

KICKSTARTER



1-4
45'
10+

Christophe Rimbault
Edu Valls

REDWOOD

Na obrzeżach dzikiego krajobrazu kochający przyrodę fotografowie przemierzają ogromne odległości i wykazują nieskończoną cierpliwość, by uwiecznić zwierzęta w ich naturalnym środowisku. W poszukiwaniu harmonii, owi pionierzy kreują wymakowane ujęcia przedstawiające cuda, które napotykają podczas swoich wędrówek.



OPIS I CEL GRY

Zachwyć swoją publiczność, demonstrując swój talent w fotografowaniu dzikiej przyrody. Stwórz wspaniałą panoramę, pochwal się umiejętnościami, włączając do swoich ujęć ogromną różnorodność flory i fauny, a na koniec gry bądź graczem z największą liczbą punktów harmonii (🍄).

SIT
DOWN!

rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

SitDownGames

Sitdown.jeux

SitDownGames



AUTOR/PROJEKTANT
Christophe RAIMBAULT
jest francuskim projektantem gier. Stworzył m.in. grę **Colt Express** (2014), która zdobyła prestiżową nagrodę Spiel des Jahres 2015. Cieszy go odkrywanie wrażeń związanych z grami, w których niepowtarzalny klimat i interakcja mają pierwszeństwo przed optymalizacją ruchów.

ILUSTRATOR
Edu VALLS

KIEROWNIK ROZWOJU

Michaël DEROBERTMASURE

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Marie OOMS

ARTYSTA GRAFIK

Anthony MOULINS

SYMULACJE 3D

Maxime MOULINS

MODELOWANIE 3D

François-Xavier MÉLARD

KIEROWNIK MARKETINGU

Sophie TROYE

KIEROWNIK PROJEKTU

Didier DELHEZ

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI

Marcin KRAWCZYK

Gra autorstwa Sit Down! wydana przez Megalopole SRL. ©Megalopole (2023). Wszystkie prawa zastrzeżone. Materiały te mogą być wykorzystywane wyłącznie do użytku prywatnego. • **UWAGA:** Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Gra zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Zachowaj tę informację. • Wizualizacje nie są wiążące. Kształty i kolory mogą ulec zmianie. • Powielanie gry w całości lub części, na dowolnym nośniku, fizycznym lub elektronicznym, surowo wzbronione bez pisemnej zgody Megalopole.

ZAWARTOŚĆ



8 figurek Fotografów (📷), po 2 w kolorze gracza



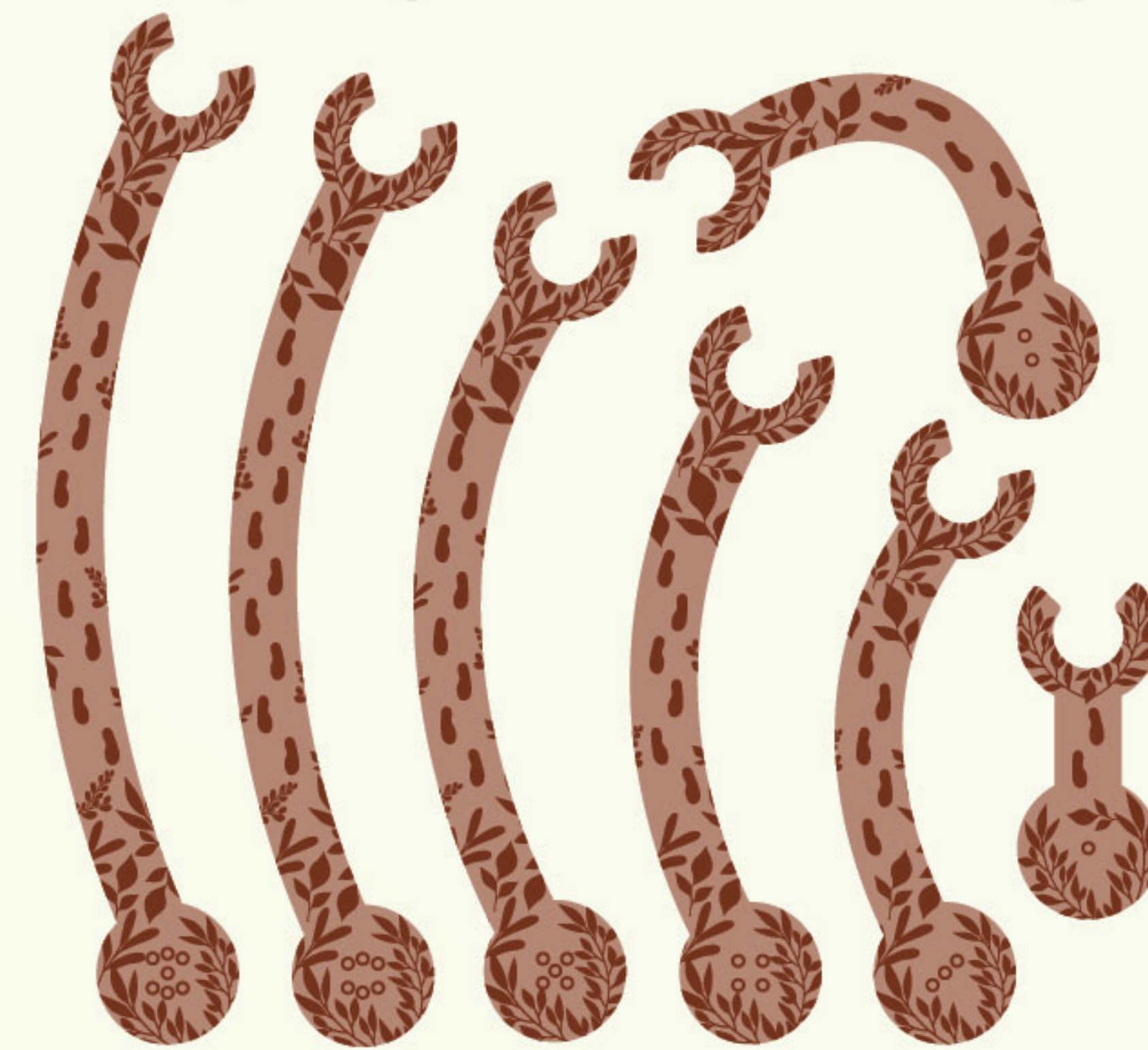
8 podkładek neoprenowych do mocowania do podstaw figurek



pionek 1. gracza



pionek Słońca (☀️)



7 szablonów ruchu (👉)



2 plansze Zasobów Ogólnych



4 plansze Zasobów Gracza



7 pionków Zwierząt (z mocowaniem z tyłu) (🐾)
po 1 z każdego rodzaju: wiewiórka, szop, kuna, bóbr, wilk,
niedźwiedź i jelen kanadyjski

+
42 żetony Zwierząt (🐾); po 6 z każdego rodzaju
wymienionego powyżej

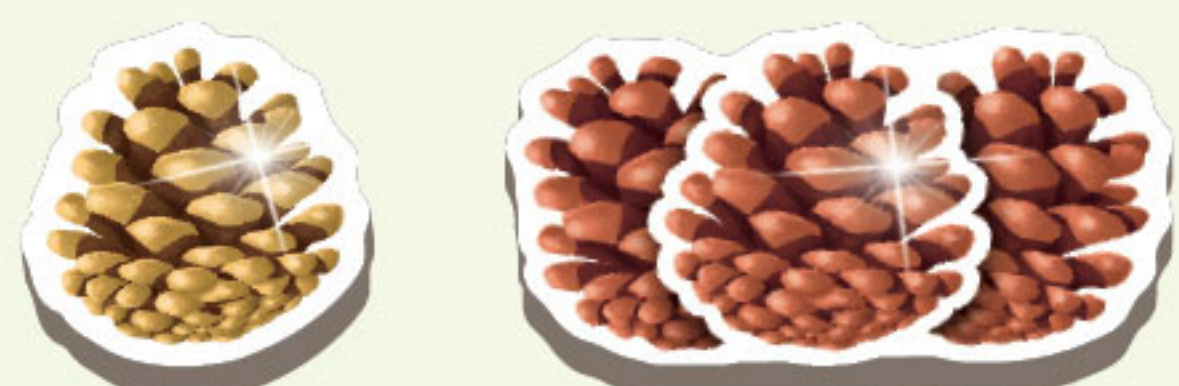
W rzadko spotykanej sytuacji, kiedy skończą się żetony 4 typów wymienionych poniżej, użyjcie dowolnych zamienników, ponieważ te elementy nie są limitowane.



60 żetonów Kwiatów (🌸): 20 🌸, 20 🌺, 20 🌻



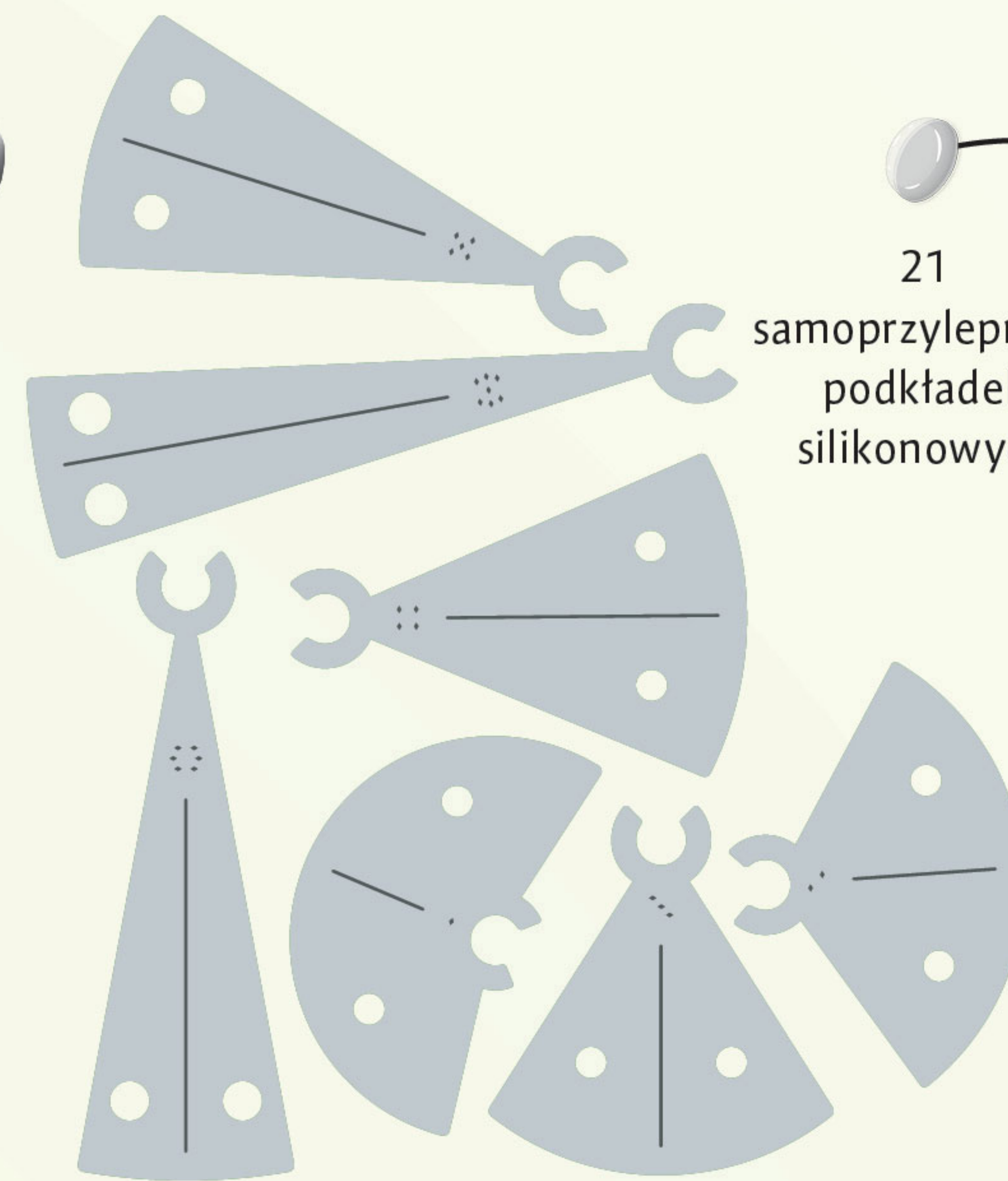
8 żetonów Słońca (☀️)



56 żetonów Harmonii (36 × 🌿 i 20 × 🌲)

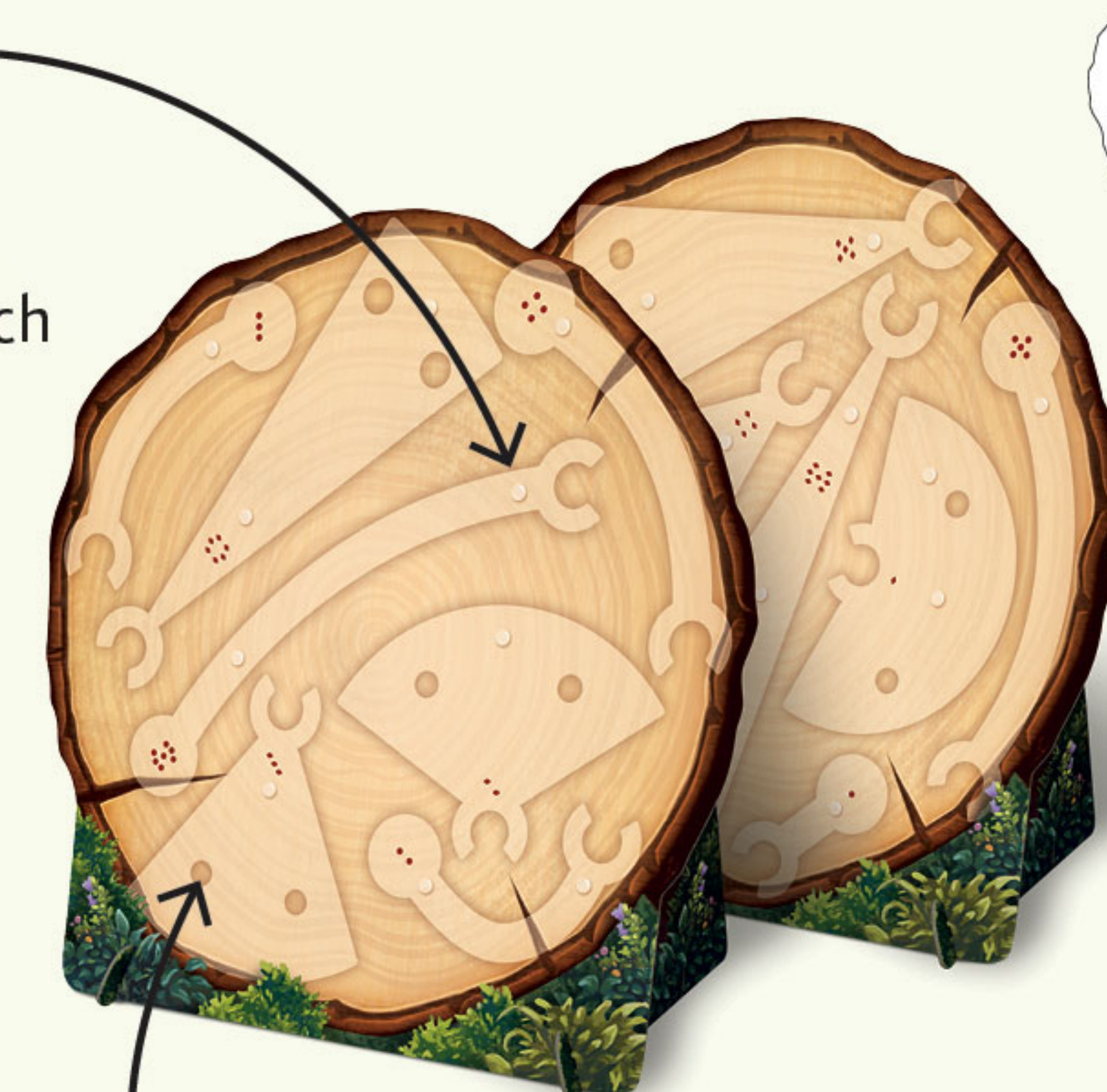


12 żetonów Sekwoi (🌲)

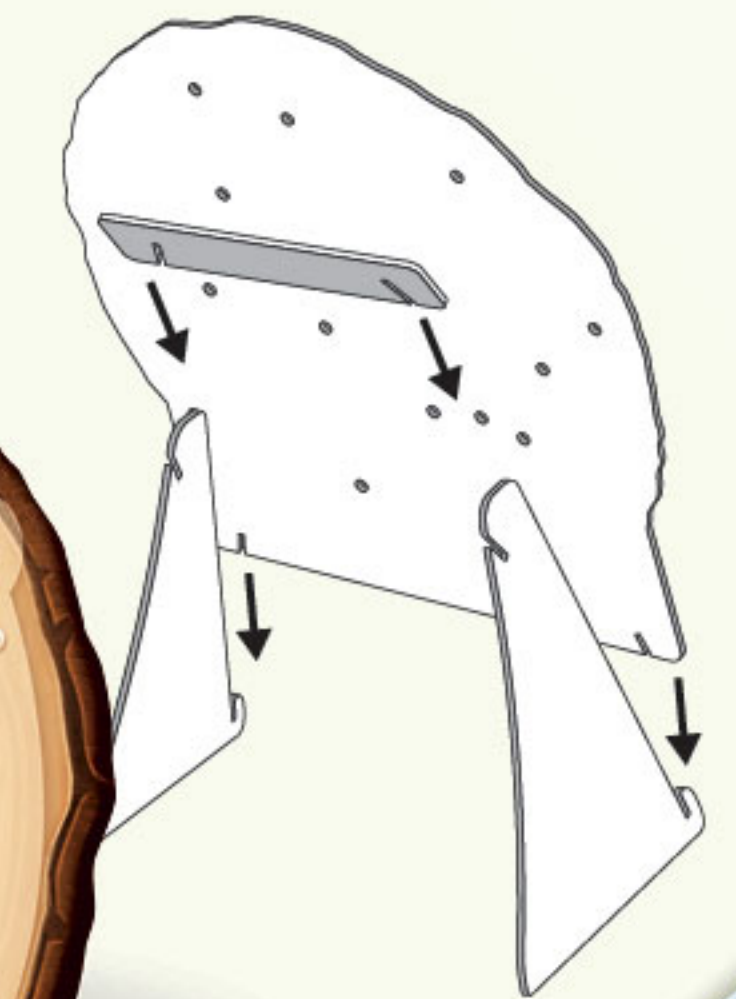


7 szablonów obiektywu (📷)

21 samoprzylepnych podkładek silikonowych



2 stojaki na szablony



1 plansza główna
podzielona na 5
środowisk



28 kotków mocujących
do stojaków

1 instrukcja,
którą trzymasz w dłoniach



4 karty pomocy gracza



87 koszulek na karty



5 dwustronnych kart Wschodu Słońca



20 kart Celu

Identyfikator karty



1 notes punktacji



32 karty Panoramy (📷), przód [oznaczony białym trójkątem na dole karty]:
wariant podstawowy; tył: wariant zaawansowany



1 sznurek

SPIS TREŚCI

Wariant podstawowy	3
Przygotowanie	3
Rozgrywka	4
Koniec gry	8
Wariant drużynowy (4 graczy)	9
Wariant zaawansowany	10
Wariant jednoosobowy	11
Opis kart Celów	12

UWAGA

Zasady objaśnione na stronach 3-8 mają zastosowanie w grze 2-, 3- i 4-osobowej, aczkolwiek - ze względu na czas rozgrywki - w grze 4-osobowej zdecydowanie rekomendujemy grę w **wariantcie drużynowym**.

PRZYGOTOWANIE

- 1 Umieść planszę na środku stołu.
- 2 Rozdziel według kolorów.
Umieść każdy stos na planszy w środowisku pasującym kolorem, przodem do góry (**biały** trójkąt na dole karty).
Tył jest przeznaczony dla wariantu zaawansowanego (**czarny** trójkąt na dole karty. Patrz strona 10)
- 3 Wybierz losowo stronę karty Wschodu Słońca, która wskazuje jak należy przygotować komponenty na początku gry:
 - 3a **Karty Celów:** rozdziel karty Celów według numeracji z tyłu (wartości 1-5), następnie dobierz losowo kartę każdego rodzaju bez oglądania ich z przodu. Zwróć pozostałe karty do pudełka, nie będziecie ich używać w tej grze. Umieść zakryte karty Celów zgodnie ze wskazaniem karty Wschodu Słońca, następnie odkryj kartę Celu z numerem 1.
 - 3b : Umieść pionek Słońca na stosie wskazanym przez kartę Wschodu Słońca tak, by wszystkie ikony były widoczne na karcie.
 - 3c : W miejscach wskazanych przez kartę Wschodu Słońca, umieść w sześciokątnych otworach na planszy, obrócone w dowolnym kierunku.

UWAGA

Nie pomył zwykłych żetonów Zwierząt z zasobów ogólnych z pionkami Zwierząt , które są umieszczane na planszy.

Następnie zwróć wszystkie karty Wschodu Słońca do pudełka.

UWAGA


Dwa czerwone okręgi na kartach Wschodu Słońca są używane wyłącznie w wariantcie jednoosobowym (patrz strona 11).

- 4 Przygotuj zasoby ogólne:
 - 4a Umieść w dedykowanych miejscach na stojakach.
 - 4b Rozdziel żetony (, , , , i) na dwie plansze Zasobów Ogólnych.
 - 4c Połóż sznurek w pobliżu.
- 5 Każdy z graczy kładzie przed sobą planszę zasobów gracza oraz 2 w swoim kolorze.
- 6 Losowo wybiercie gracza rozpoczynającego, który bierze pionek Pierwszego Gracza
- 7 Począwszy od ostatniego gracza, a następnie w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy umieszcza jednego ze swoich na niezajętym miejscu . musi w pełni zasłonić symbol .



Prezentowany układ gry 4-osobowej bazuje na tym konkretnym układzie karty Wschodu Słońca.

ROZGRYWKA

Gra w Redwood trwa 5 rund, po których następuje punktowanie końcowe. W każdej rundzie każdy z graczy rozegra jedną turę. Rozpoczynając nową rundę, przesun , a następnie każdy gracz rozgrywa swoją turę.

RUCH PIONKA SŁOŃCA

Na początku rundy przesun  zgodnie z ruchem wskazówek zegara na następny stos  i odkryj kartę Celu, nad którą przeszło .



WAŻNE

Nie przesuwaj  w pierwszej rundzie!

TURA GRACZA

Począwszy od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara aż do ostatniego gracza, każdy **musi** wykonać swoją turę, **składającą się z następujących trzech akcji:**

- Wybierz szablon
- Przesun swojego Fotografę
- Zrób zdjęcie

A

WYBIERZ SZABLONY

Wybierz  i **natychmiast** połóż przed sobą.


Następnie wybierz  i również **natychmiast** połóż przed sobą.


WAŻNE





Dotknięcie  oznacza dokonanie wyboru. Nie możesz go zmienić na inny.

UWAGA

To, co sprawia, że gra w Redwood jest interesująca, to przede wszystkim umiejętność **szacowania** odległości na podstawie elementów znajdujących się na obu stojakach, leżących płasko na stole oraz na planszy.


Musisz wybrać swoje  ...

 ...z dostępnych na obu stojakach...

 ...i/lub leżących przed jednym lub dwoma **innymi** graczami. Każdy gracz, od którego bierzesz  otrzymuje **1**  z **zasobów ogólnych** za każdy zabrany przez Ciebie .

Nie możesz wybrać  leżących przed Tobą z poprzedniej rundy.

UWAGA

Wszystkie  leżące przed Tobą na początku Twojej tury należą do Ciebie z wcześniejszej rundy. Jest możliwe, że masz ich mniej niż dwa: w pierwszej rundzie nie masz żadnego, a w kolejnych rundach inni gracze będą mogli je od Ciebie wziąć od czasu Twojej poprzedniej tury.



Teraz, gdy już wybrałeś  i , których użyjesz w tej rundzie, zwróć pozostałe  z poprzedniej rundy (jeśli jakieś posiadasz) na odpowiedni stojak.






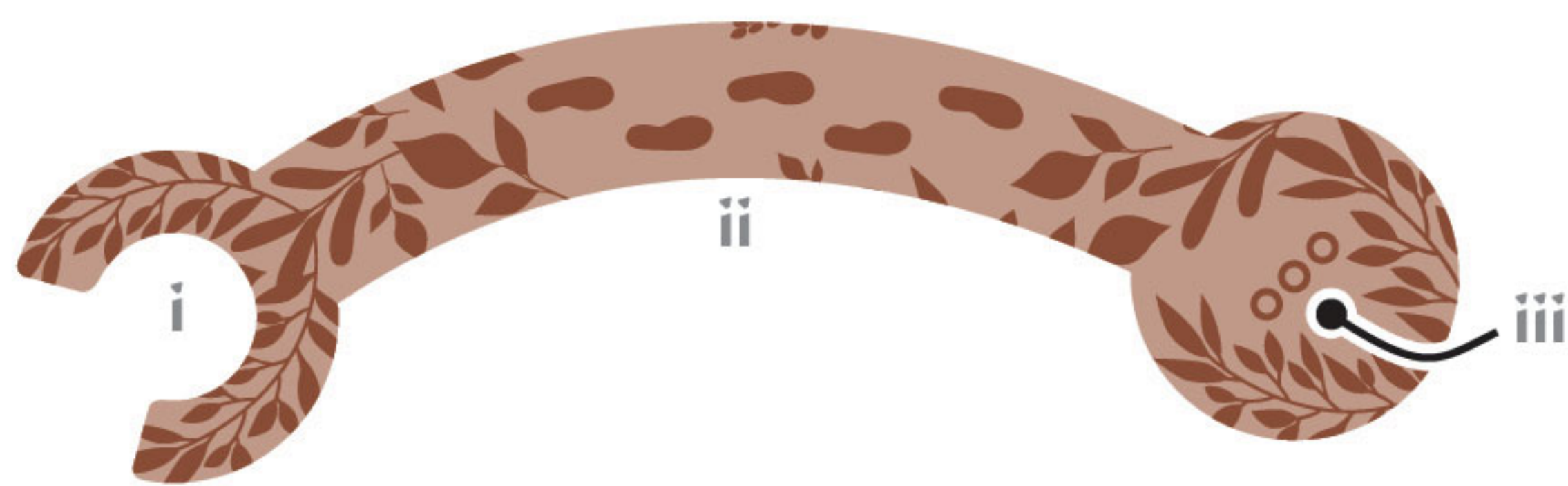
ROZGRYWKA

TURA GRACZA

B PRZESUŃ SWOJEGO FOTOGRAFA

By poruszyć , który reprezentuje Ciebie na planszy, musisz użyć  który wybrałeś. Składa się on z trzech części:

- i Zaczepy umożliwiające przypięcie  do podstawki .
- ii Długa część środkowa reprezentująca ścieżkę, którą podążysz.
- iii Dysk przedstawiający „numer identyfikacyjny” , wskazujący Twój punkt końcowy.

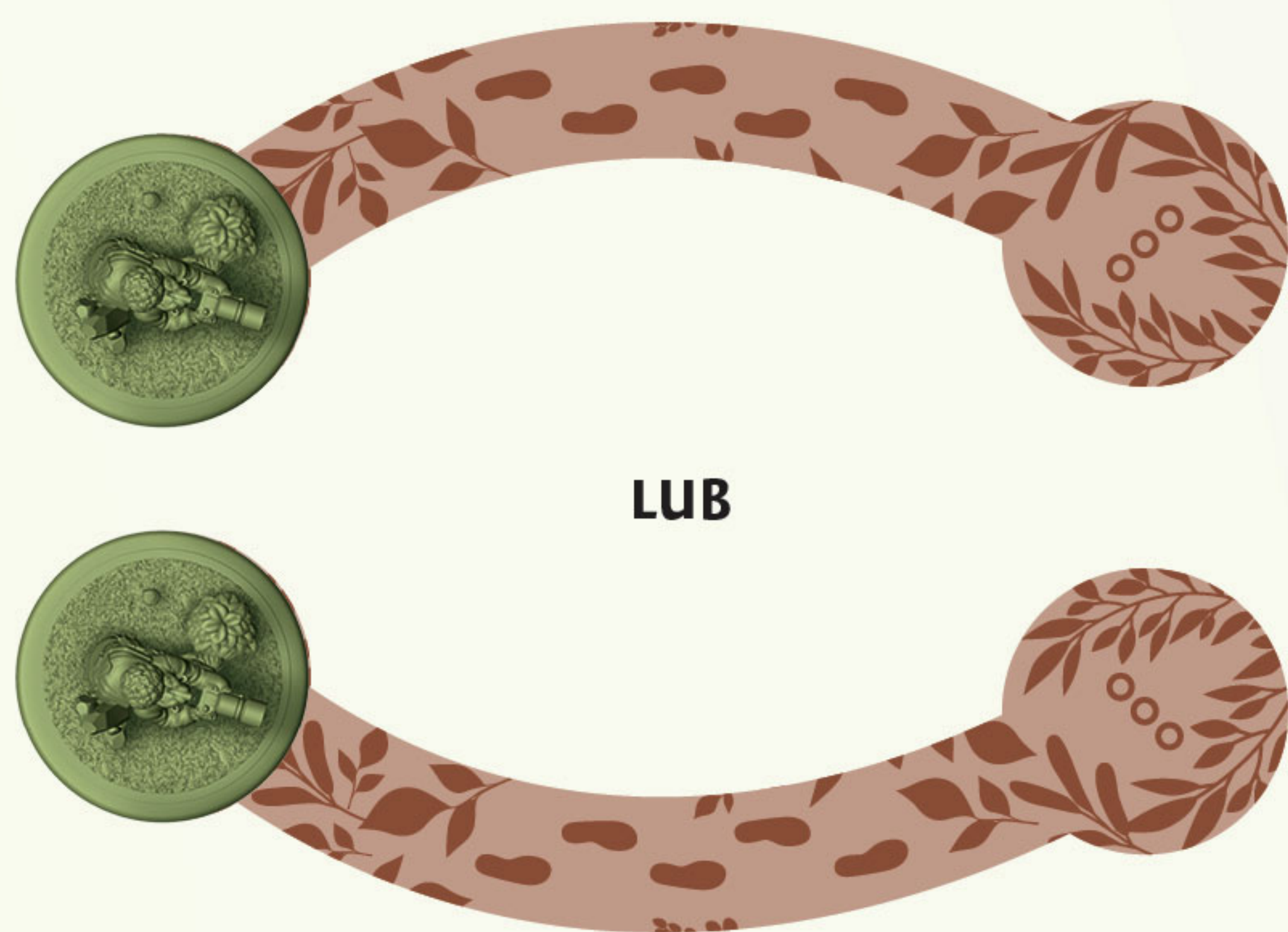


By poruszać się po planszy, wykonaj następujące kroki:





- a. Przypnij szablon
- b. Sprawdź ścieżkę
- c. Przesuń Fotografa

a PRZYPIĘCIE SZABLONU

Przypnij  do swojego  znajdującego się na planszy. Możesz wybrać dowolną stronę  i możesz zmienić zdanie.




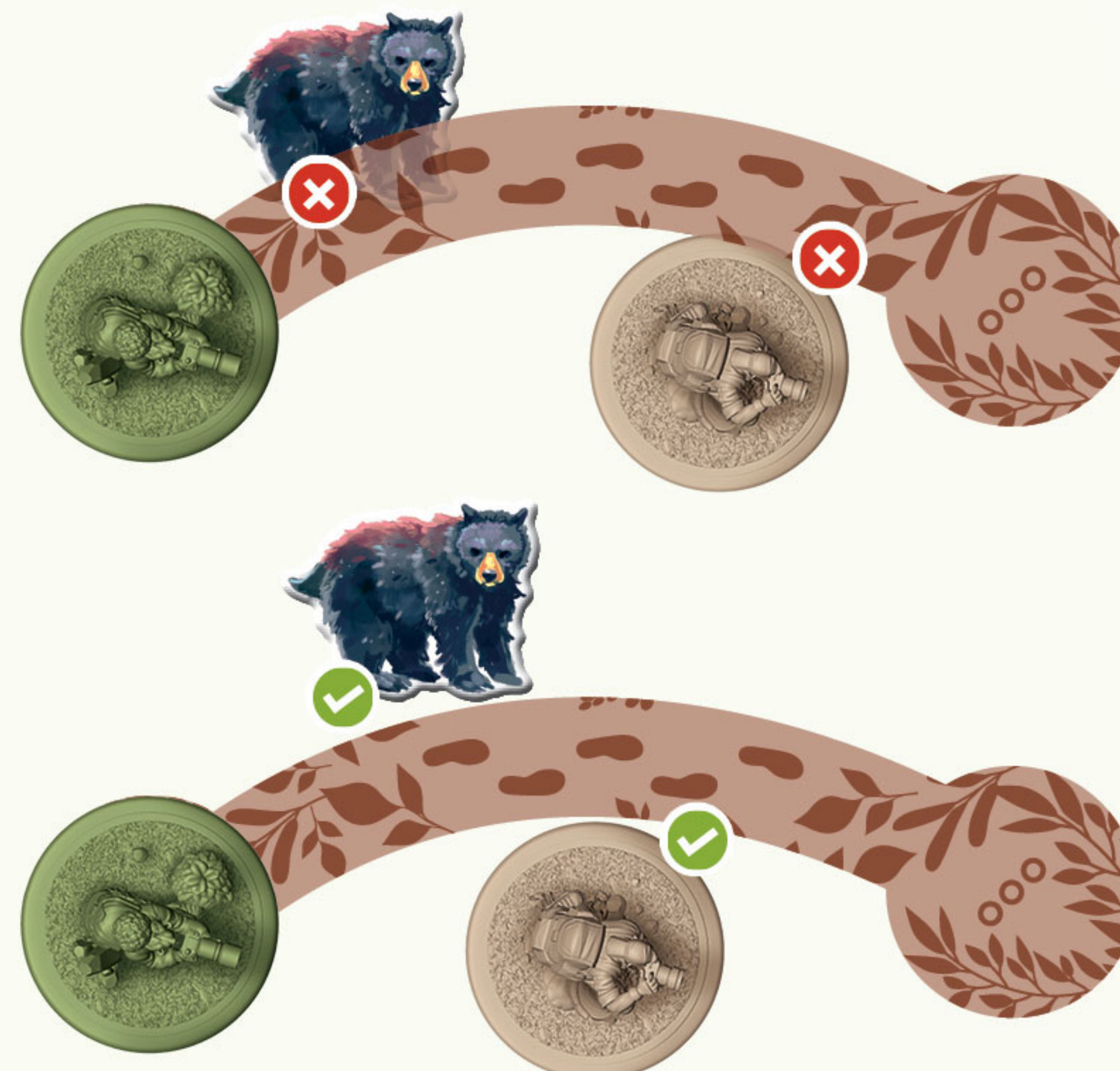
PODPOWIEDŹ


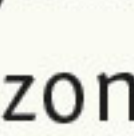
Wykorzystaj neoprenową podkładkę przymocowaną do podstawy : **Lekko naciśnij**  podczas mocowania i obrotu , by uniknąć przypadkowego przesunięcia  na planszy.

b SPRAWDŹ ŚCIEŻKĘ

Przytrzymaj  w miejscu i obróć , by określić punkt końcowy. Pozycja końcowa  jest poprawna, jeśli oba następujące warunki są spełnione:

-  Szablon nie zakrywa  lub innego  (w całości lub w części).



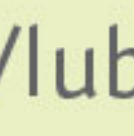




-  Dysk na drugim końcu musi **przynajmniej częściowo** przykrywać okrągły obszar gry otoczony grubą ramką. Jednakże ścieżka (środkowa część)  może wystawać poza obszar gry.

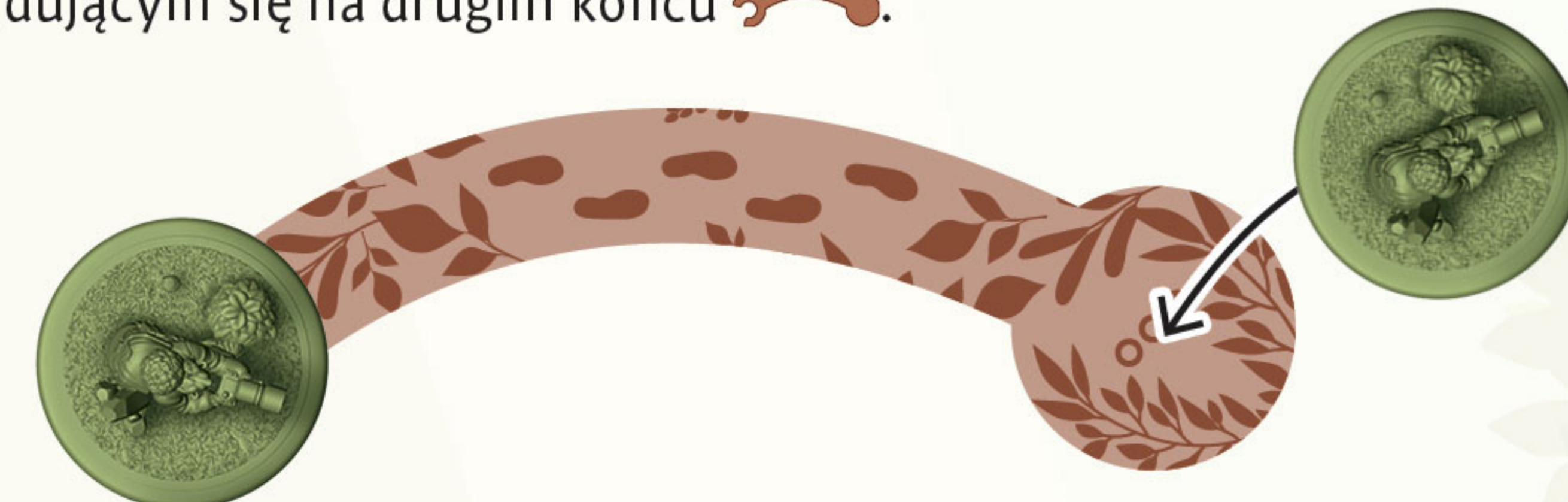


c RUCH

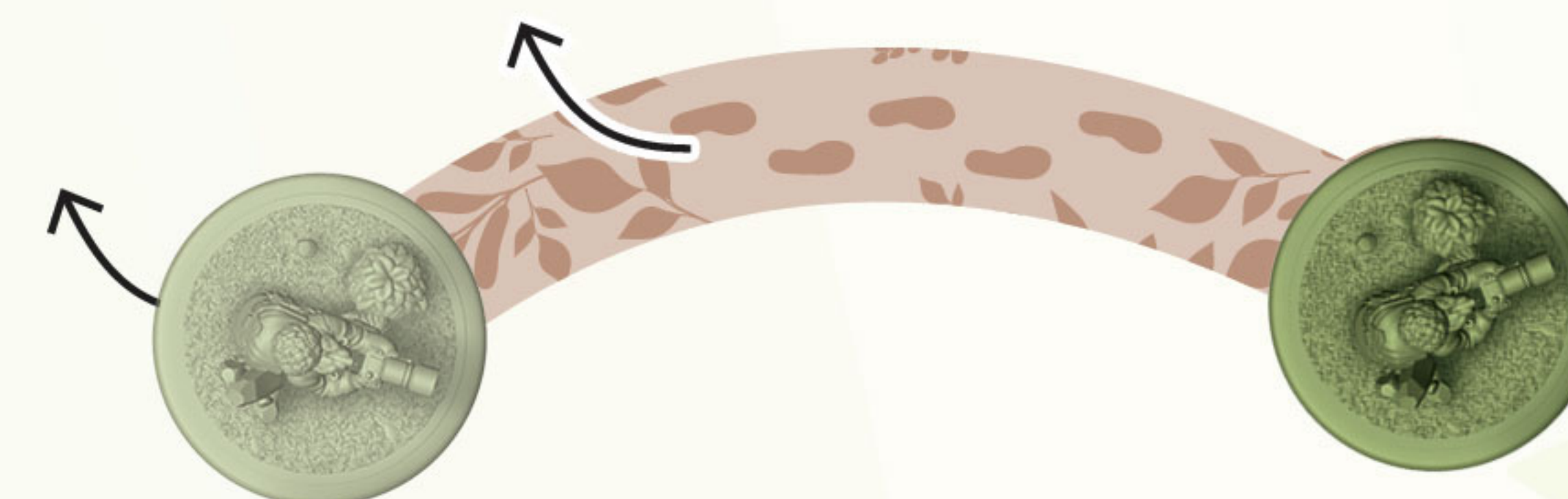
BLOKADA?

W **ekstremalnie rzadkim przypadku**, gry Twój  nie może się poruszyć, bo jest zablokowany przez innego  i/lub , zostaje w miejscu. Nie poruszasz się. Przejdź do następnej akcji.



Umieść drugiego  (ze swojej planszy zasobów) dokładnie na dysku znajdującym się na drugim końcu .



Jedną ręką przytrzymując w miejscu (**nie naciskając**) umieszczonego właśnie  delikatnie wysuń  i  i odłóż je na swoją planszę Zasobów Gracza. Twój ruch jest zakończony!



BAŁAGAN?

Za każdym razem, gdy manipulujesz czymkolwiek na planszy, musisz bardzo uważać, by przypadkowo nie poruszyć  i . Jeśli tak się stanie, umieść poruszone elementy z powrotem na swoim miejscu - tak precyzyjnie jak to tylko możliwe.

DOKŁADNOŚĆ

W grze *Redwood* nawet jeden milimetr robi czasem wielką różnicę, więc szalenie ważne jest to, by wykonywać ruch bardzo dokładnie.

ROZGRYWKA

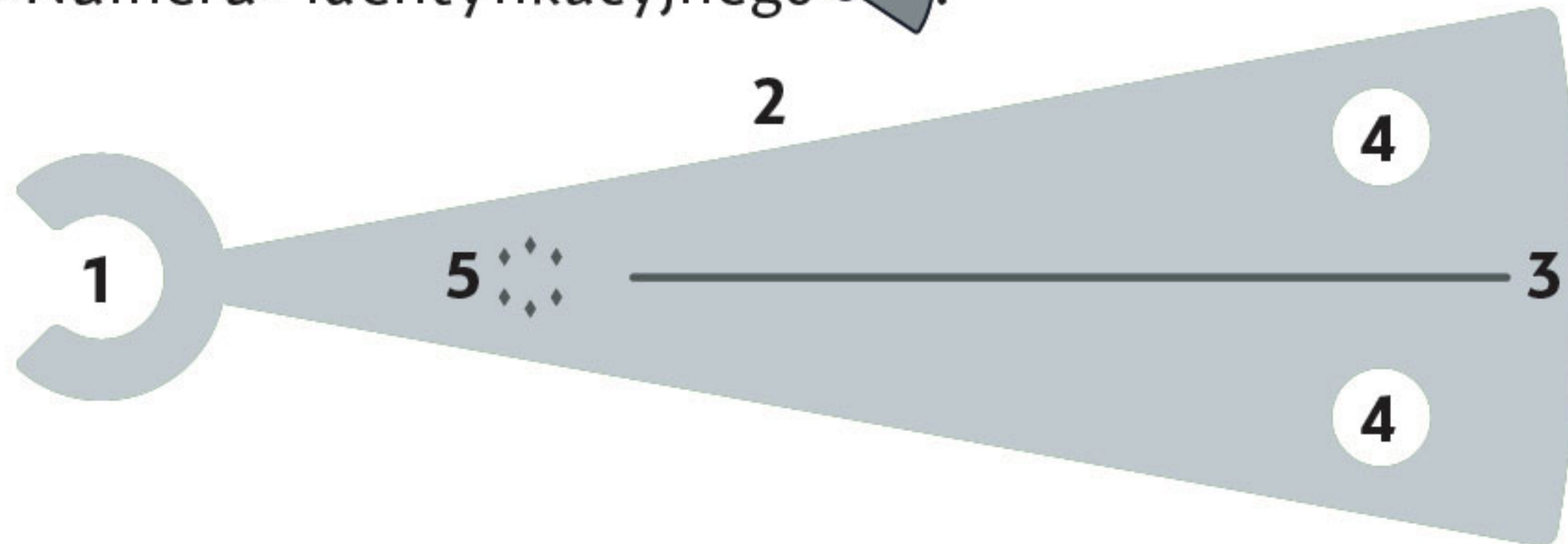
TURA GRACZA

ZRÓB ZDJĘCIE

c

By zrobić zdjęcie, musisz użyć wybranego szablonu . Składa się on z pięciu części:

- 1 Zatrząsków umożliwiających mocowanie do podstawki .
- 2 Trójkąta z zaokrąglonym bokiem, reprezentującym kąt widzenia Twojego obiektywu.
- 3 Osi wskazującej, w którym kierunku zrobisz zdjęcie.
- 4 Dwóch otworów rozlokowanych symetrycznie po obu stronach osi, wykorzystywanych przez karty Celów o wartości 1 (patrz strona 12).
- 5 «Numeru» identyfikacyjnego .



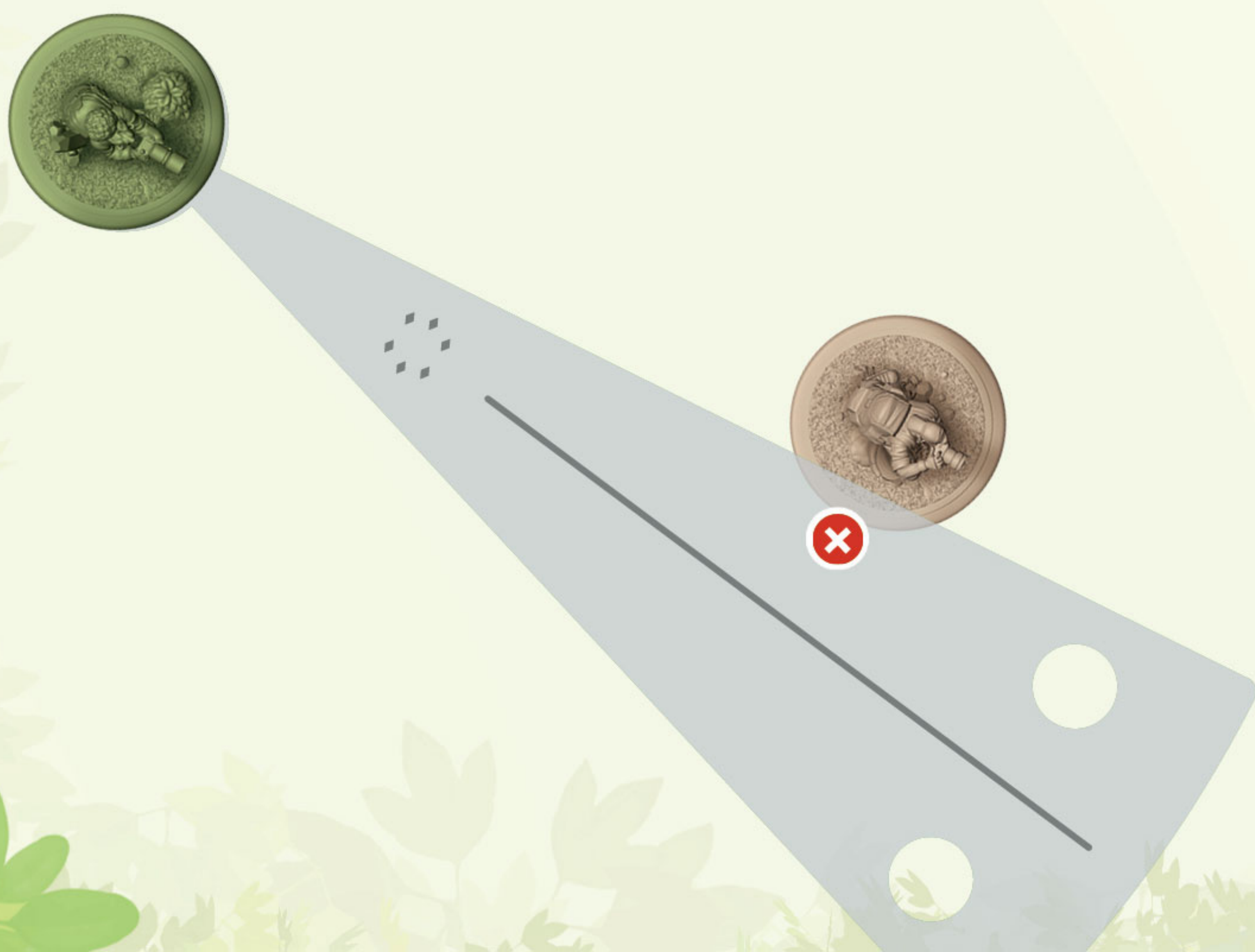
By zrobić zdjęcie, wykonaj następujące kroki:

- Wybierz kierunek
- Określ tło
- Umieść kartę Panoramy
- Naciśnij spust migawki
- Sprawdź ograniczenia z kart Celów
- Przesuń zwierzęta

a WYBIERZ KIERUNEK

Przypnij do swojego na planszy. Obróć go jak chcesz - tak, by **całkowicie** pokrył obiekty, które chciałbyś sfotografować: kwiat , sekwoję (oba nadrukowane na planszy), i/lub .

nie może, nawet częściowo, nakładać się na innego . Może jednak wystawać poza obszar gry.



b OKREŚL TŁO

Wyznacz przedłużenie osi obiektywu do momentu, aż natrafisz na kolorowy łuk na krawędzi obszaru gry. Kolor środowiska oznacza kolor , która stworzy tło dla Twojego zdjęcia. Weź kartę tego koloru.

Dodatkowo, jeśli znajdowało się na szczycie stosu , którą właśnie wzięłeś, pozostaw tam i weź żeton z Zasobów Ogólnych (chyba, że masz już dwa na swoich).

Jeśli dany stos się wyczerpie, nie możesz już kierować osi w stronę zewnętrznej krawędzi tego środowiska.

Na granicach pomiędzy środowiskami znajdują się przestrzenie pomiędzy kolorowymi łukami wzdłuż zewnętrznej krawędzi. Jeśli oś twojego wskazuje na , wybierz jedną z dowolnego stosu przylegających środowisk.



SZNUREK

Jeśli nie jest do końca jasne, na co wskazuje oś Twojego , użyj w tym celu sznurka: trzymaj go bezpośrednio nad linią osi i rozciągnij poza granicę obszaru gry. Spójrz z góry na sznurek i sprawdź w którym miejscu przecina krawędź okrągłego obszaru gry. Po weryfikacji dokładnego kierunku możesz skorygować obrót !

BLOKADA?

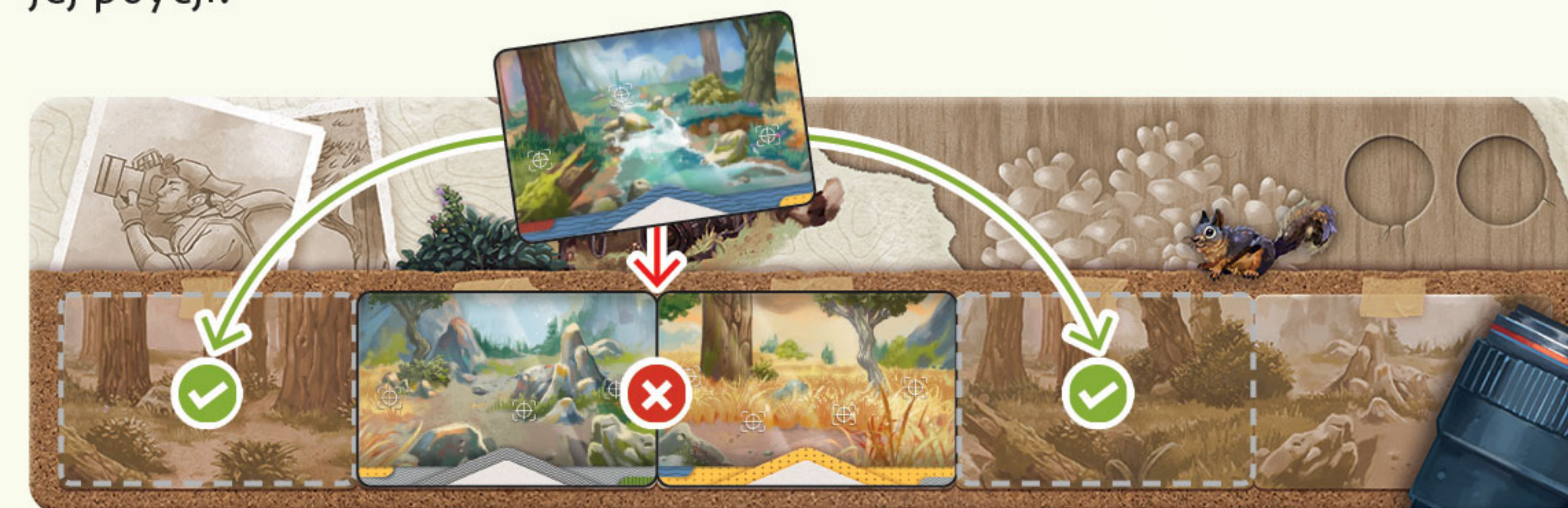
W **niezwykle rzadkich przypadkach**, gdy nie możesz zrobić zdjęcia, bo rozmieszczenie pozostałych uniemożliwia Ci położenie swojego . Twoja tura natychmiast się kończy.

c UMIESZCZENIE KARTY PANORAMY

Trzymasz swoje w rzędzie na planszy Zasobów Gracza.

Pierwszą po prostu połóż na środku.

Od tej pory, każda nowa musi być dołożona do rzędu po jego lewej lub prawej stronie. Nie można wkładać kart pomiędzy karty już leżące. Gdy karta zostanie umieszczona, nie wolno zmieniać jej poycji.



UWAGA

Jeśli potrzebujesz, możesz przesunąć cały rząd w lewo lub w prawo, by zrobić miejsce na nową kartę na swojej planszy zasobów, tylko nie zmieniaj kolejności kart.

Jeśli musiałeś wziąć , umieść je na części z niebem na karcie, którą właśnie położyłeś, uważając, by **nie zakryć** ikony . może pozwolić Ci zdobyć punkty , patrz strona 8.

Zdobędziesz punkty na koniec gry, jeśli krawędź położonej właśnie karty dokładnie pasuje do sąsiadującej karty (patrz strona 8).



Sprawdź **pumę** w rozszerzeniu Redwood: Into the Wild

ROZGRYWKA

TURA GRACZA

ZRÓB ZDJĘCIE

d UCHWYĆ CHWILĘ

Weź z zasobów ogólnych (🐾, 🌿, 🍄) i/lub 🌳 odpowiadające symbolom obiektów zakrytych całkowicie w kroku a i umieść je na pustych polach swojej nowej 📷.



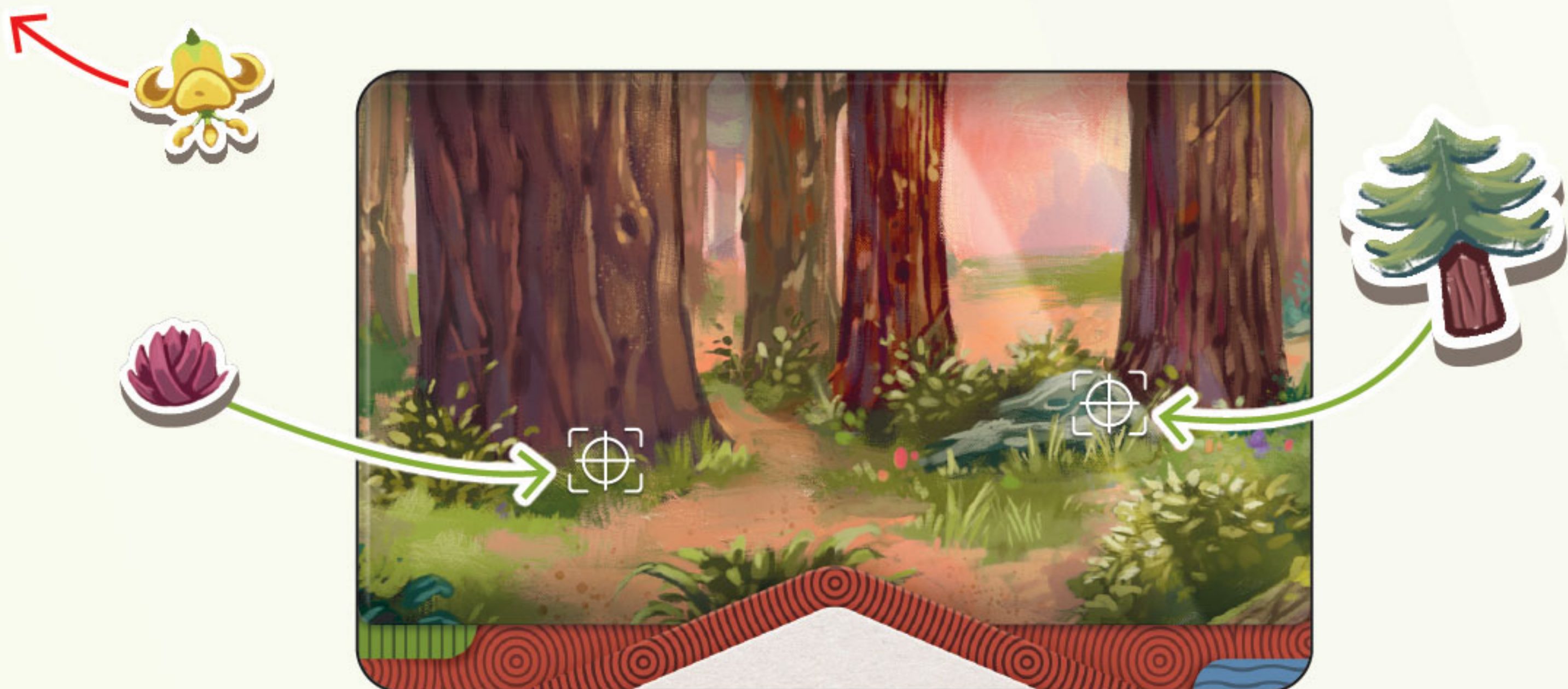
WAŻNE

Pozostaw **wszystkie** 🐾 na planszy!

Każda ikona 📷 na 📷 jest miejscem, w którym może znajdować się 🐾, 🌿 lub 🍄. Nie możesz umieszczać więcej żetonów niż jest 📷 na 📷. **Tylko umieszczone żetony zostaną sfotografowane.**

Po dokonanych wyborze, zwróć do zasobów ogólnych wszystkie żetony, dla których nie było 📷 na nowej 📷.

Zakryj każdą ikonę 📷, którą możesz, gdyż każda odkryta 📷 spowoduje **utrata 1** 🍄 na koniec gry.



Przykład: Udało Ci się zdobyć 3 żetony. Niestety, Twoje tło fotograficzne może pomieścić tylko 2 żetony. Musisz zwrócić 1 z nich do zasobów. Decydujesz się odrzucić żółty 🍄.

Możesz umieszczać żetony tylko na **nowej** 📷. Nie możesz umieszczać ich na 📷 z poprzednich rund.

UWAGA

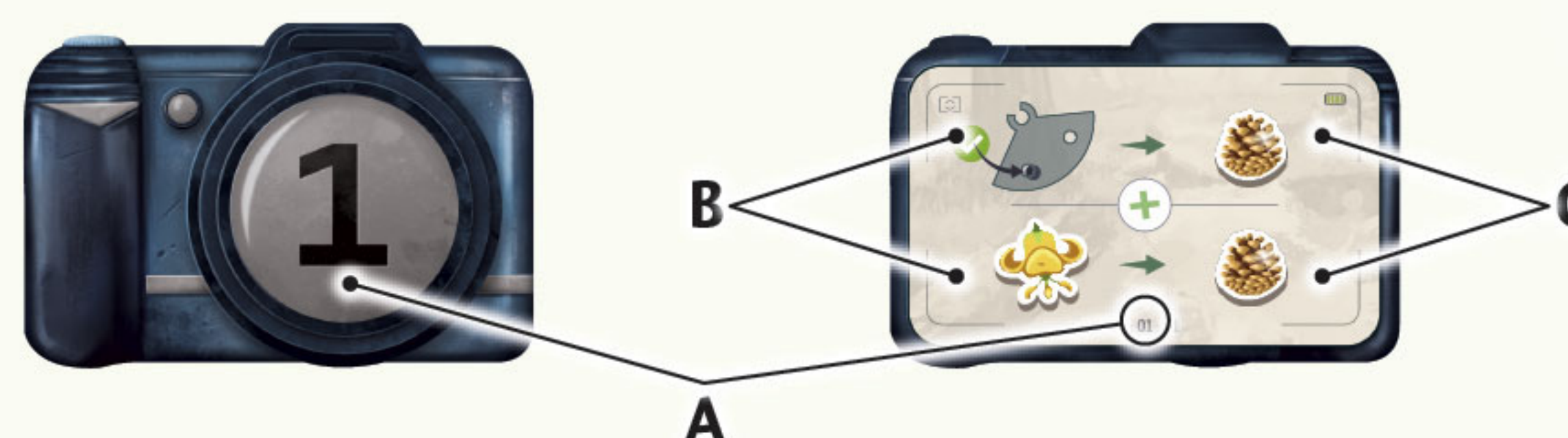
🍄, które przynoszą 🐾 na koniec gry, są widoczne z jednej strony żetonu. Kładąc je, możesz zdecydować, czy będą widoczne na Twoich zdjęciach, zależnie od strony, którą wybierzesz!

e SPRAWDŹ WARUNKI Z KART CELÓW

Teraz, gdy zdjęcie jest już zrobione, możesz zdobyć 🍄 za spełnienie warunków **na każdej odkrytej karcie Celu.**

Każda karta Celu składa się z:

- A** Wartości numerycznej karty, wskazującej początek rundy, w której karta zostanie odkryta.
- B** Warunku (1 lub więcej), który musisz spełnić, by otrzymać 🍄
- C** Liczbę 🍄, które zdobywasz za spełnienie każdego z warunków.



By mieć pewność, że nie przeoczysz żadnej z odkrytych kart Celu, zawsze sprawdzaj je w kolejności rosnącej, zaczynając od 1.

Możesz zdobyć nagrody z każdej karty Celu tylko raz na turę.

Weź z Zasobów Ogólnych 🍄, które zdobyłeś za spełnienie warunków z kart Celu i umieść je na swojej planszy Zasobów Gracza.

Sprawdź szczegółowe opisy kart Celu na stronie 12.

f PRZESUŃ ZWIERZĘTA

Każde 🐾 ma dwa ulubione środowiska z pięciu widocznych na planszy (każde środowisko odpowiada kolorowi 📷).

Przesuń wszystkie 🐾, które właśnie sfotografowałeś.

PRZYPOMNIENIE

🐾 liczy się jako sfotografowane, kiedy byłeś w stanie umieścić reprezentującą je 🐾 na swojej 📷.

By to zrobić, wykonaj następujące kroki:

1. Zdejmij użyty 📷 i połóż go przed sobą na swojej planszy Zasobów Gracza.
2. Jedno po drugim, w kolejności wybranej przez Ciebie, przesuń każde 🐾, którego żeton umieścisz na swojej nowej 📷: włóż je, dowolnie obracając, w **inny** sześciokątny otwór na planszy znajdujący się w jednym z jego dwóch **ulubionych środowisk** (patrz niżej). Robiąc to, nie możesz dotknąć żadnego 📷.

Jeśli nie ma dostępnych otworów w żadnym ze środowisk lubianych przez to 🐾, bo wszystkie są zajęte przez inne zwierzęta i/lub zablokowane przez 📷, możesz wybrać dowolny otwór z dostępnych na planszy.

W rzadkim przypadku, gdy w zasobach ogólnych nie ma już 🐾 pasujących do 📷, zwróć 🐾 do pudełka. Do końca gry nikt już nie będzie mógł robić więcej zdjęć temu zwierzęciu.

ULUBIONE ŚRODOWISKA ZWIERZĄT

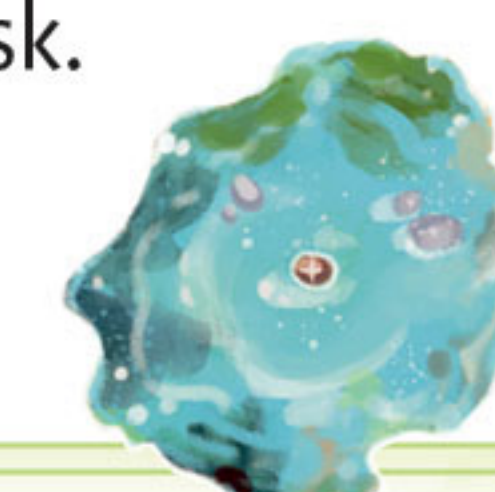


Dane środowisko stanowi jeden z pięciu sektorów planszy odpowiadających typowi 📷. Każde środowisko ma dominujący kolor i typ scenarii.

Jeśli potrzebujesz wyjaśnienia, czy 📷 znajduje się w konkretnym środowisku, rozciągnij sznurek ponad kropkowaną linią pomiędzy jeziorem oraz 📷 na granicy środowiska, które

sprawdzasz. Spójrz z góry. Uznaje się, że 📷 stojący na granicy dwóch środowisk przebywa w obu środowiskach naraz.

Jeziro na środku planszy jest strefą neutralną. 📷 stojący w całości w jeziorze nie przebywa w żadnym z pięciu środowisk.



AKCJE TWOJEJ TURY DOBIEGŁY KOŃCA!

Zatrzymaj 📷, których właśnie użyłeś na swojej planszy Zasobów Gracza.

Nadeszła tura kolejnego gracza. Runda kończy się wraz z końcem tury ostatniego gracza. Jeśli nie była to 5 runda, rozpocznij nową rundę.

Jeśli wszystkie 5 rund się zakończyło, nadszedł czas na punktowanie końcowe.

KONIEC GRY

Gra kończy się z końcem piątej rundy. Rozpocznijcie punktowanie końcowe i zapiszcie w notesie punktacji wyniki w każdej z kategorii.

SERIA ZWIERZĄT

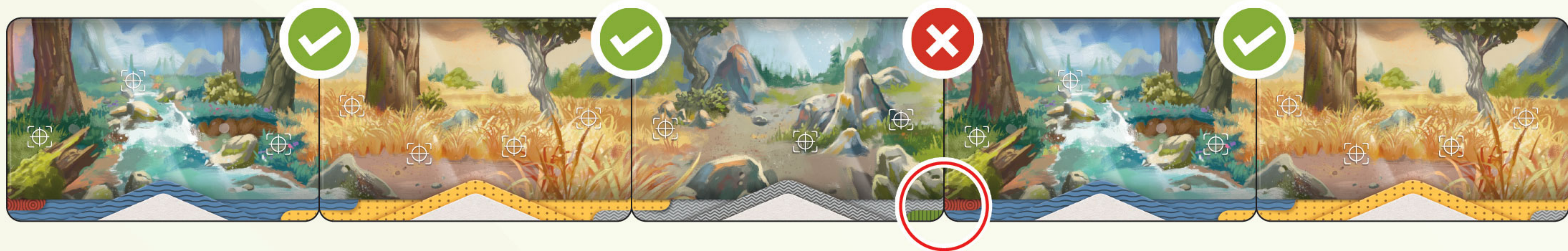
Policz liczbę **różnych** zwierząt występujących w całym rzędzie i zdobądź zgodnie z listą poniżej (liczy się tylko jeden zestaw!):

1	→	0
2 różne typy	→	1
3 różne typy	→	3
4 różne typy	→	6
5 różnych typów	→	10
6 różnych typów	→	15
7 różnych typów	→	21

Na Twoją panoramę () składa się **najdłuższy ciąg** sąsiadujących kart, będących **w perfekcyjnej harmonii** (pasujących kolorem i wzorem).

Policz liczbę harmonijnych połączeń sąsiadujących kart w Twoim rzędzie:

- 1 połączenie (2 karty) = 3
- 2 połączenia (3 karty) = 6
- 3 połączenia (4 karty) = 10
- 4 połączenia (5 kart) = 15



Przykład: Po lewej, 3 karty są harmonijnie połączone, a po prawej, 2 karty. Tylko ciąg z lewej strony (najdłuższy) liczy się jako i jest warty 6 .

ŻETONY HARMONII

Każdy żeton jest wart 1 . Oczywiście każdy żeton jest wart 3 .

ŻETONY SŁOŃCA

Policz na swoich :

- 0 = 0
- 1 = 4
- 2 = -2

ŻETONY KWIATÓW

Policz żetony na swoich : za każdy zdobywasz 1 .



Nie używaj tego pola w notesie punktacji do punktów za (dotyczy wariantu zaawansowanego).

ŻETONY ZWIERZĄT

Każde jest warte w zależności od gatunku. Podsumuj ze wszystkich sfotografowanych przez Ciebie zwierząt.

1	2	3
2	2	3
2		

PUSTE MIEJSCA

Za każde niezajęte na Twoich tracisz 1 .



Nie używaj tego pola w notesie punktacji (dotyczy wariantu zaawansowanego)

ŻETONY SEKWOI

Policz żetony na swoich : każdy jest wart 2 .



Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz...

- ...który ma najwięcej zwierząt na swoich zdjęciach...
- ...a jeśli nadal jest remis, gracz z najdłuższą ...
- ...a jeśli nadal jest remis, gracz z największą liczbą żetonów .

Jeśli na tym etapie nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT DRUŻYNOWY

Mają zastosowanie wszystkie zasady *Wariantu Podstawowego*, za wyjątkiem modyfikacji i dodatkowych zasad opisanych poniżej.

W *Wariantcie Drużynowym*, 4 graczy walczy w 2 drużynach dwuosobowych.

Dla gry 4-osobowej, zdecydowanie zalecamy ten wariant, by utrzymać rozgrywkę w rozsądnych ramach czasowych.

Wariant Drużynowy jest w pełni zgodny z *Wariantem Zaawansowanym* (patrz strona 10).

PRZYGOTOWANIE

Członkowie jednej drużyny **siadają naprzeciwko siebie**. Innymi słowy, drużyny siadają naprzemiennie wokół stołu.

Począwszy od drużyny grającej jako druga, każdy gracz wybiera pozycję startową dla swojej figurki 🎯.

ROZGRYWKA

Obaj gracze z drużyny wykonują swoje tury **równocześnie**. Mogą w jej trakcie dyskutować o czym im się żywnie podoba.

KONIEC GRY

Podsumujcie Wasze 🍌, by określić punkty zdobyte przez Waszą drużynę.

TURA DRUŻYNY

Rozpoczynając od pierwszej drużyny, a następnie naprzemiennie, każda z drużyn musi kolejno wykonać trzy akcje opisane w zasadach *Wariantu Podstawowego*. Gracze drużyny aktywnej muszą wykonać swoje tury jednocześnie.

A WYBIERZ SZABLONY

Ty i Twój partner/partnerka z drużyny równocześnie wybieracie odpowiednie 🍌 🎧.

Jeśli wybierzesz 🍌 🎧 leżące przed Twoim partnerem/partnerką, **nie otrzymuje za nie 🍌**.

B PRZESUŃCIE SWOICH FOTOGRAFÓW

Wraz z partnerem/partnerką **równocześnie** używacie odpowiednich 🍌.

Przed zrobieniem zdjęcia poczekajcie, aż wybieriecie ostateczną pozycję Waszych obu 🍌.

WAŻNE

Wasze 🍌 mogą się stykać, ale nie mogą nakładać się na siebie!

Nie przeszkadzając sobie nawzajem, każdy z Was porusza swoim 🎯.

C ZRÓB ZDJĘCIE

Wraz z partnerem/partnerką **jednocześnie** używacie swoich 🎧.

Przed kontynuowaniem akcji poczekajcie, aż wybieriecie ostateczną pozycję Waszych obu 🎧.

WAŻNE

Wasze 🎧 mogą się stykać, ale nie mogą nakładać się na siebie!

e SPRAWDŹ WARUNKI Z KART CELU

Każde z Was zdobywa 🍌 za spełnienie warunków na każdej z odkrytych kart Celu.



WARIANT ZAAWANSOWANY

Mają zastosowanie wszystkie zasady *Wariantu Podstawowego*, za wyjątkiem modyfikacji i dodatkowych zasad opisanych poniżej. *Wariant Zaawansowany* jest w pełni zgodny z zasadami *Wariantu Drużynowego* (patrz strona 9) i *Wariantu Jednoosobowego* (patrz strona 11).



PRZYGOTOWANIE


Przygotowanie jest identyczne jak dla *Wariantu Podstawowego*, za wyjątkiem : użyjcie strony dla *Wariantu Zaawansowanego* (**czarny** trójkąt na spodzie karty).

TURA GRACZA

C ZRÓB ZDJĘCIE

d UCHWYĆ CHWILĘ

Na , ikona  wskazuje na konkretne wymaganie. Jeśli go nie spełniasz, nie możesz umieścić żetonu w tym miejscu.

Każdy rodzaj  posiada własne, szczególne wymagania dla tych miejsc:

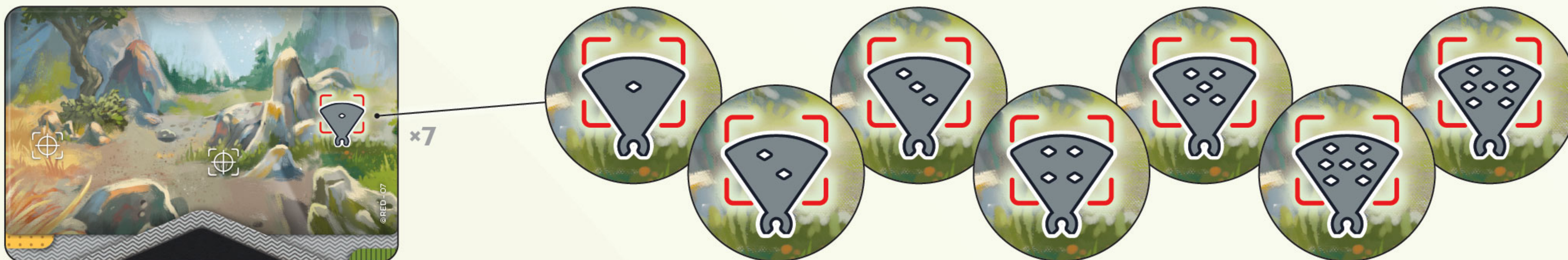
ZIELONA KARTA PANORAMY

Możesz umieścić żeton w miejscu  tylko, jeśli jest to .



SZARA KARTA PANORAMY

Możesz umieścić żeton w miejscu  tylko, gdy użyłeś  wskazanego przez ikonę.


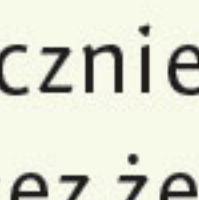


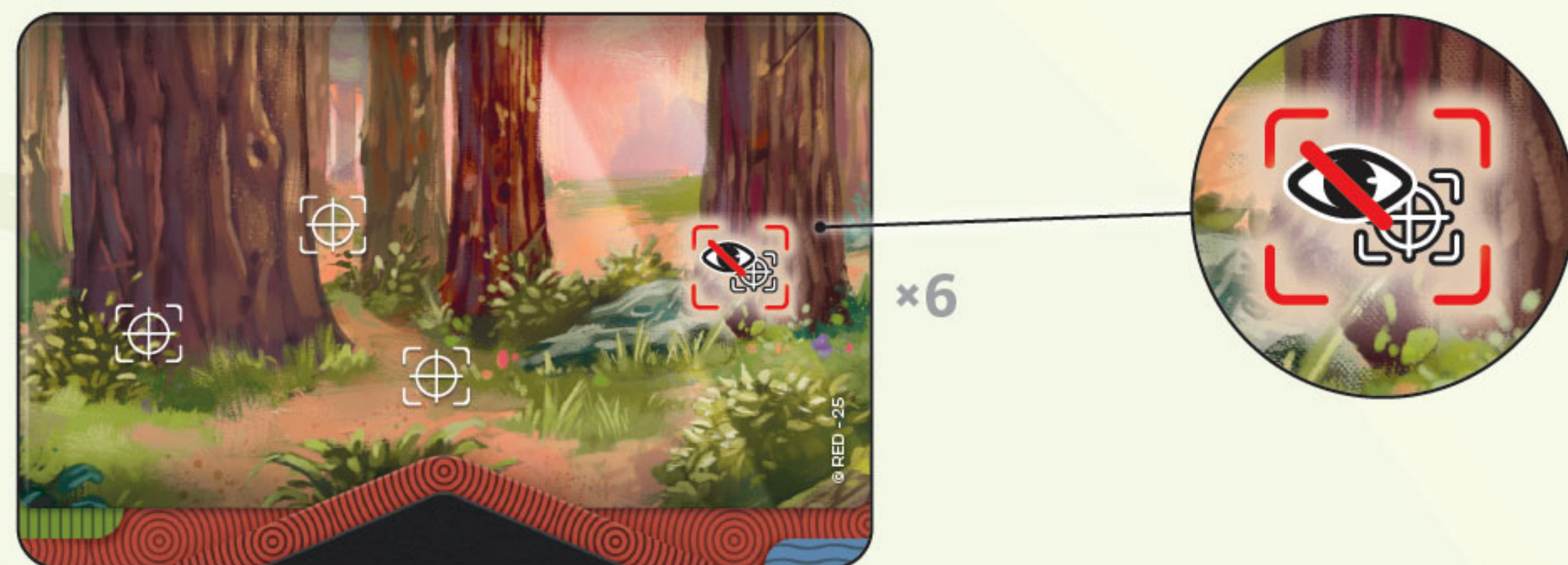
NIEBIESKA KARTA PANORAMY

Możesz umieścić żeton w miejscu  tylko, jeśli jest to  z gatunku wskazanego przez ikonę.



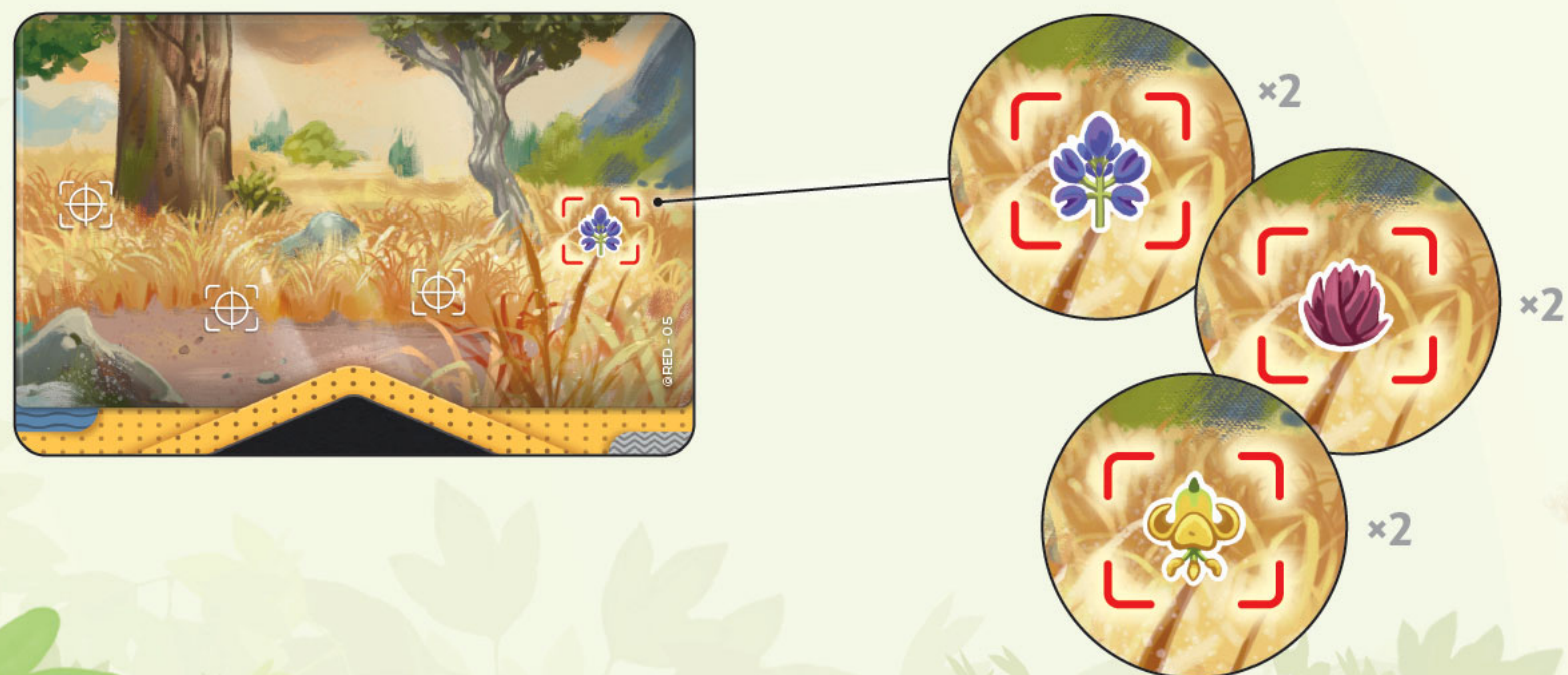
CZERWONA KARTA PANORAMY

Możesz umieścić żeton w miejscu  wyłącznie w sytuacji, gdy wszystkie pozostałe  zostały zakryte przez żetony.




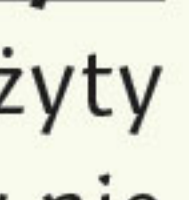
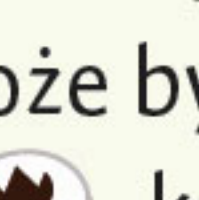


ŻÓŁTA KARTA PANORAMY

Możesz umieścić żeton w miejscu  tylko, jeśli jest to  z rodzaju wskazanego przez ikonę.






KONIEC GRY

SERIA ŻETONÓW KWIATÓW

Tylko zestaw złożony z dokładnie **3 różnych**  daje Ci **7** . Każdy  może być użyty tylko w 1 zestawie, a każdy , który nie jest częścią zestawu, nie daje żadnych .

 /  Użyj tylko tej części notesu punktacji do punktowania .

STRACONE OKAZJE

Za każdą niezajętą  na Twoich  tracisz **1** .

Za każdą niezajętą  na Twoich  tracisz **3** .

 /  Użyj tej części notesu punktacji.



WARIANT JEDNOOSOBOWY

Mają zastosowanie wszystkie zasady *Wariantu Podstawowego*, za wyjątkiem modyfikacji i dodatkowych zasad opisanych poniżej.
By zagrać w *Wariacie Jednoosobowym*, wybierz scenariusz na tej stronie. Każdy ze scenariuszy nakłada wymaganie, które musisz spełnić, by móc punktować na koniec gry.
Wariant Jednoosobowy jest w pełni zgodny z *Wariantem Zaawansowanym* (patrz strona 10).

PRZYGOTOWANIE

Nie wybieraj kart Celów losowo. Są one określone przez wybrany scenariusz (patrz po prawej).

Tylko dwie podświetlone ikony 🌞 na karcie Wschodu Słońca są dostępne, by wprowadzić Twojego 🐾 do gry.

TWOJA TURA

Tylko Twój 🐾 porusza się po planszy i robi zdjęcia.

KONIEC GRY

Otrzymujesz punkty tylko w przypadku, gdy udało Ci się spełnić wymaganie narzucone przez wybrany scenariusz.

Zapisuj wyniki z gry na grę i staraj się je poprawiać.

SCENARIUSZE

SCENARIUSZ #1 BADANIE BEHAWIORALNE

Wymaganie: Musisz sfotografować to samo 🐾 przynajmniej 3 razy w trakcie gry.

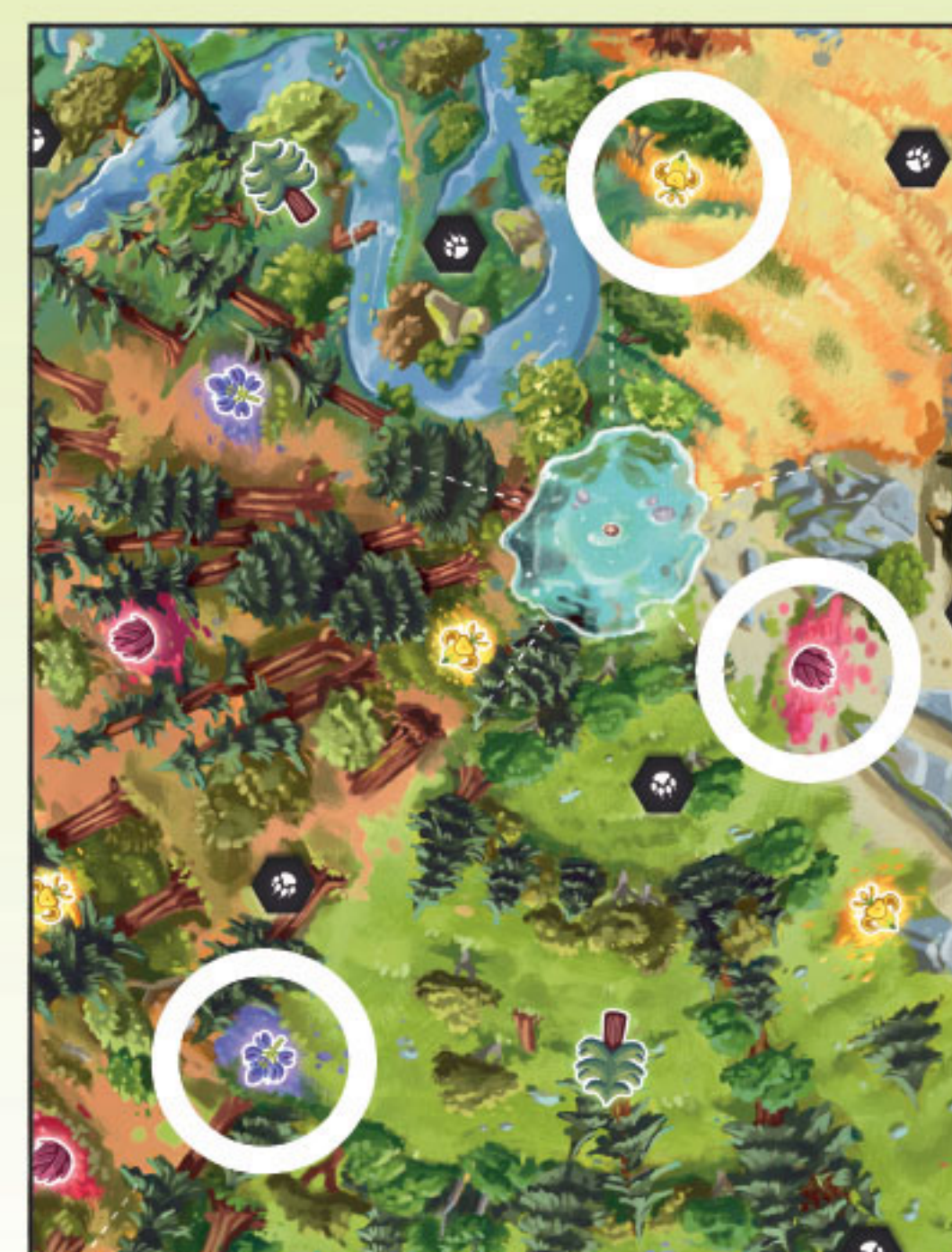
Karty Celu:

01.01.01 01.02.07 01.03.09 01.04.16 01.05.20

SCENARIUSZ #2 NA CZATACH

Przygotowanie: Umieść na planszy 3 nieużywane figurki 🐾, wykorzystując je do przykrycia ikon kwiatów wskazanych na rysunku obok.

Wymaganie: W momencie, gdy robisz zdjęcie, jeśli 🐾 znajduje się w osi Twojego 📷, zwróć tego 🐾 do pudełka; jeśli kilku 🐾 jest w osi, usuń tylko najbliższego. Wszystkie 3 figurki 🐾 muszą zniknąć z planszy przed końcem gry.



Karty Celu:

01.01.02 01.02.05 01.03.10 01.04.15 01.05.19

SCENARIUSZ #3 WĘDRÓWKA DLA SPORTU

Wymaganie: Każdy 🏃 wraca do pudełka po jednokrotnym użyciu, nie mogą być użyte ponownie. Ponadto, przegrywasz grę, jeśli którakolwiek z Twoich fotografii nie zawiera 🐾.

Karty Celu:

01.01.03 01.02.08 01.03.12 01.04.13 01.05.17

SCENARIUSZ #4 SURREALIZM

Wymaganie: Musisz mieć dokładnie 3 🌞 na swoich 📷 na koniec gry. Ponadto, 🌞 nie powoduje, że tracisz lub zdobywasz 🍪.

Karty Celu:

01.01.04 01.02.06 01.03.11 01.04.14 01.05.18

Autor gry Redwood (Christophe) i nasz «domowy» deweloper (Michaël) szczegółowo przetestowali *Wariant Jednoosobowy*. Czy potrafisz pobić ich rekordy w każdym ze scenariuszy?

IMIĘ	SCENARIUSZ #	DATA	WYNIK WARIANT PODSTAWOWY	WYNIK WARIANT ZAAWANSOWANY
Christophe	1	7-17-22	55 🍪	60 🍪
Michaël	1	7-25-22	65 🍪	58 🍪
Christophe	2	8-25-22	50 🍪	38 🍪
Michaël	2	8-13-22	42 🍪	30 🍪
Christophe	3	8-15-22	56 🍪	52 🍪
Michaël	3	8-28-22	50 🍪	60 🍪
Christophe	4	9-1-22	50 🍪	55 🍪
Michaël	4	8-29-22	56 🍪	51 🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪

IMIĘ	SCENARIUSZ #	DATA	WYNIK WARIANT PODSTAWOWY	WYNIK WARIANT ZAAWANSOWANY
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪

IMIĘ	SCENARIUSZ #	DATA	WYNIK WARIANT PODSTAWOWY	WYNIK WARIANT ZAAWANSOWANY
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪
			🍪	🍪

OPISY KART CELU



KARTA CELU 01.01.01

+1 🍪 jeśli zrobisz doskonałe zdjęcie (patrz poniżej po prawej).
+1 🍪 jeśli sfotografujesz 🐾.



KARTA CELU 01.03.09

+2 🍪 jeśli fotografujesz 🐾, które sfotografowałeś/ sfotografowałaś już wcześniej.



KARTA CELU 01.05.17

+3 🍪 jeśli Twój 🐾 przykrywa całą grubość okręgu ograniczającego pole gry.



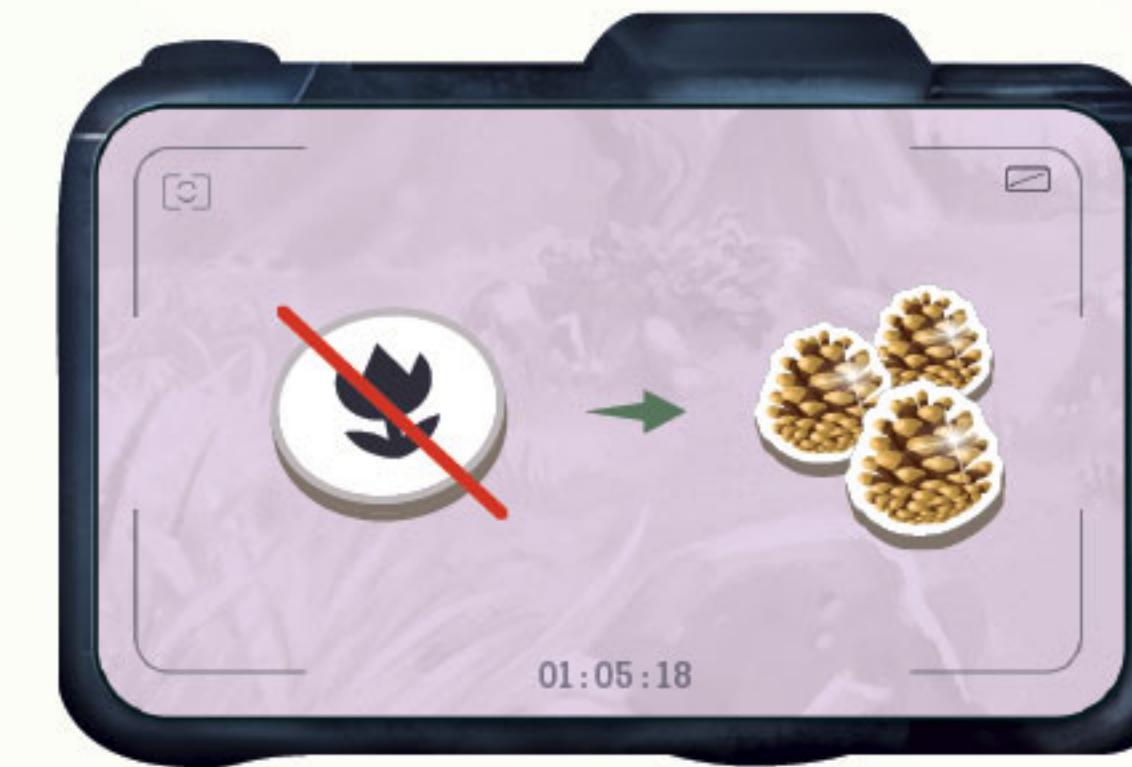
KARTA CELU 01.01.02

+1 🍪 jeśli zrobisz doskonałe zdjęcie (patrz poniżej po prawej).
+1 🍪 jeśli sfotografujesz 🌲.



KARTA CELU 01.03.10

+2 🍪 jeśli fotografujesz krajobraz 🌄, który sfotografowałeś/ sfotografowałaś już wcześniej.



KARTA CELU 01.05.18

+3 🍪 jeśli nie sfotografowałeś/ sfotografowałaś 🐾.



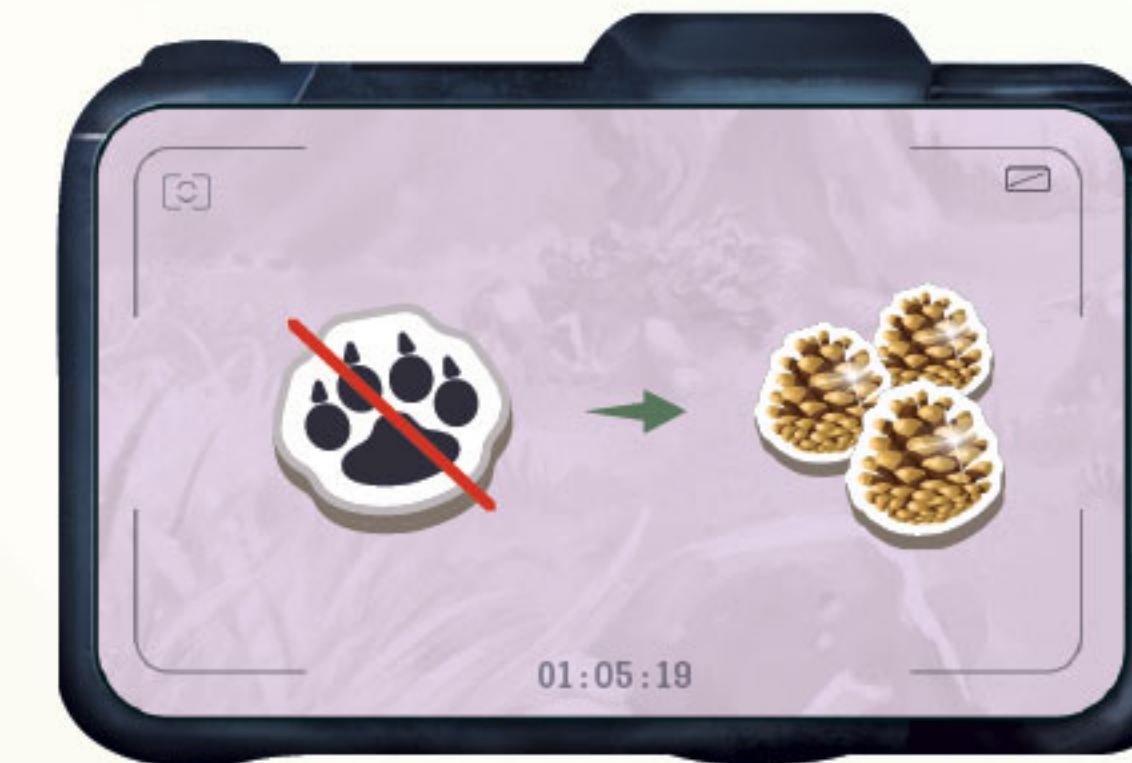
KARTA CELU 01.01.03

+1 🍪 jeśli zrobisz doskonałe zdjęcie (patrz poniżej po prawej).
+2 🍪 jeśli Twój 🐾 nawet częściowo zakrywa sześciokątny otwór.



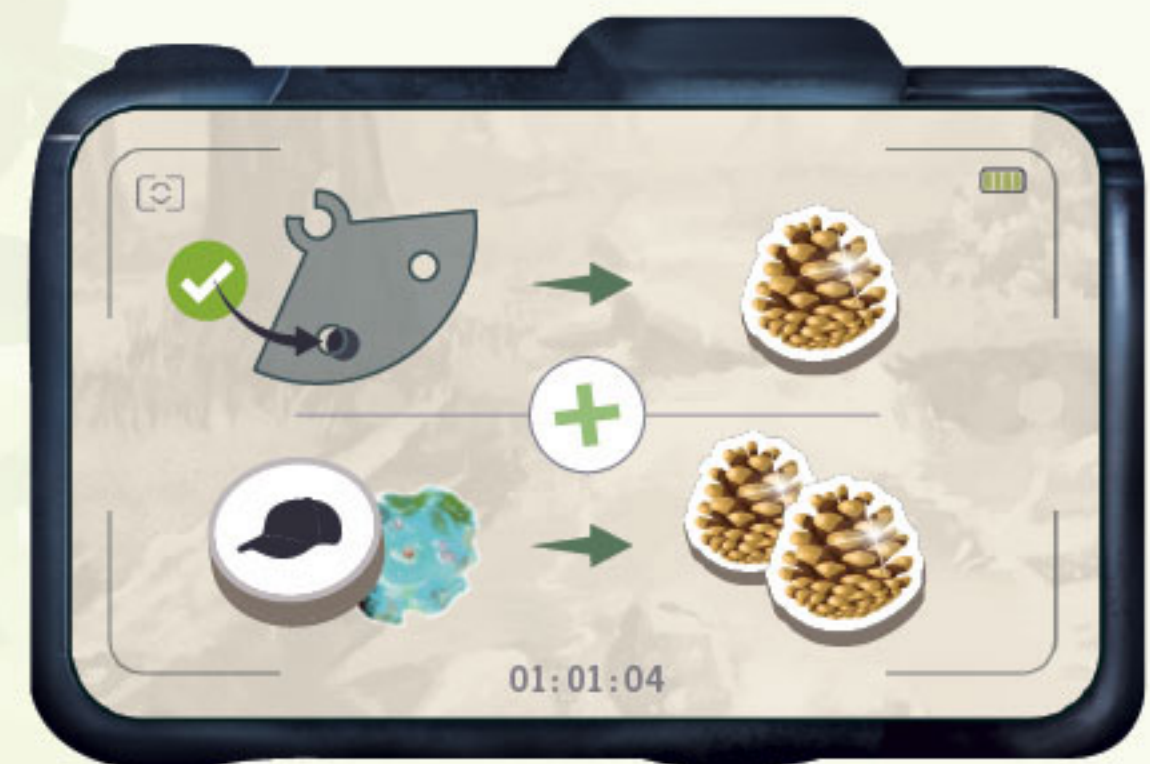
KARTA CELU 01.03.11

1 🍪 jeśli przynajmniej 1 ikona 🌲 lub 🌳 pozostaje widoczna na Twoim nowym zdjęciu.



KARTA CELU 01.05.19

+3 🍪 jeśli nie sfotografowałeś/ sfotografowałaś 🐾.



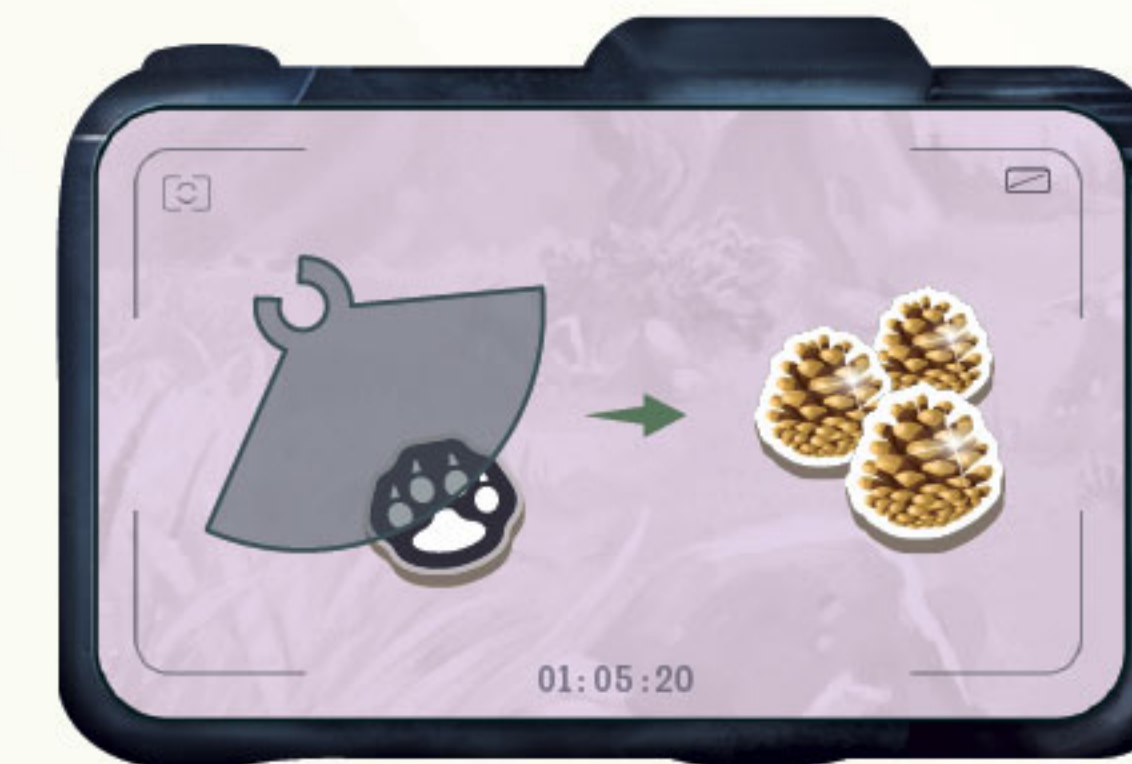
KARTA CELU 01.01.04

+1 🍪 jeśli zrobisz doskonałe zdjęcie (patrz poniżej po prawej).
+2 🍪 jeśli Twój 🐾 nawet częściowo zakrywa jezioro na środku.



KARTA CELU 01.03.12

+3 🍪 jeśli przynajmniej 2 ikony 🌲 i/ lub 🌳 pozostają widoczne na Twoim nowym zdjęciu.



KARTA CELU 01.05.20

+3 🍪 jeśli 🐾 jest częściowo przykryte przez Twój 🐾.



KARTA CELU 01.02.05

+1 🍪 jeśli do ruchu użyto numer 2 lub 3.



KARTA CELU 01.04.13

+2 🍪 jeśli Twój 🐾 jest zwrócony osiowo w kierunku jeziora centralnego (ale nie nachodzi na nie).



DOSKONAŁE ZDJĘCIE

Doskonałe zdjęcie uda Ci się zrobić, gdy część jednego z obiektów na Twoim zdjęciu (🌲, 🌳 lub 🐾) będzie widoczna przez otwór w Twoim 🐾. Punkty za kartę Celu wymagającą doskonałego zdjęcia możesz otrzymać **tylko raz na turę** (mając dwa osiowosymetryczne otwory nie musisz odwracać 🐾).



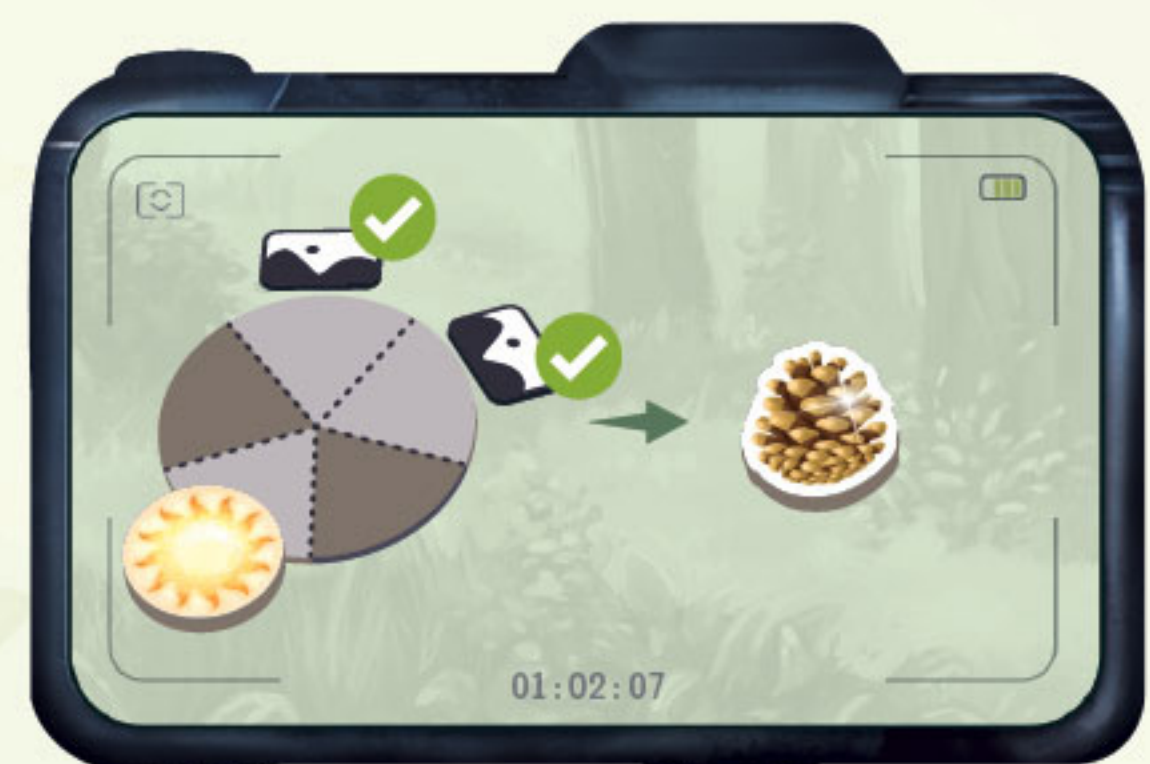
KARTA CELU 01.02.06

+1 🍪 jeśli do ruchu użyto numer 5 lub 6.



KARTA CELU 01.04.14

+2 🍪 jeśli Twój 🐾 jest zwrócony osiowo w kierunku 🌲, ale nie nachodzi na niego.



KARTA CELU 01.02.07

+1 🍪 jeśli 🌄 tła Twojego zdjęcia pochodzi z jednego z dwóch przeciwnych środowisk do tego, w którym obecnie znajduje się 🌲.



KARTA CELU 01.04.15

+2 🍪 jeśli Twój 🐾 jest zwrócony osiowo w kierunku 🐾.



KARTA CELU 01.02.08

+1 🍪 jeśli Twój 🐾 znajduje się choć częściowo w środowisku, w którym obecnie jest 🌲.



KARTA CELU 01.04.16

+2 🍪 jeśli Twój 🐾 jest zwrócony osiowo w kierunku 🐾, ale nie nachodzi na nie.



Przykład: Części 🌲 są widoczne przez oba otwory w 🐾. Niemniej jednak, otrzymujesz punkty za spełnienie warunku na karcie Celu tylko raz. Zdobyczasz 1 🍪.