

Doniczki



INSTRUKCJA



Doniczki

Przestrzenna łamigłówka z dobieraniem kart i żetonów roślin doniczkowych.

Gra autorstwa Molly Johnson, Roberta Melvina, Aarona Mesburne'a, Kevina Russa i Shawna Stankewicha dla 1–5 graczy w wieku 10+.

ELEMENTY GRY

60 kart roślin

(po 12 w każdym z 5 rodzajów)



sukulenty



kwitnące



liściaste



pnące



nietypowe



liściaste



sukulenty



kwitnące



pnące



nietypowe

60 kart pomieszczeń

(po 12 w każdym z 5 kolorowych wzorów, pasujących do rodzajów roślin)



10 kart pomocy

5 kart schowka



**10 kart
celu roślin**

(używane w grze zaawansowanej)



**10 kart
celu przedmiotów**

(używane w grze zaawansowanej)



**10 kart
celu pomieszczeń**

(używane w grze zaawansowanej)



1 worek

(na żetony przedmiotów i pielęgnacji)



45 żetonów przedmiotów

(po 5 w każdym z 9 rodzajów zwierząt i mebli do rozłożenia w pomieszczeniach)



stół

krzesło

sofa

lampa

regal



ryba

ptak

kot

pies

36 żetonów doniczek

(po 6 w 3 punktowanych rodzajach
i 18 terakotowych)



betonowe – 3 pkt.

drewniane – 2 pkt.

ceramiczne – 1 pkt

terakotowe – 0 pkt.

45 żetonów pielęgnacji

(po 15 każdego rodzaju – zwiększają bujność roślin)



nawóz

łopatka

konewka

36 żetonów ręki do roślin

(do wykonywania akcji specjalnych)



60 drewnianych żetonów bujności

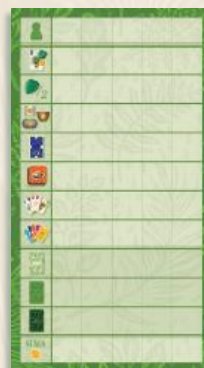
(do oznaczenia bujności roślin)



duże – 3 bujności

małe – 1 bujność

1 notes



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Umieśćcie wszystkie 45 żetonów przedmiotów oraz 45 żetonów pielęgnacji w worku i dobrze wymieszajcie. Umieśćcie worek pośrodku stołu w miejscu dogodnym dla wszystkich graczy. Dobierzcie 4 żetony z worka i umieśćcie je odkryte w jednym rzędzie obok worka, tworząc w ten sposób rynek.
 - 2 Przetasujcie wszystkie karty roślin i umieśćcie je w zakrytej talii nad workiem. Dobierzcie 4 karty i umieśćcie je odkryte w jednym rzędzie nad żetonami.
 - 3 Przetasujcie wszystkie karty pomieszczeń i umieśćcie je w zakrytej talii poniżej worka. Dobierzcie 4 karty i umieśćcie je odkryte w jednym rzędzie poniżej żetonów.
- Na tym kończy się przygotowanie rynku.
- 4 Umieśćcie wszystkie żetony bujności i ręki do roślin w stosach w pobliżu rynku.
 - 5 Przygotujcie odpowiednią liczbę żetonów doniczek w zależności od liczby graczy:
Umieśćcie wszystkie doniczki w stosach w pobliżu rynku. Nadliczbowe doniczki odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

1 gracz: po 4 w punktowanych rodzajach i wszystkie terakotowe
2 graczy: po 3 w punktowanych rodzajach i wszystkie terakotowe
3 graczy: po 4 w punktowanych rodzajach i wszystkie terakotowe
4 graczy: po 5 w punktowanych rodzajach i wszystkie terakotowe
5 graczy: po 6 w punktowanych rodzajach i wszystkie terakotowe

- 6 Rozdajcie wszystkim graczom po 2 karty pomocy i po 1 karcie schowka i umieśćcie je odkryte przed każdym z graczy. Nadliczbowe karty pomocy i schowka odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

- 7 Rozdajcie wszystkim graczom po 1 karcie rośliny i 1 karcie pomieszczenia i umieśćcie je odkryte przed każdym z graczy.
- 8 Gracz z kartą rośliny wymagającą największej bujności zostaje pierwszym graczem. Jeśli kilkoro graczy remisuje w tej kwestii, rozpoczyna gracz, którego roślina jest pierwsza w kolejności alfabetycznej.
- 9 Rozdajcie graczom żetony ręki do roślin:

Pierwszy gracz nie otrzymuje żetonu ręki do roślin.

Gracz na prawo od pierwszego gracza (ostatni gracz) otrzymuje 2 żetony ręki do roślin.

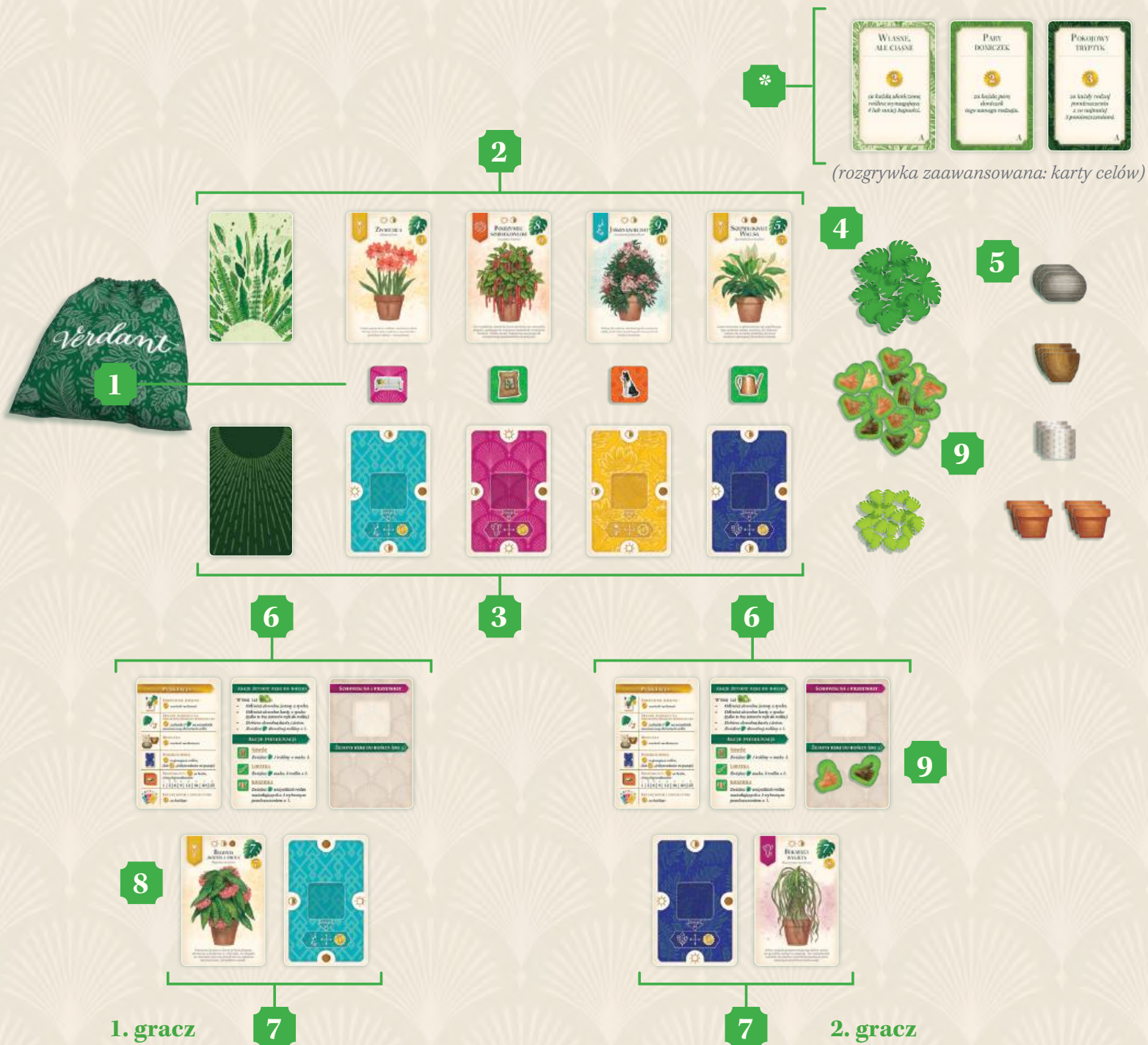
Pozostali gracze otrzymują po 1 żetonie ręki do roślin.

PRZYGOTOWANIE ZAAWANSOWANE

Po rozegraniu kilku standardowych partii możecie urozmaicić grę poprzez dodanie kart celów.

- Przetasujcie osobno każdą talię celu (roślin, przedmiotów i pomieszczeń) i dobierzcie po 1 karcie z każdej talii. Pozostałe karty celów odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
- Umieśćcie 3 dobrane karty obok rynku, tak aby wszyscy gracze dobrze je widzieli. Na tych kartach znajdują się ogólnodostępne cele, które może zrealizować każdy z graczy. Punkty za nie zostaną przyznane na koniec gry (patrz karty celów na str. 17).

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY 2-OSOBOWEJ



OPIS ROZGRYWKI

Rozpoczynając od pierwszego gracza, a następnie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze będą wykonywali swoje tury.

W swojej turze gracz dobierze parę składającą się z karty i sąsiedniego żetonu i umieści ją w swoim domu – obszarze przed nim. Gracze będą tworzyli dom na siatce o rozmiarze 5 x 3 (5 kart szerokości i 3 karty wysokości), dokładając karty tak, by sąsiadowały z tymi umieszczonymi wcześniej. Gracze będą dopasowywać karty roślin do pomieszczeń oraz używać żetonów pielęgnacji, by zapewnić swoim roślinom odpowiednie warunki do wzrostu.

POCZĄTEK GRY

Przed pierwszą turą pierwszego gracza wszyscy gracze jednocześnie wybierają początkowe pozycje swoich startowych kart roślin i pomieszczeń. Karty te muszą ze sobą sąsiadować bokami w dowolnej konfiguracji.

Gdy dana roślina osiągnie odpowiedni poziom bujności, gracz będzie mógł ukończyć roślinę, kładąc na niej żeton doniczki. Na koniec tury gracza rynek zostanie uzupełniony żetonem z worka i kartą z odpowiedniej talii. Dodatkowo na karcie w tej samej kolumnie co dobrana karta zostanie umieszczony żeton ręki do roślin.

Gra kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze ukończą swój dom składający się z 15 kart (każdy gracz rozegra dokładnie 13 tur).

Po tym następuje punktacja. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

1. Dobierz kartę i żeton

Na początku każdej tury na środku stołu znajdują się 4 karty roślin, 4 żetony z worka i 4 karty pomieszczeń. Razem tworzą rynek. Karty i żetony tworzą 4 kolumny, z których każda składa się z 1 karty rośliny, 1 żetonu oraz 1 karty pomieszczenia.

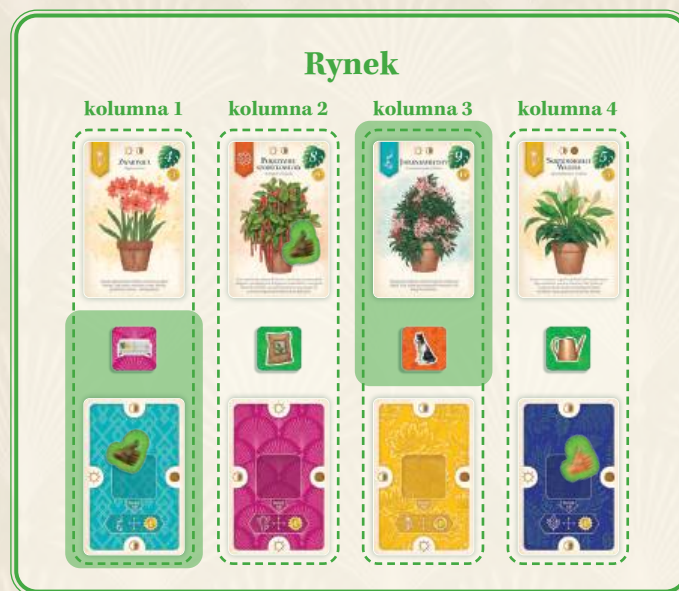
Musisz dobrać 1 żeton i 1 kartę (rośliny albo pomieszczenia) z tej samej kolumny.

Otrzymujesz również wszystkie żetony ręki do roślin leżące na dobranej karcie.

Uwaga: Przed dokonaniem wyboru możesz wydać żetony ręki do roślin, by wykonać akcje modyfikujące rynek lub zmieniające kryteria doboru. Te akcje opisane są na str. 9.

Jeśli któryś gracz spełni wymagania oświetlenia podczas umieszczania startowych kart, natychmiast zwiększa bujność startowej rośliny o 1 (kładzie na niej żeton bujności, patrz 3. krok przebiegu tury na str. 7).

Następnie rozpoczyna się tura pierwszego gracza.



2. Umieść kartę w domu

Dobre karty układasz przed sobą na siatce 5 x 3 zwanej twoim domem. Umieszczając kartę w domu, musisz stosować się do poniższych zasad:

- Karty trzeba umieszczać tak, by sąsiedowały bokiem z inną kartą.
- Karty roślin muszą sąsiedować wyłącznie z kartami pomieszczeń i odwrotnie, tworząc wzór szachownicy.
- Kart nie wolno umieszczać poza siatką 5 x 3 (siatka musi być szeroka na 5 kart i wysoka na 3).
- Kart nie wolno obracać (muszą być umieszczane w pionowej orientacji).
- Raz umieszczonej karty nie wolno przesuwać w kolejnych turach.
- Karty nie muszą spełniać warunków oświetlenia (patrz pkt. 3) ani pasować kolorystycznie (patrz punktacja).

3. Sprawdź warunki oświetlenia i zwiększ bujność

Staraj się rozmieścić w domu karty roślin i pomieszczeń tak, by stworzyć dla roślin jak najkorzystniejsze warunki oświetlenia i dzięki temu zwiększyć ich bujność (patrz pkt. 5 *Ukończ rośliny*).

Każda roślina ma od 1 do 3 preferowanych warunków oświetlenia. Na każdej krawędzi kart pomieszczeń znajduje się symbol z warunkiem oświetlenia. Jeśli warunek oświetlenia na boku karty pasuje do jednego z preferowanych warunków oświetlenia sąsiadującej z tym bokiem rośliny, należy zwiększyć bujność tej rośliny o 1.

Wzrost rośliny, nazywany w grze bujnością, oznaczany jest za pomocą żetonów bujności. Małe żetony (jaśniejsza zieleń) mają wartość 1, a duże (ciemniejsza zieleń) – 3. Możesz w dowolnej chwili wymienić 3 małe żetony na 1 duży. W rozgrywkach z większą liczbą graczy upewnij się, że na bieżąco wymieniasz żetony, tak aby w rezerwie zawsze pozostawał zapas małych żetonów.

Jeśli w wyniku umieszczenia karty w domu powstanie wiele dopasowań, należy sprawdzić każde z nich. W ten sposób w jednej turze można zwiększyć bujność kilka razy.

Uwaga: Nie ma znaczenia, w jakiej kolejności umieszczane są karty roślin i pomieszczeń – bujność jest zwiększana zawsze, gdy dochodzi do dobrego dopasowania.

Przykład ukończonego domu



Warunki oświetlenia



pełne słońce



półcień



cień

dopasowanie



Żeton bujności
o wartości 1



Żeton bujności
o wartości 3



4. Umieść/użyj żetony

Możesz umieścić żetony mebli i zwierząt w swoim domu albo wydać żetony pielęgnacji, by wykonać akcje pielęgnacji. Możesz użyć właśnie dobranego żetonu, żetonu z karty schowka (patrz pkt. 6) albo obu.

Umieszczanie żetonu mebla lub zwierzęcia

Możesz umieścić żeton mebla lub zwierzęcia na dowolnej pustej karcie pomieszczenia. Na 1 karcie pomieszczenia może znajdować się tylko 1 żeton. Kolor/rodzaj żetonu nie musi pasować do rodzaju pomieszczenia (ale jeśli pasuje, umożliwi zdobycie większej liczby punktów, patrz *Punktacja pomieszczeń* na str. 10). Umieszczonego żetonu nie wolno przesuwać w kolejnych turach.

Używanie żetonu pielęgnacji

Aby zwiększyć bujność roślin, oprócz zapewnienia im właściwych warunków oświetlenia możesz użyć żetonów pielęgnacji. Żetony te są jednorazowe – po użyciu należy je odrzucić.

Żetony pielęgnacji występują w 3 rodzajach. Każdy działa w inny sposób:

- **Nawóz:** Zwiększ bujność jednej wybranej rośliny o 3. Wszystkie żetony muszą trafić do jednej rośliny. Jeśli ukończenie tej rośliny wymagało mniej niż 3 bujności, nadliczbowa bujność przepada.
- **Łopatka:** Zwiększ bujność maksymalnie 3 różnych roślin o 1. Możesz zwiększyć bujność dowolnych 3 roślin, ale nie możesz dodać więcej niż 1 bujności do tej samej rośliny. Jeśli w domu znajdują się mniej niż 3 nieukończone rośliny, nadliczbowa bujność przepada.
- **Konewka:** Zwiększ bujność wszystkich roślin sąsiadujących z 1 wybranym pomieszczeniem o 1. Musisz wybrać, z którego pomieszczenia użyjesz konewki, i zwiększyć bujność o 1 każdej nieukończonej rośliny sąsiadującej z tym pomieszczeniem.

Jeśli, w rzadkim przypadku, nie chcesz zwiększyć bujności rośliny, możesz tego nie robić. W swojej turze możesz użyć 2 żetonów pielęgnacji, jeśli pozostał ci jakiś w schowku.

5. Ukończ rośliny i dodaj doniczki

Gdy roślina osiągnie wskazany na karcie poziom bujności, usuń z niej wszystkie żetony bujności i zasadź ją w doniczce, umieszczając na niej punktujący żeton doniczki z rezerwy o najwyższej wartości. Jeśli w rezerwie nie ma już punktujących żetonów doniczek, użyj terakotowej doniczki. Żeton doniczki umieść na rysunku doniczki na karcie, aby oznaczyć, że roślina jest ukończona.

Uwaga: Nie zwiększa się już bujności ukończonych roślin (poprzez dopasowanie warunków oświetlenia ani użycie żetonów pielęgnacji).

nawóz



+3



łopatka



+1

+1

+1



konewka



+1

+1

+1



+1

6. Umieść niewykorzystany żeton przedmiotu/pielęgnacji w schowku i sprawdź limit żetonów ręki do roślin

Możesz przechować maksymalnie **1 żeton przedmiotu/pielęgnacji** (z tej tury lub poprzednich) na karcie schowka, by wykorzystać go w kolejnych turach. Nadliczbowe żetony, których nie możesz lub nie chcesz użyć, muszą zostać odrzucone.

Pomiędzy turami możesz zachować **maksymalnie 5 żetonów ręki do roślin**. Niewykorzystane żetony ręki do roślin przechowuj na karcie schowka. Jeśli na koniec tury na karcie schowka znajduje się więcej niż 5 żetonów ręki do roślin, musisz zwrócić do rezerwy nadliczbowe żetony.

Akcje żetonów ręki do roślin

Możesz wydać żetony ręki do roślin, by wykonać poniższe akcje. **Każda akcja kosztuje 2 żetony ręki do roślin:**

- A. Odśwież żetony:** Zanim wybierzesz swoją kartę i żeton z rynku, odśwież dowolną liczbę żetonów z rynku. Wybierz od 1 do 4 i odłóż je na bok. Następnie pojedynczo dobieraj nowe żetony z worka i umieszczaj je na pustych miejscach na rynku, zaczynając od miejsca najbliższego workowi. Na koniec wrzuć do worka odłożone wcześniej żetony (porządnie potrząśnij workiem, by je wymieszać).
- B. Odśwież karty:** Zanim wybierzesz swoją kartę i żeton z rynku, odśwież dowolną liczbę kart z rynku, na których nie leżą żetony ręki do roślin. Postępuj tak samo jak przy odświeżeniu żetonów, ale odłożone karty umieść na dole odpowiednich talii.
- C. Zignoruj wymagania wyboru:** Wybierz z rynku dowolną kartę i żeton. Nie muszą być z tej samej kolumny. (Uwaga: ta akcja zastępuje główną akcję wyboru, może więc być przeprowadzona tylko raz w turze).
- D. +1 do bujności:** Zwiększ bujność dowolnej swojej rośliny o 1.


Wszystkie wydane żetony ręki do roślin wracają do rezerwy. Możesz wykonać tyle akcji żetonu ręki do roślin, ile chcesz, o ile masz na to wystarczającą liczbę żetonów ręki do roślin.


7. Uzupełnij rynek


Po zakończeniu poprzednich kroków uzupełnij rynek, dodając do niego kartę z odpowiedniej talii i żeton z worka. Dodatkowo umieść 1 żeton ręki do roślin na pozostałej karcie w kolumnie, z której dobrałeś kartę w tej turze.


Tvoja tura dobiega końca. Swoją turę rozpoczyna gracz po twojej lewej stronie.

Uwaga: Gdy żeton i kartę dobierasz z różnych kolumn (patrz pkt. C akcji żetonu ręki do roślin poniżej), upewnij się, że żeton ręki do roślin umieszczasz na karcie w kolumnie, z której dobrałeś kartę, a nie żeton.

A. 

B. 

C. 

D. 

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gra kończy się w momencie, gdy w domach wszystkich graczy będzie po 15 kart (gracze zapełnili swoje obszary 5 x 3 kart).

Uwaga: każdy gracz rozegra dokładnie 13 tur. Zapiszcie wyniki w notatniku:

1 Ukończone rośliny

Każdy gracz punktuje każdą ukończoną roślinę w swoim domu. Za każdą ukończoną roślinę gracz otrzymuje punkty w liczbie wskazanej na karcie poniżej wymaganego poziomu bujności. Ukończone rośliny to te, które osiągnęły wymagany poziom bujności i otrzymały żeton doniczki.



2 Żetony bujności na nieukończonych roślinach

Każdy gracz otrzymuje punkty w liczbie równej wartości żetonów bujności na wszystkich swoich nieukończonych kartach roślin podzielonej przez 2 i zaokrąglonej w dół. Np. 7 bujności daje 3 punkty.

3 Doniczki

Każdy gracz punktuje żetony doniczek w swoim domu. Betonowe doniczki dają 3 punkty, drewniane – 2 punkty, a ceramiczne – 1 punkt.



Uwaga: Terakotowe doniczki nie dają punktów.

4 Pomieszczenia

Każdy gracz punktuje każdą kartę pomieszczenia w swoim domu. Każde pomieszczenie daje 1 punkt za każdą pasującą do niego rodzajem sąsiadującą roślinę. Jeśli na karcie znajduje się pasujący żeton mebla albo zwierzęcia (o tym samym kolorze/wzorze co ta karta pomieszczenia), liczba zdobywanych punktów za pasującą kartę rośliny wzrasta do 2.

Uwaga: Punktowanie pomieszczeń warto rozpocząć od lewego górnego rogu domu i zliczać po kolei każde pomieszczenie w rzędzie, jak pokazano w przykładzie na stronie obok.



5 Przedmioty

Każdy gracz podlicza, ile ma w swoim domu łącznie różnych rodzajów mebli i zwierząt (liczą się obrazki, a nie kolory tła) i zdobywa punkty zgodnie z tabelką. Kolejne żetony tego samego rodzaju w jednym domu nie punktuja.

PRZEDMIOTY: za liczbę różnych przedmiotów								
1	2	3	4	5	6	7	8	
1	3	6	9	12	16	20	25	

6 Bonus kolekcjonera roślin

Każdy gracz zdobywa 3 punkty, jeśli w jego domu znajduje się co najmniej po 1 roślinie z każdego rodzaju.

KOLEKCJONER I DEKORATOR: za każdego

7 Bonus dekoratora

Każdy gracz zdobywa 3 punkty, jeśli w jego domu znajduje się co najmniej po 1 pomieszczeniu z każdego rodzaju.

*** Uwaga:** Podczas gry zaawansowanej z kartami celów każdy gracz dodaje do swojego wyniku odpowiednią liczbę punktów za każdą kartę celu (patrz *Szczegóły karty celów* str. 17).



10 Gracz z największą liczbą punktów zwycięża! W przypadku remisu wygrywa ten spośród remisujących graczy, który posiada więcej żetonów ręki do roślin. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, remisujący wspólnie cieszą się ze zwycięstwa!



	MJ	AMRM	KR	SS	
	27	30	26	25	32
	2	1	1	3	0
	7	6	6	9	8
	16	14	15	21	13
	12	20	16	12	9
	0	3	3	3	0
	3	0	3	0	3
	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
SUMA	67	74	67	73	65

PRZYKŁAD PUNKTACJI – MJ

1. Ukończone rośliny $2 + 2 + 0 + 5 + 7 + 0 + 8 + 3 = 27$ pkt.
 2. Żetony bujności na nieukończonych roślinach..... $5 / 2 = 2$ pkt.
 3. Doniczki..... $3 + 2 + 1 + 1 = 7$ pkt.
 4. Pomieszczenia..... $(1 \times 2 \text{ pkt.}) + 2 (2 \times 1 \text{ pkt.}) + 2 (2 \times 1 \text{ pkt.}) + 4 (2 \times 2 \text{ pkt.}) + 2 (2 \times 1 \text{ pkt.}) + 4 (2 \times 2 \text{ pkt.}) + 0 = 16$ pkt.
 5. Przedmioty 5 różnych = 12 pkt.
 6. Bonus kolekcjonera roślin 0 pkt.
 7. Bonus dekoratora..... 3 pkt.
- SUMA..... 67 pkt.**

TRYB JEDNOOSOBOWY

Przygotowanie

Przygotuj grę jak zwykle, ale dobierz 2 żetony ręki do roślin (zdecyduj, czy chcesz korzystać z kart celów).

Umieść po 1 betonowym (3-punktowym) żetonie doniczki nad każdą kolumną rynku. Pozostałe żetony doniczek umieść w jednym stosie – żetony wyżej punktowane na szczycie, a żetony doniczek terakotowych na dole stosu. Umieść stos doniczek powyżej talii kart roślin.

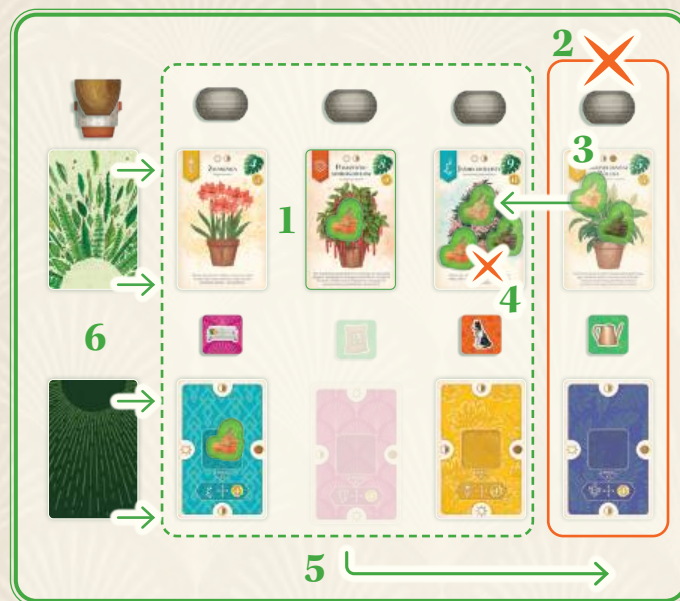


Przebieg tury

W grze jednoosobowej w przebiegu tury zachodzą następujące zmiany:

- Rynek działa jak podajnik taśmowy** (patrz obok).
Uzupełnianie rynku: (1) Umieść żeton ręki do roślin jak zwykle, a następnie (2) odrzuć karty i żetony z kolumny rynku najbardziej po prawej (najdalszej od talii kart).
Jeśli nie ukończyłeś w tej turze żadnych roślin, odrzuć również żeton doniczki z tej kolumny. Jeśli na którejś z odrzuconych kart znajdowały się żetony ręki do roślin, nie usuwaj ich – (3) przesuń te żetony w lewo, na najbliższą dostępną kartę. Na koniec (4) sprawdź, czy nie należy pozbyć się żetonów ręki do roślin. Jeśli na jakiejś karcie są 3 lub więcej żetonów ręki do roślin, usuń te żetony i zwróć je do rezerwy. (5) Przesuń wszystkie pozostałe karty i żetony w prawo (odsuń je od talii). To sprawi, że kolumna najbardziej po lewej (najbliższa talii) stanie się pusta. (6) Uzupełnij rynek kartami i żetonami i umieść nad lewą kolumną żeton doniczki z wierzchu stosu doniczek.

- Jeśli **ukończysz roślinę, dobierz żeton doniczki z ostatniej kolumny rynku po prawej**. Jeśli w tej samej turze ukończysz kolejną roślinę, dobierz żeton doniczki o **najniższej wartości ze stosu odrzuconych doniczek** (uwaga: nie dobieraj ich z pozostałych kolumn rynku ani ze stosu dobierania doniczek – kolejne żetony doniczek w tej turze dobieraj spośród tych odrzuconych w poprzednich turach). **Od powyższej zasady jest jeden wyjątek:** W ostatniej, 13. turze wszystkie rośliny sadzisz w terakotowych doniczkach.



Koniec gry i punktacja

Gra kończy się tak samo jak w grze wieloosobowej. Przeprowadź punktację jak zwykle i porównaj swój wynik z tabelką obok. Aby w pełni cieszyć się trybem jednoosobowym, zmierz się ze scenariuszami opisanymi na stronach 14–15.

60+	Dobry początek!
70+	Ogarniasz to!
80+	Bardzo dobrze!
90+	Wspaniale!
100+	Elita!

WARIANT RODZINNY

Wariant rodzinny wprowadza uproszczone zasady, dzięki którym do gry mogą dołączyć dzieci i mniej zaawansowani gracze.

Przygotowanie

Przygotujcie grę zgodnie z podstawowymi zasadami z wyjątkiem żetonów bujności i żetonów ręki do roślin – nie będą potrzebne w tym wariantcie.

Przebieg tury

Rozgrywka toczy się zgodnie z podstawowymi zasadami, z wyjątkiem poniższych:

- W grze nie ma żetonów ręki do roślin, więc nie można przeprowadzić akcji żetonów ręki do roślin.
- Warunki oświetlenia i wymagany poziom bujności są ignorowane – w tym wariantcie rośliny ukończy się w prostszy sposób. Gdy dobierasz żeton pielęgnacji, możesz go użyć, by natychmiast ukończyć jedną ze swoich roślin (rodzaj żetonu pielęgnacji nie ma znaczenia, każdy z nich działa tylko na jedną roślinę). Po ukończeniu w ten sposób rośliny dobierasz DOWOLNĄ doniczkę i umieszczasz ją na roślinie, pokazując, że została ukończona. (Doniczki w tym wariantcie nie punktuja, możesz więc dobrać taką, która najbardziej ci się podoba).

Punktacja

- Każda ukończona roślina daje 5 punktów na koniec gry niezależnie od liczby punktów nadrukowanych na karcie i żetonie doniczki.
- Pomieszczenia, przedmioty, bonus kolekcjonera i dekoratora punktuje się tak samo jak w grze podstawowej.
- W przypadku remisu zwycięża ten z remisujących graczy, który ukończył więcej roślin. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, remisujący gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

Nie używane w wariantcie rodzinnym



Ukończenie roślin w wariantcie rodzinnym







Punktacja wariantu rodzinnego

5 za każdą

	MJ	AMRM	KR	SS	
35	30	25	35	40	
X	-	-	-	-	
X	-	-	-	-	
15	14	12	14	13	
12	20	16	12	9	
0	3	3	3	0	
3	0	3	0	3	
X	-	-	-	-	
X	-	-	-	-	
X	-	-	-	-	
SUMA	65	67	59	64	65

OSIĄGNIĘCIA

Pielegnuj własną roślinę, zdobywając kolejne osiągnięcia w grze! Osiągnięcia można zdobyć zarówno w grze wielo-, jak i jednoosobowej. Poniżej znajduje się roślinny tor osiągnięć, na którym do 4 graczy może śledzić swoje postępy. Aby rozpocząć zdobywanie osiągnięć, wpisz swoje imię pod jedną z roślin poniżej. Podczas każdej rozgrywki wybierz 1 z 3 trybów osiągnięć: scenariusze (str. 14–15), gra standardowa (str. 16) albo modyfikacje zasad (str. 16) i postępuj zgodnie z instrukcjami. Od teraz za każdym razem, gdy zdobywasz osiągnięcie (   ) z dowolnego trybu osiągnięć, zaznacz swój kształt na odpowiedniej stronie i wypełnij kolejny listek swojej rośliny na tej stronie. Czy jesteś w stanie sprawić, by twoja roślina zachwycała swą bujnością?



imię



imię



imię



imię

SCENARIUSZE

Scenariusze można rozgrywać zarówno w grze wielo-, jak i jednoosobowej. Każdy scenariusz wskaże, których kart celów należy użyć i jakie dodatkowe zadania należy wykonać, aby odnieść sukces. Podczas gry jednoosobowej zachęcamy do rozpoczęcia od scenariusza 1 i rozgrywania następnych w kolejności, bo każdy kolejny jest trudniejszy od poprzedniego. Osiągnięcia można zaznaczyć dopiero po przejściu scenariusza. Podczas gry wieloosobowej wybierzcie dowolny scenariusz. Wszyscy gracze, którym uda się przejść scenariusz, zdobywają osiągnięcie i zaznaczają swój kształt. Każde zaznaczenie kształtu pozwala wypełnić listek na roślinnym torze osiągnięć powyżej.

Numer	Karty celów	Min. wynik	Zadania	Ukończone
1	  			   
2	  			   
3	  			   
4	  		<ul style="list-style-type: none"> • Ukończ wszystkie rośliny w swoim domu. 	   
5	  		<ul style="list-style-type: none"> • Nie możesz używać żetonu łopatkki. 	   
6	  		<ul style="list-style-type: none"> • Ukończ co najmniej po 1 roślinie z każdego z 5 rodzajów. 	   
7	  		<ul style="list-style-type: none"> • Umieść w swoim domu 8 różnych przedmiotów. 	   
8	  		<ul style="list-style-type: none"> • Wszystkie warunki oświetlenia muszą pasować. • Wszystkie umieszczone przedmioty muszą pasować do pomieszczenia. 	   
9	  		<ul style="list-style-type: none"> • Każda kolumna ma jeden rodzaj roślin/pomieszczeń. • Zdobądź 5+ punktów za żetony bujności na nieukończonych roślinach. 	   
10	  		<ul style="list-style-type: none"> • Posiadaj tylko 3 rodzaje roślin. • Zdobądź 10+ punktów za doniczki. 	   
11	  		<ul style="list-style-type: none"> • Nie posiadaj zwierząt. • Zakończ grę z co najmniej 3 żetonami ręki do roślin. 	   
12	  		<ul style="list-style-type: none"> • Posiadaj 4 rośliny jednego dowolnego rodzaju. • Zdobądź co najmniej 35 punktów za rośliny. 	   
13	  		<ul style="list-style-type: none"> • Wszystkie warunki oświetlenia muszą pasować. • Wszystkie pomieszczenia muszą zawierać przedmiot. 	   
14	  		<ul style="list-style-type: none"> • Nie możesz używać konewek. • Zdobądź 20+ punktów za pomieszczenia. 	   
15	  		<ul style="list-style-type: none"> • Zapunktuj zarówno za kolekcjonera, jak i dekoratora. • Zdobądź 40+ punktów za rośliny. 	   









































OSIĄGNIĘCIA (GRA PODSTAWOWA)

Przygotujcie i rozegrajcie wieloosobową grę zgodnie z podstawowymi zasadami. Każdy gracz może zaznaczyć w jednej rozgrywce maksymalnie swój 1 kształt. Każde zaznaczenie kształtu pozwala wypełnić listek na roślinnym torze osiągnąć (str. 14).

1.     Zdobądź 70+ punktów.
2.     Zdobądź 80+ punktów.
3.     Zdobądź 90+ punktów.
4.     Zdobądź 100+ punktów.
5.     Posiadaj 5 roślin 1 rodzaju.
6.     Posiadaj 5 pomieszczeń 1 rodzaju.
7.     Ukończ 8 roślin.
8.     Zbierz 8 różnych przedmiotów.
9.     Zdobądź 30+ pkt. za ukończone rośliny.
10.     Zdobądź 40+ pkt. za ukończone rośliny.
11.     Zdobądź 20+ pkt. za pomieszczenia.
12.     Zdobądź 25+ pkt. za pomieszczenia.
13.     Przedmioty pasują do pomieszczeń.
14.     Zdobądź 9+ punktów za doniczki.
15.     Zdobądź 12+ punktów za doniczki.
16.     Zdobądź 10+ punktów za karty celów.
17.     Zdobądź 15+ punktów za karty celów.
18.     Posiadaj 10+ bujności na nieukończonych roślinach.
19.     Zapunktuj kolekcjonera i dekoratora.
20.     Wygraj z przewagą 10+ punktów.
21.     Wygraj z przewagą 15+ punktów.
22.     Zbierz wszystkie 4 zwierzęta.
23.     Zbierz wszystkie 5 mebli.
24.     Zdobądź 8 pkt. za 1 pomieszczenie.
25.     Zakończ grę z 5 żetonami ręki do roślin.

OSIĄGNIĘCIA (MODYFIKACJE ZASAD)

Przygotujcie i rozegrajcie wieloosobową grę zgodnie z podstawowymi zasadami oraz z 1 z poniższych modyfikacji. Każdy gracz biorący udział w tej rozgrywce może zaznaczyć swój 1 kształt. Każde zaznaczenie kształtu pozwala wypełnić listek na roślinnym torze osiągnąć (str. 14).

1.     Podczas umieszczania karty musisz dobrze dopasować wszystkie warunki oświetlenia.
2.     Musisz wydać 3 żetony ręki do roślin, aby wykonać akcję ręki do roślin.
3.     Przed grą każdy losuje kartę pomieszczenia – pomieszczeń w wylosowanym rodzaju nie będzie mógł dobierać.
4.     Zagrajcie z 2 zestawami kart celów – na koniec gry każdy gracz wybiera, z której karty z pary chce skorzystać.
5.     Zagrajcie z prywatnymi, tajnymi zestawami kart celów – każdy gracz otrzymuje zestaw na początku gry.
6.     Zagrajcie bez ograniczania się do siatki 5 x 3 – dom może mieć dowolny kształt z 15 kart.
7.     Zagrajcie bez kart schowka – żetony muszą być użyte w turze dobrania albo odrzucone.
8.     Nie możesz używać żetonów nawozu – możesz odrzucić żeton nawozu, aby otrzymać 3 żetony ręki do roślin.
9.     Możesz wydać 5 żetonów ręki do roślin, aby wykonać dowolną akcję pielęgnacji.
10.     Zagrajcie z rynkiem składającym się z tylko 3 kolumn.

SZCZEGÓŁY KART CELÓW

Karty celów użyte w zaawansowanej rozgrywce zawierają zadania i liczbę punktów za ich zrealizowanie. Poniżej są odpowiedzi na często pojawiające się pytania dotyczące kart celów.

Karty celów, które wspominają o posiadaniu czegoś „najwięcej”, pozwalają na „przyjacielskie remisy” – to znaczy, że wszyscy remisujący gracze punktują. W przypadku sformułowania „najwięcej danego rodzaju” (np. karty: „Rywalizujące kolekcje” i „Kolorowa rywalizacja”) rozpatrzenie i zapunktowanie każdy z 5 rodzajów osobno. Uwaga: te karty powinny być usunięte z gry w rozgrywkach jednoosobowych. Jeśli wylosujesz jedną z tych kart, odrzuć ją i dobrać nową.

Perfekcyjnie dopasowane warunki nawiązują do dopasowania warunków oświetlenia pomiędzy kartami (patrz przykład po prawej). Aby uzyskać perfekcyjne warunki oświetlenia, oświetlenie na karcie musi pasować do wszystkich otaczających ją kart.

Brakujące rodzaje to rodzaje roślin lub pomieszczeń, które nie znajdują się w domu gracza na końcu gry.

W grze są 4 rodzaje żetonów doniczek – terakotowe doniczki są jednym z rodzajów.



betonowe drewniane ceramiczne terakotowe



„Perfekcyjnie dopasowane”



MAPA ŚWIATA ROŚLIN DONICZKOWYCH

AMERYKA PÓŁNOCNA

- Niekropień stopowaty – *Adiantum pedatum*
- Mucholówka amerykańska – *Dionaea muscipula*
- Bielistka siwa – *Leucobryum glaucum*
- Mamilaria – *Mammillaria celsiana*

AMERYKA ŚRODKOWA

- Anturium Andrego – *Anthurium andraeanum*
- Bokarnea wygięta – *Beaucarnea recurvata*
- Chamedora wytworna – *Chamaedorea elegans*
- Eszeweria – *Echeveria elegans*
- Guzmania jezyczkowata – *Guzmania lingulata*
- Maranta biało unerwiona – *Maranta leuconeura*
- Mimoza wstydliva – *Mimosa pudica*
- Monstera dziurawa – *Monstera deliciosa*
- Filodendron pnący – *Philodendron hederaceum*
- Rozchodnik Morgana – *Sedum morganianum*
- Skrzydłokwiat Wallisa – *Spathiphyllum wallisii*
- Zroslika stopowcowa – *Syngonium podophyllum*
- Trzykrotka pasiasta – *Tradescantia zebrina*

AFRYKA ZACHODNIA

- Dracena Sandera – *Dracaena sanderiana*
- Fikus lirolistny – *Ficus lyrata*
- Sansewieria gwinejska – *Sansevieria trifasciata*

RODZAJE ROŚLIN

- Sukulenty – różowe
- Kwitnące – żółte
- Liściaste – granatowe
- Pnące – błękitne
- Nietypowe – pomarańczowe

AMERYKA POŁUDNIOWA

- Begonia „Skrzydła aniola” – *Begonia coccinea*
- Eszeweria – *Echeveria elegans*
- Fitonia czerwona – *Fittonia verschoffeltii*
- Zwartnica – *Hippeastrum*
- Maranta biało unerwiona – *Maranta leuconeura*
- Szczawik trójkątny – *Oxalis triangularis*
- Grudnik – *Schlumbergera x buckleyi*

EUROPA

- Cyklamen perski – *Cyclamen persicum*
- Bluszcz pospolity – *Hedera Helix*
- Rojnik murowy – *Sempervivum tectorum*

AZJA

- Aloes zwyczajny – *Aloe vera*
- Cyklamen perski – *Cyclamen persicum*
- Wilczomlec mleczny – *Euphorbia lactea*
- Fikus pnący – *Ficus pumila*
- Hoja różowa – *Hoya carnosa*
- Jaśmin kwiecisty – *Jasminum polyanthum*
- Szczawik trójkątny – *Oxalis Triangularis*
- Pilea pepermiowata – *Pilea peperomioides*

AFRYKA WSCHODNIA

- Cyklamen perski – *Cyclamen persicum*
- Żyworódka omszona – *Kalanchoe tomentosa*
- Sepolia fiolkowa – *Saintpaulia ionantha*
- Tunbergia oskrzydłona – *Thunbergia alata*
- Zamiokulkas zamiolistny – *Zamioculcas zamiifolia*

AZJA POŁUDNIOWO- -WSCHODNIA

- Kolokazja – *Colocasia esculenta*
- Dziwidło olbrzymie – *Amorphophallus titanum*
- Fikus bonsai – *Ficus retusa*
- Storezyk – *Phalaenopsis amabilis*
- Pieprz żuwny – *Piper betle*
- Skrzydłokwiat Wallisa – *Spathiphyllum wallisii*
- Winorośl kasztanowata – *Tetrastigma voinierianum*

AFRYKA POŁUDNIOWA

- Korkociąg Albuca – *Albuca spiralis*
- Zielistka Sternberga – *Chlorophytum comosum*
- Kliwia cynobrowa – *Clivia Miniata*
- Grubosz jajowaty – *Crassula ovata*
- Wilczomlec wielki – *Euphorbia ingens*
- Haworsja wąskolistna – *Haworthia attenuata*
- Haworsja cooperi – *Haworthia cooperi*
- Zwartnica – *Hippeastrum*
- Żywe kamienie – *Lithops otzeniana*
- Pelargonium pasiasta – *Pelargonium x hortorum*
- Starzec Rowleya – *Senecio rowleyanus*
- Strelcja królewska – *Strelitzia reginae*

AUSTRALIA I OCEANIA

- Pokrzywiec szorstkowłosy – *Acalypha hispida*
- Kolokazja – *Colocasia esculenta*
- Araukaria wyniosła – *Araucaria heterophylla*
- Cissus australijski – *Cissus antarctica*
- Dawalia nitkowata – *Davallia fejeensis*
- Epipremnum zlociste – *Epipremnum aureum*
- Hoja różowa – *Hoya carnosa*
- Pelargonium pasiasta – *Pelargonium x hortorum*
- Storezyk – *Phalaenopsis amabilis*



Na początku 2019 roku Flatout Games otworzyło swoje podwoje, by stworzyć Flatout Games CoLab. Była to okazja dla członków-założycieli Flatout Games do współpracy z niesamowitymi ludźmi w branży gier planszowych i robienia wspaniałych rzeczy razem. Nasze podejście polega na budowaniu najlepszych możliwych doświadczeń poprzez zaangażowanie wszystkich w całym procesie tworzenia. Staramy się wzbudzać pasję i emocje w każdym z naszych współpracowników, dzieląc się wysiłkami oraz zyskiem. *Doniczki* stanowią efekt pasji wszystkich zaangażowanych w projekt osób tworzących jeden zespół podejmujący wspólne ryzyko oraz wspólnie nagradzany.

Flatout Games CoLab:

Joseph Z. Chen – rozwój, marketing

Molly Johnson – projekt, rozwój, dyrekcja artystyczna, administracja, marketing

Dylan Mangini – projekt graficzny

Robert Melvin – projekt, rozwój, logistyka

Aaron Mesburne – projekt, rozwój, dyrekcja artystyczna, marketing

Kevin Russ – projekt

Shawn Stankewich – projekt, rozwój, zarządzanie projektem, dyrekcja artystyczna, produkcja, marketing, crowdfunding

Ilustracje – Beth Sobel

Projekt trybu jednoosobowego – Shawn Stankewich

AEG:

Nicolas Bongiu – dyrektor projektów

David Lepore – produkcja

Adelheid Zimmerman – produkcja

Lucky Duck Games:

Marek Baranowski – tłumaczenie

Marta Kania – korekta

Tomasz Napierała – konsultacja merytoryczna

Marek Baranowski – skład, opracowanie graficzne

Patryk Blok – redakcja

Michał Herman – wydawca

Radosław Milewski – koordynacja produkcji

Wydawnictwo AEG chce podziękować niżej wymienionym ludziom za ich pracę przy testowaniu i wsparciu gry *Doniczki*:

Marleen Arenivar, Haley Shae Brown, Victoria Caña, Brian Chandler, Ross Connell, Jeremy Davis, Chris Domes, Justin Faulkner, Randy Flynn, Kevin Grote, Spencer Harris, Ashwin Kamath, Anuj Khattar, Carla Kopp, Emma Larkins, Peter McPherson, Gavin McGruddy, Jessie Mesburne, Tony Miller, Robert Newton, Cody Thompson, Alex Uboldi, Samantha Vellucci oraz John Zinser.

Playtest Northwest, Blue Highway Games, Arcane Comics, Seattle Area Tabletop Designers oraz Zephyr Workshop.

Flatout Games chce podziękować i wyrazić niezmierną wdzięczność dla tych, których wsparcie na wczesnym etapie projektu pomogło wydać tę grę:

Collin Alligood, Jean Arrington, James Chapman, Tru North Dermatology, Jennifer J S Domingo, Shelby Edge, Benjamin Guinane, Sean Gulla, Philip Hamel, Michael & Holly Indence, Chinh Le, Andreas Lind, Aidan McClory, Theresa L. Misenhelter, Glenn i Beverly Myers, oppcostgames, Rick Osborne, Dave Raynor, Evan Riley oraz Mac Vogelsang.



Lucky Duck Games
ul. Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska
©2022 Lucky Duck Games

WWW.LUCKYDUCKGAMES.COM



WWW.FLATOUT.GAMES



Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Chinach.

OSTRZEŻENIE: Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia. Zachowaj opakowanie i instrukcję, zawierają ważne informacje.

© 2022 Alderac Entertainment Group
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA