

LEŚNE ROZDANIE DARTMOOR

Gra karciana dla 2-5 graczy od 10. roku życia. Autor: Kosch.
Czas rozgrywki: 60 minut.

Leśne rozdanie: Dartmoor to samodzielna gra z serii *Leśne rozdanie*. Nie łączy się z grą podstawową ani z dodatkami do niej.

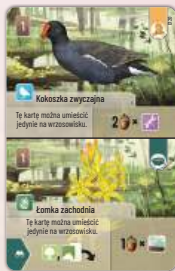
CEL GRY

Pagórkowate krajobrazy Dartmoor oferują zróżnicowane siedliska dla roślin i zwierząt. Gdy ważki i inne owady krzątają się nad strumykiem, owce i konie pasą się na otwartych wrzosowiskach. Można także dostrzec niezliczone stworzenia szybujące po niebie i skrywające się w podszyciu.

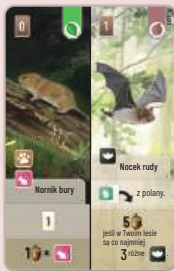
Stwórz wyjątkowe wrzosowisko pełne unikalnej fauny i flory. Zdobywaj punkty, uwzględniając preferencje gatunków: część zwierząt woli towarzystwo swojego własnego gatunku, a inne preferują żyć samotnie lub w określonym siedlisku.

ZAWARTOŚĆ

180 kart:



56 kart z podziałem
góra/dół



45 kart z podziałem
lewo/prawo



27 kart terenów (wrzosowisk)



5 kart jaskiń



3 karty zimy



tył karty
(uniwersalne wrzosowisko)



44 karty drzew
i krzewów



notes punktacji



plansza polany

PRZYGOTOWANIE GRY

Jeśli znasz grę *Leśne rozdanie*, nie musisz czytać całej instrukcji. Wystarczą Ci fragmenty oznaczone symbolem **NOWE**.

1 Umieść *polanę* (tj. planszę) pośrodku obszaru gry w zasięgu wszystkich graczy.

2 **NOWE** Odłóż 3 karty zimy i karty jaskiń na bok.

Przetasuj pozostałe karty i zależnie od liczby graczy (**losowo**) odłóż część z nich do pudełka (zob. ramka po prawej).

w rozgrywce 2-osobowej odłóż 45 kart

w rozgrywce 3-osobowej odłóż 30 kart

w rozgrywce 4-osobowej odłóż 15 kart

w rozgrywce 5-osobowej gracie z wszystkimi kartami



3 Pozostałe karty podziel na 3 **zakryte stosy** podobnej wielkości.

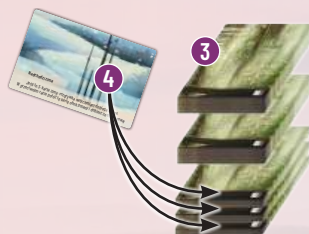
4 Wtasuj 2 karty zimy do 1 ze stosów i umieść 3. kartę zimy **na wierzchu** tego stosu.

5 Pozostałe 2 stosy umieść na wierzchu stosu, w którym są karty zimy. Utworzony w ten sposób stos połów po lewej stronie polany.

6 Każdy dobiera ze stosu po 6 kart na rękę.

7 **NOWE** Przetasuj 5 kart jaskiń i połóż na polanie tyle, ilu jest graczy. Jeśli gracie w mniej niż 5 osób, pozostałe karty jaskiń odłóż do pudełka.

8 Osoba, która ostatnio widziała wrzosowisko, rozpoczyna grę.



JASKINIE

NOWE Jaskinie są przydzielane przed rozpoczęciem gry.

Zaczynając od ostatniego gracza (tj. z prawej strony pierwszego gracza) i dalej w kolejności odwrotnej do ruchu wskazówek zegara, każdy dobiera z polany po 1 karcie jaskini i kładzie ją odkrytą przed sobą.

Następnie, w tej samej kolejności, każdy rozpatruje efekt swojej jaskini (opisany po prawej stronie karty jaskini). Efekt jaskini nr 4 jest rozpatrywany dopiero na koniec gry. Następnie rozpoczyna się gra.

Przykład. Wybrałeś jaskinię nr 3 i dobierasz 3 dodatkowe karty ze stosu. Następnie musisz odrzucić 3 karty spośród 9 kart na ręce i umieścić je odkryte na polanie.



punkty zdobywane za karty w jaskini na koniec gry

efekt

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Tury rozgrywa się w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze musisz wykonać **1 z 2** możliwych akcji:

A) DOBRAĆ 2 KARTY

Każdą kartę można dobrać albo ze stosu, albo z polany.

ALBO

B) ZAGRAĆ KARTĘ I SPRAWDZIĆ POLANĘ

Opłacić koszt karty, umieścić ją w swoim lesie i rozpatrzyć jej efekt lub bonus, jeśli to możliwe. Następnie sprawdzić, czy należy oczyścić polanę.

A) DOBRANIE 2 KART

Podczas tej akcji **dobierz 2 karty** – jedna po drugiej – i weź je na rękę. Możesz dobierać **zakryte** karty z wierzchu **stosu** albo **odkryte** z **polany**. (Na początku rozgrywki polana jest pusta).

Uwaga! Możesz mieć na ręce maksymalnie 10 kart. Jeśli masz na ręce 9 kart, możesz dobrać tylko 1 kartę, a nie 2. Jeśli masz już 10 kart na ręce, nie możesz skorzystać z tej akcji.

Karty zimy



W dolnej części stosu znajdują się **3 karty zimy**. Gdy dobierzesz kartę zimy, połóż ją odkrytą **obok polany** i natychmiast dobierz kolejną kartę. Gdy zostanie dobrana 3. karta zimy, rozgrywka **natychmiast** dobiega końca.

B) ZAGRANIE KARTY I SPRAWDZENIE POLANY

W grze są 3 rodzaje kart:

- Karty **drzew i krzewów** zawsze przedstawiają **dokładnie 1 gatunek** i są podstawą Twojego lasu. Zwierzęta i rośliny możesz umieszczać na każdej z 4 stron drzewa lub krzewu.
- NOWE** Karty **terenów** umieszczasz w lesie poziomo, a zwierzęta i rośliny możesz umieszczać jedynie nad i pod tymi kartami. Karty terenów zawierają symbol siedliska – w tej grze jest to symbol **wrzosowiska** . Ponadto na odwrocie wszystkich kart widnieje **uniwersalne wrzosowisko**. Uniwersalne wrzosowiska działają jak karty terenu, a zwierzęta i rośliny możesz również umieszczać nad i pod tymi kartami.

NOWE Ważne! Nie możesz zagrać uniwersalnego wrzosowiska z ręki, a **jedynie poprzez efekty i bonusy innych kart** (zob. str. 6).

- Wszystkie pozostałe karty są **podzielone na 2 części**. Karty są podzielone albo poziomo: ze zwierzęciem albo rośliną na górze i na dole; albo pionowo: ze zwierzęciem po lewej i prawej stronie.

Przykładowa karta:



Zagrywanie karty

Aby zagrać kartę z ręki, musisz najpierw opłacić jej **koszt**, odrzucając wskazaną liczbę (innych) kart **z ręki na polanę**. Gdy zagrywasz kartę z podziałem, wybierz **1 połowę**, której chcesz użyć, i opłacić koszt **tylko wybranej połowy**.

Zazwyczaj nie ma znaczenia, jakie karty odrzucasz w ramach zapłaty. Jednak niektóre gatunki zapewnią Ci bonus, jeśli zapłacisz za nie konkretnymi kartami (zob. „Bonusy” na str. 6).

Zagrana kartę połóż przed sobą **odkrytą**. Wszystkie zagrane przez Ciebie karty tworzą **Twój las**.

Ważne. Karty z podziałem można umieścić tylko przy karcie drzewa, krzewu albo terenu.

Drzewa, krzewy i tereny

Drzewa i krzewy zapewniają miejsca na karty z podziałem na każdej ze swoich 4 stron: góra, dół, prawo i lewo.

Tereny również zapewniają 4 miejsca na karty z podziałem: 2 na górze i 2 na dole karty terenu. Nie możesz umieścić karty z podziałem ani po prawej, ani po lewej stronie karty terenu.

Jeśli w miejscu na kartę nie ma żadnej karty, jest uznawane za puste. Drzewo, krzew lub teren uznaje się za w pełni zajęte, jeśli każde z 4 miejsc zajmuje co najmniej 1 karta.



Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę drzewa (tj. kartę z symbolem ) , musisz także **dobrać wierzchnią kartę ze stosu** i położyć ją **odkrytą** na polanie. Symbol znajdujący się na planszy polany  przypomina o tej zasadzie.

Uwaga! To działanie może spowodować, że zostanie odkryta karta zimy. Gdy tak się stanie, postępuj zgodnie z poleceniami na stronie 3.



Przykład.

- ❶ Kuba zagrywa olszę czarną o koszcie 2.
- ❷ Jako zapłatę kładzie 2 karty z ręki na polanę.
- ❸ Jako że zagrał kartę drzewa, dodatkowo dobiera kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą na polanie.

Zwierzęta i rośliny

Karty z podziałem przedstawiają różnych mieszkańców lasu: zwierzęta i rośliny.

Gdy zagrywasz kartę z podziałem, umieść ją na pustym miejscu po właściwej stronie drzewa, krzewu albo terenu w swoim lesie. Wszystko, co znajduje się u góry karty, należy zawsze umieścić w górnej części drzewa, krzewu albo terenu. Niewykorzystaną dolną część należy wsunąć pod drzewo, krzew albo teren. Wszystko, co znajduje się na dole, po prawej albo lewej stronie, umieszcza się w analogiczny sposób.

Uwaga! Tylko widoczna połowa umieszczonej karty liczy się jako część Twojego lasu. Ukryta połowa nie ma znaczenia ani podczas rozgrywki, ani podczas punktacji końcowej.

Przykład. Kuba dodał do swojego lasu myszotowa, wsuwając dolną część karty pod wierzbę iwę.



Uwaga! Karty z podziałem możesz zagrać tylko wtedy, gdy 1 z Twoich kart (drzewa, krzewu albo terenu) ma wolne miejsce po odpowiedniej stronie.

Efekty i bonusy

Po opłaceniu kosztu karty (i o ile to konieczne, umieszczeniu karty na polanie) możesz najpierw rozpałzyć jej **efekt** (jeśli jest dostępny), a dopiero potem **bonus** (jeśli jest dostępny).

Działanie efektów i bonusów zostało wyjaśnione krótkim tekstem albo symbolami na kartach. Spis wszystkich symboli znajduje się na ostatniej stronie tej instrukcji. Jeśli potrzebujesz szczegółowego opisu działania danej karty, zapoznaj się z cyfrowym załącznikiem (zob. kod QR).



załącznik

Efekty

W grze pojawiają się 2 rodzaje efektów.

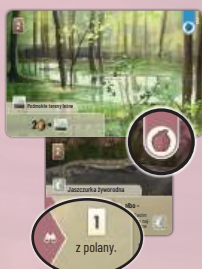
- Większość kart zapewnia **efekt natychmiastowy**, który możesz jednorazowo rozpatrzyć **zaraz po** zagraniu karty. Niektóre z nich pozwalają na umieszczenie kart w jaskini.
- Niektóre karty zapewniają **efekt stały**, który możesz wykorzystywać od swojej kolejnej tury **do końca gry**. Te efekty działają po zagraniu konkretnych kart. Natychmiast rozpatrz ich efekt za każdym razem, gdy umieścisz odpowiednią kartę w swoim lesie.

Przykład. Kuba zagrał właśnie tor. Od kolejnej tury do końca gry za każdym razem, gdy umieści kartę ptaka, może dobrać wierzchnią kartę ze stosu.



Bonusy

Na kartach niektórych gatunków znajduje się symbol , dzięki któremu możesz otrzymać **bonus**, jeśli zapłacisz za tę kartę przy użyciu **podobnych kart**. **Wszystkie karty**, które odrzucasz w ramach zapłaty, muszą mieć **taki sam kolor** (i mieć taki sam symbol drzewa) jak właśnie zagrana karta. Podczas płacenia kartami z podziałem nie ma znaczenia, która połowa karty ma odpowiedni kolor (symbol).



Przykład. Kuba zagrywa jaszczurkę żyworodną.

- Chce aktywować bonus, więc płaci za pomocą kowalika zwyczajnego i jabłoni dzikiej. Obie karty mają ten sam kolor (i symbol jabłoni) co jaszczurka żyworodna.
- Jeśli zapłaci za pomocą karty z symbolem wierzby zamiast jabłoni, nie otrzyma bonusu.

Wyjątek.

NOWE W rzadkim przypadku, jeśli nie możesz wykonać żadnej z 2 akcji (A albo B), pokaż karty na ręce pozostałym graczom. Odrzuć 2 karty i dobierz 2 nowe karty ze stosu. Ta akcja kończy Twoją turę.

Sprawdzenie polany

Jeśli na koniec Twojej tury na polanie znajduje się **co najmniej 10 kart**, polanę należy oczyścić. Usun wszystkie karty z polany i odłóż je na oddzielny stos kart odrzuconych.

Tvoja tura dobiega końca i następna osoba rozpoczyna swoją. Wyjątkiem jest sytuacja, w której efekt lub bonus pozwalają na rozegranie kolejnej tury.

KONIEC GRY

Gdy zostanie odkryta **3. karta zimy**, **gra natychmiast dobiega końca** i następuje podliczenie punktów. **Nie rozgrywasz** swojej tury do końca.

Podlicz punkty 🍎 na widocznych kartach w swoim lesie i dodaj do nich liczbę kart w Twojej jaskini (jeśli jakiegokolwiek masz). Suma tych punktów jest Twoim wynikiem końcowym.

Jeśli masz wątpliwości co do sposobu punktowania niektórych kart, sprawdź załącznik cyfrowy (zob. kod QR na str. 5).

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W razie remisu remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Przykład podliczenia punktów. Przedstawione poniżej karty zapewniają 127 🍎.



Góra

- Pałętka pospolita
- Lecicha mała
- Ceriagrion Tenellum
- Coenagrion Mercuriale
- Białozurka 5
- Myszołów zwyczajny 4

15 🍎

Dół

- Bóbr europejski 10
- Wrzos zwyczajny 5
- Biegacz pomarszczony 5
- Osoka aloesowata 8
- Łomka zachodnia 3

Lewo/prawo

- Bąbel zwyczajny 3
- Myszarka zaroślowa 2
- Rzęsarek mniejszy 1
- Sarna europejska 15
- Królik europejski 4
- Borsuk europejski 12

Jaskinia 10 🍎

Wrzosowiska

- Bagno dolinowe 10
- Podmokłe tereny leśne 6

Drzewa

- Jabłoń dzika 8
- Brzoza omszona 1

SPIS

Symbol rodzaju

-  płaz
-  drzewo
-  nietoperz
-  owad
-  ważka
-  mysz
-  zwierzę parzystokopytne
-  roślina
-  zwierzę z łapami
-  krzew
-  ptak

Symbol siedliska

-  wrzosowisko

Kolory kart i symbole drzew



Jabłoń dzika

Jesion wyniosły



Dąb bezszypułkowy

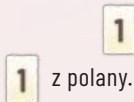
Olsza czarna



Brzoza omszona

Wierzba iwa

Efekty i bonusy



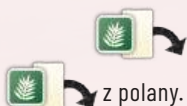
Dobierz 1 kartę z wierzchu stosu albo z polany.*



Dobierz tyle kart z wierzchu stosu, ile kart ze wskazanym symbolem (np. ) znajduje się w Twoim lesie*. (Pamiętaj o limicie kart na ręce).



Po zakończeniu obecnej tury rozegraj kolejną, standardowo wykonując 1 z 2 możliwych akcji.



NOWE Umieść kartę z ręki albo z polany ze wskazanym symbolem (np. ) w Twoim lesie. Nie musisz opłacać kosztu zagrywania tej karty, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani bonusu. Jeśli nie masz karty ze wskazanym symbolem na ręce, ani nie ma jej na polanie, nie możesz skorzystać z tego efektu.



NOWE Umieść w swoim lesie dowolną kartę z ręki stroną z uniwersalnym wrzosowiskiem do góry. Nie musisz opłacać kosztu zagrywania tej karty.

*** Uwaga!** To działanie może spowodować, że zostanie odkryta karta zimy. Gdy tak się stanie, postępuj zgodnie z poleceniami na stronie 3.

OPRACOWANIE

Autor: Kosch

Ilustracje: Toni Llobet, Judit Piella

Opracowanie graficzne: Klemens Franz | atelier198

Badania i rozwój: Maren Holderbaum

Tłumaczenie: Jakub Maciejewski

Redakcja: zespół Rebel

Kosch pragnie podziękować Andi Haberl za wszelką wiedzę na temat wrzosowisk i ich mieszkańców oraz grupie testerów „Klex” z Greifswaldu. Dodatkowe podziękowania otrzymują również przyjaciele: Lars, Leder, Carlos, Daniel, Max i Corinna, a także siostry autora: Tanja, Natascha i Katharina.

Specjalne podziękowania dla wrzosowisk. Chrońmy wrzosowiska – są niezwykle ważne!



Producent:
© 2025 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim, Niemcy
www.lookout-games.de



Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Pytania i sugestie dotyczące zasad kieruj-
cie na: rules@lookout-games.de.

Jeśli brakuje jakiegoś elementu albo jakiś
element jest uszkodzony, skontaktuj się
ze swoim dostawcą gry.

Wszelkie inne sprawy należy kierować na:
<https://lookout-spiele.de/en/contact.php>.



Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami
z innymi graczami
w grupie **PLANSZOWA REBELIA**
FB/groups/planszowarebelia