

MARIPOSAS

ELIZABETH HARGRAVE





MARIPOSAS™

Gra dla od 2 do 5 graczy w wieku od 14 lat
zaprojektowana przez Elizabeth Hargrave.

Co roku na wiosnę miliony motyli monarchów opuszczają Meksyk, aby rozprzestrzenić się po wschodniej części Ameryki Północnej. Jesienią miliony monarchów lecą z powrotem do Meksyku. Ale żaden pojedynczy motyl nigdy nie przebywa całej tej drogi. Mariposas™ (hiszp. motyle) jest grą, która pozwoli graczom stać się częścią tej niesamowitej podróży.

PRZEGLĄD GRY

Gra Mariposas™ jest rozgrywana przez 3 pory roku. Na ogół motyle będą starały się kierować na północ wiosną, rozprzestrzeniać się latem i wracać na południe jesienią. Liczba tur zwiększa się z każdą porą roku: po 4 tury na gracza wiosną, po 5 tur latem i po 6 tur jesienią. Każda pora roku kończy się podliczaniem punktów. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa na koniec jesieni wygrywa grę.

ELEMENTY GRY



50 DREWNIANYCH ZNACZNIKÓW MOTYLI
(PO 10 W KAŻDYM KOLORZE)



20 KART CELÓW
(5 WIOSENNYCH, 10 LETNICH, 5 JESIENNYCH)



1 KWIATOWA
KOŚĆ



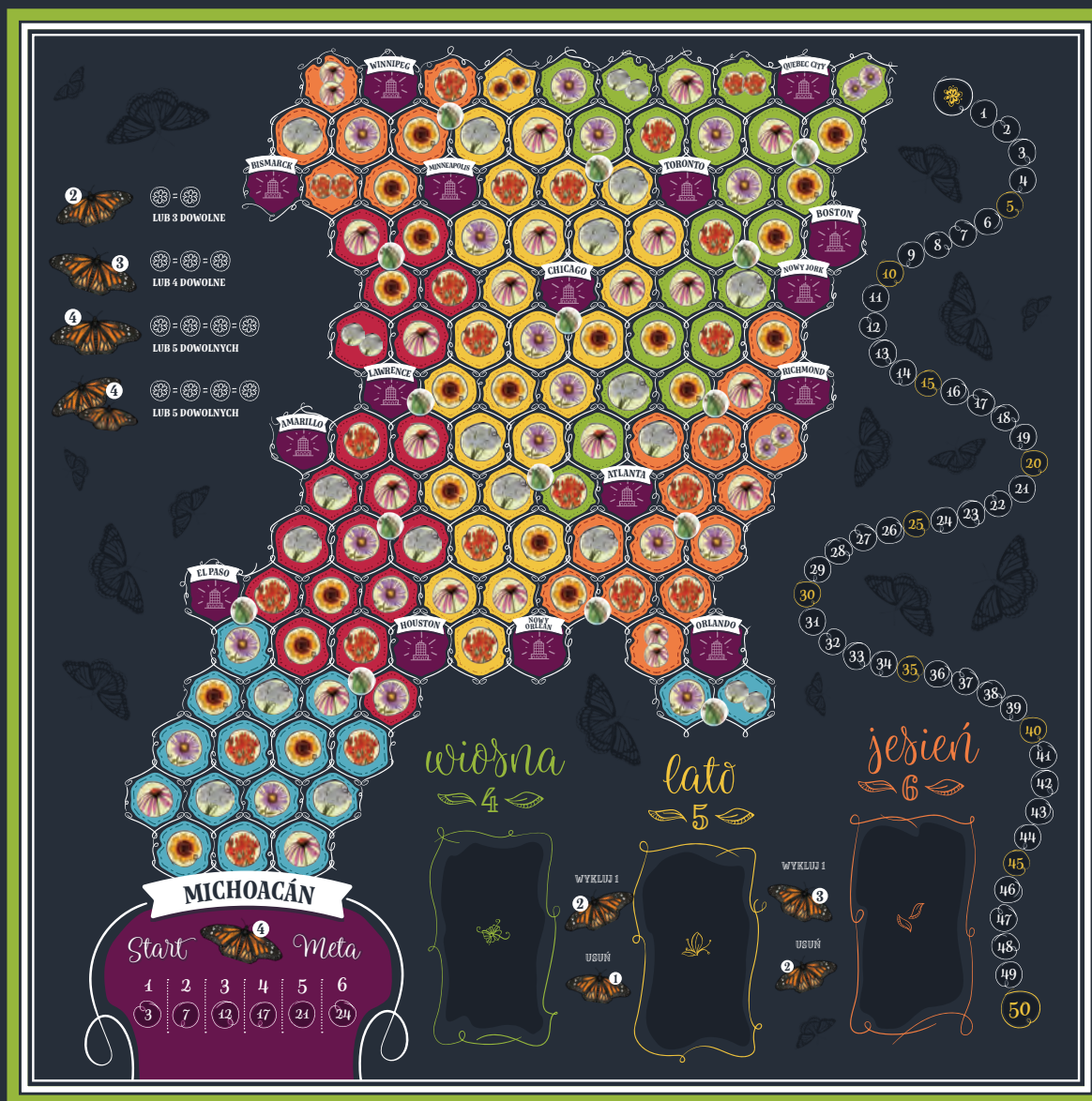
120 ŻETONÓW
KWIATÓW



5 ZNACZNIKÓW PUNKTACJI
(PO 1 W KAŻDYM KOLORZE)



16 ŻETONÓW
PRZYSTANKÓW



1 PLANSZA MAPY



1 PLANSZA PRZYSTANKU



60 KART CYKLU ŻYCIA



6 PŁYTEK ZDOLNOŚCI CYKLU ŻYCIA



36 KART AKCJI



15 KART DODATKOWYCH RUCHÓW

Przygotowanie gry

1. Umieście planszę mapy na środku obszaru gry.
2. Losowo umieście 3 zakryte karty celów na planszy mapy we wskazanym obszarze. Weźcie po 1 karcie z każdego zestawu: zieloną dla wiosny, żółtą dla lata i pomarańczową dla jesieni. Pozostałe karty celów bez oglądania odłóżcie do pudełka. Odwróćcie wiosenną kartę celu awersem do góry.
3. Potasujcie i przygotujcie karty akcji (w postaci zakrytej talii) oraz żetony kwiatów (w stosach) obok planszy, gdzie każdy będzie miał do nich dostęp.
4. Rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty akcji.
5. Rozdajcie każdemu z graczy znaczniki motyli i znacznik punktacji w wybranym kolorze. Każdy sortuje swoje motyle według pokolenia od 1 do 4.
6. Każdy gracz umieszcza swój znacznik motyla z pokolenia 1 na dużym polu Michoacán u dołu planszy mapy.
7. Każdy gracz umieszcza 1 swój znacznik motyla z pokolenia 2 na zakrytej letniej karcie celu oraz 2 swoje znaczniki motyli z pokolenia 3 na zakrytej jesiennej karcie celu.
8. Umieście znaczniki punktacji graczy na początku toru punktacji na planszy mapy.
9. Losowo wybierzcie pierwszego gracza.





10. Umieśćcie kwiatową kość obok planszy mapy.
11. Potasujcie 16 żetonów przystanków i umieśćcie losowo po 1 zakrytym na każdym z oznaczonych miast na planszy (fioletowe pola).
12. Umieśćcie planszę przystanku obok planszy mapy.
13. Umieśćcie karty dodatkowych ruchów pogrupowane wg 3 rodzajów obok planszy przystanku.
14. Umieśćcie karty cyklu życia na planszy przystanku w odpowiednich miejscach (zgodnie z kolorem i stadium rozwoju motyla).
15. Na koniec losowo wybierzcie 3 płytki zdolności cyklu życia i umieśćcie po 1 odkrytej po prawej stronie każdego zestawu kart cyklu życia. Każda z tych zdolności specjalnych stanowi nagrodę dla graczy, którzy zbierają pełny zestaw kart cyklu życia w danym kolorze (poziomy wiersz 4 kart). Odłóżcie nieużywane płytki zdolności cyklu życia do pudełka.



Gra toczy się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

W SWOJEJ TURZE

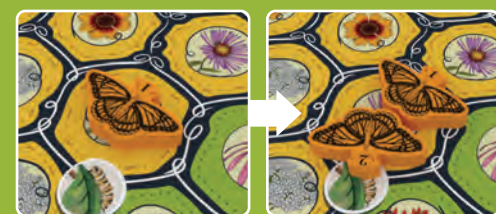
1

Zagraj 1 kartę akcji ze swojej ręki, umieszczając tę kartę odkrytą przed sobą. Wykonaj akcję/akcje przedstawione na tej karcie.



2

Twój motyl może się rozmnożyć, jeśli **wyląduje** obok symbolu trojści (zobacz str. 6 i 8).



3

Dobierz kartę akcji, aby mieć z powrotem 2 karty.

Uwaga: Jeśli po dobraniu (lub na początku gry) masz 2 egzemplarze tej samej karty akcji albo 2 karty akcji, które pozwalają ponownie wykorzystać inne karty, możesz wymienić 1 lub obie karty na nowe.



Gdy zagraż kartę, pozostaje ona przed tobą aż do końca bieżącej pory roku, a wszystkie zagrane wcześniej w tej porze roku karty również powinny być widoczne dla wszystkich graczy. Pomaga to śledzić, ile tur dany gracz już wykonał i kiedy ma nastąpić koniec pory roku.

Rozgrywka

RUCH

Każda karta akcji przedstawia 1 lub kilka motyli, które wykonują ruch, a następnie **lądują** na jakimś polu. Każdy zestaw strzałek możesz wykorzystać do wykonania ruchu tym samym znaczkiem motyla, albo jeśli masz więcej niż 1 znaczek motyla na planszy, to każdy zestaw strzałek możesz wykorzystać do wykonania ruchu dowolnym swoim znaczkiem motyla. Gdy **wylądujesz** na jakimś polu, zbierasz przedstawiony na nim żeton kwiatu (żetony kwiatów) lub otrzymujesz nagrodę z obecnego na nim żetonu przystanku.



Wykonaj ruch o 1 pole 3 razy (można wykorzystać przez 1 motyla lub rozdzielić pomiędzy kilka motyli).



Wykonaj ruch o 2 pola 2 razy (można wykorzystać przez 1 motyla lub rozdzielić pomiędzy dwa motyle).



Wykonaj ruch o 1 pole oraz ruch o 3 pola (w dowolnej kolejności, można wykorzystać przez 1 motyla lub rozdzielić pomiędzy dwa motyle).



Wykonaj ruch o 5 pól.



Wykonaj ruch o 4 pola i zbierz dodatkowo żeton kwiatu z pola sąsiadującego z polem, na którym wylądujesz (jeśli na sąsiadującym polu przedstawione są 2 kwiaty, możesz zebrać oba; jeśli przy użyciu tej karty wylądujesz w Michoacán, możesz zebrać kwiat z jednego z 3 pól sąsiadujących z Michoacán).

*Tych kart nie można wykorzystać do ponownego użycia kart dodatkowych ruchów.



Ponownie wykorzystaj kartę akcji, którą inny gracz już zagrał wcześniej podczas bieżącej pory roku.*



Ponownie wykorzystaj kartę akcji, którą już zagrałeś wcześniej podczas bieżącej pory roku.*

LĄDOWANIE

Dowolna liczba znaczków motyli może zajmować to samo pole, mogą to być nawet motyle różnych graczy.

Każde pole, na którym lądujesz, jest albo polem kwiatu, albo polem przystanku. Niektóre pola znajdują się też w sąsiedztwie symbolu trojści, który można wykorzystać do wyklucia się nowego motyla.



LĄDOWANIE NA KWIATACH

Gdy wylądujesz na polu kwiatu, weź żeton kwiatu / żetony kwiatów odpowiadające kwiatom przedstawionym na tym polu. Jednakże:

- ❖ **Gracz** nie może nigdy zebrać kwiatów z tego samego pola kilka razy w tej samej turze.
- ❖ **Dany motyl** nie może nigdy zebrać kwiatów z pola, na którym rozpoczął daną turę.



LĄDOWANIE OBOK TROJEŚCI

Jeśli pole lądowania jest obok symbolu trojści, motyl, który tam wylądował, może natychmiast się rozmnożyć i spowodować wyklucie się nowego motyla z następnego pokolenia przez odrzucenie żetonów kwiatów (zobacz str. 8). Wyklucie się motyla następuje dodatkowo po zebraniu żetonów kwiatów lub rozpatrzeniu efektu żetonu przystanku (wzięciu karty cyklu życia lub karty dodatkowego ruchu).

Jeśli zagrana karta akcji lub karta dodatkowego ruchu przedstawia wiele lądowań (np. ruch o 1 pole 3 razy), to nowy motyl może wykluć się za każdym razem po wylądowaniu motyla, o ile lądowanie nastąpiło obok symbolu trojści.

Możesz zebrać kwiat z pola, na którym wylądujesz, przed wykluciem się nowego motyla.



PRZYSTANKI

Utrata siedlisk doprowadziła do dramatycznego spadku populacji monarchów. Ludzie mogą tworzyć specjalne „przystanki” dla motyli, aby zapewniać im rośliny produkujące nektar oraz trojeści dla gąsienic – są to jedyne rośliny, którymi mogą żywić się gąsienice monarchów.



LĄDOWANIE NA PRZYSTANKU

1. Gdy wylądujesz na żetonie przystanku, na którym wcześniej nie lądowałeś, otrzymujesz bonus przedstawiony na tym żetonie.
2. Wszystkie żetony przystanków na początku gry są zakryte. Jeśli jesteś pierwszą osobą, która wylądowała na danym żetonie przystanku, odwróć go awerssem do góry, rzuć kwiatową kością i weź żeton kwiatu wyrzucony na kości. Żeton przystanku pozostaje odkryty przez resztę gry. Motyle innych graczy nie blokują zbierania bonusów z przystanków.
3. Nigdy nie można skorzystać po raz drugi z tego samego przystanku (nie można otrzymać drugiego egzemplarza tej samej karty cyklu życia lub karty dodatkowego ruchu, wyjątek: żeton z dowolnym kwiatem).



ZESTAWY KART CYKLU ŻYCIA

Większość żetonów przystanków pozwala otrzymać kartę cyklu życia.

Na końcu gry każda zdobyta karta cyklu życia będzie warta 1 punkt.

Istnieją 3 zestawy kart cyklu życia, każdy w innym kolorze (zielony, różowy oraz niebieski) i przedstawiający w tle inny gatunek trojeści. W każdym zestawie są 4 karty (jajo, gąsienica, poczwarka i postać dorosła).



JAJO

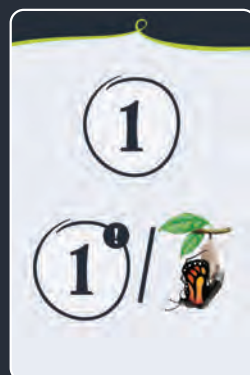
GAŚIENICA

POCZWARKA

POSTAĆ DOROŚŁA

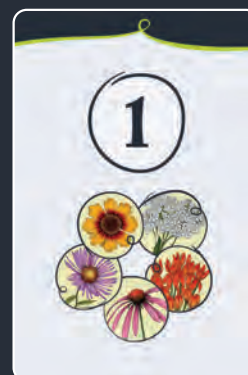
PŁYTKI ZDOJNOŚĆ CYKLU ŻYCIA

Gdy zbierzesz wszystkie 4 karty cyklu życia w jednym kolorze, otrzymujesz korzyść przedstawioną obok tego zestawu na planszy przystanku.



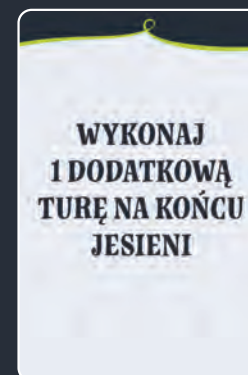
Zdobądź 1 punkt na końcu gry.

Przez resztę gry, za każdym razem, gdy wykluje ci się nowy motyl, natychmiast zdobywasz 1 punkt.



Zdobądź 1 punkt na końcu gry.

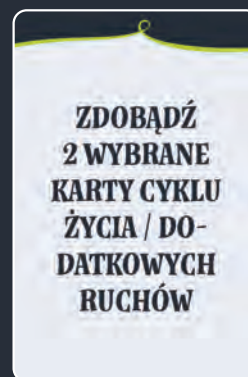
Natychmiast zdobądź po 1 żetonie kwiatu z każdego rodzaju.



Po szóstej turze w jesieni wszyscy gracze, którzy zebrali ten zestaw, uzupełniają karty akcji na ręce i wykonują w kolejności tur po jeszcze jednej dodatkowej turze.



Zdobądź dodatkowe 3 punkty na końcu gry.



Zdobądź 2 dowolne karty spośród kart cyklu życia i/lub kart dodatkowych ruchów, których jeszcze nie masz.



Przy podliczaniu punktów za motyle w Michoacán na końcu gry, otrzymujesz punkty, tak jakbyś miał tam o 1 motyla (z pokolenia 4) więcej.



DOWOLNE KWIATY

Jeden z żetonów przystanku staje się polem z dowolnym kwiatem na planszy mapy. Dowolny gracz może tu wylądować i wziąć wybrany przez siebie kwiat. Ten żeton przystanku jest jedynym, z którego dany gracz może korzystać wielokrotnie podczas gry (ale nie w tej samej turze, gdyż kwiaty z tego samego pola można zebrać tylko raz w swojej turze).



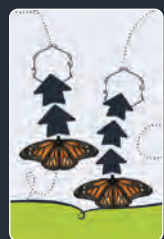
Ten symbol pojawia się też na jednej ze ścianek kwiatowej kości. Podczas rzutu kością ten symbol pozwala wybrać dowolny kwiat.

KARTY DODATKOWYCH RUCHÓW

Trzy spośród żetonów przystanków dają określoną kartę dodatkowego ruchu.

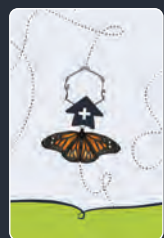
Te karty można zachować i zastosować je w dowolnej turze (nawet w przyszłej porze roku). Taka karta nie jest normalną kartą akcji i nie może być kopiowana przez karty akcji, które pozwalają ponownie wykorzystać inną kartę akcji.

Karty te są dodawane do ręki kart akcji jako karty dodatkowe, ale nie są uzupełniane po ich zagranie. Po zagranie takiej karty, należy zostawić ją przed sobą, aby pamiętać, że nie można ponownie zdobyć takiej samej karty.



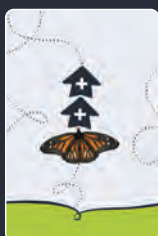
RUCH O 3, RUCH O 2

Ta karta jest zagrywana w turze gracza **zamiast** normalnej karty akcji. Daje ona jeden ruch o 3 pola i jeden ruch o 2 pola (w dowolnej kolejności).



DODAJ RUCH O 1

Ta karta jest zagrywana w tym samym czasie, gdy zagrywasz inną kartę akcji (również skopiowaną przez kartę pozwalającą na ponowne wykorzystanie innej karty). Dodaje ona do tej karty dodatkowy, osobny ruch o 1 pole.



DODAJ 2 DO RUCHU

Ta karta jest zagrywana w tym samym czasie, gdy zagrywasz inną kartę akcji (również skopiowaną przez kartę pozwalającą na ponowne wykorzystanie innej karty). Dodaje ona dodatkowe 2 pola ruchu do jednej z akcji ruchu już przedstawionych na tej karcie. Te dodatkowe 2 pola mogą być tylko dodane; nie stanowią one osobnego ruchu.



PRZYKŁAD SKORZYSTANIA Z PRZYSTANKU

Zosia chce ukończyć jeden z zestawów kart cyklu życia. Zagrywa swoją kartę akcji, która pozwala jej na ruch o 1 pole i ruch o 3 pola.

Jej pierwszym ruchem jest ruch o 3 pola i odkrycie żetonu przystanku w Bostonie: różowa postać dorosła! Bierze odpowiadającą kartę cyklu życia z planszy przystanku i rzuca kwiatową kością, zdobywając odpowiadający wyrzuconej ściance żeton kwiatu.



W swoim drugim ruchu rusza się teraz o 1 pole na południe do Nowego Jorku, odkrywając inny żeton przystanku, tym razem z niebieską gąsienicą. Ponownie rzuca kością i bierze odpowiadający żeton kwiatu oraz zdobywa kartę cyklu życia z niebieską gąsienicą.



WYKLUWANIE SIĘ MOTYLI

Jeśli twoje pole **lądowania** znajduje się obok symbolu trojści, to motyl, który tam wylądował, może się natychmiast rozmnożyć. Wykluwa się motyl z następnego pokolenia.

Weź jeden ze swoich znaczników motyli z następnego pokolenia i umieść go na tym samym polu, na którym jest jego rodzic. Aby za to zapłacić, odrzuć liczbę żetonów kwiatów wymaganą dla wykluwającego się pokolenia (zobacz str. 9).

Te dwa znaczniki motyli teraz mogą poruszać się oddzielnie.

Wyklucie się motyla jest dodatkowym efektem poza innymi działaniami, które mają miejsce po wylądowaniu. Nadal można zebrać żeton kwiatu lub skorzystać z przystanku przed rozmnożeniem się.

Gdy wykluwa się motyl, zawsze musisz najpierw zabrać odpowiedni znacznik motyla z karty celu (zobacz Przygotowanie gry na str. 4), zanim będziesz mógł wziąć znacznik ze swojej puli.

Jeśli usuniesz ostatniego motyla z danej karty celu, odwróć tę kartę awersem do góry, aby ujawnić, jakie będą cele punktowania w danej porze roku.

Jeśli nie masz dostępnych żadnych motyli z następnego pokolenia, dany motyl nie może się rozmnażać.

Motyle z pokolenia 1 mogą spowodować wyklucie się tylko motyli z pokolenia 2, motyle z pokolenia 2 mogą spowodować wyklucie się tylko motyli z pokolenia 3, itd.

KOSZTY WYKŁUGA SIĘ MOTYLIA

Ogólnie rzecz biorąc, większa liczba motyli na planszy mapy da ci więcej punktów, ale tylko wtedy, jeśli będą w odpowiednich miejscach. Przed rozmnożeniem się dobrze jest pomyśleć, gdzie chcesz, aby wykluły się twoje nowe motyle.

Koszt dla nowego motyla rośnie z każdym pokoleniem.

1. Motyle z pokolenia 1 tworzą motyle z pokolenia 2. Kosztem są 2 jednakowe żetony kwiatów lub 3 dowolne żetony kwiatów.
2. Motyle z pokolenia 2 tworzą motyle z pokolenia 3. Kosztem są 3 jednakowe żetony kwiatów lub 4 dowolne żetony kwiatów.
3. Motyle z pokolenia 3 tworzą motyle z pokolenia 4. Kosztem są 4 jednakowe żetony kwiatów lub 5 dowolnych żetonów kwiatów. Trzeba zwrócić uwagę, aby umieścić motyla z pokolenia 4 stroną z pojedynczym motylem do góry.
4. Motyle z pokolenia 4 mogą zostać odwrócone na drugą stronę i stać się podwójnymi motylami. Kosztem są 4 jednakowe żetony kwiatów lub 5 dowolnych żetonów kwiatów. Podwójne motyle liczą się jako 2 na potrzeby celów (np. przy liczeniu motyli, które dotrą na koniec do Michoacán albo przy celach dla pór roku), ale ich zaletą jest to, że poruszają się jako jeden znacznik. Mogą być bardzo mocne na końcu gry.

PRZYKŁAD ZBIERANIA KWIATÓW I ROZMNAŻANIA

Darek zaczyna swoją turę, zagrywając kartę akcji, która pozwala mu ruszyć się 3 razy o 1 pole.

Darek porusza swojego motyla z pokolenia 2. Ma już 2 żetony pomarańczowych kwiatów. Potrzebuje trzeciego, aby wykluł się motyl z pokolenia 3.



Wykorzystuje swój pierwszy ruch do ruszenia się o 1 pole i zbiera żeton pomarańczowego kwiatu z pola lądowania. To pole jest też obok symbolu trojeści, więc Darek natychmiast oddaje wszystkie 3 swoje żetony pomarańczowych kwiatów, aby utworzyć motyla z pokolenia 3. Umieszcza go na polu z rodzicem.



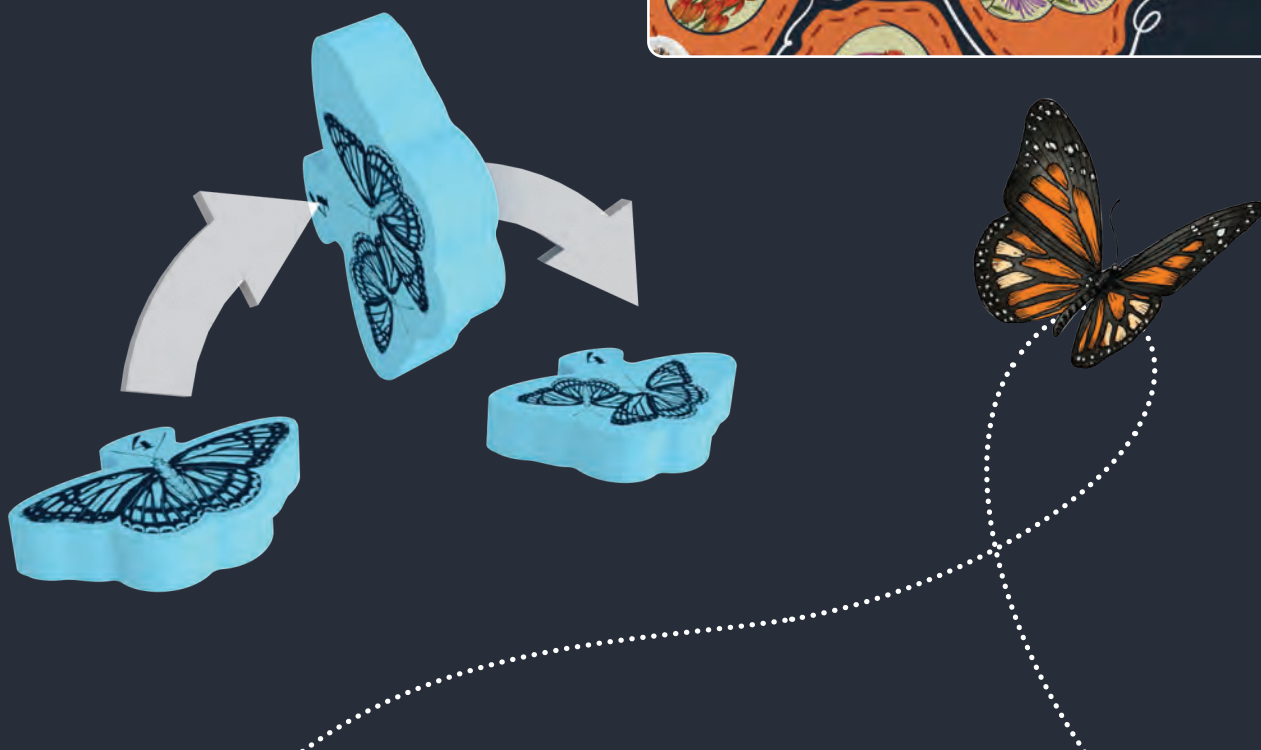
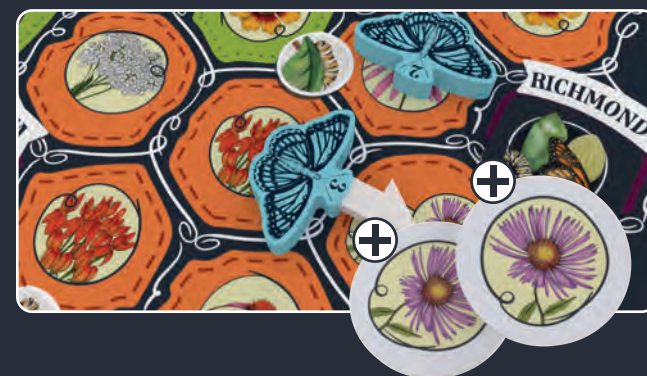
Następnie Darek porusza swojego motyla z pokolenia 2 o 1 pole na pole z różowym kwiatem obok Richmond i zbiera żeton różowego kwiatu.



W swoim trzecim ruchu Darek chciałby zebrać 2 żetony fioletowych kwiatów, ale jego motyl z pokolenia 2 nie może zebrać kwiatów z tego pola, ponieważ jest to pole, na którym ten motyl rozpoczął bieżącą turę. Nie może też zebrać kwiatu, gdyby ten motyl wrócił na pole z pomarańczowym kwiatem, ponieważ w tej turze zebrał już kwiat z tego pola.



Ponieważ jednak motyl z pokolenia 3 jest nowo wykluły i nie był jeszcze na żadnym innym polu, Darek może wykorzystać swój trzeci ruch, aby poruszyć tego motyla na pole z 2 fioletowymi kwiatami i zebrać 2 żetony fioletowych kwiatów.



Odkrywanie pór roku

Na migrację monarchów każdego roku wpływają zmienne warunki, takie jak wiatr, pogoda, temperatura i zmiany w użytkowaniu gruntów.

Karty celów dla każdej pory roku w Mariposas reprezentują któreś z tych zmieniających się czynników. W danej grze wykorzystujemy po jednej karcie celu dla każdej pory roku.

Wiosna

Wiosenna karta celu jest odkrywana na początku gry. Gdy wszyscy gracze wykonają po 4 wiosenne tury, następuje koniec wiosny.

Na koniec wiosny wykonajcie kolejno następujące kroki:

1. Umieśćcie wszystkie karty akcji zagrane podczas wiosny na stosie kart odrzuconych.
2. Podliczcie punkty za cele przedstawione na wiosennej karcie celu.
3. Ustalcie pierwszego gracza na lato. Gracz z najmniejszą całkowitą liczbą punktów na koniec wiosny zostanie pierwszym graczem w lecie (przy remisie pierwszym graczem zostanie ten z remisujących, który jest najbliższej dotychczasowego pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
4. Jeśli masz dostępne jakieś motyle z pokolenia 2, które nie są na mapie, jeden z nich może wykluczyć się za darmo (bez kosztów w postaci żetonów kwiatów i nie musi to być na polu sąsiadującym z symbolem trojeści). Umieść go na tym samym polu, na którym masz swojego motyla z pokolenia 1.
5. Usuńcie wszystkie motyle z pokolenia 1 z planszy mapy.
6. Odkryjcie letnią kartę celu, jeśli nie została jeszcze odkryta.

Jesteście gotowi na lato.



Oczywiście motyle nie wiedzą z góry, co przyniesie dany rok. Karta celu dla każdej pory roku jest odkrywana, gdy wszystkie motyle, które zostały umieszczone na tej karcie podczas przygotowania gry, wyklują się już na planszy mapy. Jeśli nastąpi koniec pory roku, a karta następnej pory roku nie będzie jeszcze odkryta, to należy ją natychmiast odkryć, a leżące na niej znaczki motyli zwrócić do zasobów odpowiednich graczy.

Lato

Gdy wszystkie motyle z pokolenia 2 zostaną usunięte z zakrytej letniej karty celu, odkryjcie letnią kartę celu. Gdy wszyscy gracze wykonają po 5 letnich tur, następuje koniec lata.

Na koniec lata wykonajcie kolejno następujące kroki:

1. Umieśćcie wszystkie karty akcji zagrane podczas lata na stosie kart odrzuconych.
2. Podliczcie punkty za cele przedstawione na letniej karcie celu.
3. Ustalcie pierwszego gracza na jesień. Gracz z najmniejszą całkowitą liczbą punktów na koniec lata zostanie pierwszym graczem w jesieni (przy remisie pierwszym graczem zostanie ten z remisujących, który jest najbliższej dotychczasowego pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
4. Jeśli masz dostępne jakieś motyle z pokolenia 3, które nie są na mapie, jeden z nich może wykluczyć się za darmo (bez kosztów w postaci żetonów kwiatów i nie musi to być na polu sąsiadującym z symbolem trojeści). Umieść go na tym samym polu, na którym masz jednego ze swoich motyli z pokolenia 2.
5. Usuńcie wszystkie motyle z pokolenia 2 z planszy mapy.
6. Odkryjcie jesienną kartę celu, jeśli nie została jeszcze odkryta.

Jesteście gotowi na jesień.

Gdy w wyniku wykluwania się wszystkie motyle zostaną usunięte z zakrytej karty celu, jest ona odkrywana dla wszystkich graczy. Karta celu wpływa tylko na swoją porę roku; na przykład letnia karta celu odkryta na wiosnę nie ma wpływu podczas trwania wiosny.

Jesień

Gdy wszystkie motyle z pokolenia 3 zostaną usunięte z zakrytej jesienną karty celu, odkryjcie jesienną kartę celu. Gdy wszyscy gracze wykonają po 6 jesiennych tur, następuje koniec jesieni.

Na koniec jesieni wykonajcie kolejno następujące kroki:

1. Podliczcie punkty za cele przedstawione na jesienną karcie celu.
2. Podliczcie punkty za liczbę motyli z pokolenia 4, które dotarły do Michoacán:

Motyle z pokolenia 4

1	2	3	4	5	6
3	7	12	17	21	24

Każdy kolejny motyl z pokolenia 4 w Michoacán daje dodatkowe 2 punkty.

3. Otrzymujecie po 1 punkcie za każdą zebraną podczas gry kartę cyklu życia.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów po wszystkich 3 porach roku.

Jeśli 2 lub więcej graczy ma taką samą liczbę punktów, należy rozstrzygnąć remisy zgodnie z poniższymi punktami (w kolejności):

1. Liczba motyli w Michoacán.
2. Liczba żetonów kwiatów.
3. Liczba kart cyklu życia.
4. Nadal remis? Zajmujecie to samo miejsce!

IkonoGRAFIA i objaśnienia kart celów

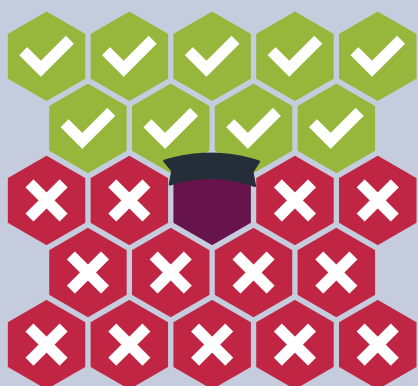
W tej części znajdziecie dokładniejsze wyjaśnienia przykładowych celów z kart celów dla poszczególnych pór roku. Ukończenie wszystkich celów dla każdej pory roku może być trudne. Należy mądrze wybierać zagrywane karty akcji.

CELE GEOGRAFICZNE



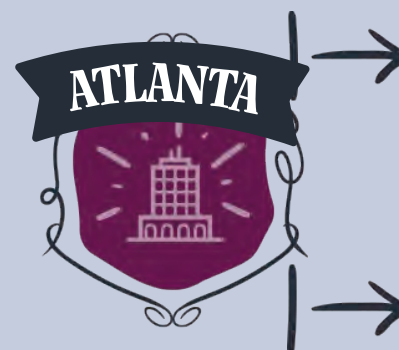
Wyobraź sobie poziomą linię przecinającą lewy górny i prawy górny narożnik wskazanego pola.

Wszystkie pola na mapie, które są w wierszach znajdujących się **powyżej** tej linii (✓) spełniają warunek dla tej karty.



Wyobraź sobie poziomą linię przecinającą lewy dolny i prawy dolny narożnik wskazanego pola.

Wszystkie pola na mapie, które są w wierszach znajdujących się **poniżej** tej linii (✓) spełniają warunek dla tej karty.



Wyobraź sobie pionową linię przecinającą prawy górny i prawy dolny narożnik wskazanego pola.

Wszystkie pola na mapie, które są w kolumnach znajdujących się **na prawo od** tej linii (✓) spełniają warunek dla tej karty.



Wyobraź sobie pionową linię przecinającą lewy górny i lewy dolny narożnik wskazanego pola.

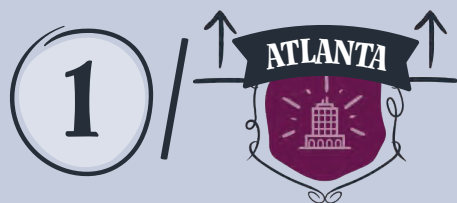
Wszystkie pola na mapie, które są w kolumnach znajdujących się **na lewo od** tej linii (✓) spełniają warunek dla tej karty.



PRZYKŁADY CEŁÓW DLA PÓR ROKU

CELE POWTARZALNE

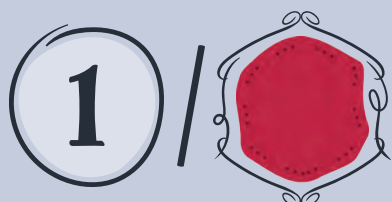
W niektórych przypadkach cele dla pór roku będą dawać punkty za każdym razem, gdy je spełnisz na końcu danej pory roku. Są one zapisane na karcie jako liczba punktów, po której następuje znak „/”, a następnie kryteria punktowania.



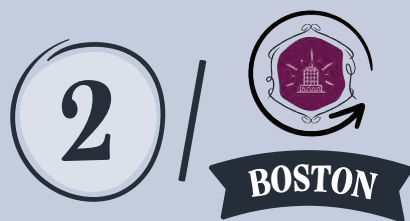
Na końcu tej pory roku zdobywasz po 1 punkcie za każdego motyla, którego masz powyżej wiersza mapy, w którym jest Atlanta.



Na końcu tej pory roku zdobywasz po 2 punkty za każdego swojego motyla, który jest na polu z podwójnymi kwiatami.



Na końcu tej pory roku zdobywasz po 1 punkcie za każdego swojego motyla, który jest na czerwonym polu.



Na końcu tej pory roku zdobywasz po 2 punkty za każdego swojego motyla, który jest wokół Bostonu. „Wokół miasta” obejmuje pole z tym miastem i wszystkie pola z nim sąsiadujące.



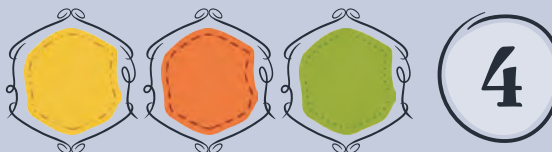
Na końcu tej pory roku zdobywasz po 2 punkty za każdego swojego motyla, który jest na polu znajdującym się na Wschodnim Wybrzeżu. **Wschodnie Wybrzeże biegnie od niebieskiego pola z 2 białymi kwiatami znajdującego się tuż pod Orlando aż do zielonego pola z 2 fioletowymi kwiatami sąsiadującego z Quebec City.**

CELE JEDNORAZOWE

Jeśli cel dla danej pory roku podaje pewne kryteria, po których występuje liczba punktów, to trzeba spełnić te kryteria, aby zdobyć te punkty. Punkty te zdobywa się tylko raz. Wielokrotne spełnienie danych kryteriów nie daje dodatkowych punktów.



Na końcu tej pory roku, jeśli masz co najmniej po 1 motyla wokół każdego z wymienionych 3 miast, zdobywasz 7 punktów.



Na końcu tej pory roku, jeśli masz co najmniej po 1 motyla na żółtym, pomarańczowym i zielonym polu, zdobywasz 4 punkty.



Na końcu tej pory roku, jeśli masz co najmniej po 1 żetonie kwiatu z każdego rodzaju, zdobywasz 3 punkty.



Na końcu tej pory roku, jeśli masz 2 motyle powyżej Atlanty, z których jeden jest na czerwonym polu, a drugi na żółtym polu, zdobywasz 6 punktów (jeśli na tego rodzaju celu są przedstawione 2 pola w tym samym kolorze, to trzeba mieć motyle na 2 różnych polach w tym kolorze, nie wystarczą 2 motyle na tym samym polu).

JEDNORAZOWE CELE ZŁOŻONE

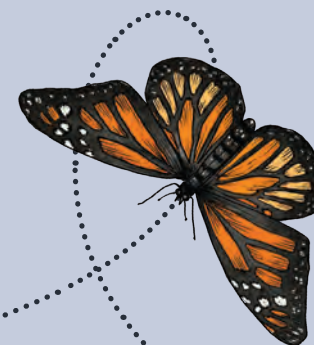
Jeśli na karcie jest przedstawiona jakaś liczba motyli ze słowem „ORAZ”, to musisz mieć co najmniej taką liczbę motyli na mapie na koniec tej pory roku oraz spełniać pozostałe przedstawione kryteria, aby zdobyć wskazaną liczbę punktów. Jeśli na karcie jest motyl zasłonięty czerwonym kątkiem z ukośną linią, oznacza to brak motyli we wskazanym obszarze.



Jeśli masz co najmniej 3 motyle na mapie i nie masz żadnych motyli poniżej Atlanty, zdobywasz 5 punktów.



Jeśli masz co najmniej 3 motyle na mapie i nie masz żadnych motyli na lewo od Atlanty, zdobywasz 5 punktów.



CELE ZWIĄZANE Z ROZMNAŻANIEM

Jeśli na karcie jest symbol motyla wykluwającego się z poczwarki, oznacza to nagrodę za rozmnażanie się w określonych obszarach.



Za każdym razem, gdy wykluwa się twój motyl z następnego pokolenia w kolumnach na prawo od Houston i na lewo od Atlanty, natychmiast zdobywasz 2 punkty.



Gdy motyl z pokolenia 3 rozmnaża się w wierszu powyżej Atlanty, nowy motyl natychmiast staje się podwójnym motylem z pokolenia 4.

PUNKTOWANIE NATYCHMIASTOWE

Za każdym razem, gdy symbol zdobywania punktów jest opatrzone znakiem wykrzyknika, punkty zdobywane są natychmiast, a nie na końcu danej pory roku.



Uwagi autorki

Zwiedzanie rezerwatu motyli monarchów w Michoacán w Meksyku w 2003 roku pozostaje jednym z najbardziej inspirujących i niezapomnianych doświadczeń w moim życiu. Jednak bezpośrednią iskrą dla powstania tej gry planszowej była książka „Lot motyla” autorstwa Barbary Kingsolver, która ożywiła niesamowitą historię migracji monarchów w formie powieści.

Dziękuję wszystkim, którzy pracują, aby pomóc temu gatunkowi kontynuować co roku swoją epicką podróż, czy to przez sadzenie trojeści, ograniczenie stosowania pestycydów, chronienie obszarów naturalnych czy walkę o dołączenie monarchów do listy gatunków zagrożonych wymienianych w amerykańskiej ustawie o zagrożonych gatunkach.

Duże podziękowania należą się też ludziom z wydawnictwa AEG, którzy pomogli ożywić tę historię w postaci gry planszowej. Szczególnie chciałabym podziękować Markowi Woottonowi, który znacznie poprawił tę grę, pracując nad nią jako deweloper. Wiedziałam, że nadajemy na tych samych falach, gdy zaczął wydzwaniać z pytaniami do entomologów ze Smithsonian Institution i Monarch Watch. Również im dziękuję za wyczerpujące odpowiedzi. Dziękuję też dziesiątkom testerów, których pomoc jak zawsze jest jedynym sposobem na to, aby gry były dobre. Mam nadzieję, że spodoba się wam wynik tego wysiłku grupowego i będziecie dzielić mój podziw dla tych pięknych stworzeń.

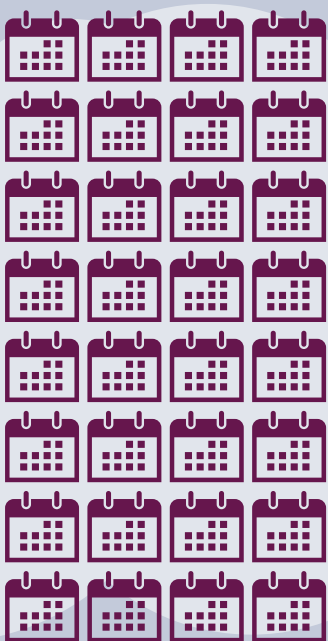


AUTORKA GRY

**ELIZABETH
HARGRAVE**



ZIMUJĄCY MONARCH
MOŻE PRZEŻYĆ
7 LUB 8 MIESIĘCY



NATO MIAŁ ICH DZIEG
ŻYJĄ TYLKO PRZEZ
KILKA TYGODNI



Lot monarchów

PÓŁNOCNOAMERYKAŃSKIE
MOTYLE MONARCHY PODEJMUJĄ
OGROMNĄ PODRÓŻ MIGRACYJNĄ
OBEJMUJĄCĄ DO



4800
KILOMETRÓW

MIGRUJĄCE MONARCHY MOGĄ PRZELEGEĆ
DO 40 KM DZIENNIE, WYKORZYSTUJĄC
PRĄDY POWIETRZNE. BYŁY OBSERWOWANE
NAWET NA WYSOKOŚĆ 3000 M PRZEZ
PILOTÓW SZYBOWCÓW.

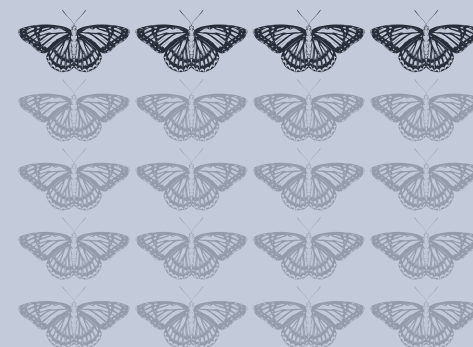


1995



NAJWIĘKSZA W AMERYCE
PÓŁNOCNEJ WSCHODNIA
POPULACJA MOTYLI MONARCHÓW
(ZOBRAZOWANA W TEJ GRZE)
SPADŁA O PONAD 80%
POMIĘDZY LATAMI 1995 I 2015

2015



ZAKŁADANIE MOTYLICH OGRODÓW
I TWORZENIE „PRZYSTANKÓW DLA
MONARCHÓW” STANOWI CORAZ
WAŻNIEJSZE DZIAŁANIA
POMAGAJĄCE ZRÓWNOWAŻYĆ
UTRATĘ SIEDLISK TRÓJEŚC
(TRÓJEŚĆ JEST JEDYNYM ŹRÓDŁEM
POŻYWIEŃ DLA GAŚIENIC
MONARCHÓW)

Zespół

PROJEKT GRY
**ELIZABETH
HARGRAVE**

PRODUKCJA
**DAVE
LEPORE**

PROJEKT
GRAFICZNY
**MATT
PAQUETTE
CO.**

GŁÓWNY
DEVELOPER
**MARK
WOOTTON**

ILUSTRACJE
**INDI
MAVERICK**

KIEROWNICTWO
ARTYSTYCZNE
**JOSH
WOOD**

DYREKTOR
PROJEKTÓW
**NICOLAS
BONGIU**

KOORDYNATOR PROJEKTU

WERSJA POLSKA DTP

DYREKTOR
MARKETINGU
**TODD
ROWLAND**

DYREKTOR
SPRZEDAŻY
KYLE NUNN

**MAGDALENA
WŁODARCZYK**

**MICHAŁ
PEICHL**

TYŁMACZENIE
**JAKUB
NIEDŹWIEDŹ**

TESTERZY GRY

Paul Becker
Rich Bernhard
Brian Brubach
Andrew Buck
Matt Cohen
Dominic Crapuchettes
Mack Creel
Adam Godby
Andrew Godby
Taylor Gougeon
Ricky Hernandez
Tim Herring
Kate Herring
Kyle Huibers
Luke Jessup
Franklin Kenter
Neil Kimball
Damon Mair
Mike McDonald
Chris McPherson
Matthew O'Malley

Jen Osborne
Vladimir Orellana
Daniel Palmer
Andrew Park
Bharat Ponnaluri
Ryan Powell
Alaina Renshaw
Andrew Rosenberg
Jonathon "Shanks"
Shanks
Taylor Shuss
Austin Smokowicz
Joel Sparks
Kimberly Stout
David Studley
Rouslan Sytnik
Josh Tempkin
Rob Watkins
Josh Wood
Matt Yeager
John Zinser

DODATKOWE
OPRACOWANIE
**JOSH WOOD
JOHN
ZINSER**

ZASADY GRY
**ELIZABETH
HARGRAVE
MARK
WOOTTON**

KOREKTA
**JOHN
GOODENOUGH**

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

Angie Babbit, Koordynatorka komunikacji
w Monarch Watch

Dr. Floyd W. Shockley, Menedżer kolekcji,
Narodowe Muzeum Historii Naturalnej,
Smithsonian Institution, Washington, D.C.

W SWOJEJ TURZE

Wiosna 

Lato 

Jesień 

1 Zagraj przed sobą 1 kartę i wykonaj przedstawione na niej akcje.

2 Twój motyl może się rozmnożyć, jeśli **wylądaje** obok symbolu trojeści (zob. str. 8).

3 Dobierz kartę akcji, aby mieć z powrotem 2 karty.
Uwaga: Jeśli masz 2 egzemplarze tej samej karty akcji albo 2 karty akcji, które pozwalają ponownie wykorzystać inne karty, możesz teraz wymienić 1 lub obie karty na nowe.

Gdy zagrasz kartę, pozostaje ona przed tobą aż do końca bieżącej pory roku, a wszystkie zagrane wcześniej w tej porze roku karty również powinny być widoczne dla wszystkich graczy. Pomaga to śledzić, ile tur dany gracz już wykonał i kiedy ma nastąpić koniec pory roku.

SZYBKĄ SPIS TREŚĆ

Ruch	6
Lądowanie	6
Przystanki	7
Wykluwanie się motyli	8
Objaśnienia kart celów	11

© 2020 Alderac Entertainment Group.
Mariposas and all related marks are
™ or ® and © where indicated Alderac
Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem
Village Drive Suite E-521 Henderson, NV
89052 USA. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wydrukowano w Chinach.



Ostrzeżenie: Ryzyko zadławienia! Nie do stosowania przez dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Wiosenna karta celu jest odkrywana na początku gry. Gdy wszyscy gracze wykonają po 4 wiosenne tury, następuje koniec wiosny.

Na koniec wiosny wykonajcie kolejno następujące kroki:

1. Umieśćcie wszystkie karty akcji zagrane podczas wiosny na stosie kart odrzuconych.
2. Podliczcie punkty za cele przedstawione na wiosennej karcie celu.
3. Ustalcie pierwszego gracza na lato. Gracz z najmniejszą całkowitą liczbą punktów na koniec wiosny zostanie pierwszym graczem w lecie (przy remisie pierwszym graczem zostanie ten z remisujących, który jest najbliższym dotychczasowego pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
4. Jeśli masz dostępne jakieś motyle z pokolenia 2, które nie są na mapie, jeden z nich może wykluczyć się za darmo (bez kosztów w postaci żetonów kwiatów i nie musi to być na polu sąsiadującym z symbolem trojeści). Umieść go na tym samym polu, na którym masz swojego motyla z pokolenia 1.
5. Usuńcie wszystkie motyle z pokolenia 1 z planszy mapy.
6. Odkryjcie letnią kartę celu, jeśli nie została jeszcze odkryta.

Jesteście gotowi na lato.

Gdy wszystkie motyle z pokolenia 2 zostaną usunięte z zakrytej letniej karty celu, odkryjcie letnią kartę celu. Gdy wszyscy gracze wykonają po 5 letnich tur, następuje koniec lata.

Na koniec lata wykonajcie kolejno następujące kroki:

1. Umieśćcie wszystkie karty akcji zagrane podczas lata na stosie kart odrzuconych.
2. Podliczcie punkty za cele przedstawione na letniej karcie celu.
3. Ustalcie pierwszego gracza na jesień. Gracz z najmniejszą całkowitą liczbą punktów na koniec lata zostanie pierwszym graczem w jesieni (przy remisie pierwszym graczem zostanie ten z remisujących, który jest najbliższym dotychczasowego pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
4. Jeśli masz dostępne jakieś motyle z pokolenia 3, które nie są na mapie, jeden z nich może wykluczyć się za darmo (bez kosztów w postaci żetonów kwiatów i nie musi to być na polu sąsiadującym z symbolem trojeści). Umieść go na tym samym polu, na którym masz jednego ze swoich motyli z pokolenia 2.
5. Usuńcie wszystkie motyle z pokolenia 2 z planszy mapy.
6. Odkryjcie jesienną kartę celu, jeśli nie została jeszcze odkryta.

Jesteście gotowi na jesień.

Gdy wszystkie motyle z pokolenia 3 zostaną usunięte z zakrytej jesienną karty celu, odkryjcie jesienną kartę celu. Gdy wszyscy gracze wykonają po 6 jesiennych tur, następuje koniec jesieni.

Na koniec jesieni wykonajcie kolejno następujące kroki:

1. Podliczcie punkty za cele przedstawione na jesienną karcie celu.
2. Podliczcie punkty za liczbę motyli z pokolenia 4, które dotarły do Michoacán:

Motyle z pokolenia 4

1	2	3	4	5	6
3	7	12	17	21	24

Każdy kolejny motyl z pokolenia 4 w Michoacán daje dodatkowe 2 punkty.

3. Otrzymujecie po 1 punkcie za każdą zebraną podczas gry kartę cyklu życia.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów po wszystkich 3 porach roku.

Jeśli 2 lub więcej graczy ma taką samą liczbę punktów, należy rozstrzygnąć remisy zgodnie z poniższymi punktami (w kolejności):

1. Liczba motyli w Michoacán.
2. Liczba żetonów kwiatów.
3. Liczba kart cyklu życia.
4. Nadal remis? Zajmujecie to samo miejsce!