

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling



Gra dla 2 do 4 osób w wieku od 8 lat

Instrukcja



Zawartość pudełka

1 plansza doliny



4 plansze graczy



55 klocków domina:

- na każdym klocku widnieją 2 zwierzęta,
- w grze jest 10 różnych zwierząt,
- każda kombinacja występuje tylko raz.



74 rośliny:

- rozróżniamy 4 rodzaje roślin: runo, podszyt, świerki, buki,
- w pudełku znajduje się 5 zestawów roślin, każdy w innym kolorze:
 - cztery w kolorach graczy,
 - jeden koloru naturalnego.

	białe	czarne	pomarańczowe	niebieskie	naturalne
runo	9x	9x	5x	5x	6x
podszyt	4x	4x	3x	3x	4x
świerki	2x	2x	2x	2x	4x
buki	2x	2x	1x	1x	4x

21 żetonów nagród

przód



tył



4 znaczniki punktacji
po 1 w kolorze gracza



30 żetonów chmur



1 znacznik jokera

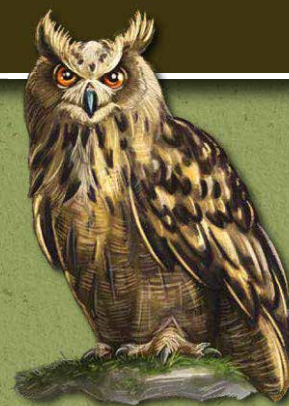


Cel gry

Podczas jednej z pieszych wędrówek natraficie na bardzo zaniedbaną i zanieczyszczoną dolinę. Echo jej niegdyś piękną rozbrzmiewa pośród zdewastowanej przyrody. Nie mogąc przejść obok tego widoku obojętnie, postanawiacie pomóc naturze wrócić do swoich korzeni.

Podczas gry będziecie zdobywać punkty za sprowadzanie do doliny zwierząt, układając płytki domina wzdłuż rwących potoków, oraz za sadzenie drzew i krzewów na przylegających do nich nieużytkach.

Gra dobiegnie końca, kiedy wykorzystacie wszystkie płytki domina. Zwycięży ten, kto po ostatecznej punktacji będzie w posiadaniu największej liczby punktów.



Przygotowanie gry

- 1 Połóżcie **planszę doliny** na środku stołu.



- 2 **Grając w 3 lub 4 osoby:** każdy wybiera kolor, którym będzie grać. Następnie bierze **planszę gracza z balonem** w tym kolorze i kładzie ją przed sobą, stroną z balonem ku górze.



Grając w 2 osoby: jedna osoba bierze dwie plansze z **białą parolotnią**, a druga dwie plansze z **czarną parolotnią**. Każdy umieszcza swoje dwie plansze przed sobą w taki sposób, aby utworzyły dużą planszę gracza:



- 3 **Każdy:** zakrywa **miejsce na roślinę** na swojej planszy **rośliną** wskazanego rodzaju i koloru (na planszy są miejsca w kolorze gracza oraz naturalnym).

Grając w 4 osoby, pozostawcie miejsca oznaczone symbolem puste. Niewykorzystane znaczniki roślin odłóżcie do pudełka.



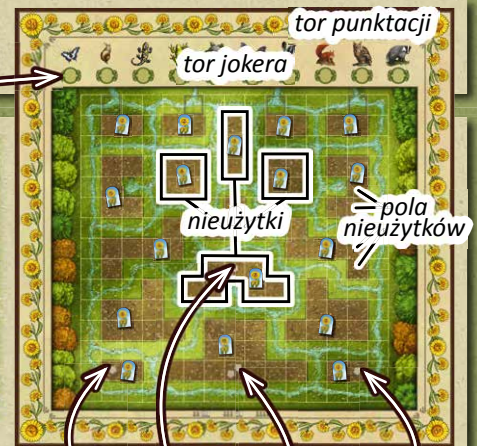
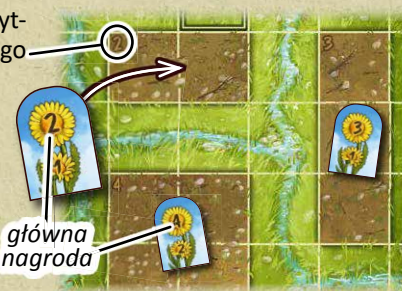
- 4 Połóżcie zielony **znacznik jokera** na pierwszym polu z lewej strony **toru jokera**, oznaczonym u góry symbolem motyla.



- 5 Na planszy doliny znajduje się 18 brązowych **niewyżytków**, a każdy z nich oznaczono liczbą wskazującą jego **rozmiar** (czyli informacją, z ilu pól się składa).

Pogrupujcie **żetony nagród** względem wartości ich głównej nagrody i potasujcie każdą taką grupę oddzielnie. Połóżcie po jednym żetonie na każdym niewyżytku tak, aby wysokość **głównej nagrody** odpowiadała **rozmiarowi** niewyżytku.

3 niewykorzystane żetony odłóżcie do pudełka, nie oglądając ich rewersów.



- 6 Na planszy doliny są 4 **pola niewyżytków** oznaczone chmurami. Na każdym z nich połóżcie wskazaną liczbę **żetonów chmur**.



- 7 **Każdy:** kładzie po 1 żetonie chmury na wszystkich 6 **polach chmur** na swojej planszy. Niewykorzystane żetony chmur odłóżcie do pudełka.



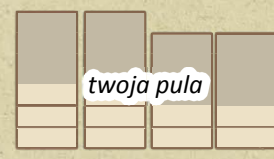
- 8 Potasujcie 55 zakrytych **klocków domina** i rozdajcie:

- grając w 4 osoby: po 13 każdemu graczowi,
- grając w 3 osoby: po 18 każdemu graczowi,
- grając w 2 osoby: po 26 każdemu graczowi.

Niewykorzystane klocki odłóżcie do pudełka, nie oglądając ich.

Każdy: kładzie otrzymane zakryte klocki domina, bez ich oglądania, obok swojej planszy, jako **prywatną pulę gracza**. Następnie wszyscy ciągną ze swoich pul 3 klocki i ustawiają je poziomo przed sobą tak, aby inni gracze nie widzieli ich frontów.

Te 3 klocki będziemy nazywać **ręką**.



- 9 Graczem rozpoczynającym jest ten, kto ostatnio był na spacerze na łonie natury. Gracz ten kładzie swój **znacznik punktacji** na 4. polu **toru punktacji**. Następnie osoba siedząca po jego lewej stronie kładzie swój znacznik na 3. polu, potem trzeci gracz (jeśli jest) kładzie swój na 2., a czwarty (jeśli jest) na 1.





gracz rozpoczynający


Przebieg rozgrywki


Najpierw gracz rozpoczynający wykonuje swoją pierwszą turę, a po nim kolejno, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy wykonuje swoją turę. Gra przebiega w ten sposób do czasu, kiedy nikomu nie zostały już żadne klocki domina. Wówczas gra się kończy.

W swojej turze przeprowadzasz poniżej wymienione kroki, we wskazanej kolejności:

A :  Weź **1 klocek domina** z ręki i połóż go na planszę albo zwróć go do pudełka.

B :  Jeśli położyłeś domino na planszy, możesz zasadzić **1 roślinę** na sąsiadującym pustym polu nieużytku.

C :  **1)** Jeśli zasadziłeś roślinę, otrzymujesz za nią punkty. **2)** Sprawdź również, czy należy przyznać nagrody za nieużytek.

D :  Jeśli to możliwe, uzupełnij rękę, dociągając 1 klocek domina ze swojej puli.

Dodatkowo, podczas swojej tury, możesz użyć żetonu(ów) chmury, aby wykonać **akcje chmur**.

Na tym kończy się twoja tura, a swoją zaczyna osoba siedząca po twojej lewej stronie.



A : Połóż 1 klocek domina na planszy

Wybierz klocek domina ze swojej ręki i połóż go na planszy stroną ze zwierzętami ku górze, przestrzegając poniższych zasad:

Obie połowy muszą leżeć na pustych polach *potoku*.



Klocek lub jego połowa nie może zakrywać pola nieużytku



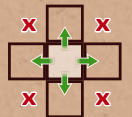
ani wystawać poza obszar gry.



Dokładany klocek musi przylegać do innego klocka (z **takim samym zwierzęciem**) na planszy lub zakrywać jedno z czterech *pól startowych*.



„Przyleganie” oznacza sąsiedztwo w pionie lub poziomie. Sąsiedowanie narożnikiem nie jest wystarczające.



Znacznik jokera wskazuje **zwierzę, które jest bieżącym jokerem**. Takie zwierzę możesz położyć obok dowolnego innego zwierzęcia oraz każde zwierzę możesz do niego dołożyć. Na początku gry jokerem jest motyl. Zwierzę joker możesz zmienić, wykonując akcję chmury (patrz str. 7).

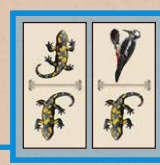


Wszystkie zwierzęta przylegające do każdej połówki dokładanego klocka muszą być tego samego rodzaju. Jeśli choć jedno nie pasuje, nie możesz dołożyć tego klocka w dane miejsce.



Przykład:

Załóżmy, że bieżącym „zwierzęciem jokerem” jest salamandra. W takiej sytuacji na polu oznaczonym czerwoną ramką mógłbyś ułożyć tylko jeden z tych dwóch klocków.



Jeśli nie chcesz lub nie możesz dołożyć żadnego klocka na planszę, **musisz** odrzucić do pudełka jeden klocek ze swojej ręki.

B : Zasadź 1 roślinę na pustym polu nieużytku na planszy

Jeśli ułożyłeś klocek na planszy, **możesz** zasadzić roślinę na przylegającym pustym polu nieużytku:

Weź **dowolną** roślinę ze swojej planszy. Od jej koloru i rodzaju może zależeć to, ile punktów otrzymasz w kroku C (patrz następna sekcja).

Postaw znacznik na pustym *polu nieużytku przylegającym* do kostki **domina**, którą właśnie ułożyłeś na planszy. Pole uważane jest za puste, kiedy nie ma na nim żadnej rośliny.



Jeśli w zasadzeniu rośliny przeszkadza ci **żeton nagrody**, możesz go przesunąć na dowolne inne puste pole **tego samego nieużytku**. Żeton nagrody jest usuwany z nieużytku tylko i wyłącznie po przyznaniu komuś punktów za dany nieużytek (patrz krok C).

Jeśli zasadziłeś roślinę na nieużytku z co najmniej 1 **żetonem chmur**, zabierz je wszystkie z tego nieużytku i połóż na pustych polach na chmury na swojej planszy. Jeśli nie masz na planszy pustych pól na chmury, musisz najpierw (*natychmiast*) wykonać akcję(e) wymagającą użycia chmury albo odłożyć go(je) do pudełka.

Uwaga: symbol punktów zwycięstwa na każdej chmurze ma przypominać, że otrzymasz 1 punkt zwycięstwa za każdą chmurę, która na koniec gry będzie wciąż leżeć na twojej planszy (patrz „Koniec gry”, str. 7).



Jeśli pola nieużytku przylegające do dołożonego klocka nie są puste, nie możesz zasadzić rośliny.

Uwaga: na koniec gry tracisz punkty za rośliny, których nie zasadziłeś (patrz „Koniec gry”, str. 7). Staraj się więc nie zaniedbywać sadzenia roślin.





C : Punkty za zasadzenie rośliny oraz za zamknięte nieużytki



1) Punkty za zasadzenie rośliny:



Jeśli w kroku B posadziłeś roślinę (*swojego albo naturalnego koloru*), otrzymujesz punkty:



- 1 punkt za sam fakt zasadzenia rośliny,
- 1 punkt za **każdą roślinę** (*dowolnego koloru*) o takiej samej lub niższej **wartości**, rosnącą w **tym samym nieużytku**.

Wartość każdego rodzaju roślin jest powiązana z jej wysokością:

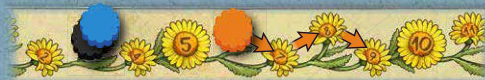
runo  = wartość  1

podszyt  = wartość  2

świerki  = wartość  3

buki  = wartość  4

Kiedy zdobędziesz punkty, zaznacz je na torze punktacji, przesuwając swój **znacznik punktacji** o odpowiednią liczbę pól w przód (*na jednym polu może być kilka znaczników*).



Przykład:



a) **Gosia** sadi podszyt na pustym nieużytku wielkości 4 pól, za co zdobywa 1 punkt.



b) **Maciek** w swojej turze sieje runo na tym samym nieużytku, za co zdobywa 1 punkt (nie otrzymuje punktów za podszyt Gosi, ponieważ ma on wyższą wartość niż jego runo).



c) Kilka tur później **Maciek** sadi podszyt na tym samym nieużytku, za co otrzymuje 3 punkty (1 za własny podszyt, 1 za pomarańczowy podszyt oraz 1 za swoje runo).



d) W swojej kolejnej turze **Gosia** sadi naturalny świerk na tym samym obszarze, za co otrzymuje 4 punkty.

2) Punkty za zamknięte nieużytki:

Na koniec kroku C sprawdź, czy twój klocek **domknął** jakiś nieużytek. Użytek jest zamknięty, kiedy **każde przylegające do niego pole z potokiem jest**:

- zasłonięte klockiem *albo*
- odizolowane.

Pole z potokiem jest *odizolowane*, kiedy nie przylega do innego pola z potokiem (*co znaczy, że nie można na nim położyć klocka domina*).

Pamiętaj! Pola z potokiem sąsiadujące **tylko narożnikami nie są przylegające**. Użytek może więc być zamknięty nawet wtedy, kiedy styka się narożnikami z pustymi polami z potokiem.

Przeprowadź **podliczanie punktów oddzielne dla każdego nieużytku**, który zamknąłeś w tej turze, w poniżej opisany sposób:

Zsumuj wartości poszczególnych roślin na tym nieużytku dla **każdego koloru** oddzielnie (*również dla naturalnego*).

Kolory, dla których łączna wartość na danym nieużytku **jest identyczna** traktowane są tak, jakby **ich tam w ogóle nie było**.

Jeśli na nieużytku nie ma żadnego koloru (*czyli również wtedy, kiedy wszystkie mają tę samą wartość*), nikt nie zdobywa punktów.

W przeciwnym przypadku przyznawane są nagrody:

- **Główna nagroda:** jeśli najwyższą sumaryczną wartość mają rośliny w kolorze gracza, otrzymuje on **tylko punktów, ile wskazuje nagroda główna**. Jeśli to kolor naturalny ma najwyższą sumaryczną wartość, nagroda główna przepada.
- **Druga nagroda:** jeśli drugą najwyższą sumaryczną wartość mają rośliny w kolorze gracza, otrzymuje on **tylko punktów, ile wskazuje druga nagroda**. Jeśli to kolor naturalny ma drugie miejsce, druga nagroda przepada.
- Nie ma nagród za trzecie, czwarte i piąte miejsce.

Zgodnie z powyższymi zasadami, jeśli na nieużytku są tylko rośliny **jednego koloru** i jest to kolor gracza (*nie jest to kolor naturalny*), gracz ten zdobywa obie nagrody.

główna nagroda



druga nagroda

Ostatecznie, **weź żeton nagrody** i połóż go przed sobą **odkryty**. Żeton **należy do ciebie**, ponieważ za ty zamknąłeś nieużytek, na którym on leżał.



Uwaga: każdy żeton nagrody ma pewną liczbę punktów wydrukowaną na drugiej stronie. Te punkty zostaną przyznane dopiero na koniec gry. Możesz sprawdzić drugą stronę swoich żetonów (zdobytych za zamknięcie nieużytków), ale nie powinieneś ich nikomu pokazywać przed końcem gry.



odizolowane pole z potokiem

Przykład 1:

Gosia układa domina z dwoma sowami, czym zamyka nieużytek o wielkości 4 pól. Na koniec kroku C swojej tury podlicza ten nieużytek. Sumaryczna wartość roślin:

- **Gosi** to **2** (1 podszyt),
- **Maćka** to **3** (1 podszyt + 1 runo),
- **koloru naturalnego** to również **3** (1 świerk).

Rośliny w kolorach **czarnym** i **naturalnym** remisują, więc uważane są za nieobecne. W tej sytuacji **pomarańczowe** rośliny są jedyne, które przynoszą punkty. **Gosia** zdobywa więc 6 punktów (4 + 2).

Gosia zdobywa też żeton nagrody (ponieważ to ona zamknęła ten nieużytek).



Przykład 2:

Najwyższą sumaryczną wartość (**2**) ma kolor **naturalny**, a **Maciek** ma drugi najwyższy wynik (**4**). **Maciek** zdobywa 2 punkty (za drugą nagrodę wskazaną na żetonie).

D: **Uzupełnij klocki domina w ręce**

Uzupełnij klocki domina na swojej ręce, dociągając jeden nowy ze swojej puli. Twoja tura kończy się w tym momencie.

Jeśli twoja pula klocków jest pusta, pomiń ten krok. W takiej sytuacji do końca gry nie będziesz już uzupełniać swojej ręki.

- Kiedy wykorzystasz wszystkie swoje klocki domina z ręki, twoje **tury** będą pomijane do końca gry. Gracze, którzy wciąż mają klocki domina kontynuują wykonywanie swoich tur na zwykłych zasadach.



Akcje chmur

W swojej turze, poza wykonaniem kroków A do D, możesz wykonać dowolną liczbę akcji chmur. Za wykonanie każdej takiej akcji musisz zapłacić (czyli zabrać ze swojej planszy i odłożyć do pudełka) żetonami chmur. W grze dostępne są 3 rodzaje akcji chmur:



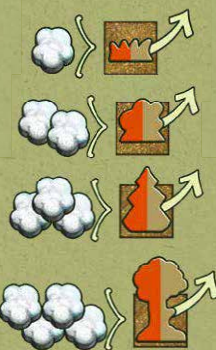
Zmiana zwierzęcia będącego jokerem

W dowolnym momencie swojej tury możesz zmienić zwierzę będące bieżącym jokerem. W tym celu zapłać 2 żetony chmur i przesun znacznik jokera na **dowolnie wybrane** pole na torze jokera.



Wykonaj jeszcze jedną turę


Na końcu swojej tury możesz zapłacić 3 żetony chmur, aby **natychmiast** przeprowadzić jeszcze jedną turę. Możesz w ten sposób wykonać tyle tur pod rząd, na ile cię stać.



Zabierz rośliny z planszy doliny na swoją planszę gracza

W dowolnym momencie swojej tury możesz zapłacić żetonami chmur, aby zabrać z planszy doliny roślinę lub rośliny (nawet z zamkniętego nieużytku) i położyć je na swojej planszy gracza:

Za każdą zabraną w ten sposób roślinę musisz zapłacić tyle żetonów chmur, ile wynosi jej wartość.

W ramach tej akcji możesz zabrać tylko rośliny w **swoim kolorze lub kolorze naturalnym**. Mogą to być **dowolne naturalne** rośliny (nie ma znaczenia, kto je zasadził). Musisz jednak mieć wolne miejsce właściwego koloru i kształtu na swojej planszy. Podczas gry w 4 osoby, miejsca na rośliny oznaczone  nie są dostępne.



Koniec gry

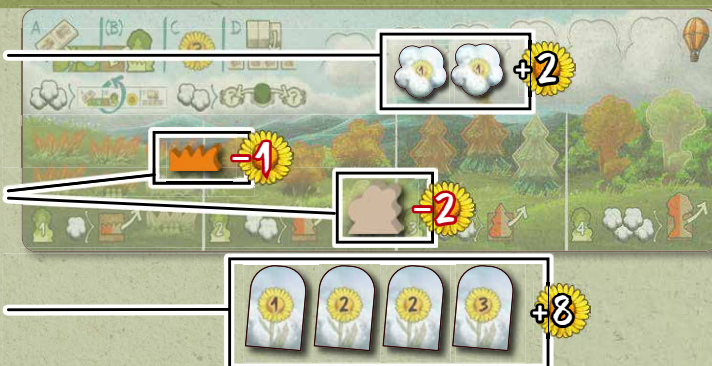
Gra kończy się, kiedy wszyscy ułożą na planszy wszystkie swoje klocki domina.

Po zakończeniu gry, przeprowadźcie **punktację końcową** w następujący sposób:

Najpierw przyznajcie punkty za nieużytki, na których wciąż znajdują się żetony nagrody. Podliczajcie punkty dla każdego nieużytku oddzielnie, wg zasad opisanych w żółtej ramce na stronie 6, z tym że po przyznaniu nagrody odłóżcie żeton nagrody do pudełka.

Kiedy przydzielicie nagrody za wszystkie niezamknięte nieużytki, **każdy** dodatkowo:


- otrzymuje po 1 punkcie za każdy **żeton chmury**, który wciąż ma na swojej planszy,
- traci tyle punktów, ile wynosi sumaryczna **wartość** wszystkich wciąż niezasadzonych roślin (*leżących na jego planszy gracza*),
- odwraca zebrane żetony nagród i otrzymuje liczbę punktów wskazaną po ich drugiej stronie.





Zwycięzcą gry zostaje ten, kto po przeprowadzeniu powyższych kroków punktacji końcowej jest w posiadaniu największej liczby punktów. Remisy rozstrzygane są na korzyść tego z remisujących, kto posiada więcej **żetonów nagród**. Jeśli to nie pomogło, remisujący wygrywają wspólnie.


Podsumowanie przebiegu gry

Rozgrywacie tury w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara do momentu, w którym nikt nie będzie miał już klocków domina. W swojej turze:

A:  Połóż **1 klocek domina** ze swojej ręki na planszę doliny albo do pudełka. > patrz str. 4

B:  Jeśli dołożyłeś klocek, możesz zasadzić **1 roślinę** na pustym *nieużytku* obok niej. > patrz str. 5

C:  1) Jeśli zasadziłeś roślinę, **zdobyczas punkty**: 1 punkt za fakt zasadzenia rośliny + 1 punkt za każdą roślinę rosnącą już na tym nieużytku, której *wartość* jest równa lub niższa od wartości tej rośliny, którą właśnie zasadziłeś. > patrz str. 5
2) Jeśli dokładając klocek domina *zamknąłeś* choć jeden nieużytek, podliczcie punkty zgodnie z zasadami opisanymi w żółtej ramce na stronie 6. Następnie zберите *żetony nagród* z tych nieużytków i połóż je przed sobą. > patrz str. 6

D:  Jeśli to możliwe, **uzupełnij rękę**, dociągając 1 klocek domina ze swojej puli. > patrz str. 6

Podczas swojej tury możesz zapłacić żetonami chmur za wykonanie dowolnej liczby **akcji chmur**: > patrz str. 7



• zmień zwierzę będące jokerem,



• przeprowadź jeszcze jedną turę po zakończeniu bieżącej,



• przenieś rośliny w twoim lub naturalnym kolorze z planszy doliny na swoją planszę.

Kiedy *twoja pula klocków domina* jest pusta, nie *uzupełniasz ręki*. Kiedy nie masz już klocków w *rękę*, twoja tura jest pomijana do końca gry.

Gra kończy się, kiedy nikt nie będzie miał już klocków domina w rękę.

Przeprowadźcie wówczas **punktację końcową**:

- podliczcie punkty za *nieużytki*, które nie zostały zamknięte,
- dodajcie po jednym punkcie za każdy niewykorzystany *żeton chmury*,
- odejmijcie tyle punktów, ile wynosi *wartość* wszystkich roślin, które wciąż macie na swojej planszy,
- odwróćcie zdobyte *żetony nagród* i dodajcie tyle punktów, ile widnieje na ich rewersach.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. Remis rozstrzyga liczba żetonów nagród.



Autorzy gry: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling

Ilustracje: Dennis Lohausen

Rozwój: Peter Eggert, Viktor Kobilke

Opracowanie instrukcji: Viktor Kobilke

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Korekta: Agata, Marta i Monika Syc



Pod patronatem:



Wydawnictwo Lacerta facebook.com/LacertaPL
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska
www.LACERTA.pl

© 2021 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Niemcy
Wszelkie prawa zastrzeżone
www.deep-print-games.com