

# OWOCOWE OPowieści

Gra dla 2-5 graczy w wieku przynajmniej 8 lat autorstwa Friedemanna Friese'a

## CEL GRY

Dawno, dawno temu był sobie wspaniały las, pełen przepięknych, kolorowych owoców, których smak zachwycał, a słodczy nawet dziś nic nie dorówna. Najlepsze jest to, że owoce można było wyciskać, a ich soki mieszać, tworząc najpyszniejsze napoje, jakie możecie sobie wyobrazić.

Jesteście zwierzętami zamieszkującymi ten wspaniały las, a wasze dni mijają na poszukiwaniu najsmakowitszych owoców. Znajdziecie je z pomocą przyjaznych mieszkańców lasu, którzy obdarują was owocami, wymienią się nimi z wami lub przyjdą z pomocą w wielu różnych sytuacjach. Warto odwiedzić poszczególnych mieszkańców, zanim dotrą do nich inni. Jeśli zjawił się w jakimś miejscu pierwszy, dostaniesz owoce od tych, którzy przyjdą tam po tobie.

Okropnie chce ci się pić. Czy będziesz tym, kto zaspokoi swoje pragnienie najszybciej?

## TO JEST GRA TYPU FABLE

Fable (zmyślać / bajać) to gra, która zmienia się **wraz z upływem czasu**. Pierwszą rozgrywkę zaczniesz w stanie początkowym, który jest relatywnie prosty. Wraz z kolejnymi rozgrywkami będziesz lepiej poznawać grę, a mechanika i rozgrywka będą ewoluować. Każda kolejna gra w *Owocowe opowieści* nieco ją zmieni, jednak żadna zmiana nie jest nieodwracalna. Pamiętaj, że w każdej chwili możesz przywrócić grę Fable do stanu pierwotnego i zacząć od początku, bez względu na to, czy poznałeś już cały system, czy zagrałeś tylko kilka razy. **Gra typu Fable dostarczy tyle samo radości po 20 rozgrywkach, co za pierwszym razem.**

## ELEMENTY GRY

**240 kart miejsc** (4 karty miejsc nr 1 – 58, 8 kart nr 59)



**60 kart owoców** (po 12 kart bananów, kokosów, winogron, ananasów i truskawek)



**6 drewnianych znaczników zwierząt i 6 żetonów**



**1 drewniany znacznik złodzieja**



**5 żetonów owoców**



**3 żetony jokerów**



**10 kart podwójnych owoców**



**3 żetony podwójnej tury**



# PRZYGOTOWANIE GRY

## Pierwsza rozgrywka

- 1 Otwórz 4 duże paczki z kartami miejsc. Od teraz będziemy je nazywać „**miejscami**”. Nie tasuj tych kart! Wszystkie karty są ułożone w odpowiedniej kolejności. Ty jedynie musisz położyć je w formie dużego stosu, na środku stołu. Karta z miejscem numer 1 musi być na wierzchu, karta nr 59 na spodzie.
- 2 Wyciągnij wszystkie karty miejsc od nr 1 do nr 6 i połóż je w sześciu stosach. W każdym stosie powinny znajdować się 4 karty o tym samym numerze.
- 3 Potasuj wszystkie 60 kart owoców. Od teraz nazywamy je „**owocami**”. Rozdaj po 2 owoce każdemu graczowi. Wszyscy biorą swoje owoce do ręki i nie pokazują ich pozostałym. Resztę owoców połóż jako stos zakrytych owoców, obok stosu miejsc. Zarezerwuj też przestrzeń na stos kart odrzuconych.
- 4 Teraz każdy z was wybiera sobie zwierzę, które będzie go reprezentować, a następnie bierze znacznik i żeton tego zwierzęcia. W grze znajduje się 6 zwierząt, więc możesz wybrać swoje ulubione.
- 5 Umieść z boku stołu wszystkie pozostałe elementy gry, czyli złodzieja, 5 żetonów owoców, 3 żetony podwójnej tury, 3 żetony jokerów i 10 kart podwójnych owoców. Nie będą używane w pierwszej grze. Będziesz ich używać później, w kolejnych rozgrywkach, gdy pojawią się nowe miejsca. Więcej o miejscach możesz dowiedzieć się z glosariusza.
- 6 Wybierzcie gracza, który zacznie grę. Jego zadaniem będzie wybranie jednego z pozostałych zwierząt, którym będziecie oznaczać go jako pierwszego gracza. Jesteście gotowi do gry!





# JAK GRAĆ?

Gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara (zwane dalej „kolejno”).

W każdej turze **musisz przenieść swoje zwierzę do nowego miejsca i wykonać akcję**, by zebrać owoce. Jeśli masz dość owoców w ręce, zamiast wykonywać akcję w miejscu, do którego się udałeś, **możesz zrobić z nich sok**. Grę wygra ten, kto będzie miał najwięcej soków w chwili zakończenia gry.

## Przenoszenie się do nowego miejsca

W swojej turze **musisz przenieść swoje zwierzę do nowego miejsca. Postaw znacznik swojego zwierzęcia na dowolnym dostępnym miejscu, innym niż aktualnie zajmowane.**

Jeśli jeden lub więcej graczy znajduje się już w miejscu, które wybierzesz, daj po jednym owocem ze swojej ręki każdemu z nich. Gracze dodają otrzymany owoc do pozostałych owoców w swojej ręce. Ty wybierasz owoc, który oddasz. Karty przekazuj rysunkiem owocu do dołu. Jeśli nie masz dostatecznie dużo owoców, by obdarować wszystkich graczy, wybierz kto dostanie twoje owoce. Musisz jednak rozdać wszystkie, które ci zostały. Jeśli nie masz owoców w ręce, możesz przenieść się do dowolnego zajętego już miejsca i nie musisz przekazywać owoców.

## Wykonywanie akcji w nowym miejscu

Przenosząc się do nowego miejsca, **wykonaj akcję** w taki sposób, jak opisano to w tytule oraz w dolnej części karty tego miejsca. Przed pierwszą rozgrywką przeczytaj tylko zasady akcji sześciu pierwszych miejsc. Znajdziesz je na pierwszej stronie glosariusza.

Wszystkie akcje pomogą ci zebrać mnóstwo owoców. Nie ma limitu owoców w ręce, więc możesz mieć tyle kart, ile uda ci się łączyć.

## Robienie soku w nowym miejscu

Jeśli masz w ręce **wymagane przez miejsce owoce**, możesz zrobić w nim sok.

Przenosząc się do nowego miejsca, możesz nie wykonywać przypisanej do niego akcji, a zamiast tego zrobić tam sok. Musisz użyć takich owoców, jakie pokazane zostały w recepturze w dolnej części tego miejsca.

Poza pięcioma gatunkami owoców, jednym ze składników może być koktajl owocowy.

Koktajle można porównać do „jokerów” – każdy z nich możesz zastąpić dowolnym owocem. Niektóre soki mają niestandardowe receptury, które zostały szczegółowo wyjaśnione w glosariuszu.



Aby zrobić sok, odłóż wskazane owoce z ręki na stos kart odrzuconych. Następnie weź kartę miejsca z jego stosu (znajduje się na nim twój znacznik). Połóż ją zakrytą (tak, aby widoczny był rysunek butelki wypełnionej sokiem).

**Za każdym razem, gdy robisz sok, pociągnij z wierzchu dużego stosu miejsc jedną kartę.** Jeśli trafisz na pierwszą kartę prezentującą nowe miejsce, utwórz dla niej nowy mały stos. Jeśli wyciągnięte miejsce ma już swój mały stos, połóż tę kartę na jego szczycie. W dużym stosie miejsc karty są pogrupowane w czwórki, reprezentujące to samo miejsce. Za każdym razem, gdy do gry wchodzi nowy mieszkaniec lasu i pojawia się nowe miejsce, wszyscy możecie przenosić się do niego, wykonywać tam akcję albo zrobić z nich nowy sok.

Jeśli zabierzesz ostatnią (czwartą) kartę z małego stosu jakiegos miejsca, ten stos jest wyczerpany, a związana z nim akcja nie będzie już więcej dostępna. Jeśli twoje zwierzę znajdowało się na wyczerpanym stosie, weź je z powrotem do siebie i przenieś do nowego miejsca w kolejnej turze.



**Przykład:** w poprzedniej turze owca Ani stała w miejscu nr 5. Teraz Ania przenosi ją do miejsca nr 4. Stoi tam jednak zółw Pawła, więc Ania musi oddać mu jeden owoc ze swojej ręki.



**Przykład:** w miejscu nr 1 Gosia bierze dwa owoce ze stosu owoców.



**Przykład:** w miejscu nr 3 Martyna postanowiła zrobić sok. Odrzuca 3 winogrona i 1 banan (który wybrała jako zamiennik koktajlu), a następnie bierze kartę miejsca nr 3 z wierzchu małego stosu i kładzie ją zakrytą przed sobą (by widoczny był gotowy sok).



**Przykład:** zaraz po tym Kamila natychmiast dociąga nową kartę miejsca z dużego stosu miejsc. Ponieważ jest to pierwsza karta miejsca nr 7, Martyna zaczyna nowy mały stos dla tego miejsca.

## ZWYCIĘSTWO W GRZE

Aby wygrać, musisz mieć najwięcej soków w momencie zakończenia gry.

2 graczy	3 graczy	4 i 5 graczy
5 soków	4 soki	3 soki

Kiedy dowolny gracz zrobi potrzebną do zakończenia gry liczbę soków, dokończcie rundę, aby każdy z Was miał za sobą tyle samo tur. Ostatni ruch należy do gracza na prawo od tego, który zaczął grę.

Gracz z największą liczbą soków wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa ten, komu zostało najwięcej owoców w ręce. Jeśli nadal jest remis, gracze muszą podzielić się chwałą zwycięstwa.

## PRZYGOTOWANIE DO NASTĘPNEJ GRZY

Stan gry możesz zapisać i kontynuować rozgrywkę. Aby to zrobić, musisz wykonać następujące czynności:

Po wyłonieniu zwycięzcy, odłóż wszystkie zrobione soki do pudełka, ale **NIE SORTUJ ICH ANI NIE KŁADŹ NA WIERZCHU DUŻEGO STOSU MIEJSC**. W pudełku znajdziesz kilka woreczków strunowych, które pomogą utrzymać porządek. Schowaj zrobione soki do jednego z nich.

Następną grę zaczniesz z tymi miejscami, które leżą teraz w kilku małych stosach miejsc. Po zakończeniu pierwszej gry, przeważnie dostępnych będzie przynajmniej 6 miejsc (małych stosów).

Kolejną rozgrywkę rozpocznie ten, kto przegrał poprzednią. Nowy gracz rozpoczynający wybiera nieużywany znacznik zwierzęcia jako wskaźnik pierwszego gracza. Potasuj wszystkie karty owoców i rozdaj ponownie po 2 owoce każdemu graczowi. Sprawdź opisy dostępnych miejsc i upewnij się, że masz wszystkie dodatkowe elementy gry, o których wspominają opisy kart miejsc. Jesteście gotowi do kolejnej gry!

Jeśli chcecie zagrać kolejny raz przy innej okazji, po prostu połóż 24 karty miejsc z małych stosów na szczycie dużego stosu miejsc. Wyciągniesz je ponownie podczas przygotowywania kolejnej rozgrywki. Użyj jednego z woreczków, żeby zabezpieczyć te karty przed pomieszaniem z innymi kartami miejsc. Jeśli chcesz zagrać w innym towarzystwie, skorzystaj z tabeli na końcu glosariusza. Zapisz tam liczbę kart i numery miejsc, żeby później odnaleźć 24 miejsca, od których powinniście zacząć.

## PODLICZANIE PUNKTÓW Z KILKU GIER

Jeśli chcecie wyłonić niekwestionowanego mistrza, grając kilka razy z rzędu, polecamy skorzystać z następującego systemu punktowania:

Zwycięzca lub zwycięzcy otrzymują po 2 punkty zwycięstwa, każdy kolejny gracz dostaje 1 punkt, a ostatni gracz wcale nie dostaje punktów. Zapiszcie liczbę punktów i zacznijcie grę od nowa. Osoba z największą liczbą punktów pod koniec waszej sesji zasługuje na tytuł mistrza!

Autor: Friedemann Friese  
Grafika i projekt: Harald Lieske  
Tłumaczenie: Anna Rymśa  
Korekta: Przemysław Korzeniewski  
Realizacja: Henning Kröpke  
Copyright 2016, 2F-Spiele, Bremen/Niemcy



Wydawnictwo Lacerta  
Skr. poczt. 57003  
Ul. Czarnieckiego 15  
53-638 Wrocław  
kontakt@lacerta.pl  
www.LACERTA.pl  
facebook.com/LacertaPL

