



# Tajemniczy Ogród



## Przyjaciele i Budynki dekoracyjne

Dodatki *Przyjaciele* i *Budynki dekoracyjne* dostarczają nowych ekscytujących możliwości rozgrywki. Możecie grać z 1 albo z 2 dodatkami naraz.

*Zawartość:*  
15 kart przyjaciół,  
35 budynków dekoracyjnych,  
płytki zwycięstwa,  
instrukcja.

## Przyjaciele

Stworzenia takie jak pszczoły, nietoperze, a nawet węże mogą być pożytecznymi przyjaciółmi ogrodu. Mądrzy ogrodnicy starają się stworzyć korzystne warunki tym nieszkodliwym zwierzętom.

### OPIS GRY

Twórzcie swoje ogrody tak, aby stały się dobrymi domami dla pożytecznych zwierząt!

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasuj 15 kart przyjaciół i rozdaj każdemu z graczy po 2 karty. W trybie rywalizacji każde z Was może przeglądać swoje karty, ale nie pokazujcie ich pozostałym graczom aż do końca gry.

W trybie kooperacji otrzymane karty przyjaciół od razu połączcie odkryte przy swoich planszach z wynikami tak, aby były widoczne dla wszystkich graczy przez całą rozgrywkę.

W grze 1-osobowej nie dawaj McGregorowi żadnych kart przyjaciół.


### PUNKTOWANIE

Na koniec gry w trybie rywalizacji każde z Was ujawnia swoje 2 karty przyjaciół. W każdym wariantcie i trybie rozgrywki punkty otrzymuje się tylko za 1 swoją wybraną kartę przyjaciela.

## Przykłady działania efektów kart



5



Otrzymujesz 5 punktów za każdy  w swoim ogrodzie.


3



Otrzymujesz 3 punkty za każdą parę  i  w swoim ogrodzie.

5



Otrzymujesz 5 punktów za każde 3  w swoim ogrodzie.

## Medale

Tryb kooperacji. Zwiększcie liczbę punktów zapewniających medal o 15 za każdego gracza.

Gra 1-osobowa. Zwiększ liczbę punktów zapewniających medal o 15.

# Budynki dekoracyjne

*Budynki dekoracyjne typu folly to konstrukcje upiększające otoczenie, w którym się znajdują. Często przybierają kształt sztucznych ruin, zamków czy antycznych świątyń i pełnią wyłącznie funkcję estetyczną.*

## OPIS GRY

Budujcie niezwykle konstrukcje, aby poprawić estetykę swoich ogrodów. Rozgrywka z dodatkiem przebiega tak samo jak w grze podstawowej z kilkoma zmianami opisanymi poniżej.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozdaj każdemu z graczy po 5 budynków dekoracyjnych (po 1 w każdym z kolorów). Budynki możecie położyć obok swoich plansz z wynikami.

W grze 1-osobowej nie dawaj McGregorowi żadnego budynku.

## PRZEBIEG GRY

Gdy grasz z budynkami dekoracyjnymi, w pierwszych 3 rundach musisz układać karty w siatkę 3 × 3. Pierwsze 3 karty połów w pierwszym rzędzie, kolejne 3 karty w drugim, a ostatnie 3 karty w trzecim.

Na koniec każdej z pierwszych 3 rund możesz umieszczać swoje budynki na kartach w swoim ogrodzie, dzięki czemu otrzymujesz dodatkowe punkty. Przed umieszczeniem budynku możesz zmienić kolejność kart, które zagrałeś w danej rundzie. Budynki możesz umieszczać wyłącznie na kartach zagranych w danej rundzie. Przynajmniej 1 symbol na tej karcie musi zgadzać się z symbolem na budynku, który chcesz na niej umieścić. Na karcie z symbolem *Rosa alba* można umieścić dowolny budynek. Na 1 karcie może znaleźć się maksymalnie 1 budynek. Umieszczonych budynków nie można przemieszczać ani usuwać.

Gdy w 4. rundzie zagrywasz ostatnie 3 karty, możesz dołożyć je na zewnątrz swojej siatki 3 × 3. Nowe karty muszą przylegać do kart zagranych w poprzednich rundach. Nie możesz umieszczać swoich budynków na koniec 4. rundy.

## PUNKTOWANIE

Na koniec gry każdy budynek w Twoim ogrodzie zapewnia po 2 punkty za każdy pasujący do niego symbol na karcie, na której jest umieszczony, i na wszystkich sąsiednich kartach (w pionie i w poziomie). Symbol *Rosa alba* pasuje do każdego budynku. Każdy budynek zapewnia też 3 punkty za każdą sąsiednią kartę bez symboli roślin (ściana, trawnik, dekoracja). Każdy budynek, którego nie umieściłeś w swoim ogrodzie, jest wart -5 punktów.

## Przykład punktowania



## Medale

Tryb kooperacji. Zwiększcie liczbę punktów zapewniających medal o 30 za każdego gracza.

Gra 1-osobowa. Zwiększ liczbę punktów zapewniających medal o 30.