

Orzeszki ze ścieżki

Rozgrywka toczy się w wyjątkowych krainach leśnych – spotkanie w nich zwierzęta, które w rzeczywistości nie żyją obok siebie. **Opisy zwierząt** występujących w grze znajdziecie na naszej stronie: gry.nk.com.pl.

Elementy gry



45 kart ścieżek



19 kart zwierząt



9 kart celów



4 znaczniki
graczy



15 znaczników
wody

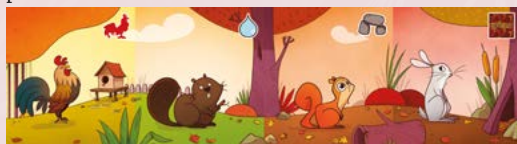


15 znaczników
kryjówek



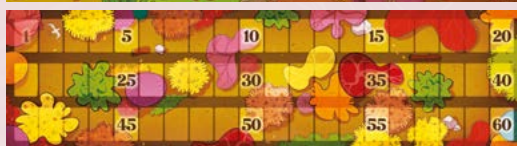
kogut

plansza



Na planszy są **4 pola**:

- pole koguta,
- pole bobra,
- pole wiewiórki,
- pole królika.



Z drugiej strony planszy jest **tor punktów**.

W pudełku znajdziecie 9 KART DODATKOWYCH (karty celów). Zostały przygotowane przez Wydawnictwo Nasza Księgarnia. Polecamy dołączyć je do gry po zagraniu w wersję podstawową.



Cel gry

Nadchodzi zima. Zwierzęta w leśnych krainach gromadzą zapasy smakołyków. Podczas rozgrywki każdy gracz tworzy przed sobą **leśną krainę**. Dokładając kolejne karty, gracze dodają do swoich krain **zwierzęta** i tworzą kręte **ścieżki**. Na ścieżkach leżą różne **smakołyki**. Gracze starają się prowadzić ścieżki w taki sposób, aby zwierzęta miały dostęp do swoich ulubionych smakołyków. Im cenniejsze z nich zgromadzą, tym więcej punktów zdobędą gracze. Wygra osoba, która zdobędzie najwięcej punktów za swoją leśną krainę.

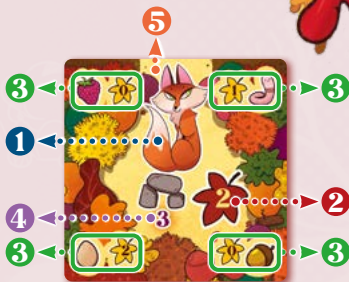
Przygotowanie gry

- 1 **Planszę** połóżcie (stroną ze zwierzętami do góry) na środku stołu.
 - 2 **Karty ścieżek** dokładnie potasujcie, stwórzcie z nich stos i połóżcie nad planszą – **nad polem koguta**. W dalszej części instrukcji stos ten nazywać będziemy **stosem ścieżek**.
 - 3 **Karty zwierząt** dokładnie potasujcie, stwórzcie z nich stos i połóżcie nad planszą – **nad polem królika**. W dalszej części instrukcji stos ten nazywać będziemy **stosem zwierząt**.
 - 4 Każdy gracz bierze **po 1 karcie** ze **stosu zwierząt** i kładzie ją (obrazkiem do góry) przed sobą – **jest to początek leśnej krainy gracza**.
 - 5 Gracz, który ostatnio był w lesie (lub gracz najmłodszy), bierze **koguta** i kładzie go przed sobą.
 - 6 **Znaczniki wody** połóżcie na planszy – **na polu bobra**.
 - 7 **Znaczniki kryjówki** połóżcie na planszy – **na polu wiewiórki**.
 - 8 Weźcie **po 1 znaczniku gracza** i połóżcie obok siebie. Pozostałe znaczniki odłóżcie do pudełka.
 - 9 Pod planszą zostawcie miejsce na karty wykładane podczas rozgrywki.
- 9 kart celów** odłóżcie do pudełka. Wariant z tymi kartami opisany jest w dalszej części instrukcji.



Opis karty zwierząt

- 1 Zwierzę**, które może pojawić się w leśnej krainie – w tym przypadku lis.
- Liczba **punktów**, jaką gracz zdobędzie za lisa w jego leśnej krainie.
- 4 rodzaje **smakołyków** i liczba **punktów**, jaką gracz zdobędzie za smakołyki zgromadzone przez lisa.
- Pojemność kryjówki**, czyli liczba smakołyków, jaką lis może zgromadzić.
- Początek ścieżki**, którą podążać będzie lis.



Wprowadzenie

Zanim przejdziemy do szczegółowych zasad, poznajcie ogólny przebieg gry.

- Podczas rozgrywki każdy gracz **dokłada karty do swojej leśnej krainy**. Dzięki temu kraina się powiększa: pojawiają się **zwierzęta** oraz kręte **ścieżki** z leżącymi na nich **smakołykami**.
- Karty należy dokładać w taki sposób, aby umożliwić zwierzętom dostęp do ścieżek – zwierzęta podążają nimi i **gromadzą napotkane smakołyki**.
- O liczbie smakołyków, jaką zwierzęta mogą zgromadzić, decyduje **pojemność kryjówki**. Pojemność tę w trakcie gry można powiększyć!
- Zwierzęta nie wybrzydają – idąc od swojej kryjówki, **gromadzą wszystkie smakołyki** napotkane na ścieżce. Nawet takie, które są mniej warte od smakołyków leżących w dalszej części ścieżki.
- Im bardziej wartościowe smakołyki zwierzęta zgromadzą, tym więcej punktów gracz zdobędzie na koniec gry.

Przykład:

Lis w swojej kryjówce ma miejsce na 3 smakołyki .
Gromadzi więc: dżdżownicę (wartą 1 punkt:), żółdźdź (wartego 0 punktów:) i jajko (warte 2 punkty:).
Na kolejne smakołyki leżące na ścieżce lis nie ma już miejsca w swojej kryjówce. Jeśli gracz powiększy pojemność kryjówki, lis będzie mógł zgromadzić kolejne smakołyki ze ścieżki.



Przebieg rozgrywki

Każdy gracz rozpoczyna grę z 1 kartą leżącą przed nim (otrzymaną podczas przygotowania gry). To pierwsza karta w leśnej krainie. W każdej rundzie gracze dołożą po 1 karcie do swojej leśnej krainy. Na koniec gry krainy składać się będą z 16 kart tworzących kwadrat 4×4 .

Każda runda składa się z 2 etapów:

Etap 1. Dolożenie 4 kart do planszy

Etap 2. Powiększenie leśnej krainy

Etap 1. DOŁOŻENIE 4 KART DO PLANSZY

Na początku każdej rundy pod 4 polami planszy połóżcie (obrazkiem do góry) po 1 karcie:

- pod polami koguta, bobra i wiewiórki połóżcie po 1 karcie wziętej z góry stosu ścieżek,
- pod polem królika połóżcie kartę wziętą z góry stosu zwierząt.



Etap 2. POWIĘKSZENIE LEŚNEJ KRAINY

Gracz z **kogutem** (a po nim kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) wykonuje poniższe działania:

- **Bierze 1 z kart** leżących pod 4 polami planszy.

Uwaga! Nie uzupełniajcie pustych miejsc po wziętych kartach! Pierwszy gracz (z kogutem) wybiera 1 z 4 kart, następny 1 z 3 kart itd. – każdy kolejny gracz ma coraz mniejszy wybór.

- Wziętą kartę **dokłada do swojej leśnej krainy** (zgodnie z ZASADAMI TWORZENIA LEŚNEJ KRAINY).
- **Korzysta z pomocy zwierzęcia** z planszy (zgodnie z OPISEM ZWIERZĄT Z PLANSZY).

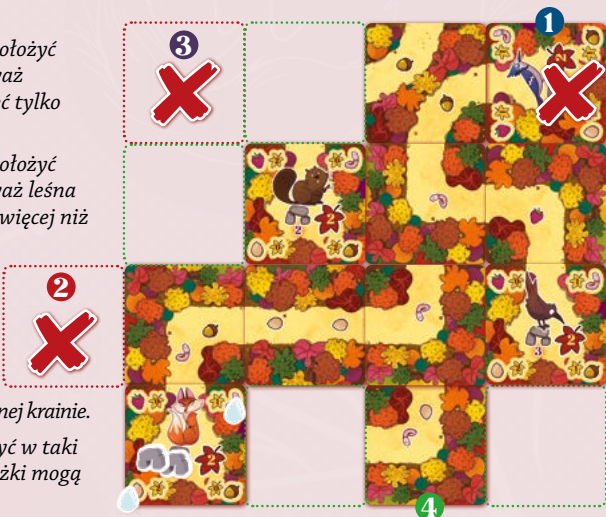
Zasady tworzenia leśnej krainy

- Leśna kraina każdego gracza na koniec gry będzie się składać z **16 kart** tworzących **kwadrat 4 x 4**.
- Pierwszą kartę (otrzymaną podczas przygotowania gry) gracze kładą przed sobą. Kolejne karty muszą być dokładane w taki sposób, aby **sąsiadowały bokami** przynajmniej z 1 kartą znajdującą się już w leśnej krainie. Wraz z dokładaniem kolejnych kart kraina może się rozrastać w dowolnych kierunkach, ważne jednak, aby ostatecznie zamknęła się w **4 kolumnach i 4 rzędach**.
- Dokładając kartę (ścieżek lub zwierząt), **można ją dowolnie obracać**.
- Kart dołożonych do leśnej krainy **nie można obracać ani przenosić w inne miejsca**.
- Karty ścieżek nie muszą być dokładane do już istniejących ścieżek. Ścieżki mogą tworzyć **ślepe zaułki**.
- Ścieżki mogą być dowolnej długości.
- Ścieżka może być połączona tylko z 1 kryjówką zwierzęcia.

Uwaga! Jeśli zdarzy się, że gracz nie ma możliwości dołożenia karty w taki sposób, aby ścieżka należała tylko do 1 zwierzęcia, dokłada ją obrazkiem do dołu. Karta ta nie będzie brała udziału w końcowym liczeniu punktów.

Przykład:

- 1 Tej karty **nie można** dołożyć w taki sposób, ponieważ 1 ścieżka może należeć tylko do 1 zwierzęcia.
- 2 Tej karty **nie można** dołożyć w taki sposób, ponieważ leśna kraina nie może mieć więcej niż 4 kolumny i 4 rzędy.
- 3 Tej karty **nie można** dołożyć w taki sposób, ponieważ nie sąsiaduje bokiem z przynajmniej 1 kartą leżącą już w leśnej krainie.
- 4 Tę kartę **można** dołożyć w taki sposób, ponieważ ścieżki mogą tworzyć ślepe zaułki.



Opis zwierząt z planszy

Po dołożeniu karty do swojej leśnej krainy gracz może (ale nie musi) skorzystać z pomocy zwierzęcia z planszy: koguta, bobra, wiewiórki lub królika.

Uwaga! Gracz może skorzystać z pomocy tylko tego zwierzęcia, pod polem którego leżała karta wzięta przez gracza! Np. jeśli gracz wziął kartę leżącą pod polem wiewiórki, może skorzystać tylko z jej pomocy.

Kogut



Jak głosi stare powiedzenie, kto rano wstaje, ten pierwszeństwo dostaje.

Gracz, który wziął kartę leżącą pod polem koguta, wykonuje poniższe działania:

- bierze **koguta** od jego dotychczasowego posiadacza,
- kładzie go na stole przed sobą.

Pamiętajcie, że gracz mający koguta:

- **jako pierwszy wybiera kartę** na początku etapu 2,
- w momencie zakończenia gry zdobywa dodatkowy **1 punkt**.



Uwaga! Jeśli gracze w mniej niż 4 osoby i nikt nie wybrał karty leżącej pod polem koguta, kogut zostaje u dotychczasowego posiadacza.

Bóbr



Potrzebujecie wody? Lepszego eksperta niż bóbr w leśnej krainie nie znajdziecie!

Gracz, który wziął kartę leżącą pod polem bobra, wykonuje poniższe działania:

- bierze 1 **znacznik wody** z planszy,
- kładzie go na karcie dowolnego zwierzęcia w swojej leśnej krainie – na wybranym przez siebie smakołyku.



Znacznik wody zwiększa o 1 liczbę punktów za dany smakołyk zgromadzony przez zwierzę. Na karcie zwierzęcia można położyć maksymalnie 4 znaczniki wody: **po 1 znaczniku na każdym smakołyku**.



Wiewiórka



Macie za małą kryjówkę? Wiewiórka jest ekspertem od ukrywania zapasów, chętnie wam pomoże.

Gracz, który wziął kartę leżącą pod polem wiewiórki, wykonuje poniższe działania:

- bierze 1 **znacznik kryjówki** z planszy,
- kładzie go na karcie dowolnego zwierzęcia w swojej leśnej krainie – na symbolu kryjówki.



Każdy **znacznik kryjówki zwiększa o 1 pojemność kryjówki**. Na karcie zwierzęcia można położyć **dowolną liczbę znaczników kryjówek**.

Królik



Jeś bardzo towarzyski i pozwoli wam zaprosić do lasu nowe zwierzęta.

Gracz, który wziął kartę leżącą pod polem królika, **nie wykonuje dodatkowych działań**. Wzięcie karty z tego miejsca to jedyny sposób na zwiększenie liczby zwierząt w swojej leśnej krainie.



Przykład wykorzystania znaczników wody i kryjówek:

W trakcie rozgrywki na karcie lisa gracz położył:

- 2 **znaczniki kryjówki** – lis może więc zgromadzić o 2 smakołyki więcej (5 zamiast 3),
- 1 **znacznik wody** na jajku – za każde jajko zgromadzone przez lisa gracz zdobędzie 1 punkt więcej (3 zamiast 2),
- 1 **znacznik wody** na żółędziu – za każdego żółędzia zgromadzonego przez lisa gracz zdobędzie 1 punkt więcej (1 zamiast 0).

Na ścieżce prowadzącej od kryjówki lisa leży 6 smakołyków. Lis może zgromadzić 5 z nich – leżących najbliżej jego kryjówki:

- za 2 dżdżownice zdobędzie 2 punkty,
- za 1 żółędzia zdobędzie 1 punkt,
- za 2 jajka zdobędzie 6 punktów.






Koniec rundy

Runda kończy się po etapie 2. Jeśli pod planszą zostały karty, odłóżcie je do pudełka.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy ułożycie swoje leśne krainy (każda z nich tworzy kwadrat 4 × 4). Należy wtedy wykonać poniższe działania:

- Odwracacie planszę na drugą stronę, **torem punktów** do góry.
- Liczycie zdobyte punkty:
 - **za zwierzęta** w waszych leśnych krainach, 
 - **za smakołyki** zgromadzone przez zwierzęta (pamiętajcie, że każdy **znacznik wody** zwiększa o 1 liczbę punktów za dany smakołyk zgromadzony przez to zwierzę), 
 - gracz z **kogutem** zdobywa dodatkowy **1 punkt**. 
- Zdobyte punkty zaznaczacie na torze punktacji (przesuwacie **znaczniki graczy** o odpowiednią liczbę pól).

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku **remisu** wygrywa osoba z kogutem lub osoba siedząca najbliższej osoby z kogutem (licząc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Przykład liczenia punktów:

W leśnej krainie jest **4 zwierząt**: sikorka (1 punkt), wiewiórka (1 punkt), lis (2 punkty) i borsuk (3 punkty).

Za zwierzęta gracz zdobywa w sumie **7 punktów** (1+1+2+3).

Sikorka ma kryjówkę na 4 smakołyki. Zgromadziła w niej:

- 2 jajka (**4 punkty**),
- 2 dżdżownice (**2 punkty**).

Wiewiórka ma kryjówkę na 5 smakołyków. Zgromadziła w niej:

- 1 dżdżownicę (**1 punkt**),
- 3 żółędzie (**3 punkty**),
- 1 jeżynę (**0 punktów**).

Lis ma kryjówkę na 3 smakołyki + 2 za 2 znaczniki kryjówki. Zgromadził w niej:

- 2 dżdżownice (**4 punkty**),
- 1 żółędzia (**0 punktów**),
- 2 jajka (**6 punktów**).

Na więcej smakołyków ze ścieżki nie ma już miejsca w kryjówce.

Borsuk ma kryjówkę na 0 smakołyków + 2 za 2 znaczniki kryjówki.

Zgromadził w niej:

- 1 dżdżownicę (**2 punkty**),

- 1 jeżynę (**1 punkt**).

Na więcej smakołyków ze ścieżki nie ma już miejsca w kryjówce.

Dodatkowo gracz zdobywa **1 punkt** za koguta. W sumie gracz zdobył **31 punktów**.





Wariant trudniejszy dla 2 osób

Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami.

Przygotowanie gry

Każdy gracz bierze **po 2 karty** ze **stosu zwierząt** i kładzie je (obrazkiem do góry) jedną obok drugiej przed sobą. Przed położeniem karty te można dowolnie obracać.

Przebieg rozgrywki

Etap 2. Powiększenie leśnej krainy

Wybieranie kart dołożonych do 4 pól planszy odbywa się zgodnie z poniższą kolejnością:

- kartę wybiera gracz z kogutem,
- kartę wybiera przeciwnik,
- kartę wybiera gracz z kogutem,
- pozostałą kartę bierze przeciwnik.

Zasady tworzenia leśnej krainy

Zasady są takie same jak w podstawowej wersji gry, z poniższą zmianą.

- Leśna kraina każdego gracza na koniec gry będzie się składać z **32 kart** tworzących **prostokąt 4 × 8**. Wraz z dokładaniem kolejnych kart kraina może się rozrastać w dowolnych kierunkach, ważne jednak, aby ostatecznie zamknęła się w 4 rzędach i 8 kolumnach lub 4 kolumnach i 8 rzędach.



Wariant z kartami dodatkowymi

Karty celów opracowane zostały przez Grzegorza Stawickiego. Polecamy dołączyć je do gry po kilkukrotnym rozegraniu wersji podstawowej.

Poniżej znajdują się zmiany związane z dołączeniem kart celów do rozgrywki. Pozostałe zasady się nie zmieniają.

Przygotowanie gry

- 1. Skrzyżowanie ścieżek** połóżcie na środku stołu.
- Wybierzcie od 1 do 4 kart celów, które włączycie do rozgrywki. Pozostałe karty celów odłóżcie do pudełka.
- Następnie wybrane karty celów w losowy sposób połóżcie przy skrzyżowaniu ścieżek – po 1 karcie przy każdym boku.

Uwaga! Karty te obowiązują wszystkich graczy – każdy z nich może dzięki nim zdobyć dodatkowe punkty.

Opis kart celów znajduje się na następnej stronie.

Koniec gry

Policzcie punkty za karty celów leżące przy skrzyżowaniu ścieżek. Im lepiej zrealizujecie dany cel, tym więcej punktów za niego zdobędziecie.

Liczba punktów za każdy cel jest taka sama: gracz, który najlepiej zrealizuje cel, zdobywa **6 punktów**, drugi gracz **3 punkty**, a trzeci gracz **1 punkt**.

W przypadku remisu każdy remisujący gracz zdobywa pełną liczbę punktów za zajęte miejsce. W zależności od liczby remisujących graczy nie przyznaje się punktów za kolejne miejsca, np.:

- jeśli 2 graczy remisuje na 1. miejscu (zdobyczą po 6 punktów), następny gracz zajmuje 3. miejsce (zdobyczą 1 punkt),
- jeśli 3 graczy remisuje na 1. miejscu (zdobyczą po 6 punktów), następny gracz zajmuje 4. miejsce (nie zdobywa więc punktów).

Aby mieć szansę na punkty za kartę celów, gracz musi mieć w swojej krainie co najmniej 1 smakołyk, którego dotyczy dany cel.



Opis kart celów

Każda karta celu dotyczy 1 rodzaju smakołyku – tego, obok którego została położona przy skrzyżowaniu.

Sprawdzając, ile punktów zdobyliście za kartę celu, zawsze liczycie wszystkie smakołyki, których dotyczy ten cel (zarówno te zgromadzone przez zwierzęta, jak i te niezgromadzone).



Gracz mający **w swojej krainie najwięcej / najmniej** smakołyku, którego dotyczy ten cel, zdobywa 6 punktów. Kolejni gracze zdobywają 3 punkty i 1 punkt.



Gracz mający **w dowolnej kolumnie / dowolnym rządzie najwięcej** smakołyku, którego dotyczy ten cel, zdobywa 6 punktów. Kolejni gracze zdobywają 3 punkty i 1 punkt.



Gracz mający **w zaznaczonym obszarze najwięcej** smakołyku, którego dotyczy ten cel, zdobywa 6 punktów. Kolejni gracze zdobywają 3 punkty i 1 punkt.



Gracz mający **na dowolnej ścieżce najwięcej** smakołyku, którego dotyczy ten cel, zdobywa 6 punktów. Kolejni gracze zdobywają 3 punkty i 1 punkt.



Gracz mający **najwięcej ścieżek** z przynajmniej 1 smakołykiem, którego dotyczy ten cel, zdobywa 6 punktów. Kolejni gracze zdobywają 3 punkty i 1 punkt.

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [@nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2024 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Hertig
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



© 2023 Devir Contenidos S.L.
C/ Rosselló, 184, 5.
Barcelona 08008, Spain