

TIMBERMAN

DRWALE W LESIE

ZASADY GRY

GRA DLA 2 DO 6 GRACZY W WIEKU 6+ CZAS ROZGRYWKI 30 MINUT

Ponad 30 milionów graczy nie może się mylić! Teraz oldschoolowi drwale z popularnej aplikacji przenoszą się do świata gier bez prądu! Poznajcie **Timberman Drwale w lesie**, grę planszową, w której zamienicie się w drwali odkrywających knieje w poszukiwaniu najbardziej wartościowego drewna. Gracz, który najlepiej rozmieści swoich drwali, zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa i wygra grę.

ZAWARTOŚĆ:

▪ 54 kafelki lasu



12 drzew
za 3 punkty



12 drzew
za 2 punkty



12 drzew
za 1 punkt



6
jezior



6
kamieni





6
niedźwiedzi


▪ 50 kafelków drwali (w 6 kolorach)



▪ 36 znaczników do liczenia punktów

 12 znaczników
żółtych (3 punkty)

 12 znaczników
szarych (2 punkty)

 12 znaczników
brązowych (1 punkt)

- 1 woreczek materiałowy na kafelki lasu
- instrukcja
- dodatek: Magiczna Jagoda (5 kafelków)
- dodatek: Pająk (5 kafelków)

PRZYGOTOWANIE GRY:

1. Przygotuj kafelki lasu:

- wszystkie kafelki lasu wsyp do materiałowego woreczka. W woreczku powinny znajdować się 54 kafelki lasu.
- **2 graczy** – odrzuć 12 losowych kafelków lasu!
- **w grze z dodatkami** – na początek dołóż kafelki z wybranego dodatku (-ów) do woreczka i wymieszaj je z podstawowymi kafelkami lasu. Następnie odrzuć losowo tyle kafelków lasu, ile dołożyłeś kafelków z dodatku (ów).

2. Przygotuj kafelki drwali:

- **2 graczy** – gracze biorą po 12 kafelków drwali w wybranym przez siebie kolorze (pomarańczowym lub fioletowym).
- **3 graczy** – gracze biorą po 8 kafelków drwali w wybranym przez siebie kolorze (pomarańczowym, fioletowym lub żółtym).
- **4, 5 i 6 graczy** – gracze biorą po 6 kafelków drwali w wybranym przez siebie kolorze (pomarańczowym, czerwonym, fioletowym, żółtym, niebieskim lub szarym).

Każdy gracz kładzie przed sobą na stole swoje kafelki drwali.

3. Wylusujcie swoje startowe kafelki lasu

Każdy z graczy losuje z materiałowego woreczka po 3 kafelki lasu, nie pokazuje ich innym graczom. Może je trzymać w ręku lub zakryte (rewersiem do góry) na stole.

ROZPOCZĘCIE GRY:

Najmłodszy gracz wskazuje, kto rozpocznie grę. Gracz siedzący po prawej stronie pierwszego gracza losuje 1 kafelek lasu z materiałowego woreczka i wyklada go na środku stołu. Teraz następuje ruch pierwszego gracza.

ROZGRYWKA:


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

W swojej turze gracz wykonuje następujące akcje (zachowując podaną kolejność):

1. **Musi** dołożyć jeden ze swoich kafelków lasu do kafelków na stole w sposób zgodny z zasadami gry. **Może** dołożyć jeszcze jeden, ze swoich kafelków lasu, do kafelków na stole w sposób zgodny z zasadami gry. Uwaga: jeśli gracz nie może położyć pierwszego kafelka lasu traci turę!
2. **Może** dodatkowo dołożyć jeden ze swoich kafelków drwali do kafelków na stole w sposób zgodny z zasadami gry.
3. Losuje **ZAWSZE** 1 kafelek lasu z woreczka (niezależnie czy dokładał w turze 1, czy 2 kafelki lasu), o ile w woreczku znajdują się jeszcze kafelki. W przypadku braku kafelków w woreczku krok ten jest pomijany.
Następuje tura kolejnego gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

ZASADY UKŁADANIA KAFELKÓW LASU:

W swojej turze gracz **musi** dołożyć do kafelków na stole **jeden** ze swoich zakrytych kafelków lasu, stosując następujące zasady:

 kafelek lasu musi zostać położony w taki sposób, żeby przynajmniej jeden jego bok przylegał do już położonego na stole kafelka lasu lub kafelka drwala dowolnego koloru.

 **leżności** od typu wyłożonego kafelka wykonaj odpowiednie działania:



Drzewo za 3 punkty – po ułożeniu na stole połóż na nim znacznik 3 punktów.



Drzewo za 2 punkty – po ułożeniu na stole połóż na nim znacznik 2 punktów.



Drzewo za 1 punkt – po ułożeniu na stole połóż na nim znacznik 1 punktu.

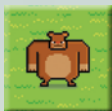




Jezioro – przeszkoda, nic nie robi.



Kamień – przeszkoda, nic nie robi.



Niedźwiedź – natychmiast po wyłożeniu na stół, wszystkie kafelki drwali przylegające do tego kafelka wracają do graczy. Uwaga: Niedźwiedź pozostaje na stole do końca gry, może się zdarzyć, że po usunięciu kafelków drwali niedźwiedź zostanie w pewnej odległości od innych kafelków i nie będzie się stykał z żadnym innym kafelkiem. Jest to jak najbardziej dopuszczalna sytuacja.

ZASADY UKŁADANIA KAFELKÓW DRWALI

W swojej turze, po dołożeniu kafelka (kafelków) lasu, gracz **może** dołożyć jeden ze swoich kafelków drwali, stosując następujące zasady:

- nowy kafelek drwala musi zostać położony tak, żeby przynajmniej jeden jego bok przylegał do **dowolnego** już położonego na stole kafelka (lasu/ drwala). Nie może zostać dołożony jedynie do samego rogu kafelka na stole!
- można położyć tylko jeden kafelek drwala na turę,
- nie można przenieść kafelka drwala z jednej części lasu do innej.

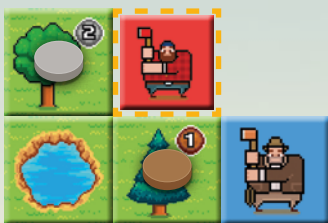


Uwaga: Pamiętaj, że nie musisz dokładać kafelka drwala do ostatnio ułożonego przez siebie kafelka lasu. Możesz dołożyć go do **dowolnego**, znajdującego się już na stole kafelka. Myśl strategicznie!

Przykłady ruchu gracza (nowy kafelek oznaczony pomarańczową ramką):



Rys. 1: Przemek układa kafelek drzewa, kładzie na nim szary znacznik 2 punktów.



Rys. 2: Przemek po ułożeniu kafełka z drzewem dokłada jeden ze swoich kafełków drwali.



Rys. 3: Tomek kładzie kafełek z niedźwiedziem – usuwa ze stołu zarówno drwala Przemka jak i swojego. Drwale wracają do graczy, którzy grają danym kolorem.





Rys. 4: Tomek po ułożeniu kafelka z niedźwiedziem i usunięciem ze stołu drwali dokłada jeszcze swojego drwala.

ZAKOŃCZENIE GRY I PODLICZENIE PUNKTÓW:

Gra kończy się na koniec tury, w której na stół wyłożony zostanie ostatni kafelek lasu (żaden gracz nie ma już kafelków lasu). Następuje podliczenie punktów. Wszystkie kafelki drzew, na których leżą znaczniki punktów rozpatrywane są ze względu na przylegające do nich bokiem kafelki drwali, zgodnie z zasadą:

- jeśli do kafelka drzewa nie przylegają bokiem kafelki drwali – znacznik punktu z tego kafelka jest odrzucany,
- jeśli do kafelka drzewa przylega jeden lub więcej kafelków drwali – znacznik punktu z tego drzewa otrzymuje gracz, który ma więcej drwali sąsiadujących krawędzią kafelka sąsiadującego bokiem z rozpatrywanym kafelkiem drzewa,
- w przypadku gdy 2 lub więcej graczy ma taką samą liczbę kafelków drwali przylegających do rozpatrywanego drzewa - znacznik punktu z tego drzewa jest odrzucany.



znacznik żółty = 3 punkty



znacznik szary = 2 punkty

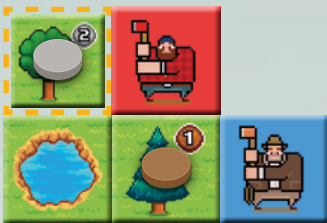


znacznik brązowy = 1 punkt

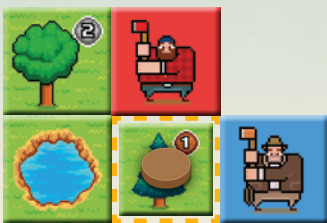


Gracz, który zebrał w sumie najwięcej punktów wygrywa grę!

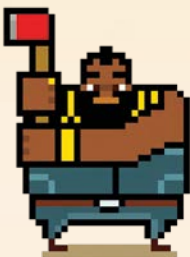
Przykład podliczania punktów (rozpatrywane drzewo oznaczone jest pomarańczową ramką):



Rys. 5: Z rozpatrywanym drzewem sąsiaduje tylko 1 kafelek drwala koloru czerwonego – szary znacznik 2 punktów otrzymuje zatem gracz czerwony.



Rys. 6: Z rozpatrywanym drzewem sąsiaduje jeden kafelek drwala koloru czerwonego i jeden kafelek drwala koloru niebieskiego. Żaden z graczy nie ma w tej sytuacji przewagi i brązowy znacznik z rozpatrywanego drzewa zostaje odrzucony do pudełka. Żaden z graczy nie zdobywa punktów.



UWAGI:

- Pamiętaj, że masz ograniczoną liczbę drwali do rozmieszczenia w trakcie gry.
- Nie musisz w każdej swojej turze układać drwała na stole, czasem warto poczekać.
- Kafelków z niedźwiedziami możesz użyć do usunięcia z obszaru gry drwali należących do przeciwników, ale też do odzyskania swoich własnych. Każdy kafelek drwała usunięty z gry przez niedźwiedzia wraca do gracza, który gra danym kolorem.
- Jeśli chcesz skrócić czas rozgrywki, zmniejszcie liczbę używanych kafli o połowę. Przygotujcie po sześć kafelków lasu z drzewami wartymi 3, 2 i 1 punkt oraz po trzy kafelki lasu z jeziorami, kamieniami i niedźwiedziami. Będziecie też wykorzystywać mniejszą liczbę drwali. W grze dwuosobowej – 9, przy trzech i czterech graczach – 6, a kiedy w grze będzie brało udział 5 lub 6 osób – na każdego przypadną 4 kafelki drwali.
- Istnieje możliwość, w której, po wyczerpaniu kafelków lasu w woreczku, części graczy skończą się kafelki lasu, podczas gdy inni będą je nadal mieć. W takiej sytuacji pomija się turę gracza bez kafelków, a gracze z kafelkami lasu grają tak długo, aż te im się nie skończą.

ROZSZERZENIA GRY

Jeśli poznałeś już dobrze podstawowe zasady gry możesz dołożyć kafelki z dodatków.

Pamiętaj! Po dołożeniu kafli z jednego (lub kilku dodatków) i przetasowaniu ich z podstawowymi kafelkami lasu ZAWSZE losowo odrzucasz tyle kafelków lasu ile kafelków dołożyłeś.



Pająk – 5 kafelków. Położ kafelek Pajaka na dowolnego drwała. Ten drwał od tego momentu nie działa. Pamiętaj! Takiego drwała nadal może przestraszyć niedźwiedź (w ten sposób możesz przywrócić go do gry, w takiej sytuacji Pająk zostaje odrzucony poza grę).



Magiczna Jagoda – 5 kafelków. Na koniec gry podczas rozstrzygnięcia, których drwali znajduje się najwięcej wokół drzewa każdej drwał, który styka się kółkiem Magicznej Jagody liczony jest, jak dwóch drwali.

Autor gry: Michał Stalewski

Ilustracje: Paweł Kitajewski

Wydawca: Cube Factory of Ideas

Na licencji: Timberman 2014

Digital Melody

© Wszelkie prawa zastrzeżone 2018



Cube Anna Bobrowska

Os.B.Chrobrego 8/49

60-681 Poznań

www.factorycube.pl

Cube Anna Bobrowska

© Wszelkie prawa zastrzeżone 2018