

DAN GASSAR

# ARBORETUM



 INSTRUKCJA 



8+



2-4



30'

Nie ma chyba miejsca, w którym piękno natury objawiałoby się tak wyraziście, jak w tętniącym feerią barw ogrodzie botanicznym. W **Arboretum** starannie planujecie alejki drzew, aby odwiedzający goście mogli podziwiać rozwijające się kolorowe pąki i liście. Słodka wiśnia, aromatyczny dereń czy potężny dąb – każde drzewo ma swoje miejsce w tej oazie spokoju. Niech Was nie zwiedzie jednak błogi temat gry, bo u jej podstaw leży rywalizacja. Wybierajcie mądrze, które karty drzew zasadzić, a które zostawić na ręce – tylko najlepszy architekt krajobrazu podbije serca miłośników natury.

KOLOR	GATUNEK	KOLOR	GATUNEK
niebieski 	<i>świerk srebrny</i>	pomarańczowy 	<i>klon palmowy</i>
żółty 	<i>strączyńiec cewiasty</i>	brązowy 	<i>dąb szypułkowy</i>
różowy 	<i>wiśnia piłkowana</i>	czerwony 	<i>wianowłostka królewska</i>
szary 	<i>dereń kwiecisty</i>	jasnozielony 	<i>tulipanowiec amerykański</i>
fioletowy 	<i>jakaranda mimozolistna</i>	ciemnozielony 	<i>wierzba płacząca</i>

## PRZYGOTOWANIE

**1. Stwórzcie talię.** W pudełku do gry znajduje się **80 kart drzew** należących do **10 różnych gatunków** – po 8 kart w każdym gatunku (ponumerowanych od 1 do 8). Użyjcie odpowiedniej liczby gatunków w zależności od liczby graczy:

- gra czteroosobowa → 10 gatunków (80 kart),
- gra trzyosobowa → 8 gatunków (64 karty),
- gra dwuosobowa → 6 gatunków (48 kart).

**2. Wybierzcie pierwszego gracza.** Pierwszym graczem zostaje ta osoba, która jako ostatnia podlała jakąś roślinę – to ona rozegra pierwszą turę gry.

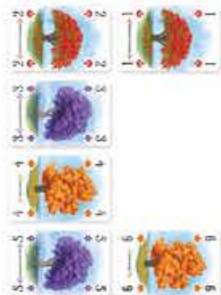
**3. Rozdajcie karty.** Osoba siedząca po prawej stronie pierwszego gracza jest rozdającym. Rozdający tasuje talię i rozdaje każdemu graczowi 7 zakrytych kart – tworząc zestawy początkowe. Z pozostałej części talii utwórzcie zakryty stos dobierania i umieście go w miejscu, do którego wszyscy gracze mają swobodny dostęp.

### Przykład rozgrywki trzysobowej

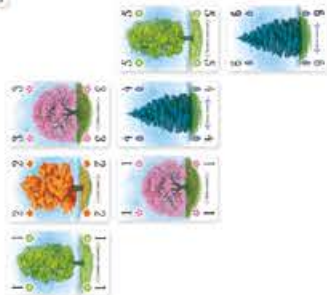


arboretum gracza 1

arboretum gracza 2



arboretum gracza 3



stos kart odrzuconych gracza 1



stos kart odrzuconych gracza 2



stos dobierania

stos kart odrzuconych gracza 3





# ROZGRYWKA



Gracze rozgrywają swoje tury po kolei, rozpoczynając od pierwszego gracza, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każda tura składa się z 3 akcji, które należy wykonać w następującej kolejności: dobierz 2 karty, zagraj 1 kartę do swojego arboretum, odrzuć 1 kartę.

**1. Dobierz 2 karty.** Dobierz 2 karty na rękę. Karty możesz dobierać z wierzchu zakrytego stosu dobierania albo z wierzchu odkrytego stosu kart odrzuconych dowolnego gracza – nawet z własnego! Możesz dobrać obie karty z tego samego źródła albo każdą z innego. Decyzję o tym, z którego stosu dobierzesz drugą kartę, podejmujesz dopiero po dobraniu pierwszej z nich.

**2. Zagraj 1 kartę do swojego arboretum.** W pierwszej turze zagraj 1 kartę z ręki i połóż ją odkrytą przed sobą – to początek Twojego arboretum. W każdej kolejnej turze musisz zagrywać kartę w taki sposób, aby przylegała (krótszym albo dłuższym bokiem) do przynajmniej 1 innej karty w Twoim arboretum.

**3. Odrzuć 1 kartę.** Odrzuć 1 kartę na wierzch swojego odkrytego stosu kart odrzuconych. Może to być dowolna karta z ręki, nawet ta, którą dobrałeś w tej samej turze. Upewnij się, że Twój stos kart odrzuconych jest widoczny dla przeciwników. Po odrzuceniu powinieneś mieć na ręce dokładnie 7 kart.



# PUNKTOWANIE KOŃCOWE



Rozgrzywka się kończy, gdy w stosie dobierania zabraknie kart. Gracz, który wzięł ostatnią kartę, dokańcza turę, po czym następuje punktowanie końcowe.

## Prawo do zapunktowania alejki

Rozdający wymienia gatunki drzew w kolejności podanej w notesie punktacji. Robi to pojedynczo, a gracze odkrywają z ręki wszystkie karty danego gatunku. Gracz, którego odkryte karty mają najwyższą łączną wartość, może zapunktować 1 najwyższą punktowaną alejkę drzew (niekoniecznie najdłuższą) tego gatunku w swoim arboretum. W przypadku remisu każdy z remisujących graczy ma prawo zapunktować najwyższą punktowaną alejkę tego gatunku.

**Wyjątek.** Jeśli wśród kart danego gatunku jeden z graczy ma na ręce kartę z numerem 8, a inny kartę z numerem 1, wartość karty z 8 spada do 0. (Wartość karty z 1 zawsze wynosi 1).

**Uwaga!** Może się zdarzyć, że zdobędziesz prawo do zapunktowania alejki drzew, których nie masz w swoim arboretum. Co prawda w takiej sytuacji nie otrzymujesz żadnych punktów za dany gatunek, ale odbierasz możliwość jego zapunktowania innym graczom.

**Uwaga!** Jeśli żaden z graczy nie ma na ręce kart wymienionego gatunku, wszyscy mogą zapunktować najwyższą punktowaną alejkę tego gatunku.

## Punktowanie alejek

Alejka to dowolny ciąg kart – przylegających do siebie krótszym albo dłuższym bokiem – o rosnącej wartości, z których pierwsza i ostatnia karta należą do tego samego gatunku. Każda kolejna karta w alejce musi mieć wartość wyższą od poprzedniej karty, nie muszą to być jednak następujące po sobie liczby. Pamiętajcie, że wyłącznie pierwsza i ostatnia karta w alejce muszą pasować do punktowanego gatunku; karty pomiędzy nimi mogą należeć do dowolnych gatunków.

Na koniec gry podliczcie wartość alejki, kierując się następującymi zasadami:

- 1 punkt za każdą kartę w alejce;
- 1 dodatkowy punkt za każdą kartę w alejce, jeśli ta alejka składa się z co najmniej 4 kart i wszystkie te karty należą do tego samego gatunku;
- 1 dodatkowy punkt, jeśli alejka zaczyna się kartą z numerem 1;
- 2 dodatkowe punkty, jeśli alejka kończy się kartą z numerem 8.

**Uwaga!** Tę samą kartę możesz wykorzystać do zbudowania wielu różnych alejek (różnych gatunków).

**Uwaga!** Nawet jeśli masz w arboretum wiele alejek kwalifikujących się do zapunktowania, możesz zapunktować tylko jedną z nich. Wybierz tę, za którą dostaniesz najwięcej punktów!

### Wyłonienie zwycięzcy

Zsumujcie punkty za poszczególne alejki (skorzystajcie z notesu punktacji). Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów! W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma w arboretum więcej gatunków drzew. Jeśli remis nadal się utrzymuje, każdy z remisujących graczy powinien zasadzić drzewo – wygrywa ten z nich, którego drzewo po 5 latach będzie najwyższe.



## PRZYKŁAD PUNKTOWANIA



Na koniec trzyosobowej rozgrywki gracze mają na ręce karty o podanej sumie (w nawiasach podajemy wartości poszczególnych kart):

**Tamara:** jakaranda mimozolistna – 7 (7), klon palmowy – 13 (6 + 7), dąb szypułkowy – 11 (3 + 8), wianowłostka królewska – 6 (1 + 5)

Tamara zdobywa punkty za alejki jakarandy, dębu i wianowłostki.

Nie ma w swoim arboretum żadnego klonu, ale za to uniemożliwiła Jankowi zapunktowanie tego gatunku.

**Janek:** świerk srebrny – 4 (4), strączyniec cewiasty – 6 (6), jakaranda mimozolistna – 7 (2 + 5), klon palmowy – 9 (4 + 5), wianowłostka królewska – 3 (3)  
Janek zdobywa punkty za alejki świerku i strączyńca, a także za alejkę jakarandy (remisuje z Tamarą pod względem łącznej wartości kart jakarandy na ręce).

**Renata:** strączyniec cewiasty – 5 (5), dereń kwiecisty – 2 (2), dąb szypułkowy – 7 (7), wianowłostka królewska – 0 (8), wierzba płacząca – 12 (1 + 3 + 8)

Renata zdobywa punkty za alejki derenia i wierzby.

Mogłaby również zapunktować alejkę wianowłostki, ale Tamara ma na ręce kartę z numerem 1, która zeruje wartość karty z numerem 8 na ręce Renaty.

*Tak wygląda arboretum Tamary na koniec rozgrywki.*

*W sumie zdobyła 19 punktów.*

#### Alejką dębu (9 punktów)

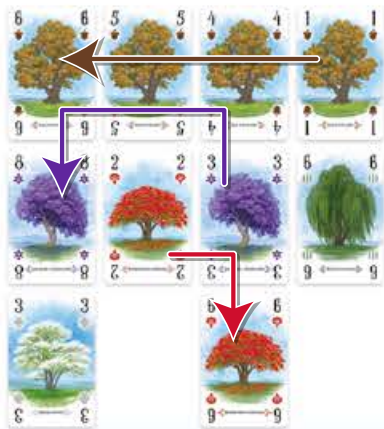
- 4 karty w alejce = 4 punkty
- co najmniej 4 karty w alejce, wszystkie tego samego gatunku = 4 punkty
- zaczyna się kartą z numerem 1 = 1 punkt

#### Alejką jakarandy (7 punktów)

- 5 kart w alejce = 5 punktów
- kończy się kartą z numerem 8 = 2 punkty

#### Alejką wianowłostki (3 punkty)

- 3 karty w alejce = 3 punkty



# TWÓRCY

Projekt gry: Dan Cassar  
Ilustracje: Beth Sobel  
Projekt graficzny: Waldo Ramirez  
Redakcja: zespół Rebel  
Tłumaczenie: Łukasz Małecki


## Renegade Game Studios

Prezes i wydawca: Scott Gaeta  
Kierownik finansowy: Robyn Gaeta  
Dyrektor operacyjny: Leisha Cummins  
Dyrektor sprzedaży i marketingu: Sara Erickson  
Dyrektor kreatywny: Anita Osburn  
Starszy producent: Dan Bojanowski  
Zastępca kierownika marketingu: Danni Loe  
Obsługa klienta: Jenni Kingma



 /PlayRGS

 @PlayRenegade

 @Renegade\_Game\_Studios

©2018 Renegade Game Studios. Wszystkie prawa zastrzeżone.  
Jeśli szukasz wsparcia lub dodatkowych informacji, zajrzyj na: [www.renegadegames.com](http://www.renegadegames.com)

**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska  
[wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl), [www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

### Dedykacja

*Dedykuję grę moim trzem podrostkom oraz tej, która wybrała mnie na towarzysza życia.  
Łatwo się zgubić, wędrując ścieżkami świata.*

Dan Cassar