

# Dąb



Łatwa  
Średnia  
Trudna

**CEL GRY:** Dęby! Żołędzie! Wiewiórki! Dobierz i ułóż karty przed sobą, tak aby stworzyć jak największe grupy jednokolorowych żołędzi i tym samym zdobyć jak najwięcej punktów.

30 kart:

20 kart zwykłych żołędzi

6 kart wiewiórek

4 karty tęczyowych żołędzi



## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

- Wybierzcie gracza, który będzie pierwszym **zbieraczem** bądź **zbieraczką**.
- Wybrana osoba tasuje wszystkie 30 kart i tworzy z nich zakrytą talię.
- Następnie odkrywa ze stosu wskazaną poniżej liczbę kart (zależną od liczby graczy) i układa je w kolumnach, tworząc startową **pulę wyboru**:  
**2 graczy: 3 kolumny po 2 karty w każdej.**  
**3 graczy: 3 kolumny po 3 karty w każdej.**
- Na koniec zbieracz(ka) kładzie przed sobą talię kart. Możecie zaczynać rozgrywkę.

### PULA WYBORU DLA 2 GRACZY



Talia kart będzie „wędrować” pomiędzy graczami, oznaczając osobę aktualnie pełniącą funkcję zbieracza(-ki).

### PRZYKŁADY



### PULA WYBORU DLA 3 GRACZY



**PRZEBIEG GRY:** Twoim zadaniem jest pozyskiwać karty z puli wyboru i jak najkorzystniej układać je w **swoim obszarze gry** (każdy sadi własne dęby). Staraj się układać karty tak, aby tworzyć jak największe **grupy** żołędzi. Żołędzie są w jednej grupie wtedy, gdy mają ten sam kolor i sąsiadują w pionie lub poziomie. Grupa żołędzi dostarczy tylu punktów, ile żołędzi się w niej znajduje (podwoić te punkty może wiewiórka). Ale uwaga, na koniec gry można policzyć punkty tylko za 1 grupę w każdym kolorze!

**Jeżeli pełnisz funkcję Zbieracza(-ki), wykonaj w swojej turze następujące czynności:**

- Weź talię kart i połóż ją przed sobą.
- Uzupełnij pulę wyboru (pomiń ten krok, jeśli to pierwsza tura gry).
- Wybierz 1 dowolną kartę z dowolnej kolumny i dołóż do swojego obszaru gry.

Następnie pozostali gracze (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) również muszą wziąć po 1 karcie **z tej samej kolumny, z której właśnie dobrał(a) zbieracz(ka)**. Wybrane karty dokładają do swoich obszarów gry. Kiedy to robią, funkcję zbieracza(-ki) przejmuje kolejna osoba (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Grając w ten sposób, w pewnym momencie wyczerpiecie talię kart. Kiedy to się stanie, grajcie dalej bez uzupełniania puli. Gra skończy się, kiedy zabierzecie z puli wszystkie karty.

**DOKŁADANIE KART:** Po dobraniu karty z puli musisz dołożyć ją do swojego obszaru gry. W ten sposób będziesz tworzyć konary z rosnącymi po obu stronach żołędziami (i grasującymi tu i ówdzie wiewiórkami). Dokładanie kart rządzi się kilkoma opisanymi niżej zasadami. Zwróć szczególną uwagę na niewielkie poziome linie, dzielące karty na **części**.

Pierwszą kartę połóż po prostu przed sobą. Wszystkie kolejne **muszą się stykać** przynajmniej z 1 kartą dołożoną wcześniej. Karty muszą się stykać przynajmniej jedną całą **częścią** (wyznaczoną przez niewielkie poziome linie; zaraz wyjaśnimy wszystko na przykładach).

Wszystkie karty należy dokładać pionowo. Pnie muszą się stykać z pniami, a gałęzie z gałęziami.

Wiewiórki muszą zostać ułożone tak, aby miały głowy skierowane w górę. Pozostałe karty możesz obracać (jest dozwolone dokładanie kart tak, aby żołędzie rosły do góry).

Nowymi kartami możesz zasłaniać części (lub nawet całości) wcześniej dołożonych kart.

Możesz mieć tyle drzew, ile chcesz. Pamiętaj jednak, że wszystkie karty muszą się ze sobą stykać (pnie z pniami, a gałęzie z gałęziami).

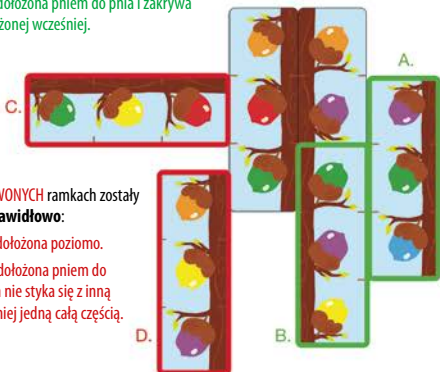
Gdy w danej turze wszyscy gracze dołożą już swoje karty, nie można zmieniać ich ułożenia – ale można będzie w przyszłości zakryć je kolejnymi kartami.

## PRZYKŁADY DOKŁADANIA KART

2 karty w **ZIELONYCH** ramkach zostały dołożone **prawidłowo**:

Karta A została dołożona w ten sposób, że gałęzie stykają się z gałęziami.

Karta B została dołożona pniem do pnia i zakrywa część karty dołożonej wcześniej.



2 karty w **CZERWONYCH** ramkach zostały dołożone **nieprawidłowo**:

Karta C została dołożona poziomo.

Karta D została dołożona pniem do gałęzi. Poza tym nie styka się z inną kartą przynajmniej jedną całą częścią.

**WIEWIÓRKI:** Wiewiórka podwaja punkty za grupę żołądźi – pod warunkiem, że sąsiaduje z żołądźiami w tej grupie i posiada ten sam kolor. Pamiętajcie, że wiewiórki muszą mieć głowy skierowane do góry. Wiewiórka może stanowić punkt łączący twoją grupę żołądźi w danym kolorze (patrz: **przykład z pomarańczową wiewiórką poniżej**). Wiewiórka sama z siebie nie zapewnia punktów (jedynie podwaja punkty za żołądźie w grupie).

**TĘCZOWE ŻOŁĄDZIE:** Tęczowe żołądźie należy traktować jako jokery – posiadają wszystkie 6 kolorów. Każdy tęczowy żołądź zapewnia, tak jak zwykły, 1 punkt ale, sprytnie ułożony, **może wchodzić w skład kilku grup żołądźi i zostanie w wtedy policzony kilka razy** (patrz: **przykłady oznaczone czerwoną i żółtą ramką poniżej**).

**KONIEC GRY I PUNKTACJA:** Gra kończy się, gdy wszystkie karty zostaną przez graczy zabrane i dołożone. Policz, ile żołądźi znajduje się w twoich największych grupach żołądźi w każdym z 6 kolorów. Każdy żołądź w największej grupie w danym kolorze zapewnia 1 punkt – może się zdarzyć, że twoja największa grupa w którymś z kolorów będzie składać się wyłącznie z 1 żołądźi (i tym samym dostarczy ci 1 punkt). Najłatwiej liczyć punkty w kolejności kolorów: ●●●●●●. Zwycięża osoba, która zdobyła najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa ta osoba spośród remisujących, która stworzyła największą grupę żołądźi (niezależnie od koloru).

### PRZYKŁAD PUNKTACJI:

Ania zdobyła łącznie 26 punktów.

Na jej wynik złożyły się punkty z następujących grup:

Czerwona grupa:  
3 punkty

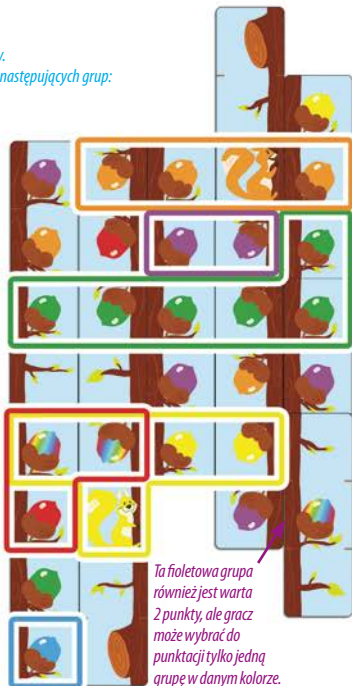
Pomarańczowa grupa:  
 $3 \times 2 = 6$  punktów

Żółta grupa:  
 $4 \times 2 = 8$  punktów

Zielona grupa:  
6 punktów

Niebieska grupa:  
1 punkt

Fioletowa grupa:  
2 punkty  
= 26 punktów



**PROJEKT GRY I GRAFIKA:** Chris Handy • **ILUSTRACJE:** Caroline Boyk • **PODZIĘKOWANIA DLA TESTERÓW:** Jenn Handy, The Sartians, Ryan Cowler, Andrew Postma, The Wildmans, John McCloud, Paul Butler • **WERSJA POLSKA:** Bartosz Chlebicki, Łukasz Gralak, Marcin Tomczyk, Łukasz Kempirski