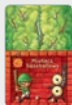


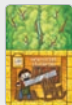
DOMEK NA DRZEWIE

ELEMENTY GRY

72 karty pokoi (6 rodzajów po 12 kart)



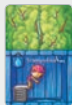
czerwone



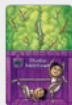
żółte



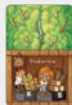
zielone



niebieskie



fioletowe



brązowe

4 karty startowe



4 karty zmiany punktacji



4 dodatkowe karty zmiany punktacji



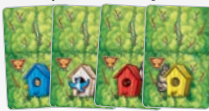
6 kart kolorów



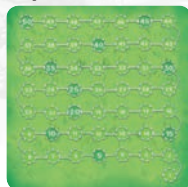
6 kart tajnych zadań



4 karty budek dla ptaków



Tor punktów



8 znaczników graczy (po 2 w czterech kolorach)



PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Rozdajcie każdemu po jednej **karcie startowej** w wybranym kolorze.
W grze 2- i 3-osobowej pozostałe karty startowe odłóżcie do pudełka.
- B** Z boku stołu połóżcie **tor punktów**.
- C** Każdy dostaje **po 2 znaczniki gracza** w tym samym kolorze, co wybrana wcześniej karta startowa:
 - jeden znacznik umieszczany jest na karcie startowej, na jej środkowym polu,
 - drugi należy położyć na dole toru punktów.
- D** **6 kart kolorów** rozłóżcie z boku stołu.
- E** **4 karty zmiany punktacji** umieśćcie obok sześciu kart kolorów.
W grze 2-osobowej użyjcie tylko kart z symbolem 🚫. Te z symbolem 🏆 odłóżcie do pudełka.
- F** Potasujcie **karty pokoi** i połóżcie je obok toru punktów (rewersiem do góry).



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa **3 rundy**. Każda runda to **1 dzień** podzielony na 3 części: **ranek, popołudnie, wieczór**.

- **RANEK – ROZDANIE KART POKOI**
- **POPOŁUDNIE – BUDOWA**
- **WIECZÓR – ZDOBYWANIE PUNKTÓW**

RANEK – ROZDANIE KART POKOI

Gracze dostają **po 6 kart pokoi**. Nie pokazują swoich kart pozostałym graczom.

POPOŁUDNIE – BUDOWA

- A** Każdy gracz wybiera **jedną** spośród kart trzymanyh w ręku i kładzie ją zakrytą (rewersom ku górze) przed sobą.
- B** **Pozostałe 5 kart każda osoba przekazuje graczeowi z lewej strony** - należy je położyć przed graczem rewersem ku górze (gracze nie mogą na razie zaglądać do tych kart!).

Następnie wszyscy równocześnie odkrywają wybrane karty i przedstawione na nich pokoje budują na swoich drzewach. Budowa odbywa się zgodnie z zasadami opisanymi na następnej stronie.

Po wybudowaniu wybranego pokoju każdy gracz sięga po **5 kart** przekazanych mu przez sąsiada siedzącego z prawej strony. Spośród tych pięciu kart ponownie należy wybrać **jedną** i powtórzyć działania:

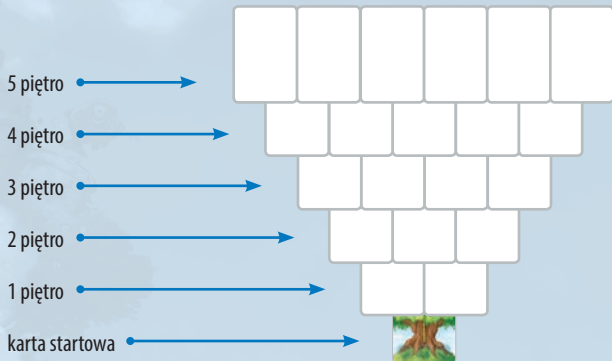
- wybraną kartę gracz kładzie zakrytą przed sobą,
- pozostałe 4 karty kładzie obok gracza siedzącego po jego lewej stronie,
- wszyscy odkrywają wybrane karty pokoi i budują je na swoich drzewach.

Gra toczy się w ten sposób do momentu, gdy graczom pozostaną w rękach po 2 karty. Wtedy jedną z nich odkładają do pudełka, nie pokazując jej nikomu (nie będzie używana w dalszej rozgrywce), a drugą dodają do swoich domków.



ZASADY BUDOWANIA DOMKU

- Dom może mieć **maksymalnie 5 pięter** (nie wliczając karty startowej). Każde kolejne piętro składa się z jednej karty więcej niż poprzednie.



- Kolejne piętra domu budowane są od dołu. Każda karta pokoju musi opierać się przynajmniej na jednej karcie z niższego piętra.

Przykłady:

Niebieska karta w przykładzie **A** opiera się na dwóch kartach.

Niebieska karta w przykładzie **B** jest kartą dokładaną na krawędzi drzewa i opiera się tylko na jednej karcie.



- Nowy pokój musi przylegać do wcześniej wybudowanego pokoju **w tym samym kolorze**.

Przykłady:

- A** Niebieska karta przylega do niebieskiej karty.
- B** Żółta karta przylega do żółtej karty.
- C** Żółta karta nie przylega do żółtej karty.



Karta pokoju w kolorze, którego **nie ma** jeszcze na drzewie, może przylegać **do dowolnych pokoi**.

RÓWNOWAGA DRZEWA

Każdy budowany pokój ma wpływ na poziom równowagi drzewa. **Pień wyznacza środek drzewa**. Budując pokój po lewej lub prawej stronie pnia, drzewo przechyla się w daną stronę. Pochylenie to zaznaczamy znacznikiem na karcie startowej:

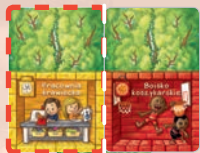
- Jeśli gracz buduje pokój **po lewej stronie** pnia drzewa, musi przesunąć swój znacznik **o jedno pole w lewo**.
- Jeśli gracz buduje pokój **po prawej stronie** pnia drzewa, musi przesunąć swój znacznik **o jedno pole w prawo**.
- Jeśli gracz buduje pokój **na środku** drzewa, **nie przesuw**a swojego znacznika.

Przykłady:

- A** *Czerwony* pokój wybudowany został z **prawej** strony pnia, znacznik równowagi należy więc przesunąć w **prawą** stronę. Drzewo przechylone jest w **prawą** stronę, następny pokój można więc zbudować na **środku** lub z **lewej** strony pnia.



- B** *Żółty* pokój wybudowany został z **lewej** strony pnia, znacznik równowagi należy więc przesunąć w **lewą** stronę. Drzewo nie przechyliło się w żadną ze stron, następny pokój można więc zbudować w **dowolnym** miejscu: na **środku**, z **lewej** lub **prawej** strony.



- C** *Niebieski* pokój wybudowany został **na środku** drzewa, gracz **nie przesuwa** więc znacznika równowagi. Pokój można więc zbudować z **lewej** lub **prawej** strony.



Jeśli gracz **nie może dołożyć karty** do swojego drzewa, odkłada ją do pudełka. W tej turze **nic nie zbuduje** na swoim drzewie.

Wieczorem gracze **otrzymują punkty** za domki na drzewach. Zanim jednak zdobędą punkty, będą mogli wpłynąć na to, które kolory pokoi będą najwyżej punktowane, a za które w tej rundzie nie będą przyznawane punkty! W tym celu gracze wykonują poniższe działania:

- Najmłodszy gracz* jako pierwszy wybiera **jedną z kart zmiany punktacji**. Po nim to samo robią kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Wybrane karty gracze umieszczają (w tej samej kolejności jak powyżej) **na kartach kolorów**. Na jednej karcie koloru może leżeć **tylko jedna** karta zmiany punktacji!

*W kolejnych rundach **pierwszą osobą wybierającą** kartę zmiany punktacji będzie gracz zajmujący **ostatnie miejsce** na torze punktów (w przypadku remisu – młodszy gracz). Po nim wybierać będą kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przykład:

Gracze wybrali **karty zmiany punktacji** i położyli je na wybranych przez siebie **kartach kolorów**. Zdobyte punkty liczyć więc będą w następujący sposób:

- gracze dostają **2 punkty** za każdy **fioletowy i zielony** pokój na swoim drzewie,
- gracze dostają **1 punkt** za każdy **czerwony, żółty i brązowy** pokój na swoim drzewie,
- gracze **nie dostają punktów** za **niebieskie** pokoje na swoich drzewach.



Podczas gry 2-osobowej wykorzystywane są wyłącznie karty 🚫 (karty 🏆 należy odłożyć do pudełka). Gracze dostają po jednej karcie 🚫. Gracz z mniejszą liczbą punktów umieszcza ją na wybranej karcie koloru jako pierwszy.

Podczas gry 3-osobowej jedna z kart zmiany punktacji nie zostanie użyta.

Po przyznaniu graczom punktów dzień dobiega końca, **runda się kończy**. Gracze przesuwiają swoje znaczniki na torze punktów o tyle pól, ile punktów zdobyli. Karty zmiany punktacji wracają na swoje miejsce. Kolejna runda rozpocznie się od rozdania graczom nowych kart pokoi.

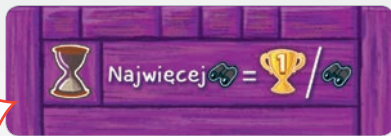
KONIEC GRY

Po upływie trzech dni, czyli po zakończeniu 3. rundy, następuje **dotaddkowe zdobywanie punktów za domki**:

- Każdy gracz sprawdza, **ile ma pokoi w poszczególnych kolorach**.
- Osoba mająca **najwięcej pokoi w danym kolorze** zdobywa tyle punktów, ile pokoi w tym kolorze znajduje się na jej drzewie (pozostali gracze nie otrzymują punktów!). Gracz bierze także **kartę koloru** w tym kolorze i kładzie przed sobą, aby było widać, że ma najwięcej pokoi danego koloru. W przypadku **remisu** żaden z graczy nie otrzymuje punktów i karty koloru.



Informacja o dodatkowym zdobywaniu punktów znajduje się na dole kart kolorów.



Klepsydra symbolizuje zakończenie gry. Gracz posiadający najwięcej pokoi z lornetką (czyli fioletowych), zdobywa 1 punkt za każdy taki pokój.

Gry wygrywa osoba mająca najwięcej punktów. W przypadku **remisu** wygrywa osoba mająca więcej kart kolorów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się wygraną.

Przykład:

Gracz ma więcej *niebieskich* i *fioletowych* pokoi od innych graczy - po 3 pokoje. Zdobywa więc za nie 6 punktów (przesuwa swój znacznik na torze punktów) i bierze karty kolorów: *niebieską* i *fioletową*.



WARIANT ŁATWIEJSZY

W celu ułatwienia gry młodszym graczom **nie są wykorzystywane karty zmiany punktacji** (należy odłożyć je do pudełka). Co wieczór, czyli podczas zdobywania punktów każdy gracz wybiera jedną kartę koloru i tylko pokoje w tych kolorach będą punktowane w tej rundzie.

3 WARIANTY ZAAWANSOWANE

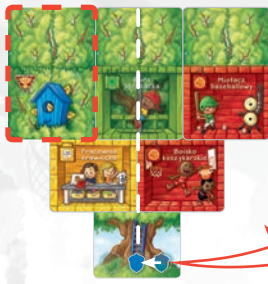
WARIANT: Budki dla ptaków

- Przed rozpoczęciem gry każdy dostaje dodatkowo **jedną** kartę budki dla ptaków. Kładzie ją przed sobą na stole.
- Jeśli gracz nie jest w stanie wybudować pokoju ze względu na niekorzystne przechylenie drzewa, może umieścić na drzewie budkę. Wpływa ona na **równowagę drzewa**, tak jak karty pokoiów.
- **Zaraz po umieszczeniu budki** gracz **może wybudować pokój** (na normalnych zasadach).
- Gracz może umieścić budkę na drzewie **tylko raz** podczas całej gry. Budka umieszczona na drzewie pozostaje na nim **do końca gry**.

- Budka może sąsiadować z pokojami w dowolnych kolorach.
- **Nie jest brana pod uwagę** podczas wieczornej fazy zdobywania punktów.
- Budka ułatwia graczowi rozbudowę domku, jednak **wykorzystana karta budki** na koniec gry oznacza **1 ujemny punkt!**

Przykład:

- A** Gracz nie może wybudować **czerwonego** pokoju, ponieważ drzewo przechylone jest w prawą stronę.



- B** Umieszcza więc **budkę dla ptaków** po lewej stronie pnia i przesuwą znacznik równowagi o jedno pole w lewą stronę.



- C Teraz gracz może wybudować **czerwony** pokój. Przesuwa znacznik równowagi w prawą stronę.



WARIANT: Tajne zadania

- Przed rozpoczęciem gry każdy losuje **jedną** kartę tajnych zadań. Nie pokazuje jej pozostałym graczom.
- Karty te przedstawiają układy pokoi, za które można dostać dodatkowe punkty **na koniec gry** – pod warunkiem, że takie same układy pokoi graczce będą mieć na swoich drzewach.

Przykład:

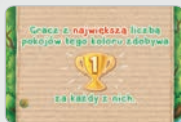
Graczowi udało się ułożyć jeden z dwóch układów - zdobywa 4 punkty.
Gdyby ułożył drugi układ z karty, zdobyłby dodatkowe 3 punkty.



WARIANT: Dodatkowe karty zmiany punktacji

Podczas gry 3- i 4-osobowej wykorzystywane są 4 karty zmiany punktacji:

- dwie z podstawowej wersji gry (🏆, 🚫)
- dwie dodatkowe (Gracz z *najmniejszą* liczbą pokoiów... , Gracz z *największą* liczbą pokoiów...)



Pozostałe karty zmiany punktacji należy odłożyć do pudełka. Zasady zdobywania punktów pozostają bez zmian.

Podczas gry 2-osobowej wykorzystywane są wszystkie **karty zmiany punktacji** (w sumie 8 kart: 4 z wersji podstawowej i 4 dodatkowe). Zasady zdobywania punktów są takie, jak w wersji podstawowej, z jednym wyjątkiem: na koniec dnia (czyli po wieczornym zdobywaniu punktów) wykorzystane przez graczy karty zmiany punktacji **usuwane są z gry** (należy odłożyć je do pudełka). Każda karta może więc być wykorzystana **tylko raz!**

Poznaj nasze gry planszowe!

nk.com.pl [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa

© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2017 Green Couch Games

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Katarzyna Suszał
DTP: Cezary Szulc