

Sprytni ogrodnicy

Jakie piękne popołudnie! Wasz park słynie z niezwykłych roślinnych rzeźb i dzisiaj zapewne zechce go odwiedzić wielu gości. Ustaw swoją grupkę odwiedzających tak, aby to właśnie oni zobaczyli jak najwięcej ogrodniczych dzieł!

Planuj rozważnie, staraj się pokrzyżować plany pozostałych ogrodników i udowodnij, że to ty zasługujesz na miano najsprytniejszego roślinnego rzeźbiarza.

Elementy gry



4 medale



40 kafelków z roślinnymi rzeźbami
(8 typów o wartościach od 1 do 5)

1 plansza i 4 żetony do
oznaczania punktacji



32 pionki gości parku (po 8 w 4 kolorach)

Cel gry



Gracze wcielają się w ogrodników biegłych w trudnej sztuce kształtowania roślin. Ich zadaniem jest oprowadzenie po parku swojej grupki gości i zapewnienie im jak najlepszych widoków. W tym celu zmieniają odpowiednio położenie kafelków z rzeźbami i ustawiają gości tak, żeby każdy z nich widział w linii prostej jak najwięcej roślinnych rzeźb ułożonych od najmniejszej do największej. Jednocześnie starają się utrudnić pozostałym graczom realizację ich planów.

Cyfra na rzeźbie wskazuje, ile punktów można zdobyć, jeśli rzeźba znajduje się w polu widzenia gości danego gracza. Oznacza również wielkość rośliny (im wyższa liczba, tym większy krzew).

Dodatkowe punkty przyznawane są za ustawienie w polu widzenia gości rzeźb tego samego typu i za te kafelki, które na końcu rozgrywki pozostaną niewykorzystane.

Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, zostanie zwycięzcą.

Przygotowanie gry



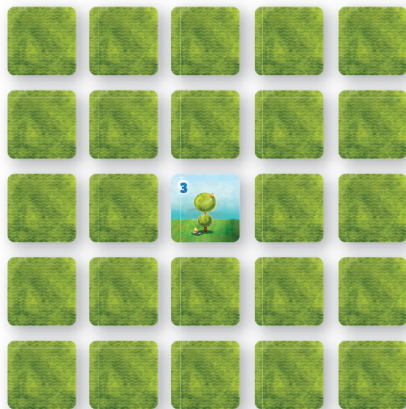
1 Każdy gracz bierze zestaw pionków gości parku w jednym kolorze.

- zestaw **8 gości** parku w grze dwuosobowej,
- zestaw **6 gości** parku w grze trzyosobowej,
- zestaw **5 gości** parku w grze czterosobowej.

Nie używane pionki odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne podczas rozgrywki.

2 Potasujcie 40 kafelków rzeźb. Na środku stołu połóżcie 25 z nich rzeźbą do dołu, tworząc układ 5 x 5 kafelków, tak jak na ilustracji obok.

Odkryjcie kafelek położony na środku.



Stwórzcie siatkę zakrytych kafelków rzeźb 5 x 5. Odkryjcie kafelek położony na środku.

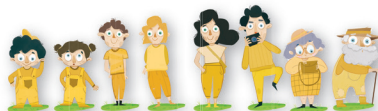
Uwaga! Jeżeli gracie w 2 lub 3 osoby, odtóńcie do pudełka wszystkie 5 kafelków rzeźb wybranego typu.

Gracz, który jako ostatni podlewał rośliny (lub najstarsza osoba), rozpoczyna grę.

3 Rozdajcie każdemu graczowi 3 zakryte kafelki rzeźb – to będzie ręka gracza. Gracze nie powinni pokazywać swoich kafelków pozostałym uczestnikom gry. Pozostałe kafelki umieśćcie bez podglądania w pudełku, nie będą potrzebne podczas rozgrywki.

Wariant dla doświadczonych ogrodników

Dajcie ostatniemu graczowi wszystkie kafelki pozostałe po rozdaniu. Gracz ogląda je i wybiera 3 spośród nich, a resztę podaje graczowi po prawej. Ten wybiera 3 kafelki, podając pozostałe kolejnemu graczowi. Proces ten powtórzcie, aż każdy wybierze 3 dodatkowe kafelki rzeźb. Niewybrane kafelki odtóńcie do pudełka, nie będą wykorzystywane podczas rozgrywki.



W wariacie podstawowym każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 3 kafelkami rzeźb i zestawem pionków. Liczba pionków zależy od liczby graczy.

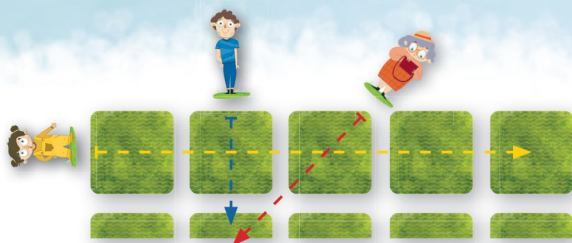
4 Znaczniki punktacji odtóńcie na bok, będą potrzebne na końcu gry do zaznaczania zdobytych punktów.



Przebieg rozgrywki

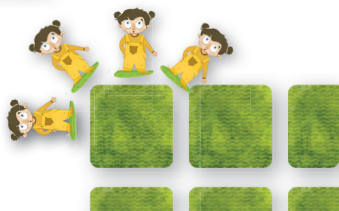


Grę rozpoczyna pierwszy gracz. Następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara swoje tury rozgrywają kolejni gracze. Gra kończy się, kiedy ostatni gracz umieści na planszy swojego ostatniego gościa.

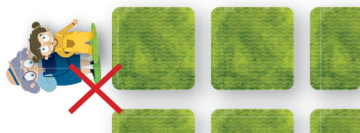


Umieść pionek „twarzą”
w kierunku kolumny
(niebieski gość), rzędu
(żółty gość) lub przekątnej
kafelków (czerwony gość).

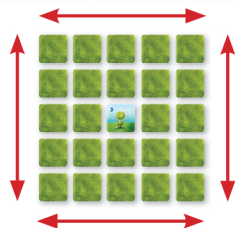
Podczas swojej tury każdy gracz **MUSI**
umieścić jeden ze swoich pionków
„twarzą” w kierunku wybranej kolumny,
rzędu lub przekątnej kafelków.



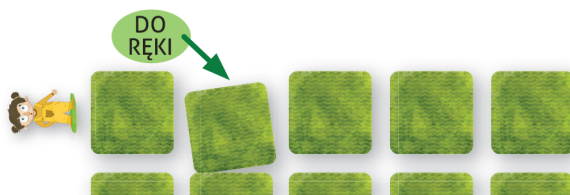
Gracz **nie może** umieścić pionka
w miejscu, w którym znajduje się
już inny pionek.



Gracze **muszą** umieszczać pionki
wzdłuż zewnętrznych krawędzi
planszy utworzonej z 25 kafelków.

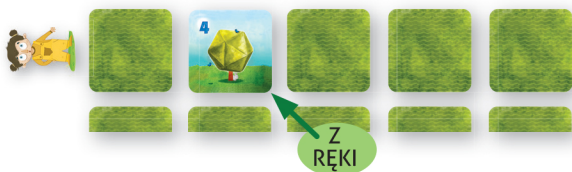


Po umieszczeniu pionka gracz **MOŻE**
wybrać dowolny zakryty kafelek w kolumnie, rzędzie lub przekątnej, przy
której umieścić pionka, i dodać go do swojej ręki.



Opcjonalnie: Wybierz
kafelkę z kolumny, rzędu
lub przekątnej, przy której
stoi pionek.

Następnie może wybrać 1 z kafelków na ręce i umieścić go na miejscu zabranego, **rzeźbą do góry**. Gracz może też odłożyć z powrotem na miejsce kafelek, który wziął ze stołu, umieszczając go rzeźbą do góry.



Zastąp odkryty kafelek wybranym kafelkiem rzeźki lub umieść odkryty kafelek z powrotem na jego miejscu.

Koniec gry



Gra kończy się, kiedy ostatni gracz umieści obok planszy swojego ostatniego gościa. Przejdźcie do obliczania punktów.

Obliczanie punktów



Do zaznaczania punktów użyjcie planszy i żetonów punktacji.

Goście parku

Każdy gość daje graczowi liczbę punktów, odpowiadającą wartości rzeźb, które „widzi” w linii prostej. Gość patrzy przed siebie na kolumnę, rząd lub przekątną parku. Widzi tylko te rzeźby, które **są wyższe** (mają wyższą wartość) niż te znajdujące się bliżej niego. Rzeźby niższe lub takiej samej wielkości nie są dla niego widoczne. Zakryte kafelki nie blokują widoku. W ten sposób policzcie punkty dla każdego gościa.



Przykład. Żółty gość znajduje się obok rzędu rzeźb. Widzi tę o wartości 3, następnie tę o wartości 4 i ostatnią, o wartości 5. Nie widzi drugiej rzeźby o wartości 4, ponieważ zastania ją stojąca przed nią rzeźba o tej samej wartości. Żółty gracz otrzymuje 12 punktów.

Punkty dodatkowe

Gracz otrzymuje dodatkowe punkty za każdy powtarzający się typ rzeźby, który jego gość widzi w danej kolumnie, rzędzie lub po przekątnej.

Ta rzeźba jest takiej samej wysokości co poprzednia, gość jej nie widzi.



$$2+3+4+5+3 \text{ punkty bonusowe} = 17 \text{ punktów}$$

Niebieski gość widzi w rzędzie 3 krzewy w kształcie dinozaura (o wartościach 2, 3 i 5), co daje mu 3 punkty dodatkowe. Widzi także rzeźbę tabędzia o wartości 4, ale nie widzi rzeźby tego samego typu o wartości 5 (ponieważ zastania ją dinozaur o tej samej wartości). Dlatego nie otrzymuje dodatkowych punktów za ten typ rzeźby. Niebieski gracz otrzymuje za ten rząd 17 punktów. $2+3+4+5+3$ punkty **bonusowe**.

Pozostałe kafelki rzeźb

Każdy gracz odkrywa kafelki, które pozostały mu w ręce. Otrzymuje liczbę punktów zgodną z wartością rzeźb na tych kafelkach, jeśli przynajmniej jeden z jego gości widzi rzeźby **tego typu o wartości wyższej** niż ta, którą posiada.

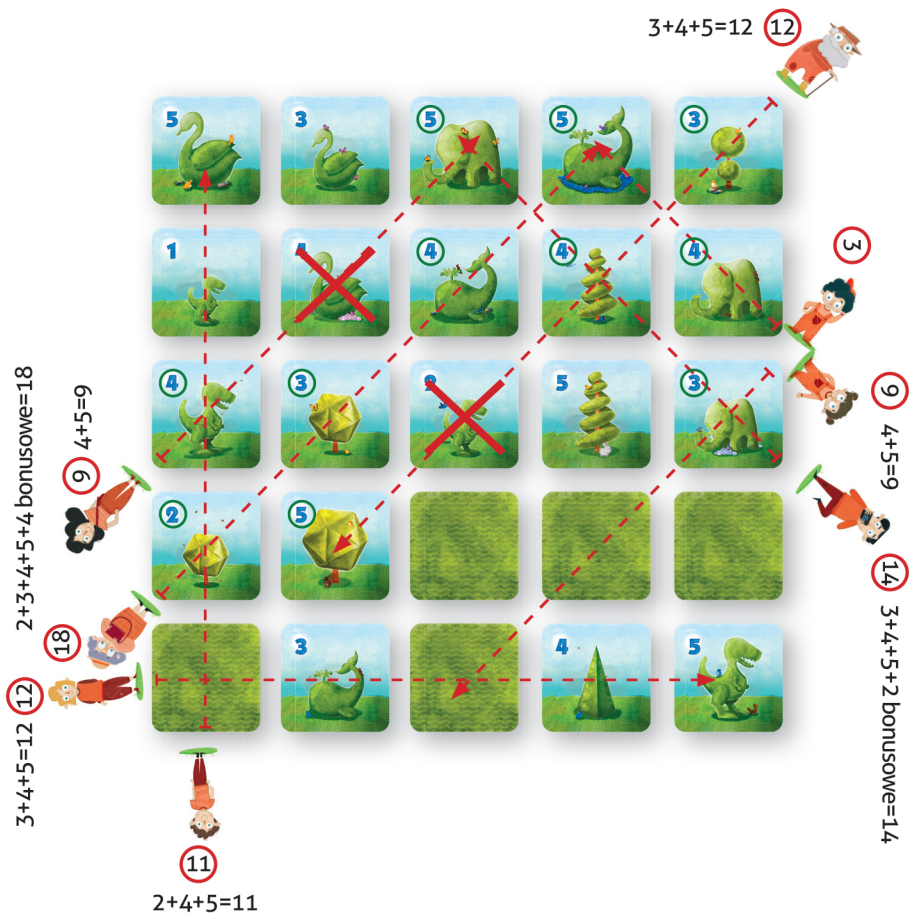
Przykład. Po zakończeniu gry czerwonemu graczowi pozostały w ręce kafelki z rzeźbą dinozaura o wartości 1, wieloryba o wartości 2 i stożka o wartości 5. Gracz otrzymuje dodatkowo 1 punkt, gdyż jego goście widzą rzeźby dinozaurów o wartościach 4 i 5. Dodatkowo otrzymuje 2 punkty za wieloryba, ponieważ jeden z jego gości widzi ten typ rzeźby o wartości 3. Nie otrzymuje punktów za stożek.



$$2+1=3 \text{ punkty za pozostałe kafelki rzeźb}$$

Zsumujcie wszystkie zdobyte punkty, zaznaczając je na torze punktacji. Gracz, który zdobył ich najwięcej, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, grę wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów z **pozostałych mu w ręce kafelków rzeźb**. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz, który wykonywał swój ruch jako ostatni.

Przykład liczenia punktów dla gracza oprowadzającego czerwonych gości w rozgrywce dwuosobowej.



Gracz oprowadzający czerwonych gości zdobył łącznie 88 punktów
 $(11+12+18+9+12+9+3+14=88)$

Sprawdź nasze gry na www.EdgardGames.com

Seria Ja ci pokażę!



Neurony w akcji



Let's talk. Misja miasto



Bójka na słówka i inne tytuły z tej serii



Seria Śledztwo



Ilustracje i koncepcja gry: Danny Devine

Testerzy: Steven Aramini, Paul Kluka, Joe Kisenwether, Ryan Sanders, Dan Letiman, Jeremy Davis, Rebecka Strahlén, Peter Johnsson

Tłumaczenie: Michał Szewczyk

Redakcja: Ewa Norman

Skład: Joanna Ziółkowska, Elżbieta Giżyńska
5903699821725

Copyright by

**EDGARD
GAMES**

© Edgard 2021
ul. Belgijska 11
02-511 Warszawa
www.edgardgames.com



www.fever-games.com
Fever Games di Emanuele Pierangelo
via Saffi 3 - 65015
Montesilvano (PE) - ITALY