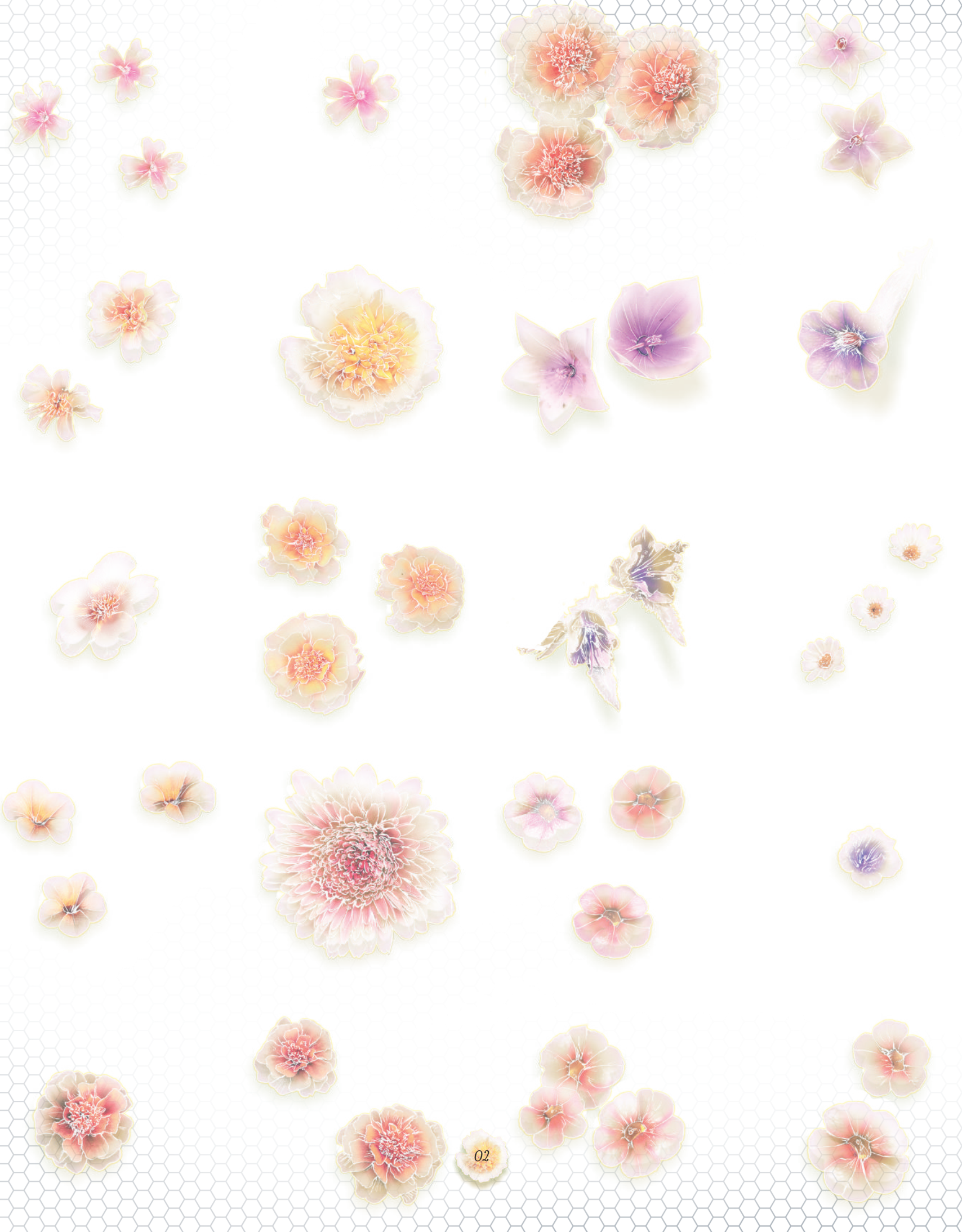


Odfunelo z wiatrem



Instrukcja



Wprowadzenie:

Słońce, ciepły wietrzyk i nieliczne chmurki, galopujące po błękitnym niebie. Nad skąpaną w słońcu kwiecistą łąką nieustrudzenie fruwają piękne motylki. Tym razem masz w rękach aparat fotograficzny. Czaisz się pośród kwiecica, licząc, że uda Ci się pstryknąć kilka pięknych ujęć tych cudownych owadów.

Elementy gry:



31 kart motyli



24 karty kadru



48 motyli



• 16
czerwonych



• 16
niebieskich



• 16
żółtych

36 kryształów

- 24 czarne o wartości 1 punktu
- 12 białych o wartości 2 punktów



Plansza



Płócienny woreczek

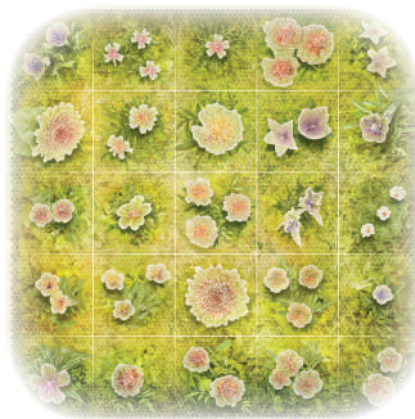
Cel gry:

Wyczul swoje artystyczne oko, zrób niesamowite zdjęcie w najlepszej do tego chwili. Jeżeli się postarasz, nie ominą Cię punkty i końcowy triumf. W każdej ze swoich tur będziesz starać się wybrać odpowiednią grupę motyli i rozproszyć ją

po planszy w taki sposób, aby uzyskać punkty albo z karty motyli, albo z karty kadru. Kiedy wszystkie kryształki zostaną rozdane pomiędzy graczy, zliczą oni posiadane punkty, wyłaniając spośród siebie najzdolniejszego fotografa.

Łąka:

Łąka stanowi główny obszar planszy i składa się z 25 kwadratowych pól w układzie 5x5. Na każdym polu znajduje się co najmniej 1 kwiat.



Kwiaty mają znaczenie wyłącznie w trakcie przygotowania do rozgrywki. 25 kwadratowych pól będziemy w dalszej części instrukcji nazywać „obszarami łąki”.



Przygotowanie rozgrywki:

1. Umieść planszę na środku stołu.
2. Wrzuć wszystkie motyle do woreczka. Losuj motyle jeden po drugim i umieszczaj kolejno na kwiatkach, znajdujących się na łące – po jednym motylu na każdym kwiecie.
3. Potasuj karty motyli i utwórz z nich talię. Umieść ją rewersami do góry na planszy w miejscu na nią przeznaczonym. Analogicznie uczyni z kartami kadru.
4. Z każdej talii dobierz 3 karty i ułóż je odkryte na planszy w miejscach dla nich przeznaczonych.



5. Przygotuj kryształy:

- a. W rozgrywce dla 2 graczy umieść w woreczku 16 czarnych oraz 8 białych kryształów.
- b. W rozgrywce dla 3-4 graczy umieść w woreczku wszystkie 36 kryształów.

6. Wylosuj 3 kryształy i umieść po jednym z nich **na każdej karcie motyli** (**NIE kładź** żadnych kryształów na kartach kadru).



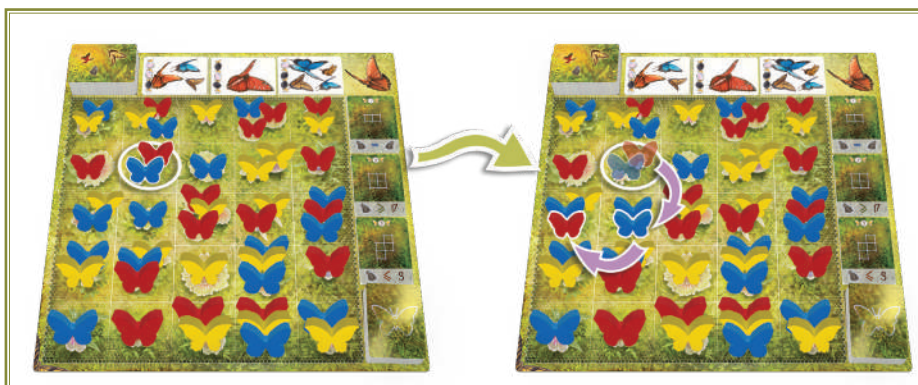
7. Gracz, który ostatnio wygrał partię w Przewrotne motylki, zostaje graczem rozpoczynającym. Alternatywnie możecie wybrać gracza rozpoczynającego, korzystając z dowolnej innej metody.



Przebieg rozgrywki:

Każdy gracz w swojej turze wykonuje następujące 3 etapy: rozproszenie, punktowanie i porządkowanie. Następnie tura przechodzi na kolejnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

ETAP 1 – ROZPROSZENIE



Wybierz jeden z obszarów łąki i weź wszystkie motyle, które się na nim znajdują – te motyle musisz teraz rozproszyć po łące. W tym celu umieść jednego z wziętych motyli na obszarze łąki, sąsiadującym w poziomie lub pionie z obszarem, z którego zabrałaś/eś motyle. Drugiego motyla umieść na obszarze, sąsiadującym z obszarem, na którym umieściłaś/eś pierwszego motyla itd. W ten sposób umieścisz motyle na kolejnych, sąsiadujących ze sobą obszarach. Pamiętaj, aby przestrzegać poniższych zasad:

- Umieszczaj kolejne motyle na obszarach sąsiadujących w poziomie lub pionie (nie dozwolone jest położenie motyla na obszarze sąsiadującym po skosie).
- **Nie możesz bezpośrednio zawrócić** na obszar, na którym położyłaś/eś poprzedniego motyla.

- **Możesz** natomiast **zawrócić** na jakiś obszar pośrednio, to znaczy ułożyć z motyli pętlę, w wyniku której na danym polu uda ci się położyć więcej niż jednego motyla.

UWAGA! NA KAŻDYM OBSZARZE MOŻE ZNAJDOWAĆ SIĘ DOWOLNA LICZBA MOTYLI. KWIATY MAJĄ ZNACZENIE JEDYNNIE W TRAKCIE PRZYGOTOWANIA ROZGRYWKI.

Rozpraszając motyle, staraj się to zrobić w taki sposób, aby ostatni z motyli trafił na obszar, który umożliwi ci zdobycie punktów dzięki karcie motyli lub karcie kadru.

ETAP 2 – PUNKTOWANIE

Aby spełnić wymaganie jednej z kart motyli, obszar, na którym kładziesz ostatniego motyla, musi zawierać dokładnie taką liczbę i kolory motyli, jakie przedstawiono na karcie.



Aby spełnić wymaganie jednej z kart kadru, obszar, na którym kładziesz ostatniego motyla, musi stanowić część układu obszarów, który spełnia poniższe dwa warunki:

- Pasuje kształtem do wzoru wskazanego na karcie.
 - › Kształt może być dowolnie obrócony względem wzoru na karcie (dozwolone są także „lustrzane odbicia”).
- Spełnia podany na karcie wymóg co do liczby motyli.



› Łączna liczba motyli na wszystkich obszarach układu musi być równa lub mniejsza od 4.



› Łączna liczba motyli na wszystkich obszarach układu musi być równa lub wyższa niż 21.



› Na każdym obszarze układu musi znajdować się identyczna liczba motyli (minimum po 1).



Jeżeli udało ci się spełnić wymagania karty motyli albo karty kadru, weź tę kartę i połóż ją przed sobą wraz z kryształami (o ile jakieś się na niej znajdowały).

UWAGA! W JEDNEJ TURZE MOŻNA WZIĄĆ (ZAPUNKTOWAĆ) TYLKO JEDNĄ KARTĘ. JEŻELI ZOSTAŁY SPEŁNIONE WYMAGANIA KILKU KART JEDNOCZEŚNIE, NALEŻY WYBRAĆ I WZIĄĆ TYLKO JEDNĄ Z NICH.

ETAP 3 – PORZĄDKOWANIE

Jeżeli udało ci się wziąć w swojej turze którąś z kart, dobierz kolejną kartę z odpowiedniej talii i umieść ją odkrytą na, przeznaczonym dla niej, pustym polu na planszy.

Jeżeli w tym momencie na którejś z kart motyli znajdują się 3 kryształki, wrzuć je z powrotem do woreczka, a kartę odłóż na stos kart odrzuconych. Na jej miejsce dobierz kolejną kartę z talii. Jeżeli w talii motyli zabraknie kart, przetasuj stos kart

odrzuconych i utwórz z nich nową talię. Jeżeli zabraknie kart w talii kadru, kontynuuj grę bez nich.

Następnie wylosuj 3 kryształki z woreczka i połóż po jednym na każdej, leżącej na planszy, karcie motyli – to działanie należy wykonać zawsze, niezależnie od innych działań w fazie porządkowania. Jeżeli w woreczku zostały mniej niż 3 kryształki, wyciągnij wszystkie pozostałe i rozłóż na kartach, poczynając od kart, na których nie ma kryształów.

Koniec gry:

Gdy ostatni kryształ zostanie wyciągnięty z woreczka, swoją turę wykonuje jeszcze następny w kolejności gracz, po czym gra się kończy. Gracze liczą punkty w następujący sposób:

Każda z kart kadru warta jest tyle punktów, ile wskazano na górze karty. Każdy czarny kryształ wart jest 1 punkt, zaś każdy biały kryształ to 2 punkty.

Posiadacz największej liczby punktów zostaje ogłoszony zwycięzcą!

W przypadku remisu wygrywa ten spośród remisujących graczy, który posiada więcej białych kryształów. Jeżeli to nie rozstrzygnie remisu, zwycięża ten z remisujących, który posiada mniej kart motyli. Jeżeli i to nie rozstrzygnie remisu, remisujący gracze dzielą się chwałą zwycięzcy i obiecują sobie unikać podobnych remisów w przyszłości.



WARIANT: KADROWANIE ZAAWANSOWANE

Poniższy wariant przeznaczony jest dla graczy, którzy poznali już mechanikę gry i pragnęliby nieco większego wyzwania strategicznego.

W wariantcie zaawansowanym obowiązują wszystkie zasady opisane w instrukcji z dwiema poniższymi zmianami:

Etap 2 – Punktowanie: Gracz w swojej turze może wziąć (zapunktować) 1 kartę motyli ORAZ 1 kartę kadru (ale nigdy dwóch kart tego samego typu), o ile, rzecz jasna, zdoła spełnić wymagania obu kart.

Etap 3 – Porządkowanie: Kryształki na kartach motyli należy uzupełniać TYLKO WTEDY, gdy gracz w tej turze zdołał wziąć (zapunktować) jedną z nich. Innymi słowy, jeśli gracz nie zapunktuje w tej turze żadnej karty motyli, wówczas należy wszystkie karty motyli pozostawić bez żadnych zmian (czyli nie dokładać nowych kryształów ani nie usuwać karty motyli, na której leżą 3 kryształki).





Autorzy:

Projekt gry: Jean-Claude Pellin, Dennis Kirps, Christian Kruchten

Producenci wykonawczy: Błażej Kubacki, Filip Głowacz

Ilustracje: Odysseas Stamoğlu

Projekt graficzny: Agnieszka Kopera

Angielska instrukcja: Błażej Kubacki, Rainer Åhlfors

Wersja polska: Lucrum Games

Tłumaczenie: Łukasz Gralak

Redakcja: Bartosz Chlebicki

Skład graficzny: Łukasz Kempański

©2019 Board & Dice.

Aby dowiedzieć się więcej na temat Odfrunęło z wiatrem odwiedź www.boardanddice.com lub www.lucrumgames.pl.