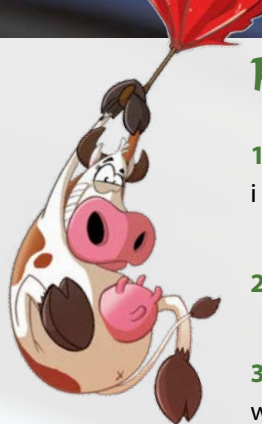


# TORNADO ELLIE



## Zatrąbiście burzliwa gra dla 2 do 4 graczy w wieku od 7 lat

Gdy w Mlecznej Górze nadchodzi sezon na tornada, wielki przemysł mleczarski zamiera na pewien czas. Wszyscy i wszystko, co nie jest wiatro- i pogodoodporne, błyskawicznie odfruwa. Krowa Kasia, która jeszcze przed chwilą z zadowoleniem żuła trawę, zniecka i bez pytania „zmuuszona” była zostać krową-pilotem. Teraz los małego gospodarstwo zależy całkowicie od ciebie. Czy uda ci się utrzymać wszystko w ryzach, dopóki wściekły żywioł nie ucichnie, czy też pozwolisz, by twoje obejście przeminęło z wiatrem?

### Elementy gry



awers

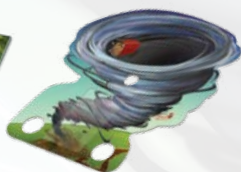


rewers

90 kart (76 kart zwierząt, 14 kart specjalnych:  
7x błysk pioruna, 7x chmura)



1 plansza szlaku tornada



1 podstawka tornada



4 kartonowe stojaki

1 duży,  
drewniany walec  
(oko cyklonu)

1 mały,  
drewniany  
walec szlaku tornada

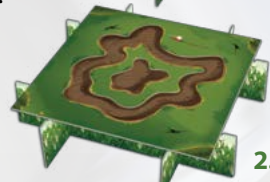
12 domów  
12 krów  
12 drzew

### Cel gry

Każdy gracz posiada gospodarstwo w okolicy, w której właśnie rozpoczął się sezon na tornada. W trakcie gry gospodarstwa będą pochłaniane przez trąby powietrzne – kawałek po kawałeczku. Zwycięży ten gracz, który do końca gry zachowa najbardziej wartościowe gospodarstwo.

## Rozstawienie i przygotowanie gry

1. Połącz ze sobą cztery kartonowe stojaki i umieść je na środku stołu.
2. Przykryj je kartonową planszą szlaku tornada.
3. Weź podstawkę tornada i przełóż mały walec szlaku tornada przez otwór znajdujący się pośrodku. Umieść podstawkę na szlaku tornada w taki sposób, żeby walec znalazł się na środku dużego pola. Zewnętrzny tor szlaku tornada nie jest używany w podstawowej wersji gry.
4. Ułóż pierwszy poziom leja tornada, umieszczając duży, drewniany walec w środku wiru, tzn. na górnej części podstawki tornada, a następnie połóż na nim dowolną kartę rewersem do góry.



Potasuj talię i rozdaj każdemu graczowi po cztery karty rewersami do góry. Następnie gracze biorą karty do rąk. Pozostałe karty ułóż na stole jako talię dobierania. Teraz każdy gracz bierze 3 domy, 3 krowy i 3 drzewa, po czym ustawia je przed sobą – stanowią one jego gospodarstwo. Upewnij się, że odległości twojego gospodarstwa od sąsiadujących po lewej i po prawej są w miarę równe. Wszelkie nadmiarowe elementy gospodarstwa (jeżeli takie będą) pozostaw z boku jako pulę zapasową.



## Przebieg gry

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy jej uczestnik. Zagrywa dowolną kartę ze swojej ręki. Po umieszczeniu jej u dołu podstawki tornada (dół leja) obraca podstawkę zgodnie z ruchem wskazówek zegara tak długo, aż dół leja tornada skierowany będzie na gospodarstwo kolejnego gracza. Do obracania można używać tylko jednej ręki, choć dozwolone jest wykorzystywanie drugiej do podtrzymywania stojaków.

2. Obróć podstawę tornada w kierunku następnego gospodarstwa.

1. Zagraj kartę z ręki.



Teraz następny gracz musi również zagrać kartę – taką, na której widnieją **takie same gatunki** (np. zagrywając świnkę na świnkę)



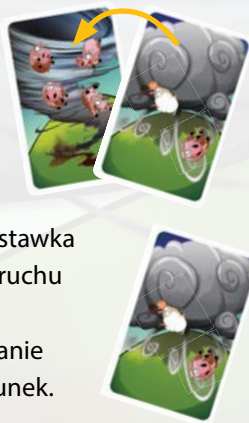
lub **inne gatunki, ale z większą liczbą zwierząt.**

## Karty specjalne

Możesz także zagrać kartę specjalną, pod warunkiem, że ukazane na niej **zwierzę należy do ostatnio zagranej kategorii.**

- **Chmura:** Wiatr zmienia kierunek.

Gdy zagrasz Chmurę, kierunek gry ulega odwróceniu. To znaczy: jeżeli dotychczas podstawka tornada była obracana zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, od teraz będzie podążać w przeciwną stronę do czasu, aż zagrana zostanie kolejna Chmura i wiatr ponownie zmieni kierunek.



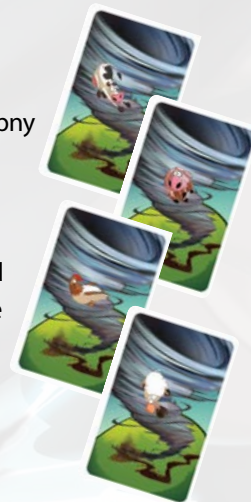
- **Błysk pioruna:** *No to teraz grzmotnie!*

Gdy zagrasz Błysk pioruna, nie musisz obracać tornada do następnego gracza. Zamiast tego to on musi je obrócić – chyba że również może zagrać Błysk pioruna (bez względu na rodzaj zwierzęcia na jego karcie!). W takim przypadku to gracz będący jeszcze dalej w kolejności musi wykonać obrót. Takie przekierowania mogą trwać, aż któryś z graczy nie będzie już mógł zagrać Błysku pioruna – wówczas to ten nieszczęśnik zmuszony będzie obrócić tornado. Może to objąć nawet wszystkich graczy, gdy ostatecznie padnie na tego, który pierwszy zagrał Błysk pioruna.



- **Samotne zwierzątko:** *Sama podczas burzy.*

Gdy zagrasz kartę z pojedynczym zwierzęciem, następny gracz musi zagrać ze swojej ręki pasującą kartę – tzn. ukazującą zwierzę tego samego gatunku lub większą liczbę innych zwierząt – oraz, w drugiej kolejności, pobrać wierzchnią kartę z talii dobierania i również od razu ją zagrać. Jeżeli ta karta także jest pasująca, może obrócić tornado od razu do kolejnego gracza. Jeżeli karta nie pasuje, wówczas jego gospodarstwo doznaje Szkód huraganowych (patrz niżej).



## Szkody huraganowe

Ileokroć jesteś w stanie zagrać pasującą kartę, odwracasz tornado do następnego gracza. Jeżeli ten gracz nie ma pasującej karty, wówczas **Szkody huraganowe** dotyczą jego gospodarstwa. **Odpowiednie rodzaje szkód widoczne są na rewersie wierzchniej karty talii dobierania.**

**Przykład:** *Rafał zagrywa kartę, na której widnieją 3 krowy i obraca tornado do Krysi. Kryśka zagrywa kartę ukazującą 5 owiec, dzięki czemu obraca tornado dalej, do Tymka. Tymek nie ma kart z owcami w ręce, dlatego jego gospodarstwo dotkną Szkody huraganowe. Aby określić rodzaj szkód, sprawdza co widnieje na rewersie wierzchniej karty z talii dobierania (np. jedna krowa i jeden dom). Wskazane elementy zostają porwane przez wicher.*

*Tymek usuwa jedną krowę i jeden dom ze swojego gospodarstwa, po czym ustawia je na wirze tornada w dowolnej kolejności, np. kładzie dom na wcześniej położonej karcie tornada na szczycie wiru, po czym przykrywa go kartą z talii dobierania, którą przed chwilą sprawdził. Następnie ustawia krowę na tej karcie i przykrywa ją kolejną kartą z talii dobierania.*



Gdy gracz ucierpi na skutek burzy i lej tornada powiększy się zgodnie z powyższym opisem, wszyscy gracze dobierają karty do rąk tak, aby mieć znów po cztery. To jedyna okazja do dobrania nowych kart. Oznacza to, że gracz zostaje dotknięty Szkodami huraganowymi również, jeżeli nie ma już kart w ręce.

Gracz poszkodowany przez burzę zostaje nowym graczem rozpoczynającym. Usuwa z podstawki tornada karty, które zostały zagrane w poprzedniej rundzie – nie biorą one więcej udziału w grze. Następnie zaczyna nową rundę, zagrywając dowolną kartę i obracając tornado do kolejnego gracza.

## Odszkodowanie wiatrowe

W wyniku Szkód huraganowych dotyczących gospodarstwa graczy lej tornada stopniowo staje się coraz wyższy i wyższy, a ryzyko podczas obracania podstawki tornada rośnie.

Jeżeli podczas obracania przewrócisz lej tornada, wtedy również doznasz Szkód huraganowych. Jednakże w tym przypadku **wszyscy pozostali gracze** skorzystają na twoim potknięciu i będą mieli prawo odzyskać jeden stracony element gospodarstwa, dobierając go z puli zapasowej – o ile się w niej znajduje.

**Przykład:** Tymek obraca tornado do Krysi. Krysia zagrywa pasującą kartę, jednak gdy obraca tornado dalej, wir zawala się. Wszystkie karty, które spadły, zostają usunięte z gry. Z kolei wszystkie drzewa i krowy, które znalazły się na dole, zostają odłożone do puli zapasowej. Następnie Krysia ponosi Szkoły huraganowe. Zgodnie z tym, co widnieje na rewersie karty z wierzchu talii dobierania, ustawia ona nowy lej tornada. Równocześnie ci gracze, których gospodarstwa już wcześniej zostały spustoszone przez burzę, otrzymują odszkodowanie. Każdy z nich po kolei bierze jeden stracony element – jeżeli takie są dostępne – z puli zapasowej

(puli odszkodowania) i dokłada go do swojego gospodarstwa. Tymek, którego wszystkie krowy zostały już porwane przez wir tornada, wybiera krowę; Rafał z kolei sięga po drzewo.

**Uwaga:** Jeżeli gracz nie doznał dotąd Szkód huraganowych, nie może czerpać żadnych korzyści z odszkodowania, tzn. nie otrzymuje żadnych dodatkowych elementów do swojego gospodarstwa. To samo dotyczy specjalnych przypadków: np. Rafał stracił dotąd tylko jedno drzewo, ale – mając możliwość dobrania – odkrywa, że pula zapasowa zawiera wyłącznie domy i krowy; jako że nie jest dozwolone posiadanie więcej niż trzech elementów w jednej kategorii (domów, krów itd.), nie dobiera niczego z puli.

Następnie wszyscy gracze uzupełniają liczbę swoich kart w rękach do czterech i Krysia zostaje nowym graczem rozpoczynającym.

**Strzeż się!** Burza to nieokiełznany żywioł, a przewracający się lej tornada może runąć także w kierunku twojego gospodarstwa. Dlatego, bądź zawsze czujny i pamiętaj, które elementy należą do ciebie.

## Zakończenie gry

Rozgrywka dobiega końca, gdy:

- talia dobierania zostanie wyczerpana lub
- jeden z graczy nie może już w pełni pokryć Szkód huraganowych.

**Uwaga:** Kiedy jeden z graczy straci ostatni element gospodarstwa, gra trwa dalej, pod warunkiem, że ten gracz może swoim ostatnim elementem spełnić wymagania stawiane przez kartę. Jeżeli podczas kolejki jednego z następujących po nim graczy nastąpi wypłata odszkodowań, wspomniany gracz może dobrać jeden dowolny element z puli zapasowej, tym samym stając się znów „wypłacalnym”.

Kiedy talia dobierania zostaje zużyta lub któryś z graczy nie może już pokryć Szkód huraganowych w całości, **gra natychmiast się kończy**. W tym drugim przypadku gracz, który nie mógł spełnić wymagań karty, odkłada wszystkie wciąż posiadane elementy do puli zapasowej i nie bierze udziału w końcowej punktacji.

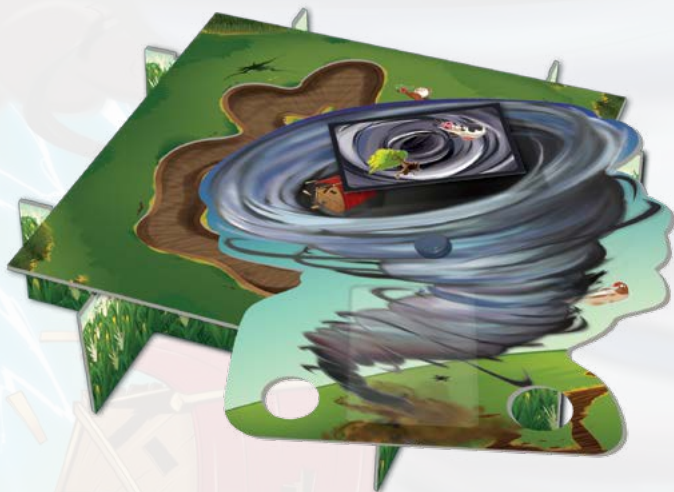
- Pozostali gracze liczą elementy, które wciąż posiadają w gospodarstwie. Każdy dom, drzewo oraz krowa są warte 1 punkt.
  - Za każdy zestaw 3 domów, 3 drzew lub 3 krów posiadanych w gospodarstwie gracz otrzymuje dodatkowe 2 punkty.
- Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

**Przykładowa punktacja:** W chwili, gdy wyczerpana została talia dobierania, Tymek miał 2 drzewa i otrzymał za nie 2 punkty. Krysia miała 1 krowę, zatem zdobyła 1 punkt. Rafał miał 3 krowy, co dało mu w sumie 5 punktów (1 punkt za każdą krowę plus 2 dodatkowe punkty za pełen zestaw krów w gospodarstwie). Tym samym Rafał wygrał.

W razie remisu pomiędzy graczami kolejno ustawiają oni po jednym elemencie gospodarstwa z puli zapasowej i jednej karcie, budując lej tornada (bez obracania podstawki). Gracz, który spowoduje upadek leja, wypada z gry. Ostatni gracz pozostający w grze wygrywa.

## Wariant dla zaawansowanych

Chcąc zwiększyć poziom trudności gry, można ustawić podstawkę tornada tak, aby walec poruszał się po zewnętrznym szlaku tornada. Obowiązuje następująca zasada: przesuwać podstawkę tornada wzdłuż szlaku tornada, tak aby nie można go było zobaczyć przez otwory uchwytów, gdy skończysz swoją kolejkę.



**Rada:** Za każdym razem, gdy lej upadnie, obróć stojaki zgodnie z ruchem wskazówek zegara o 90°, zanim wznowisz grę. Pozwala to urozmaicić przesuwanie tornada, gdyż nie porusza się ono stale po tym samym wycinku szlaku.



© 2016 Grupa Wydawnicza Foksal  
Grupa Wydawnicza Foksal Sp z o.o.  
Al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa  
[www.foxgames.pl](http://www.foxgames.pl)  
f /FOXGAMESpl



© 2015 HUCH! & friends  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Autor: Josep M. Allué  
Grafika: Marek Bláha  
Wydawca: Wojciech Rzadek  
Tłumaczenie: Maciej Talaga

Redakcja: Piotr Stankiewicz  
Korekta: Marta Kania  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
DTP: Cezary Szulc