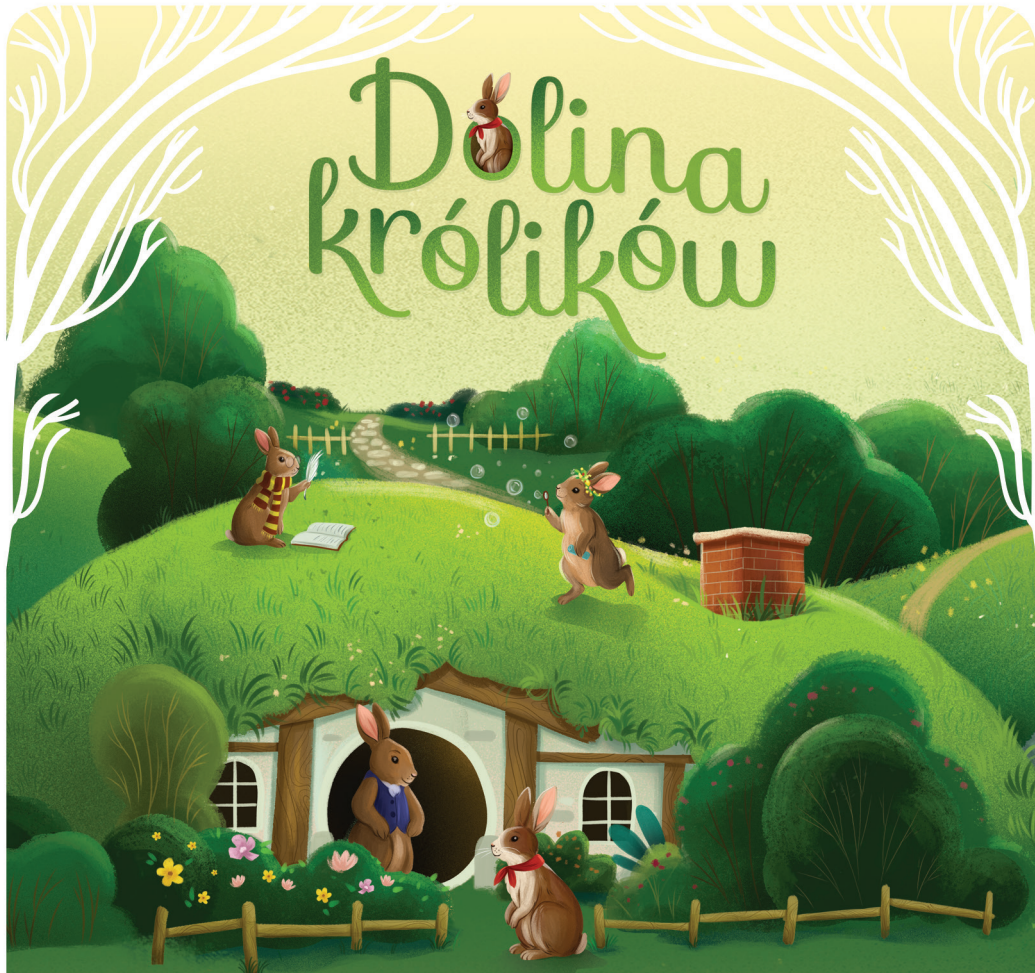


Dolina królików



*Anna Sobich-Kamińska

*Justyna Hołubowska-Chrząszczak

30-60
MINUT

2-4
GRACZY

6+
WIEK

Wczesną wiosną, kiedy trawy mienią się w słońcu soczystą zielenią, kwitną pierwiosnki i przylaszczki, królicze rodziny wychodzą ze swoich norek. W dolinie wiele się dzieje. Babcia Szarusia piecze marchewkowe babeczki, mama Łatka rozwiesza pranie, a małe króliczki bawią się na wzgórzu. Pan Ostrożeń przygotowuje urodzinowe przyjęcie dla Koniczynki, a państwo Kicalscy szykują się na wycieczkę.

Zajrzyj przez okienka do uroczych norek i zobacz, co się dzieje w dolinie królików. Im więcej królików w dolinie, tym weselej! Zdobywaj punkty za stworzone rodziny i wykonane misje. Aby wygrać, wykaż się umiejętnościami logicznego myślenia oraz dobrego planowania.

Elementy gry



51
KART KRÓLIKÓW



ZNACZNIK
PIERWSZEGO GRACZA



9 KOŚCI
(3 POMARAŃCZOWE,
3 ZIELONE, 3 NIEBIESKIE)



16
KART DOMKÓW



9
KART LASU



4
KARTY POMOCY



1 ZNACZNIK RUNDY



8 ZNACZNIKÓW
POZYCJI



60 ŻETONÓW SUROWCÓW
(20 MARCHEWK,
20 KAPUSTY, 20 CHABRÓW)



PLANSZA OGRÓDKA



12 ZNACZNIKÓW GRACZY
(3 FIOLETOWE, 3 CZERWONE,
3 POMARAŃCZOWE, 3 ŻÓŁTE)

Przygotowanie gry

- Położcie żetony Surowców na planszy Ogródka: żetony Marchewek na polu marchewek, żetony Chabrow na polu chabrow, żetony Kapusty na polu kapusty **1**.
- Położcie żeton Rundy na pierwszym polu na torze rundy **2**. Gra będzie trwać **8 rund**, jeśli gra 2 albo 4 graczy. Gra dla 3 osób będzie trwała **9 rund**.
- Obok planszy rozłóżcie znaczniki Pozycji. Potasujcie dokładnie karty Królików, a następnie połóżcie 8 odstaniętych kart Królików przy znacznikach Pozycji **3**. Z pozostałych kart Królików zróbcie zakryty stos **4**.
- Kości połóżcie w pobliżu obszaru gry **5**.
- Oddzielnie potasujcie karty Lasu i karty Domków. Każdy gracz dostaje 2 karty Lasu i:
 - 4 karty Domków – jeśli gra 2 graczy,
 - 3 karty Domków – jeśli gra 3 albo 4 graczy.
 Teraz w tajemnicy zdecydujcie, które karty chcecie zatrzymać. Każdy gracz **musi odrzucić** 1 kartę Lasu (gracz może mieć tylko 1 taką kartę) oraz może



(ale nie musi) odrzucić 1 kartę Domku. Następnie zdecydujcie, czy wolicie grać w zakryte czy odkryte karty (gra w odkryte karty jest rekomendowana, jeśli gracie z mniej doświadczonymi graczami). Wybrane karty należy ułożyć przed sobą **6**. Pozostałe karty Lasu schowajcie do pudełka (nie będą już potrzebne), a z kart Domków zróbcie zakryty stos **7**.

Jeśli po otrzymaniu kart gracz zauważy, że obie karty Lasu wykluczają się z jego Domkami, może poczekać, aż inni gracze odrzucą swoje karty Lasu, a następnie potasować je z tymi, które zostały i wyciągnąć 2 kolejne karty. Gracz musi zostawić sobie 1 z tych kart.

6. Rozdajcie pozostałe elementy – każdy gracz dostaje kartę Pomocy **8** oraz 3 znaczniki Gracza w jednym kolorze **9**.

Niewykorzystane karty Pomocy i znaczniki Graczy schowajcie do pudełka.

7. Wybierzcie pierwszego gracza (np. gracza, który ma najdłuższe uszy) – ten gracz dostaje znacznik Pierwszego Gracza **10** i rozpoczyna grę.

Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa (PZ). Gracze zdobywają PZ za tworzenie króliczych Rodzin oraz za wykonane misje z kart Lasu i Domków. Szczegółowe informacje znajdują się w sekcjach: *Tworzenie Rodziny*, *Karty Misji* oraz *Zakończenie*.

W POMARAŃCZOWYCH RAMKACH ZNAJDZIECIE DODATKOWE ZASADY, KTÓRE WARTO WPROWADZIĆ DOPIERO PO ROZEGRANIU KILKU PARTII, SZCZEGÓLNIE JEŚLI WŚRÓD GRACZY ZNAJDUJĄ SIĘ OSOBY, KTÓRE DOPIERO ZACZYNAJĄ SVOJĄ PRZYGODĘ Z TRUDNIEJSZYMI TYTUŁAMI. DODATKOWE ZASADY DOTYCZĄ TWORZENIA RODZINY (SEKCJA *TWORZENIE RODZINY*) ORAZ KOŃCOWEJ PUNKTACJI (SEKCJA *ZAKOŃCZENIE*). WPROWADZENIE DODATKOWYCH ZASAD ZWIĘKSZY STRATEGICZNY POTENCJAŁ GRY ORAZ SPRAWI, ŻE WYGRANA BĘDZIE WIĘKSZYM WYZWANIEM.

Przebieg gry

Każda runda składa się z 3 faz:

- **WYBÓR KOŚCI.**
- **ZDOBYCIE KRÓLIKA.**
- **ODRZUCENIE SUROWCÓW I ZAKOŃCZENIE RUNDY.**

WYBÓR KOŚCI

1. Pierwszy gracz rzuca wszystkimi kośćmi.
2. Zaczynając od pierwszego gracza, a następnie przechodząc na kolejnego zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera po 1 dowolnej kości. Kość należy od razu wykorzystać. **Gracz może:**

- **POŁOŻYĆ KOŚĆ NA KARCIE KRÓLIKA.**

Gracz kładzie kość na karcie wybranego Królika oraz dokłada swój znacznik. W ten sposób zaczyna zdobywać Królika. Szczegóły w sekcji *Zdobycie królika*.

UWAGA! GRACZE **NIE MOGĄ** KŁAŚĆ SWOICH KOŚCI NA KARTACH, NA KTÓRYCH LEŻĄ ZNACZNIKI INNYCH GRACZY.

- **WYMIENIĆ KOŚĆ NA ŻETONY SUROWCÓW.**

Kolor kości wskazuje typ surowca, a liczba oczek – liczbę żetonów, którą należy wziąć z Ogródka, np. kość z 4 oczkami to 4 żetony Marchewek. Aby wziąć żetony Surowców, gracz kładzie kość w Ogródku, a z odpowiedniego pola zabiera właściwą liczbę żetonów.



3. Gracze w tej samej kolejności **powtarzają akcję wyboru kości**. Jeżeli w grze bierze udział 2 graczy, wybór kości dokonywany jest po raz trzeci. W rundzie gracz zdobędzie łącznie 3 kości (gra dla 2 graczy) lub 2 kości (przy grze dla 3 albo 4 graczy).
 4. Po zakończeniu wyboru kości pierwszy gracz bierze 1 kość z pozostałych na stole i decyduje, czy wykorzysta jej liczbę oczek czy jej kolor.
- Jeżeli wybierze **kolor** kości, to każdy gracz otrzyma z Ogródka po 1 żetonie Surowca w kolorze tej kości. Liczba oczek na kości nie ma znaczenia, gracze zawsze otrzymują po 1 żetonie.
 - Jeżeli wybierze **liczbę oczek** na kości, to może, ale nie musi, wymienić 1 kartę Królika. Wymienia tę kartę, która znajduje się na pozycji wskazanej liczbą oczek na kości. Wymiana dotyczy kart Królików oznaczonych żetonami Pozycji od 1 do 6. Wymiana karty jest możliwa tylko w przypadku, gdy nie leży na niej żaden znacznik Gracza.

ZDOBYCIE KRÓLIKA

Gracze zdobywają Króliki, wybierając kości z dostępnej puli. Przy zdobywaniu Królika należy wziąć pod uwagę kolor kości i liczbę oczek. Małe Króliki zdobywa się za 1 kość, a Duże Króliki za 2 kości. Jeśli kości na karcie przedzielone są , oznacza to, że danego Królika można zdobyć na dwa sposoby. Wyniki na kościach można modyfikować za pomocą żetonów Surowców, sekcja *Modyfikacja kości*.

 DUŻY KRÓLIK ( biały,  brązowy,  fioletowy).

 MAŁY KRÓLIK ( biały,  brązowy,  fioletowy).

Przykład. Tę kartę Królika można zdobyć na dwa sposoby. Pierwszy sposób: gracz kładzie na karcie niebieską kość z 1 oczkiem i kość o dowolnym kolorze z 2 oczkami. Drugi sposób: gracz kładzie na karcie 2 kości o dowolnej liczbie oczek, ale obie muszą być zielone.

Gracze po fazie *Zdobycie królika* ściągają kości i swoje znaczniki z kart Królików i zabierają zdobyte Króliki, układając je w swoich Domkach tak, żeby kolor i typ Królika były widoczne dla innych graczy. Surowce, które leżały na kartach Królików, wracają do Ogródka.

UWAGA! KRÓLIK, KTÓRY JUŻ TRAFIŁ DO DOMKU, POZOSTAJE W NIM DO KOŃCA GRY (NIE MOŻNA PRZENOSIĆ KRÓLIKÓW MIĘDZY KARTAMI DOMKÓW).

Jeśli gracz **nie zdobył Królika**, o którego się starał, zdejmuje z karty tego Królika kostkę, swój znacznik oraz żetony Surowców. Surowce trafiają do Ogródka (a nie do gracza). Karta Królika zostaje na swojej pozycji i w kolejnej rundzie Królik może zostać zdobyty przez każdego z graczy.



TWORZENIE RODZINY

Gracze zdobywają karty Małych i Dużych Królików, a następnie tworzą z nich Rodziny. Gracz może mieć tyle Rodzin, ile ma kart Domków. **Rodzina to przynajmniej 2 Króliki**, zebrane zgodnie z zasadami poniżej. Rodzinę będą tworzyć:

- 2 DUŻE KRÓLIKI,
- 2 DUŻE KRÓLIKI I DOWOLNA LICZBA MAŁYCH KRÓLIKÓW,
- 1 DUŻY KRÓLIK I 1 MAŁY KRÓLIK,
- 1 DUŻY KRÓLIK I DOWOLNA LICZBA MAŁYCH KRÓLIKÓW.

W KAŻDEJ RODZINIE ZARÓWNO MAŁE, JAK I DUŻE KRÓLIKI MUSZĄ MIEĆ UMASZCZENIE ZGODNE Z TABELKĄ OBOK.

Przykład. Rodzina Koniczynki składa się z ,  i . Zgodnie z umaszczeniem w tabeli, Koniczynka może dołożyć do Rodziny jedynie  albo .



Koniczynka

KARTY MISJI

Gracze zdobywają PZ również za realizację misji z kart Misji. Karty Misji to karty Lasu oraz karty Domków.

Każdy gracz ma 1 kartę Lasu (główna misja), która dotyczy wszystkich posiadanych przez niego Królików w Rodzinach oraz kilka kart Domków (poboczne misje), które dotyczą jedynie Rodziny mieszkającej w danym Domku (np. wszystkie Króliki w Domku muszą być brązowe).

UWAGA! NIEZREALIZOWANA KARTA MISJI TO PUNKTY UJEMNE ALBO BRAK PUNKTÓW NA KONIEC GRY!

Na początku każdej rundy gracze mogą (ale nie muszą) **dobrać nowe karty Domków**. Gracz dostaje 2 karty Domków i wybiera jedną z nich. Odrzucona karta wraca na stos kart Domków, który trzeba przetasować. Jeśli nie ma dostępnych 2 kart Domków – gracz dostaje tylko 1 kartę i nie może jej odrzucić.

Każdy z graczy może mieć maksymalnie:

- 5 kart Domków (jeśli gra 2 graczy).
- 4 karty Domków (jeśli gra 3 albo 4 graczy).

UWAGA! GRACZE NIE DOBIERAJĄ NOWYCH KART LASU PODCZAS GRY.

MODYFIKACJA KOŚCI

Jeśli gracz posiada już żetony Surowców (żetony Marchewek, Kapusty, Chabrow), to zanim wybierze jedną z wyrzuconych kości, to może zmodyfikować wynik na tej kostce, tak aby zdobyć wybranego Królika.

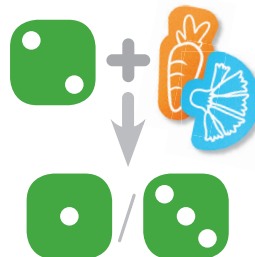
2 ŻETONY TEGO SAMEGO SUROWCA **ZMIENIAJĄ KOLOR** WYRZUCONEJ KOŚCI NA KOLOR SUROWCA, ALE NIE MODYFIKUJĄ LICZBY WYRZUCONYCH OCZEK.

Przykład. Szarusz potrzebuje niebieskiej kości z 4 oczkami. Jednak jest dostępna pomarańczowa kość z takim wynikiem. Szarusz kładzie więc na karcie niebieską kość oraz 2 żetony Chabrow. W ten sposób zmienia kolor kości na wymagany.

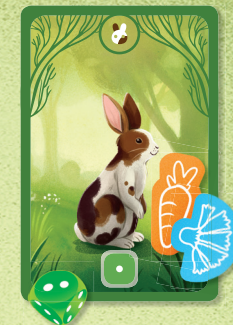


Szarusz

2 DOWOLNE ŻETONY SUROWCÓW **DODAJĄ ALBO ODEJMUJĄ 1 OCZKO** NA WYBRANEJ KOSTCE, ALE NIE MODYFIKUJĄ JEJ KOLORU.



Przykład. Szarusz potrzebuje zielonej kości z 1 oczkiem. Jednak jest dostępna zielona kość z 2 oczkami. Szarusz kładzie na karcie zieloną kość i dokładnie do niej 1 żeton Marchewki i 1 żeton Chabru. W ten sposób obniża liczbę oczek o 1.



Szarusz

Gracz może wykorzystać dowolną liczbę żetonów Surowców w jednym ruchu, czyli np. może modyfikować zarówno kolor, jak i liczbę oczek na kości w zależności od potrzeb. Jednak musi posiadać wymaganą do modyfikacji liczbę żetonów Surowców.

UWAGA! MODYFIKACJA ZA POMOCĄ ŻETONÓW SUROWCÓW JEST MOŻLIWA TYLKO WTEDY, GDY GRACZ ZDOBYWA KRÓLIKA. GRACZ NIE MOŻE UŻYWAĆ ŻETONÓW SUROWCÓW DO ZDOBYCIA KOLEJNYCH ŻETONÓW.

WYMIANA KART KRÓLIKÓW WŁÓCZYKIJÓW

Gracze **nie mogą wymieniać kart Królików**, które znajdują się już w Domkach. Jeśli gracz zdobył kartę Królika, której nie może dotączyć do żadnego ze swoich Domków, to zabiera ją i kładzie przed sobą – staje się ona kartą **Królika Włóczykija**. Jeśli gracz ma już 2 takie karty, to może wymienić je na 1 dowolnego dostępnego na stole Królika. Dostępny Królik to taki, na którym nie leży znacznik żadnego z graczy.

Wymiana kart Królików Włóczykijów to dodatkowa akcja, którą można wykonać przed swoim normalnym ruchem, czyli przed wyborem kości. Karty wykorzystanych Królików Włóczykijów trafiają do talii zakrytych kart Królików (talię należy potasować).

Gracz może mieć jednocześnie tylko 2 Króliki Włóczykije. Każda kolejna niepasująca karta Królika od razu trafia do talii zakrytych kart (talię należy potasować).

Gracz może dotożyć swojego Królika Włóczykija **tylko do nowej karty Domku**, jeśli akurat dobierze taką, do której pasuje.

OZNACZENIA NA KARTACH KRÓLIKÓW

Na kartach Królików znajdują się oznaczenia, które określają, jakie kości są potrzebne, aby zdobyć konkretnego Królika.



KOSTKA WE WSKAZANYM KOLORZE,
O DOWOLNEJ LICZBIE OCZEK.



KOSTKA WE WSKAZANYM KOLORZE
I O OKREŚLONEJ LICZBIE OCZEK.



KOSTKA W DOWOLNYM KOLORZE,
ALE O OKREŚLONEJ LICZBIE OCZEK.



2 KOSTKI W TYM SAMYM, DOWOLNYM KOLORZE,
KAŻDA O RÓŻNEJ LICZBIE OCZEK.



2 KOSTKI W RÓŻNYCH OD SIEBIE KOLORACH,
ALE O TAKIEJ SAMEJ LICZBIE OCZEK.



ODRZUCENIE SUROWCÓW I ZAKOŃCZENIE RUNDY

1. Gracze muszą odrzucić nadmiar posiadanych żetonów Surowców.

Na koniec rundy gracze mogą mieć **tylko**:

- po 2 żetony Surowców jednego rodzaju i łącznie posiadać 6 żetonów – jeśli gra 2 albo 3 graczy,
- po 3 żetony Surowców jednego rodzaju i łącznie posiadać 9 żetonów – jeśli gra 4 graczy.

2. Pierwszy gracz uzupełnia puste Pozycje nowymi kartami Królików ze stosu kart Królików, przesuwa znacznik Rundy na kolejne pole i przekazuje znacznik Pierwszego Gracza osobie po swojej lewej stronie.

Zakończenie

Gra kończy się po:

- 8 rundach – jeśli gra 2 albo 4 graczy,
- 9 rundach – jeśli gra 3 graczy.

Następnie gracze podliczają swoje PZ, zgodnie z poniższą tabelką. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej PZ. Jeśli jest remis, wygrywa gracz, który dodatkowo zebrał najwięcej żetonów Surowców.

ZADANIE	LICZBA ZDOBYTYCH LUB STRACONYCH PZ	
2 albo 3 Króliki w Rodzinie	+1	+1
4 Króliki w Rodzinie	+2	+2
5 albo więcej Królików w Rodzinie	+3	+3
2 Duże Króliki w Rodzinie	+1	+1
Wykonana misja z karty Lasu	+5	+5
Niewykonana misja z karty Lasu	0	0
Wykonana misja z karty Domku	+2	+2
Niewykonana misja z karty Domku	0	-2

ZAAWANSOWANI GRACZE



Przykład
Łątek zdobyty

- **5 punktów** za zrealizowaną misję z karty Lasu,
- **6 punktów** za 3 zrealizowane misje z kart Domków,
- **po 1 punkcie** za 2 trzyosobowe Rodziny,
- **3 punkty** za pięcioosobową Rodzinę,
- **1 punkt** za Rodzinę z 2 Dużymi Królikami.

Łącznie uzyskał 17 punktów.

$$5 + 6 + 2 + 3 + 1 = 17$$

Dedykacja od Autorki gry:

Dla mojej króliczej rodzinki – Stasia, Tadzia i Michała.

Twórcy:

Autor gry: Anna Sobich-Kamińska
Ilustracje: Justyna Hołubowska-Chrzęszczak
Redaktor prowadzący: Urszula Piłura
Korekta: Jadwiga Przeczek,
Projekt graficzny i DTP: Kamil Pruszyński

© Copyright by Anna Sobich-Kamińska, 2019
© Copyright by Wydawnictwo Zielona Sowa Sp. z o.o., Warszawa 2019
All rights reserved

Wydanie I

Wydawnictwo Zielona Sowa Sp. z o.o.
00-807 Warszawa, Al. Jerozolimskie 94
tel. 22 379 85 50, fax 22 379 85 51
wydawnictwo@zielonasowa.pl
www.zielonasowa.pl

Odkryj więcej naszych gier na [f/ZielonaSowaGRY](https://www.facebook.com/ZielonaSowaGRY)

Serdecznie dziękujemy naszym testerom w tym graczom z **Klubu Grota w Żyrardowie!**

Szanowny Kliencie, dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane z największą starannością. Jeżeli jednak okaże się, że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony lub źle wydrukowany (za co bardzo przepraszamy), prosimy o przesłanie informacji dotyczącej rodzaju usterki na adres:

wydawnictwo@zielonasowa.pl

Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych, tj. imienia, nazwiska, adresu do korespondencji i adresu e-mail.

Informacje na temat przetwarzania przez nas danych osobowych znajdują się na stronie:

www.zielona.sowa.pl/polityka-prywatnosci