



Steve Finn, Eduardo Baraf i Beth Sobel

Nierte Ziółka

Gra pełna smaków

Wiek graczy



8+

Liczba graczy



1-4

Czas gry



20'

GRANNA

Wstęp

Świeże zioła są niezastąpione w każdej kuchni, a szanujący się kucharz zawsze ma je pod ręką. By mieć pewność co do ich najwyższej jakości, najlepiej zasadzić je w prywatnym lub wspólnym ogrodzie – tuż przy domu. Jednak wspólny ogród przyniesie największą korzyść temu, kto wykaże się sprytem i wykorzysta odpowiedni moment, by zebrać najlepszą kompozycję aromatycznych ziół...

Cel gry

Gracze próbują zdobyć jak najwięcej punktów za działania w prywatnym i wspólnym ogrodzie: sianie i przesadzanie jak najlepszych ziół.

Zawartość pudełka



Przygotowanie do gry

1. Każdy gracz otrzymuje **4 karty naczyń** w wybranym przez siebie kolorze (widocznym na rewersie karty).
2. Jeden z graczy łączy i tasuje **karty ziół** i **karty ziół specjalnych** (łącznie 72 karty), tworząc z nich jedną talię.
3. W zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce, należy usunąć losowo odpowiednią liczbę kart z talii:

- 2 graczy – 24 karty
- 3 graczy – 12 kart
- 4 graczy – 0 kart

4. Tak przygotowaną talię należy położyć na środku stołu awerssem (obrazkiem) do dołu. Utworzy ona **talię ziół**.

5. Na środku stołu należy zrobić miejsce na **wspólny ogród** (A). Każdy z graczy zostawia też przed sobą wolną przestrzeń na **prywatny ogród** (B).

6. **Kartę ciastka ziołowego** należy położyć obok talii ziół – tak, aby wszyscy gracze mieli do niej swobodny dostęp.

7. Każdy z graczy otrzymuje po **1 karcie pomocy**.



Przebieg gry

Rozgrywkę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia sadziła ziola bądź używała ich w kuchni. Wykonuje ona swój ruch, po czym kolejka przechodzi na następną osobę – zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara. Gra trwa do momentu, gdy wyczerpie się talia ziół i żaden z graczy nie będzie mógł już wykonać ruchu (szczegóły w rozdziale **Koniec gry**).

W swoim ruchu gracz może wykonać następujące akcje (z zachowaniem poniższej kolejności):



Akcja 1 – Przesadzenie ziół (opcjonalna)

Na początku swojego ruchu gracz **może** przesadzić ziola. Jeśli się na to zdecyduje, to:

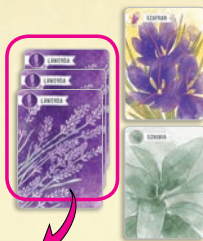
- Wybiera **jedną ze swoich 4 kart naczyń** – tę, której chce użyć w tym ruchu.
- Zbiera **zestaw kart ziół** wymaganych przez daną kartę naczynia. Cały zestaw (w formie stosu) umieszcza awerssem (obrazkiem) do dołu pod odpowiednią kartą naczynia.
- Gracz może zabrać ziola ze **wspólnego ogrodu lub/i ze swojego prywatnego ogrodu** – w dowolnej kombinacji.
- Każda karta naczynia może być użyta **tylko raz w trakcie rozgrywki**.
- W swoim ruchu gracz może **tylko raz** wykonać akcję **Przesadzenie ziół**, wybierając do tego **jedną** kartę naczynia.
- Gracz **nie może brać kart „na zapas”**. Wszystkie karty, które gracz wziął w tym ruchu, muszą zostać od razu umieszczone pod wybraną kartą naczynia.

Przykład:

WSPÓLNY OGRÓD



PRYWATNY OGRÓD



We wspólnym ogrodzie znajdują się **3 lawendy**.
W prywatnym ogrodzie gracza również znajdują się **3 lawendy**.



Na początku swojego ruchu gracz decyduje się wykonać akcję **Przesadzenie ziół**.
Z obu ogrodów zabiera łącznie **6 lawend** i umieszcza je w **dużej donicy**, w której mogą znajdować się tylko identyczne zioła.



Gracz obraca awerssem (obrazkiem) do dołu cały zestaw kart i umieszcza go pod odpowiednią kartą naczynia. Prawa krawędź zestawu powinna znajdować się pod odpowiednią liczbą, wskazującą liczbę kart w zestawie oraz punkty za przesadzenie ziół do danego naczynia.

WAŻNE:

Zioła specjalne mogą być umieszczane **TYLKO** w szklanym wazonie.

NACZYNIA

W grze występują **4 różne naczynia**. W każdym należy umieścić odpowiednią kombinację ziół.



- **DUŻA DONICA** (identyczne zioła)

W dużej donicy można zasadzić od 1 do 7 ziół tego samego rodzaju. Na przykład: *6 lawend*.



- **DREWNIANA SKRZYŃKA** (różne zioła)

W drewnianej skrzynce można zasadzić od 2 do 7 ziół; każde musi być innego rodzaju. Na przykład: *1 lawenda, 1 szafran, 1 koper, 1 rozmaryn oraz 1 estragon*.



- **MAŁE DONICZKI** (pary identycznych ziół)

W małych doniczkach można zasadzić od 1 do 6 par ziół. Każda para musi być inna od pozostałych. Na przykład: *2 szałwie, 2 rozmaryny oraz 2 wawrzyny*.



- **SZKLANY WAZON** (zwykłe zioła lub zioła specjalne)

W szklanym wazonie możesz umieścić do 3 ziół. Mogą być to zioła tego samego rodzaju bądź różne. W naczyniu można trzymać zarówno zwykłe zioła, jak i zioła specjalne. Zioła specjalne można umieszczać tylko w szklanym wazonie.

Wskazówka do akcji Przesadzenie ziół

Ogrody powiększają się wraz z pojawianiem się w nich kolejnych ziół (patrz: akcja **Sianie ziół**). Należy być uważnym i cały czas obserwować, jakie ziota gromadzi przeciwnik w swoim prywatnym ogrodzie i jakie rośliny pojawiają się we wspólnym ogrodzie.



• KARTA CIASTKA ZIOŁOWEGO

Jeśli gracz jako pierwszy umieści **wszystkie rodzaje ziół specjalnych** (karty z punktami 1, 2 i 3) w szklanym wazonie, to dostaje on w nagrodę **kartę ciastka ziołowego**. Otrzymawszy tę kartę, gracz wsuwa ją pod kartę szklanego wazonu. Na koniec gry przyniesie mu ona dodatkowe **5 punktów**. Tylko **jeden gracz** może zdobyć kartę ciastka ziołowego.



Akcja 2: Sianie ziół (obowiązkowa)

Po akcji 1: **Przesadzenie ziół**, która nie jest obowiązkowa, gracz **musi** przeprowadzić akcję 2: **Sianie ziół**, chyba że w talii ziół skończyły się karty. W czasie przeprowadzania tej akcji gracz sieje ziota we wspólnym i w prywatnym ogrodzie, postępując wedle poniższych zasad:

1. Gracz dobiera wierzchnią kartę z talii ziół, ogląda ją i decyduje, gdzie chce ją umieścić:
 - w **prywatnym ogrodzie**, który znajduje się przed nim, czy
 - we **wspólnym ogrodzie**, który znajduje się na środku stołu.

2. Następnie gracz dobiera drugą kartę z talii ziół i umieszcza ją w ogrodzie, którego **nie wybrał** w pierwszym ruchu akcji **Sianie ziół**. Inaczej mówiąc, jeśli gracz położył pierwszą kartę we wspólnym ogrodzie, to drugą kartę musi położyć w prywatnym ogrodzie (i na odwrót).

WAŻNE: Karty, które wykładamy do wspólnego i prywatnego ogrodu są jawne dla wszystkich graczy (leżą odkryte na stole).

Wszystkie karty naczyń zostały już wykorzystane.

Nawet jeśli gracz wykorzystał już wszystkie swoje naczynia i w związku z tym nie może już niczego więcej przesadzić, to nadal **musi** wykonać akcję **Sianie ziół**.

Koniec gry

Po tym, jak wyczerpie się talia ziół, wszyscy nadal po kolei wykonują wybrane przez siebie akcje. W momencie, gdy gracz nie może wykonać już żadnej akcji, przerywa grę. Rozgrywka kończy się, gdy każdy z graczy wykorzysta już wszystkie swoje 4 karty naczyń lub gdy żaden z graczy nie ma już możliwości zasadzenia swoich ziół.

Punktacja

- Na każdej karcie naczynia widnieje tabela pozwalająca na sprawdzenie, ile punktów zdobył gracz za określoną liczbę zgromadzonych kart.



KARTY	1	2	3	4	5	6	7
PUNKTY	2	6	10	14	18	20	22

Na przykład: Za 3 takie same zioła gracz otrzymuje 10 punktów na koniec gry.

- Każda karta ziół specjalnych umieszczona w szklanym wazonie zapewnia graczowi dodatkowe punkty: tyle, ile wskazano na danej karcie.

Na przykład: Gracz umieścił w swoim szklanym wazonie: 1 lawendę, 1 szafran i 1 tymianek. Otrzymuje więc 6 punktów za 3 karty ziół oraz 3 dodatkowe punkty za kartę zioła specjalnego – tymianku. Łącznie za szklany wazon gracz zdobywa 9 punktów.



- Gracz, który posiada kartę ciastka ziołowego, zdobywa w nagrodę dodatkowe 5 punktów.
- Gracz dostaje **1 punkt za każdą kartę** zioła, która na koniec gry znajduje się w jego prywatnym ogrodzie (nie jest umieszczona pod żadną kartą naczynia). Nie dodaje się punktów umieszczonych na kartach ziół specjalnych.



Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył **najwięcej punktów za szklany wazon**. Jeśli i to nie rozstrzygnie o wygranej, gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.



WARIANT DRUŻYNOWY



Przygotowanie do gry

Grę należy przygotować tak, jak w przypadku rozgrywki 4-osobowej. Gracze z jednej drużyny muszą usiąść naprzeciwko siebie. Drużyna, w której znajduje się najmłodszy uczestnik rozgrywki, wykonuje swoje akcje jako pierwsza.

Przebieg rozgrywki

Gra przebiega tak, jak w wersji podstawowej, z uwzględnieniem następujących modyfikacji w przebiegu akcji **Sianie ziół**:

Wykonując akcję **Sianie ziół**, każdy gracz wyklada **3 karty ziół** zamiast 2. Karty dopiera pojedynczo. Bierze wierzchnią kartę z talii, ogląda ją i od razu decyduje, gdzie chce ją umieścić:

- 1 karta powinna być odkryta w **prywatnym ogrodzie**,
- 1 karta powinna być odkryta we **wspólnym ogrodzie**,
- 1 karta powinna być odkryta w **prywatnym ogrodzie kolegi/koleżanki z drużyny**.

W grze drużynowej rozgrywanych jest **12 kart** na rundę. Gra składa się łącznie z **6 rund**.

Rozmowy przy stole i konsultacje z członkami drużyny są dozwolone.

Koniec gry i punktacja

Na koniec rozgrywki każdy gracz liczy punkty za swoje naczynia i pozostałe karty w prywatnym ogrodzie. Następnie członkowie drużyny sumują swoje punkty. Drużyna, która zdobyła **najwyższą liczbę punktów, wygrywa grę**. W przypadku remisu zwycięża drużyna, która zdobyła łącznie najwięcej punktów za szklany wazon. Jeśli i to nie pozwoli na wskazanie zwycięzcy, należy sprawdzić, kto miał najwyższy pojedynczy wynik za szklany wazon. Drużyna, w której znajduje się gracz z najwyższą liczbą punktów, wygrywa grę.



DRUŻYNOWY WARIANT EKSPERCKI

Gracie już od dawna? Doskonale znacie się nawzajem w swojej drużynie? Czas na kolejne wyzwanie! Wypróbujcie drużynowy wariant ekspercki, do którego wprowadzono 2 zmiany.

- **Wynik pojedynczego gracza:** Członkowie drużyny nie sumują swoich punktów. O wygranej drużyny decyduje wynik gracza, który zdobył **najmniej punktów**.
- Członkowie zespołu **nie mogą dyskutować ze sobą ani konsultować swojej strategii gry**. Ponadto gracz, dobruwszy kartę z talii ziół, nie może jej ujawniać pozostałym uczestnikom rozgrywki, dopóki nie wybierze miejsca, w którym chce ją położyć. Gdy już podejmie decyzję, nie może jej zmienić.

Decydując się na wariant ekspercki, można wybrać jedną z powyższych zmian albo zastosować obie.



WARIANT SOLO

Autor: Keith Matejka

Przygotowanie do gry

Przygotowanie do rozgrywki wygląda tak, jak w wariantcie podstawowym, z uwzględnieniem następujących zmian:

- z gry należy usunąć **36 kart** – połowę kart z talii,
- gracz odkrywa **pierwszą kartę** z talii ziół i kładzie ją obok, tworząc w ten sposób **stos kart odrzuconych**,
- następnie odkrywa **dwie karty** z talii ziół i kładzie je we **wspólnym ogrodzie**,
- odkrywa kolejne **trzy karty** i umieszcza je w **prywatnym ogrodzie**,
- kartę **ciastka ziołowego** kładzie obok **stosu kart odrzuconych**,
- kartę **osiągnięć** kładzie przed sobą, pomiędzy **wspólnym a prywatnym ogrodem**.



STOS KART ODRZUCONYCH



WSPÓLNY OGRÓD



PRYWATNY OGRÓD



Przebieg rozgrywki

Akcja **Sianie ziół** w wariantcie solo ulega zmianie:

Gracz wyklada **3 karty ziół** zamiast 2. Karty dopiero pojedynczo. Bierze wierzchnią kartę z talii, ogląda ją i od razu decyduje, gdzie chce ją umieścić:

- 1 karta powinna być położona w **prywatnym ogrodzie**,
- 1 karta powinna być położona we **wspólnym ogrodzie**,
- 1 karta powinna być położona na **stosie kart odrzuconych**.



WSPÓLNY OGRÓD



STOS
KART
ODRZUCONYCH



Jeśli w którymś momencie gry we wspólnym ogrodzie zostanie położona **piąta karta**, to wszystkie karty z tego ogrodu są odkładane na **stos kart odrzuconych**.







Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy:

- gracz nie może już przesadzić żadnych ziół lub
- talia ziół wyczerpała się. Gracz może po raz ostatni wykonać akcję **Przesadzenie ziół** i umieścić ostatni zestaw kart (jeśli posiada jeszcze wolną kartę naczynia).

Punktacja

Gracz liczy punkty za swoje naczynia i karty w prywatnym ogrodzie. Uzyskany wynik porównuje z tabelą Osiągnięć:

	<37	Ogrodnik amator
	37-41	Uczeń szkoły ogrodniczej
	42-46	Młody ogrodnik
	47-51	Doświadczony ogrodnik
	52-56	Profesjonalny ogrodnik
	57+	Mistrz ogrodnictwa

Jeśli nadal jesteś spragniony nowych wyzwań, zagraj jeszcze jedną partię, używając 36 kart, które zostały usunięte z talii w czasie przygotowania do gry. Policz punkty za obie partie. Czy uda Ci się zdobyć łącznie więcej niż 114 punktów?

Piękne życie masz w kieszeni!



CV Pocket to całkiem nowa, kompaktowa gra karciana przepelniona ciekawymi decyzjami.



POCKET





Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Kreacja gry: Eduardo Baraf

Projekt gry: Steve Finn

Ilustracje: Beth Sobel

Projekt graficzny: Benjamin Shulman, Sławomir Bejda

Wyprodukowano w Polsce
Wszystkie prawa zastrzeżone
© 2017 Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

www.granna.pl

© 2017 Pencil First Games
Original title: Herbaceous



Design with Passion, Pencil First



00317/3

GRANNA