



W sadzie

instrukcja

Choć na świecie istnieje kilka tysięcy różnych odmian jabłek, w grze **W sadzie** będziecie mieli okazję wyhodować siedem z nich. Każdy z graczy wciela się w rolę sadownika, którego zadaniem będzie umiejętne sadzenie jabłoni, tak aby tworzyć grupy i zbierać jak największą liczbę jabłek tej samej odmiany. W trakcie rozbudowy sadu gracze muszą też zręcznie rozstawiać ule, gdyż bez uli nie ma pszczół, bez pszczół nie ma miodu, a bez miodu nie ma zwycięstwa!

Podziękowania dla wszystkich testerów gry, którymi byli:

Birgit Acker, David Bendfeld, Erica Caraça, Israel Cendrero, Michael Fuchs, Gerrit Gericke, Alva Hanson, Leif Hanson, Raimundo Henriques, Stefan Kalveram, Mike Keller, Jannick Keskenti, Julian Keskenti, Roman Keskenti, Carsten Lassmann, Martina Lassmann, Citie Lo, Raquel Raimundo, Björn Reinartz, Felix Potthast, Sheila Santos, Elke Schwarz, Christian Seidel, Karthik Setty, Lukas Siegmon, Julian Steindorfer, Christian Tööörner, Marco Vicente, Suzan Vissering oraz Eerko Vissering.

Specjalne podziękowania za wsparcie w rozwoju projektu otrzymują:

Carsten Burak, Michael Bonet, Volker Nattermann, Dirk Schröder i Karina Weening.

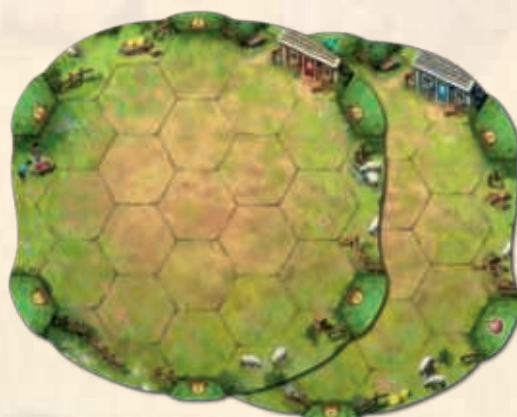
Komponenty gry:



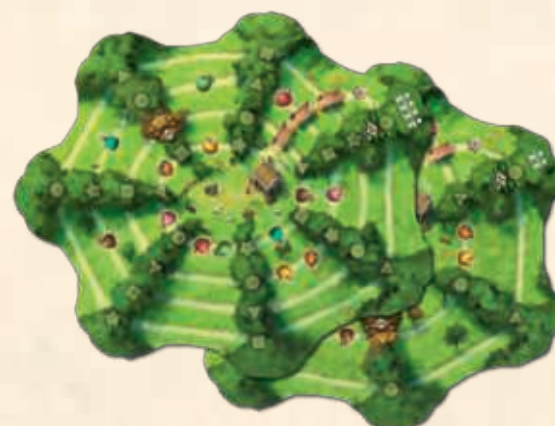
100 kafelków sadu



7 żetonów jabłek
(wykorzystywanych
jedynie w wariantcie
Drzewa owocowe)



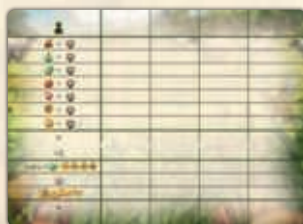
4 dwustronne plansze graczy
(strona oznaczona „A” przeznaczona jest
do podstawowej wersji gry, a strona „B”
do wariantu *Indywidualne sady*)



2 dwustronne plansze zbiorów
(odpowiednio do rozgrywek
2- i 3-osobowych oraz
4-osobowych i solo)



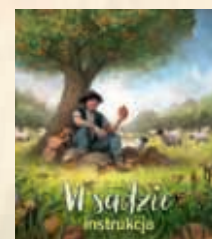
148 żetonów miodu
(12 słoików miodu o wartości
20; 28 plastrów miodu
o wartości 5 oraz 108
kropli miodu o wartości 1)



1 notes
do zapisywania
punktów



1 kostka
zarządcy



instrukcja

Cel gry

Grę **W sadzie** wygra ten z uczestników zabawy, który na koniec rozgrywki zgromadzi najwięcej miodu. Gracze zdobywać będą żetony miodu dzięki umiejętnemu umieszczaniu kafelków sadu na swojej planszy, najlepiej tak, by tworzyć możliwie jak największe grupy danych odmian jabłek. Im więcej sąsiadujących ze sobą owoców tego samego typu, tym więcej cennego miodu otrzyma gracz w fazie punktowania. Po 19 rundach, kiedy to plansza każdego z graczy wypełni się kafelkami sadu, nastąpi finalne punktowanie, które wyłoni zwycięzcę rozgrywki.

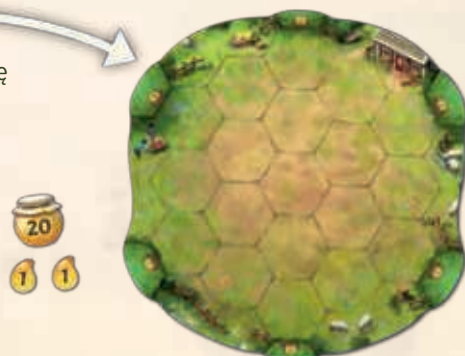
Przygotowanie do gry

Poniżej prezentujemy przygotowanie do rozgrywki, w której bierze udział od 2 do 4 graczy.

Zasady gry solo opisane są w dalszej części instrukcji.

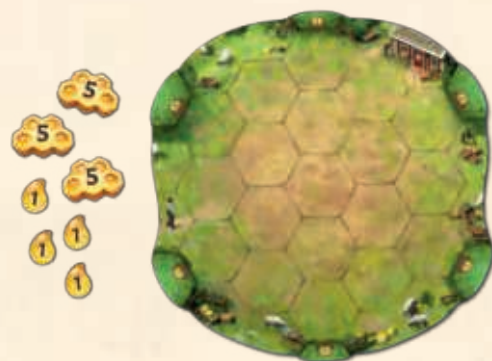
Sady (plansze) graczy

Każdy z uczestników rozgrywki otrzymuje planszę gracza, która stanowić będzie podstawę jego sadu. Połóżcie planszę stroną „A” ku górze – umiejscowione na jej krawędziach ule mają taką samą wartość na każdej planszy. Strony „B” są zróżnicowane i używane w wariantcie *Indywidualne sady*. Jeżeli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, niewykorzystane plansze odłóżcie do pudełka.



Zapasy miodu

Żetony, które pozostały po przydzieleniu początkowych zasobów miodu, odłóżcie na bok, tworząc z nich wspólną pulę.



Początkowe zasoby miodu

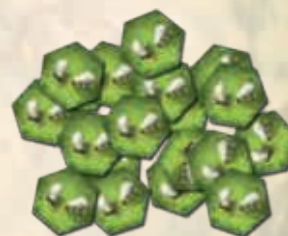
W sposób losowy wyłóćcie pierwszego gracza – może nim być np. ten spośród uczestników zabawy, kto ostatnio jadł jabłko. Ów gracz otrzymuje żetony miodu o łącznej **wartości 16** i kładzie je obok swojej planszy. Kolejni gracze otrzymują miód o wartości zależnej od liczby graczy:

- w grze 2-osobowej drugi gracz otrzymuje żetony miodu o **wartości 20**;
- w grze 3-osobowej drugi gracz otrzymuje żetony miodu o **wartości 19**, a trzeci – **22**;
- w grze 4-osobowej drugi gracz otrzymuje żetony miodu o **wartości 18**, trzeci – **20**, a czwarty – **22**.



Plansza zbiorów

Na środku obszaru gry połóżcie właściwą planszę zbiorów, kładąc ją ku górze stroną odpowiadającą liczbie graczy biorących udział w zabawie. Na wskazanym polu połóżcie kostkę zarządcy ścianką wskazującą 1 oczko ku górze.



Kafelki sadu

Wymieszajcie zakryte (rewersiem ku górze) kafelki sadu i utwórzcie z nich wspólny zasób. Następnie w sposób losowy połóżcie po dwa odkryte (awersiem ku górze) kafelki wokół planszy zbiorów w 7 wskazanych miejscach.

Zasady gry

Rozgrywka potrwa łącznie 19 rund. Rozpoczynając od pierwszego gracza i kierując się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy rozgrywać będzie swoją turę. Jeżeli w trakcie zabawy któremuś z graczy udzieli się sielski klimat wsi, straci poczucie czasu i nie będzie pewien, czy to jego tura, łatwo to sprawdzić dzięki oznaczeniom na planszy zbiorów i aktualnemu umiejscowieniu kostki zarządcy: zawsze gdy kość zarządcy znajduje się przy polu z  swoją turę rozgrywa pierwszy gracz, gdy z  – drugi gracz, gdy z  jest kolej trzeciego gracza, a gdy z , to wiadomo, że to tura czwartego gracza. Ot takie ułatwienie.

Turę rozgrywa:

-  pierwszy gracz
-  drugi gracz
-  trzeci gracz
-  czwarty gracz



Tura gracza

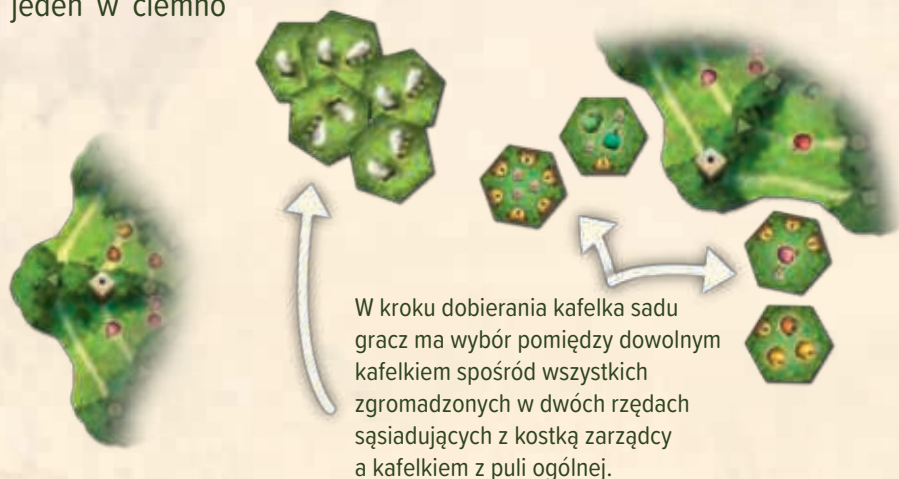
Tura każdego gracza składa się z 5 następujących po sobie kroków:

1. Dobranie kafelka sadu

W każdej swojej turze gracz **musi dobrać 1 kafelek sadu**. Gracz może dobrać kafelek spośród tych umieszczonych w **dwóch sąsiadujących z kostką zarządcy rzędach kafelków**, może też dobrać jeden w ciemno z **puli zakrytych kafelków sadu**.

UWAGA!

W trakcie rozgrywki kostka zarządcy będzie „wędrować” po planszy zbiorów wzdłuż wyznaczonej ścieżki. O ile przy pierwszym okrążeniu gracze nie powinni mieć wątpliwości, z którymi rzędami kafelków kostka sąsiaduje, o tyle na dalszym etapie gry, gdy będzie ona bliżej środka planszy, przy dobieraniu kafelków gracze powinni sugerować się zaroślami odgradzającymi poszczególne rzędy.



2. Zapłata za kafelek sadu

Aby móc położyć dobrany kafelek sadu na swojej planszy stroną z jabłkami ku górze, gracz musi najpierw za niego zapłacić określoną wartość w żetonach miodu. **Koszt zakupu kafelka można znaleźć na symbolu ula** widocznym na kafelku. Co ważne, na kafelku może znajdować się kilka uli, każdy z tą samą wartością, która oznacza faktyczny koszt kafelka. Gracz płaci więc wartość taką, jakby na kafelku znajdował się tylko jeden ul. Reasumując, niezależnie od tego, czy na kafelku są 2 czy 4 ule o wartości 5, koszt kafelka będzie wynosić 5.

Jeżeli gracz nie może bądź nie chce zapłacić za właśnie dobrany kafelek, odwraca go **stroną z owcami ku górze** (i w takiej pozycji będzie musiał go położyć na planszy) oraz **otrzymuje miód o wartości 2**.



Cena zakupu tego kafelka wynosi 5 – niezależnie od tego, ile uli z tą wartością widocznych jest na kafelku.

3. Dołożenie kafelka do sadu gracza

Gracz kładzie nowo zdobyty kafelek na **dowolnym pustym polu swojej planszy sadu** stroną z jabłkami (po zapłaceniu za kafelek) lub owcami ku górze.

4. Pozyskiwanie miodu z uli

Po położeniu kafelka na planszy gracz sprawdza, czy umieszczone na jego krawędziach ule stykają się z jakimikolwiek innymi ulami (nadrukowanymi na planszy lub na wcześniej umieszczonych kafelkach). **Za każdą taką parę** gracz otrzymuje z zasobów ogólnych **miód o wartości równej niższej wartości ula w parze**.

5. Przesunięcie kostki zarządcy

Na koniec swojej tury gracz przesuwa kostkę zarządcy na planszy zbiorów o jedno pole zgodnie z wyznaczoną ścieżką zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Ruch kostki może spowodować następujące sytuacje:

A. Zbiory – jeżeli w trakcie ruchu pomiędzy polami kostka zarządcy przekroczy jeden lub dwa symbole jabłek, następuje *Faza zbiorów jabłek* (opisana w dalszej części instrukcji).

B. Uzupelnienie zasobów kafelków – jeżeli w każdym z dwóch rzędów sąsiadujących z polem, na które przesunięta została kostka zarządcy, pozostał maksymalnie 1 dostępny kafelek, wówczas aktywny gracz dokłada **dokładnie 1 kafelek** z puli **do każdego z 7 rzędów kafelków** wokół planszy zbiorów, rozpoczynając od rzędu za kostką zarządcy i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Nie ma limitu kafelków w rzędzie – choć na początku rozgrywki w każdym umieszczone były 2 kafelki, z biegiem gry może się w nich znajdować różna ich liczba, również wyższa niż 2.

C. Nowe okrążenie i faza punktowania kwiatów

Jeżeli pod koniec tury aktywnego gracza kostka zarządcy znajduje się na ostatnim, wewnętrznym polu na planszy zbiorów, gracz ten przesuwa ją ponownie na pole początkowe, wzdłuż widocznych na planszy mostków. Jako że pole to poprzedza **symbol kwiatu jabłoni**, rozpatrywana będzie *Faza punktowania kwiatów* (opisana w dalszej części instrukcji). Po pełnym okrążeniu przekręć kostkę zarządcy tak, aby widoczna na górnej ścianie liczba oczek **zwiększyła się o 1**.

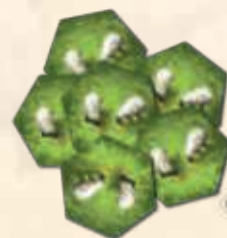


Gracz może umieścić kafelek na dowolnym pustym polu na swojej planszy. Pamiętajcie, dokładane na planszę kafelki nie muszą się ze sobą stykać.



Gdy w momencie dokładania nowego kafelka łączysz ze sobą dwa ule, otrzymujesz miód o wartości równej niższej wartości ula w parze. W tym przypadku gracz otrzymałby miód o łącznej wartości 9.

$$4 + 5 = 9$$



W swoim ruchu kostka zarządcy przekroczyła symbole jasnozielonego oraz czerwonego jabłka, zatem najpierw następuje *Faza zbiorów jabłek* (szczegółowo opisana w dalszej części instrukcji).



Jako że po dotarciu kostki na pole z  w sąsiadujących z tym polem rzędach znajduje się tylko 1 kafelek sadu, gracz uzupełnia zasoby kafelków wokół planszy. Pamiętajcie, wszystkie kafelki kładzione są stroną z jabłkami (awersem) ku górze.



Faza zbiorów jabłek

Za każdym razem, gdy w trakcie ruchu pomiędzy polami na planszy zbiorów kostka zarządcy przekroczy jeden lub dwa symbole jabłek, następuje *Faza zbiorów jabłek*.

Symbol przekraczanego przez kostkę jabłka wskazuje, który owoc dojrzał już do zbiorów i za który gracz otrzymywać będą cenny miód. Jeżeli na ścieżce występują dwa symbole jabłek, rozpatrywane są one kolejno, zgodnie z ruchem kostki.

Jak są punktowane zbierane jabłka?

Upewnij się, która odmiana jabłek będzie punktowana (przez którą przeszła kostka zarządcy). Następnie wyszukaj symbole tego jabłka na kafelkach ułożonych na Twojej planszy sadu. **Każdy kafelek z tym symbolem tworzy obszar.** Jeżeli symbol ten występuje na kilku kafelkach, a te są ze sobą połączone, tworzą **większy obszar**. Oznacza to, że gracz może mieć kilka obszarów z daną odmianą jabłka na swojej planszy, a każdy z nich będzie punktowany osobno zgodnie z poniższymi zasadami.

W każdym obszarze gracz **zlicza symbole jabłek** odpowiadających aktualnie punktowanej odmianie i **odejmuje od tej wartości liczbę oczek** widocznych na kostce zarządcy. Jeżeli wynik jest większy niż zero, gracz otrzymuje taką **wartość w żetonach miodu**. Jeżeli wynik jest równy zero lub poniżej zera, niestety gracz nie otrzymuje nic za ten obszar, nie musi jednak też pozbywać się dotychczas uzbieranego miodu.



Gdy kostka zarządcy przechodzi przez tę ścieżkę, najpierw punktowane będą jabłka jasnozielone, a następnie czerwone.



Najpierw punktowane są jasnozielone jabłka. Gracz na swojej planszy sadu posiada dwa obszary z kafelkami zawierającymi symbol punktowanego owocu. W pierwszym obszarze widoczne są dwa symbole, w drugim – trzy symbole jasnozielonego jabłka. Od tych wartości gracz odejmuje liczbę widocznych na kostce zarządcy oczek (w tym przypadku 1), finalnie otrzymując miód o wartości 1 za pierwszy obszar i 2 za drugi obszar.

$$\begin{array}{l} 2 \text{ jabłka} - 1 \text{ oczko} = +1 \\ 3 \text{ jabłka} - 1 \text{ oczko} = +2 \end{array} = +3$$



$$3 \text{ jabłka} - 2 \text{ oczka} = +1$$

Przy drugim okrążeniu kostki zarządcy punktowane są jabłka czerwone. Pojedyncze symbole tego jabłka znajdują się na trzech przylegających kafelkach, tworzących jeden obszar. Po odjęciu dwóch oczek widocznych na kostce zarządcy od liczby czerwonych jabłek okazuje się, że gracz otrzyma miód o wartości 1.



Jeżeli na kafelku łączącym oba obszary również znajdowałby się symbol jasnozielonego jabłka, wówczas stanowiłyby one jeden duży obszar zawierający aż 6 jabłek, co po odjęciu widocznej na kostce zarządcy wartości (1) dałoby graczowi żeton miodu o wartości 5!

Faza punktowania kwiatów

Dwukrotnie w trakcie rozgrywki kostka zarządcy przechodzić będzie z ostatniego, wewnętrznego pola planszy, na pole startowe, mijając w tym czasie **symbol kwiatu jabłoni**. W obu tych przypadkach nastąpi punktowanie kwiatów zgromadzonych na planszach graczy.

Gracze zliczają **wszystkie** zgromadzone na kafelkach ich planszy gracza **symbole kwiatów jabłoni** (w tym przypadku kafelki nie muszą łączyć się w obszary) i otrzymaną wartość **mnożą** przez liczbę oczek na kostce zarządcy, finalnie otrzymując w trakcie pierwszego punktowania **miód o wartości równej liczbie wszystkich zgromadzonych symboli kwiatów** na ich planszy, a w trakcie drugiego – **podwojoną liczbę zgromadzonych symboli kwiatów**.

Dlaczego warto zbierać symbole kwiatów jabłoni?

Od czasu do czasu w trakcie pierwszego okrążenia kostki zarządcy może zdarzyć się sytuacja, w której gracz nie będzie stać na zakup upatrzonego kafelka – wówczas będzie musiał podjąć decyzję o sposobie rozbudowy swojego sadu: albo wziąć kafelek w ciemno (licząc, że będzie w stanie za niego zapłacić), albo położyć wybrany kafelek wizerunkiem owiec ku górze.

Już po pierwszym punktowaniu kwiatów jabłoni sytuacja „finansowa” gracza może się znacznie poprawić, stąd ważne jest, aby przy dobieraniu kafelków do dołożenia na swoją planszę sadu zwracać też uwagę, obok odmian jabłek, na symbole kwiatów jabłoni.



W momencie gdy kostka zarządcy przechodzi przez symbole mostków z powrotem na pole startowe, następuje *faza punktowania kwiatów*. Jako że na kostce widoczne są dwa oczka, gracz otrzyma dwa razy tyle miodu, ile zgromadził symboli kwiatów jabłoni na swojej planszy.

Pamiętaj! Po fazie punktowania kwiatów zwiększ liczbę oczek na kostce zarządcy o 1!



W trakcie *fazy punktowania kwiatów* liczone są wszystkie zgromadzone na planszy gracza symbole, nawet jeżeli nie są ze sobą połączone ($3 + 1 = 4$). W pierwszej fazie punktowania gracz otrzymałby zatem miód o wartości 4, w drugiej zaś liczba ta zostałaby podwojona (z uwagi na dwa widoczne oczka na kostce zarządcy), czyli gracz otrzymałby miód o wartości 8.

$$\begin{aligned} 3 \text{ kwiaty} + 1 \text{ kwiat} &= +4 \\ 2 \times +4 &= +8 \end{aligned}$$

Zakończenie gry

Gra dobiega końca po 19 rundach, gdy wszyscy gracze zapełnią kafelkami swoje plansze sadu. W tym momencie kostka zarządcy wskazuje wartość 3 i kończy swój ruch **na polu zakończenia gry – z wizerunkiem jesiennych liści**.

Użyjcie notesu do zapisania końcowego punktowania. **Wygrywa gracz, który zgromadził największe zapasy miodu**. W przypadku remisu gracze wspólnie celebrują zwycięstwo.



W momencie gdy kostka zarządcy, na której widnieją 3 oczka, zostanie przesunięta na pole zakończenia gry – z jesiennymi liśćmi – ostatni z graczy rozgrywa swoją finalną turę i następuje końcowe punktowanie.

Symbole jesiennych liści i kostki zarządcy z 3 oczkami pozwolą Wam łatwo ustalić moment zakończenia gry w trakcie trzeciego obiegu kostki po planszy zbiorów.

Punktowanie końcowe

1. W trakcie finałowego punktowania następuje faza zbioru wszystkich jabłek w kolejności określonej w notesie do punktowania – rozpoczynając od brązowych, na żółtych kończąc.

Pamiętajcie, że od wartości z każdego obszaru musicie odjąć liczbę oczek z kości zarządcy, która na koniec gry wynosi 3.

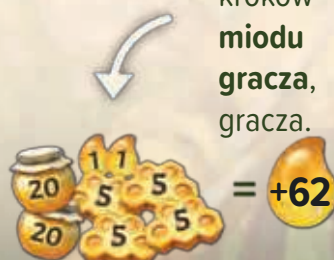
5		-		=		+2
5		-		=		+2
1		-		=		brak punktacji
6		-		=		+3
11		-		=		+8
6		-		=		+3
1		-		=		brak punktacji

+18
× 2
+36



2. Następnie **podwójcie** otrzymaną wartość **miodu z finalnego zbioru**. W powyższym przykładzie będzie to 36, co będzie stanowić finalny wynik zbioru jabłek.

5. Do zgromadzonych w trakcie powyższych kroków punktów należy dodać **wartość miodu zgromadzonego w zasobach gracza**, co w efekcie daje finalny wynik gracza.



3. **Bonus za liczbę odmian punktujących jabłek.**

Za odpowiednią liczbę **różnych odmian jabłek**, za które w trakcie finalnego punktowania gracz otrzymał jakiegokolwiek punkty, może on dodatkowo zdobyć bonusowe punkty: 4/5/6/7 różnych punktujących odmian jabłek daje odpowiednio 4/11/21/35 punktów.

W naszym przykładzie wszystkie poza jasnozielonymi oraz żółtymi jabłkami były punktowane, co daje dodatkowe 11 punktów za 5 różnych punktujących odmian jabłek.

$$4/5/6/7 \text{ jabłek} = +4/+11/+21/+35$$

Pamiętajcie!

Aby na koniec gry uzyskać punkty za zbiory jabłek i ewentualnie punkty bonusowe, gracz musi zgromadzić na swojej planszy co najmniej **4 sąsiadujące ze sobą symbole** danej odmiany jabłek.

4. Na koniec gry następuje też **finalna faza punktowania kwiatów jabłoni**, jednakże bez mnożnika w postaci wartości z kostki zarządcy. Liczba zgromadzonych przez gracza symboli kwiatu jabłoni przekłada się więc dokładnie na liczbę finalnych za nie punktów. W widocznym przykładzie będzie to 12 punktów.

$$12 \text{ kwiatów} = +12$$

$$+36 +11 +12 +62 = 121$$

Warianty rozgrywki

Indywidualne sady

W tym wariantcie gracze budują swoje sady na stronie „B” planszy gracza. Poza ulami na krawędziach plansz widnieją gatunki jabłek, które różnicują poszczególne plansze.

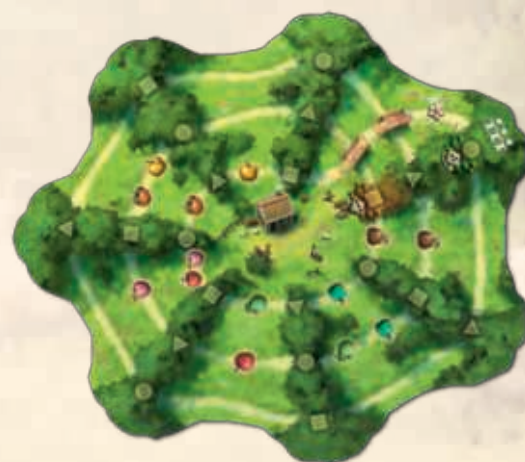
Pomarańczowe jabłko przy krawędzi planszy może zapewnić graczowi punkty w fazie zbiorów. W przykładzie gracz brałby zatem pod uwagę obszar składający się z 4 jabłek.



Żetony jabłek

Możecie użyć dostępnych żetonów jabłek, aby w losowy lub zamierzony sposób przykryć pierwszych 7 symboli jabłek na planszy zbiorów, zmieniając tym samym kolejność punktowania odmian owoców.

W przykładzie obok faza punktowania zaczynałaby się od różowego, a kończyła na brązowym jabłku.



Zapasowy kafelek sadu

W prawym górnym rogu planszy gracza widoczna jest chatka. W trakcie przygotowania rozgrywki w tym wariantcie położcie **1 losowy kafelek sadu obok chatki**. W kroku *Dobranie kafelka sadu* gracz zamiast wybierać kafelek spośród tych sąsiadujących z kostką zarządcy lub z puli ogólnej, może zdecydować się na dobranie owego zapasowego kafelka. Oczywiście, chcąc go dołożyć na planszę, gracz musi zapłacić koszt w żetonach miodu lub położyć kafelek stroną z owcami ku górze. Następnie gracz uzupełnia zapasowy kafelek, pobierając go albo z rzędu sąsiadującego z kostką zarządcy, albo z puli ogólnej. Może to być przydatne w razie braku możliwości zapłacenia za kafelek, na którym bardzo nam zależy, w celu „przetrzymania” go na kolejnej tury.



Na początku rozgrywki położ losowo dobrany kafelek sadu przy swojej planszy.



W trakcie swojej tury możesz dobrać i położyć na swojej planszy zapasowy kafelek (po opłaceniu jego kosztu), po czym uzupełnić miejsce po nim z kafeleków wokół planszy zbiorów lub z puli ogólnej.

Wariant solo

W rozgrywce solo używana jest przeznaczona do tego wariantu strona planszy zbiorów oznaczona . Można ją również łatwo odróżnić dzięki charakterystycznym trzem polom drzew na środku planszy.

W przeciwieństwie do rozgrywek wieloosobowych tu w trakcie przygotowania należy stworzyć wokół planszy 7 rzędów kafelków sadów składających się z **pojedynczego kafelka**. Dodatkowo umieść **1 kafelek sadu** na jednym, wybranym **polu drzewa** na środku planszy. Gracz rozpoczyna rozgrywkę z zapasem **miodu o wartości 14**.

Rozgrywka solo przebiega według zasad rozgrywki wieloosobowej z następującymi zmianami:

1. W momencie gdy kostka zarządcy trafi na pole wewnątrz planszy zbiorów, gracz **otrzymuje miód** o wartości równej liczbie widocznych symboli miodu na trzech znajdujących się tam polach drzew.
2. Następnie gracz **może albo dobrać jeden ze znajdujących się na tych polach kafelków sadu** i umieścić go na swojej planszy zgodnie ze standardowymi zasadami, albo dobrać jeden w ciemno **z puli zakrytych kafelków sadu**, zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeżeli na polach drzew znajduje się tylko jeden kafelek sadu lub w ogóle żadnego tam nie ma (co jest możliwe w trybie kampanii, o której poniżej), gracz najpierw uzupełnia pola tak, aby 2 z nich były zajęte.

Uwaga! W przypadku konieczności uzupełnienia zasobów kafelków pola drzew uzupełnia się na wzór rzędów, dokładając tam 1 kafelek sadu (do limitu 3 odpowiadającego liczbie pól drzew na środku planszy).

3. W rozgrywce solo **brak fazy punktowania kwiatów jabłoni** w trakcie rozgrywki.

4. Gra kończy się jak w rozgrywce wieloosobowej – w momencie gdy kostka zarządcy o wartości 3 dotrze na pole z wizerunkiem jesiennych liści. Tu pole to ulokowane jest na środku planszy.

5. Finalne punktowanie przeprowadzane jest identycznie jak w rozgrywce wieloosobowej, łącznie z finalnym punktowaniem kwiatów jabłoni!

6. Celem rozgrywki jednoosobowej jest zdobycie minimum 65 punktów miodu. Możliwe jest osiągnięcie wyższego wyniku – nawet do 80 punktów – co powinno zostać uznane za mistrzostwo w grze *W sadzie*!

7. W rozgrywce solo możecie oczywiście korzystać ze wszystkich wariantów opisanych dla rozgrywki wieloosobowej.

Jeśli po dotarciu kostką zarządcy na pole wewnątrz planszy wszystkie trzy pola drzew będą puste, gracz otrzymuje miód o wartości 3 (jako że widoczne są wszystkie 3 symbole miodu na polach na środku planszy). Następnie gracz uzupełnia te pola dwoma losowo dobranymi kafelkami sadu.



W rozgrywce solo nie ma fazy punktowania kwiatów jabłoni w trakcie rozgrywki – dlatego też na planszy przeznaczonej do tego wariantu rozgrywki brak symboli mostków i kwiatu jabłoni.

W rozgrywce solo gracz będzie miał możliwość dobrania kafelka sadu z tego rzędu w 2. oraz 4. turze.

W trybie kampanii (opisanym poniżej) zamiast losowo dobieranych kafelków sadu gracz uzupełnia pola drzew na środku planszy kafelkami zachowanymi z poprzednich rozgrywek.

Wariant kampanii solo

Wariant solo można również rozegrać **w trybie kampanii**, na którą składają się **4 następujące po sobie rozgrywki**.

Po zakończeniu pierwszej rozgrywki gracz może zachować **jeden z kafelków**, który w trakcie gry umieścił na swojej planszy sadu, aby móc go wykorzystać w kolejnej rozgrywce. Po drugiej rozgrywce gracz będzie miał możliwość zachowania dwóch, a po trzeciej – trzech kafelków. Co ważne, zachowane kafelki nie muszą być identyczne z rozgrywki na rozgrywkę. Oznacza to, że zachowane po drugiej rozgrywce kafelki mogą nie zawierać tego zachowanego w pierwszej itd.

W trakcie kolejnych rozgrywek wchodzących w skład kampanii należy umieścić zachowane z poprzednich sesji kafelki na polach drzew na środku planszy zbiorów (zamiast umieszczania tam losowo dobranych kafelków). W czwartej rozgrywce na planszy zbiorów umieszczone będą zatem 3 zachowane z poprzedniej rozgrywki kafelki, a gracz będzie mógł je położyć na swojej planszy gracza tylko wówczas, gdy każdorazowo w trakcie przybycia na wewnątrz pole na planszy zbiorów kostki zarządcy skorzysta z możliwości wzięcia i dołożenia kafelka na swoją planszę.

Krótką historia jabłka

Czy wiedzieliście, że jabłka, tak lubiane i chętnie przez nas spożywane owoce jabłoni, należą do gatunku drzew i krzewów z rodziny różowatych? Oznacza to, że jabłka spokrewnione są nie tylko z różami, ale też z gruszkami, poziomkami, wiśniami, śliwkami, a nawet migdałami!

Drzewa jabłoni najprawdopodobniej wywodzą się z Azji i Bliskiego Wschodu. Na obszarze dzisiejszego Kazachstanu ludzie zapewne uprawiali je już dobrych kilka tysięcy lat temu. Stąd też nazwa tamtejszego miasta Ałmaty zawiera kazachskie słowo oznaczające jabłko – *alma*. Mówi się, że uprawa jabłoni i owoców dotarła do Europy Zachodniej dopiero za czasów Rzymian; w Polsce znaleziono ślady jabłoni w wykopaliskach w Biskupinie (ok. 1600 lat p.n.e.).

Co ciekawe, po łacinie jabłoni to *malus* (to do dziś naukowa nazwa jabłoni), co jednocześnie też oznacza „zły, nikczemny”, a co finalnie może być odczytywane jako „zły owoc”.

Może to mieć związek z tzw. złą sławą, jaką jabłko zdobyło w licznych historiach i przypowieściach tworzonych przez ludzkość na przestrzeni tysięcy lat.

Wystarczy wspomnieć o zatargu wywołanym przez grecką boginię Eris na weselu Tetydy i Peleusa, na którym zjawili się wszyscy bogowie: „rzuciła na stół biesiadny złote jabłko z napisem: «Dla najpiękniejszej». Pomiędzy boginiami zakotłowało się. Najgłośniej krzyczały: Hera, Atena i Afrodyta. Każda chciała mieć jabłko dla siebie”¹. Spór wywołany „jabłkiem niezgody” rozstrzygnąć miał Parys, któremu Afrodyta, w podzięce za rozstrzygnięcie sporu na jej korzyść, pomogła porwać Helenę, co było przyczyną wybuchu wojny trojańskiej.

Również w Biblii jabłko zajmuje niechlubne miejsce, stanowiąc symbol upadku człowieka. Adam i Ewa, będąc w raju, mogli spożywać owoce ze wszystkich drzew prócz tego rosnącego w środku ogrodu. „Wtedy niewiasta spostrzegła, że drzewo to ma owoce dobre do jedzenia, że jest ono rozkoszą dla oczu i że owoce tego drzewa nadają się do zdobycia wiedzy. Zerwała zatem z niego owoc, skosztowała i dała swemu mężowi, który był z nią: a on zjadł” (Rdz 3, 6-7). Choć Biblia nie wskazuje, że owoc ten był jabłkiem, to zwykło się tak uważać – prawdopodobnie w związku z pierwszym tłumaczeniem Biblii na łacinę, dokonany przez św. Hieronima, który na określenie tego owocu użył słowa *malum*, co odnosić się miało do złego owocu, a budziło jednocześnie skojarzenia z jabłkiem (o czym była już mowa powyżej). Takie postrzeganie zakazanego owocu znalazło też odzwierciedlenie m.in. w twórczości malarskiej, w której Adam i Ewa portretowani są najczęściej pod drzewem jabłoni – jak chociażby na pozostającym w zasobach Muzeum Narodowego w Warszawie obrazie Lucasa Cranacha starszego, datowanym na rok około 1510.

Co warte uwagi, wizerunek jabłka jako ucieleśnienia złego owocu powielany był na przestrzeni dziejów również w podaniach ludowych. Chyba najbardziej znanym z nich jest historia o Królownie Śnieżce spisana przez braci Grimm, w której to macocha tytułowej bohaterki w przebraniu chłopki częstuje dziewczynę zatrutym jabłkiem, a ta, „gdy tylko ugryzła kęs, padła martwa na ziemię”².

Pozostając jeszcze w temacie podań, w których jabłko odgrywało znaczącą rolę, warto wspomnieć o legendarnym bohaterze szwajcarskim Wilhelmie Tellu, który nie chcąc pochylić głowy przed symbolem władzy cesarskiej, w ramach kary musiał strzelić z łuku (lub kuszy) w jabłko ustawione na głowie własnego syna. Napięcie tej niepokojącej historii i euforię z celnego strzału znakomicie oddał Fryderyk Schiller w dramacie *Wilhelm Tell*³, na podstawie którego Gioacchino Rossini skomponował operę seria pod tym samym tytułem. Nawiasem mówiąc, Rossini był wirtuozem opery komicznej, a oprócz wspomnianej historii o szwajcarskim bohaterze jego pozostałe opery seria nie cieszyły się zbytnim uznaniem⁴.

Trzeba jednak również przyznać, że jabłko jest też symbolem rozwoju myśli – według legendy to właśnie spadające z drzewa jabłko przyczyniło się do tego, że Isaak Newton „stworzył naukę mechaniki klasycznej wraz z jej szczytowym osiągnięciem, którym było prawo powszechnej grawitacji”⁵. W historii najnowszej owoc jabłoni jest zdecydowanie symbolem postępu i nowoczesności, z jednej strony stanowiąc symbol marki stworzonej przez Steve’a Jobsa, z drugiej – będąc potocznym określeniem jednej z największych światowych metropolii, czyli Nowego Jorku.

Wracając jednak do klimatu wsi i sadownictwa – szacuje się, że w wyniku krzyżowania istnieje obecnie ponad 10 tysięcy odmian jabłoni, które z punktu widzenia osiągnięcia dojrzałości owoców do spożycia dzielą się na odmianę letnią (np. piroś i chałmówka), jesienną (antonówka, kosztela czy szara reneta) oraz zimową (jonagold, ligol, gala). Co więcej, w miarę rozwoju sadownictwa pojawiły się drzewa wieloodmianowe, które mogą rodić od 2 do nawet 6 różnych odmian jabłek! Jednakowoż ciągłe krzyżówki oraz łatwość uprawy odmian karłowatych przyczyniają się do zanikania starych sadów owocowych, a tym samym odmian jabłek.

Obecnie zauważa się trend powrotu do tradycyjnych sadów, łączących w sobie uprawę drzew owocowych z terenami łąkowymi, stanowiących swego rodzaju ekosystem. Obok jabłoni rosną tam zioła i rośliny zielone sprzyjające osiedlaniu się owadów, w tym przede wszystkim tak cennych dla upraw pszczół, które zapylają drzewa owocowe. Tereny zielone wykorzystywane są też do hodowli i wypasu większych zwierząt, wśród których coraz częściej zamiast bydła spotyka się przechadzające się pomiędzy jabłonią owce. Nie dość, że są lżejsze i cichsze od krów, to jeszcze ich odchody stanowią naturalny nawóz, który poza tym przyciąga do sadów owady, a te z kolei przyciągają w korony drzew ptactwo, niejednokrotnie żywiące się niebezpiecznymi dla prawidłowego wzrostu drzew szkodnikami. Całość tworzy miły dla oka, ucha i smaku sielski krajobraz, którego namiastkę możecie odnaleźć w grze *W sadzie*.

Oryginalny tytuł gry *Applejack* odnosi się do brandy produkowanej z cydru, dojrzewającej w drewnianych beczkach. Historia tego napoju sięga okresu pierwszych osadników przybyłych do Ameryki ze Starego Kontynentu. Owi pierwsi koloniści, przyzwyczajeni do picia piwa i wina, jako że powszechnie występująca woda rzadko była zdatna do picia bez przygotowania, oraz z uwagi na wysokie koszty transportu lubianych napojów, musieli szukać alternatywy w Nowym Świecie. Farmerzy zaczęli zatem eksperymentować z naturalnie porastającymi terenami zielone jabłkami. Swoją nazwę trunku zawdzięcza oczywiście jabłkom (ang. *apple*) i procesowi mrożonej destylacji zwanej *jacking*. Jabłka poddawano procesowi fermentacji, uzyskując tym samym cydr, a następnie ten mrożono i usuwano zamrożoną wodę, zwiększając tym samym zawartość alkoholu w pozostałym napoju, czyniąc z niego mocniejszy od cydru *applejack*. To jednak tylko ciekawostka, gdyż na okładce gry łatwo zauważyć, że sportretowany tam właściciel sadu woli raczyć się świeżymi owocami jabłoni niż wspomnianym napojem.

¹ J. Parandowski, *Mitologia. Wierzenia i podania Greków i Rzymian*, Londyn 1992, s. 236.

² *Basnie braci Grimm*, tł. E. Pieciul-Karminińska, Poznań 2009, s. 335.

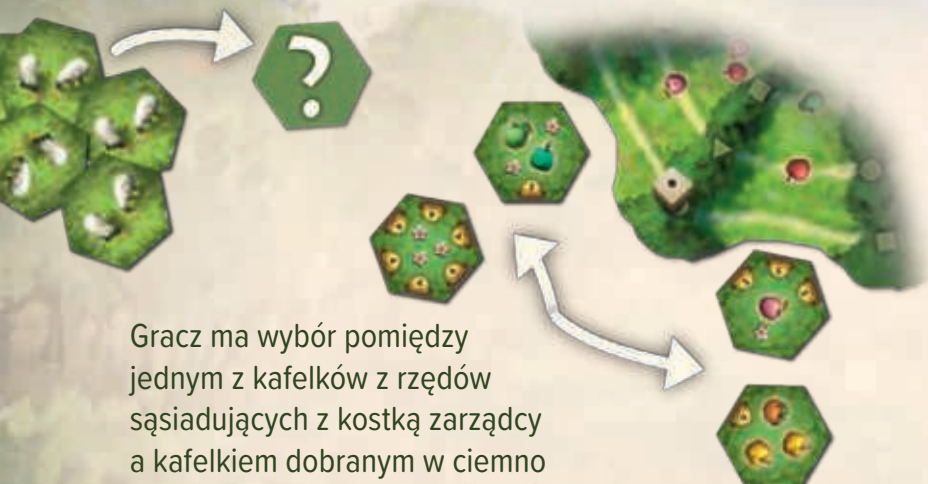
³ Zob. F. Schiller, *Wilhelm Tell*, [w:] tegoż, *Dzieła wybrane*, t. 3, Warszawa 1955, akt 3, sc. 3, s. 213.

⁴ Zob. B. Horowicz, *Teatr operowy*, przedm. J. Kosiński, Warszawa 1963, s. 53.

⁵ Z. Wójcik, *Historia powszechna XVI-XVII wieku*, Warszawa 1995, s. 556.

Przebieg tury

1. Dobranie kafelka sadu



Gracz ma wybór pomiędzy jednym z kafelków z rzędów sąsiadujących z kostką zarządcy a kafelkiem dobranym w ciemno z zasobów ogólnych.

2. Zapłata za kafelek sadu

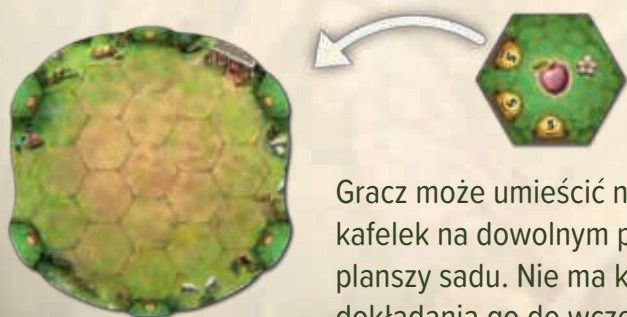


Koszt umieszczenia na planszy gracza kafelek stroną z widocznymi jabłkami (awersem ku górze) równy jest wartości zapisanej na symbolu ula. Koszt jest stały, niezależny od liczby uli widocznych na kafełku.



Jeżeli gracz zdecyduje się umieścić kafelek stroną z widocznymi owcami (rewersiem ku górze), otrzymuje żetony miodu o wartości 2.

3. Dołożenie kafełka do sadu gracza



Gracz może umieścić nowo dobrany kafelek na dowolnym polu na swojej planszy sadu. Nie ma konieczności dokładania go do wcześniej położonych kafełków.

4. Pozyskiwanie miodu z uli



Jeżeli w wyniku dołożenia kafełka łączą się ze sobą symbole uli, za każde takie połączenie gracz otrzymuje miód równy niższej wartości ula.

$$4 + 5 = +9$$

5. Przesunięcie kostki zarządcy

Na koniec swojej tury gracz przesuwa kostkę zarządcy na planszy zbiorów o jedno pole wzdłuż wyznaczonej ścieżki. Jeżeli w trakcie ruchu kostka przechodzi przez



symbole jabłek, następuje *faza zbiorów jabłek* – kolejno dla każdego przekraczanego symbolu jabłka.

Jeżeli kostka stanie na polu, które sąsiaduje tylko z jednym kafełkiem sadu, należy natychmiast uzupełnić wszystkie 7 rzędów, dokładając do każdego po 1 kafełku sadu.

Autor gry: Uwe Rosenberg

Ilustracje: Lukas Siegmon

Layout: Björn Pollmeyer

Opracowanie wersji polskiej: Adam Bukowski, Paulina Kortas, Tomasz Czerwiński

Opracowanie graficzne: Tatsiana Korbut

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

© 2025 The Game Builders. All rights reserved

The GAME BUILDERS

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
trefl@trefl.com
www.trefl.com

Trefl

02950