

ROZSZERZENIE GRY

PARK

*Kolej na
Grizli*

NIEDZWIĘDZI

Wasze parki muszą się rozbudować, aby przyjąć niedźwiedzie grizli! To już jest pewne: jedne z największych niedźwiedzi na ziemi znajdują swój dom w waszych parkach. Ich ostoje będą wielkie, więc czeka was nie lada wyzwanie, aby jakoś je pomieścić! Większy park to również większa liczba odwiedzających. Macie więc teraz możliwość budowy kolejki, która usprawni zwiedzanie parku.

CO NOWEGO WPROWADZA DO GRY TO ROZSZERZENIE?

To rozszerzenie zawiera dwa **moduły**: **Grizli** oraz **Kolejka**, które możecie dodać do gry podstawowej oddzielnie lub je połączyć. W pudełku znajdziecie również dodatkowe toalety oraz sześć nowych żetonów osiągnięć. Możecie wykorzystać te nowe osiągnięcia do wszystkich rozgrywek w Park Niedźwiedzi, zarówno z, jak i bez nowych modułów. Polecamy najpierw zagrać w grę z każdym modulem z osobna, a dopiero potem zagrać wykorzystując oba jednocześnie lub dodając nowe osiągnięcia.

Zawartość pudełka

Moduł *Grizli*

- 12 **ostoi Grizli** (różne kształty, o wartościach 7-10)
- 4 dodatkowe żetony **pomników niedźwiedzia** (o wartościach 17-20)
- 4 dodatkowe **pawilony** (po 1 każdego rodzaju, o wartości 8)
- 4 plansze **terenów parku z wyjściami**

Moduł *Kolejka*

- 24 **wagoniki kolejki** (po 4 o wartościach 10, 8, 6, 5, 4, 3)
- 28 **podpór kolejki** (złóżcie je przed rozpoczęciem gry)

Ponadto

- 6 dodatkowych żetonów **toalet** (dodajcie je do zasobów gry podstawowej)
- 18 nowych żetonów **osiągnięć** (po 3 każdego z 6 rodzajów)






MODUŁ I – GRIZLI

Moduł Grizli wprowadza do gry ogromne żetony, o wielkości 7 pól. Pomieszczenie ich w parku może być kłopotliwe, jednak ich posiadanie może dać wyraźną przewagę nad pozostałymi graczami. Duże żetony zdobywasz odrzucając inne ze swoich zasobów. W tym rozszerzeniu nie tylko żetony urosły. Urosnie również sam park! Gra skończy się, kiedy choć jedna osoba zapełni 5 plansz terenów parku.




Przygotowanie gry

Przygotuj grę zgodnie z opisem w instrukcji gry podstawowej, stosując poniżej opisane zmiany:

1. Grając w 2 lub 4 osoby, dodaj do gry **pawilony** o wartości 8. Połóż je na wierzchu odpowiednich stosów. Grając w 3 osoby dodaj w ten sam sposób **pawilony** o wartości 7 (*zamiast pawilonów o wartości 8*).

Liczba graczy			
Pawilony	8, 6, 4, 2	7, 6, 5, 4, 3, 2	wszystkie

2. Grając w 2 osoby dodaj do gry **pomniki niedźwiedzia** o wartościach 18 i 20. Do gry 3-osobowej użyj natomiast tych o wartościach 15, 16 i 17 (*zamiast 18 i 20*). Grając w 4 osoby użyj wszystkich 20 pomników niedźwiedzia.

Liczba graczy			
Pomniki niedźwiedzia	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	wszystkie

3. Połóż nowe **tereny parku z wyjściami** obok pozostałych plansz terenu parku. Jeśli macie wystarczająco dużo miejsca na stole, rozłóż je tak, aby wszystkie były widoczne.
4. Rozłóż 12 żetonów **ostoi grizli** obok planszy organizacyjnej.

Przebieg rozgrywki

Grę rozgrywajcie zgodnie ze zwykłymi zasadami, wprowadzając jednak kilka zmian opisanych poniżej.

Korzystanie z planszy piątego terenu parku

Kiedy zakryjesz pole z robotnikami na swoim czwartym terenie parku, weź **piątą** planszę. Musi to być jedna z **plansz terenu z wyjściami** leżąca obok pozostałych plansz terenów. Możesz wybrać dowolną wciąż dostępną planszę z wyjściami, jednak nie możesz wziąć zamiast niej zwykłej planszy terenu. Dołącz ją natychmiast do swojego parku zgodnie ze zwykłymi zasadami. **Nie możesz** jej położyć bezpośrednio poniżej innego terenu parku (*wyjście musi prowadzić na zewnątrz parku*). Aby spełnić warunek zakończenia gry, musisz zapełnić wszystkie pięć plansz.

Uwaga: plansze terenu z wyjściami nie mają pól z robotnikami oraz pól z pomarańczową koparką.



Zdobycie ostoi grizli

Raz w każdej turze, na jej początku albo końcu (czyli przed albo po położeniu żetonu lub spasowaniu), możesz odrzucić (*usunąć z gry*) jednocześnie żeton **terenu zielonego oraz pawilon** ze swoich zasobów (*nie z parku!*), aby w zamian wziąć z zasobów ogólnych **ostoję grizli**. Jeśli wykonasz tę akcję na początku swojej tury, możesz natychmiast położyć ostoję grizli w swoim parku (w ramach akcji położenia żetonu). Jeśli nie chcesz lub nie możesz położyć ostoi w parku od razu, dodaj ją do swoich zasobów.

Uwaga: aby zdobyć żeton ostoi grizli, musisz odrzucić dokładnie dwa żetony: jeden teren zielony i jeden pawilon. Nie możesz zamiast tego wykorzystać żetonów innego rodzaju (np. dwóch pawilonów albo dwóch terenów zielonych). Rodzaj odrzucanego terenu zielonego nie ma znaczenia.

Poza faktami, że łącznie jest tylko 12 ostoi grizli oraz że miejsce w parku jest ograniczone, **nie ma żadnego limitu** ostoi grizli, które możesz zdobyć w trakcie gry.

Jeśli w zasobach ogólnych nie będzie już ostoi grizli, nikt nie może już ich zdobyć.



Przykład: jest początek tury Gosi, która posiada w swoich zasobach teren zielony i pawilon, które zdobyła w poprzednich turach. Decyduje się wymienić je na ostoję grizli, którą natychmiast kładzie w swoim parku, zakrywając symbole zielonej taczki i białej betoniarki. W ten sposób otrzymuje kolejny zielony teren i pawilon. W tej turze Gosia wymieniła już żetony na ostoję grizli, więc nie może zdobyć kolejnej ostoi. Musi poczekać na kolejną swoją turę.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy choć jedna osoba zapełni wszystkie pięć terenów swojego parku. Zgodnie z zasadami gry podstawowej, w takiej sytuacji **pozostali gracze** rozgrywają swoją ostatnią turę, po czym wszyscy podliczają punkty. W rzadkim przypadku, kiedy nikt nie jest w stanie zapełnić całkowicie swojego parku, gra skończy się wcześniej.

Punkty podliczacie zgodnie ze zwykłymi zasadami, uwzględniając punkty za ostoje grizli. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów. W razie remisu zastosujcie zasady opisane w grze podstawowej.

MODUŁ II – KOLEJKA

Ten moduł spowoduje, że twój park będzie trójwymiarowy! Zbuduj kolejkę ponad swoim parkiem, umiejętnie rozmieszczając podpory na terenach zielonych i osadzając na nich wagoniki. Jest to jednak łatwiej powiedzieć niż zrobić, ponieważ kolejka musi przecinać park zygzakiem. Jak zwykle: im szybciej zbudujesz kolejkę, tym więcej punktów zdobędziesz.




Przygotowanie gry

Przygotuj grę zgodnie z zasadami wersji podstawowej, dodając następujące dwa kroki:

1. Ułóż **podpory kolejki** obok planszy organizacyjnej. Do gry użyj łącznie 7*liczba graczy.

Liczba graczy			
Podpory kolejki	14	21	28

2. Dodaj do zasobów ogólnych po tyle **wagoników kolejki** każdego rodzaju, ilu jest graczy. Wagoniki tej samej wartości ułóż w oddzielne stopy.

Liczba graczy			
Wagoniki kolejki	po 2 o wartościach 10, 8, 6, 5, 4, 3	po 3 o wartościach 10, 8, 6, 5, 4, 3	po 4 o wartościach 10, 8, 6, 5, 4, 3



Przebieg rozgrywki

Grę rozgrywajcie zgodnie ze zwykłymi zasadami, wprowadzając jednak kilka zmian opisanych poniżej.

Budowa kolejki

Za każdym razem, kiedy kładziesz w swoim parku **teren zielony** i spełniasz opisane poniżej wymagania (**nawet w pierwszej turze gry**), możesz zabrać z zasobów ogólnych **podporę kolejki** i **natychmiast** postawić ją na tym nowo położonym terenie. Jeśli nie chcesz albo nie masz możliwości, nie możesz wymienić żetonów na podporę. Nie możesz stawiać podpór na terenach zielonych z poprzednich tur, ani przechowywać ich w swoich zasobach.

- Podpora musi stać na dokładnie jednym kwadratowym polu terenu zielonego.



Toaleta zajmuje jedno pole, plac zabaw dwa, a alejka fast food oraz kanał po trzy.

W przypadku pierwszej podpory powyższy warunek jest jedynym. Wszystkie **kolejne podpory** muszą być ustawiane tak, aby można było osadzić na nich wagoniki kolejki.

- Pomiędzy nową i już stojącą podporą musisz zachować odstęp **wielkości dwóch pól** w poziomie lub pionie. Nie ma znaczenia, czy te pola są puste, przykryte żetonem, czy przedstawiają wykop (z pomnikiem niedźwiedzia lub bez).

- **Natychmiast** po ustawieniu podpory weź z zasobów ogólnych wagonik o **najwyższej wartości**. Musisz go osadzić, wieszając go jednym zaczepem na dopiero co położonej podporze, a drugim na podporze ustawionej w jednej z wcześniejszych tur.



Osadzając wagonik na podporze musisz również przestrzegać poniższych warunków:

- **Tylko jedna linia:** nie możesz rozpocząć budowy nowej linii kolejki nawet wtedy, kiedy kontynuowanie pierwotnej linii jest niemożliwe.



- **Zakaz budowy linii prostych:** na każdej podporze możesz osadzić **maksymalnie 2 wagoniki**, które muszą być zawieszony na **sąsiadujących ze sobą ściankach podpory**. (Innymi słowy: kolejka musi skręcać o 90° na każdej podporze i nie może mieć skrzyżowań.) Możesz więc rozbudowywać kolejkę jedynie od jej obu końców.



- **Zakaz budowy pętli:** możesz osadzać **tylko jeden** wagonik w każdej turze. (A więc, poza pierwszą podporą, zawsze będziesz ustawiać jedną podporę i osadzać jeden wagonik albo będziesz rezygnować z ustawiania podpory i osadzania wagonika.)



Przykładowy przebieg linii kolejki, który jest zgodny z zasadami gry.

Poza faktami, że łącznie są tylko 24 wagoniki oraz że miejsce w parku jest ograniczone, nie ma **żadnego limitu** wagoników, które możesz osadzić w trakcie gry. Jeśli w zasobach ogólnych nie będzie już wagoników, nikt nie może już ich zdobyć. (Zasoby podpór nie wyczerpią się przed wyczerpaniem zasobów wagoników.)

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy choć jedna osoba zapełni wszystkie cztery tereny swojego parku. Zgodnie z zasadami gry podstawowej, w takiej sytuacji **pozostali gracze** rozgrywają swoją ostatnią turę, po czym wszyscy podliczają punkty. W rzadkim przypadku, kiedy nikt nie jest w stanie zapełnić całkowicie swojego parku, gra skończy się wcześniej.

Punkty podliczcie zgodnie ze zwykłymi zasadami, uwzględniając punkty za wagoniki. (Podpory nie dają żadnych punktów.) Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów. W razie remisu zastosujcie zasady opisane w grze podstawowej.

Łączenie modułów

Jeśli chcesz, możesz połączyć moduły Grizli i Kolejka i grać w nie jednocześnie, zgodnie z regułami opisanymi w tej instrukcji. Gra kończy się wówczas zgodnie z zapisami modułu Grizli. Zwracamy uwagę, że wykorzystanie obu modułów jednocześnie spowoduje, że rozgrywka będzie zauważalnie trudniejsza - zwłaszcza, jeśli w grze będą również nowe żetony osiągnięć.

Nowe żetony osiągnięć

Dołącz je do tych z gry podstawowej, po czym wybierz lub wylosuj osiągnięcia z tej nowej, łącznej puli. Nowe osiągnięcia nie wymagają żadnego z modułów, więc możesz je wykorzystać również grając w samą grę podstawową. Obowiązują zwykłe zasady.

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



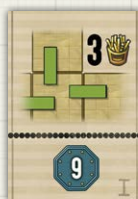
Zawieszenie budowy (wartości: 8, 5, 2)
W tej turze umieścisz w parku wybieg, który nie zakrył żadnego symbolu (*np. robotników*). Nie spełniasz warunku tego osiągnięcia, kiedy kładziesz teren zielony, pawilon albo ostoję grizli.



Planowanie wybiegu (wartości: 8, 5, 2)
W tej turze umieścisz w parku żeton, który zakrył dwa symbole koparki jednocześnie (*dzięki czemu zdobyłeś dwa wybiegi naraz*). Nie ma znaczenia, jakim żetonem zakryłeś te symbole.



Odległe toalety (wartości: 8, 5, 2)
W twoim parku znajdują się co najmniej dwie toalety oddalone od siebie o co najmniej 11 pól. Policz odległość poziomo i pionowo, a nie po przekątnej. Nie ma znaczenia, czy pola pomiędzy nimi są puste, zakryte żetonami lub są wykopami (*z lub bez pomnika niedźwiedzia*), albo czy są między nimi inne toalety.



Współdzielone alejki fast food (wartości: 9, 6, 3)
W twoim parku znajdują się co najmniej trzy różne pary sąsiadujących ze sobą terenów, przez których wspólną krawędź przechodzi co najmniej jedna alejka (*jedno pole alejki musi być na jednym terenie, a dwa pozostałe na drugim*).



Narożne kanały (wartości: 9, 6, 3)
W twoim parku znajdują się co najmniej trzy tereny, na których choć w jednym narożniku leży żeton kanału w kształcie litery „L”. Żeton ten może leżeć w dowolnym rogu planszy terenu, ale musi być ułożony dokładnie tak, jak jest to zilustrowane.



Pomniki przy placu zabaw (wartości: 9, 6, 3)
W twoim parku znajdują się co najmniej trzy pomniki niedźwiedzia, które sąsiadują krawędzią z co najmniej jednym placem zabaw. (*Sąsiedowanie tylko rogami nie wystarczy.*) Plac zabaw może stykać się z pomnikiem dowolną krawędzią, niekoniecznie tak, jak jest to zilustrowane.



Rozszerzenie polecają



STOPKA REDAKCYJNA

Autor: Phil Walker-Harding
Przygotowanie: Grzegorz Kobiela i Ralph Bienert
Ilustracje i projekt graficzny: atelier198
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski
Korekta: Agata, Marta i Monika Syc



www.LACERTA.pl
facebook.com/LacertaPL

Wydawnictwo LACERTA
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław



© 2019 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim, Niemcy
www.lookout-games.de