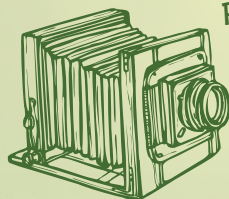


Pstryk!



W odległej krainie, w ostępach zaczarowanego lasu mieszkała gromada przyjaznych zwierzaków: psotne króliki spędzające czas na zabawie w chowanego, zrzedliwe lamparty, które wiecznie toczyły waśnie, orły o sercach miękkich, jak leśny mech, uważające się za najcudowniejsze zwierzaki w lesie, nieśmiałe niedźwiedzie chcące przyjaźnić się z każdym oraz temperamentne kaczki, których wszędzie zawsze pełno.

Pewnego dnia, w leśnej kniei, znaleźli dziwny przedmiot. Był to stary aparat fotograficzny! Oczywiście każdy zwierzak chciał tę tajemniczą zabawkę dla siebie! Ale jak dokonać wyboru, do kogo będzie należało znalezisko?



Po długiej naradzie postanowili, że ten, kto zrobi najciekawszą fotografię, dostanie w nagrodę aparat!

**Kto z was zostanie najlepszym fotografem
w zaczarowanym lesie?**

Kto PSTRYKnie najlepsze zdjęcie?



Zawartość pudełka



→ 1 plansza lasu
(wariant zwykły z jednej strony
i zaawansowany z drugiej)



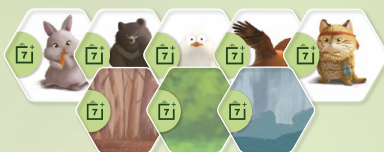
→ 1 żeton słońca
(do śledzenia rund gry)



→ 1 żeton gracza
rozpoczynającego



→ 4 plansze zdjęć
(wariant zwykły z jednej strony
i zaawansowany z drugiej)



→ 105 kwadratowych
żetonów zwierzaków

→ 5 sześciokątnych żetonów
zwierzaków oraz 3 sześciokątne
żetony kolorów (wykorzystywane
w Module A)



→ 5 żetonów zwierzaków w kształcie
kwiatka (wykorzystywane w Module B)



1 instrukcja



1 woreczek

Przygotowanie gry

- 1- Daj wszystkim po 1 planszy zdjęcia, którą kładą przed sobą na stole tak, aby widoczna była strona bez symboli Modułów A i B (Moduły opisane są na str. 5).
- 2- Połóż planszę lasu na środku stołu tak, aby widoczna była strona bez symboli Modułów A i B.
- 3- Wymieszaj 105 kwadratowych żetonów zwierzaków w woreczku, a następnie wylosuj z niego i połóż po cztery na każdym z czterech pól kadrów, zaznaczonych na planszy lasu.
- 4- Osobą, która rozpocznie grę będzie ta, która ostatnio spacerowała po lesie. Daj jej żeton gracza rozpoczynającego oraz żeton słońca.
- 5- Gracz rozpoczynający kładzie żeton słońca na polu oznaczonym „1” w lewym górnym rogu planszy lasu. Osoba ta będzie odpowiedzialna za przesuwanie żetonu słońca o jedno pole w prawo na początku każdej rundy.



Cel gry

Masz 6 rund, aby **zebrać jak najwięcej punktów zwycięstwa**, w sprytny sposób układając zdobyte żetony zwierzaków na swojej planszy zdjęcia.



Uwaga: każdy zwierzak porusza się po planszy lasu w specyficzny dla siebie sposób:



→ **Królik** kica na sąsiednie pole, w kierunku **zgodnym** z ruchem wskazówek zegara. **1**



→ **Lampart** biegnie na sąsiednie pole, w kierunku **odwrotnym** do ruchu wskazówek zegara. **2**



→ **Orzeł** przelatuje raz **w poprzek** planszy (na skos). **3**



→ **Niedźwiedź** **nie rusza się** z pola, na którym stał. **4**



→ **Kaczka** człapie w kierunku **zgodnym** z ruchem wskazówek zegara, do najbliższego pola, na którym stoi co najmniej jedna inna kaczka. Jeśli na planszy lasu nie ma innych kaczek, nie rusza się z miejsca, na którym stała. **5**

Przebieg gry

Każda runda składa się z tur graczy, następujących po sobie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdą rundę rozpoczyna ten sam gracz rozpoczynający. Tura gracza składa się z 2 etapów.

W swojej turze musisz najpierw wykonać czynności **Etapu 1**, a następnie czynności **Etapu 2**:

Etap 1: *zabierz jeden lub więcej żetonów zwierzaków.*

Etap 2: *ułóż zdobyte żetony na swojej planszy zdjęcia.*

Etap 1: zabierz jeden lub więcej żetonów zwierzaków.

Wykonaj następujące kroki:

- Wybierz jeden żeton zwierzaka, leżący na planszy lasu;
- Przesuń go na inne pole (z wyjątkiem niedźwiedzia);
- Z pola, na które przesunąłeś żeton, weź wszystkie żetony zwierzaków mające taki sam kolor tła, jak żeton, który na nie przesunąłeś (włącznie z nim).



Przykład: przesuwasz na to pole żeton królika na **niebieskim tle**, po czym zabierasz z niego **wszystkie żetony mające niebieskie tło**: królika, niedźwiedzia i orła.



Etap 2: ułóż zdobyte żetony zwierzaków na planszy zdjęcia.

Po zabraniu jednego lub więcej żetonów zwierzaków z planszy lasu, musisz ułożyć je na swojej planszy zdjęcia. Obowiązuje jedna zasada: **możesz je układać w dowolnym rzędzie**, ale w danym rzędzie musisz je układać bez pustych przerw, od lewej do prawej strony.

Kiedy już położysz żeton na swojej planszy zdjęcia, do końca gry nie możesz go przesunąć. Na koniec gry każdy podsumowuje punkty dla każdej z poniżej wymienionych grup:



	Policz, ile różnych gatunków zwierzaków (bez względu na kolor ich tła) masz w rzędzie oznaczonym tym symbolem: • 1 gatunek → 1 pkt, • 2 różne gatunki → 2 pkt., • 3 różne gatunki → 5 pkt., • 4 różne gatunki → 9 pkt., • 5 różnych gatunków → 14 pkt.
	Dla każdego gatunku zwierzaków oddzielnie (bez względu na kolor tła) policz, ile żetonów tego gatunku (nie muszą ze sobą sąsiadować) masz w rzędzie oznaczonym tym symbolem: • 1 zwierzak → 1 pkt, • 2 zwierzaki jednego gatunku → 2 pkt., • 3 zwierzaki jednego gatunku → 5 pkt., • 4 zwierzaki jednego gatunku → 9 pkt., • 5 zwierzaków jednego gatunku → 14 pkt.
	Każda para zwierzaków tego samego gatunku (bez względu na kolor ich tła) sąsiadująca w pionie, w dwóch rzędach oznaczonych tym symbolem → 3 pkt.
	Każdy zwierzak w rzędzie oznaczonym tym symbolem, który jest tego samego gatunku (bez względu na kolor tła), co para zwierzaków tego samego gatunku w dwóch rzędach poniżej → 4 pkt.
	Każdy jednokolorowy wiersz (czerwone, niebieskie lub zielone tło) oraz każda jednokolorowa kolumna całkowicie wypełniona żetonami (bez względu na gatunek zwierzaków) → 5 pkt.



Przykład: podliczenie punktów gracza (plansza powyżej).

W tym rzędzie są 4 różne gatunki zwierzaków, co daje graczowi łącznie **9 punktów**.

W tym rzędzie są dwa gatunki zwierzaków: 3 króliki, wartość **5 punktów**, oraz 2 lamparty, wartość **2 punkty**.

W tych dwóch rzędach są 3 pary zwierzaków tego samego gatunku (lamparty, niedźwiedzie i orły), sąsiadujące w pionie, co daje łącznie **9 punktów**.

W tym rzędzie są 2 żetony zwierzaków tego samego gatunku, co para zwierzaków w dwóch rzędach poniżej (lamparty i niedźwiedzie), co daje łącznie **8 punktów**.

Na planszy są 2 kolumny (i zero rzędów) całkowicie wypełnionych żetonami o takim samym kolorze tła (niebieskie i czerwone), co daje łącznie **10 punktów**.

Ten gracz zdobył więc łącznie **43 punkty!**

Po zakończeniu obu etapów uzupełnij puste miejsca na 4 polach planszy lasu żetonami zwierzaków wylusowanymi z woreczka (tak, aby znów na każdym były 4 żetony).

Twoja tura kończy się, a swoją zaczyna kolejny gracz.



Jeśli kolejną osobą jest gracz rozpoczynający, musi najpierw przesunąć żeton słońca o jedno pole w prawo.

Teraz jesteście gotowi na kolejną rundę.

Moduły opcjonalne

Dla urozmaicenia gry dodaliśmy do tego pudełka dwa moduły, które wprowadzają nowe cele i wymuszą konieczność dostosowania do nich strategii gry! Możecie grać z każdym z nich oddzielnie albo połączyć oba.

Moduł A: Zagrożone gatunki i siedliska

Aby chronić zwierzaki, musisz starać się, aby pojawiały się na twoim zdjęciu jak najrzadziej.

Przygotowując grę, ułóż planszę lasu i wszystkie plansze zdjęć stroną z widocznymi symbolami Modułów A i B ku górze. Wylosuj jeden z 8 sześciokątnych żetonów i połóż go na planszy lasu, na miejscu oznaczonym symbolem Modułu A.

Cała gra przebiega zgodnie ze zwykłymi zasadami.



7⁺ Na koniec gry wszyscy, którzy mają na zdjęciu **najmniej żetonów odpowiadających temu, co przedstawia sześciokątny żeton (gatunek zwierzaka albo kolor)** zdobywają 7 dodatkowych punktów.

Koniec gry



Gra kończy się po zakończeniu szóstej rundy. Podliczcie punkty (patrz str. 4). Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zdobywa tytuł najlepszego fotografa w czarowanym lesie! W przypadku remisu, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



Moduł B: Karkołomne zdjęcie

Te zwierzaki naprawdę nie mogą usiedzieć w miejscu... postanowiły wykonać kilka akrobacji do zdjęć.

Przygotowując grę, ułóż planszę lasu i wszystkie plansze zdjęć stroną z widocznymi symbolami Modułów A i B ku górze. Wylosuj jeden z 5 żetonów zwierzaków w kształcie kwiatka i połóż go na planszy lasu, na miejscu oznaczonym symbolem Modułu B.

Cała gra przebiega zgodnie ze zwykłymi zasadami.



5⁺ Na koniec gry wszyscy, którym udało się umieścić zwierzaka przedstawionego na żetonie w kształcie kwiatka w piątej kolumnie piątego rzędu (prawy górny róg zdjęcia), zdobywają 5 dodatkowych punktów.



Wariant jednoosobowy

Możesz grać w **PSTRYK** samemu, zgodnie ze zwykłymi zasadami. Nie możesz jednak wtedy korzystać z modułów.

Swoj wynik sprawdź z tabelą po prawej stronie.

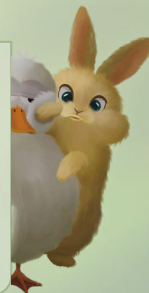


Punkty	Poziom zaawansowania fotograficznego
45 punktów lub mniej	Czy myślałeś już o zmianie zawodu? Prawdopodobnie fotografia nie jest twoją najsilniejszą stroną.
46 do 55 punktów	Z pewnością możesz być dobrym asystentem fotografa. Musisz jednak jeszcze trochę poćwiczyć, aby zostać profesjonalistą!
56 do 61 punktów	Mało brakło! Twoje zdjęcia są dobre, ale wciąż mogą być jeszcze lepsze.
62 punktów lub więcej	Gratulacje! Jesteś mistrzem PSTRYK ania zdjęć w zaklętym lesie. Twoje zdjęcia obiegają cały świat!

Alternatywna metoda śledzenia rund

Nawet najlepszym graczom może się zdarzyć zapomnieć przesunąć żeton słońca. W takiej sytuacji rozegracie więcej rund, co może wpłynąć na punktację poszczególnych graczy. Jeśli taka sytuacja zdarza się często, sugerujemy zmienić lekko przebieg rundy: najpierw wszyscy gracze, zgodnie ze zwykłą kolejnością tur wykonają Etap 1, a następnie wszyscy jednocześnie wykonają Etap 2.

Gdyby któryś gracz chciał uzależnić wykonanie swojego Etapu 2 od tego, jak swój Etap 2 wykona inny gracz, przeprowadźcie Etap 2 zgodnie ze zwykłą kolejnością tur.



Patroni gry



PLANUSZOWE NEWSY



Stopka redakcyjna

Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska



© 2022 Copyright BLAM.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Autorzy: Leeny Liu / Leon Liu • Ilustrator: Aisha Lee • Wydawca oryginalny: Wonderful World • Edycja Francuska i koordynacja wydań międzynarodowych: BLAM • Tytuł oryginalny: Loco Momo • Redaktor naczelny: Simon Villiot • Dyrektor artystyczny: Claude Lucchini • Kierownik projektu: Aurélie Raphaël • Projekt graficzny: Allison Machepy • Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski • Polski tytuł: Magda Latosińska • Tekst wprowadzenia: Ewa Ganiak-Wosinek • Korekta: Agata Syc, Marta Syc, Monika Syc