraz nieużywane pionki zwierząt, a także karty premii – nie będą potrzebne w tym trybie.
- B** Postaw na swoim *kafelku początkowym* dowolny pionek zwierzęcia.
- C** Weź 4 *kafelki zwierząt* i postaw 3 pozostałe pionki zwierząt na kafelkach w tych samych kolorach.
- D** Połóż obok planszatkę trybu jednoosobowego i umieść kartę Poziomu 1 w otworze w dolnej części, by była w całości widoczna. Postaw znacznik punktów w pobliżu pierwszego pola toru punktów.
- E** Odłóż na bok znacznik trybu jednoosobowego (niedźwiedzia).
- F** Włóż kafelki do woreczka. Następnie stwórz *początkowe zasoby*, dobierając z woreczka 6 losowych *kafelków lasu* i rozkładając je pośrodku stołu.



C



F

B



D

E



🦉 Rozgrywka w trybie jednoosobowym 🦉

Tryb jednoosobowy różni się pod kilkoma względami od trybu rywalizacyjnego. W tym wariantcie twoim celem będzie sprostanie wymaganiom określonego *poziomu*, zanim upłynie przysługujący ci czas. Gra ma do zaoferowania 6 *poziomów* wyzwania.

Każdą turę rozgrywa się tak samo jak w trybie rywalizacyjnym, a jedyna różnica występuje w kroku trzecim. Ponadto na koniec tury wykonuje się dodatkowy krok czwarty.

- 1 Uzupełnienie i (opcjonalnie) zresetowanie *zasobów*.
 - 2 Pobranie kafelków z *zasobów* i umieszczenie ich w swoim lesie (dołóż pionek zwierzęcia w innym kolorze, jeżeli dobierasz w tym kroku *kafelka misji*).
 - 3 Zrealizowanie *kafelków misji* (opcjonalnie).
 - 4 Zakończenie rundy.
-
- 3 Zrealizowanie *kafelków misji* (opcjonalnie)

Ogólnie rzecz biorąc, krok ten wykonuje się tak samo jak w grze podstawowej, z dwiema drobnymi różnicami. Po pierwsze nie otrzymujesz premii za realizację kilku misji w tej samej turze. Po drugie po zrealizowaniu *kafelka misji* musisz go położyć obok *kafelka zwierzęcia* w tym samym kolorze co pionek zwierzęcia użyty do przejścia przez ścieżkę.

Michał zrealizował 4 *kafelki misji* za pomocą żółtego pionka zwierzęcia, 2 za pomocą czerwonego i po 1 za pomocą niebieskiego i zielonego. Po zrealizowaniu tych *kafelków misji* kładzie je obok kafelków trybu jednoosobowego w odpowiednim kolorze.



4 Zakończenie rundy

Po wykonaniu wszystkich poprzednich kroków twoja tura dobiega końca. Zanim jednak przejdziesz do kolejnej rundy, musisz wylosować z woreczka kafelek i położyć go na pierwszym wolnym polu *toru rund*, który biegnie wokół planszетки trybu jednoosobowego. Dodatkowo **musisz także usunąć z zasobów wszystkie kafelki w tym samym kolorze co kolor kafelka wylosowanego właśnie z woreczka**. Odłóż je na bok; nie będą one używane w tej rozgrywce. Następnie jak zwykle uzupełnij *zasoby* do 6 kafełków, żeby móc rozpocząć nową rundę.

Rozgrywka kończy się w chwili, gdy umieścisz kafelek na ostatnim wolnym polu *toru rund*.

Realizowanie zadań z karty poziomu

Celem trybu jednoosobowego jest ukończenie poziomu, zanim skończy ci się czas. Każdy poziom zawiera: od 1 do 3 różnych zadań; minimalny wymagany wynik punktowy; a także – w niektórych przypadkach – warunki specjalne. Zadania można realizować w dowolnej kolejności.

Standardowo masz 12 rund na spełnienie wymagań danego poziomu. Jednakże ilekroć uda ci się zrealizować jedno z zadań danego poziomu, zyskujesz dodatkową rundę. Oznacza się to poniżej *karty poziomu*, gdzie za każde zrealizowane zadanie możesz umieścić 1 kafelek, wylosowany w kroku 4 (zamiast umieszczać go na torze rund). Dzięki temu poziom 1 może trwać do 13 rund; poziom 2 – do 14 rund; a poziom od 3 do 6 – aż do 15 rund.

Michałowi udało się zrealizować jedno z zadań poziomu 3, dzięki czemu odblokowuje dodatkowe miejsce na kafelek poniżej *karty poziomu* i przedłuża rozgrywkę o 1 rundę.



Poziom 1

Minimalny wymagany wynik: 60 punktów.

- Zrealizuj co najmniej 1 kafelek misji każdym pionkiem zwierzęcia.

Poziom 2

Minimalny wymagany wynik: 70 punktów.

- Zrealizuj co najmniej 1 kafelek misji każdym pionkiem zwierzęcia.
- Zrealizuj co najmniej 2 różne pary kafelków misji w tym samym kolorze.

Poziom 3

Minimalny wymagany wynik: 75 punktów.

- W jednej turze zrealizuj co najmniej 2 kafelki misji za pomocą tego samego pionka zwierzęcia.
- Zrealizuj co najmniej 2 kafelki misji tego samego koloru za pomocą jednego pionka zwierzęcia.
- Zrealizuj co najmniej 1 kafelek misji każdym pionkiem zwierzęcia. Każdy z tych kafelków musi być innego koloru.

Poziom 4

Minimalny wymagany wynik: 80 punktów.

- Zrealizuj każdym pionkiem zwierzęcia kafelki misji o łącznej wartości co najmniej 8 punktów.
- Zrealizuj co najmniej 3 kafelki misji w tym samym kolorze.
- Zrealizuj co najmniej 1 kafelek misji każdym pionkiem zwierzęcia. Każdy z tych kafelków musi być innego koloru.

Poziom 5

Minimalny wymagany wynik: 85 punktów.

Warunek specjalny: każde zresetowanie zasobów kosztuje cię na koniec gry odjęcie 2 punktów (zamiast 1).

- W jednej turze zrealizuj co najmniej 3 kafelki misji za pomocą tego samego pionka zwierzęcia.
- Zrealizuj co najmniej 6 kafelków misji w niepowtarzających się kolorach.
- Zrealizuj co najmniej 2 kafelki misji każdym pionkiem zwierzęcia.

Poziom 6

Minimalny wymagany wynik: 95 punktów.

Warunek specjalny: każde zresetowanie zasobów kosztuje cię na koniec gry odjęcie 3 punktów (zamiast 1).

- Zrealizuj każdym pionkiem zwierzęcia kafelki misji o łącznej wartości co najmniej 12 punktów.
- W jednej turze zrealizuj co najmniej 4 kafelki misji za pomocą tego samego pionka zwierzęcia.
- Zrealizuj co najmniej 2 kafelki misji każdym pionkiem zwierzęcia.

Jeśli uda ci się spełnić wszystkie zadania poziomu, zanim skończy ci się czas: gratulacje! Potrafisz wsłuchać się w szept lasu i rozumiesz jego potrzeby. Po ukończeniu poziomu możesz przejść do kolejnego, przygotowując grę w taki sam sposób jak poprzednio.

Jeśli nie spełnisz wszystkich wymogów poziomu przed upływem ostatniej rundy, ponosisz porażkę. Niestety nie udało ci się zrozumieć, o czym szepcze las. Musisz rozegrać ten poziom ponownie, po przygotowaniu gry w taki sam sposób jak poprzednio – aż do chwili, gdy uda ci się spełnić wszystkie wymogi poziomu na czas.

Ilekoć zrealizujesz *kafelek misji*, przesun znacznik punktów o odpowiednią liczbę pól na *torze punktów*. Kiedy zdobędziesz 60 punktów, weź znacznik niedźwiedzia i wróć znacznikiem punktów na początek toru. Znacznik niedźwiedzia przypomina, że masz już w tej rozgrywce zgromadzone 60 punktów.

Michałowi udało się przejść przez ścieżkę każdym znacznikiem zwierzęcia. Zdobył też 64 punkty, co oznacza, że spełnił wszystkie wymogi poziomu 1.



Podsumowanie zasad gry dla 2–4 osób

Przygotowanie

1. Każdy gracz stawia 1 pionek zwierzęcia w swoim kolorze na *kafelku początkowym*.
2. Rozłóżcie na stole *karty premii*, sortując je według typów ($\times 2$, $\times 3$, $\times 4$ i $\times 5$).
3. Stwórzcie *początkowe zasoby*, dobierając z woreczka 6 losowych kafelków i rozkładając je pośrodku stołu stroną lasu do góry.
4. Rozpoczyna gracz, który ostatnio był w lesie.

Rozgrywka

Tury są rozgrywane zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

1. **Uzupełnienie i (opcjonalnie) zresetowanie zasobów:** uzupełnij *zasoby* do 6 kafelków. Opcjonalnie możesz odwrócić kafelek zrealizowanej wcześniej misji, żeby zresetować zasoby. Na koniec gry tracisz 1 punkt za każdy odwrócony w ten sposób *kafelek misji*.
2. **Pobranie kafelków z zasobów i umieszczenie ich w swoim lesie. Musisz wybrać pomiędzy wzięciem i umieszczeniem:**
 - a) 2 *kafelków lasu* ALBO
 - b) 1 *kafelka misji*, na którym postawisz dostępny pionek zwierzęcia.
3. **Zrealizowanie *kafelków misji* (opcjonalnie):** przejdź pionkiem zwierzęcia ścieżkę wskazaną na *kafelku misji*, na którym stoi ten pionek. Następnie odłóż na bok kafelek zrealizowanej misji i odwróć na drugą stronę *kafelka lasu*, na którym pionek zakończył

ruch – będzie to nowy *kafelek misji*. Możesz zrealizować dowolną liczbę misji w jednej turze.

Premie punktowe

Premię otrzymujesz za zrealizowanie kilku *kafelków misji* w jednej turze. Ilekroć uda ci się to zrobić, weź odpowiednią dostępną *kartę premii*.

Koniec gry

Ostatnia runda gry rozpoczyna się w chwili, gdy jeden z graczy zrealizuje określoną liczbę *kafelków misji*, zależną od liczby graczy:

- 2 graczy – 10 *kafelków misji*
- 3 graczy – 9 *kafelków misji*
- 4 graczy – 8 *kafelków misji*

Ostatnia runda rozpoczyna się także w sytuacji, gdy nie jest możliwe uzupełnienie *zasobów*, ponieważ w woreczku skończyły się kafelki.

Punktacja

Każdy gracz sumuje punkty za zrealizowane *kafelki misji*, a także zdobyte *karty premii*. Dodatkowo musi odjąć po 1 punkcie za każdy odwrócony *kafelek misji*, użyty do zresetowania *zasobów*.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma mniej kafelków (zarówno lasu, jak i misji). Jeśli remis wciąż się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęża 650
32-003 Podłęża
gry@muduko.com
www.muduko.com

Koordynatorzy wydania:
Michał Friedrich, Kasia Czerewko
Tłumaczenie: Łukasz Małecki
Korekta: Ewa Popielarz
Skład: Zespół Muduko



Projekt gry: Cristian Bustos,
Bernardo Vásquez
Ilustracje: Weberson Santiago
Development: José Manuel Álvarez,
Laura Mena, Simón Weinstein
Projekt graficzny: Laura Mena