



Wodny ogród



W zacisznej dolinie mistrzowie projektowania wodnych ogrodów zebrali się, aby rywalizować w prestiżowym konkursie w ramach Sympozjum Pięknej Wody. Ich zadaniem jest stworzenie idealnego wodnego ogrodu, pełnego harmonii jeziora mieniącego się promieniami słońca odbitymi od łusek karpi koi, majestatycznie sunących pośród przepięknych lilii wodnych.

Mistrzowie rozkładają żetony wody, łączą grupy ryb i roślin, poszukując równowagi między porządkiem a naturą. Zwycięzcą zostanie ten, kto w tym poetyckim wyzwaniu najlepiej połączy elementy żywe i nieruchome.

Zawartość



Nie chcesz czytać instrukcji? Obejrzyj tutorial w wersji wideo!

Brakujące lub uszkodzone elementy? Daj nam znać, pisząc na adres e-mail eshop@albipolska.pl, a wyślemy brakujący element!

4 karty wodnych ogrodów

Przód z dekoracjami (strona A)



Tył bez dekoracji (strona B)



4 plansze (reprezentujące wodne ogrody)



64 żetony wody



1 materiałowy woreczek



24 żetony dekoracji



1 znacznik pierwszego gracza



60 żetonów premii

4 zestawy po 15 żetonów dla każdego gracza. Każdy zestaw składa się z:



3×



3×



4×



5×

Opis gry



Gracze wcielają się w mistrzów projektowania wodnych ogrodów, przed którymi postawiono zadanie stworzenia najpiękniejszej kompozycji.

W trakcie rozgrywki umieszczają na swoich planszach żetony, stopniowo wypełniając krajobraz wodą, karpami koi i liliami wodnymi. Punkty są przyznawane za uzupełnianie kolumn i rzędów oraz tworzenie grup ryb i roślin.

Cel gry



Celem gry jest jak najefektywniejsze wypełnienie swojego ogrodu. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa.

Przygotowanie gry



Przed pierwszą rozgrywką wszystkie elementy należy wypchnąć z tekturowych ramek.

Sugerujemy, aby w pierwszej rozgrywce oraz grze z młodszymi dziećmi pominąć wszystkie zasady oznaczone na różowo. W tym wariantcie gracze korzystają z plansz bez kart wodnych ogrodów i nie używają żetonów dekoracji.

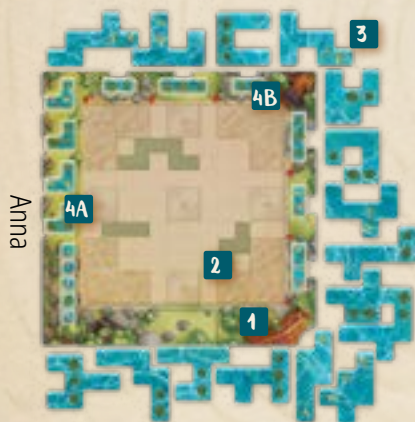
- 1** Każdy gracz bierze jedną planszę i kładzie ją przed sobą tak, aby rysunek mostu znajdował się w prawym górnym rogu.
- 2** Każdy gracz losuje kartę wodnego ogrodu i umieszcza ją w swojej planszy stroną A do góry. Jest także możliwość zagrania z podstawowym układem nadrukowanym na planszy.
- 3** Wszystkie żetony wody należy umieścić w woreczku i dokładnie wymieszać. Każdy gracz losuje z woreczka 16 żetonów wody i tworzy z nich swoją wystawkę, układając je wokół swojej planszy w kształt odwróconej litery U

U – gracz rozkłada żetony po bokach oraz na górze swojej planszy. Nie ma przy tym znaczenia, którą stroną do góry je ułoży. Reszta żetonów wody pozostaje w woreczku, który należy odłożyć obok obszaru gry.

4 Każdy gracz bierze jeden zestaw żetonów premii. Żetony premii są oznaczone piaszczystą obwódką. Liczba żetonów w kształcie litery L i kwadratowych zależy od wariantu gry – bez karty wodnego ogrodu, z kartą po stronie A lub z kartą po stronie B. Gracze sprawdzają środek planszy lub kartę wodnego ogrodu i liczą oznaczone obszary w kształcie litery L (w tym przypadku 4) oraz kwadratowe (w tym przypadku 5). Na tej podstawie biorą liczbę żetonów premii i umieszczają je w wyznaczonych miejscach wzdłuż dolnej krawędzi swojej planszy **4A**. Wszystkie żetony premii złożone z dwóch lub trzech pól umieszczają w pasujących miejscach na lewej i górnej krawędzi planszy gry

4B

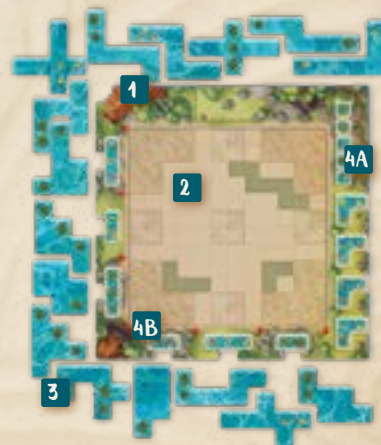
5 Żetony dekoracji należy umieścić na środku obszaru gry.



Anna



Karol



Tomek

Znacznik pierwszego gracza otrzymuje osoba, która ostatnio odwiedziła japoński ogród. Jeśli gracze nie mogą tego ustalić, wybierają go losowo.

Przebieg gry

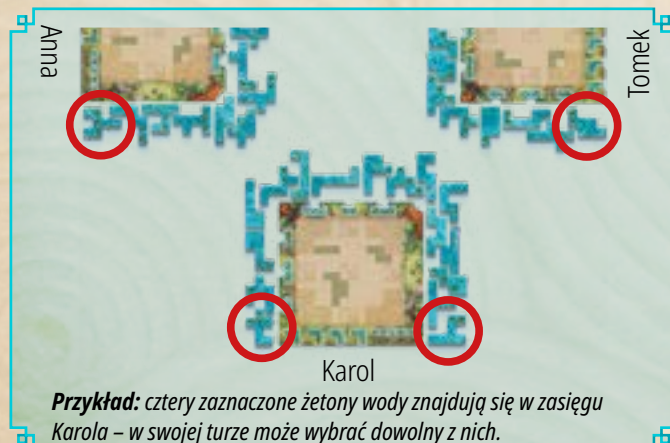
Gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

W swojej turze gracz **musi** wybrać jeden z żetonów wody, które ma **w zasięgu** (patrz niżej) i umieścić go na swojej planszy. Żetony należy układać zgodnie z siatką kwadratowych pól widocznych na planszy (żadna część żetonu nie może wystawać poza siatkę). Żetony nie mogą nachodzić na siebie. Żeton można dowolnie obrócić lub odwrócić przed położeniem go. Dokładany żeton nie musi stykać się z innymi umieszczonymi wcześniej elementami. **Po ułożeniu żetonu wody nie można go już przesuwac ani zmieniać jego pozycji.** Następnie gracz sprawdza, czy spełnił warunki pozwalające na zdobycie żetonu premii (patrz *Zdobywanie żetonów premii*). Po wykonaniu tych czynności tura gracza dobiega końca, a kolejka przechodzi na następną osobę po lewej.

ŻETONY WODY W ZASIĘGU

Każdy gracz ma w swoim zasięgu 4 żetony wody:

- 2 żetony znajdujące się na końcach jego wystawki
- 2 żetony znajdujące się na najbliższych mu końcach wystawek sąsiednich graczy (po jego prawej oraz lewej)



Jeśli w dowolnym momencie gracz ma w wystawce tylko jeden żeton, **musi** dobrać żeton z woreczka. Gracz może przy tym zdecydować, czy położyć go po prawej, czy po lewej stronie posiadanego żetonu wody.

Jeśli woreczek jest pusty, gracz **musi** wziąć jeden żeton z najbliższego końca wystawki któregoś z przeciwników (z lewej lub prawej strony) i dodać go do swojej własnej. Gracz nie może jednak zabrać żetonu wody od sąsiada, któremu w wystawce zostały nie więcej niż dwa żetony.

Przykład: Później w grze Karol ma przed sobą dwa żetony wody. Decyduje się umieścić jeden z nich w swoim wodnym ogrodzie, zostawiając tylko jeden żeton w swojej wystawce. Z tego powodu musi dobrać jedną płytkę z woreczka.

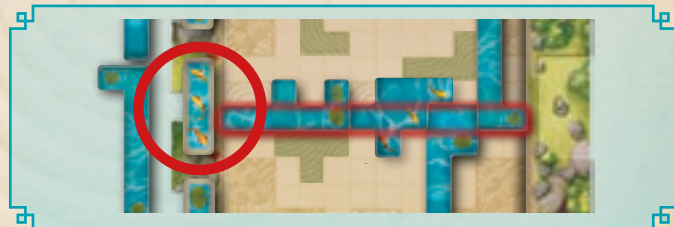
W swojej turze Anna umieszcza na planszy jeden ze swoich żetonów wody. Następnie Tomek zabiera płytkę od Karola. Teraz Karol znów ma tylko jedną płytkę. W związku z tym, że w woreczku nie ma już żadnych żetonów, Karol musi wybrać jedną z płytek z najbliższych mu końców wystawek przeciwników, aby dodać go do swojej wystawki. Wybiera najbliższy mu żeton z wystawki Anny. Po tym normalnie rozgrywa swoją turę.

ZDOBYWANIE ŻETONÓW PREMII

Po umieszczeniu żetonu gracz sprawdza, czy należy mu się żeton premii. Żetony te można zdobyć na dwa sposoby:

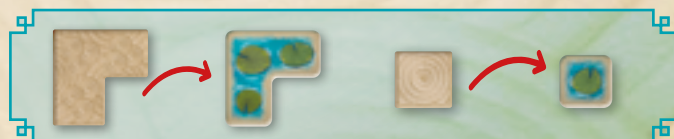
A. Poprzez całkowite wypełnienie rzędu lub kolumny: w takim przypadku gracz zdobywa prostokątny żeton o wielkości 2 lub 3 pól, znajdujący się na górnej lub lewej krawędzi planszy przy zapełnionym właśnie rzędzie lub kolumnie.

Każdy żeton premii na krawędzi planszy sąsiaduje z czterema rzędami lub kolumnami. Wspomniane rzędy i kolumny są oznaczone czerwonymi kamieniami. Jeśli gracz wypełni jeden z nich, zdobywa za to odpowiedni żeton premii. W przypadku wypełnienia kolejnego rzędu lub kolumny w sekcji, w której już zdobył żeton premii, to nie otrzymuje kolejnego.



B. Poprzez całkowite wypełnienie oznaczonego obszaru: w takim przypadku gracz zdobywa żeton premii o kształcie odpowiadającym wypełnionemu obszarowi.

Na planszy znajdują się obszary w kształcie litery L oraz kwadratu. Jeśli gracz całkowicie zakryje je żetonami, otrzymuje żeton premii o identycznym kształcie.

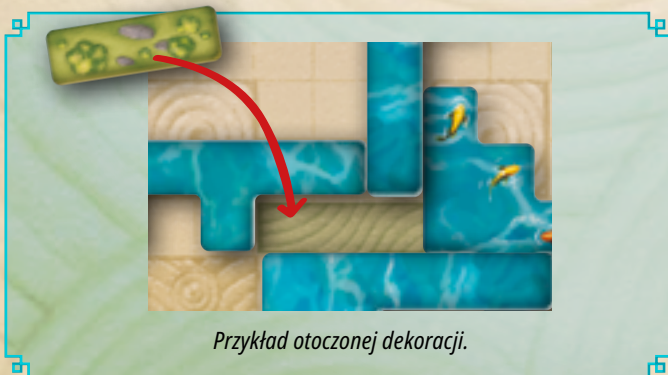




Gracz może od razu umieścić zdobyty żeton premii na swojej planszy lub zachować go na później. Na koniec swojej tury gracz może mieć **zachowany na później tylko jeden żeton premii**. Jeśli zdobędzie kolejny, w momencie gdy ma już jakiś zachowany, musi natychmiast umieścić na swojej planszy jeden z posiadanych żetonów premii. W przypadku zdobycia kilku żetonów premii w jednej turze, gracz wybiera, który z nich odłoży, a pozostałe układa na planszy od razu. Odłożony żeton premii może zostać wykorzystany w dowolnym momencie tury gracza.

DEKORACJE

Na kartach wodnych ogrodów wydrukowane zostały zielone obszary na dekoracje. Jeśli gracz całkowicie otoczy taki obszar żetonami wody lub premii, przy czym otaczające żetony muszą stykać się z nim tylko bokami (a nie narożnikami), zdobywa żeton dekoracji w takim samym kształcie i kładzie go w odpowiednim miejscu na swojej planszy. Dekoracje mają znaczenie podczas podliczania punktów (patrz „Podliczanie punktów”). Można umieszczać na nich żetony, ale jeśli gracz zasłoni w ten sposób chociaż jedno pole dekoracji, to straci możliwość zdobycia za nią punktów.



Przykład tury gracza: Karol umieścił na środku swojej planszy zaznaczony żeton wody. W ten sposób całkowicie wypełnił kolumnę, za co zdobył żeton premii znajdujący się przy górnej krawędzi. Zdobyty żeton umieścić następnie na polu po lewej.



Tym razem udało mu się całkowicie wypełnić pierwszy rząd, za co otrzymuje kolejny żeton premii.



Nowy żeton kładzie na środku planszy. W ten sposób udaje mu się całkowicie zakryć obszar kwadratu. W nagrodę otrzymuje mały kwadratowy żeton premii o wielkości 1 pola, który odkłada na później.

Koniec gry



Gracz pasuje, gdy nie może umieścić na swojej planszy żadnego żetonu wody znajdującego się w jego zasięgu. Pozostali kontynuują swoje tury, dopóki wszyscy nie spasują. Gdy to nastąpi, gra się kończy i następuje podliczanie punktów.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Gracze otrzymują punkty zwycięstwa za następujące elementy:

1. Zapelnione rzędy i kolumny:

- 1 punkt za każdy całkowicie wypełniony rząd i kolumnę (maksymalnie 24 punkty).

2. Grupy symboli:

- 2 punkty za każdą grupę karpie koi złożoną z co najmniej 7 pól.
- 2 punkty za każdą grupę lilii wodnych złożoną z co najmniej 7 pól.

Wszystkie pola z tym samym symbolem sąsiadujące ze sobą w pionie lub poziomie tworzą jedną grupę. Stykające się narożnikami karpie koi/lilie wodne należą do różnych grup.

3. Dekoracje:

- Punktujące grupy, które sąsiadują bokiem z dekoracją, zapewniają +2 punkty za każdą dekorację, z którą się stykają.

Dekoracje same w sobie nie przynoszą punktów – jedynie zwiększają wartość punktową grup, z którymi graniczą. Aby dekoracja została uwzględniona w punktacji, musi przylegać bokiem do co najmniej jednego symbolu należącego do danej grupy; stykanie się jedynie narożnikiem nie jest wystarczające. Wystarczy, aby tylko jeden symbol z grupy stykał się z dekoracją, aby zapewniła ona dodatkowe punkty.



Przykład podliczania punktów: na koniec gry plansza Karola wygląda jak wyżej. Karol najpierw liczy punkty za całkowicie wypełnione rzędy (8 punktów) i całkowicie wypełnione kolumny (6 punktów). Ponadto ma 2 punktujące grupy karpie koi oraz 3 punktujące grupy lilii wodnych. Na planszy Karola znajdują się 2 dekoracje: jedna z nich sąsiaduje z 1 grupą karpie koi i 2 grupami lilii wodnych, a druga sąsiaduje z 1 grupą karpie koi (tą samą, z którą sąsiaduje pierwsza dekoracja) oraz 2 grupami lilii wodnych (w tym jedną, z którą sąsiaduje pierwsza dekoracja). Łącznie Karol zdobywa 22 punkty za swoje grupy i dekoracje. Ostateczny wynik Karola to 36 punktów.

Wariant alternatywny

(BEZ NADRUKOWANYCH DEKORACJI)

W tym wariantcie należy użyć **strony B** kart wodnych ogrodów.

Rozgrywka przebiega zgodnie z podstawowymi zasadami z następującym wyjątkiem:

W swoim ruchu, zamiast dokładać żeton wody będący w zasięgu, gracz może wziąć ze środka stołu żeton dekoracji i położyć go w dowolnym wolnym miejscu na swojej planszy pod warunkiem, że żetony dekoracji nie będą sąsiadowały ze sobą bokami. Gracz nie może posiadać więcej niż 3 żetonów dekoracji (w tym nie więcej niż 2 tego samego kształtu). Zasady podliczania punktów pozostają bez zmian – dekoracje zwiększają wartość punktową sąsiadujących z nimi grup.

Wariant solo

Wariant solo można rozgrywać zarówno z wykorzystaniem dekoracji, jak i bez nich (przy użyciu strony A lub B karty). Przygotowanie gry zależy od wybranego wariantu.

Zasady pozostają takie same jak w rozgrywce wieloosobowej, z następującą zmianą:

- Gracz ma w zasięgu **2 ostatnie żetony** znajdujące się na każdym końcu jego wystawki (łącznie do 4 żetonów).

Gra kończy się, kiedy gracz nie może lub nie chce dołożyć na planszę kolejnego żetonu.

TABELA WYNIKÓW

Po zakończeniu gry gracz może porównać swój wynik z poniższą tabelą:

ZDOBYTY TYTUŁ	MISTRZ WODNYCH OGRÓDÓW	DOŚWIADCZONY ARCHITEKT	ROKUJĄCY CZELADNIK
Podstawowy wariant gry	28+ punktów	20–27 punktów	20 punktów lub mniej
Karty A albo B	41+ punktów	25–40 punktów	25 punktów lub mniej

Projekt gry: Uwe Rosenberg

Ilustracje: Jindřich Pavlášek

Projekt graficzny i skład: Anežka Bělohoubková, Sylvie Stoneová

Opracowanie: Jindřich Pavlášek, Michal Šmíd

Kierownictwo produkcji: Jan Cízner

Redakcja zasad: Barbora Šulcová

Wersja polska: Game Bakery i Albi Polska

Koordinacja wersji polskiej: Kamila Biedrońska

Korekta: Natalia Gamrat

Wszelkie prawa zastrzeżone. www.albipolska.pl



Zachęcamy do oceny gry Wodny ogród na stronie **BoardGameGeek.com**.

Wydawca pragnie podziękować przede wszystkim Jindřichowi Pavlášekowi za jego znaczący wkład w rozwój gry. Dziękujemy również wszystkim testerom, a w szczególności Magdalenie Vításkovej oraz dzieciom z parafii św. Norberta za pomoc we wczesnych etapach testowania. Szczególne podziękowania kierujemy także do Marie Pavláškovéj, Vaška Pražáka, Michala Langra, Šimona Volného oraz Jany Šafránkovéj.



Albi