

PARK NIEDŹWIEDZI

Phil Walker-Harding
Gra dla 2-4 osób, od 8 lat
Czas rozgrywki: 30-45 minut

WSTĘP

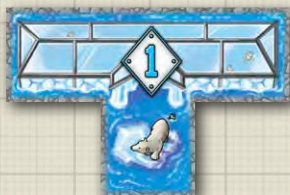
Podczas gry będziecie budować swój własny **Park Niedźwiedzi**. Planujcie umiejętnie lokalizacje poszczególnych atrakcji: wybiegów, pawilonów oraz terenów zielonych tak, aby żadna powierzchnia w waszych parkach się nie zmarnowała. Pawilony oraz wybiegi przyniosą wam punkty zwycięstwa. Im szybciej je wybudujecie, tym więcej punktów zdobędziecie. Dbajcie też o to, aby odpowiednio wcześniej zdobyć pozwolenie na budowę i powiększyć teren swojego parku. Gra dobiegnie końca, kiedy pierwsza osoba w pełni zabuduje swój park atrakcjami. Wygra ten, kto zdobędzie największą liczbę punktów zwycięstwa.

ELEMENTY GRY

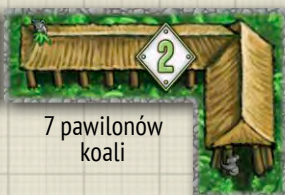


16 plansz **terenów parku**
(włączając w to 4 plansze terenu z wejściami do parku)

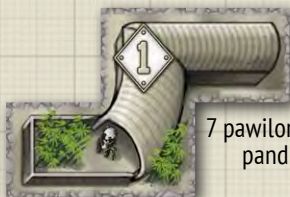
28 żetonów **pawilonów** (o wartościach 1-7), w tym:



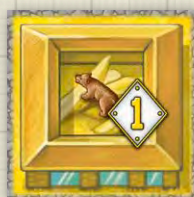
7 pawilonów niedźwiedzi polarnych



7 pawilonów koali



7 pawilonów pand



7 pawilonów niedźwiedzi gobijskich*

12 żetonów **wybiegów** (różnych kształtów, o wartościach 6-8), w tym:



3 wybiegi dla niedźwiedzi gobijskich*

*Niedźwiedź gobijski to odmiana niedźwiedzia brunatnego, która żyje na pustyni Gobi - stąd żółty kolor tła.



3 wybiegi dla koali



3 wybiegi dla pand



3 wybiegi dla niedźwiedzi polarnych

52 żetony **terenów zielonych**, w tym:



16 alejek fast food



10 placów zabaw



16 kanałów

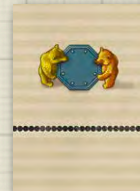


10 toalet



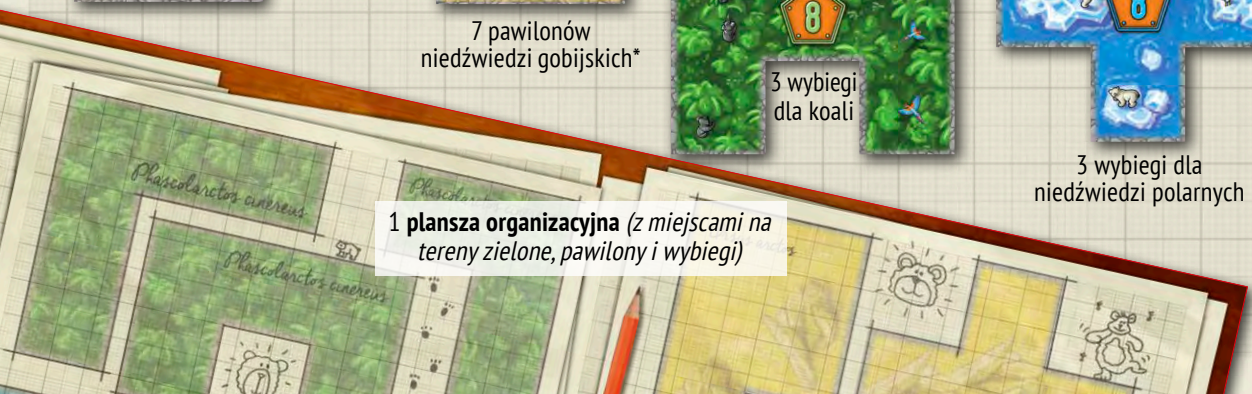
16 żetonów **pomników niedźwiedzia**

30 żetonów **osiągnięć** (dla zaawansowanych)



Tyłna strona

1 plansza **organizacyjna** (z miejscami na tereny zielone, pawilony i wybiegi)



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Połóż **planszę organizacyjną** na środku stołu. Ta plansza służy do przechowywania **terenów zielonych, pawilonów i wybiegów**.

2. Połóż żetony **terenów zielonych** na odpowiednich miejscach. Do gry wykorzystaj wszystkie **toalety i place zabaw** oraz cztery razy więcej **alejek fast food i kanałów** niż liczba graczy. Nadmiarowe żetony odłóż do pudełka. Dokładne liczby żetonów, które trzeba użyć, znajdziesz na planszy organizacyjnej oraz w poniższej tabeli.

Liczba graczy	👤👤	👤👤👤	👤👤👤👤
Toalety	10	10	10
Place zabaw	10	10	10
Alejek fast food	8	12	16
Kanały	8	12	16

3. Liczba **pawilonów** wykorzystywanych w grze zależy od liczby graczy. Szczegóły znajdziesz na planszy organizacyjnej oraz w poniższej tabeli. Nadmiarowe żetony odłóż do pudełka. (Wartości żetonów pawilonów oznaczyliśmy liczbami w rombach, na białym tle.)

Liczba graczy	👤👤	👤👤👤	👤👤👤👤
Pawilony	2, 4, 6	2, 3, 4, 5, 6	wszystkie

Ułóż żetony każdego kształtu osobno w stos, zgodnie z ich narastającą wartością (*najniższa wartość na spodzie, najwyższa na wierzchu*). Tak przygotowany stos żetonów połóż na planszy organizacyjnej, w miejscu o odpowiednim kształcie.

Przykład: w grze dwuosobowej, każdy stos ma żetony o wartościach 6 (wierzch), 4 (środek) i 2 (spód).



4. Połóż wszystkie **wybiegi** na planszy organizacyjnej, w miejscach o odpowiednich kształtach. Ich liczba nie zależy od liczby graczy.

5. Rozłóż wszystkie **pomniki niedźwiedzia** obok planszy organizacyjnej (*zalecamy ułożenie ich w kolejności malejącej*). Liczba pomników i ich wartości zależą od liczby graczy (*patrz tabela poniżej*). Nadmiarowe żetony odłóż do pudełka. (Wartości żetonów pomników oznaczyliśmy liczbami w ośmiokątach, na złotym tle.)

6. Potasuj wszystkie 12 plansz **terenów parku bez wejścia** i ułóż je w dwóch stosach, po 6 w każdym. Połóż je obok planszy organizacyjnej tak, aby tylko wierzchni teren każdego stosu był widoczny.

Liczba graczy	👤👤	👤👤👤	👤👤👤👤
Pomniki niedźwiedzia	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	wszystkie



7. Daj każdemu jedną planszę **terenu parku z wejściem**. Otrzymałą planszę należy położyć przed sobą, stroną z wejściem do parku do siebie (*teren parku będzie oddzielony od Ciebie wejściem*). To są obszary, od których każdy rozpocznie budowę swojego parku. (Nazwy parków w różnych językach nie mają wpływu na zasady gry.)

8. Graczem **rozpoczynającym** jest ta osoba, która ostatnio była w zoo. Ewentualnie wybierz go w sposób losowy. Daj graczowi rozpoczynającemu **toaletę**, drugiemu (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) **plac zabaw**, a ostatniemu **alejkę fast food**. Jeśli gracze w 4 osoby, daj trzeciemu graczowi **plac zabaw**. Otrzymałe żetony każdy kładzie przed sobą (*nie na planszy terenu!*), jako prywatne zasoby.



PRZEBIEG GRY

W trakcie gry będziecie realizować swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Najpierw swoją turę rozgrywa gracz rozpoczynający, a kiedy skończy, zaczyna się tura kolejnej osoby. Kontynuujcie wykonywanie akcji w turach w ten sposób tak długo, aż spełnicie warunek zakończenia gry (*patrz str 5*).

Tura składa się z trzech etapów:

- A – Połóż żeton
- B – Sprawdź pola specjalne
- C – Postaw pomnik

A – Połóż żeton

Najpierw **musisz** wziąć ze swoich zasobów i położyć na terenie swojego parku **dokładnie jeden** żeton. Jeśli nie możesz, **musisz spasować** (*patrz Pasowanie na następnej stronie*). Podczas umieszczania żetonu na planszy obowiązują następujące zasady:

- Żeton **musi** zakrywać całe pola na planszy parku, a jednocześnie:

- **Nie możesz zakryć** pola z **wykopem** (pole otoczone taśmą).



- Żeton **nie może wystawać** poza zewnętrzną krawędź obszaru parku. (Może jednak leżeć na dwóch lub więcej planszach jednocześnie.)



- Żetony nie mogą na siebie **nachodzić**.



- Możesz **obracać i odwracać** żeton w dowolny sposób.



- Żeton **musi stykać się** choć częścią jednej krawędzi (*nie tylko rogami*) z co najmniej jednym ułożonym wcześniej żetonem. Tylko żeton, który ułożysz jako pierwszy w trakcie gry, możesz położyć gdziekolwiek w swoim parku (*oczywiście zgodnie z pozostałymi zasadami*).



B – Sprawdź pola specjalne

Pola na planszach terenu parku mogą być puste albo zawierać symbol (*rysunek*). Kładąc żeton w tej turze sprawdź jaki symbol/symbole **zakrywasz** i przeprowadź związane z nimi akcje. Jeśli zakryłeś więcej niż jeden symbol, wykonaj odpowiednie czynności w dowolnej kolejności. Większość symboli umożliwia pozyskanie nowych żetonów. **Nie ma limitu liczby żetonów**, które możesz mieć w swoich zasobach. Na planszach terenu znajdują się następujące symbole:



Zielona taczka

Weź dowolny żeton **terenu zielonego** (*toaletę, plac zabaw, alejkę fast food albo kanał*) z planszy organizacyjnej i dodaj go do swoich zasobów. Jeśli żetony w danym kształcie się wyczerpią, nikt nie może już ich zdobyć.



Biała betoniarka

Weź żeton **pawilonu** z wierzchu dowolnego stosu (*niedźwiedzie polarne, niedźwiedzie gobijskie, koala albo panda*) z planszy organizacyjnej i dodaj go do swoich zasobów. **Alternatywnie** możesz wziąć dowolny żeton terenu zielonego. Jeśli żetony w danym kształcie się wyczerpią, nikt nie może już ich zdobyć. Wartości punktów zwycięstwa pawilonów oznaczone są rombami z **białym** tłem.



Pomarańczowa koparka

Weź żeton **wybiegu** w dowolnym kształcie z planszy organizacyjnej i dodaj go do swoich zasobów. **Alternatywnie** możesz wziąć dowolny żeton terenu zielonego albo pawilon z wierzchu dowolnego stosu. Wartości punktów zwycięstwa wybiegów oznaczone są pięciokątami z **pomarańczowym** tłem.



Robotnicy

Weź planszę **terenu parku** z wierzchu dowolnego stosu. Jeśli jeden z dwóch stosów się wyczerpie, nie masz już wyboru. **Natychmiast** potem poszerz swój obecny park o nowy teren. Obowiązują następujące zasady:

- Plansza nowego terenu parku musi sąsiadować bezpośrednio (*krawędzią*) z inną planszą twojego parku. Krawędź nowej planszy musi przylegać na całej długości (*nie może być przesunięta*) do całej krawędzi jednej innej planszy.
- Planszę terenu parku musisz położyć tak, żeby wszystkie jej symbole były ułożone w tę samą stronę, co na twojej planszy początkowej (*np. kółka pojazdów muszą być u dołu*).
- Nie możesz położyć nowej planszy poniżej planszy początkowej (*innymi słowy, nie może być bliżej ciebie, niż plansza z wejściem do parku*).

Ważne! Każdy może mieć **maksymalnie cztery plansze terenu parku**. Jeśli więc zakryjesz czwarte pole robotników, nie otrzymasz piątej planszy terenu parku!

C – Postaw pomnik

Na koniec swojego ruchu sprawdź, czy kładąc żeton, **zabudowałeś całą planszę terenu**. Plansza (*ta z wejściem oraz każda inna*) **jest zabudowana**, jeśli wszystkie jej pola (*poza wykopem*) są zakryte żetonami. Jeśli tak, weź z zasobów ogólnych **pomnik niedźwiedzia** o najwyższej wartości i połóż go na planszy, którą właśnie zabudowałeś, na polu z wykopem. Jeśli kładąc jeden żeton udało ci się zabudować więcej niż jedną planszę terenu parku jednocześnie, weź tyle pomników niedźwiedzia, ile plansz zabudowałeś w tej turze.

Pasowanie

Jeśli na początku swojej tury nie masz żadnego żetonu w swoich zasobach albo masz żetony, których nie możesz ułożyć w swoim parku, musisz spasować. W tej sytuacji weź dowolny żeton **terenu zielonego** (*toaleta, plac zabaw, alejka fast food, kanał*) z planszy organizacyjnej i połóż go w swoich zasobach. **Na tym kończy się twoja tura**. Żeton terenu zielonego, który pozyskałeś w tej turze, będziesz mógł wykorzystać dopiero w kolejnej. **Nie możesz spasować, jeśli posiadasz w zasobach żeton, który możesz ułożyć w swoim parku.**

KONIEC GRY

Kiedy pierwsza osoba **całkowicie zbuduje** swoje cztery plansze terenu parku, **wszyscy pozostali gracze** wykonują jeszcze **jedną (ostatnią)** turę. Następnie gra się kończy i wszyscy obliczają wartość swoich parków. W tym celu każdy sumuje wartości punktów z żetonów leżących w jego parku niedźwiedzi (włączając w to punkty na pomnikach).



Przykład: park zilustrowany z lewej strony (niestety niezabudowany całkowicie) wart jest łącznie 76 punktów.

Pomniki: $12 + 10 + 7 = 29$ pkt

Niedźwiedzie polarne: $5 + 3 = 8$ pkt

Niedźwiedzie gobijskie: $8 + 6 + 3 = 17$ pkt

Koale: $6 + 6 + 5 + 2 = 19$ pkt

Pandy: 3 pkt

76 pkt

ZWYCIĘZCA

Zwycięża ten, kto zdobył największą liczbę punktów. W przypadku remisu, remisujący gracze sumują i porównują między sobą łączną wartość żetonów leżących wciąż w ich zasobach (których nie udało im się ułożyć w parku). Wygra ten z nich, kto posiada w swoich zasobach żetony o łącznej wyższej wartości. Jeśli wciąż jest remis, jest kilku zwycięzców.

WARIANT DLA ZAAWANSOWANYCH: OSIĄGNIĘCIA

Graczom zaawansowanym proponujemy trochę bardziej strategiczną rozgrywkę, w której do gry dołączane są żetony osiągnięć. Dają one dodatkowe punkty za spełnienie wskazanych na nich kryteriów.

Przygotowanie: wybierzcie wspólnie, w dowolny sposób, **trzy (z dziesięciu dostępnych) rodzaje** osiągnięć. Do pierwszych rozgrywek polecamy wybrać **Niedźwiedzie polarne, Tereny zielone** oraz **Pawilony**.

W każdym zestawie są po trzy żetony osiągnięć tego samego rodzaju, które różnią się między sobą liczbą punktów. Połóż każdy zestaw w formie osobnego stosu obok planszy organizacyjnej. Żetony w każdym stosie ułóż zgodnie z ich malejącą wartością (najwyższa wartość na wierzchu, a najniższa na spodzie).

Przygotowując rozgrywkę dwuosobową, usuń z każdego stosu osiągnięć o najniższej wartości.

Każda tura jest poszerzona o dodatkowy etap:

D – Zdobądź osiągnięcie

Jeśli spełniasz kryteria jednego lub więcej osiągnięć, weź żeton z wierzchu odpowiedniego stosu/odpowiednich stosów i połóż go/je obok swojego parku. Możesz zdobyć **maksymalnie jedno osiągnięcie każdego rodzaju** (nawet wtedy, kiedy spełnisz kryteria kilka razy w trakcie gry).

Koniec gry: zsumuj wartości ze zdobytych żetonów osiągnięć z punktami za atrakcje w parku.

W pudełku znajdziesz wymienione poniżej żetony osiągnięć. Przy każdym zamieszczamy kryteria jego zdobycia:



Niedźwiedzie polarne

(wartości: 8, 5, 2)

W twoim parku znajdują się trzy żetony z niedźwiedziami polarnymi (*pawilony i/lub wybiegi*). Żetony nie muszą ze sobą sąsiadować.



Niedźwiedzie gobijskie

(wartości: 8, 5, 2)

W twoim parku znajdują się trzy żetony z niedźwiedziami gobijskimi (*pawilony i/lub wybiegi*). Żetony nie muszą ze sobą sąsiadować.



Koale

(wartości: 8, 5, 2)

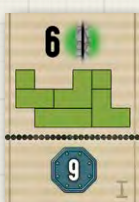
W twoim parku znajdują się trzy żetony z koalami (*pawilony i/lub wybiegi*). Żetony nie muszą ze sobą sąsiadować.



Pandy

(wartości: 8, 5, 2)

W twoim parku znajdują się trzy żetony z pandami (*pawilony i/lub wybiegi*). Żetony nie muszą ze sobą sąsiadować.



Tereny zielone

(wartości: 9, 6, 3)

W twoim parku znajduje się grupa sześciu połączonych ze sobą terenów zielonych (*toalety, place zabaw, alejki fast food, kanały*). Każdy żeton w tej grupie sąsiaduje choć fragmentem jednej krawędzi (*nie tylko rogiem*) z innym żetonem z tej grupy.



Alejki

(wartości: 9, 6, 3)

W twoim parku znajduje się grupa trzech połączonych ze sobą alejek fast food, tworzących jedną (*poziomą albo pionową*) nieprzerwaną linię.



Kanały

(wartości: 10, 7, 4)

W twoim parku znajduje się grupa trzech połączonych ze sobą kanałów, tworzących jeden nieprzerwany ciąg wodny.



Wybiegi

(wartości: 9, 6, 3)

W twoim parku znajduje się grupa trzech połączonych ze sobą wybiegów. Każdy żeton w tej grupie sąsiaduje choć fragmentem jednej krawędzi (*nie tylko rogiem*) z co najmniej jednym innym żetonem z tej grupy.



Pawilony

(wartości: 8, 5, 2)

W twoim parku wybudowałeś co najmniej po jednym pawilonie w każdym z czterech kształtów. Pawilony te nie muszą ze sobą sąsiadować.



Podwójny sukces

(wartości: 10, 7, 4)

W tej turze umieściłeś w swoim parku jednocześnie dwa (*lub więcej*) pomniki niedźwiedzia (*zakrywając nimi wykopy*). Tak może się zdarzyć, kiedy zakryjesz jednym żetonem ostatnie pola na dwóch (*lub więcej*) planszach.

WARIANT ZAKOŃCZENIA: WYKOPY

Gracze zaawansowani mogą wprowadzić dodatkową zasadę: jeśli chcesz, możesz w ramach swojej **ostatniej tury** w grze zignorować wykop i zakryć go żetonem. W takiej sytuacji nie możesz postawić pomnika niedźwiedzia (*nawet jeśli w ten sposób całkowicie zabudowałeś swój park*).

STOPKA REDAKCYJNA

Autor: Phil Walker-Harding

Przygotowanie: Grzegorz Kobiela

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Układ: atelier198



www.LACERTA.pl

facebook.com/LacertaPL

kontakt@Lacerta.pl



Hiddigwarder Straße 37,

D- 27804 Berne, Niemcy

www.lookoutgames.com

Wydawca i autor dziękują wszystkim graczom testującym grę oraz korygującym instrukcję. Autor gry szczególnie dziękuje następującym osobom: Meredith Walker-Harding, Chris Morphew, Tavis Hall, Lauren Attard oraz Jo Hayes.