

Lesne Duchy





1-4
graczy



10+
wiek



20
min

Zawartość pudełka:

- 1 48 kafli leśnych duchów
- 2 15 żetonów darów lasu
- 3 12 kryształów
- 4 12 kart pór roku
- 5 12 kart życzeń
- 6 8 kart złęgo uroku
- 7 bloczek do notowania wyników
- 8 instrukcja



Cel gry

W Leśnych duchach wcielasz się w jednego z czterech posłańców natury, który pragnie zjednać sobie leśne duchy.

Twoim celem jest pozyskanie jak największej liczby duchów każdego rodzaju, co pozwoli ci zdobyć punkty natury.

Ten z graczy, który na koniec gry będzie miał najwięcej punktów, wygra rozgrywkę.

Ikona ducha

Ikona żywiołu



Całkowita liczba ikon danego ducha występująca w grze (na kafłach).

Kafle leśnych duchów

Kafle duchów przedstawiają 9 różnych leśnych duchów. Każdy kafel ma przypisany kolor oraz postać ducha. W górnej części każdego kafela umieszczono jedną lub dwie ikony, które przedstawiają postać ducha i ewentualnie jeden z trzech żywiołów: żar ognia, magię księżyca lub moc słońca. Kafle mogą zawierać 1 lub 2 ikony z tym samym duchem albo ikonę ducha i ikonę żywiołu. W dolnej części każdego kafela ducha znajduje się liczba, która wskazuje, ile ikon danego ducha występuje w grze. Na przykład: Na wszystkich kafłach w grze występuje łącznie 10 ikon ducha pajęczyny.



Gabzie



Kropki rosy



Grzyby



Owoce



Liście



Mchy



Kwiaty



Pajęczyny



Pnącza

Przygotowanie do gry

Przetasuj wszystkie kafle duchów i ułóż je **odkryte** na środku stołu: w 4 rzędach po 12 kafli każdy. Utworzysz w ten sposób zaczarowany las. Wymieszaj 14 żetonów darów lasu. Wybierz losowo 8 z nich i połóż je zakryte na kafkach duchów w zaczarowanym lesie – tak, jak pokazano to w przykładzie. Pozostałe 6 żetonów darów odłóż do pudełka, nie oglądając ich zawartości. Nie biorą one udziału w grze.

W rozgrywce dwuosobowej każdy z graczy otrzymuje po 3 kryształ w jednym kolorze. W grze trzy- lub czterosobowej gracz otrzymują po 2 kryształ w jednym kolorze. Osoba, która ostatnio spacerowała po lesie, zostaje graczem rozpoczynającym rozgrywkę.

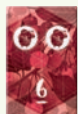


Przebieg gry

Gra w **Leśne duchy** odbywa się w kilku lub kilkunastu turach. W każdej swojej turze gracz zbiera kafle, sprawdza żetony darów, które ewentualnie zdobył, oraz wykorzystuje posiadane przez siebie kryształy. Kiedy jego tura dobiega końca, swoją turę zaczyna gracz siedzący po lewej stronie. Kolejne ruchy odbywają się w kolejności zgodnej z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

Zbieranie kafli duchów

W każdej swojej turze gracz zbiera kafle znajdujące się na skraju lasu (patrz rysunek poniżej) w dowolnym rzędzie, wybierając jedną z dwóch poniższych akcji:



1. Bierze jeden kafel w danym kolorze, posiadający 2 ikony ducha.



2. Bierze nie więcej niż 2 kafle w tym samym kolorze, z których każdy posiada po jednej ikonie tego samego ducha.



..... Skraj lasu

Skraj lasu

UWAGA: Dozwolone jest zebranie 2 przylegających do siebie (długim bokiem) kafli duchów w tym samym kolorze i z jedną ikoną ducha, jeśli pierwszy z nich znajduje się na skraju lasu. Gdy zabierzemy pierwszy kafel, kolejny (przylegający do niego) znajdzie się na skraju lasu.

UWAGA: Gracz, który rozpoczyna grę, w swojej pierwszej turze może wziąć tylko jeden kafel ducha, niezależnie od tego, ile ikon zostało na nim przedstawione.

Wykonawszy akcję zbierania kafli duchów, gracz układa je w taki sposób, by wszystkie kafle danego koloru znajdowały się w jednej kolumnie, a każdy uczestnik rozgrywki widział znajdujące się na nich ikony duchów i żywiołów.

UWAGA: Jeśli gracz nie może zabrać żadnego kafła ducha z zaczarowanego lasu, to w swojej turze nie wykonuje żadnego ruchu, a kolejka przechodzi na następną osobę.



Sprawdzenie żetonów darów lasu

Jeśli gracz zabrał kafel, na którym leżał żeton daru lasu, to sprawdza ów żeton, nie ujawniając innym uczestnikom rozgrywki, co się na nim kryje. Zdobyty żeton kładzie przed sobą na stole (zakryty).

Żetony darów lasu zawierające ikony duchów lub żywiołów pozostają zakryte do końca rozgrywki. W czasie podliczania punktów gracz liczy je jako dodatkowe ikony duchów lub żywiołów.

Żetony darów lasu zawierające symbol „+” mogą zostać w dowolnym momencie użyte przez gracza do odzyskania kryształów, które zostały usunięte z gry. Jeden żeton „+” pozwala na odzyskanie jednego kryształu.



Położenie kryształu

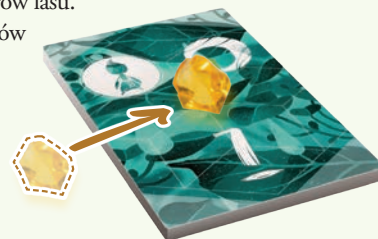
Wykonawszy akcję zbierania kafli duchów, gracz może zdecydować się na umieszczenie jednego ze swoich kryształów na jednym, dowolnym kafle ducha znajdującym się w zaczarowanym lesie. Kryształ może być położony tylko na kafle, na którym **nie leży żaden inny kryształ**. Kryształy mogą być kładzione na kafkach, na których leżą żetony darów lasu.

Jeśli gracz nie posiada już wolnych kryształów przed sobą, to może wybrać jeden ze swoich kryształów leżących w zaczarowanym lesie i przenieść go na inny kafel, na którym nie leży żaden kryształ. Poprzez położenie kryształu na wybranym kafle gracz rezerwuje sobie ten kafel, licząc na to, że uda mu się zdobyć go w przyszłych turach. Jeśli gracz w przyszłych turach zdobędzie ten kafel, to zabiera znajdujący się na nim kryształ i kładzie go przed sobą na stole (może ponownie użyć go w przyszłych turach).

UWAGA: W swojej turze gracz może położyć lub przenieść tylko jeden kryształ.

Gracz może zabrać kafel ducha, na którym leży kryształ przeciwnika, ale musi w zamian usunąć z gry jeden ze swoich kryształów (odłożyć go do pudełka). Może to być kryształ, który leży przed nim na stole, lub ten, który znajduje się w zaczarowanym lesie. Kryształ przeciwnika wraca do właściciela – może on go użyć w swoich następnych turach.

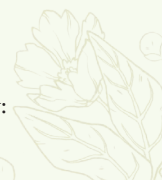
Jeśli wszystkie kryształy gracza zostały usunięte z gry, to nie może on zabrać kafła ducha, na którym znajduje się kryształ przeciwnika.



Koniec gry i punktacja

Gracze wykonują swoje tury do momentu, aż wszystkie kafle duchów zostaną zebrane z lasu.

Następnie ujawniają, jakie żetony darów lasu udało im się zdobyć, po czym przechodzą do liczenia punktów natury:



1. Leśne duchy: Każdy gracz liczy, ile ikon duchów (nie kafli duchów) zdobył z każdego z 9 rodzajów duchów, biorąc pod uwagę także żetony darów lasu z wizerunkami duchów. Gracz, który zdobył najwięcej ikon ducha danego rodzaju, otrzymuje punkty w liczbie odpowiadającej posiadanym ikonom danego ducha. Pozostali gracze nie otrzymują punktów za tego ducha.

Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje w największej liczbie ikon danego ducha, to każdy z nich otrzymuje tyle punktów, ile posiada danych ikon.

Jeśli gracz nie ma żadnego kafła przedstawiającego wybranego ducha, to musi odjąć sobie 3 punkty za jego brak.

Żetony darów lasu nie są brane pod uwagę przy ustalaniu, czy gracz straci punkty (jeśli ma żeton daru lasu z wizerunkiem danego ducha, ale nie ma kafła z jego ikoną, to i tak traci 3 punkty).

• Na koniec trzyosobowej rozgrywki gracze porównują liczbę posiadanych ikon ducha liści.

Zarówno gracz rozpoczynający, jak i drugi gracz posiadają po 4 ikony tego ducha, ale tylko drugiemu graczowi udało się zdobyć również żeton daru lasu z tym duchem. Dzięki temu dodaje on sobie jeszcze jedną ikonę ducha liści (ma ich teraz łącznie 5).

• Drugi gracz ma najwięcej ikon ducha liści. Za każdą z nich otrzymuje po 1 punkcie (czyli zdobywa za tego ducha 5 punktów).

• Gracz trzeci nie posiada żadnego kafła z wizerunkiem ducha liści, dlatego musi odjąć sobie 3 punkty.

• Gracz rozpoczynający nie otrzymuje żadnych punktów za ducha liści. Zgodnie z zasadami gry, punkty może otrzymać tylko gracz z największą liczbą ikon danego ducha.



2. Żywioty: Przyznawanie punktów za posiadane ikony żywiołów odbywa się tak samo jak za duchy. Każdy gracz liczy, ile zdobył ikon (nie kafli) każdego z 3 rodzajów żywiołów (ogień, księżyc, słońce). Bierze przy tym pod uwagę także żetony darów lasu, które zawierają ikony żywiołów.

Podobnie jak w przypadku duchów, gracz, który zdobył najwięcej ikon żywiołu danego rodzaju, otrzymuje tyle punktów, ile posiada tych ikon. Pozostali gracze nie otrzymują punktów za ten żywioł.

Jeśli kilku graczy remisuje w liczbie ikon danego żywiołu, to każdy z nich otrzymuje tyle punktów, ile posiada ikon danego żywiołu.

Jeśli gracz nie posiada żadnego kafła przedstawiającego ikonę wybranego żywiołu, to za ich brak musi odjąć sobie 3 punkty.

Żetony darów lasu nie są brane pod uwagę przy ustalaniu, czy gracz straci punkty (jeśli ma żeton daru lasu z wizerunkiem danego żywiołu, ale nie ma kafła z jego ikoną, to i tak traci 3 punkty). Gracz, który zdobył najwięcej punktów natury, wygrywa rozgrywkę.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada łącznie najmniej kafli duchów. Jeśli nadal jest remis, gracze razem cieszą się ze zwycięstwa.



Przykładowy przebieg tury

Rozgrywana jest tura niebieskiego gracza. W trakcie wykonywania akcji „Zbieranie kafli duchów” niebieski gracz wybiera jedną z poniższych opcji:

- **Zabiera jeden z kafli z 2 ikonami ducha (1).**
- **Zabiera 2 kafle w tym samym kolorze: każdy z jedną ikoną ducha (2 + 3).** Jeśli gracz bierze kafel 2, ale nie decyduje się na kafel 3, to może zamiast niego wziąć kafel 4 (jako drugi kafel wzięty w ramach tej akcji). Jeżeli decyduje się wziąć kafel 4, to musi usunąć z gry jeden swój kryształ – na kafelu 4 leży bowiem kryształ zielonego gracza (ten kafel został przez niego wstępnie zarezerwowany). Zielony kryształ wraca wtedy do właściciela.
- **Zabiera 2 kafle w tym samym kolorze: każdy z jedną ikoną ducha mchu (5 + 6).** Gracz odzyskuje jeden kryształ leżący na kafelu 5. Nie może dobrać kafela 7, gdyż żaden z graczy nie może zebrać w swojej turze więcej niż 2 kafli.
- **Zabiera jeden kafel (8) z jedną ikoną ducha gałęzi (oraz leżący na nim żeton daru lasu).** Nie może zabrać dodatkowego kafela (1) leżącego w drugim rzędzie na prawym krańcu lasu, gdyż przewyższyłoby to liczbę ikon możliwych do zdobycia w jednej turze.



Wariant solo

W tym wariantcie rozgrywki gracz będzie grał przeciwko wirtualnemu przeciwnikowi, starając się zdobyć większą od niego liczbę punktów natury. Przygotowanie do rozgrywki wygląda tak, jak w wariantcie podstawowym, z uwzględnieniem następujących zmian:

- Znajdź 9 żetonów darów lasu z wizerunkami leśnych duchów. Pozostałe żetony darów odłóż do pudełka.
- Odłóż wszystkie kryształy do pudełka.
- Przetasuj wszystkie kafle duchów i ulóż je zakryte na środku stołu: w 4 rzędach po 12 kafli każdy. Utworzysz w ten sposób zaczarowany las. Odkryj pierwszy i ostatni kafel w każdym rzędzie.
- Wymieszaj 9 żetonów darów lasu, dobrać losowo 3 z nich. Obok obszaru gry połóż 2 zakryte żetony, jeden nad drugim. Te 2 żetony należą do wirtualnego przeciwnika. Trzeci z dobranych żetonów połóż poniżej dwóch wcześniej wyłożonych żetonów. Żeton ten należy do ciebie. Pozostałe żetony darów lasu odłóż do pudełka.

Przebieg gry

Przebieg rozgrywki w wariantcie solo wygląda tak, jak w wariantcie podstawowym, z uwzględnieniem następujących zmian:

1. W trakcie wykonywania akcji zbierania kaffi duchów weź jeden z odkrytych kaffi duchów i połóż go przed sobą na stole.

2. Weź drugi odkryty kafel ducha – ten, który leży w tym samym rzędzie co pierwszy kafel, ale znajduje się na przeciwnym skraju lasu. Połóż ten kafel po drugiej stronie stołu.

Utworzysz w ten sposób obszar gry należący do przeciwnika (dobrany kafel będzie należał do niego).

3. Odkryj pierwszy oraz ostatni kafel z tego rzędu.

Kontynuuj wykonywanie tur swoich i wirtualnego przeciwnika (naprzemiennie), biorąc także pod uwagę następujące kroki: W momencie, gdy po raz pierwszy wyczerpią się wszystkie kaffe w którymś z rzędów, odkryj pierwszy żeton daru lasu (leżący najwyżej) i umieść go w obszarze gry przeciwnika. Podczas podliczania punktów żeton ten należy uznać wirtualnemu graczowi jako dodatkową ikonę ducha.

Gdy po raz drugi wyczerpią się wszystkie kaffe w którymś z rzędów, odkryj drugi żeton daru lasu i umieść go w obszarze gry przeciwnika. Podczas podliczania punktów żeton ten należy uznać wirtualnemu graczowi jako dodatkową ikonę ducha.

Gra kończy się, gdy w zaczarowanym lesie zostanie tylko jeden rząd kaffi duchów.



Koniec gry i punktacja

Gracz otrzymuje ostatni żeton daru leżący na karcie. Ikona ducha znajdującego się na tym żetonie jest brana pod uwagę przy ocenie, który z graczy ma najwięcej duchów danego rodzaju. Ikony żywiolów nie są brane pod uwagę w wariantcie solo.

Jeśli twój wirtualny przeciwnik ma więcej ikon którejkolwiek ducha, automatycznie przegrywasz rozgrywkę.

Jeśli gracz nie posiada żadnego kaffa przedstawiającego wybranego ducha, to automatycznie przegrywa grę. Żetony darów lasu nie są brane pod uwagę przy ustalaniu, czy gracz straci punkty (gdy dysponuje żetonem daru lasu ukazującym danego ducha, ale nie ma kaffa z jego wizerunkiem, to i tak przegrywa).

Jeśli posiadasz więcej ikon wszystkich rodzajów duchów lub remisujesz w ich liczbie, to wygrywasz rozgrywkę i przechodzisz do podliczania punktów natury. Przebiega to tak samo jak w rozgrywce wieloosobowej.

Podliczenie ma charakter symboliczny - jeśli gracz wygrał to chce sprawdzić swój wynik i przebić go w kolejnej rozgrywce solo.

Dodatkowe możliwości punktowania:

- Dodaj sobie 5 punktów natury; jeśli przed podliczeniem punktów odrzucisz odkryty żeton daru lasu.
- Dodaj sobie 10 punktów natury; jeśli przed podliczeniem punktów oddasz odkryty żeton daru lasu swojemu wirtualnemu przeciwnikowi.

Dodatkowe warianty rozgrywki

W grze znajdziesz również 4 dodatki, które urozmaicą ci rozgrywkę wieloosobową w Leśne duchy. Karty życzeń oraz karty złego uroku możesz dodać do rozgrywki w wariantcie podstawowym (pojedynczo lub łącznie). Możesz też wypróbować dodatek Cztery pory roku (z kartami życzeń lub/i złego uroku bądź bez nich). Dodatku Leśne wydarzenia nie można łączyć z Czterema porami roku, ale swobodnie można dodawać do niego karty życzeń lub/i złego uroku.

Karty życzeń

Przygotowanie do gry

Przygotuj grę jak do rozgrywki w wariantcie podstawowym. Następnie przetasuj 12 kart życzeń i daj każdemu graczowi po 2 losowe karty. Każdy z uczestników wybiera jedną z nich, odkrywa ją i kładzie przed sobą na stole. Niewybraną kartę odkłada do pudełka.

Zawartość:

● 12 kart życzeń



Przebieg gry

Karty życzeń to prośby, jakie kieruje do swych posłańców natura. Po lewej stronie karty zostały wskazane cele, które gracz ma osiągnąć, a po prawej – nagroda za ich zrealizowanie. Na koniec rozgrywki gracze, którym udało się zrealizować cel wyznaczony na karcie, zdobywają nagrodę.

Kiedy kilku uczestników rozgrywki remisuje w największej liczbie kafli duchów, żetonów darów, kryształów lub kafli z 2 ikonami duchów, to każdy z tych graczy uznawany jest za posiadacza największej liczby wymienionych elementów gry.

Gra, poza dodatkowym celem i możliwością zdobycia nagrody za jego zrealizowanie, przebiega identycznie jak w rozgrywce podstawowej.

Na kartach znajdują się 4 rodzaje życzeń:

1. Posiadanie największej liczby ikon danego ducha.
2. Posiadanie największej liczby dowolnych żetonów darów.
3. Posiadanie największej liczby kryształów.
4. Posiadanie największej liczby kafli z 2 ikonami duchów.

Na kartach znajdują się 2 rodzaje nagród:

1. Uzyskanie jednej lub więcej ikon duchów wskazanych na karcie.
2. Uzyskanie jednego żetonu daru lasu z puli żetonów odrzuconych podczas przygotowania do gry.

Za posiadanie największej liczby ikon danego ducha gracz uzyska po jednej ikonie wskazanych duchów.



Na koniec gry, przed fazą podliczania punktów, wszyscy gracze sprawdzają swoje karty życzeń.

Karta życzeń pierwszego gracza ① wymaga od niego, by na koniec gry posiadał największą liczbę żetonów darów lasu.

Pierwszy gracz nie ma żadnych żetonów darów, podczas gdy pozostali gracze posiadają ich odpowiednio: 2, 2 i 4.

Pierwszy gracz nie zdobył największej liczby żetonów darów lasu, więc nie otrzymuje nagrody (2 dodatkowych ikon ducha wskazanego rodzaju).

Karta życzeń drugiego gracza ② wymaga od niego, by na koniec gry posiadał największą liczbę ikon ducha kropli rosy.

Drugi gracz ma 3 ikony ducha kropli rosy, podczas gdy pozostali gracze posiadają ich odpowiednio: 1, 1 i 2.

Jako że drugi gracz zdobył najwięcej wymaganych ikon, otrzymuje on nagrodę wskazaną po prawej stronie swojej karty życzeń (po jednej dodatkowej ikonie dla każdego z dwóch wskazanych duchów).

Karta życzeń trzeciego gracza ③ wymaga od niego, by na koniec gry posiadał największą liczbę kryształów.

Trzeci gracz ma 2 kryształy, podczas gdy pozostali gracze posiadają ich odpowiednio: 0, 1 i 1.

Jako że trzeci gracz zdobył najwięcej kryształów, otrzymuje on nagrodę wskazaną po prawej stronie swojej karty życzeń (od razu wybiera jeden żeton daru lasu z puli odrzuconych żetonów).

Karta życzeń czwartego gracza ④ wymaga od niego, by na koniec gry posiadał największą liczbę kafli z 2 ikonami duchów.

Czwarty gracz ma 6 takich kafli, podczas gdy pozostali gracze posiadają ich odpowiednio: 1, 5 i 5.

Jako że czwarty gracz zdobył najwięcej kafli z 2 ikonami duchów, otrzymuje on nagrodę wskazaną po prawej stronie swojej karty życzeń (2 dodatkowe ikony ducha wskazanego rodzaju).



Karty złego uroku

Przygotowanie do gry

Przygotuj grę tak, jak do rozgrywki w wariantcie podstawowym. Przetasuj 8 kart złego uroku i rozdaj każdemu graczowi po 2 losowe karty. Każdy z uczestników wybiera jedną z nich, odkrywa i kładzie przed sobą na stole. Niewybraną kartę odkłada do pudełka.

Zawartość:

- 12 kart złego uroku



Przebieg gry

Karty złego uroku to karty, jakie rozgniewana natura nakłada na tych, którzy nie wypełnili jej poleceń. Po lewej stronie każdej karty zostały wskazane cele, które gracz powinien osiągnąć, a po prawej – kara za ich niezrealizowanie. Na koniec rozgrywki gracze, którym nie udało się osiągnąć celu wyznaczonego na karcie, ponoszą karę.

Kiedy kilku uczestników rozgrywki remisuje w najmniejszej liczbie posiadanych ikon duchów, żywiołów lub żetonów darów, to każdy z tych graczy uznawany jest za posiadacza najmniejszej liczby wymienionych elementów gry.

Gra, poza dodatkowym poleceniem (i ewentualną karą za jego niewykonanie), przebiega identycznie jak w rozgrywce podstawowej.

Na kartach znajdują się 3 rodzaje poleceń:

1. Uniknięcie posiadania najmniejszej łącznej liczby dwóch duchów wskazanych na karcie.
2. Uniknięcie posiadania najmniejszej liczby żetonów darów.
3. Uniknięcie posiadania najmniejszej łącznej liczby wskazanych ikon żywiołów.

Na kartach znajduje się tylko jeden rodzaj kary:

Utrata 6 punktów.

Na koniec gry, przed fazą podliczania punktów, wszyscy gracze sprawdzają swoje karty poleceń.

Karta polecenia pierwszego gracza 1 wymaga od niego, by na koniec gry nie miał najmniejszej liczby ikon duchów mchu oraz pnączy ze wszystkich uczestników rozgrywki. Pierwszy gracz nie posiada wcale ikon ducha mchu, ma natomiast 1 ikonę ducha pnączy. Gracz drugi ma 4 ikony ducha mchu i 3 ikony ducha pnączy, trzeci zaś – 1 ikonę ducha mchu i 4 ikony ducha pnączy. Oznacza to, że pierwszy gracz ma najmniejszą liczbę ikon obu duchów – traci więc 6 punktów.

Karta polecenia drugiego gracza 2 wymaga od niego, by na koniec gry nie miał najmniejszej liczby żetonów darów ze wszystkich uczestników rozgrywki.


Drugi gracz posiada 2 żetony darów, podczas gdy pozostali gracze mają ich odpowiednio: 4 i 2. Drugi gracz ma najmniej żetonów darów lub remisuje w ich najmniejszej liczbie, więc traci 6 punktów.

Karta polecenia trzeciego gracza 3 wymaga od niego, by na koniec gry nie miał najmniejszej liczby ikon żywiołów ze wszystkich uczestników rozgrywki. Trzeci gracz ma 12 ikon żywiołów, podczas gdy pozostali gracze posiadają ich odpowiednio: 7 i 8. Trzeci gracz ma najwięcej ikon żywiołów spośród wszystkich uczestników rozgrywki, więc jego wynik nie jest modyfikowany.

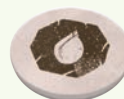


Cztery pory roku

Przygotowanie do gry


Przygotuj grę tak, jak do rozgrywki w wariantcie podstawowym.
Dodaj nowy żeton daru do pozostałych 14 żetonów z gry podstawowej – zanim wymieszasz je i rozłożysz na kafkach duchów.
Posegreguj karty pór roku zgodnie z porą roku, jaką reprezentują.
Przetasuj karty – oddzielnie dla każdej z pór roku.
Wybierz losowo po jednej karcie z każdej talii, odstoń wybrane karty, a następnie połóż po jednej z nich obok każdego z 4 rzędów kafli duchów utworzonych podczas przygotowania do gry. Ułóż je, zaczynając od najwyższego rzędu, w kolejności zgodnej z występowaniem pór roku: wiosna, lato, jesień, zima. Niewykorzystane karty pór roku odłóż do pudełka.
Jeśli w grze czteroosobowej odkryta karta zimy nie posiada „”, to odłóż ją do pudełka (tak, jakby karta zimy nie była używana w grze).

Zawartości:



1 żeton daru lasu
(+1 punkt natury)



4 karty wiosny
(0, 1, 2 i )



4 karty lata
(0, 1, 2 i )



4 karty jesieni
(1, 2, 3 i )



4 karty zimy
(2, 3, 4 i )

Przebieg gry

Karty pór roku symbolizują w grze upływ czasu i stopniowe słabnięcie sił leśnych duchów. Z tego powodu liczba dostępnych kafli duchów jest różna dla każdego z 4 rzędów.

Jeśli karta pory roku pokazuje cyfrę 1, 2, 3 lub 4, to liczba kafli duchów, którą gracz może dobrać z danego rzędu, jest ograniczona. Cyfra na żetonie wskazuje liczbę kafli duchów, które muszą pozostać w danym rzędzie na koniec gry. Jeśli karta pory roku pokazuje „☿”, to gracz, który wzięł ostatni kafel ducha z tego rzędu, zdobywa tę kartę. Na koniec gry liczy się ona jako 1 punkt natury. Poza powyższymi zmianami gra przebiega identycznie jak w rozgrywce podstawowej. Biorąc pod uwagę karty pór roku, gracz może wziąć tylko zaznaczony kafel ducha z 3. rzędu (jesieni). Następnie zdobywa kartę jesieni „☿” (czyli dodatkowy punkt na koniec gry). Gra dobiega końca.



Leśne wydarzenia

Przygotowanie do gry

W przygotowaniu do gry rozłóż na stole losowe kafle duchów i żetonów darów lasu, odwzorowując jeden z trzech układów pokazanych na następczej stronie. Zwróć uwagę na to, które elementy leżą zakryte na stole, a które pozostają odkryte.

Przebieg gry

Niektóre z kafli duchów nie są dostępne dla graczy do mniej więcej połowy rozgrywki. Podobnie jak w wariantcie podstawowym, kafel może być pobrany, kiedy leży na skraju lasu (a więc gdy jeden z jego dłuższych boków nie dotyka innego kafła).

Zakryty kafel można odkryć, gdy obok jego dłuższego boku nie leży już żaden kafel ducha. Po odkryciu kafel jest dostępny dla graczy.

Pola oznaczone przerywaną niebieską linią reprezentują karty zabrane w poprzednich turach. Gdy tylko gracz zabierze kafel ducha oznaczony przerywaną żółtą linią, od razu odkrywa zakryty kafel leżący na lewo od zabranego kafła.

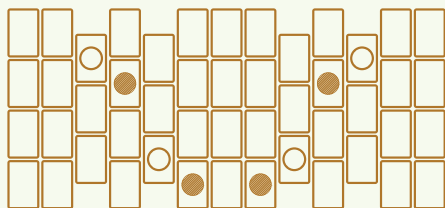
Kafle duchów oznaczone czerwoną przerywaną linią są od tego momentu dostępne dla graczy (gdyż obok jednego z dłuższych boków obu kafli nie leży już żaden kafel).



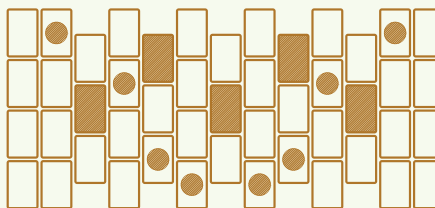


Układy:

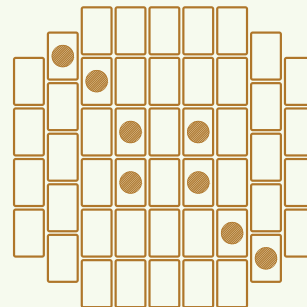
ZAPOMNIANY GAJ



BAŚNIOWY ZAGAJNIK



ZAPOMNIANY LAS



 *Zakryty kafel ducha*

 *Zakryty żeton daru lasu*

 *Odkryty kafel ducha*

 *Odkryty żeton daru lasu*

Dodatkowa punktacja za kryształy (zasada opcjonalna)

Przez rozpoczęciem rozgrywki gracze mogą zdecydować, że przy końcowym podliczeniu punktów każdy kryształ, którego dany gracz nie odłożył do pudełka (nie wykorzystał) daje mu dodatkowy punkt natury.



© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl



© 2017 Thundergryph Games

Autor gry: Michael Schacht
Ilustracje: Natalie Dombois
Wydawca: Michał Herman
Koordinacja produkcji: Alicja Arcimowicz
Opracowanie graficzne i DTP: Sławomir Bejda
Korekta: Natalia Łyczko