



BOTANIK

Instrukcja

W zaciszu swego laboratorium wybitna badaczka Beatrix Bury opracowała technologie mechanicznej hodowli różnego rodzaju pożywienia. Tropikalne rośliny, ziemniaki z orbity, mandarynki z Oriona – nowa technologia pozwoli przetrwać mieszkańcom Forharms, więzniom świata skażonego przez korozję i toksyczne opary. Nagła potrzeba ratowania tej zagrożonej planety sprawiła, że badaczka powierzyła zadanie stworzenia nowego projektu dwóm zespołom jej najlepszych mechataników... To będzie nie lada wyzwanie! Każdy z zespołów jest oddany misji stworzenia jak najlepszej maszyny, a laboratorium Beatrix stało się polem ostrej rywalizacji. Do dowodzenia jednym z zespołów wybrano właśnie Ciebie – zrób wszystko, aby sprostać wyzwaniu!

GLÓWNA ZASADA

W *Botaniku* gracz nigdy nie może od razu wziąć kafelka, który sobie upatrzył. Musi to zrobić w 2 krokach: najpierw umieszcza go po swojej stronie rejestru, a później uwalnia dzięki sprytnemu umieszczeniu innego kafelka w rzędzie centralnym... To wymaga fineczji!

ELEMENTY

mechaznacznik



rejestr z 5 kolumnami



tył rejestru

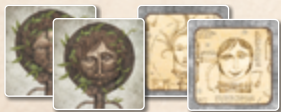


67 kafelków
(na obrazku zakryte)

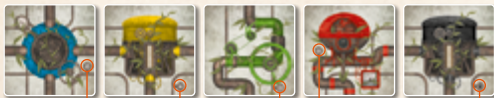


W grze są 2 rodzaje kafelków:

2 kafelki źródła
z różnymi tyłami



65 kafelków w 5 kolorach



Każdemu kolorowi odpowiada symbol,
aby łatwiej było je rozróżnić.

W każdym kolorze występuje 7 typów kafelków:

3x



3x



3x



1x



1 roślina



1 warzywo



1 mechatanik

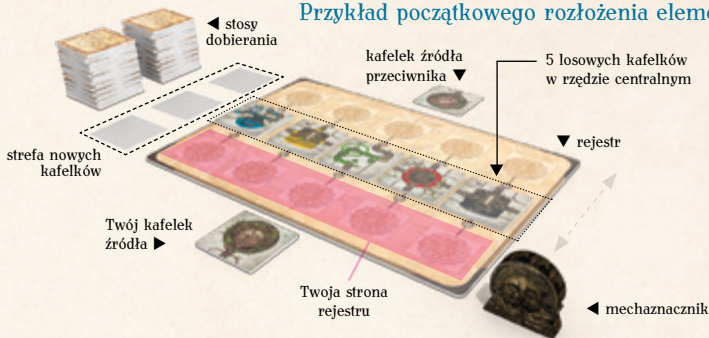


Na niektórych kafelkach widnieją 1 albo 3 kwiaty,
które mogą dać punkty na koniec gry.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Rejestr należy umieścić między graczami.
- Mechaznacznik umieszcza się w pobliżu rejestru.
- Każdy z graczy bierze kafelek źródła i kładzie odkryty przed sobą.
- Pozostałe kafelki należy potasować, aby stworzyć 2 (albo więcej) zakryte stosy dobierania.
- Należy dobrać 5 kafelków i umieścić odkryte na 5 polach rzędu centralnego, tym samym tworząc 5 stosów centralnych.
- W dowolny sposób należy wyznaczyć pierwszego gracza i umieścić mechaznacznik po jego stronie rejestru. Jesteście gotowi do gry.

Przykład początkowego rozłożenia elementów



RUNDA

Gra składa się z serii rund, z których każda przebiega według poniższego schematu:

- Mechagracz (gracz z mechaznacznikiem po swojej stronie rejestru) dobiera 3 kafelki i umieszcza odkryte w strefie nowych kafelków.
- Zaczynając od mechagracza, gracze po kolei rozgrywają swoje tury, umieszczając po 1 kafelek ze strefy nowych kafelków na rejestrze.
- Gdy wszystkie kafelki ze strefy nowych kafelków zostaną umieszczone na rejestrze, mechaznacznik należy przesunąć na stronę rejestru drugiego gracza.
- Rozpoczyna się nowa runda.

Uwaga! W strefie nowych kafelków na początku rundy znajdują się 3 kafelki, więc mechagracz umieści na rejestrze 2 z nich, a drugi gracz tylko 1. Role odwrócą się w następnej rundzie, a potem w następnej i tak dalej, aż do momentu umieszczenia na rejestrze ostatniego kafelka. W ostatecznym rozrachunku każdy z graczy umieści na rejestrze taką samą liczbę kafelków.

UMIESZCZANIE KAFELKA

W swojej turze gracz **musi** wziąć 1 z kafelków ze strefy nowych kafelków i umieścić na rejestrze. Gracz może umieścić kafelek

PO SWOJEJ STRONIE



NA STOSIE CENTRALNYM

Następnie zaczyna się tura drugiego gracza.

PO SWOJEJ STRONIE

Istnieją 2 zasady dotyczące umieszczania kafelków po swojej stronie rejestru.

- 1) Pole musi być wolne (żaden inny kafelek nie może znajdować się na tym polu rejestru).
- 2) Umieszczany kafelek musi łączyć się (czyli mieć wspólną cechę) z kafelkiem centralnym w tej samej kolumnie. Kafelki muszą być tego samego koloru lub tego samego typu. Przypomina o tym symbol .

pary tego samego typu



Uwaga! Rośliny i warzywa to 2 różne typy kafelków.



A



B



W przykładzie powyżej tylko kafelki A i B znajdują się w strefie nowych kafelków.

- Gracz może umieścić kafelek A na polu ①, bo jest tego samego typu co kafelek centralny w tej kolumnie.
Może również umieścić go na polu ②, bo jest tego samego koloru co kafelek centralny w tej kolumnie.
Nie może umieścić go na polu ③, bo nie jest ani tego samego typu, ani tego samego koloru co kafelek centralny w tej kolumnie.
- Może umieścić kafelek B na polu ② (ten sam typ).
Nie może umieścić go na polu ① ani ③ (różne typy i kolory).

Uwagi

- Gracz może umieścić po swojej stronie rejestru kafelek identyczny z kafelkiem centralnym w kolumnie (ten sam typ i ten sam kolor).
- Może dojść do sytuacji, w której gracz nie będzie mógł umieścić żadnego z kafelków ze strefy nowych kafelków po swojej stronie rejestru (żaden z kafelków nie łączy się z kafelkiem centralnym albo brakuje wolnych pól). W takim przypadku musi umieścić kafelek na stosie centralnym.

NA STOSIE CENTRALNYM

Gracz może umieścić kafelek na dowolnym stosie centralnym (bez ograniczeń). Natychmiast po umieszczeniu należy sprawdzić, czy kafelki w tej kolumnie (po stronach obojga graczy) w dalszym ciągu łączą się z nowym kafelkiem centralnym. Każdy kafelek, który utracił połączenie, zostaje **uwolniony**.

Nowy kafelek centralny uwalnia 0, 1 albo 2 kafelki.

W każdym z poniższych przykładów gracz umieszcza żółty kafelek w rzędzie centralnym.

Gracz uwalnia swój niebieski kafelek.	Gracz uwalnia niebieski kafelek przeciwnika.	Gracz uwalnia tylko swój kafelek (czerwony kafelek i centralny kafelek są tego samego typu).	Gracz uwalnia oba kafelki.	Nie ma żadnych kafelków, które mogłyby zostać uwolnione.	Żaden z kafelków nie zostaje uwolniony.

BUDOWA MASZyny

Gdy kafelek po stronie gracza zostanie uwolniony (podczas jego tury albo tury przeciwnika), gracz musi **natychmiast** dodać go do swojej maszyny, przestrzegając 3 poniższych zasad.

- 1) Kafelek zawsze musi stykać się ścianką z przynajmniej 1 innym kafelkiem.
- 2) Ścianki z rurami mogą stykać się tylko z innymi ściankami z rurami, a ścianki bez rur mogą stykać się tylko z innymi ściankami bez rur.
- 3) System rur w maszynie nigdy nie może zostać zamknięty.

Uwagi

- Pierwszy uwolniony kafelek dodawany do maszyny gracza musi stykać się ścianką z kafelkiem źródła.
- Gracz nie może zdecydować, że nie dodaje do maszyny kafelek, którego dodanie jest możliwe.
- W bardzo rzadkim przypadku, gdy dodanie uwolnionego kafelek do maszyny jest niemożliwe, należy go usunąć z gry.

Przykłady **prawidłowo** zbudowanych maszyn.



Przykłady **nieprawidłowo** zbudowanych maszyn.



KAFELKI MECHABOTANIKÓW

Gdy gracz umieszcza mechabotanika na rejestrze, obowiązują standardowe zasady opisane w sekcji *Umieszczanie kafelka*.

Gdy jednak mechabotanik zostanie **uwolniony** po stronie gracza, gracz **musi natychmiast** wymienić go na 1 z kafelków w rzędzie centralnym rejestr.



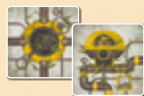
Zielony kafelek uwolnił czerwonego mechabotanika.



Gracz wymienia mechabotanika na żółty kafelek z rzędu centralnego rejestru i dodaje go do swojej maszyny.



Czasem wymiana uwalnia kolejny kafelek (po jednej lub drugiej stronie rejestru).



Tym sposobem w 1 turze gracz może uzyskać do 2 kafelków, które doda do swojej maszyny (**w dowolnej kolejności**).

- ☉ Należy pamiętać, że ten efekt rozpatruje się tylko wtedy, gdy mechabotanik zostanie **uwolniony** – nie ma zastosowania, gdy umieści się go na rejestrze.
- ☉ Gdy gracz uwolni mechabotanika przeciwnika, rozgrywa swoją turę do końca i dopiero wtedy przeciwnik dokonuje wymiany.
- ☉ Gracz może wymienić mechabotanika na kafelek, który go uwolnił.

KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Gra kończy się, gdy ostatni kafelek zostanie umieszczony na rejestrze. Rundę rozgrywa się do końca według standardowych zasad, a następnie gracze przechodzą do punktowania.

- A) Z maszyny gracza należy usunąć wszystkie kafelki, które nie łączą się systemem rur z kafelkiem źródła gracza.
- B) Gracz otrzymuje po 1 punkcie za każdy kafelek w grupie minimum 3 sąsiadujących ze sobą ściankami kafelków **tego samego koloru**.
- C) Gracz otrzymuje po 1 punkcie za każdy kwiat.

Uwaga! Kwiaty na kafelkach **roślin i warzyw** zapewniają punkty **tylko** wtedy, gdy te kafelki są bezpośrednio przyłączone rurami do kafelków **tego samego koloru**.

PRZYKŁAD PUNKTOWANIA

A) Żółty kafelek i grupa 3 czerwonych kafelków zostają usunięte, ponieważ nie są połączone rurami z kafelkiem źródła.

0 PUNKTÓW

B) Grupa żółtych kafelków zapewnia 4 punkty, a grupa zielonych kafelków – 3 punkty.

7 PUNKTÓW

C) Każdy z kwiatów na tych kafelkach zapewnia po 1 punkcie.

Uwaga! Gracz nie otrzymuje żadnych punktów za kwiaty na zielonej roślinie, bo kafelek rośliny nie jest bezpośrednio połączony rurą z innym zielonym kafelkiem.

7 PUNKTÓW

SUMA: 14 PUNKTÓW

- ☉ Zwycięża gracz z większą liczbą punktów.
- ☉ W przypadku remisu zwycięża gracz z maszyną, w skład której wchodzi więcej kafelków.
- ☉ Jeśli remis się utrzymuje, zwycięzcę wyłoni kolejna rozgrywka!



SÉBASTIEN PAUCHON / GRÉGOIRE LARGEY / FRANK CRITTIN



Pan Lar, wychowany na zbożu i serze, już w dzieciństwie wykształcił w sobie szczególne upodobanie do wytwornych rzeczy.

Pan Tin, żarliwy obrońca teoretycznego podejścia nasyczonego radością, rozkoszuje się naturalnymi i tradycyjnymi produktami, takimi jak warzywa i kwiaty!

Pan Chon, mały człowiek o legendarnej gibkości, jest odpowiedzialny za rozwój i testowanie. Jego przyjemna, zabawna natura sprawia, że staje się obiektem wielu przyjacielskich żartów, które przyjmuje z uśmiechem i bez narzekania.



FRANCK DION

Utalentowany reżyser i ilustrator. Pracuje z wydawcami i redakcjami gazet, projektuje dekoracje teatralne i tworzy animacje do filmów dokumentalnych.

Zajmuje się reżyserią krótkometrażowych filmów animowanych od 2003 roku. Jego najbardziej znane filmy to: *Mister COK*, *Edmond was a donkey* i *The head vanishes*, który zdobył nagrodę dla najlepszego filmu krótkometrażowego na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Annecy w 2016 roku.

POMOC

Dołożyliśmy wszelkich starań, abyście otrzymali grę jak najwyższej jakości. Jeśli jednak podczas rozgrywki napotkacie jakiegś problemu, napiszcie do nas na adres reklamacje@rebel.pl

Producent: JD Éditions – SPACE Cowboys,
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, Francja
© 2021 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.,
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska

Redakcja wersji oryginalnej: Adam Marostica

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Tłumaczenie: Agnieszka Możejko

Dowiedz się więcej o *Botaniku* i SPACE Cowboys na
www.spacecowboys.fr/our-board-games



SpaceCowboys1



space_cowboys_officiel



SpaceCowboysUS