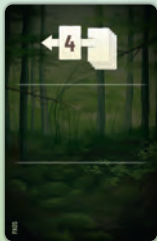


# LEŚNE ROZDANIE

WYPRAWY

## ZAWARTOŚĆ

55 kart:



20 kart Automy



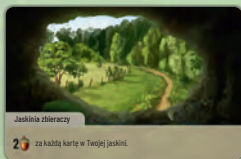
3 przekładki



15 nowych i rzadkich kart



12 kart wyzwań



5 kart jaskiń



LEŚNE ROZDANIE: **WYPRAWY** wprowadza 3 nowe warianty rozgrywki.


# I. SAMOTNA WĘDRÓWKA

## PRZYGOTOWANIE GRY

W wariant solo można grać, używając tylko gry podstawowej, z rozszerzeniem *Alpy* albo z 2 rozszerzeniami – *Alpy* i *Na skraju lasu*. Podczas rozgrywki rywalizujesz z Anną, której akcje są przedstawione na kartach Automy.

Przygotuj grę jak do rozgrywki wieloosobowej z następującymi zmianami:



- Odłóż do pudełka tyle kart ze stosu, ile odkłada się w rozgrywce 2-osobowej:

Gra podstawowa 

→ odłóż 30 kart

*Alpy* 

→ odłóż 55 kart

*Alpy*  + *Na skraju lasu* 

→ odłóż 90 kart






- Użyj tylko **1 karty zimy**. Wtasuj ją do ostatnich 10 kart ze stosu.
- Dobierz **6 kart** na rękę. Następnie dobierz **kolejne 5 kart** i umieść je odkryte na polanie.
- Potasuj **20 kart Automy** i utwórz z nich zakrytą talię Automy.
- Wybierz dowolną kartę wyzwania i zdecyduj, który poziom chcesz osiągnąć w tej rozgrywce: brązowy ★, srebrny ★★ czy złoty ★★★. Karta wskazuje Twój cel, a także minimalny wynik końcowy na wybranym poziomie.
- Ty zawsze rozpoczynasz rozgrywkę.


**! Sytuacja specjalna.** Jeśli grasz z obydwoma rozszerzeniami i wybrałeś wyzwanie *Zalesianie*, zanim odłożysz część kart do pudełka, weź na rękę losową kartę karczownika ziemnowodnego. Podczas dobierania kart na rękę dobierz tylko 5 kart, tak aby na początku rozgrywki mieć na ręce w sumie 6 kart.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Ty i Anna rozgrywacie tury na zmianę. Rozgrywaj swoje tury jak w rozgrywce wieloosobowej. W każdej turze Anny odkryj wierzchnią kartę z talii **Automy** i wykonaj akcję Anny:

 Umieść wskazaną liczbę kart ze stosu na polanie. Zawsze dokładaj karty na prawo od kart, które już znajdują się na polanie.

  ← Odłóż wskazaną liczbę kart z polany do pudełka. Strzałka ← / → wskazuje, z której strony polany karty mają być usunięte. Jeśli na polanie jest mniej kart, niż ma usunąć Anna, usuń tyle, ile jest możliwe.

-1  Odkryj wierzchnią kartę ze stosu i odłóż ją do pudełka.

Na koniec tury Anny odłóż kartę Automy na stos odrzuconych kart Automy. Jeśli talia Automy jest w tym momencie pusta, potasuj stos odrzuconych kart Automy i utwórz nową talię.

**Uwaga!** Niezależnie od tego, czyja jest tura, zawsze zamykaj przerwy na polanie, przesuwając karty razem, bez zmiany ich kolejności.

## WYZWANIA

Aby zrealizować wyzwanie, musisz zarówno spełnić **cel**, jak i uzyskać **minimalny wynik końcowy** wskazany dla wybranego poziomu (*brązowego, srebrnego albo złotego*).

*Przykład. Aby osiągnąć poziom brązowy wyzwania Las nietoperzy, na koniec gry musisz mieć w swoim lesie co najmniej 4 nietoperze i uzyskać co najmniej 200 punktów.*



## KONIEC GRY

Gdy zostanie dobrana karta zimy, **gra natychmiast dobiega końca**. Zsumuj punkty z kart w swoim lesie. Anna nie uzyskuje żadnych punktów. Jeśli udało Ci się spełnić wymagania wyzwania, możesz umieścić jego kartę za przekładką odpowiedniego poziomu. W ten sposób możesz śledzić swoje postępy w kolejnych rozgrywkach.

***Przykład.** Spełniłeś wymagania poziomu brązowego wyzwania Las nietoperzy, więc umieszczasz tę kartę wyzwania za przekładką tego poziomu.*



Podczas punktowania wprowadź następujące **zmiany** w odniesieniu do lipy i dzięcioła dużego:

- Aby zdobyć 3 punkty za **lipę**, musisz mieć w swoim lesie co najmniej 3 lipy.
- Aby zdobyć 10 punktów za **dzięcioła dużego**, musisz mieć w swoim lesie co najmniej 10 drzew.

## II. SPECJALNE JASKINIE

W rozgrywce w tym wariantcie zastąp karty jaskiń z gry podstawowej **specjalnymi kartami jaskiń** z tego rozszerzenia.

Po rozdaniu wszystkim graczom po 6 kart rozłóż na środku stołu 5 specjalnych kart jaskiń. W kolejności odwrotnej do kolejności rozgrywania tur każdy z graczy wybiera 1 kartę jaskini i kładzie ją przed sobą. Jeśli w rozgrywce uczestniczy mniej niż 5 graczy, niewybrane karty jaskiń odłóż do pudełka.

Tak jak standardowe karty jaskiń każda specjalna karta jaskini zapewnia na koniec gry 1 🍂 za każdą kartę w tej jaskini. Dodatkowo jednak nowe jaskinie zapewniają **więcej punktów albo efekt stały**, który działa przez całą rozgrywkę.

Wartości punktowe wskazane na kartach wyzwania wariantu solo nie uwzględniają wpływu specjalnych kart jaskiń. Możesz mimo to używać kart jaskiń w rozgrywkach solo, ale pamiętaj, że pomagają uzyskać wyższe wyniki.





Jaskinia zbieraczy

2 za każdą kartę w Twojej jaskini.

**Jaskinia zbieraczy.** Każda karta w Twojej jaskini zapewnia 2 🍄 zamiast 1 🍄.



Jaskinia nietoperzy

3 za każdą kartę w Twojej jaskini. 43 za każdego nietoperza w Twoim lesie.

**Jaskinia nietoperzy.** Każdy nietoperz w Twoim lesie zapewnia dodatkowe 3 🍄, nawet jeśli nie masz 3 różnych gatunków nietoperzy.



Samotna jaskinia

5 za każdą kartę w Twojej jaskini. 5 jeśli w Twojej jaskini nie ma żadnej karty.

**Samotna jaskinia.** Jeśli na koniec gry w Twojej jaskini nie ma żadnej karty, otrzymujesz 5 🍄. W przeciwnym razie zgodnie ze standardowymi zasadami otrzymujesz 1 🍄 za każdą kartę w swojej jaskini.



Jaskinia zapasów

3 za każdą kartę w Twojej jaskini. 1 Gdy umieszczasz w swojej jaskini co najmniej 1 kartę.

**Jaskinia zapasów.** Raz na turę, gdy umieścisz w tej jaskini co najmniej 1 kartę, natychmiast dobierz 1 kartę ze stosu.



Jaskinia przemytników

3 za każdą kartę w Twojej jaskini. 1 Gdy aktywujesz bonus, umieść w tej jaskini 1 kartę każdego do opłacenia kosztu aktywacji karty.

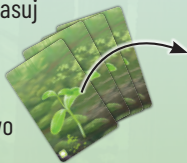
**Jaskinia przemytników.** Za każdym razem, gdy aktywujesz bonus, umieść w tej jaskini 1 z kart użytych do opłacenia kosztu zagrywanej karty.



# III. DOOKOŁA ŚWIATA

## PRZYGOTOWANIE GRY

Możesz używać wybranych albo wszystkich **nowych i rzadkich kart** w rozgrywkach dowolnie łączących **grę podstawową i rozszerzenia**. Podczas przygotowania gry wtasuj do stosu nowe i rzadkie karty, które chcesz włączyć do rozgrywki. Następnie odłóż do pudełka odpowiednią liczbę kart (*zależnie od liczby graczy i liczby rozszerzeń*) i dodatkowo 1 kartę za każdą użytą nową i rzadką kartę.





Jeśli chcesz zapewnić wszystkim graczom równy dostęp do nowych i rzadkich kart, na początku rozgrywki zamiast wtasowywać je do stosu rozdaj każdemu po 2 takie karty. Oznacza to, że każdy z graczy rozpocznie z 8 kartami na ręce.

## WYJAŚNIENIA

Rozgrywka przebiega według zasad z gry podstawowej. Następujące karty wymagają jednak dodatkowych wyjaśnień:

**Latolistek cytrynek.** W grze występuje teraz 8 różnych gatunków motyli. Można je wszystkie zobaczyć tylko w rozgrywce z 3 rozszerzeniami.


**Salamandra plamista.** Nawet jeśli masz w swoim lesie 4 salamandry plamiste, otrzymujesz za nie łącznie tylko 25 punktów.

**Siedmiopalecznik błotny.** Symbole  i  nie mają efektu.

**Jemioła pospolita.** Gdy umieścisz jemiołę pospolitą na drzewie, zakryj tę kartę drzewa (*odwróć ją stroną sadzonki zwróconą ku górze*). Do końca gry to drzewo liczy się jako sadzonka. Jeśli umieścisz jemiołę pospolitą na sadzonce, ta sadzonka pozostaje sadzonką (nie odwracaj karty).

**Brzoza omszona, dąb burgundzki i choinka.** Nie liczą się jako nowe gatunki drzew, ale odpowiednio jako brzoza zwisła, dąb szypułkowy i jodła pospolita. Mogą jednak punktować inaczej niż ich odpowiedniki.

**Daktylowiec włściwy.** To nowy gatunek drzewa oznaczony nowym symbolem drzewa.

**Pandka ruda.** Bambus nie jest drzewem, więc symbol  nie ma efektu.

**Pyractomena angulata.** Liczy się jako świetlik świętojański. Nawet jeśli masz w swoim lesie 5 świetlików, otrzymujesz za nie łącznie tylko 20 punktów.

---

Ilustracje wykorzystane na nowych i rzadkich kartach pochodzą z archiwów Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/wiki/>) i należą do domeny publicznej.

P006: Rudzik zwyczajny. File: Peters\_Rotkehlchen.jpg

P007: Bocian biały. File: Nederlandsche\_vogelen\_(KB)-\_Ciconia\_ciconia\_(174b).jpg

P008: Kardynał szkarłatny. File: Cardinalis\_cardinalis\_1876.jpg

P008: Pyractomena angulata. File: Lightning Bug - Pyractomena angulata?, Leesylvania State Park, Woodbridge, Virginia.jpg

P011: Łoś euroazjatycki. File: The\_deer\_of\_all\_lands\_(1898)\_Elk\_white\_background.png

P011: Troll. File: John\_Bauer\_-\_The\_Princess\_and\_the\_Trolls\_-\_Google\_Art\_Project.jpg

P012: Jemiola pospolita. File: Köhler's Medizinal-Pflanzen in naturgetreuen Abbildungen mit kurz erläuterndem Texte (Plate 29) BHL303620.jpg

P012: Tulipan dziki. File: Flora\_Europaea\_inchoata\_(Pl.\_51)\_(6033193402).jpg

P016: Lis polarny. File: White\_fox\_PK-T-AW-1341,\_PK-T-AW-1764.tiff

P016: Soból tajgowy. File: The\_wild\_beasts\_of\_the\_world\_(Pl.\_30)\_(6505646823).jpg

P028: Latolistek cytrynek. File: Britishentomologyvolume5Plate173.jpg

P028: Siedmiopalecznik błotny. File: Potentilla\_palustris\_Sturm20.jpg

## OPRACOWANIE

**Autor:** Kosch

**Automa:** Anna Triebert

**Ilustracje:** Toni Llobet, Judit Piella, Britta Bartelds

**Opracowanie graficzne:** Klemens Franz | atelier198

**Badania i rozwój:** Maren Holderbaum

**Tłumaczenie:** Agnieszka Chrzanowska

**Redakcja:** zespół Rebel



© 2025 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim,  
Niemcy  
[www.lookout-games.de](http://www.lookout-games.de)

Pytania i sugestie dotyczące zasad kierujcie  
na: [rules@lookout-games.de](mailto:rules@lookout-games.de).

Jeśli brakuje jakiegoś elementu albo  
jakiś element jest uszkodzony, piszcie na:  
[reklamacje@rebel.pl](mailto:reklamacje@rebel.pl).

Wszelkie inne sprawy należy kierować na:  
<https://lookout-spiele.de/en/contact.php>.

# rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:  
Rebel Sp. z o.o.  
Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polska  
[wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl)  
[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

# CE

