

ZŁAP KADR

Liczba graczy: 1-4 ♦ Czas rozgrywki: 30' ♦ Wiek: 8-99



Najbardziej poczytny magazyn przyrodniczy, „Błysk”, ogłasza wielki konkurs fotograficzny na temat dzikich papug. Nie zastanawiając się długo, drukujesz zlecenie oraz bilety lotnicze, chwytasz za torbę z obiektami i ruszasz w dżunglę. *To może być moja szansa!* – krzyczysz.

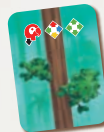
Rozpoczyna się wyścig z czasem, w którym każdy ruch jest na wagę zwycięstwa. Zaplanuj eksplorację dżungli drzewo po drzewie, gałąź po gałęzi. Wyrzedź konkurencję i uchwyc jak najwięcej zdjęć kolorowych papug, zgodnie z wytycznymi magazynu. *Nie zwlekaj, złap kadr!*

SPIS KOMPONENTÓW

75 KART DŻUNGLI,
w skład, których wchodzi:



11 KART PAPUG



64 KARTY DRZEW

4 dwustronne
PLANSZETKI KORZENI



32 KARTY ZLECEŃ
PUBLICZNYCH
(8 kart w 4 kolorach)



43 karty ZLECEŃ
PRYWATNYCH

80 znaczników PAPUG
w 4 kolorach



12 znaczników
NAGRODY ZŁOTEJ
PAPUGI (NZP)



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- 1** Dostosuj liczbę kart w **TALII DŻUNGLI** do liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Karty, które mogą wymagać usunięcia, posiadają w prawym dolnym rogu niewielką liczbę 3+ lub 4.
- ◆ Kart bez oznaczenia należy użyć podczas każdej rozgrywki.
 - ◆ Kart oznaczonych 3+ należy użyć podczas rozgrywki w 3 lub 4 osoby.
 - ◆ Kart oznaczonych 4 należy użyć tylko podczas rozgrywki w 4 osoby.

Usunięte karty odłóż do pudełka, nie będą używane podczas tej rozgrywki.

- 2** Potasuj **TALIĘ DŻUNGLI** i rozdaj każdemu graczowi po **3 KARTY DŻUNGLI** z wierzchu talii. Każdy gracz może sprawdzić swoje karty, jednak trzyma je w tajemnicy przed innymi. Następnie, obok **TALII DŻUNGLI**, wyłóż **3 KARTY DŻUNGLI** awersem ku górze, będą one stanowić rynek dostępnych ruchów.

- 3** Rozdaj każdemu graczowi **PLANSZETKĘ KORZENI**. Planszetki są dwustronne i różnią się warunkami punktacji. Strona A jest wariantem podstawowym, B – zaawansowanym. Sugerujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki używać strony A. Po zaznajomieniu z grą, każdy z graczy może swobodnie wybierać, na której stronie chce grać (A/B). Więcej o warunkach punktacji planszetek na stronie 10.

- 4** Potasuj **TALIĘ ZLECEŃ PRYWATNYCH** i rozdaj każdemu graczowi po **3 KARTY ZLECEŃ PRYWATNYCH**. **ZLECENIA PRYWATNE** trzymamy podczas gry odkryte z lewej strony planszетки. Następnie połóż **TALIĘ ZLECEŃ PRYWATNYCH** w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Uwaga! Jeśli jest to wasza pierwsza rozgrywka, rozdaj każdemu graczowi tylko po **1 KARCIE ZLECENIA PRYWATNEGO** (zamiast 3).



- 5** Podziel **KARTY ZLECENÍ** **PUBLICZNYCH** na 4 stosy ze względu na kolor rewersu i potasuj każdy stos z osobna. Dociągnij i wyłóż poniżej każdego z nich karty w liczbie zgodnej z tabelą. Dociągnięte karty obróć na stronę z koronami drzew i zsuń tak, by widoczne były ikony.



Liczba graczy	1-3	4
Liczba KART ZLECENÍ PUBLICZNYCH w każdym kolorze	2	3

- 6** Połóż znaczniki **PAPUG** oraz **NAGRODY ŻŁOTEJ PAPUGI** w dostępnym dla wszystkich graczy miejscu.
- 7** Gracz, który jest w stanie wymienić najwięcej gatunków papug zostaje **PIERWSZYM GRACZEM**. Jeżeli ta metoda nie pozwala wyłonić **PIERWSZEGO GRACZA**, wybierzcie go w sposób losowy.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka w **ZŁAP KADR** trwa maksymalnie 16 rund, w trakcie których, počzawszy od **PIERWSZEGO GRACZA**, a następnie zgodnie ze wskazówkami zegara, każdy z graczy będzie wykonywał swoje tury składające się z akcji rozpatrywanych w następującej kolejności:

- ❶ Zagranie karty z ręki
- ❷ Wykonanie akcji dostępnych na karcie
- ❸ Realizacja **ZLECEN** (OPCJONALNE)
- ❹ Dociągnięcie **ZLECEN** (OPCJONALNE)
- ❺ Dobranie **KARTY DŻUNGLI**



Gra kończy się w dwóch przypadkach:

- ◆ na koniec 16 rundy

LUB

- ◆ gdy dowolny z graczy zrealizuje 4 **ZLECENIA PUBLICZNE** i tym samym ukończy 4 drzewo nad swoją planszatką (dokończcie wtedy rundę, aby każdy z graczy wykonał w grze równą liczbę ruchów).

Następnie każdy z graczy zlicza **PUNKTY PRESTIŻU** za zlecenia, nagrody oraz finalny układ papug na swoich drzewach. Gracz z największą liczbą punktów zostaje fotografem miesiąca! (szczegóły punktacji na stronie 10).



SZCZEGÓŁOWY OPIS TURY GRACZA

❶ Zagranie karty z ręki

Każda zagrana karta powinna pomóc ci w złapaniu idealnego kadru.

❶.1 Jeżeli zagrana karta to **KARTA DRZEWA**:

Położ kartę nad swoją **PLANSZETKĄ KORZENI** na dowolnym z 4 drzew. Jeżeli kładziesz kartę nad leżącą już **KARTĄ DRZEWA**, upewnij się, by przykryła ona górną część niższej karty – dzięki temu drzewo będzie tworzyć wizualną całość.

❶.2 Jeżeli zagrana karta to **KARTA PAPUG**:

Położ kartę poniżej swojej planszeczki, tak by nie przeszkadzała w dalszej rozgrywce.

❶.3 AKCJA RATUNKOWA:

Odrzuć dowolną **KARTĘ DŻUNGLI** z ręki i połóż ją rewersem ku górze poniżej swojej planszeczki, aby:

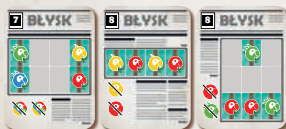
- ♦ dobrać z zasobów znacznik **PAPUGI** (w dowolnym kolorze) i położyć na dowolnej pustej gałęzi na jednym ze swoich drzew

ALBO

- ♦ wykonać dowolny ruch jedną ze swoich **PAPUG** (szczegółowy opis akcji poniżej).

Uwaga! W przypadku wybrania **AKCJI RATUNKOWEJ** nie wykonujesz więcej żadnych akcji z karty w tej turze (opisanych w kolejnym kroku). Możesz realizować zlecenia.

Dla lepszej organizacji zalecamy trzymać niezrealizowane **KARTY ZLECENIA PRYWATNYCH** z lewej strony planszeczki, a zrealizowane, zakryte, z prawej strony.



2 Wykonanie akcji dostępnych na karcie

Sprawdź ikony na zagranej właśnie karcie – każda z nich odpowiada akcji. **Akcje są dobrowolne i możesz wykonywać je w dowolnej kolejności.**



Dołożenie papugi. Możesz wziąć papugę w zaznaczonym kolorze z zasobów ogólnych i położyć ją na gałęzi na **dołożonej właśnie KARCIE DRZEWIA.**



Dołożenie papugi. Możesz wziąć papugę w zaznaczonym kolorze z zasobów ogólnych i położyć ją na **dowolnej** pustej gałęzi w twojej dżungli.



Ruch papugi. Możesz przenieść papugę w zaznaczonym kolorze na dowolną inną pustą gałąź w twojej dżungli.



Jeżeli ikona posiada kilka kolorów, oznacza to, że akcja dotyczy papugi w dowolnym kolorze.



3 Realizacja ZLECEŃ (OPCJONALNE)

Jeżeli widzisz idealny kadr – sięgnij po aparat i pstryknij zdjęcie! Możesz realizować **ZLECENIA PRYWATNE i PUBLICZNE** w dowolnej kolejności, ale pamiętaj, aby całkowicie rozpatrzyć skutki każdego zlecenia przed rozpoczęciem kolejnego.

REALIZACJA ZLECENIA PRYWATNEGO

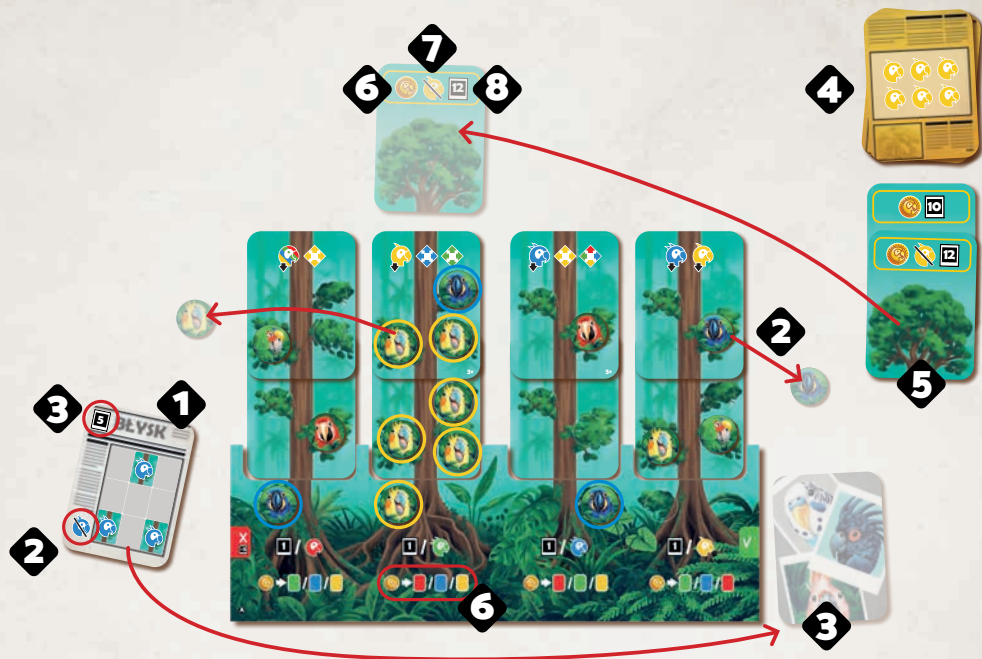
- ◆ Jeśli spełniasz warunek ułożenia papug widoczny na jednej z twoich **KART ZLECEŃ PRYWATNYCH**, zrób zdjęcie i połóż tę kartę zakrytą

z prawej strony swojej planszетки. Zapewni ci ona punkty na koniec gry. Realizując **KARTĘ ZLECENIA PRYWATNEGO** należy zwrócić uwagę jedynie na pola, na których znajduje się symbol papugi. Papugi w innym kolorze nie przeszkadzają w realizacji zlecenia.



Migawka aparatu płoszy papugi – po zrealizowaniu **KARTY ZLECENIA PRYWATNEGO** natychmiast musisz odłożyć do zasobów ogólnych znacznik papugi w kolorze zaznaczonym w lewym dolnym rogu karty. Znacznik ten możesz zdjąć z dowolnego swojego drzewa.

Uwaga! Możesz jednocześnie wykonać kilka zdjęć i zrealizować więcej niż 1 **KARTĘ ZLECENIA PRYWATNEGO**. Musisz jednak realizować te karty w pełni, jedną po drugiej, w wybranej przez siebie kolejności (ma to znaczenie podczas odkładania papug do zasobów ogólnych).



- 1** Kamili udało się odtworzyć układ papug ze swojego Zlecenia Prywatnego i postanawia je zrealizować.
- 2** Podczas robienia zdjęcia migawka płoszy jedną z papug i Kamila musi usunąć dowolną niebieską papugę z dowolnego drzewa. Decyduje się usunąć niebieską papugę z 4 drzewa.
- 3** Zrealizowaną kartę zlecenia przenosi na prawą stronę planszетки – otrzyma za nią na koniec gry 5 pkt.
- 4** Kamila zauważa również, że jest w stanie zrealizować Zlecenie Publiczne – zgromadziła 6 żółtych papug na jednym drzewie.
- 5** Wybiera jedną z dostępnych kart korony w tym samym kolorze i kładzie na szczycie drzewa.
- 6** Następnie sprawdza, czy przysługuje jej Nagroda Złotej Papugi. Spogląda na kolor realizowanego Zlecenia Publicznego (w tym wypadku – żółty) i sprawdza czy jest on zaznaczony pod drzewem, na którym zgromadziła wymagane papugi. Na tym drzewie żółte zlecenia są premiowane, a więc Kamila otrzymuje Nagrodę Złotej Papugi wartą 5 punktów na koniec gry.
- 7** Kamila musi usunąć z dowolnego swojego drzewa jedną żółtą papugę, zgodnie z ikoną na karcie korony.
- 8** Kamila na koniec gry otrzyma 12 pkt, jednak musi pamiętać, że do tego drzewa nie może już dokładać kolejnych kart.

REALIZACJA ZLECENIA PUBLICZNEGO

Jeśli na którymś z twoich drzew znajdują się papugi spełniające wymóg z dostępnej **KARTY ZLECENIA PUBLICZNEGO**, możesz zabrać jedną z dostępnych kart koron leżących poniżej danego zlecenia (w tym samym kolorze) i położyć ją na szczycie drzewa, kończąc jego eksplorację (do takiego drzewa nie mogą być już dokładane nowe karty). Na **KARCIE ZLECENIA PUBLICZNEGO**, oprócz Punktów Prestiżu , możesz znaleźć **NAGRODĘ ŻŁOTEJ PAPUGI** , a także jednorazowe akcje: , , . Dołożenie i ruch papugi są opcjonalne, usunięcie papugi jest obligatoryjne.

NAGRODA ŻŁOTEJ PAPUGI

Doskonały kadr to zawsze szansa na dodatkowe Punkty Prestiżu!

Na planszecie gracza, pod każdym drzewem, znajduje się informacja za jaki kolor **ZLECENIA PUBLICZNEGO** zostanie przyznana **NAGRODA ŻŁOTEJ PAPUGI**. Jeżeli spełniasz ten warunek, zabierz z zasobów ogólnych znacznik NZP i połóż go na koronie właśnie zamkniętego drzewa. **NAGRODA ŻŁOTEJ PAPUGI** zapewnia dodatkowe 5 Punktów Prestiżu na koniec gry.

Uwaga! W swojej turze możesz zrealizować tylko **1 KARTĘ ZLECENIA PUBLICZNEGO**.

❖ Dociągnięcie ZLECEŃ (OPCJONALNE)

Jeżeli posiadasz mniej niż 3 **KARTY ZLECEŃ PRYWATNYCH**, możesz dobrać 2 karty z **TALII ZLECEŃ PRYWATNYCH**, a następnie zachować jedną z nich. Zastanów się jednak dobrze, bo każde niezrealizowane zlecenie na koniec gry przyniesie ci ujemne punkty.

Uwaga! Jeśli jest to wasza pierwsza rozgrywka, zawsze po zrealizowaniu **ZLECENIA PRYWATNEGO** dobierzcie 1 nową **KARTĘ ZLECENIA PRYWATNEGO**, tak by zawsze mieć 1 dostępną.

Uwaga! Nie możesz spełnić właśnie pobranej **KARTY ZLECENIA PRYWATNEGO**.

❖ Dobranie KARTY DŻUNGLI na rękę

Na koniec swojej tury dociągnij nową **KARTĘ DŻUNGLI**. Możesz wybrać 1 z 3 dostępnych kart na rynku lub z wierzchu **TALII DŻUNGLI**. Jeśli wybrałeś kartę z rynku, uzupełnij wolne miejsce nową kartą. Swoją turę rozpoczyna następny gracz.

KONIEC GRY

Gra kończy się w 2 przypadkach:

- ◆ na koniec 16 rundy

LUB

- ◆ gdy dowolny z graczy zrealizuje **4 ZLECENIE PUBLICZNE** i tym samym ukończy 4 drzewo nad swoją planszетką (dokończcie wtedy rundę, aby każdy z graczy wykonał w grze równą liczbę ruchów).

Wskazówka: W ułatwieniu kontroli liczby tur do końca gry pomoże wam **TALIA DŻUNGLI**. Moment, kiedy dociągnęliście ostatnią kartę ze stosu TALII DŻUNGLI oznacza, że pozostała wam ostatnia runda gry. Od teraz nie dobierajcie kart pod koniec swojej tury.



PUNKTACJA KOŃCOWA

Niezależnie od sposobu, w jaki zakończyła się gra, przejdźcie do podliczenia **PUNKTÓW PRESTIŻU** ■, które magazyn „Błysk” przyznaje w 4 kategoriach:



◆ ZLECENIA PRYWATNE

Każda **KARTA ZLECENIA PRYWATNEGO** posiada informację, ile **PUNKTÓW PRESTIŻU** otrzyma gracz za wykonanie zdjęcia z układem papug w zaznaczonym wzorze.



Za każdą **niezrealizowaną KARTĘ ZLECENIA PRYWATNEGO** gracz traci 3 pkt.



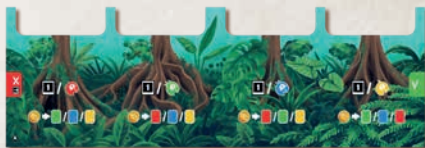
◆ ZLECENIA PUBLICZNE

Każda **KARTA ZLECENIA PUBLICZNEGO** posiada informację, ile punktów otrzyma gracz za sfotografowanie całego drzewa ze wskazanym układem papug.



◆ NAGRODY ŻŁOTEJ PAPUGI

Każdy znacznik **NAGRODY ŻŁOTEJ PAPUGI** wart jest 5 pkt.



◆ DOPASOWANIE PAPUG DO GATUNKU DRZEWA

Na planszecie korzeni, pod każdym drzewem znajduje się oznaczenie punktacji za finalny układ papug.



W wersji podstawowej (A) każda papuga w zaznaczonym kolorze, która znajduje się na tym drzewie, zapewnia 1 dodatkowy **PUNKT PRESTIŻU**.



W wersji zaawansowanej (B) każdy zestaw papug w czterech kolorach (czerwonym, niebieskim, żółtym, zielonym), które znajdują się na tym drzewie, zapewnia 4 dodatkowych **PUNKTÓW PRESTIŻU**.

Gracz z największą liczbą PUNKTÓW PRESTIŻU zostaje fotografem miesiąca magazynu „Błysk”!

W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada więcej zrealizowanych **ZLECEŃ PUBLICZNYCH**. Kolejny remis wygrywa gracz posiadający więcej **NAGRÓD ŻŁOTEJ PAPUGI**. Jeśli nadal występuje remis, gracze dzielą się wygraną.



WARIANT SOLO

Gra przebiega zgodnie z zasadami podstawowymi dla 2 osób, z uwzględnieniem poniższych zmian:

- ◆ po dobraniu **KARTY DŻUNGLI** usuń inną **KARTĘ DŻUNGLI** położoną najdalej od talii, a następnie przesun pozostałą kartę na ostatnie miejsce i wyłóż 2 nowe karty z wierzchu **TALII DŻUNGLI** na wolne miejsca
- ◆ na koniec 5, 9, 12 i 15 rundy usuń kartę korony z największą liczbą punktów

Uwaga! Jeżeli zakończyłeś grę realizując 4 **ZLECENIA PUBLICZNE** to do swojego wyniku dodaj **5 PUNKTÓW PRESTIŻU** za każdą rundę, która pozostała Ci do końca gry.

- ◆ na koniec gry swój wynik porównaj z poniższą tabelą, by ocenić, jak ci poszło:

Punkty	Ocena
80+	Fotografia miesiąca magazynu „Błysk”!
70-79	Zdjęcie okładkowe!
50-69	Świetna robota!
30-49	Jesteś coraz lepszy w fachu!
20-30	Chyba nie odśloniłeś przystony!
0-20	Coś się stało z filmem – wywołaj go raz jeszcze!

Na stronie Wydawnictwa znajdziesz specjalnie przygotowywany notes do pobrania, który pomoże Ci w liczeniu rund i punktów.

SKRÓT ZASAD

TURA GRACZA:

- ❖ Zagraj **KARTĘ DŻUNGLI** z ręki.
- ❖ Wykonaj akcje dostępne na karcie.
❖ **RUCH** / ❖ **DOŁOŻENIE PAPUG**.
- ❖ Zrealizuj **ZLECENIE/ZLECENIA** (OPCJONALNE).
- ❖ Dobierz **ZLECENIE** (OPCJONALNE).
- ❖ Dobierz **KARTĘ DŻUNGLI**.

KONIEC GRY:

- ❖ na koniec 16 rundy (ostatnia runda rozpoczyna się, kiedy zabraknie kart w stosie do dobierania)

LUB

- ❖ gdy któryś z graczy zrealizuje **4 ZLECENIA PUBLICZNE** (dograjcie rundę do końca).



PUNKTACJA:

- ❖ **ZLECENIA PRYWATNE**
- ❖ **ZLECENIA PUBLICZNE**
- ❖ **NAGRODY ŻŁOTYCH PAPUG**
- ❖ **FINALNY UKŁAD PAPUG**



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłężę 650, 32-003 Podłężę

Cześć! Jeśli chcesz podesać nam swój pomysł grę, to łap adres: prototypy@muduko.com

Copyright © for Polish edition
2024 Fabryka
Kart Trefl-Kraków sp. z o. o.

Autor: Paweł Gajda

Ilustracje: Ewelina Wajgert

Koordynatorka projektu:

Kamila Biedrońska

Development: Michał Friedrich

Korekta:

Agnieszka Anulewicz-Wypych

Skład: Paweł Niziołek, Zespół

Muduko

Od autora: Gra powstała dla najcudowniejszej na świecie papugi Oliwii.

Testerzy: Oliwia Gajda, Sasza Redwan, Kacper Darmstaedter, Igor Zuber, Radosław Marszolik, Grzegorz Klimek, Tomasz Popiel, Arkadiusz Małachowski, Julia Barska, Szymon Kolorz, Przemysław Starostka

Grupy testerskie: GRYdułtowy, Designer Camp, Game Studies

FAQ

- ❖ *Czy w Zleceniach Publicznych/Prywatnych przeszkadzają inne papugi? Czy trzeba je usunąć z tych kart, gdzie chcę realizować cel?*
Nie, nie przeszkadzają.
- ❖ *Czy muszę ruszyć papugę, jeśli na karcie mam ruch?*
Nie. Akcje z Kart Dżungli są dobrowolne.
- ❖ *Czy mogę najpierw ruszyć papugi, a potem dołożyć?*
Tak. Akcje możesz wykonywać w dowolnej kolejności.
- ❖ *Czy ma znaczenie, na której gałęzi siedzi papuga?*
Nie, liczy się tylko, która to karta.
- ❖ *Czy mogę zrealizować kilka **ZLECEŃ PUBLICZNYCH** w tym samym kolorze?*
Tak, jednak pamiętaj, że możesz zrealizować maksymalnie **1 ZLECENIE PUBLICZNE** w trakcie swojej tury.
- ❖ *Jeżeli gra nie skończy się poprzez ukończenie **4 ZLECEŃ PUBLICZNYCH** przez jednego gracza, to ile trwa rund?*
16. Każdy z graczy zagra dokładnie 16 kart.
- ❖ *Czy po zrealizowaniu **ZLECENIA**, muszę do zasobów ogólnych odłożyć znacznik papugi, która właśnie została wykorzystana do realizacji zlecenia?*
Znacznik możesz odrzucić ze swojego dowolnego drzewa.
- ❖ *Czy istnieje limit wysokości drzewa?*
Nie, każde drzewo może posiadać dowolną liczbę kart.