

# Lumilas

Reed Ambrose

W lesie migocze mnóstwo tajemniczych światełek, mieniących się wśród drzew różnymi barwami. To duszki znane z legend i starych opowieści. A gdyby tak za nimi podążyć?



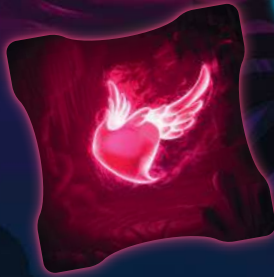
## Dynie

Te psotne lampiony panoszą się po całym lesie i rozkoszują chaosem, który wprowadzają.



## Wiedźmy

Wiedźmy są zafascynowane kotami i lubią chodzić ich śladem.



## Serca

Im więcej drzew w lesie, tym większy blask bije od tych duszków.



## Ogniki

Są bardzo towarzyskie i lubią się otaczać innymi duszkami.



Obejrzyj film z zasadami gry i wejdź do lasu:



[cge.as/ww-htp](http://cge.as/ww-htp)



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## 1. Sadzawka

Duszki gromadzą się wokół tajemniczej sadzawki. Należy ją złożyć i umieścić na środku stołu. Cztery zewnętrzne części można ułożyć w dowolnej kolejności.

## 2. Kafelki drzew

Kafelki należy pomieszać zakryte i położyć w losowo utworzonych stosach obok sadzawki. Zakryte kafelki to **drzewa**. Drzewa nie są duszkami.

## 3. Kafelki duszków

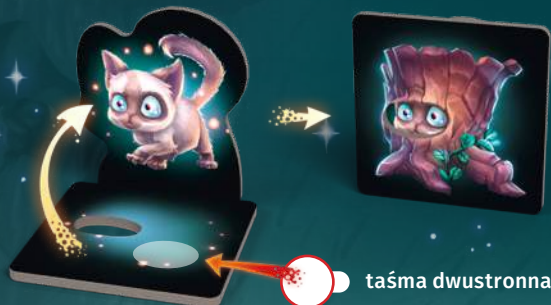
Należy dobrać 8 kafelków i losowo wyłożyć je odkryte na 8 pól sadzawki. Widoczna jest ich kolorowa strona, więc są to **duszki**.

## 4. Koty graczy

Każdy gracz wybiera kota. Następnie kładzie przed sobą kafelek drzewa i umieszcza na nim kafelek kota w taki sposób, aby cały kot był widoczny (jak na ilustracji obok). To pierwsze pole lasu gracza.

*Uwaga! Kafelek, na którym jest umieszczony kot, nie jest już drzewem. Kot jest ważniejszy niż drzewo, dlatego pole lasu, na którym się znajduje, jest nazywane **kotem gracza**.*

Tak złoż kafelek kota.



taśma dwustronna

## Leśna linijka

Nie trzeba używać linijki, może jednak pomóc w planowaniu lasu. W 1. rundzie las będzie miał wymiary 4 x 4 pola.

kot na kafelku drzewa



## 5. Karty celów

W grze występuje 5 zestawów kart celów – po 1 zestawie dla każdego rodzaju duszka i 1 zestaw dla drzew.

Należy wybrać po 1 karcie z każdego zestawu. Karty można wylosować albo – jeśli w rozgrywce uczestniczą gracze, którzy jeszcze nie znają gry – można celowo wybrać tylko karty oznaczone w rogu 1 symbolem **łapki**. Wskazane na nich cele są prostsze od tych na kartach z 2 symbolami łapek.



Karty celów określają, do czego gracze będą dążyć, tworząc swoje lasy. Należy się upewnić, że wszyscy gracze rozumieją każdy cel.

Górna połowa karty przedstawia przykład punktowania.

Dolna połowa wskazuje, w jaki sposób dany rodzaj duszka zapewnia punkty (🐾).

Objaśnienia kart celów znajdują się na stronach 14 i 15.

## 6. Znacznik gracza rozpoczynającego

Otrzymuje go gracz, który siedzi najbliżżej źródła światła. Ten gracz rozegra 1. turę rozgrywki.



## Żetony świetlików

Żetonów świetlików używa się tylko w rozgrywce solo. W rozgrywkach wieloosobowych zostawia się je w pudełku.





# ZWYKŁA TURA

Gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, poczynawszy od gracza rozpoczynającego. Każdy z graczy rozegra kilka tur w danej rundzie. Typowa tura przebiega w następujący sposób:

## 1. Wybierz duszka.

Wybierz 1 z duszków dostępnych dookoła sadzawki.

## 2. Wybierz 1 z 2 kształtów.

Wybrany duszek znajduje się między 2 kształtami. Wybierz 1 z nich.

Weź wybranego duszka i dobierz tyle kafelków drzew, ile potrzeba do dokończenia wybranego kształtu.

Duszek może się znajdować w dowolnym miejscu wybranego kształtu. Kształt można dowolnie obrócić. Można też ułożyć jego lustrze odbicie.



## 3. Dodaj kształt do lasu.

Dodaj kształt do swojego lasu w taki sposób, aby umieścić co najmniej 1 tworzący go kafelek obok kafelka, który już znajduje się w Twoim lesie.



Z tury na turę las będzie się rozrastać. Kafelki muszą się mieścić w obrębie kwadratu 4 x 4.



### Uwaga na wiedźmy!

Karta celu dotycząca wiedźm wprowadza specjalną zasadę mówiącą, jak można je umieszczać. Nie możesz wziąć kafełka wiedźmy, jeśli nie jesteś w stanie go umieścić w swoim lesie zgodnie z tą zasadą (zob. str. 14).

Wskazówka. Leśna linijka może pomóc zaplanować rozrost lasu. W kolejnych rundach las będzie zajmował obszar o coraz większych wymiarach.

| runda 1 | runda 2 | runda 3 |
|---------|---------|---------|
| 4 x 4   | 5 x 5   | 6 x 6   |

Uwaga! Na początku rozgrywki w Twoim lesie jest tylko kot. Nie wiadomo, czy znajduje się on na środku lasu, czy w jego narożniku. Nie wiadomo też, czy jest bliżej jego północnej, czy południowej krawędzi. Las może się rozrastać w dowolnym kierunku – pod warunkiem, że mieści się w obrębie kwadratu 4 x 4.





# SADZAWKA

## Znikające duszki

Gdy któryś z graczy weźmie kafelek duszka, nie uzupełnia pustego pola sadzawki. Oznacza to, że każdy kolejny gracz będzie wybierać z mniejszej puli dostępnych duszków.

## Wyłożenie nowych duszków

Jeśli na początku Twojej tury wszystkie dostępne duszki są **tego samego rodzaju**, możesz **je wszystkie odrzucić** i losowo wyłożyć 8 nowych. Jeśli na początku Twojej tury nie ma już żadnych dostępnych duszków, musisz losowo wyłożyć 8 nowych.

Po wyłożeniu nowych duszków kontynuuj rozgrywanie swojej tury zgodnie ze standardowymi zasadami.

MOŻESZ WYŁOŻYĆ NOWE DUSZKI



## Stos kafelków odrzuconych

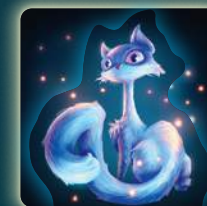
Odrzucone duszki odkłada się odkryte na stos kafelków odrzuconych (najlepiej oddalony od stosów kafelków drzew). Jest mało prawdopodobne, aby zabrakło kafelków drzew, jeśli jednak tak się stanie, odrzucone kafelki należy z powrotem zakryć i pomieszać, a następnie utworzyć z nich nowe stosy kafelków drzew.



# KOCIE AKCJE

Na początku rozgrywki kafelek kota powinien być umieszczony tak, aby cały kot był widoczny. Oznacza to, że kot jest **gotowy**.

Na odwrocie kafelka kot jest **ukryty**. Kafelek odwraca się na tę stronę po wykonaniu kociej akcji. Nazywamy to **ukryciem kota**.



GOTOWY



UKRYTY

Są dostępne 2 kocie akcje:

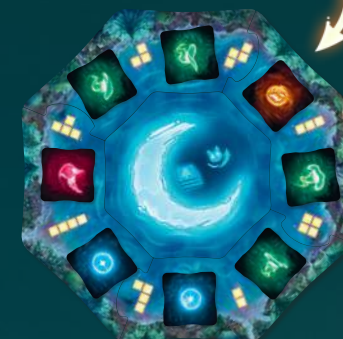
## Wyłóż nowe duszki

W swojej turze przed wybraniem duszka, jeśli Twój kot jest gotowy, możesz go ukryć, aby odrzucić wszystkie dostępne duszki i losowo wyłożyć 8 nowych. Możesz to zrobić, nawet jeśli na początku tej tury już odrzuciłeś duszki (ponieważ wszystkie były tego samego rodzaju) i wyłożyłeś nowe.

Ta akcja jest przydatna, gdy zależy Ci na konkretnym rodzaju duszka, a żaden taki duszek nie jest dostępny.



WYŁOŻ  
NOWE DUSZKI

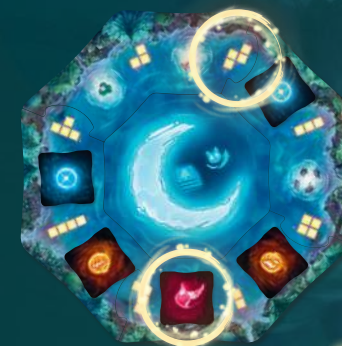


ALBO

## Wybierz dowolny kształt

W swojej turze po wybraniu duszka, jeśli Twój kot jest gotowy, możesz go ukryć, aby wybrać dowolny z 8 kształtów widocznych dookoła sadzawki (zamiast 1 z 2, między którymi znajduje się wybrany duszek).

Ta akcja pozwala Ci wybrać kształt, który jest najkorzystniejszy w danym momencie.



WYBIERZ  
DOWOLNY KSZTAŁT



*Uwaga! Jeśli Twój kot jest ukryty, nie możesz wykonać żadnej z kocich akcji. Jeśli chcesz, aby znów był gotowy, musisz rozegrać turę drzew (zob. następna strona).*



# TURA DRZEW

**Zamiast zwykłej tury**, czyli wzięcia duszka, możesz rozegrać turę drzew.

*Uwaga! Możesz to zrobić, nawet jeśli wyłożyłeś w tej turze nowe duszki.*



## 1. Dobierz 1, 2 albo 3 kafelki drzew.

Umieść je jeden po drugim w swoim lesie. Każdy z nich musi zostać umieszczony obok innego kafelka i musi się mieścić w obrębie kwadratu o wymiarach wyznaczonych na daną rundę (4x4 pola w 1. rundzie).

W ten sposób można zapełnić luki w lesie, których nie dałoby się zapełnić przy użyciu żadnego z 8 kształtów widocznych dookoła sadzawki.

*Uwaga! Podczas rozgrywania tury drzew musisz dobrać co najmniej 1 kafelek drzewa.*



## 2. Przygotuj kota.

Jeśli Twój kot jest ukryty, odwróć go na drugą stronę. Znowu jest gotowy. Możesz to zrobić, nawet jeśli użyłeś go w tej turze do wyłożenia nowych duszków.

*Uwaga! Jeśli nie jesteś w stanie dodać żadnego z dostępnych duszków do swojego lasu zgodnie z zasadami, nie możesz rozegrać zwykłej tury. W takiej sytuacji **musisz** rozegrać turę drzew.*



# KONIEC RUNDY

Runda zbliża się do końca, gdy 1 z graczy zapełni wszystkie pola w swoim lesie. Należy wtedy dokończyć aktualną kolejkę, po czym runda się kończy.

Oznacza to, że wszyscy gracze rozegrają po tyle samo tur w danej rundzie. Ostatnią turę rundy zawsze rozgrywa ostatni gracz, czyli osoba siedząca na prawo od gracza rozpoczynającego. Jeśli to ostatni gracz jako pierwszy zapełnił swój las, runda natychmiast się kończy.

Przed rozpoczęciem następnej rundy należy wykonać następujące kroki:

## 1. Podliczenie punktów

Każdy gracz liczy punkty zdobyte w danej rundzie. Punktowanie objaśniono na stronie 11.



## 2. Przemieszczenie kota

Każdy gracz może przemieścić swojego kota na inny kafelek drzewa albo pozostawić go na drzewie, na którym aktualnie jest.



### Pamiętaj o wiedźmach!

Specjalna zasada dotycząca umieszczania wiedźm obowiązuje tylko w chwili ich umieszczania. Wszystkie wiedźmy zapewnią Ci punkty w kolejnych rundach, nawet jeśli przemieścisz kota, aby zrobić miejsce na więcej wiedźm (zob. str. 14).



## 3. Usunięcie wszystkich drzew

Gracze odkładają wszystkie kafelki drzew ze swoich lasów na stosy kafelków drzew. Żaden z graczy nie widział duszków na ich odwrocie, więc pozostają losowymi kafełkami, które mogą być wyłożone jako nowe duszki. (Nie usuwa się kafelków drzew, na których są koty graczy! Koty bardzo lubią swoje drzewa). **Kafelki duszków pozostają na swoich miejscach.**



Na koniec gracz, który ma znacznik gracza rozpoczynającego, przekazuje go graczowi po lewej. Ten gracz rozegra 1. turę nowej rundy.





# KOLEJNE RUNDY

Rozgrywka trwa 3 rundy. W każdej rundzie zwiększają się wymiary lasu. W 1. rundzie las musi się mieścić w obrębie kwadratu o wymiarach 4 × 4 pola, w 2. rundzie – 5 × 5 pól, a w 3. rundzie – 6 × 6 pól.



## Nowa runda nie oznacza odświeżenia wszystkich elementów.

- Wszystkie duszki dookoła sadzawki pozostają na swoich miejscach i nie uzupełniają się pustych pól sadzawki.
- Wszystkie ukryte koty pozostają ukryte.
- Choć drzewa zostają usunięte, duszki pozostają po każdej rundzie na swoich miejscach w lesie. Oznacza to, że w kolejnych rundach gracze muszą dopasowywać kształty do lasu, który już jest zamieszkany przez duszki.

## Rozszerzanie lasu

W kolejnych rundach możesz rozszerzyć swój las w dowolnym kierunku.



Na początku nowej rundy niektóre duszki mogą być oddalone od kota (i innych duszków). Nie jest to problem. Nowe kafelki możesz umieszczać obok dowolnego kafelka znajdującego się w Twoim lesie.

# PUNKTOWANIE

Na koniec każdej rundy gracze otrzymują punkty za:

karty celów

zapełnienie lasu

**Każdy** gracz, który zapełnił w danej rundzie las, otrzymuje za to punkty (2 / 4 / 6) odpowiednio w rundzie 1/2/3).

WYNIK W RUNDZIE

WYNIK KOŃCOWY

rundy (1/2/3)

|  | Mruczek |  |  | Puszek |  |  |
|--|---------|--|--|--------|--|--|
|  |         |  |  |        |  |  |
|  | 0       |  |  | 4      |  |  |
|  | 0       |  |  | 0      |  |  |
|  | 6       |  |  | 2      |  |  |
|  | 6       |  |  | 8      |  |  |
|  | 8       |  |  | 6      |  |  |
|  | 0       |  |  | 2      |  |  |
|  | 20      |  |  | 22     |  |  |

## Koniec gry

Po upływie 3 rund wygrywa **gracz, który zdobył najwięcej punktów**. W razie remisu wygrywa ten z remisujących, który więcej razy zapełnił swój las. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

## Przykład



Górny ogień jest wart 2 punkty, ponieważ wokół niego jest tylko 1 rodzaj duszka. Dolny ogień jest wart 4 punkty, gdyż wokół niego są duszki 2 rodzajów (ogień i serce). Ogniki zapewniają w tej rundzie łącznie 6 punktów.

Obok serca są 3 drzewa, więc zapewnia ono 6 punktów.

Największa grupa drzew składa się z 8 kafelków, więc zapewnia 8 punktów.

## Nie chcesz liczyć punktów? Użyj aplikacji!

Zeskanuj kod QR i pobierz aplikację. Możesz też wyszukać **Wispywood Scoring App** w Google Play albo App Store.



Aplikacja jest przeznaczona na smartfony i tablety.



cge.as/ww-app



# GRA SOLO: PRZYGOTOWANIE

W *Lumilas* można grać w pojedynkę. W rozgrywce solo starasz się zdobyć więcej punktów niż widmo. Przygotuj grę zgodnie z krokami przedstawionymi na stronach 2 i 3 z opisanymi niżej zmianami.

## Szablon punktacji

Widmo nie tworzy lasu. Zamiast tego zbiera duszki, za które otrzymuje punkty zgodnie z szablonem punktacji.

Szablony punktacji znajdują się na odwrocie leśnych linijek. Każdy z nich wprowadza inny poziom trudności – im więcej symboli tapek, tym trudniej będzie pokonać widmo. Jeśli nie znasz jeszcze gry, zacznij od najłatwiejszego poziomu trudności – przygotuj szablon punktacji oznaczony 1 symbolem łapki: .

Weź po 1 duszku każdego rodzaju i losowo przydziel po 1 do każdego z 4 poziomów na szablonie punktacji. Duszek, który jest najwyżej, jest wart najwięcej punktów, więc widmo chce zebrać jak najwięcej duszków tego rodzaju.

Szablonu punktacji używa się tylko do punktowania duszków zebranych przez widmo. Ty będziesz zdobywać punkty z 5 kart celów jak w rozgrywce wieloosobowej.

## Sadzawka

Wyłóż 8 duszków na pola sadzawki. Następnie wybierz kota dla widma i **zastąp nim 1 z wyłożonych duszków** (odrzuć tego duszka).

W trakcie rozgrywki kot widma będzie się przechadzać dookoła sadzawki zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zbierając duszki. Weź to pod uwagę podczas wyboru pola sadzawki, na którym kot rozpocznie rozgrywkę.

## Żetony świetlików

Pomieszaj zakryte żetony świetlików. W 1. rundzie wylosuj 4 z nich i utwórz stos. Pozostałe żetony odłóż na bok (nie odkrywaj ich). W 2. rundzie ponownie pomieszaj je wszystkie i utwórz stos składający się z 6 losowych żetonów. W 3. rundzie wykorzystaj wszystkie żetony.

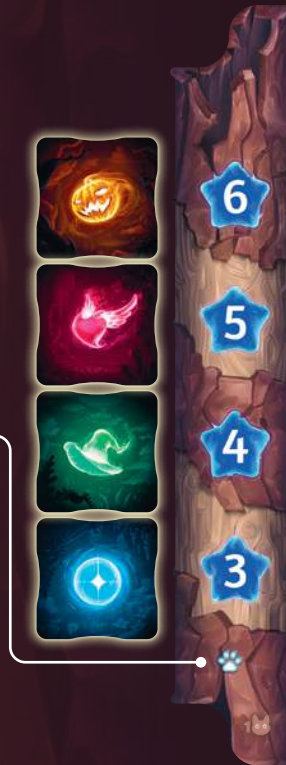
Runda 1



Runda 2



Runda 3



# ROZGRYWKA

W każdej rundzie widmo jest graczem rozpoczynającym.

## Tura widma

- Odwróć wierzchni żeton świetlika.** Wskazana liczba określa, ile duszków widzi przed sobą kot widma w tej turze. Kot patrzy przed siebie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara – odlicz wskazaną liczbę duszków (nie licz pustych pól).
- Jeśli nie ma tylu duszków dookoła sadzawki, usuń wszystkie duszki (ale nie kota) i losowo wyłóż 7 nowych.
- Spośród duszków, które widzi kot, widmo bierze **tego, który jest wart najwięcej punktów**. Jeśli kot widzi kilka duszków spełniających ten warunek, widmo bierze tego, który jest najbliżej kota (kot spotkałby tego duszka jako pierwszego, okrążając sadzawkę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Umieść pozyskanego duszka po prawej stronie szablonu punktacji w rzędzie odpowiadającym jego rodzajowi.
- Przenieś kota** na pole, z którego został wzięty duszek.

## Tvoja tura

Tvoja tura zawsze następuje po turze gracza widmo. Jeśli wykladasz nowe duszki, pozostaw kota na swoim miejscu i losowo wyłóż 7 nowych duszków.

## Rundy

Jeśli zapełnisz swój las, runda natychmiast dobiega końca. W przeciwnym wypadku runda trwa do wyczerpania stosu żetonów świetlików. Gdy widmo rozpatrzy ostatni żeton świetlika, rozegraj swoją ostatnią turę. Następnie runda się kończy.

Na koniec każdej rundy podlicz swoje punkty tak jak w rozgrywce wieloosobowej, uwzględniając też punkty za drzewa i zapełnienie lasu. Widmo otrzymuje punkty tylko za 4 rodzaje duszków. Każdy jego duszek jest wart tyle punktów, ile wskazuje szablon punktacji.

Tak jak Ty widmo zachowuje swoje duszki na koniec rundy i w kolejnej rundzie ponownie otrzymuje za nie punkty.

## Koniec gry

Rozegraj 3 rundy, a następnie oblicz wyniki końcowe. Jeśli Twój wynik dorównuje wynikowi widma albo go przewyższa – wygrasz!



Na koniec 2. rundy widmo zdobywa 51 punktów.



# OBJAŚNIENIE KART CELÓW

W większości przypadków przykłady na kartach celów pozwalają rozwiązać ewentualne wątpliwości. Poniżej można znaleźć dodatkowe, bardziej szczegółowe objaśnienia kart.

Niektóre karty nagradzają za **każdego duszka**, a inne – za **każdą grupę**. Należy zatem uważnie przeczytać treść każdej karty celu. Terminy OBOK, WOKÓŁ i GRUPA zostały objaśnione na ostatniej stronie.

## Dynie

### Dyniowa tatarska, Dynioku, Pokrzyżowane plany

W przypadku tych 3 kart policz wszystkie dynie, które spełniają przedstawiony warunek. Tabela na karcie wskazuje, ile punktów otrzymujesz za określoną liczbę dyń.

### Dynia z parą

Para to grupa składająca się z 2 duszków. To 2 dynie obok siebie, ale nie obok jakiegokolwiek innej dyni.

### Bez dyni ani rusz

Każda grupa liczy się tylko raz, nawet jeśli zawiera kilka dyń. Pojedyncza dynia też się liczy jako grupa zawierająca co najmniej 1 dynię.

## Wiedźmy

Wiedźmy działają inaczej niż pozostałe duszki.



Każda karta celu dotycząca wiedźm wskazuje specjalną zasadę, zgodnie którą należy **umieszczać wiedźmy**. Jeśli nie jesteś w stanie umieścić wiedźmy w swoim lesie zgodnie z tą zasadą, nie możesz jej wziąć.

**Wskazówka.** Gdy przemieszczasz kota na koniec rundy, możesz umieścić go w taki sposób, aby zrobić miejsce na więcej wiedźm.

Na wszystkich kartach celów dotyczących wiedźm wskazana jest taka sama **zasada punktowania**: określona liczba punktów za każde 3 wiedźmy i dodatkowe punkty za nadwyżkowe wiedźmy.

**Podczas punktowania liczą się wszystkie wiedźmy!** Policz je wszystkie niezależnie od tego, w której rundzie zostały umieszczone. Pozycja kota nie ma znaczenia.

### Miaucaby

Jeśli jesteś w stanie wytyczyć zygzakowatą ścieżkę (zawsze po skosie, nigdy w poziomie ani w pionie) biegnącą od Twojej nowej wiedźmy do kota i na każdym polu tej ścieżki jest wiedźma, to znaczy, że został spełniony warunek tej karty celu. W przykładzie na karcie widoczna jest 1 wiedźma, która nie łączy się z kotem – to dlatego, że kot się przemieścił.



**Przykład.** Otrzymujesz punkty za wszystkie 7 wiedźm, choć niektóre z nich nie spełniają już warunku umieszczania. Pierwsze 3 wiedźmy zapewniają 18 punktów. Kolejne 3 wiedźmy również zapewniają 18 punktów. Ostatnia wiedźma jest warta 4 punkty. W sumie wiedźmy zapewniają  $18 + 18 + 4 = 40$  punktów.



## Ogniki

Punktowanie ogników zawsze wiąże się z rodzajami duszków. Drzewa nie są duszkami.

### W stronę światła, Przyciągający blask, Światło w tunelu

Policz rodzaje duszków. Na przykład grupa składająca się z 1 ognika i 3 dyń zawiera 2 rodzaje duszków.

### Energia – synergia

Ognik, obok którego nie znajduje się żaden duszek, nie zapewnia punktów.

### Szukaj igły w stogu światła

W przypadku tej karty pozycja duszków nie ma znaczenia – liczy się tylko ich liczba.

## Serca

Wszystkie karty celów dotyczące serc działają w ten sam sposób: dla każdego serca w swoim lesie liczysz drzewa spełniające wskazany warunek i otrzymujesz za nie punkty. Nawet jeśli na przykładzie widoczne jest tylko 1 serce, przeprowadź punktowanie dla każdego serca w swoim lesie osobno. Jedno drzewo może być uwzględnione w punktowaniu kilku serc.

### Przez drzewo do serca

Wyobraź sobie promień światła wychodzący od serca w linii poziomej albo pionowej i biegnący przez drzewa. Zatrzymuje się dopiero wtedy, gdy trafi na puste pole, kota albo duszka.

## Drzewa

Gdy karta celu wymaga policzenia drzew, zignoruj kafelek drzewa, na którym jest umieszczony kot. To pole nie jest drzewem – to Twój kot.

**Im dalej w las..., Jeden, by wszystkie posadzić**  
Jeśli grupy są tej samej wielkości, wybierz dowolną z nich. W przypadku celu „Im dalej w las...”, jeśli masz tylko 1 grupę, nie otrzymujesz punktów.



# Lumilas

**Autor gry:** Reed Ambrose

**Opracowanie:** Ondřej „Kew” Kurka  
Jan „Zvonda” Zvoníček  
Tomáš „Uhlík” Uhlíř  
Mín i Elwen  
Jakub Uhlíř  
Jarmila Havířová

**Projekt graficzny:** Radek „RBX” Boxan  
Tibor Vizi  
Dávid Jablonovský

**Ilustracje:** Štěpán Drašťák

**Zwiastun i elementy 3D:** Roman Bednář

**Kierownik ds. społeczności:** Michael Murphy

**Produkcja:** Vít Vodička

**Autor instrukcji:** Jason A. Holt

**Kierownik projektu:** Jan „Zvonda” Zvoníček

**Nadzór projektu:** Petr Murmak

Chciałbym zadekować tę grę Betsy, Grahamowi i Holdenowi za to, że zawsze byli przy mnie, gdy ich potrzebowałem. Jestem dozgonnie wdzięczny Felixowi Podlesný'emu i zespołowi CGE, zwłaszcza Petrowi i Vlaadzie, za to, że dali tej grze szansę. Ogromne podziękowania należą się również niezwykle utalentowanemu zespołowi odpowiedzialnemu za opracowanie gry, w skład którego wchodzi: Kew, Uhlík, Mín, Elwen, Kuba, Zvonda i Jarča. Od oprawy wizualnej piękniejszy jest tylko ten, kto ją wykonał – dziękuję, Štěpán. Szczególne podziękowania wędrują do następujących osób: Radek, Tibor i Dávid – za wspaniałe rzemiosło i wprawne oko; Jason – za mistrzowskie przygotowanie instrukcji; Regi, Yume i Pavlína – za marketing i nie tylko; Eleni – za filmy; Vít – za produkcję; i Klára – za tytuł.

Dziękuję testerom z różnych stron świata, od Czech aż po Teksas – zarówno tym, którzy testowali grę online, jak i tym, którzy mieli okazję zagrać z nami przy stole. Żadne słowa nie wyrażą tego, jak bardzo jestem wdzięczny za Wasz wkład.

Ta gra nie powstałaby bez pomocy moich dobrych przyjaciół. Są to Wey Scoggin, Ross Wood, Gabe Deem, Steven Aramini i Danny Devine. Gry nie da się wydać bez wsparcia zaangażowanej społeczności, a ja jestem bardzo wdzięczny za tę, która zebrała się wokół Lumilasu.

A teraz czas poszukać w lesie tajemniczych światatek...

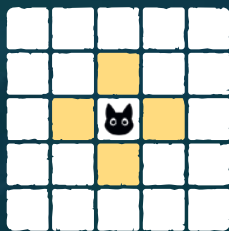
— Reed Ambrose



rebel



# WAŻNE TERMINY



## OBOK

Obok kota znajdują się tylko te 4 pola.



## WOKÓŁ

Wokół kota jest 8 pól.



## GRUPA

Grupa duszków to dowolna liczba duszków (nawet 1) łączących się bokami. To samo dotyczy grupy drzew.

## PODSUMOWANIE ZASAD

### W SWOJEJ TURZE:

1. **Jeśli wszystkie dostępne duszki są tego samego rodzaju**, możesz je wszystkie odrzucić i losowo wyłożyć 8 nowych. (Jeśli nie ma już żadnych dostępnych duszków, musisz to zrobić).
2. **Jeśli Twój kot jest gotowy**, możesz go ukryć, aby odrzucić wszystkie dostępne duszki i losowo wyłożyć 8 nowych.
3. Zdecyduj, czy **weźmiesz duszka** (czyli rozegrasz zwykłą turę), czy **rozegrasz turę drzew**.

### ZWYKŁA TURA

4. Wybierz dostępny kafelek duszka.
5. Wybierz 1 z 2 sąsiadujących z nim kształtów **ALBO, jeśli Twój kot jest gotowy**, możesz go ukryć, aby wybrać dowolny z 8 kształtów widocznych dookoła sadzawki.
6. Weź wybranego duszka i dobierz tyle kafelków drzew, ile potrzeba do dokończenia wybranego kształtu.
7. Umieść kształt w swoim lesie obok już znajdującego się w nim kafelka.

albo

### TURA DRZEW

4. Dobierz 1, 2 albo 3 kafelki drzew i umieść je w swoim lesie obok już znajdujących się w nim kafelków.
5. Jeśli **Twój kot jest ukryty**, odwróć go na drugą stronę, aby ponownie był **gotowy**.

### KONIEC RUNDY

1. Runda zbliża się do końca, gdy 1 z graczy zapełnił wszystkie pola w swoim lesie.
2. Należy dokończyć aktualną kolejkę – gdy wszyscy gracze rozegrają po tyle samo tur, runda się kończy.
3. Każdy gracz liczy punkty zdobyte w danej rundzie.

### PRZYGOTOWANIE DO NASTĘPNEJ RUNDY

1. Każdy gracz może przemieścić swojego kota na inny kafelek drzewa w swoim lesie.
2. Gracze odkładają wszystkie kafelki drzew ze swoich lasów na stosy kafelków drzew (z wyjątkiem tych, na których są ich koty).
3. Gracz, który ma znacznik gracza rozpoczynającego, przekazuje go graczowi po lewej.

## WARIANTY UPROSZCZONE

- Można uprościć punktowanie poprzez użycie tylko 4 kart celów – po 1 dla każdego rodzaju duszków. Karty celów dotyczące drzew należy zostawić w pudełku.
- Można skrócić grę poprzez rozegranie tylko 2 rund zamiast 3.