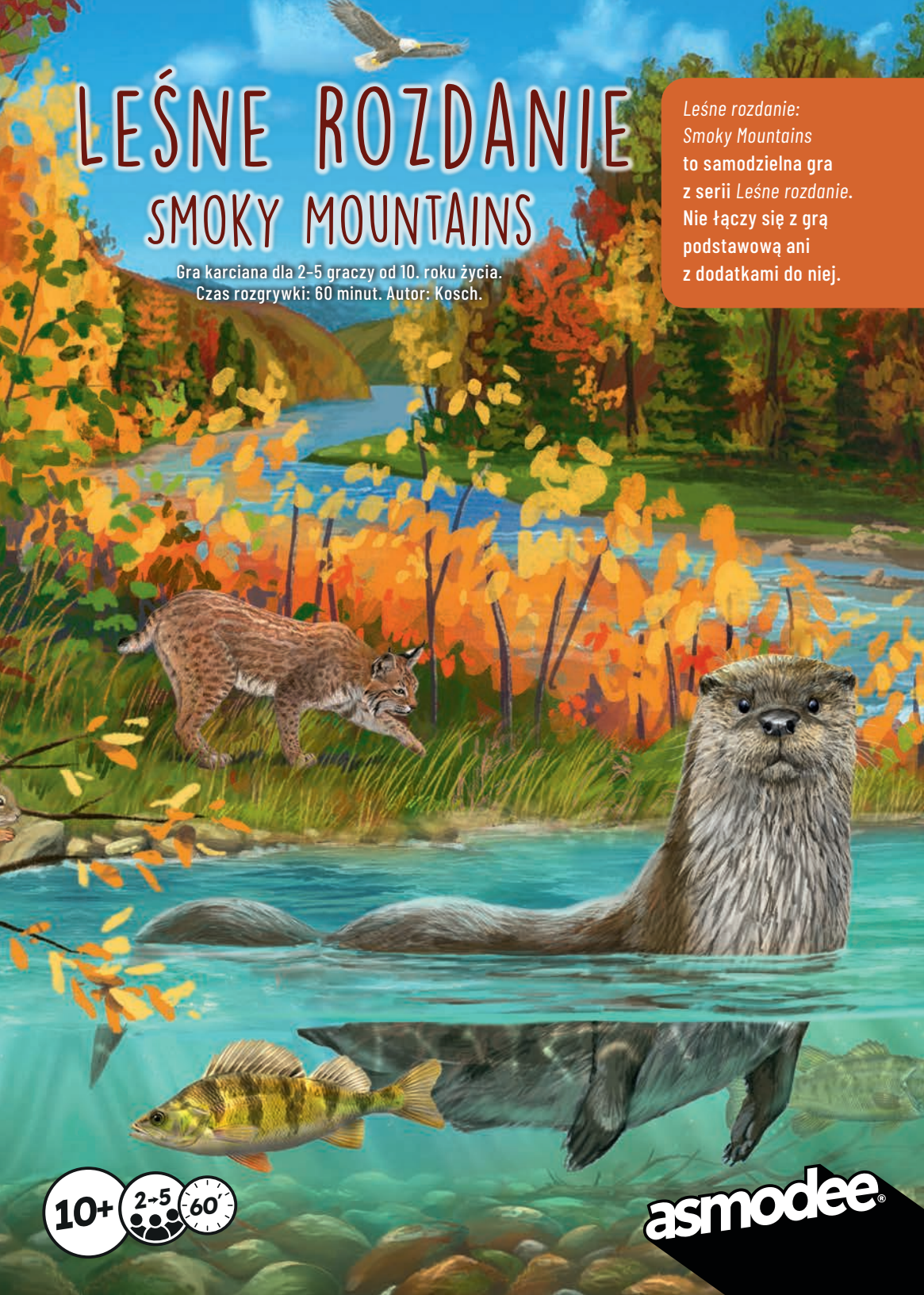
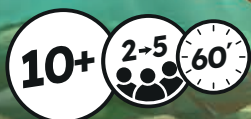




LEŚNE ROZDANIE SMOKY MOUNTAINS

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

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



asmodee®

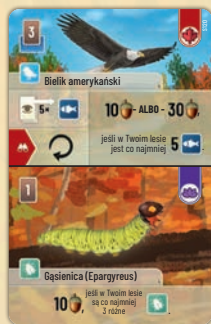
CEL GRY

W Great Smoky Mountains na wschodzie Stanów Zjednoczonych strumienie przecinają bujne lasy, tworząc zróżnicowane środowisko dla roślin i zwierząt. Po niebie szybują majestatyczne orły bieliki, zwinnie wiewiórki szare przeskakują z gałęzi na gałąź, a wzdłuż brzegów rzeki, w której pstrągi źródlane dryfują leniwie z prądem, wędrują niedźwiedzie czarne.

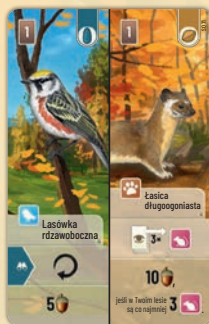
Stwórz las zgodnie ze swoją wizją – czy postawisz na gęsto nasadzone linie drzew, czy na zróżnicowane krajobrazy rzeczne? Umieszczaj zwierzęta i rośliny w odpowiednich siedliskach tak, by zdobyć jak najwięcej punktów. Nieważne, czy to potężny drapieżnik, cichy zbieracz, czy też wodne stworzenie, każdy gatunek ma swoje miejsce.

ZAWARTOŚĆ

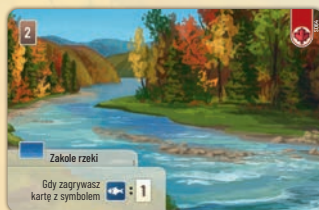
180 kart:



58 kart z podziałem
góra/dół



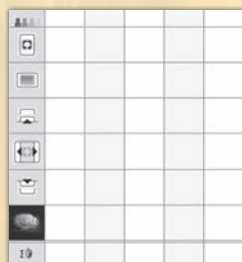
49 kart z podziałem
lewo/prawo



9 kart terenów (rzek)



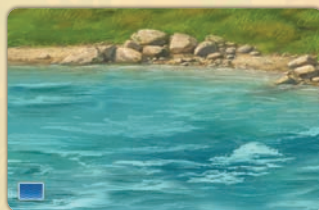
3 karty zimy



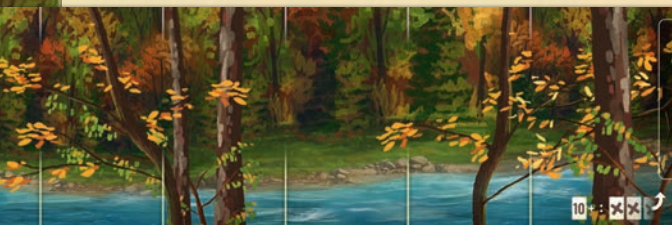
notes punktacji



56 kart drzew



tył karty



plansza polany



5 kart jaskiń

PRZYGOTOWANIE GRY

Jeśli znasz już 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:

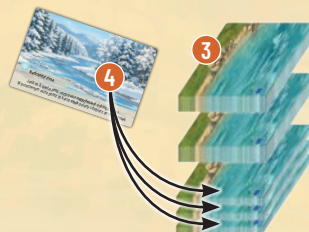
w rozgrywce 2-osobowej odłóż 45 kart
w rozgrywce 3-osobowej odłóż 30 kart
w rozgrywce 4-osobowej odłóż 15 kart
w rozgrywce 5-osobowej gracie ze wszystkimi kartami



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

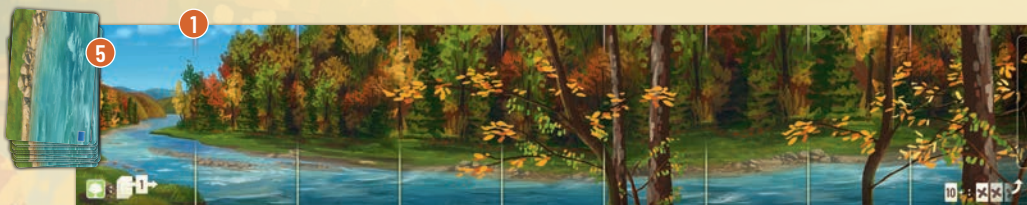
4 Wtasuj **2** karty zimy do **1** ze stosów i umieść **3.** kartę zimy **na wierzchu** tego stosu.

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



6 Każdy dobiera ze stosu po **6 kart** na rękę i umieszcza przed sobą 1 odkrytą kartę jaskini.

7 Osoba, która ostatnio spacerowała po lesie, rozpoczyna grę.



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 rozpatrz jej efekt lub bonus, jeśli to możliwe. Następnie sprawdź, 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:

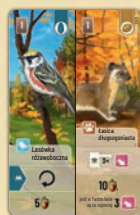
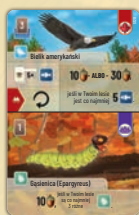


Karty **drzew** zawsze przedstawiają **dokładnie 1 gatunek** i są podstawą Twojego lasu. Zwierzęta i rośliny możesz umieszczać na każdej z 4 stron danej karty drzewa.



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 **rzeki** . Ponadto na odwrocie wszystkich kart widnieje **uniwersalna rzeka**. Uniwersalne rzeki działają jak karty terenu, a zwierzęta i rośliny możesz również umieszczać nad i pod tymi kartami.

NOWE Ważne! Zagranie uniwersalnej rzeki wymaga **zagrania karty drzewa** (zob. str. 5) albo rozpatrzenia **efektu lub bonusu**, który na to zezwala (zob. str. 12).



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 KART

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 dzięki niektórym gatunkom otrzymasz bonus, jeśli zapłacisz przy użyciu konkretnych kart (zob. „Bonus” na str. 8).

Kartę połóż przed sobą **odkrytą**. Wszystkie zagrane karty tworzą **Twój las**.

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

Drzewa i rzeki

NOWE Gdy zagrywasz kartę drzewa (tj. kartę z symbolem 🌳) w ramach akcji, możesz:

- zagrać **samą** kartę drzewa
- ALBO -
- zagrać dodatkowo **inną kartę** z ręki zakrytą pod tym drzewem jako **uniwersalną rzekę**. Przypomina o tym symbol w lewym górnym rogu kart drzew (zob. obrazek po prawej).

Jeśli zagrzasz drzewo bez rzeki, nie możesz dołożyć do niego rzeki w późniejszym etapie gry.



Drzewa, rzeki i drzewa z rzekami umożliwiają dodawanie kart z podziałem na różne sposoby.



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



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



NOWE Drzewa z rzekami zapewniają 5 miejsc na karty z podziałem: po 1 z prawej, lewej i u góry karty drzewa oraz 2 na dole karty rzeki.

Gdy zagrywasz **drzewo** (z rzeką lub bez niej), umieść **wierzchnią kartę stosu odkrytą** na polanie. Przypomina o tym symbol na planszy. **Uwaga!** To działanie może spowodować, że zostanie odkryta karta zimy. Gdy tak się stanie, postępuj zgodnie z poleceniami na stronie 4.



Przykład.

- 1 Kuba zagrywa lipę amerykańską o koszcie 2.
- 2 Jako zapłatę kładzie 2 karty z ręki na polanę.
- 3 Kuba postanawia dodać do tego drzewa uniwersalną rzekę, więc umieszcza pod nią dodatkową zakrytą kartę.
- 4 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 rzeki w swoim lesie. Wszystko, co znajduje się u góry karty, należy zawsze umieścić w górnej części drzewa albo rzeki. Niewykorzystaną dolną część należy wsunąć pod kartę drzewa albo rzeki. 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 assapana południowego, wsuwając dolną część karty pod brzozę żółtą.*



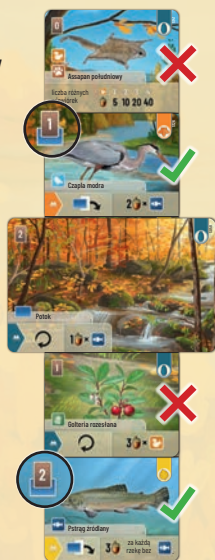
Uwaga! Karty z podziałem możesz zagrać tylko wtedy, gdy 1 z Twoich kart (drzewa albo rzeki) ma wolne miejsce po odpowiedniej stronie.

NOWE Niektóre karty z podziałem zawierają dodatkowy **symbol wody** pod ich kosztem:

Przy kartach z rzekami bez drzew można umieszczać wyłącznie karty z symbolem wody.



Przy kartach drzew bez rzeki można umieszczać wyłącznie karty bez symbolu wody.



Przy drzewach z rzekami można umieszczać **dowolne karty** (z symbolem wody lub bez niego) na górze oraz po lewej i prawej stronie karty drzewa. Pod kartą rzeki można natomiast umieszczać wyłącznie karty z symbolem wody.

Efekty i bonusy

Po opłaceniu kosztu karty (*i o ile to konieczne, umieszczeniu karty na polanie*) możesz najpierw rozpatrzyć 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.

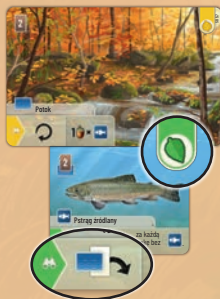
- Większość kart zapewnia **efekt natychmiastowy**, który możesz rozpatrzyć **zaraz po** zagraniu karty. Niektóre z nich pozwalają na umieszczenie kart w jaskini.
- Niektóre karty zapewniają **efekt stały**, który możesz wykorzystywać od swojej kolejnej tury **do końca gry**. Te efekty działają po zagraniu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

Przykład. Kuba zagrał właśnie drozdka rudego. 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 zamierza zagrać pstrąga źródlanego.

- Chce aktywować bonus, więc płaci za pomocą myszaka białostopowego i brzozy żółtej. Obie karty mają ten sam kolor (*i symbol brzozy*) co pstrąg źródłany.
- Jeśli zapłaci za pomocą karty z symbolem klonu zamiast brzozy, nie otrzyma bonusu.

SPRAWDZENIE POLANY

Jeśli na koniec Twojej tury na polanie znajduje się **co najmniej 10 kart**, polanę należy oczyścić. Usunąć wszystkie karty z polany i odłożyć do pudełka.

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

Wyjątek.

NOWE W rzadkim przypadku, jeśli **nie możesz wykonać żadnej z 2 akcji (A albo B)**, pokaż karty na ręce pozostałym graczom. Wybierz do 2 kart z ręki i umieść je w swojej jaskini, a następnie dobierz taką samą liczbę kart z talii. Ta akcja kończy Twoją turę.

KONIEC GRY

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

Następuje podliczenie punktów. Podlicz punkty 🍁 na widocznych kartach w swoim lesie i dodaj do nich liczbę kart w Twojej jaskini (jeśli jakiegokolwiek masz). Skorzystaj z notesu punktacji, by określić sumę zdobytych punktów.

Jeśli masz wątpliwości co do sposobu punktowania niektórych kart, sprawdź załącznik cyfrowy (zob. kod QR na str. 8).

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

OPRACOWANIE

Autor: Kosch

Ilustracje: Toni Llobet, Judit Piella

Opracowanie graficzne: Klemens Franz

Układ graficzny: Andrea Kattinig

Badania i rozwój: Maren Holderbaum

Tłumaczenie: Jakub Maciejewski

Redakcja: zespół Rebel



Producent:

© 2026 Lookout GmbH

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Elsheimer Straße 23

55270 Schwabenheim, Niemcy

www.lookout-games.de

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

Jeśli brakuje jakiegoś elementu albo jakiś element jest uszkodzony, proszę pisać na adres: reklamacje@rebel.pl.

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

Żadna część zasad gry nie może być kopiowana ani wykorzystywana w jakiegokolwiek formie do trenowania technologii lub systemów sztucznej inteligencji.

asmodee® oraz wszystkie charakterystyczne elementy należą do podmiotów asmodee i podlegają ochronie na podstawie przepisów o własności intelektualnej.



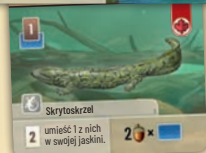
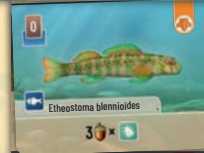
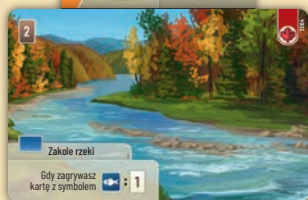
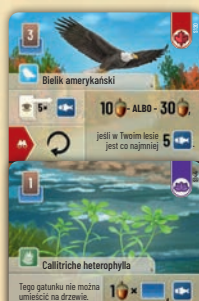
Pragniemy wyrazić naszą wdzięczność wszystkim wspaniałym testerom, którzy grali z nami w tę grę – zarówno przy stole, jak i na boardgamearena.com. **Specjalne podziękowania:** Colin Pfister, Fabian Vollrath, Isa Katte and Mike Wilson. **Od autora:** Pragnę podziękować mojej rodzinie za wsparcie i poświęcony czas. Szczególne podziękowania kieruję też do Lilly – mojego pieska – za jej lojalność i miłość. Sören, jesteś wspaniałym przyjacielem, biologiem i koneserem życia, który zawsze sprawiał, że testowanie i zabawa były dla mnie przyjemnością. I oczywiście dziękuję wszystkim niestrudzonym testerom, którzy pomogli dopracować tę grę. Na koniec kieruję wielkie, pełne entuzjazmu dzięki dla wszystkich fanów! Jesteście najlepsi!

rebel

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

Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami
z innymi graczami
w grupie **PLANSZOWA REBELIA**
[FB/groups/planszowarebelia](https://fb/groups/planszowarebelia)

Przykład podliczenia punktów. Przedstawione poniżej karty zapewniają 258 🍄.



Góra

- Czapla modra 6 🍄
- Bielik amerykański 10 🍄
- Callitriche heterophylla 8 🍄
- Ecanthus fultoni 8 🍄 (po 4 za każdą)

Dół

- Skrytoskrzel 20 🍄 (po 10 za każdą)
- Ranatra fusca 2 🍄
- Etheostoma blennioides 12 🍄
- Okoń żółty 2 🍄
- Bass małogłowy 9 🍄

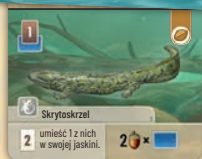
Lewo/prawo

- Kojot preriowy 30 🍄
- Niedźwiedź czarny 30 🍄
- Młak białoogonowy 8 🍄
- Nornik skalny 5 🍄
- Wydrak kanadyjski 18 🍄
- Cerceris clypeatus 10 🍄

Wiewiórki:

Sosnowiówka czerwona
Wiewiórka szara
Assapan południowy
Pręgowiec amerykański

40 🍄



Drzewa

- Kasztanowiec żółty 20 (po 10 za każdy)
- Orzesznik 10
- Błotnia leśna 5

Rzeki

- Zakole rzeki 0
- Potok 3

Jaskinia 2

- Jaskinia 1 (za każdą kartę w Twojej jaskini)



www.myasmodee.com

Witamy w niesamowitym świecie graczy!

Dołącz do nas i zyskaj dostęp do ekskluzywnych korzyści.

My asmodee
players only

SPIS

Symbole specjalne

-  symbol wody
(zob. str. 7)
-  możliwość dodania
rzeki (zob. str. 5)

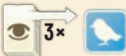
Symbole rodzaju zwierzęcia/rośliny

-  płaz
-  drzewo
-  owad
-  mysz
-  zwierzę
parzystokopytne
-  roślina
-  zwierzę z łapami
-  ptak
-  ryba
-  wiewiórka

Symbol siedliska

-  rzeka

Efekty i bonusy

-  1 z polany. Dobierz 1 kartę z wierzchu stosu*.
-  2 umieść 1 z nich w jaskini. Weź kartę z polany na rękę.
-  1 x  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.
-  Umieść kartę z ręki ze wskazanym symbolem (np. ) w Twoim lesie bez opłacania jej kosztu. Nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani bonusu. Jeśli nie masz na ręce karty ze wskazanym symbolem, zignoruj ten efekt.
-  **NOWE** Umieść kartę z symbolem  z polany w swoim lesie bez opłacania jej kosztu. Nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani bonusu. Jeśli na polanie nie ma karty z takim symbolem, dobieraj karty ze stosu na polanę do momentu, aż taką znajdziesz albo dobierzesz ze stosu łącznie 3 karty. Jeśli na polanie nadal nie ma odpowiedniej karty, nie możesz skorzystać z tego efektu.
-  **NOWE** Umieść dowolną kartę z ręki w Twoim lesie **zakrytą** jako uniwersalną rzekę. Nie możesz umieścić jej pod kartą drzewa.

***Uwaga!** To działanie może spowodować, że zostanie odkryta karta zimy. Gdy tak się stanie, postępuj zgodnie z poleceniami na stronie 4.

Kolory kart i symbole drzew

- | | | | |
|---|-------------------|---|--------------------|
|  | Lipa amerykańska |  | Błotnia leśna |
|  | Choina karolińska |  | Jodła Frasera |
|  | Orzesznik |  | Brzoza żółta |
|  | Klon srebrzysty |  | Kasztanowiec żółty |