

GRA UWE ROSENBERGA

OGRÓDEK



INSTRUKCJA



 REBEL

Zbyt dużo zasad?

Odwiedź... ► www.edition-spielwiese.de



OGRÓDEK

Oto ogród pełen kwiatów, w którym dziko rosnące rośliny wypełniają ścieżki, porastają murki i żywopłoty. Jako ambitni ogrodnicy macie za zadanie wypełnić kwiatami i ozdobami każdy zakątek Waszej części ogródka. Musicie być kreatywni, bo miejsca nie jest dużo. Aby zaprojektować rabatki, które zakwitną kolorowym i różnorodnym kwieciami, będziecie mieli do dyspozycji wiele rodzajów roślin, a także klosze i doniczki. I nie zapomnijcie o misce wody dla szwendających się tu kotów!



Cel gry

W grze *Ogródek* rywalizujesz z innymi graczami w sztuce architektury ogrodowej. Obsadzasz kwiatami swoje 2 rabatki, a gdy na którejś nie ma już miejsca, podliczasz punkty. Następnie wymieniasz zapełnioną rabatkę na nową i zaczynasz wszystko od początku. Punkty otrzymujesz za wszystkie widoczne na ukończonej rabatkce doniczki i klosze. Możesz też otrzymać dodatkowe doniczki oraz koty, które pomogą Ci szybciej zapunktować rabatkę. Gracz, który na koniec gry będzie miał największą liczbę punktów, zostanie zwycięzcą.

Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką

Ostrożnie wyjmijcie wszystkie tekturowe elementy z wyprasek, a następnie złóżcie taczkę. Zegnijcie przednią część skrzyni ładunkowej, potem boki, a na końcu tył. Następnie zamocujcie koło.

Plansza (szkółka kwiatowa)

Położcie szkółkę kwiatową pośrodku stołu, stroną z wizerunkiem uczestniczącej w rozgrywce liczby graczy na torze ogrodnika (jedna strona dla 1–3 graczy, druga strona dla 4 graczy). Wypełnijcie 16 pól szkółki losowo dobranymi płytkami kwiatów (po 1 płytce na pole).

Płytki kwiatów i taczka (ścieżka ogrodowa)

Losowo rozmieście pozostałe 20 płytek kwiatów w formie ścieżki naokoło szkółki kwiatowej. Położcie taczkę za ostatnią płytką na jednym z końców, aby oznaczyć początek ścieżki.

Przygotowanie planszy gracza (stół ogrodowy)

Każde z Was otrzymuje swój stół ogrodowy do sadzenia roślin. Na nim znajduje się tor punktacji, na którego polu początkowym umieszcza się 3 pomarańczowe oraz 3 niebieskie znaczniki punktów. Następnie każde z Was losowo dobiera 2 rabatki, które kładzie obok swojego stołu: jedną jasną stroną ku górze (oznaczoną liczbą bez asterysku), a drugą ciemną stroną ku górze. Dodatkowo otrzymujecie po 2 koty.

Zasoby ogólne (koty itd.)

Obok szkółki kwiatowej połączcie jedną z pozostałych rabatki jasną stroną ku górze, parasol oraz pozostałe żetony kotów, doniczek i uli. Odłóżcie do pudełka nieużywane stoły ogrodowe, rabatki i znaczniki punktów.

Zielona kość (ogrodnik)

Położcie kość ogrodnika ścianką z 1 oczkiem ku górze (w grze na 1–2 graczy – ścianką z 2 oczkami ku górze) na torze w szkółce kwiatowej, na polu ogrodnika, które odpowiada liczbie graczy.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

W tej sekcji przedstawiono zasady dla 2–4 graczy, następnie zasady rozgrywki solo oraz zasady gry z dziećmi. Gracze rozgrywają swoje tury po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który jako ostatni dłużej w ogrodzie.

Tura gracza składa się z 4 faz, które przeprowadza w podanej kolejności:

1. faza uzupełnienia
2. faza sadzenia
3. faza punktacji
4. faza ogrodnika

W rozgrywce 2-, 3- i 4-osobowej każdy gracz wykonuje odpowiednio 32/26/25 tur do momentu rozpoczęcia rundy finałowej. Runda finałowa składa się z różnej liczby tur. Gdy dobiega końca, gracze podliczają punkty odnotowane na swoich stołach ogrodowych i wyłaniają zwycięzcę.

1. Faza uzupełnienia

Rząd albo kolumnę (a w rozgrywce 4-osobowej także linię po skosie – plansza dla tej wersji zawiera dodatkowe narożne pola) w szkółce kwiatowej wskazaną przez aktualne położenie kości ogrodnika będziemy nazywać linią ogrodnika.

Sprawdź, jak wygląda linia ogrodnika. Jeśli 3 albo 4 pola tej linii są puste, uzupełnij je płytkami kwiatów ze ścieżki ogrodowej.

Uzupełnianie linii ogrodnika:

1. Weź ze ścieżki ogrodowej płytkę kwiatów znajdującą się bezpośrednio przed taczka.
2. Umieść ją na pustym polu linii ogrodnika, które znajduje się najbliżej kości ogrodnika.
3. Przesuń taczka do przodu, przed następną płytkę kwiatów na ścieżce.
4. Powtarzaj kroki od 1 do 3 do momentu, gdy wszystkie pola w linii ogrodnika zostaną uzupełnione.

Jeśli na ścieżce ogrodowej nie ma wystarczająco dużo płytek kwiatów, aby uzupełnić linię ogrodnika, uzupełnij tylko tyle pól, ile możesz. Nie uzupełniaj pozostałych pustych miejsc, gdy jakieś płytki kwiatów wrócą na ścieżkę na późniejszym etapie tej tury!

W tym przykładzie są 3 puste pola w linii ogrodnika. Strzałki pokazują kolejność, w jakiej będą one uzupełniane.



Akcja dodatkowa – czworonożny przyjaciel

Za zwrócenie 1 kota do zasobów możesz uzupełnić linię ogrodnika, gdy tylko 1 albo 2 pola są w niej puste. Postępuj według opisanych powyżej instrukcji uzupełniania linii ogrodnika.

2. Faza sadzenia

W fazie sadzenia musisz wykonać 1 z 2 poniższych akcji. Nie możesz spasować.

- a) Weź płytkę kwiatów.
Wybierz płytkę kwiatów z linii ogrodnika i natychmiast umieść ją na jednej ze swoich rabatki.
- b) Weź doniczkę.
Weź doniczkę z zasobów ogólnych i natychmiast umieść ją na jednej ze swoich rabatki.

Akcja dodatkowa – polowanie na myszy

Oprócz wzięcia płytki kwiatów (a) albo doniczki (b) zawsze możesz umieścić koty (albo kota) ze swojej rezerwy na pustych polach na jednej ze swoich rabatki.



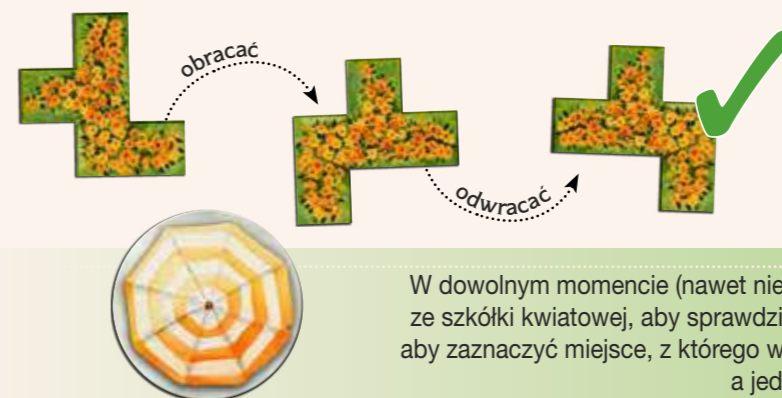
Gracz może wybrać spośród tych płytek kwiatów albo wziąć doniczkę z zasobów ogólnych.

Zasady sadzenia

Na każdej ze swoich rabatki:

- Możesz umieszczać płytki kwiatów na pustych polach.
- Możesz umieszczać płytki kwiatów na polach doniczek lub kloszy.
- Możesz odwracać lub obracać płytki kwiatów w dowolny sposób przed ich położeniem.
- Nie możesz umieszczać płytki kwiatów na innych płytkach ani całkowicie, ani częściowo.
- Nie możesz umieszczać płytki kwiatów w taki sposób, aby wystawała poza rabatkę.
- Nie możesz umieszczać płytki kwiatów na wcześniej umieszczonym żetonie kota lub doniczki.
- Nie możesz przenosić płytki kwiatów, którą umieściłeś w jednej z wcześniejszych tur.

Te same zasady obowiązują dla kotów i doniczek.



W dowolnym momencie (nawet nie w swojej turze) możesz wziąć płytkę kwiatów ze szkółki kwiatowej, aby sprawdzić, czy pasuje do twojej rabatki. Użyj parasola, aby zaznaczyć miejsce, z którego wzięłeś płytkę. Nie oznacza to rezerwacji płytki, a jedynie pomaga zwrócić ją we właściwe miejsce.



3. Faza punktacji

Gdy wszystkie pola danej rabatki są wypełnione, należy ją podliczyć jako ukończoną. Pole rabatki uznawane jest za wypełnione, jeśli jest w całości zajęte przez płytki kwiatów, doniczki, koty lub nadrukowane doniczki i klosze.

Stół ogrodowy gracza ma 2 tory punktacji: pomarańczowy dla doniczek (pola ponumerowane od „1” do „15”) i niebieski dla kloszy (numeracja zaczyna się od „2”, kończy na „14”, każde pole to 2 punkty).

- Przesuń **jeden** ze swoich pomarańczowych znaczników na pomarańczowym torze o tyle pól, ile doniczek jest widocznych na punktowanej rabatce. Uwaga! Na tym samym polu może się znajdować więcej niż 1 znacznik w tym samym kolorze.
- Przesuń **jeden** ze swoich niebieskich znaczników na niebieskim torze o tyle pól, ile kloszy jest widocznych na punktowanej rabatce. Uwaga! Na tym samym polu może się znajdować więcej niż 1 znacznik w tym samym kolorze.

Zakryte nadrukowane na rabatkach klosze i doniczki nie przynoszą punktów.

Nie możesz rozdzielać zdobytych punktów pomiędzy różne pomarańczowe i niebieskie znaczniki. Możesz jednak wybrać dowolny pomarańczowy i dowolny niebieski znacznik, który poruszysz.

Pola o numerach „14” i „15” dzieli od pola wartego 20 punktów (zwanego końcowym) tylko **jedno pole**. Gdy przesuwasz kostkę na pole końcowe, nie możesz już przesuwać jej dalej – nadmiarowe ruchy przepadają.

Jeśli używasz kota, aby ukończyć obie rabatki w jednej turze, możesz wybrać kolejność punktowania rabatki.

Lewa rabatka zapewnia 3 punkty dla 1 pomarańczowego znacznika (doniczki) i 3 punkty dla 1 niebieskiego znacznika (klosze). Koty nie zapewniają żadnych punktów.

Prawa rabatka zapewnia łącznie 4 punkty za 4 doniczki i 2 punkty za 2 klosze.





Specjalne zasady dotyczące stołów ogrodowych

- Gdy przesuwasz pomarańczowy lub niebieski znacznik za czerwoną linię (z myszkami) na swoim stole ogrodowym, otrzymujesz kota z zasobów ogólnych, którego umieszczasz w swojej rezerwie. Jeśli chcesz, możesz go natychmiast użyć.
- Gdy bierzesz ostatni z 3 pomarańczowych znaczników z pola początkowego, otrzymujesz doniczkę z zasobów ogólnych. Musisz ją natychmiast umieścić na rabatce. Jeśli w rezultacie zostanie ukończona druga rabatka, należy ją podliczyć tak, jak opisano to wcześniej. Jeśli nie możesz jej umieścić, musisz ją odrzucić. Te same zasady obowiązują dla ostatniego z 3 niebieskich znaczników.
- Gdy posiadasz więcej niż 2 koty w rezerwie na końcu swojej tury, musisz umieścić nadmiarowe koty na pustych polach na swoich rabatkach. Jeśli w rezultacie zostanie ukończona druga rabatka, należy ją podliczyć tak, jak opisano to wcześniej.
- Gdy wszystkie znaczniki jednego koloru dotrą do pola końcowego, nie możesz przesunąć więcej znaczników w tym kolorze.

Ule

Pierwsze z Was, które dotrze swoim znacznikiem do pola końcowego, otrzymuje żeton bonusowy z wizerunkiem 2 uli. Druga osoba, która to uczyni, otrzymuje żeton z 1 ulem. Ten sam gracz nie może zdobyć obu żetonów. Zdobyty żeton należy położyć obok swojego stołu ogrodowego. Każdy ul na żetonie zapewnia 1 punkt, który dodaje się do wyniku gracza na koniec rozgrywki.



Sprzątanie i wymiana rabatki

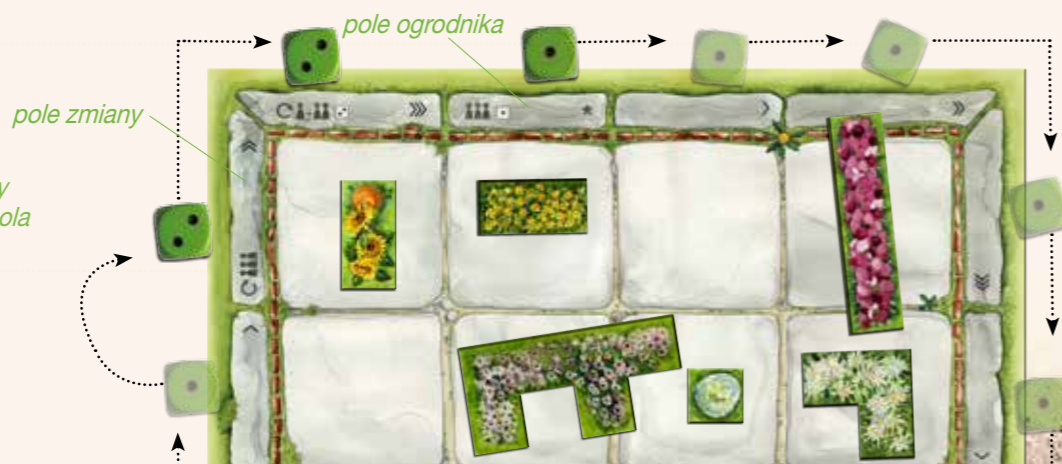
1. Po przeprowadzeniu punktowania odłóż wszystkie doniczki i koty z podliczonej rabatki do zasobów ogólnych.
2. Umieść wszystkie płytki kwiatów z punktowanej rabatki na nieoznaczonym taczka końcu ścieżki ogrodowej (w dowolnej kolejności).
3. Odwróć opróżnioną rabatkę na drugą stronę (z jasnej na ciemną albo z ciemnej na jasną) i odłóż do zasobów ogólnych.
4. Weź inną rabatkę z zasobów ogólnych i umieść ją (bez odwracania) obok swojej drugiej rabatki.

4. Faza ogrodnika

Na końcu swojej tury musisz przesunąć kość ogrodnika o 1 pole do przodu wzdłuż krawędzi planszy, w kierunku wskazanym przez strzałki (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

W grze 2- albo 4-osobowej pole zmiany pokrywa się z polem ogrodnika. W grze 3-osobowej pole zmiany znajduje się 2 pola przed polem ogrodnika.

Za każdym razem, gdy docierasz do pola zmiany, obróć górną ściankę kości na pole o liczbie oczek wyższej o 1 od poprzedniego. Gdy kość ogrodnika zostanie obrócona na „6”, rozpoczyna się runda finałowa.



Rozgrywka 3-osobowa. Gdy kość ogrodnika dotrze do pola zmiany oznaczonego symbolem 3 graczy, jej wartość natychmiast wzrasta o 1.

Runda finałowa

Na początku rundy finałowej natychmiast odrzuć rabatki, na których znajdują się mniej niż 3 (tj. 0, 1, 2) płytki kwiatów, nie licząc kotów i doniczek. Teraz gracze do momentu, aż przed żadnym z Was nie będą leżały żadne rabatki. Należy przy tym uwzględnić poniższe zmiany w regulach.

Przed każdą swoją turą tracisz 2 punkty. W tym celu cofasz jeden z pomarańczowych znaczników o 2 pola na torze punktacji albo jeden z niebieskich znaczników o 1 pole (jeśli będziesz musieć cofnąć znacznik z pola „20”, stracisz 5 albo 6 punktów – tym razem każdy znacznik cofasz tylko o 1 pole). Jeśli na początku swojej tury nie posiadasz przed sobą żadnych rabatki, nie tracisz punktów. Od tej chwili w swojej turze przeprowadzasz tylko fazę ogrodnika.

Gdy ukończysz rabatkę, usuwasz ją z gry. Nie bierzesz nowych rabatki.

Gdy kość ogrodnika po raz kolejny dotrze do pola zmiany, nie odwracaj jej, tylko kontynuuj grę.

Jeśli w tej samej turze cofnąłeś jakiś znacznik, a potem zdobyłeś punkty, może się zdarzyć, że przekroczysz czerwoną linię więcej niż raz lub że powtórnie opróżnisz pole początkowe na stole ogrodowym. W takich przypadkach wszystkie bonusy otrzymujesz ponownie.

Uwaga! Nie otrzymujesz kota, jeśli przekraczasz czerwoną linię, przesuwając znacznik wstecz. Jeśli podliczasz rabatkę w rundzie finałowej i otrzymujesz bonusy, możesz je natychmiast wykorzystać, aby ukończyć i podliczyć drugą rabatkę.

Koniec gry

Gra się kończy, gdy wszystkie rabatki zostaną usunięte z gry. Gracze podliczają swoje punkty. Gracz o największej liczbie punktów zostaje zwycięzcą.



- Każdy pomarańczowy znacznik wart jest 1–15 punktów, w zależności od swojej pozycji na torze.
- Każdy niebieski znacznik wart jest 2–14 punktów (2 punkty za pole), zależnie od swojej pozycji na torze.
- Każdy znacznik na polu końcowym jest wart 20 punktów.
- Każdy ul na żetonie z ulami jest wart 1 punkt. (Żetony są zatem warte 1 albo 2 punkty).
- Nie przyznaje się punktów za znaczniki na polach początkowych ani za koty w rezerwie gracza.

W przypadku remisu wygrywa ta z remisujących osób, która posiada więcej uli.

Gracz zdobywa 2 razy po 8 punktów za swoje pomarańczowe znaczniki. Za niebieski znacznik zdobywa 6 punktów. Otrzymuje także 20 punktów za każdy znacznik na polu końcowym i 1 punkt za każdy ul.

Nie otrzymuje punktów za niebieski znacznik na polu początkowym ani za koty, które posiada w rezerwie. Gracz kończy grę z wynikiem 64 punktów.

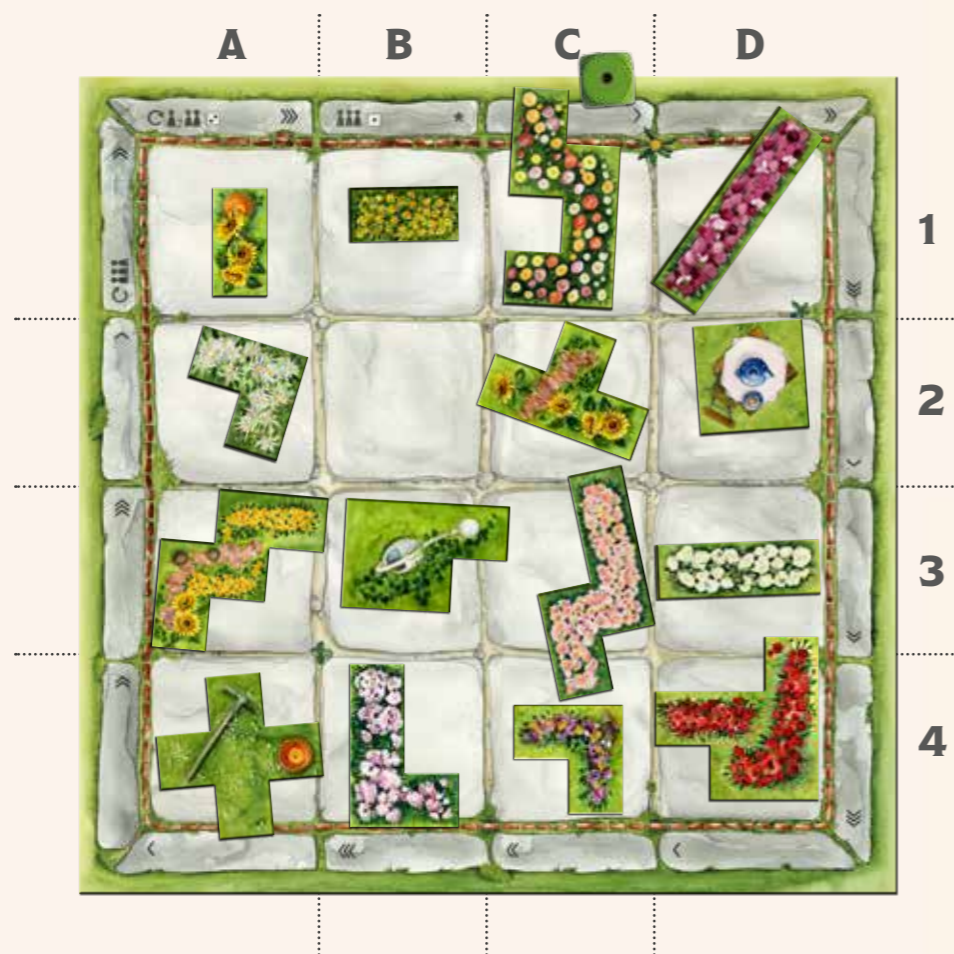
Porady

Wykorzystaj symbole strzałek na polach wokół szkółki kwiatów, aby określić, która linia ogrodnika będzie dostępna w Twojej kolejnej turze.

- W rozgrywce 4-osobowej przez całą grę będziesz patrzeć na tę samą strzałkę. Pierwszy gracz zawsze będzie odwiedzał linie ze strzałką ➤, drugi gracz ze strzałką ➤➤, trzeci ze strzałką ➤➤➤, a czwarty ze strzałką ➤➤➤➤. Dodatkowo w tej wersji gry linie ogrodnika nie są jedynie poziome i pionowe, ale także biegną po skosie (z jednego rogu planszy do drugiego).
- W rozgrywce 3-osobowej każdego gracza zaczyna obowiązywać nowa strzałka w momencie, gdy kość ogrodnika dociera do pola ogrodnika. Zatem do czasu pełnego okrążenia kości, możesz planować swoje tury z wyprzedzeniem, używając symbolu aktualnie obowiązującej Cię strzałki.
- W rozgrywce 2-osobowej pierwszy gracz zawsze działa z linii „1” i „3”, a drugi gracz z linii „2” i „4” na każdej krawędzi planszy. Nie musicie korzystać ze strzałek.

Przedstawione tu różne sytuacje są tym, co nadaje grze *Ogródek* jej specyficzny charakter. Litery i liczby w przykładzie określają pozycje płytek.

Przykład rozgrywki 3-osobowej:



Płytkę C3 wydaje się graczowi wyjątkowo atrakcyjna, a D2 powinna być także dostępna w jego następnej turze, o ile nie weźmie jej następny gracz.

Co do C2, to gracz może ją spokojnie zignorować w tej turze, jako że płytkę będzie z całą pewnością dostępna także w jego następnej turze.

Nie musi przejmować się też C4, ponieważ A2, identyczna płytkę kwiatów, będzie dostępna w jego następnej turze.

Zawsze stawiamy na jakość. Jeśli jakiegokolwiek element dotarły do Państwa uszkodzone lub czegokolwiek brakuje, prosimy o kontakt pod adresem wydawnictwo@rebel.pl. Gwarantujemy, że znajdziemy rozwiązanie tak szybko, jak tylko będzie to możliwe. Na końcu niniejszej instrukcji znajduje się zestawienie wszystkich 36 płytek kwiatów.

Zasady gry jednoosobowej

Gra 1-osobowa opiera się na zasadach gry 2-osobowej z następującymi zmianami:

Przygotowanie gry

Ustaw kość ogrodnika ścianką z 2 oczkami ku górze i połóż ją na polu ogrodnika przeznaczonym dla 1–2 graczy. W całej rozgrywce wykorzystasz tylko 3 rabatki. Na początku gry otrzymujesz 2 rabatki: jedną jasną, a drugą ciemną stroną ku górze. Trzecią rabatkę pozostaw w zasobach ogólnych odwróconą jasną stroną ku górze. Możesz wybrać rabatki, które będą wykorzystane w rozgrywce, ale możesz także dobrać je losowo. W grze 1-osobowej nie używa się żetonów uli.

Przebieg gry

Rozgrywka trwa 32 tury + rundę finałową. W każdej rundzie przesuwasz kość ogrodnika wokół planszy 4 razy o 2 pola. (Zawsze używaj tylko pierwszej i trzeciej linii na każdej krawędzi. Druga i czwarta linia nie są używane).

Cel gry w tym wariantcie

Twoim celem jest uzyskanie jak najwyższego wyniku punktowego. Wynik powyżej 70 punktów jest bardzo dobrym osiągnięciem, a 80 punktów to już mistrzostwo!

Rozgrywka z małymi dziećmi

Nawet pięcioletnie dzieci mogą uzupełniać swoje własne rabatki, o ile mają odpowiednio dużo kotów. Rozgrywka toczy się z następującymi zmianami:

Przygotowanie gry

W przypadku 5-, 6-, 7-latk, umieść kota w 3/2/1 narożnikach szkółki kwiatów. Dziecko może samo wybrać narożniki. W rozgrywce 2-osobowej dodajcie jeszcze 1 kota.

Przebieg gry

Za każdym razem, gdy kość ogrodnika minie narożnik z kotem, dziecko otrzymuje kota z zasobów ogólnych.

Ponadto...

- Dzieci mogą posiadać więcej niż 2 koty w swojej rezerwie.
- Wszyscy gracze wspólnie decydują, które specjalne zasady dotyczące stołów ogrodników będą obowiązywać.
- Ani dorośli, ani dzieci nie mogą używać dodatkowej akcji kotów (zob. *czworonożny przyjaciel*, str. 4).

Podziękowania

Gdyby nie pomoc wielu ludzi, pierwszy projekt spod szyldu Edition Spielwiese, jakim jest *Ogródek*, nigdy nie ujrzałby światła dziennego. Wszystkie wymienione poniżej osoby odegrały wielką rolę w projekcie albo testując, albo podnosząc kwestie techniczne, albo po prostu umilając nam czas. Kolejność nazwisk jest przypadkowa i z pewnością lista nie jest kompletna:

Grupa Monday Game Designer w wydawnictwie Spielwiese, międzynarodowa grupa Monday Meeting Group, Sebastian Runge i Sebastian Rieneckert z Altenburger, Holger Zimmermann, Walter Phippeny, Mario Coopmann, Michael Menzel, Matthias Nagy, Kolja Kosim, Karin Janner, Andrea Boekhoff, Martin Kleinke i Greta, Julian Steindorfer, Frank Heeren, Klemens Franz, Jeffrey Allers, Peter Dringautzki, Fabian Louton, Inike, Kyra i Matilda Rosenbach, Heike Plummer, Timmo Niesner, Jan i Johannes z Hunter&Cron, a także Sophia Wagner i Jan Saynisch.

Autor: Uwe Rosenberg
Edycja: Rolf Raupach, Michael Schmitt, Julian Steindorfer
Ilustracje: Andrea Boekhoff_REDLINE, Emden
Opracowanie graficzne: Martin Kleinke
Przekład na język polski: Monika Żabicka
Opracowanie wersji polskiej: zespół REBEL



Zestawienie 36 płytek kwiatów

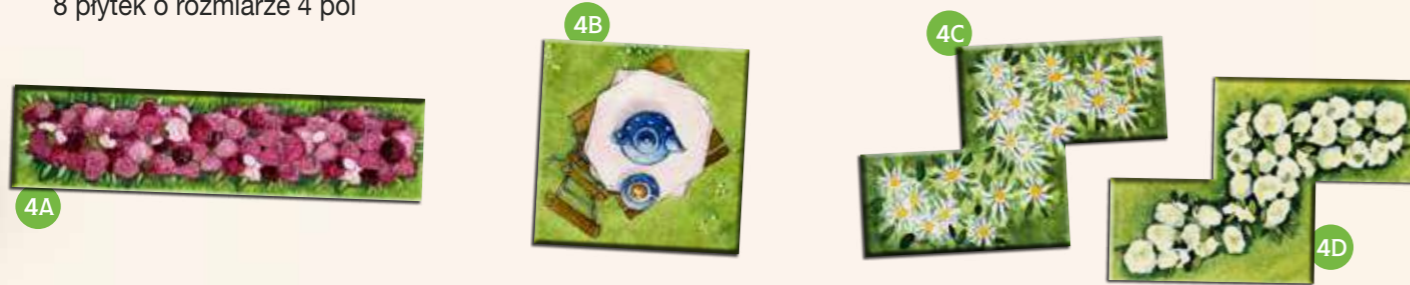
11 płytek o rozmiarze od 1 do 3 pól.



Cecha specjalna:
Płytki o rozmiarze 1 pola przedstawiają klosze (1A).
Dwie spośród płytek o rozmiarze 2 pól zawierają doniczkę na ilustracjach (2A i 2B).
Te płytki zapewniają dodatkowe punkty.



8 płytek o rozmiarze 4 pól

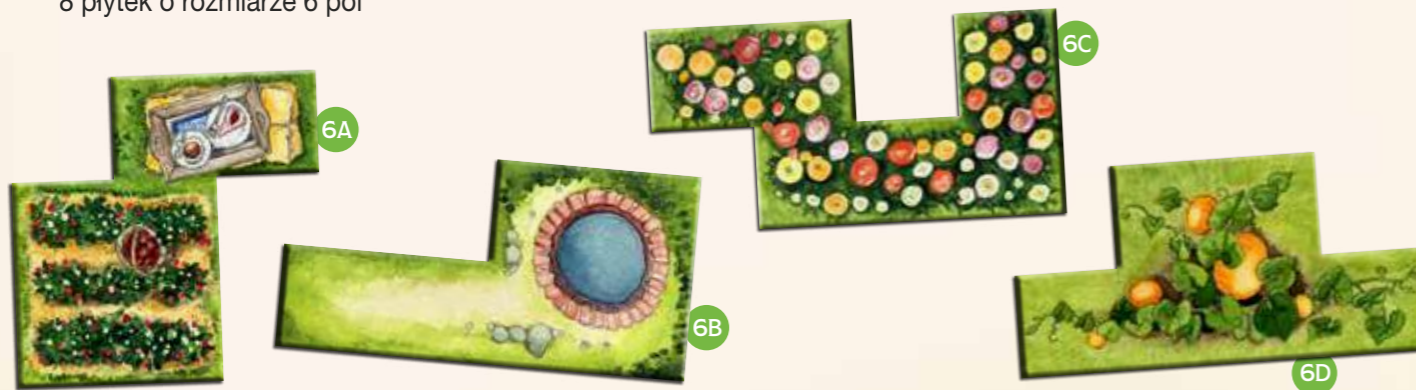


9 płytek o rozmiarze 5 pól

Cecha specjalna:
Dokładnie jedna płytka spośród płytek o rozmiarze 5 pól zawiera na ilustracji doniczkę (5F). Ta płytka zapewnia dodatkowy punkt.



8 płytek o rozmiarze 6 pól



Jeśli jakiegokolwiek elementy są uszkodzone lub czegokolwiek brakuje, prosimy o kontakt: wydawnictwo@rebel.pl.

1A < numer elementu!