

ROLNICY

instrukcja video
gry.nk.com.pl

autor: Jeffrey D. Allers ilustracje: Tomek Larek

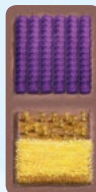
ELEMENTY GRY

90 kart upraw



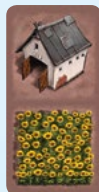
Każda **karta upraw** składa się z dwóch części.
Na każdej części znajduje się jedna z 5 upraw (lawenda, słoneczniki, dynie, ziemniaki, zboże) lub spichlerz.

Lawenda



Zboże

Spichlerz



Słoneczniki

25 kart zbiorów (po 5 kart z każdym rodzajem uprawy)



Karta gracza rozpoczynającego



Karta punktacji



CEL GRY

Każdy gracz prowadzi swoje **gospodarstwo**. Może hodować **5 rodzajów upraw**: lawendę, słoneczniki, dynie, ziemniaki i zboże. Może budować też **spichlerze** – będą bardzo pomocne podczas zbiorów.

Równocześnie każdy gracz ma wpływ na rodzaj i wielkość upraw hodowanych przez **spółdzielnię** (nie należy ona do żadnego z graczy).

Staraj się prowadzić swoje gospodarstwo oraz wpływać na spółdzielnię w taki sposób, aby osiągnąć jak największe zbiory. Im wyższe będziesz miał zbiory, tym więcej punktów zdobędziesz!

Uwaga! Każdy rodzaj upraw możesz zebrać **tylko raz podczas gry**.

PRZYGOTOWANIE GRY

W zależności od liczby osób w grze wykorzystywana będzie różna liczba **kart upraw**:



- **W grze 2-osobowej** odłóżcie do pudełka **18 kart upraw**: **15 kart** oznaczonych na odwrocie dwoma krukami oraz **3 karty** losowo wybrane.

Nie podglądajcie odkładanych kart.



- **W grze 3-osobowej** odłóżcie do pudełka **13 kart upraw**: **10 kart** oznaczonych na odwrocie trzema krukami oraz **3 karty** losowo wybrane.

Nie podglądajcie odkładanych kart.

- **W grze 4-osobowej** odłóżcie do pudełka **4 karty upraw**: wybierzcie je losowo i nie podglądajcie ich.



- A** Z boku stołu ułóżcie **karty zbiorów** (podzielcie je wg rodzaju upraw i rozłóżcie w rzędach od wartości 7 do 15).



- B** Dokładnie potasujcie **karty upraw** biorące udział w grze, stwórzcie z nich zakryty stos (karty leżą obrazkami do dołu) i połóżcie z boku stołu. Będzie to **stos upraw**.



- C** Odkryjcie **2 karty** z góry **stosu upraw** i połóżcie obok siebie na środku stołu. Powstanie w ten sposób kwadrat pól 2x2. Karty te nazywać będziemy **spółdzielnią**. W trakcie gry spółdzielnia będzie się rozrastać.

- D** Następnie każdy gracz bierze z góry **stosu upraw po 5 kart**. Trzymacie je w ręku w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje.

- E** Każdy gracz **wybiera 1 kartę upraw** spośród tych trzymanyh w ręku i kładzie ją zakrytą (obrazkiem do dołu) przed sobą. Następnie **wszyscy jednocześnie** odkrywają wyłożone karty. Nazywać je będziemy **gospodarstwami graczy**. W trakcie gry gospodarstwa będą się rozrastać.

- F** Gracz, który ostatnio był na wsi (albo najstarszy gracz) otrzymuje **kartę gracza rozpoczynającego**.



- G** **Kartę punktacji** połóżcie z boku stołu – podczas gry każdy ma do niej dostęp (karta ta pokazuje, za co przyznawane będą punkty na koniec gry).



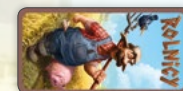
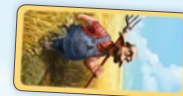
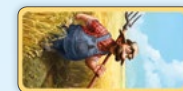
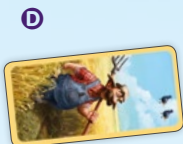
Przygotowanie gry 3-osobowej:

A Karty zbiorów



G Karta punktacji

GRACZ A

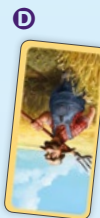


F

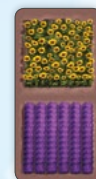
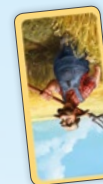
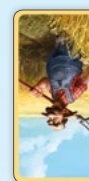
Karta gracza rozpoczynającego



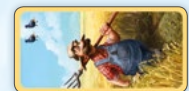
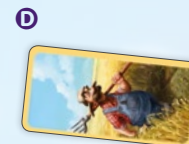
E Gospodarstwo gracza A



GRACZ B



E Gospodarstwo gracza B



GRACZ C



E Gospodarstwo gracza C



C Spółdzielnia



B Stos upraw

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba posiadająca **kartę gracza rozpoczynającego**. W swojej turze wykonuje poniżej opisane działania. Po niej wykonują je kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

1. **ZAŁOŻENIE NOWYCH UPRAW** (gracz musi wykonać to działanie).
2. **ZBIORY** (gracz może, ale nie musi wykonać tego działania).

1. ZAŁOŻENIE NOWYCH UPRAW

Gracz **wybiera 2 karty upraw** spośród tych trzymanyh w ręku, a następnie:

- A** jedną z kart dokłada do swojego gospodarstwa,
- B** drugą kartę dokłada do spółdzielni.

Po wykonaniu powyższych działań, gracz bierze **2 karty** z góry **sto-su upraw**.

A Dołożenie karty do swojego gospodarstwa

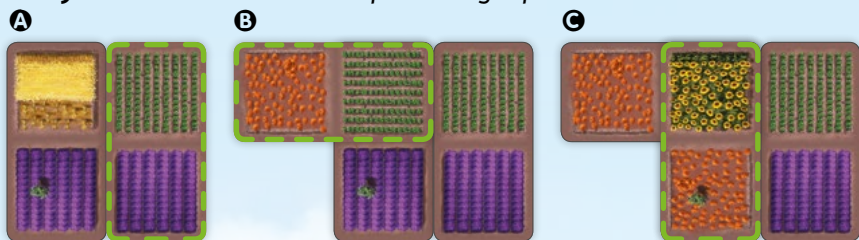
Kartę można dołożyć **obok** lub **na** kartach znajdujących się już w gospodarstwie gracza (przykłady znajdziecie na następnej stronie). Pamiętajcie o poniższych zasadach:

- uprawa może zakryć inną uprawę, ale **nie może zakryć spichlerza**,
- spichlerz może zakryć uprawę i inny spichlerz,
- 2 spichlerze **nie mogą sąsiadować** ze sobą bokami.

Uwaga! Gospodarstwo **nie może** być większe niż **kwadrat 3x3**.



Przykład: Dokładanie kart upraw do gospodarstwa.



- ✓ **A** Gracz dokłada kartę **obok** karty znajdującej się już w gospodarstwie.
- ✓ **B** Dokładana karta **zakrywa jedną część** karty znajdującej się już w gospodarstwie.
- ✓ **C** Dokładana karta **zakrywa dwie części** karty (lub kart) znajdującej się już w gospodarstwie.
- ✗ **D** Dokładana karta powoduje, że gospodarstwo jest **za duże** (musi mieścić się w kwadracie 3x3).



B DOŁOŻENIE KARTY DO SPÓŁDZIELNI

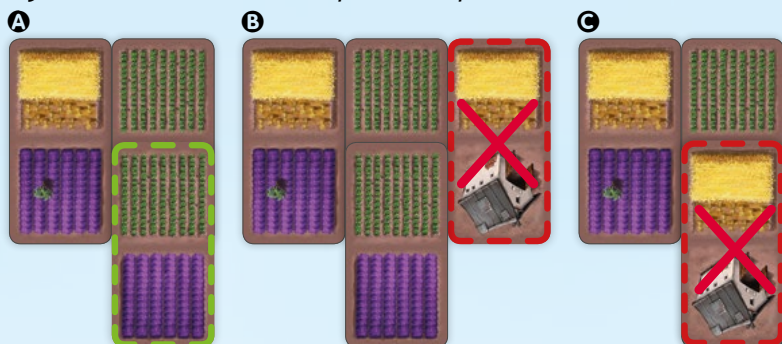
Kartę upraw należy dołożyć do spółdzielni w taki sposób, **aby zakryła jedną część** którejś z wcześniej wyłożonych kart.

Pamiętajcie o poniższych zasadach:

- uprawa może zakryć inną uprawę, ale **nie może zakryć spichlerza**,
- spichlerz może zakryć uprawę lub spichlerz,
- **2 spichlerze nie mogą sąsiadować ze sobą bokami.**

Uwaga! Spółdzielnia może mieć **dowolną wielkość.**

Przykład: Dokładanie kart upraw do spółdzielni.



- ✓ **A** Dokładana karta **zakrywa jedną część** karty znajdującej się już w spółdzielni.
- ✗ **B** Gracz dokłada kartę **obok** wcześniej wyłożonych kart. Jest to błąd (dokładana karta musi zakryć jedną część karty leżącej w spółdzielni).
- ✗ **C** Dokładana karta **zakrywa dwie części** karty leżącej w spółdzielni. Jest to błąd (musi zakryć jedną część).

Pamiętajcie, że po wyłożeniu 2 kart upraw (jednej do gospodarstwa, drugiej do spółdzielni) gracz **bierze 2 nowe karty** ze **stosu upraw**. Na tym kończy się tura gracza.

2. ZBIORY

Po **założeniu nowych upraw** gracz **może (ale nie musi)** przeprowadzić **zbiory**.

Uwaga! Każdy rodzaj upraw gracz może zebrać **tylko raz podczas gry**. Wybierzcie więc najlepszy moment na zbiory poszczególnych rodzajów upraw, aby zdobyć za nie jak najwięcej punktów.

Jeśli gracz rezygnuje ze zbiorów w danej turze, jego tura kończy się. Jeśli jednak chce je przeprowadzić, wykonuje niżej opisane działania.

- Zbiory obejmują tylko **1 rodzaj upraw** – któryś z tych, które gracz przed chwilą dołożył do spółdzielni. Gracz podejmuje decyzję, którą z tych upraw będzie zbierał.
- Gracz liczy, z ilu części składają się największe pola wybranej uprawy w spółdzielni i w jego gospodarstwie. Dodaje je i w ten sposób uzyskuje **wielkość zbiorów**.
- Pole uprawy to ciąg takich samych upraw stykających się przynajmniej **jednym bokiem** ze sobą lub ze spichlerzem.

Uwaga! Spichlerz pełni rolę jokera: zarówno w gospodarstwie, jak i w spółdzielni **zastępuje dowolną uprawę, która sąsiaduje z nim bokiem** (nie na ukos).



Przykład: Gracz dołożył do spółdzielni kartę z **ziemniakami** i **lawendą**. Może przeprowadzić zbiory którejs z tych upraw. Decyduje się na **ziemniaki**:

- największe pole **ziemniaków** w spółdzielni składa się z **4** części (3 x **ziemniaki** + 1 spichlerz),
- największe pole **ziemniaków** w gospodarstwie składa się z **3** części (1 x **ziemniaki** + 2 spichlerze).

Wielkość zbiorów **ziemniaków** wynosi więc **7**.

Spółdzielnia



Gospodarstwo gracza



Uwaga! Od **wielkości zbiorów** zależy liczba zdobytych punktów!

Przykład: Wielkość zbiorów **ziemniaków** wyniosła **7**. Gracz bierze więc kartę zbiorów **ziemniaków** o tej wartości. Zdobył w ten sposób **1 punkt**. Jeśli wielkość zbiorów **ziemniaków** wyniosłaby **15**, gracz zdobyłby **10 punktów**.



Na kartach zbiorów znajduje się pięć wartości: **7, 8, 10, 12, 15**. Wartości te oznaczają **minimalną wielkość zbiorów** pozwalającą zdobyć daną kartę. Jeśli więc wielkość zbiorów ziemniaków wyniosłaby **9**, gracz wzięłby kartę o wartości **8** i zdobyłby **2 punkty**.



Uwaga! Jeśli jakaś karta zbiorów jest **niedostępna** (została zabrana przez rywala), gracz bierze pierwszą dostępną o niższej wartości.

Przykład: Wielkość zbiorów ziemniaków wynosi 14. Gracz bierze więc kartę „12” i zdobywa 6 punktów. Jeśli jednak karta ta jest już niedostępna, gracz bierze kartę „10” i zdobywa 4 punkty. Jeśli i ta karta byłaby niedostępna, gracz wzięłby następną dostępną kartę: „8” albo „7”.

Pamiętajcie, że zbiory każdego rodzaju upraw można przeprowadzić **tylko raz podczas całej gry**. To znaczy, że np. ziemniaki gracz może zebrać tylko raz. Po zebraniu ziemniaków gracz zdobędzie kartę zbiorów z odpowiednią liczbą punktów. Więcej kart zbiorów ziemniaków już nie zdobędzie. Należy więc rozważyć podejmować decyzje, w którym momencie przeprowadzać zbiory poszczególnych upraw.

KONIEC GRY

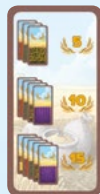
Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- a) Gdy wyczerpie się **stos upraw**, gra toczy się do momentu, aż gracze **pozbędą się kart upraw trzymanych w rękach**. W momencie, gdy ostatni gracz wyłoży ostatnią kartę uprawy, następuje koniec gry.
- b) Gdy któryś z graczy zdobędzie **5 różnych kart zbiorów** (czyli przeprowadzi zbiory każdego rodzaju upraw). W takiej sytuacji pozostali gracze wykonują swoją ostatnią turę i gra kończy się.

Zdobywanie punktów

Każdy gracz liczy zdobyte punkty.

- Gracze liczą punkty **na posiadanych kartach zbiorów**.
- Dodatkowe punkty otrzymują **za liczbę posiadanych kart zbiorów** (patrz: karta punktacji):
 - 3 karty zbiorów = 5 punktów
 - 4 karty zbiorów = 10 punktów
 - 5 kart zbiorów = 15 punktów



Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

W przypadku **remisu** wygrywa gracz, który ma kartę zbiorów dającą najwięcej punktów. Jeśli nadal jest remis, gracze sprawdzają, ile punktów daje im następna w kolejności karta zbiorów.



Przykład:

Gracz A posiada 4 karty zbiorów, na których jest w sumie **11 punktów** (1+4+4+2). Dodatkowo dostaje za nie **10 punktów** (4 karty zbiorów = 10 punktów). Grę zakończył więc z wynikiem **21 punktów**.



Gracz B posiada 5 kart zbiorów, na których jest w sumie **18 punktów** (1+2+1+10+4). Dodatkowo dostaje za nie **15 punktów** (5 kart zbiorów = 15 punktów). Grę zakończył więc z wynikiem **33 punktów**.



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2017 Jeffrey D. Allers

Autor: Jeffrey D. Allers
Ilustracje: Tomek Larek
Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc