

Uwaga! W całej instrukcji, dla wygody i zachowania klimatu, słowa „znacznik” i „żeton” zostały pominięte. Na przykład zamiast sformułowania „żeton kwiatu lawendy” napisane jest tylko „kwiat lawendy”, a zamiast „znacznik biedronki” – po prostu „biedronka”.

Pergola



Nie musisz czytać tej instrukcji! Obejrzyj film prezentujący zasady.

ELEMENTY

planszетка akcji



4 paczki narzędzi:

15 łopatek



15 grabek



15 motyk



18 haczek



plansza stawu



planszетка liści



pojemnik na żetony i inne elementy



notes punktacji



podajnik na narzędzia



ROŚLINY:

20 powojników
(po 10 w 2 kolorach)



33 malwy
(po 11 w 3 kolorach)



26 magnolii
(12 pojedynczych,
14 podwójnych)



19 listków lawendy



9 kwiatów lawendy



30 liści (po 6 w 5 kolorach)



OWADY I INNE:

9 małych ważek



8 średnich
ważek i 4 duże
ważki



30 motyli



30 biedronek



40 pszczoł



16 lampionów
(po 4 w 4 rodzajach)



DLA KAŻDEGO GRACZA (4 komplety):

plansza ogrodu



planszетка punktacji



plansza kaskady wodnej



plansza pergoli



2 krople wody



4 słoiki miodu



żaba



budka dla ptaków



doniczka na narzędzia gracza



Uwaga! Przed pierwszą rozgrywką należy rozmieścić rośliny i owady w pojemniku na żetony tak, jak pokazano na ilustracji obok.



PRZYGOTOWANIE

Uwaga! Przed pierwszą rozgrywką do każdej doniczki na narzędzia należy włożyć następujące elementy: 2 krople wody, 4 słoiki miodu, 1 żabę i 1 budkę dla ptaków (żaba i budka powinny być w tym samym kolorze).



Przygotowanie graczy

Rozdajcie każdej osobie po planszy ogrodu **A**, pergoli **B**, kaskady **C** i planszecie punktacji **D**. Ułóżcie te elementy przed sobą zgodnie z ilustracją obok.

Każde z Was otrzymuje także doniczkę **E**, a w niej: 1 żabę **F**, 2 krople wody **G**, 4 słoiki miodu **H** i 1 budkę dla ptaków **I**. Wyłóżcie te elementy na swoje plansze według poniższych informacji.

Żaba. Połóż ją w dowolnym miejscu w swoim ogrodzie.

2 krople wody. Połóż je na polach startowych kaskady.

4 słoiki miodu. Połóż je na ławce przed pergolą, pustą stroną do góry.

Budka dla ptaków. Połóż ją w dowolnym miejscu w swoim ogrodzie.

Doniczka na narzędzia. Gdy już rozmieścisz wszystkie elementy z doniczki na planszach, doniczkę połóż obok swojej planszy ogrodu. W doniczce powinna się znajdować tekturowa osłonka z 15 otworami, w których będziesz przechowywać zebrane w trakcie rozgrywki narzędzia.

Nie używane doniczki i wszystkie znajdujące się w nich elementy odłóżcie do pudełka.

Pojemnik na żetony **J**

Wyjmijcie z pudełka duży pojemnik na żetony wraz ze znajdującą się na nim planszą stawu i połóżcie go na środku stołu, aby wszyscy mieli do niego dostęp.

Planszетка liści **K**

Pomieszcajcie liście, a następnie stwórzcie z nich 3 równe stosy i umieśćcie je na planszecie liści. Planszетkę połóżcie obok pojemnika na żetony.





Narzędzia i planszетка akcji **L**

Położcie planszетkę akcji w zasięgu wszystkich stron przeznaczoną dla 2–4 graczy do góry. Narzędzia podzielcie na rodzaje i połączcie je obok planszетки akcji. W zależności od liczby graczy podczas rozgrywki będziecie używać następujących rodzajów narzędzi w odpowiedniej kolejności:

2 graczy:



3 graczy:



4 graczy:



Nieużywane narzędzia odłóżcie do dużego pojemnika na żetony (pod planszę stawu).

Potasujcie oddzielnie odpowiednie narzędzia (jeśli na przykład gracie w 2 osoby, tasujecie oddzielnie łopatkę i haczkę) i włóżcie je w odpowiedniej kolejności do podajnika na narzędzia **M**. Następnie dobierzcie z niego 4 łopatkę i umieśćcie je nad planszетką akcji w taki sposób, aby nad każdym polem akcji znajdowała się 1 łopatkę.

Staw **N**

Podzielcie średnie i duże ważki na 4 rodzaje – po 3 ważki każdy. Rodzaj poznacie po rysunkach na ważkach. Następnie połączcie je na 4 jasnych liliach znajdujących się na stawie. Ważki powinny leżeć na liliach podzielone na rodzaje i w odpowiednich zestawach:

Rozgrywka 2- i 3-osobowa. Połączcie na każdej lilii po 2 ważki. Średnia ważka powinna znajdować się na dole, a duża na górze. Pozostałe ważki odłóżcie do pojemnika na żetony pod planszę stawu – nie biorą udziału w rozgrywce.

Rozgrywka 4-osobowa. Połączcie na każdej lilii po 3 ważki. 2 średnie ważki powinny znajdować się na dole, a duża na górze.



Rozmieszczenie ważek w rozgrywce 4-osobowej.

Jesteście gotowi do gry!

PRZEBIEG GRY



KIM JESTEŚCIE, CO ROBICIE

W grze *Pergola* wcielacie się w ogrodników sadzących rośliny, które przyciągają do siebie piękne owady. To od Was zależy, jak będzie wyglądał Wasz ogród i co się w nim znajdzie.

W trakcie gry wybieracie narzędzia zapewniające Wam rośliny, owady lub lampiony i wykonujecie powiązane z nimi akcje: lotu ptaka, skoku żaby, ruchu kropli wody albo przelotu owadów.

Każde z Was rozegra 15 tur, po których nastąpi końcowe podliczanie punktów.

Wasz wynik zależy od tego, jaki ogród stworzycie.

Zasady wariantu solo znajdziecie na stronach 14–15.



TURA GRACZA

Rozgrywkę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia pracowała w ogrodzie (jeśli nie ma wśród Was takiej osoby, rozpoczyna najbardziej kolorowo ubrany gracz). Następnie rozgrywacie swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tura gracza składa się z 4 kroków:

- 1) wybierz narzędzie,
- 2) upiększ ogród,
- 3) wykonaj akcję,
- 4) posprzątaj.



1 Wybierz narzędzie

Wybierz 1 dowolne narzędzie spośród 4 znajdujących się nad planszетką akcji i połóż je obok swojej planszy ogrodu. Następnie weź wskazane na tym narzędziu elementy – jeśli na przykład znajdują się na nim listek lawendy i niebieska malwa, bierzesz z pojemnika listek lawendy i niebieską malwę. Elementy przedstawione na narzędziu można dobrać w dowolnej kolejności.



Uwaga! Każde narzędzie leży bezpośrednio nad polem akcji. Gdy wybierasz narzędzie, jednocześnie wybierasz znajdującą się pod nim akcję, którą wykonasz w 3. kroku swojej tury (zob. „Wykonaj akcję” str. 5).

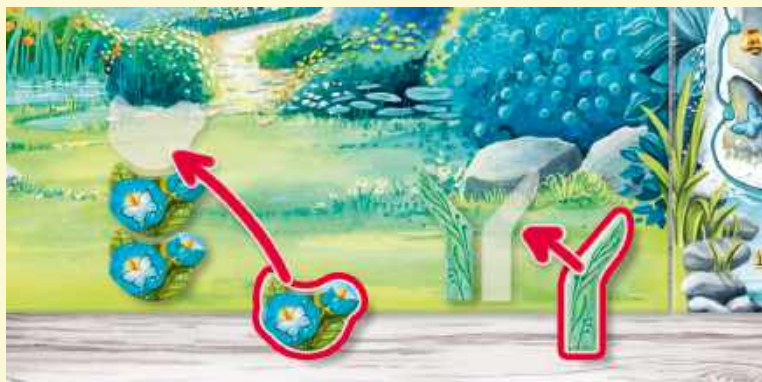


Przykład. Asia wybiera narzędzie znajdujące się nad akcją ruchu kropli wody i bierze je do siebie. Następnie dobiera z pojemnika wskazane na narzędziu elementy, czyli niebieską malwę i listek lawendy.

2 Upiększ ogród

Dobre w poprzednim kroku elementy połóż w swoim ogrodzie.

Uwaga! Nie wszystkie elementy kładzie się w swoim ogrodzie tak samo. Rośliny sadi się zgodnie z zasadami opisanymi na stronach 6–9. Owady można umieszczać na dedykowanych dla nich polach na roślinach, jednak nie jest to konieczne. Szczegółowe zasady umieszczania i punktowania owadów znajdują się na stronach 6–9.



Przykład. W poprzednim kroku Asia dobrała znajdujące się na narzędziu elementy, czyli listek lawendy i niebieską malwę. W tym kroku kładzie je w swoim ogrodzie.

3 Wykonaj akcję

Wybrane przez Ciebie w 1. kroku narzędzie znajdowało się nad konkretnym polem akcji (zob. ilustracja poniżej). W tym kroku musisz wykonać akcję przedstawioną na tym polu.

Na planszecie dostępne są 4 akcje:



Przelot 0, 1 albo 2 owadów.



Lot ptaka.



Ruch kropli wody.



Skok żaby.

Szczegółowe opisy akcji znajdują się na stronach 10–11.



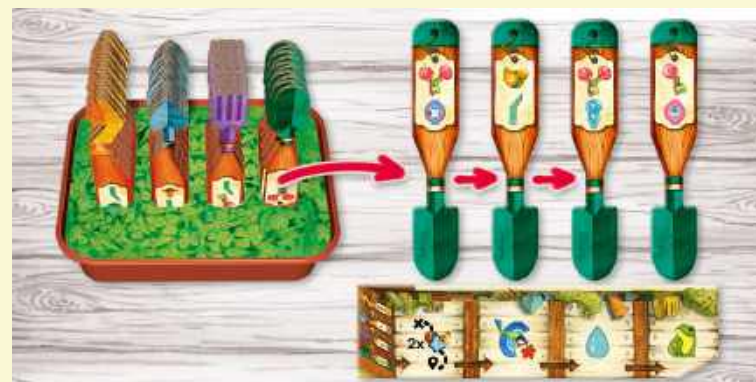
Przykład. Asia wzięła narzędzie leżące przy akcji ruchu kropli wody, więc teraz musi wykonać tę akcję.

4 Posprzątaj

W rzędzie z narzędziami jest teraz luka. Aby ją wypełnić, przesun narzędzia zgodnie z kierunkiem wskazanym na planszecie akcji.

Następnie wyłóż z podajnika nowe narzędzie i umieść nad polem akcji przelotu owadów.

Wybrane w tej turze narzędzie umieść w dowolnym otworze swojej doniczki. Liczba narzędzi w doniczce wskazuje liczbę rozegranych przez Ciebie tur.



Jeśli w podajniku skończą się narzędzia jednego typu, uzupełnij lukę nad planszетką akcji narzędziem kolejnego typu. Kolejność wykładania narzędzi zależy od liczby graczy.

2 graczy:



3 graczy:



4 graczy:



Jeśli w podajniku nie ma już dostępnych żadnych zestawów narzędzi, oznacza to, że gra dobiegła końca i każde z Was wykonało po 15 tur (zob. „Koniec gry” poniżej).



KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się w momencie, gdy każde z Was wykona po 15 tur i tym samym zbierze w swojej doniczce 15 narzędzi.

Pora policzyć punkty. Każde z Was bierze kartkę z notesu punktacji i notuje zdobyte punkty za poszczególne kategorie.

Szczegółowe zasady punktacji znajdują się na kolejnych stronach przy opisach elementów gry.

Osoba, która ma najwięcej punktów, wygrywa.

W razie remisu wygrywają wszystkie z remisujących osób!

ROŚLINY I OWADY



MALWA

Najpopularniejszym gatunkiem malwy, od wieków sadzonym w wiejskich ogródkach, jest malwa różowa. Wbrew swojej nazwie kwitnie w wielu różnych kolorach. Nie do końca jednak wiadomo, w jaki sposób trafiła na nasze rabatki. Przypuszczalnie przywieziono ją z Chin, jednak nawet tam nie występuje naturalnie. Jest zatem prawdopodobnie sztucznie powstałym mieszańcem innych gatunków malwy. Jeśli spotkacie ją rosnącą gdzieś na łące czy przy drodze, oznacza to, że wyrosła z nasion, które wiatr poniósł ponad płotem w daleki świat.

JAK ROŚNIE?

Malwy występują w 3 kolorach (**niebieskim**, **żółtym** i **czerwonym**). Każdy kolor tworzy osobną roślinę. Nie możesz posadzić w swoim ogrodzie wielokolorowej malwy.

Pierwszą malwę w danym kolorze można posadzić w dowolnym miejscu w swoim ogrodzie. Kolejną malwę w **tym samym kolorze**, który znajduje się już na planszy, dokłada się do wcześniej posadzonej malwy.

Na każdej malwie znajduje się pole z odpowiednim symbolem, na którym możesz umieścić motyla.



Przykład. Asia dokłada niebieską malwę do kolumny niebieskich malw w swoim ogrodzie.

JAK PUNKTUJE?



Malwy punktuja w zestawach. Każdy zestaw to rząd złożony z malw w różnych kolorach.

Każda pojedyncza malwa zapewnia po 1 punkcie.

Każdy zestaw 2 malw w 2 różnych kolorach zapewnia po 3 punkty.

Każdy zestaw 3 malw w 3 różnych kolorach zapewnia po 6 punktów.

Przykład. Asia ma 2 trójkolorowe zestawy malw (zapewniające razem 12 punktów – po 6 za każdy zestaw), 1 zestaw dwukolorowy (zapewniający 3 punkty) i 1 malwę poza zestawem (zapewniającą 1 punkt). Na koniec gry otrzymuje łącznie $6 + 6 + 3 + 1 = 16$ punktów za malwy w swoim ogrodzie.



MOTYL

Dorosłe motyle są zwykle mile widziane w ogrodach. Nie tylko pięknie wyglądają, ale też przyczyniają się do zapylania kwiatów, kiedy przysiadają na nich i piją nektar za pomocą długich, zwijanych trąbek. W młodości jednak, gdy są jeszcze gąsienicami, znacznie trudniej jest im zyskać sympatię ludzi. Nie dość, że zjadają liście sadzonych przez nas roślin, to jeszcze mało kto potrafi docenić ich piękno w tej postaci.

GDZIE SIADAJĄ?

Motyle siadają na malwach.

Na każdej malwie znajduje się pole, na którym może usiąść motyl. Na 1 polu może siedzieć dokładnie 1 motyl. Możesz zatem umieszczać motyle na dowolnym polu na malwie, na którym nie ma jeszcze motyla.



Nie musisz umieszczać motyli od dołu do góry ani w konkretnej kolejności. Jeśli na którejkolwiek malwie jest wolne pole, może na nim usiąść motyl.



Jeśli motyl nie ma gdzie usiąść, możesz go położyć tak, aby swobodnie latał w ogrodzie.

Takiego swobodnie latającego motyla możesz później umieścić na malwie, używając akcji przelotu owadów w 1 ze swoich kolejnych tur.

JAK PUNKTUJĄ?



Każdy motyl punktuje osobno. Wartość 1 motyla zależy jednak od poziomu malwy, na której siedzi.

- Jeśli motyl siedzi na 1. poziomie, zapewnia 1 punkt.
- Jeśli motyl siedzi na 2. albo 3. poziomie, zapewnia 2 punkty.
- Jeśli motyl siedzi na poziomie 4. albo wyższym, zapewnia 3 punkty.

Przykład. Asia ma 6 motyli, z czego 1 lata swobodnie (zapewnia 0 punktów). Na koniec gry otrzymuje łącznie $1 + 2 + 2 + 2 + 3 = 10$ punktów za motyle w swoim ogrodzie.



Jeden ze słoików miodu przy ulu na planszy pergoli zapewnia po 1 punkcie za każdego motyla w ogrodzie, niezależnie od tego, gdzie się znajduje ten motyl.



Na samym dole kaskady znajduje się premia zapewniająca po 1 punkcie za każdy zestaw składający się z motyla, biedronki i pszczoły w ogrodzie, niezależnie od tego, gdzie się znajdują.





MAGNOLIA

Magnolie pochodzą z Azji i Ameryki, są jednak chętnie sadzone na całym świecie. Ich imponujące białe lub różowe kwiaty pojawiają się na gałęziach już wczesną wiosną, kiedy inne drzewa dopiero zaczynają myśleć o otwieraniu pączków. W historii naszej planety magnolie również zakwitły bardzo wcześnie – uważa się, że pojawiły się już 95 milionów lat temu. Były wówczas zapylane przez chrząszcze i ta współpraca jest kontynuowana do dziś.

JAK ROŚNIE?

Magnolie rosną w postaci 1 drzewa. W grze magnolia występuje albo jako pojedyncza gałąź, albo jako podwójna gałąź, dzięki której drzewo może się rozgałęziać. Pierwszą magnolię można posadzić w dowolnym miejscu w swoim ogrodzie. Następne należy dokładać jako kolejne poziomy na wolnych pąkach posadzonych wcześniej magnolii (zob. przykład obok). Na każdej gałęzi magnolii znajduje się pole z odpowiednim symbolem, na którym możesz umieścić biedronkę.

Przykład. Asia dokłada kolejną magnolię. Może ją położyć w dowolnym miejscu oznaczonym gwiazdką.



JAK PUNKTUJE?



Magnolie punktuje w zależności od poziomu, na którym się znajdują.

Poziomy 1–3 zapewniają po 1 punkcie za każdą magnolię na tych poziomach.

Poziom 4 zapewnia po 2 punkty za każdą magnolię na tym poziomie.

Poziomy od 5 wzwyż zapewniają po 3 punkty za każdą magnolię na tych poziomach.

Podczas punktowania rodzaj magnolii (pojedyncza albo podwójna gałąź) nie ma znaczenia.

Przykład. Asia ma 4 magnolie na poziomach 1, 2, 3 (zapewniające po 1 punkcie), 2 na poziomie 4 (zapewniające po 2 punkty) i 1 na poziomie 5 (zapewniającą 3 punkty). Na koniec gry otrzymuje łącznie $1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 3 = 11$ punktów za magnolie w swoim ogrodzie.



BIEDRONKA

Kontrastowe ubarwienie biedronek pełni funkcję ostrzeżenia dla drapieżników, mówiąc „Uwaga, zawieram drażniącą i niesmaczną substancję!”. Jeśli jakiś ptak je zignoruje i spróbuje zjeść biedronkę, prawdopodobnie na długo zapamięta swój błąd. Tej konkretnej biedronce nic już, niestety, nie pomoże, ale może to ocalić następne. Liczba kropek na ciele owada jest charakterystyczna dla danego gatunku. Do najpopularniejszych w Europie należy siedmiokropka.

GDZIE SIADAJĄ?

Biedronki siadają na magnoliach.

Na każdej magnolii znajduje się pole, na którym mogą siadać biedronki. Na 1 polu może siedzieć dokładnie 1 biedronka. Możesz zatem umieszczać biedronki na dowolnym polu magnolii, na którym nie ma jeszcze biedronki.

Nie musisz umieszczać biedronek od dołu do góry ani w konkretnej kolejności. Jeśli na którejkolwiek magnolii jest wolne pole, może na nim usiąść biedronka.



Jeśli biedronka nie ma gdzie usiąść, możesz ją położyć tak, aby swobodnie latała w ogrodzie. Taką swobodnie latającą biedronkę możesz później umieścić na magnolii, używając akcji przelotu owadów w 1 ze swoich kolejnych tur.



JAK PUNKTUJĄ?



Każda biedronka punktuje osobno. Wartość 1 biedronki zależy jednak od całkowitej liczby biedronek znajdujących się na poziomie, na którym jest ta biedronka.

- Jeśli na danym poziomie jest 1 biedronka, zapewnia 1 punkt.
- Jeśli na danym poziomie są 2 biedronki, każda z nich zapewnia po 2 punkty.
- Jeśli na danym poziomie są co najmniej 3 biedronki, każda z nich zapewnia po 3 punkty.

Przykład. Asia ma 4 biedronki. Trzy siedzą na tym samym poziomie (zapewniają więc po 3 punkty), a 1 jest oddzielnie (zapewnia 1 punkt). Na koniec gry otrzymuje łącznie $3 + 3 + 3 + 1 = 10$ punktów za biedronki w swoim ogrodzie.



Jeden ze słoików miodu przy ulu zapewnia 1 punkt za każdą biedronkę w ogrodzie, niezależnie od tego, gdzie się znajduje ta biedronka.



Na samym dole kaskady jest premia zapewniająca po 1 punkcie za każdy zestaw składający się z motyla, biedronki i pszczoły w ogrodzie, niezależnie od tego, gdzie się znajdują.





POWOJNIK

Niemal wszystkie powojniki sadzone w ogrodach to pnącza, czyli rośliny wspinające się po jakiejś podporze. Ponieważ przytrzymują się jej za pomocą chwytnych ogonków liściowych, nie potrafią piąć się po gładkich ścianach. Idealnie nadadzą się dla nich natomiast ogrodzenia z prętów lub siatki, przyscienne kratki oraz, oczywiście, pergole. Hodowcy tak bardzo upodobili sobie te piękne rośliny, że stworzyli kilka tysięcy różnobarwnych odmian. Jest zatem w czym wybierać.

JAK ROŚNIE?

W grze występują 2 rodzaje powojników: małe (różowe) i duże (niebieskie). Umieszcza się je na pergoli znajdującej się nad ułem.

Na każdym powojniku jest pole (albo 2 pola, jeśli jest to duży powojnik) z odpowiednim symbolem, na którym mogą siadać pszczoły.

Gdy umieścisz pszczołę na powojniku, zacznie wytwarzać miód (zob. „Słoiki miodu” str. 12).



JAK PUNKTUJE?



Każda para powojników w różnych rozmiarach zapewnia po 3 punkty (nie ma przy tym znaczenia, czy na powojniku siedzi pszczoła czy nie).

Przykład. Asia ma 2 pary powojników w różnych rozmiarach (każda para zapewnia po 3 punkty) i 1 powojnik bez pary (który nie zapewnia żadnych punktów). Na koniec gry otrzymuje łącznie $3 + 3 = 6$ punktów za powojniki w swoim ogrodzie.



PSZCZOŁA

Chyba nigdy żaden owad nie przysłużył się ludziom tak bardzo, jak pszczoła miodna. Została udomowiona już w starożytności i od tego czasu dzieli się z nami swoim miodem i woskiem w zamian za schronienie i opiekę. Perfekcyjnie zgrana, wielotysięczna pszczela rodzina podporządkowana jednej matce od wieków jest symbolem pracowitości. Przede wszystkim jednak pszczoły są absolutnie bezkonkurencyjne, jeśli chodzi o skuteczność zapylania roślin – zarówno dzikich, jak i uprawnych.

GDZIE SIADAJĄ?

Pszczoły siadają na 2 roślinach: na powojnikach i na kwiatach lawendy.

- Na 1 małym powojniku może siedzieć tylko 1 pszczoła.
- Na 1 dużym powojniku mogą siedzieć 2 pszczoły.
- Na 1 kwiecie lawendy mogą siedzieć 3 pszczoły.



Jeśli pszczoła nie ma gdzie usiąść, możesz ją położyć tak, aby swobodnie latała w ogrodzie.

Taką swobodnie latającą pszczołę możesz później umieścić na roślinie, używając akcji przelotu owadów w 1 ze swoich kolejnych tur.



JAK PUNKTUJĄ?

Pszczoły zapewniają punkty tylko za rośliny, które są w pełni zajęte. Jeśli na przykład na lawendzie są tylko 2 pszczoły (a nie 3), nie otrzymujesz za nie żadnych punktów.

- Pszczoła na małym powojniku zapewnia 2 punkty.
- Dwie pszczoły na dużym powojniku zapewniają razem 4 punkty.
- Trzy pszczoły na kwiecie lawendy zapewniają razem 8 punktów.

Przykład. Asia ma 7 pszczół. Dwa powojniki są w pełni zajęte, zatem zapewniają jej razem 6 punktów (2 punkty za mały powojnik i 4 punkty za duży). W pełni zajęty jest także 1 z kwiatów lawendy, który zapewnia jej 8 punktów. Drugi kwiat lawendy, na którym jest tylko 1 pszczoła, nie zapewnia żadnych punktów. Na koniec gry otrzymuje łącznie $2 + 4 + 8 = 14$ punktów za pszczoły w swoim ogrodzie.



Na samym dole kaskady znajduje się premia zapewniająca 1 punkt za każdy zestaw składający się z motyla, biedronki i pszczoły w ogrodzie, niezależnie od tego, gdzie się znajdują.





LAWENDA (LISTKI I KWIAT)

Na lawendę zawsze miło popatrzeć. Jej listki pozostają zielone nawet zimą, a drobne kwiatki – w kolorze nazwanym na jej cześć „lawendowym” – przez całe lato przyciągają pszczoły i trzmiele. Jest też uprawiana na wielką skalę na polach, gdzie latem tworzy pachnące fioletowe dywany rozpostarte aż po horyzont. Z zebranych kwiatów uzyskuje się olejek lawendowy wykorzystywany w przemyśle perfumeryjnym i kosmetycznym.

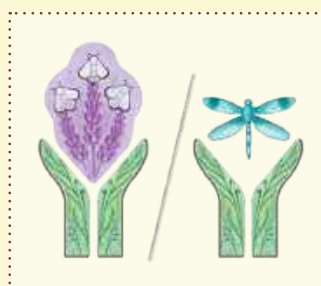
JAK ROŚNIE?

Podstawą każdej lawendy są kępki złożone z 2 listków.

Za każdym razem, gdy utworzysz kępkę 2 listków lawendy, możesz dobrać kwiat lawendy albo małą ważkę. Wybrany element umieścić między listki z tej pary. Jeśli dany element został już umieszczony, nie można go wymienić – zostaje na swoim miejscu do końca rozgrywki.

Na każdym kwiecie lawendy znajdują się 3 pola, na których mogą siadać pszczoły.

Przykład. Asia bierze 6. listek lawendy. Tworzy to kolejną, trzecią już parę. Wcześniej wybierała ważki, tym razem decyduje się na kwiat lawendy i umieszcza go między listkami.



JAK PUNKTUJE?



Każdy listek lawendy zapewnia po 2 punkty.

Kwiat lawendy nie zapewnia żadnych punktów, jednak pozwala je zdobyć za umieszczone na nim pszczoły (zob. „Pszczola” str 8).

Punktowanie ważek opisano obok.

Przykład. Asia ma 7 listków (każdy zapewnia po 2 punkty). Na koniec gry otrzymuje łącznie $2 \times 7 = 14$ punktów za listki lawendy w swoim ogrodzie.



WAŻKA

Czworo przezroczystych skrzydeł, długi odwłok, para ogromnych oczu – ważki trudno pomylić z jakimikolwiek innymi zwierzętami. W świecie owadów zapewne sam ich widok budzi przerażenie, bo ważki to niezwykle skuteczni łowcy, potrafiący chwycić mniejsze stworzenia w locie. Zanim jednak dorosną na tyle, aby fruwać po naszych ogrodach, spędzają młodość jako larwy żyjące pod wodą. Nawet w tej postaci są bezlitosnymi drapieżnikami.

GDZIE SIADAJĄ?

Małe ważki siadają w parach listków lawendy. Średnie i duże ważki nie siadają zaś na żadnej roślinie, tylko latają swobodnie po ogrodzie.

Uwaga! Ważki nie można przesunąć akcją przelotu owadów.



Małą ważkę możesz otrzymać, gdy stworzysz parę listków lawendy. Duże i średnie ważki otrzymujesz za wykonanie akcji skoku żaby po spełnieniu odpowiednich wymagań (zob. „Skok żaby” str. 11).

JAK PUNKTUJĄ?



Każda ważka punktuje osobno.

- Duża ważka zapewnia 5 punktów.
- Średnia ważka zapewnia 3 punkty.
- Mała ważka zapewnia 1 punkt.

Przykład. Asia ma 4 ważki – 2 duże (zapewniające po 5 punktów), 1 średnią (zapewniającą 3 punkty) i 1 małą (zapewniającą 1 punkt). Na koniec gry otrzymuje łącznie $5 + 5 + 3 + 1 = 14$ punktów za ważki w swoim ogrodzie.



Na samym dole kaskady znajduje się premia zapewniająca 1 punkt za każdą ważkę w ogrodzie, niezależnie od jej wielkości.



AKCJE

PRZELOT OWADÓW

JAK DZIAŁA?

Weź 2 dowolne owady ze swojego ogrodu (biedronkę, pszczołę albo motyla) i umieść je na dowolnych roślinach, na których są jeszcze wolne pola dla odpowiedniego owada.

Nie musisz wykonywać całej akcji przelotu. Jeśli chcesz, możesz przelcieć tylko 1 owadem albo żadnym!

Możesz tą akcją przemieszczać zarówno owady znajdujące się na roślinach, jak i te, które latają swobodnie w ogrodzie.

Pamiętaj, że ważki nie mogą zmieniać swoich pozycji – możesz przeność tylko biedronki, pszczoły i motyle.

Przykład. Asia wykonuje akcję przelotu owadów. W poprzednich turach zdobyła wiele nowych magnolii i teraz ma miejsce na korzystniejsze umieszczenie biedronek. Przemieszcza 2 biedronki w taki sposób, że teraz znajdują się na tym samym poziomie co 3. biedronka. Dzięki temu każda biedronka zapewni jej po 3 punkty.



Przykład. Asia ma motyla, który lata swobodnie w ogrodzie (nie zajmuje żadnej rośliny), więc wykorzystuje akcję przelotu owadów, aby umieścić go na wysoko położonej malwie. Następnie przenosi 1 z pszczoł z powojnika na kwiat lawendy. Nie powoduje to utraty już zdobytego słoika miodu (zob. „Słoiki miodu” str. 12).



LOT PTAKA I LIŚCIE

JAK DZIAŁA?

Weź wierzchni liść z dowolnego z 3 stosów.

Każdy liść przedstawia jakiegoś owada, może to być biedronka, pszczoła albo motyl. Po dobraniu liścia połóż go na budce dla ptaków, a następnie weź przedstawionego na liście owada i połóż go w swoim ogrodzie na odpowiedniej roślinie albo swobodnie latającego.

Na niektórych liściach znajduje się dodatkowa akcja przelotu owadów. Działa tak samo jak standardowa akcja przelotu owadów opisana po lewej, tylko w tym przypadku **przelotu może dokonać tylko 1 owad**. Należy rozpatrzyć tę akcję w momencie dobrania odpowiedniego liścia.

W bardzo rzadkiej sytuacji, gdy już nie ma żadnych liści do wyboru, w ramach akcji lotu ptaka możesz, wykonując tę akcję, dobrać motyla, biedronkę albo pszczołę. Sam wybierasz, którego owada weźmiesz.

Przykład. Asia wykonuje akcję lotu ptaka. Wybiera liść z 1 ze stosów. Bierze przedstawionego na liście motyla i umieszcza go na malwie. Następnie kładzie liść w budce dla ptaków obok wcześniej zdobytego liścia.



JAK PUNKTUJĄ LIŚCIE?

Na koniec gry każdy liść w **różnym kolorze** w Twojej budce dla ptaków zapewnia po 1 punkcie.

Przykład. Asia zdobyła w trakcie rozgrywki 6 liści w 4 różnych kolorach – każdy kolor zapewnia jej po 1 punkcie. Na koniec gry otrzymuje łącznie 4 punkty za liście w swoim ogrodzie.



Przy ulu na planszy pergoli znajduje się słoik miodu zapewniający po 1 punkcie za każde 2 liście w Twojej budce dla ptaków, niezależnie od ich kolorów.





SKOK ŻABY

Gdy wykonujesz tę akcję po raz pierwszy, weź żabę ze swojego ogrodu i umieść ją na dowolnej lilii w stawie. Jeśli Twoja żaba już znajduje się w stawie, przeskocz nią na sąsiednią lilię (sąsiednie lilie to takie, które są bezpośrednio obok siebie).

LILIA Z SYMBOLEM OWADA

Na liliach widnieją symbole owadów. Gdy wskakujesz na lilię, od razu otrzymujesz owada wskazanego przez ten symbol, a następnie kładziesz go w swoim ogrodzie na odpowiedniej roślinie albo swobodnie latającego.

Przykład. Asia przeskakuje swoją żabą na lilię z symbolem pszczoły. To oznacza, że bierze pszczołę z pojemnika na żetony i umieszcza ją w swoim ogrodzie. Może ją położyć albo na odpowiedniej roślinie, albo w dowolnym miejscu ogrodu, jeśli wszystkie jej rośliny są zajęte.



LILIA Z WAŻKĄ

Wyjątkiem od tych reguł są lilie z ważkami. Żeby wskoczyć na taką lilię, **musisz najpierw spełnić wymagania** znajdującej się na niej ważki. Jeśli ich nie spełniasz, nie możesz wykonać takiego skoku.

Wszystkie wymagania zostały opisane poniżej.



- Musisz mieć w swoim ogrodzie co najmniej 4 magnolie w dowolnych rozmiarach.



- Musisz mieć w swoim ogrodzie co najmniej 4 malwy w dowolnych kolorach.



- Musisz mieć w swoim ogrodzie co najmniej 4 powojniki w dowolnych rozmiarach.



- Musisz mieć w swoim ogrodzie co najmniej 4 listki lawendy.

Gdy spełniasz któreś z powyższych wymagań, możesz w akcji skoku żaby wykonać skok na lilię z odpowiednimi ważkami. Jeśli na lilii znajdują się ważki, bierzesz wierzchnią ważkę, a następnie kładziesz ją w swoim ogrodzie. Jeśli na lilii nie ma żadnej ważki, skok nie wywołuje efektu.

Uwaga! Możesz zdobyć tylko 1 ważkę z określonymi wymaganiami. Jeśli chcesz zdobyć kolejną ważkę, musisz spełnić inne wymagania.



W Twoim pierwszym skoku (czyli gdy Twojej żaby nie ma jeszcze na żadnym polu stawu) możesz od razu skoczyć na lilię z ważkami, o ile spełniasz jej wymagania.



Przykład. Asia przeskakuje na lilię z ważkami wymagającymi co najmniej 4 malw. Może to zrobić, bo ma już 6 malw. Na lilii są 2 ważki, więc Asia bierze dużą ważkę i umieszcza ją swobodnie latającą w swoim ogrodzie. Niezależnie od tego, ile malw jeszcze zbierze, nie będzie już mogła w tej rozgrywce wziąć drugiej ważki wymagającej malw.



RUCH KROPLI WODY

Przesuń 1 ze swoich 2 kropli wody o 1 pole w dół kaskady. Krople poruszają się wzdłuż widocznych na kaskadzie strumieni. Kropla spływa po kolejnych kamieniach, aż dotrze na sam dół kaskady.



Dwie krople nie mogą znajdować się na tym samym polu.

Gdy obie krople znajdują się już na samym dole kaskady, to zamiast przesuwać kroplę, w ramach tej akcji możesz dobrać motyla, biedronkę albo pszczołę i umieścić w swoim ogrodzie.

KROPLA WODY NA KAMIENIU

Na każdym kamieniu, na którym może zatrzymać się kropla, widnieje symbol owada. Gdy przesuniesz kroplę na dany kamień, od razu otrzymujesz owada wskazanego przez ten symbol, a następnie kładziesz go w swoim ogrodzie na odpowiedniej roślinie albo swobodnie latającego.



Przykład. Asia chce pozyskać biedronkę. W tym celu przesunęła kroplę wody na kamień z symbolem biedronki, a następnie dobiera ją z pojemnika na żetony i umieszcza w swoim ogrodzie.

KROPLA WODY NA SAMYM DOLE KASKADY

W momencie, gdy kropla spłynie na sam dół kaskady (przesuniesz ją na ostatnie pole), dobrać motyla, biedronkę albo pszczołę. Dół kaskady pozwala Ci także wybrać premię, która zapewnia określone punkty na koniec gry.

Podczas rozgrywki możesz zdobyć **maksymalnie 2 premie**.



Po 1 punkcie za każdy zestaw motyl + biedronka + pszczoła w Twoim ogrodzie, niezależnie od tego, gdzie się znajdują (owad, którego masz najmniej, wyznacz, ile masz zestawów).



Po 1 punkcie za każdą ważkę w Twoim ogrodzie, niezależnie od ich rozmiarów.



Po 2 punkty za każdy pełny słoik miodu.

Uwaga! Każdą premię można wybrać tylko raz. Jeśli obie krople dotarły na sam dół kaskady, każda z nich musi znajdować się na polu innej premii.



Przykład. Asia przesunęła kroplę na sam dół. Może wybrać dowolnego spośród 3 owadów, więc wybiera motyla. Jako premię wybiera zaś dodatkowe punkty za zestaw owadów – umieszcza na polu premii kroplę, żeby to oznaczyć.



RÓŻNOŚCI



LAMPIONY

JAK DZIAŁAJĄ?

Gdy otrzymujesz lampion, połącz go w swoim ogrodzie w dowolnym miejscu stroną z ikoną skierowaną do góry.

Każdy lampion zapewnia jednorazowy bonus. Bonusy rozpatruje się **wyłącznie w swojej turze** i w momencie odpowiednim dla jego działania (zob. opisy działania lampionów poniżej).

Po wykorzystaniu lampionu trzeba go odwrócić stroną bez ikony do góry.

W grze występują 4 rodzaje lampionów:



Po rozpatrzeniu akcji ruchu kropli wody wykonaj ją ponownie (tą samą albo drugą kroplą).



Po rozpatrzeniu akcji skoku żaby wykonaj ją ponownie.



Gdy dobierasz biedronkę, motyla albo pszczołę, dodatkowo otrzymujesz drugiego **takiego samego** owada.



Gdy wybierzesz narzędzie, możesz wykonać inną akcję niż ta, nad którą leżało to narzędzie.



Możesz mieć więcej niż 1 taki sam lampion. Możesz wykorzystać więcej niż 1 lampion w tej samej turze. Możesz też użyć lampionu w tej samej turze, w której go zdobyłeś.

JAK PUNKTUJĄ?

Lampiony nie zapewniają punktów na koniec gry, chyba że napełnisz odpowiedni słoik miodu (zob. „Słoiki miodu” obok).

Przykład. Asia wykonuje akcję skoku żaby i skacze na lilię z ważkami, aby zdobyć dużą ważkę. Następnie, korzystając z bonusu lampionu, wykonuje dodatkową akcję skoku żaby i skacze na liść z symbolem motyla, dzięki czemu może dobrać motyla i umieścić go w swoim ogrodzie.



Przy ulu na planszy pergoli jest słoik miodu zapewniający po 1 punkcie na koniec gry za każdy wykorzystany i niewykorzystany lampion w Twoim ogrodzie.



SŁOIKI MIODU

JAK DZIAŁAJĄ?



Gdy na powojnikach w pergoli znajduje się odpowiednia liczba pszczoł, możesz dodatkowo w swojej turze napełnić słoik miodu.

Podczas całej rozgrywki możesz napełnić maksymalnie 3 słoiki miodu. Aby zaznaczyć napełniony słoik, musisz go obrócić stroną z miodem do góry. Słoiki możesz napełnić zgodnie z liczbą pszczoł siedzących na powojnikach w Twojej pergoli.

- Pierwszy słoik możesz napełnić po umieszczeniu 4 pszczoł.
- Drugi słoik po umieszczeniu 7 pszczoł.
- Trzeci słoik po umieszczeniu 9 pszczoł.

Nie musisz za każdym razem zbierać pszczoł od nowa. Pszczoły wykorzystane do napełnienia 1 słoika liczą się do pozyskania kolejnego.



W momencie, w którym obracasz słoik miodu, na powojnikach musi być odpowiednia liczba pszczoł. W kolejnych turach możesz przenieść te pszczoły akcją przelotu owadów bez tracenia już obróconego słoika. Aby jednak napełnić kolejny słoik, potrzebujesz kolejnej wymaganej liczby pszczoł na powojnikach.

JAK PUNKTUJĄ?

Każdy słoik miodu zapewnia punkty za wskazane na słoiku elementy:



Po 1 punkcie za każdego motyla w Twoim ogrodzie (na malwach lub swobodnie latającego).



Po 1 punkcie za każde zebrane przez Ciebie 2 liście, niezależnie od ich kolorów.



Po 1 punkcie za każdą biedronkę w Twoim ogrodzie (na magnolii lub swobodnie latającą).



Po 1 punkcie za każdy lampion w Twoim ogrodzie, wykorzystany lub nie.

Przykład. Asia ma słoik miodu zapewniający dodatkowy punkt na koniec gry za każdego motyla w ogrodzie. Ma 5 motyli na malwach i 1 swobodnie latającego, czyli łącznie 6 motyli. Zapewnia jej to 6 punktów na koniec gry.



Na samym dole kaskady znajduje się premia zapewniająca po 2 punkty za każdy napełniony słoik miodu.



PRZYKŁAD KOŃCOWEJ PUNKTACJI

Na koniec gry plansza Asi wygląda następująco.



Asia podlicza swoje punkty w swojej kartce z notesu punktacji i otrzymuje:

-  malwy – 13 punktów ($6 + 6 + 1$)
-  motyle – 5 punktów ($1 + 2 + 2$)
-  magnolia – 10 punktów ($6 \times 1 + 2 \times 2$)
-  biedronki – 17 punktów ($2 \times 2 + 3 \times 3 + 2 \times 2$)
-  powojniki – 3 punkty (1×3)
-  pszczoły – 14 punktów ($3 \times 4 + 1 \times 2$)
-  listki lawendy – 10 punktów (5×2)
-  ważki – 9 punktów ($1 + 3 + 5$)
-  słoiki miodu – 10 punktów ($7 + 3$)
-  krople wody – 7 punktów ($3 + 4$)
-  liście w różnych kolorach – 2 punkty

Asia zdobywa 100 punktów i może porównać swój wynik z innymi graczami. Jeśli grała solo, może odnotować swój wynik w tabeli osiągnięć przy wybranym na tę rozgrywkę wyzwaniu.



WARIANT SOLO

PRZYGOTOWANIE

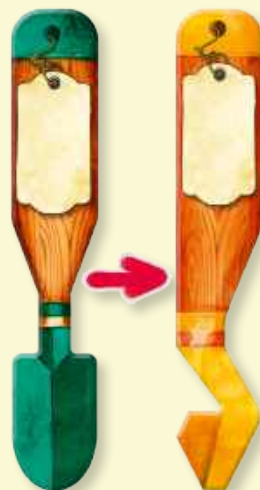
Przygotuj rozgrywkę według standardowych zasad z następującymi zmianami.
Obróć planszетkę akcji stroną wariantu solo do góry.



Weź 4 wałki różnych rodzajów, z czego 2 powinny być średnie i 2 – duże. Następnie rozłóż je na planszy stawu na 4 jasnych liliach.



W wariantcie solo będziesz używać 2 rodzajów narzędzi – najpierw łopatek, później haczek. Potasuj oddzielnie łopatki i haczki i włóż je w odpowiedniej kolejności do podajnika na narzędzia. Następnie dobierz z niego 4 łopatki i umieść je nad planszетką akcji w taki sposób, aby nad każdym polem akcji znajdowała się 1 łopata.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Przebieg rozgrywki solo jest taki sam jak rozgrywki standardowej. Obowiązują jednak następujące zmiany.

Przed każdą rozgrywką solo wybierz wyzwanie z tabelki na następnej stronie. Podczas rozgrywki postaraj się spełnić cele tego wyzwania.

Rozpoczynasz rozgrywkę i wykonujesz swoją turę. Po zakończeniu tury, ale zanim dołożysz kolejne narzędzie, swoją turę wykonuje Sąsiad zza płotu, którego ruch jest automatyczny.

Sąsiad odrzuca z planszетki akcji narzędzie z tej samej połowy planszетki akcji co dobrane przez Ciebie narzędzie (narzędzie to odłóż na bok, nie będziesz go używać w tej rozgrywce). Nad planszетką zostaną tylko 2 narzędzia. Zgodnie z ich położeniem nad planszетką akcji, przesun narzędzia w prawo lub od razu uzupełnij puste miejsca nowymi. Rozegraj swoją kolejną turę w ten sam sposób. Rozgrywka kończy się w momencie, gdy wykonasz 15 tur, a przy planszетce akcji pozostaną jedynie 3 narzędzia.

KONIEC GRY

Podlicz punkty zgodnie z normalnymi zasadami.

Następnie sprawdź, czy udało Ci się spełnić cele wyzwania.

Jeśli udało Ci się je spełnić, swój wynik wpisz w tabeli na następnej stronie przy wybranym wyzwaniu. Jeśli nie udało Ci się spełnić danego celu, swój wynik wpisz w wyzwaniu „Swobodna gra”.

W tabeli przy każdym wyzwaniu znajdują się także wyniki, jakie osiągnęli Twoi sąsiedzi zza płotu – Przemek i Gołąb. Jeśli Twój wynik jest od nich lepszy, Twój ogród stanowi chlubę całej dzielnicy. W przeciwnym wypadku spróbuj ponownie.

KLUB 1000

Jeśli udało Ci się zdobyć punkty we wszystkich 10 wyzwaniach, czas sprawdzić, czy należysz do Klubu 1000. Jeśli suma punktów ze wszystkich Twoich rozgrywek wynosi co najmniej 1000, zdobywasz Platynową Odznakę Superogrodnika. Jeśli nie udało Ci się osiągnąć łącznie 1000 punktów, spróbuj swoich sił jeszcze raz w wyzwaniach, w których masz najniższe wyniki.





WYZWANIA

1. BIEDRONKA NA KAŻDYM POZIOMIE MAGNOLII

Musisz mieć co najmniej po 1 biedronce na każdym z minimum 3 poziomów magnolii.

Przemek zdobył: **102**

Gołąb zdobył: **100**

Twoje wyniki:

2. WYKORZYSTAJ 4 LAMPIONY

Musisz wykorzystać co najmniej 4 lampiony podczas rozgrywki.

Przemek zdobył: **99**

Gołąb zdobył: **103**

Twoje wyniki:

3. CO NAJMNIEJ 4 OWADY KAŻDEGO TYPU (NIE LICZĄC WAŻEK)

Musisz mieć co najmniej 4 biedronki, 4 pszczoły i 4 motyle w dowolnych miejscach w swoim ogrodzie.

Przemek zdobył: **102**

Gołąb zdobył: **102**

Twoje wyniki:

4. CO NAJMNIEJ 5 PUNKTÓW ZA PREMIĘ Z KASKADY

Musisz przesunąć co najmniej 1 kroplę wody na sam dół i uzyskać co najmniej 5 punktów z wybranej premii.

Przemek zdobył: **104**

Gołąb zdobył: **105**

Twoje wyniki:

5. CO NAJMNIEJ 5 PUNKTÓW ZA SŁOIK MIODU

Musisz zdobyć co najmniej 5 punktów za napełniony słoik miodu.

Przemek zdobył: **106**

Gołąb zdobył: **102**

Twoje wyniki:

6. CO NAJMNIEJ 4 KWIATY PEŁNE PSZCZÓŁ

Musisz mieć co najmniej 4 kwiaty, które są w pełni zajęte przez pszczoły (mogą to być lawendy lub powojniki).

Przemek zdobył: **107**

Gołąb zdobył: **103**

Twoje wyniki:

7. CO NAJMNIEJ 2 MOTYLE WARTE 3 PUNKTY

Musisz mieć co najmniej 2 motyle, które siedzą na malwach i zapewniają Ci co najmniej po 3 punkty każdy.

Przemek zdobył: **105**

Gołąb zdobył: **106**

Twoje wyniki:

8. KOMPLET 5 RÓŻNYCH LIŚCI

Musisz mieć co najmniej po 1 liściu każdego z 5 kolorów.

Przemek zdobył: **98**

Gołąb zdobył: **101**

Twoje wyniki:

9. CO NAJMNIEJ 4 WAŻKI

Musisz mieć co najmniej 4 ważki dowolnego rozmiaru.

Przemek zdobył: **101**

Gołąb zdobył: **101**

Twoje wyniki:

10. SWOBODNA GRA

Standardowa rozgrywka bez dodatkowych celów.

Przemek zdobył: **105**

Gołąb zdobył: **104**

Twoje wyniki:

WIELKIE WYZWANIE ZA 1000

Zdobądź łącznie 1000 punktów we wszystkich powyższych wyzwaniach!

16