

# Tajemniczy ogród

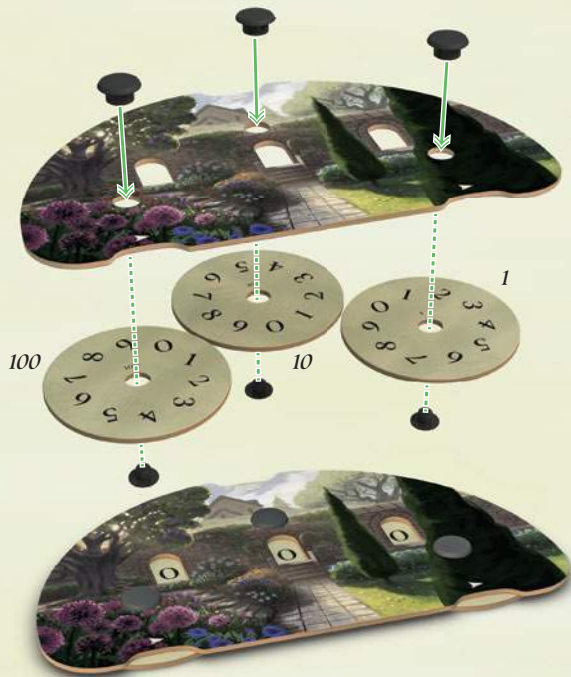
Instrukcja



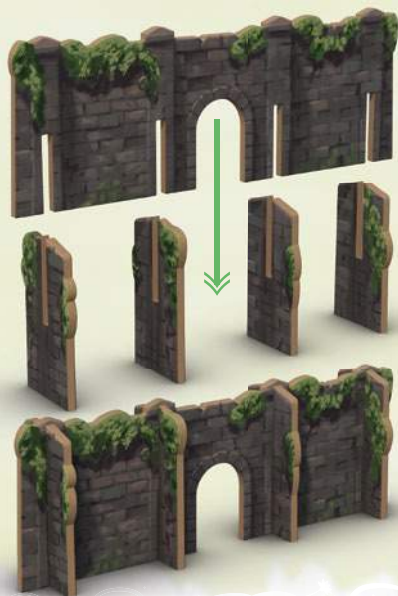
# Tajemniczy ogród

W grze Tajemniczy ogród będziecie mogli stworzyć piękne ogrody pełne pachnących kwiatów, wspaniałych drzew, tajemniczych ścieżek i przyciągających wzrok dekoracji. Musicie ostrożnie wybierać karty, które chcecie zachować dla siebie, a które oddać sąsiadom. Usiądźcie w doborowym towarzystwie, zaparście herbatę i spędźcie miłe chwile w Tajemniczym ogrodzie, do którego z pewnością będziecie chcieli wracać.

składanie planszy z wynikami



składanie ścianek



**Zawartość:** 98 kart, karta zwycięstwa, 2 ozdobne płytki, 7 plansz z wynikami, 7 ścianek, 25 znaczników kotylionów (1 pusty), 7 kart pomocy, 3 znaczniki medali, instrukcja.

## Przygotowanie do gry

- 1) Daj każdemu z graczy planszę z wynikami. Wynik ustaw na „0”.
- 2) Postaw ścianki między graczami.
- 3) Potasuj karty i rozdaj każdemu z graczy po 6 kart.  
Każde z Was może przeglądać swoje karty, ale nie ujawniajcie ich pozostałym graczom.
- 4) Resztę kart połóż zakryte na środku stołu, tworząc z nich talię dobierania.
- 5) W trakcie gry będziesz budować ogród na obszarze przed Tobą.

przygotowanie gry dla 4 graczy



## Opis gry

W *Tajemniczy ogród* można grać w trybie kooperacji albo w trybie rywalizacji, używając tych samych zasad. Przed rozpoczęciem gry zdecydujcie, który tryb wybieracie.

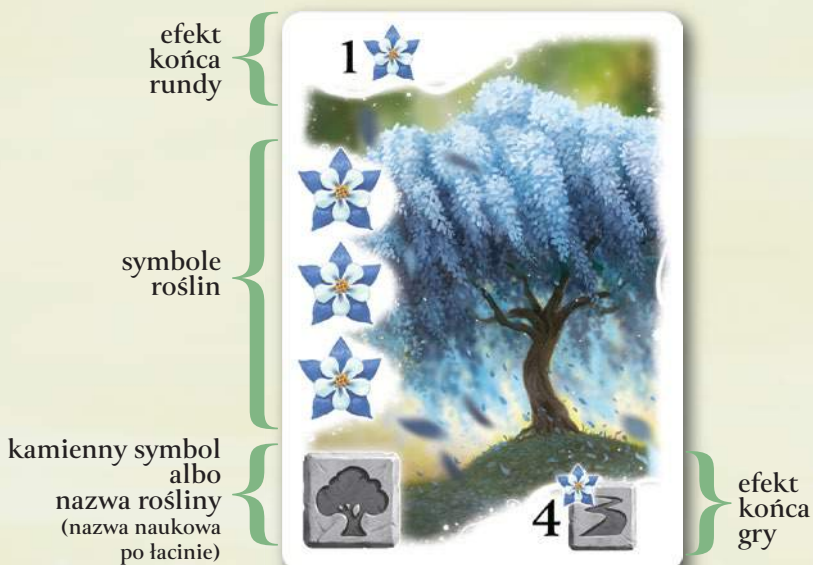
Jeśli gracze w trybie kooperacji, możecie rozmawiać na temat kart, które zostały zagrane, ale nie możecie ujawniać żadnych informacji na temat kart, które macie na ręce.

Gra składa się z 4 rund. W każdej rundzie każde z Was zagrywa 3 karty, a następnie otrzymuje punkty za efekty końca rundy z kart, które zostały w niej zagrane. Na koniec gry, po 4. rundzie, każde z Was otrzymuje punkty za efekty końca gry z kart w całym swoim ogrodzie (jeśli takie mają).

## Opis kart

Niektóre karty mają efekt końca rundy (widoczny w lewym górnym rogu karty) lub efekt końca gry (widoczny w prawym dolnym rogu karty), za które otrzymujesz punkty. Większość kart ma także 1 albo więcej symboli roślin po lewej stronie.

Karty są warte tyle punktów, ile symboli roślin i kamiennych symboli znajduje się w Twoim ogrodzie albo w ogrodach Twoich sąsiadów (w zależności od karty). Sąsiadami są jedynie najbliżsi gracze po Twojej prawej i lewej.



## Przebieg gry

Każda tura jest rozgrywana równocześnie przez wszystkich graczy.

### ZAGRAJ I PRZEKAŻ

Turę rozpoczynasz z 6 kartami w ręce. Wybierz 1 kartę, którą chcesz zagrać, i 2 karty, które chcesz przekazać dalej.

Kartę, którą chcesz zagrać, połóż zakrytą przed sobą. Następnie przekaz po 1 wybranej zakrytej karcie każdemu ze swoich sąsiadów (gracze po Twojej lewej i prawej), kładąc je po ich stronie ścianek.



Gdy wszyscy zagrają i prześlą swoje karty, każdy ujawnia swoją zagrana kartę. Następnie każdy bierze na rękę 2 karty, które przekazali mu sąsiedzi, i dobiera po 1 dodatkowej karcie z wierzchu talii dobierania tak, aby mieć na ręce 6 kart (wyjątek: koniec 3. rundy, zob. str. 4).

Te kroki powtarza się do czasu, aż wszyscy zagrają w ten sposób po 3 karty. Wtedy następuje koniec rundy.

*Wskazówka.* Aby ułatwić sobie punktowanie kart, które zagrywacie w pierwszych 3 rundach, układajcie je w siatkę 3 × 3.

### PUNKTOWANIE NA KONIEC RUNDY

Sprawdź, czy karty, które zagrałeś w danej rundzie, mają efekty końca rundy. Jeśli mają, otrzymujesz z nich punkty za wszystkie karty w ogrodach, do których odnosi się dany efekt, nawet jeśli te karty zostały zagrane w poprzednich rundach. Nie rozpatruj efektów końca rundy z kart, które zagrałeś w poprzednich rundach. Zaznacz wynik na swojej planszy z wynikami.

## CZWARTA I OSTATNIA RUNDA

Na koniec 3. rundy, przed punktowaniem weź na rękę 2 karty, które przekazali Ci sąsiedzi, ale **nie dobieraj** dodatkowej karty z talii dobierania. Teraz przeprowadźcie punktowanie.

Następnie rozegrajcie 4. rundę – każdy wybiera po 3 karty, które chce zagrać, i kładzie zakryte przed sobą. Pozostałe 2 karty należy odrzucić.

Gdy wszyscy wybiorą karty, należy je ujawnić i rozpatrzyć efekty końca rundy zagranych właśnie kart.

## KONIEC GRY

Na koniec gry rozpatrz wszystkie karty w swoim ogrodzie, które mają efekty końca gry.

### Tryb rywalizacji

Osoba, która uzyskała najwyższy wynik, zwycięża. W razie remisu zwycięża ten z remisujących graczy, który ma na swoich kartach najwięcej różnych symboli roślin. Jeśli remis się utrzymuje, zwycięża osoba, która ma na swoich kartach najwięcej różnych kamiennych symboli. Jeśli i to nie rozstrzygnie remisu, zwycięża ta z remisujących osób, która ma na swoich kartach najwięcej efektów końca rundy. Jeśli mimo tego nie uda się wyłonić zwycięzcy, remis pozostaje nierozstrzygnięty – remisujący współdzielą zwycięstwo!

### Tryb kooperacji

Dodajcie do siebie punkty wszystkich graczy. Następnie sprawdźcie, jaki medal zdobyliście jako drużyna! (Zob. „Medale za grę kooperacyjną” str. 6).

## Zasady gry 2-osobowej

Zasady rozgrywki pozostają niezmiennie oprócz przekazywania kart – w grze 2-osobowej przekazujesz 2 karty swojemu jednemu sąsiadowi.

W trakcie punktowania kart ścieżek policz nie tylko symbole w ogrodzie Twojego sąsiada, lecz także w swoim ogrodzie.

Wszystkie inne karty, które normalnie porównywałeś z 1 albo 2 sąsiadami, teraz porównujesz ze swoim jedynym sąsiadem.

## Przykłady punktowania



ścieżka

drzewo

dekoracja

### W 1. rundzie zagrywasz powyższe karty.

Karta ścieżki daje Ci 2 zielone symbole roślin, a na koniec gry zapewni Ci 3 punkty za każdą kartę z kamiennym symbolem drzewa w ogrodach Twoich sąsiadów. Karta drzewa daje Ci 3 zielone symbole roślin, a na koniec tej rundy zapewni Ci po 1 punkcie za każdy Twój zielony symbol rośliny (5). Na koniec gry otrzymasz 4 punkty za każdy kamienny symbol ścieżki z zielonym symbolem rośliny w Twoim ogrodzie (obecnie masz 1). Karta dekoracji nie daje żadnego symbolu rośliny. Na koniec gry otrzymasz 9 punktów, jeśli w Twoim ogrodzie będzie co najmniej 1 karta z kamiennym symbolem drzewa (już spełniłeś ten warunek).



trawnik

ul

kwiat

### W 2. rundzie zagrywasz powyższe karty.

Karta trawnika nie daje Ci żadnego symbolu rośliny, ale na koniec tej rundy zapewni Ci po 1 punkcie za każdy zielony symbol rośliny w Twoim ogrodzie (5). Na koniec gry otrzymasz po 1 punkcie za każdy Twój kamienny symbol (obecnie masz ich 5). Karta ula daje Ci 1 czerwony symbol rośliny, a na koniec tej rundy zapewni Ci po 2 punkty za każdy niebieski symbol rośliny w ogrodzie 1 z Twoich sąsiadów (np. jeśli któryś ma 3 niebieskie symbole, otrzymasz 6 punktów). Karta kwiatu daje Ci 1 czerwony symbol rośliny, a na koniec tej rundy zapewni Ci po 1 punkcie za każdy zielony i czerwony symbol rośliny w Twoim ogrodzie (5 + 2 = 7).

## Wariant „Pokaz ogrodów”

Rywalizujecie w pokazach ogrodów i zbieracie kotyliony, aby po 3 grach zdobyć miano najlepszego ogrodnika! W ten wariant można grać jedynie w trybie rywalizacji.

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasuj znaczniki kotylionów i rozdaj każdemu po 3. Jeśli ktoś ma 2 takie same znaczniki, 1 z nich oddaje i dostaje kolejny. Każdy musi mieć 3 różne znaczniki kotylionów. Każde z Was kładzie odkryte znaczniki kotylionów obok swoich plansz z wynikami tak, aby były widoczne dla wszystkich.

### PRZEBIEG GRY

Gra składa się z 3 rozgrywek. Punkty będą przechodzić między poszczególnymi rozgrywkami. Na koniec każdej rozgrywki sprawdź, czy zdobyłeś któryś ze swoich kotylionów. Aby zdobyć kotylion, musisz mieć w swoim ogrodzie największą ze wszystkich graczy liczbę symboli przedstawionych na tym kotylionie (nie zdobędziesz kotylionu w przypadku remisu). Jeśli uda Ci się zdobyć kotylion, zakryj znacznik i przydziel sobie 7 punktów. Jeśli nie uda Ci się zdobyć kotylionu, znacznik pozostaje odkryty – będziesz mógł go zdobyć w następnej rozgrywce. Możesz zdobyć więcej niż 1 kotylion w 1 rozgrywce.

Osoba, która ma najwięcej punktów na koniec 3. rozgrywki, zwycięża.

## Zasady gry 1-osobowej

W grze dla 1 gracza rywalizujesz z fikcyjnym graczem – McGregorem. Twoim końcowym wynikiem będzie różnica punktów zdobytych przez Ciebie i punktów zdobytych przez McGregora.

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ obok siebie na stole 2 plansze z wynikami – dla siebie i dla McGregora. Potasuj karty i dobierz 6 kart na rękę. Następnie połóż 12 zakrytych kart obok planszy z wynikami McGregora – to talia McGregora.

### PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega podobnie do gry 2-osobowej (liczba rund, tur, sposób punktowania kart ścieżek itp.) z następującymi zmianami.

W pierwszych 3 rundach w każdej turze zagraj 1 kartę, a następnie przekaż 2 karty McGregorowi, kładąc je obok jego talii. Następnie zagraj wierzchnią kartę z talii McGregora do jego ogrodu i dobierz 2 karty z jego talii na rękę. Dodatkowo dobierz 1 kartę z talii dobierania. Na koniec weź 2 karty, które przekazałeś McGregorowi, i wtasuj je do jego talii. Zakrytą talię odłóż z powrotem na miejsce. Nie możesz podglądać kart McGregora.

W 4. rundzie zagrywasz naraz 3 karty spośród 5 posiadanych na ręce, a McGregor zagrywa 3 wierzchnie karty ze swojej talii.

### PUNKTOWANIE

Za każdym razem, gdy otrzymujesz punkty na koniec rundy, przydziel też punkty McGregorowi, zaznaczając je na jego planszy z wynikami. Pamiętaj także, aby na koniec gry McGregor otrzymał punkty za efekty końca gry z kart w jego ogrodzie.

Odejmij sumę punktów McGregora od Twojej sumy punktów, aby określić swój wynik końcowy. Następnie sprawdź, który z medali zdobyłeś! (Zob. „Medale za grę 1-osobową”). Możesz także zapisywać na bieżąco swoje najwyższe wyniki.

## Wariant „Kompost”

Ten wariant zapewnia większą rotację kart.

Oprócz tego, że zagrywasz i przekazujesz karty, w każdej turze **możesz** odrzucić 1 kartę z ręki, co pozwoli na koniec tury dobrać z talii 2 karty zamiast 1. Odrzucone karty odkładaj na stos kart odrzuconych obok talii dobierania.


Jeśli odrzucisz kartę na koniec 3. rundy, dobierz 1 kartę z talii. Musisz mieć na ręce 5 kart, zanim zagraż 3 karty w ostatniej rundzie.

Jeśli skończą się karty w talii dobierania, potasujcie karty ze stosu kart odrzuconych i stwórzcie z nich nową talię.



Uwaga! Gdy gracze w ten wariant w trybie kooperacji albo w trybie 1-osobowym, zwiększcie liczbę punktów zapewniających medal o 5 za każdego gracza.

## Przykłady działania efektów kart





Otrzymujesz 1 punkt za każdy  w swoim ogrodzie.





Otrzymujesz 1 punkt za każdy  i 1 punkt za każdy  w swoim ogrodzie.




Otrzymujesz 1 punkt za każdy  albo 1 punkt za każdy  w swoim ogrodzie.





Otrzymujesz 1 punkt za każdy  i 1 punkt za każdy  w ogrodzie 1 z Twoich sąsiadów.





Otrzymujesz 6 punktów, jeśli masz tyle samo albo więcej  niż którykolwiek z Twoich sąsiadów.





Otrzymujesz 9 punktów, jeśli masz tyle samo albo więcej  niż każdy z Twoich sąsiadów.

Musisz mieć co najmniej 1 , aby otrzymać punkty.




Otrzymujesz 3 punkty za każdy  w swoim ogrodzie (włączając  na karcie, której efekt rozpatrujesz).




Otrzymujesz 4 punkty za każdy  z  w swoim ogrodzie.



Otrzymujesz 9 punktów, jeśli masz co najmniej 1  w ogrodzie.



Otrzymujesz 9 punktów, jeśli masz 3 albo więcej  w ogrodzie.



Otrzymujesz 9 punktów, jeśli masz 5 albo więcej symboli roślin co najmniej 1 koloru w ogrodzie.



Otrzymujesz 9 punktów, jeśli masz co najmniej po 1 symbolu każdej z roślin w ogrodzie.



*Rosa alba*, czyli róża biała, podczas punktowania każdej karty liczy się jako 1 dowolny symbol rośliny. W tej samej rundzie może być liczona jako różne symbole. *Rosa alba* musi być liczona, gdy porównujesz liczbę symboli roślin z sąsiadami.



dowolny symbol



drzewo



ścieżka



murek



ul



trawnik



dekoracja

## Medale za grę 1-osobową

Punkty na brązowy medal

30

Punkty na srebrny medal

40

Punkty na złoty medal

50

## Medale za grę kooperacyjną



Punkty na brązowy medal

Punkty na srebrny medal

Punkty na złoty medal

2	160	180	200
3	255	285	315
4	360	400	440
5	450	500	550
6	510	570	630
7	560	630	700

## Twórcy

Projekt gry: James A. Wilson, Clarrisa A. Wilson

Producent wykonawczy: Dan Yarrington

Opracowanie gry: Dann May, Dan Yarrington

Dyrektor artystyczny i oprawa graficzna: Dann May

Ilustracje: April Borchelt, Christina Qi, Naomi Robinson, Dann May

Redakcja wersji angielskiej: Charlotte Jones, Tim Schuetz, Petra Schlunk

Kierownictwo produkcji: Tim Schuetz

Tłumaczenie: Patryk Dzikiewicz

Redakcja: zespół Rebel

Testerzy: Andrew Albertsen, Christopher Arndt, Kellie Arndt, Erin Baxter, Jonathan Baxter, Julianne

Cameron, Ryan Cameron, Joelle Cathala, Avery Freniere, Charlotte Jones, Angela Kneeland, Cory

Kneeland, Marie Kneeland, Joe Lattner, Elizabeth Lewis, Jacob Mueller, Brenna Noonan, Andrew

Osborne, Jordana Osborne, Tim Schuetz, Karl Schwantes, Reilly Schwantes, Samantha Schwantes,

Skye Walker, Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams, Noah Wilson.

Szczególne podziękowania niech przyjmą: Chrissy Peske, Tom Peske, Amy Peske i Alex Peske.

Producent: Starling Games

Odwiedź nas na [www.starlinggames.com](http://www.starlinggames.com)



PL