

JOHAN BENVENUTO



OSTOJA

ZASADY GRY

OD AUTORA: *Chciałbym podziękować zespołowi Libellud za wspaniałe wykonaną pracę, w szczególności Anouk i Valentinowi, którzy dostrzegli potencjał w tej grze. Maëvie raz jeszcze gratuluję świetnych ilustracji! Bez Ciebie ta gra nie wyglądałaby tak dobrze. Dziękuję także członkom stowarzyszenia projektantów gier planszowych z Lyonu (CAL) za ich wskazówki podczas fazy testów. Nie zmieniajcie się!*

TWÓRCY (2024): Autor: Johan Benvenuto • Ilustracje: Maëva Da Silva • Zarządzanie projektem: Anouk Girard-Dagnas • Rozwój gry: Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Oлександр Nevskiy • Kierownictwo artystyczne: Maëva Da Silva • Układ graficzny: Thomas Dutertre • Projekt graficzny: Simon Hay • Kierownictwo produkcji: Stéphane Robert
Zespół chciałby podziękować Mathieu, Marion, Quentinowi, Camille, Alexandre, Delphine, Lucasowi, Joëvie, Maximilienowi, Paulowi, Dorine, Ophélie, Laurentowi, Clémentowi i wszystkim, którzy pomogli w stworzeniu tej gry.




**OBEJRZYJ FILMIK
Z ZASADAMI GRY!**


CEL GRY


W *OSTOI* umieszczasz kolorowe elementy krajobrazu na swojej planszecie i tworzysz niezwykłą krainę. Aby wygrać rozgrywkę, musisz zdobyć jak najwięcej punktów, w przemyślany sposób zakładając siedliska i przyciągając do nich zwierzęta.

ELEMENTY

- A** woreczek
 - B** plansza główna
 - C** 4 planszeczki
 - D** 4 karty pomocy
 - E** 120 płytek
 - F** 66 znaczników zwierząt
 - G** 4 pionki duchów natury
 - H** 32 karty zwierząt
 - I** 10 kart duchów natury
 - J** notes punktacji
- instrukcja


 **23** niebieskie płytki

 **23** szare płytki

 **21** brązowych płytek

 **19** zielonych płytek

 **19** żółtych płytek

 **15** czerwonych płytek

PRZYGOTOWANIE DO GRY



1

Umieść planszę główną na stole stroną dla 2–4 graczy do góry.



2

Do woreczka włóż wszystkie płytki, a następnie umieść go obok planszy głównej.



3

Na każdym z 5 pól planszy głównej połóż 3 płytki wylosowane z woreczka.



4

Potasuj karty zwierząt, a następnie odkryj 5 z nich i ułóż w rzędzie obok planszy głównej. Z pozostałych kart stwórz zakrytą talię i umieść ją w pobliżu odkrytych kart. Znaczniki zwierząt połóż w zasięgu wszystkich graczy.



UWAGA! Karty duchów natury najlepiej wprowadzić do gry dopiero po kilku rozgrywkach. Nieużywane pionki duchów natury i przypisane im karty przechowuj się w pudełku (zob. Karty duchów natury str. 10).



H



F



D



C



5

Każdemu z graczy rozdaj po 1 planszeczce i 1 karcie pomocy. Następnie razem zdecydujcie, której strony planszeczki użyjecie podczas rozgrywki (wszyscy musicie używać tej samej strony). Karty pomocy połóżcie obok swoich planszeczek odpowiednią stroną do góry.

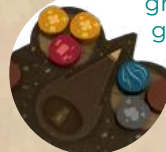


UWAGA! Podczas kilku pierwszych rozgrywek zalecamy wybór strony A.



6

Osoba, która ostatnio widziała zapierający dech w piersiach krajobraz, zostaje pierwszym graczem. Strzałkę na planszy głównej skieruj w jej stronę.



OPIS TURU

Zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każde z Was rozgrywa swoją turę, wykonując następujące akcje w wybranej przez siebie kolejności:

Obowiązkowo:

Weź płytki i umieść je na swojej planszeczce

Opcjonalnie:

Weź kartę zwierzęcia

Umieść znacznik zwierzęcia na płytce

Na koniec swojej tury dobierz 3 płytki z woreczka i połóż je na pustym polu na planszy głównej. Następnie, w razie potrzeby, uzupełnij rząd kart zwierząt, tak aby znajdowało się w nim 5 odkrytych kart.

Weź płytki i umieść je na swojej planszeczce

W ramach tej akcji umieszczasz płytki na swojej planszeczce, tworząc неповtarzalny element krajobrazu.

Musisz wykonać tę akcję dokładnie raz podczas swojej tury. Weź 3 płytki z dowolnego pola na planszy głównej.

Musisz je umieścić na swojej planszeczce w dowolny sposób zgodnie z poniższymi zasadami. Gdy umieścisz płytkę, możesz wykonać akcje opcjonalne, zanim umieścisz kolejną płytkę.

PRZYKŁAD

Paulina bierze szarą płytkę, brązową płytkę i żółtą płytkę z pola na planszy głównej. Następnie umieszcza je na swojej planszeczce.



ZASADY UMIESZCZANIA PŁYTEK

- Możesz umieścić płytkę na pustym polu.
- Możesz umieścić płytkę na 1 albo 2 wcześniej umieszczonych płytkach, aby tworzyć drzewa, budynki lub góry (zob. rysunek po prawej). Tworzenie stosów w inny sposób jest zabronione.
- Nie możesz umieścić płytki pod wcześniej umieszczoną płytką albo płytkami.
- Nie możesz umieścić płytki na płytce ze znaczkiem zwierzęcia (zob. Zasady umieszczania znaczników zwierząt str. 6).



Weź kartę zwierzęcia

Na karcie zwierzęcia znajduje się zwierzę i układ siedliska, który musisz odtworzyć z elementów krajobrazu na swojej planszeczce, aby umieścić znacznik tego zwierzęcia na odpowiedniej płytce.

Ta akcja jest **opcjonalna**. Możesz ją wykonać **tylko raz** w dowolnym momencie swojej tury.

1 Wybierz 1 z 5 odkrytych kart zwierząt z rzędu obok planszy głównej i umieść ją nad swoją planszeczka – możesz mieć maksymalnie 4 karty zwierząt w tym samym czasie.

2 Weź tyle znaczników zwierząt, ile pól znajduje się na wybranej przez Ciebie karcie zwierzęcia, i umieść po 1 znaczniku na każdym z nich.

Podczas rozgrywki będziesz umieszczać te znaczniki na płytkach na swojej planszeczce (zob. *Zasady umieszczania znaczników zwierząt* str. 6).



OPIS KARTY ZWIERZĘCIA



Pola, na których przechowujesz znaczniki zwierząt.

Liczba punktów, które zdobędziesz na koniec gry.

Układ, który musisz odtworzyć za pomocą płytek na swojej planszeczce, aby utworzyć siedlisko.

Miejsce, w którym musisz umieścić znacznik zwierzęcia w ramach siedliska.

Kolor płytki, na której musisz umieścić znacznik zwierzęcia.



UWAGA! Zalecamy, żebyście podczas pierwszych rozgrywek nie mieli nad planszeczka kilku kart zwierząt, których znaczniki powinniście umieścić na płytkach tego samego koloru. Wybierajcie karty zwierząt z paskami w różnych kolorach.

Umieść znacznik zwierzęcia na płytce

Zwierzęta mogą zamieszkać wśród elementów krajobrazu na Twojej planszeczce, gdy odtworzysz wymagane siedlisko.

Ta akcja jest **opcjonalna**. Możesz ją wykonać **kilka razy** w dowolnym momencie swojej tury.

Zasady umieszczania znaczników zwierząt:

- Układ siedliska na Twojej planszeczce musi być taki sam jak na karcie zwierzęcia. Może być jednak obrócony w dowolną stronę (zob. *Kierunki* str. 7).
- Wysokość gór i drzew musi być dokładnie taka sama jak na karcie zwierzęcia.
- Płytki siedliska, na której umieszczasz znacznik zwierzęcia, musi być pusta.
- Budynki mogą być dowolnego rodzaju (czyli dolna płytka może być czerwona, brązowa albo szara).

Upewnij się, że nie złamiesz żadnej z tych zasad, a następnie weź znacznik znajdujący się na najniższym polu na Twojej karcie zwierzęcia i umieść go na odpowiedniej płytce w siedlisku na swojej planszeczce.

Gdy umieścisz ostatni znacznik z karty zwierzęcia, połóż ją obok swojej planszeczki. Taką kartę uważa się za zrealizowaną – nie liczy się ona do limitu 4 kart.

Na koniec gry każda karta zwierzęcia zapewnia Ci punkty (zob. *Podliczanie punktów* str. 8–9).

PRZYKŁAD



Paulina bierze 3 płytki (2 szare i 1 czerwoną). Kładzie 1 z nich na swojej planszeczce **1**, tworząc siedlisko. Teraz może umieścić w nim znacznik z karty fenka pustynnego **2**.



UWAGA! Ta sama płytka może być częścią wielu siedlisk.



Paulina kładzie 2. płytkę **3** i umieszcza 2 dodatkowe znaczniki z tej karty **4** i **5**. W ten sposób realizuje kartę fenka pustynnego i kładzie ją obok swojej planszeczki **6**.



UWAGA! Po umieszczeniu znacznika zwierzęcia nie możesz zmienić jego położenia, nawet jeśli układ początkowo tworzący siedlisko nie znajduje się już na planszeczce (może się tak zdarzyć, na przykład gdy umieścisz czerwoną płytkę na szarej).



Paulina umieszcza ostatnią płytkę, którą wzięła w tej turze **7**, na swojej planszeczce. Następnie kładzie znacznik z karty ryjówki **8**. Umieszczenie płytki i znacznika zwierzęcia nie wymaga usunięcia wcześniej położonego znacznika **9**, ponieważ Paulina położyła go na planszeczce przed umieszczeniem ostatniej płytki.



kierunki

połączenia



KONIEC GRY

Gra się kończy na 1 z 2 sposobów:

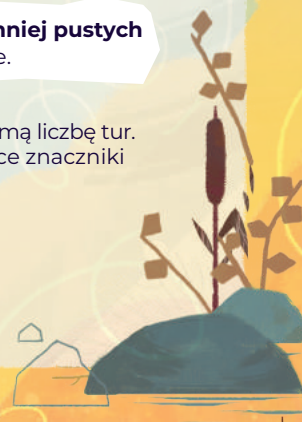
Woreczek jest pusty, gdy musisz dobrać z niego 3 płytki, aby uzupełnić planszę główną.

Na koniec swojej tury masz **2 albo mniej pustych pól** na swojej planszeczce.

Jeśli to konieczne, należy dokończyć bieżącą rundę, tak aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur. Na koniec gry podlicz punkty za elementy krajobrazu i umieszczone na swojej planszeczce znaczniki zwierząt (zob. *Podliczanie punktów* str. 8–9).

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa rozgrywkę!

W razie remisu wygrywa osoba, która umieściła na swojej planszeczce najwięcej znaczników zwierząt. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.



PODLICZANIE PUNKTÓW

DRZEWA



Drzewo to stos składający się z zielonej płytki umieszczonej na 0, 1 albo 2 brązowych płytkach (można więc tworzyć drzewa o wysokości 1, 2 albo 3 płytek).

Zdobywasz punkty na podstawie wysokości każdego drzewa.

GÓRY



Góra to stos składający się z 1, 2 albo 3 szarych płytek.

Zdobywasz punkty na podstawie wysokości każdej góry. Jeśli jednak dana góra nie sąsiaduje z żadną inną górą, nie zapewnia punktów.

RÓWNINY



Równina składa się z minimum 2 sąsiadujących ze sobą żółtych płytek.

Zdobywasz 5 punktów za każdą równinę utworzoną przez co najmniej 2 sąsiadujące ze sobą żółte płytki. Aby zdobyć jak najwięcej punktów, twórz małe, oddzielne grupy płytek. Grupa 4 sąsiadujących ze sobą płytek liczy się jako 1 równina i zapewnia tylko 5 punktów.

WODA – STRONA A: RZĘKA



Rzeka to ciąg sąsiadujących ze sobą niebieskich płytek.

Zdobywasz punkty na podstawie długości rzeki. Policz liczbę płytek, które tworzą najkrótszą trasę między końcami rzeki (uwzględniając oba końce).

Otrzymujesz punkty tylko za swoją najdłuższą rzekę. Jeśli trasę rzeki tworzy więcej niż 6 płytek, zdobywasz 4 punkty za każdą płytkę powyżej 6.

PRZYKŁAD

Nie jest częścią najkrótszej trasy.



WODA – STRONA B: WYSPY



Jeśli używacie strony B planszki, niebieskie płytki punktują się w inny sposób. Każde pole (albo grupa pól) oddzielone od pozostałych niebieskimi płytkami tworzy wyspę.

Otrzymujesz 5 punktów za każdą wyspę.



UWAGA! Zawsze masz przynajmniej 1 wyspę, nawet jeśli nie oddzielisz jej niebieskimi płytkami.

PRZYKŁAD

Jan stworzył 4 wyspy. W związku z tym zdobywa 20 punktów.



BUDYNKI



Budynek to stos składający się z czerwonej płytki umieszczonej na brązowej, szarej albo czerwonej płytce.

Zdobywasz 5 punktów za każdy budynek, ale tylko wtedy, gdy otaczają go co najmniej 3 płytki w różnych kolorach (z 6 dostępnych, włączając czerwony). Weź pod uwagę tylko górną płytkę na każdym sąsiadującym polu.

Jeśli dany budynek nie spełnia tego warunku, nie zapewnia punktów.



KARTY ZWIERZĄT



Za każdą kartę zwierzęcia (zrealizowaną albo niezrealizowaną) zdobywasz tyle punktów, ile wskazuje najwyższe pole bez znacznika zwierzęcia.

Karta zwierzęcia ze wszystkimi znacznikami nie zapewnia punktów. Jeśli nie usuniesz wszystkich znaczników z karty, nic się nie dzieje. W takiej sytuacji karta zapewnia mniej punktów.

PRZYKŁAD



Łączna liczba punktów za elementy krajobrazu = 53



Łączna liczba punktów za zwierzęta = 63

Na koniec gry Paulina zdobywa 53 punkty za elementy krajobrazu i 63 punkty za umieszczone na planszecie zwierzęta, co daje jej łącznie 116 punktów.

Paulina	Jan
4	5
10	10
10	4
10	12
10	16
10	16
19	
53	63
= 116	=





KARTY DUCHÓW NATURY



Po kilku rozgrywkach możesz użyć kart duchów natury, aby gra była jeszcze ciekawsza!

Przygotowanie do gry

Potasuj karty duchów natury i rozdaj po 2 zakryte karty każdemu z graczy. W swojej pierwszej turze wybierz 1 z 2 kart i połóż odkrytą nad swoją planszatką. Drugą kartę odłóż do pudełka. Następnie umieść pionek ducha natury na wybranej karcie zgodnie z zasadami umieszczania znaczników zwierząt.

Opis tury

Karta ducha natury wlicza się do limitu 4 kart, dopóki jej nie zrealizujesz, umieszczając pionek ducha natury na swojej planszetcie.

Koniec gry

Karty duchów natury traktuje się jak karty zwierząt. Jeśli umieścisz pionek ducha natury na swojej planszetcie, zdobędziesz punkty. Jeśli tego nie zrobisz, nic się nie stanie. Punkty zdobyte dzięki karcie ducha natury podliczasz na koniec gry, ponieważ zależą od stworzonych przez Ciebie elementów krajobrazu.

Aby określić, ile punktów jest warta dana karta, sprawdź jej efekt. Niektóre karty duchów natury mogą Cię nagrodzić za nietypowe połączenia elementów krajobrazu!



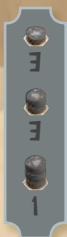
UWAGA! Punkty z karty ducha natury liczy się w takim samym sposób jak punkty z karty zwierzęcia. Należy je dodać do pozostałych zdobytych punktów.

Niektóre karty duchów natury zapewniają punkty na podstawie:



Liczby elementów krajobrazu na Twojej planszetcie.

Na przykład dzięki tej karcie ducha natury zdobywasz po 4 punkty za każdą górę o wysokości 2 albo 3 płytek na Twojej planszetcie (dotyczy także gór niesąsiadujących z innymi górami). Dodaj ten wynik do pozostałych punktów zdobytych za góry.



Grup połączonych elementów krajobrazu na Twojej planszetcie. Pojedynczą płytkę niesąsiadującą z innymi płytkami również traktuje się jak grupę (składającą się z 1 płytki).



Na przykład dzięki tej karcie ducha natury zdobywasz po 2 punkty za każdą grupę składającą się z 1 albo 2 żółtych płytek i po 10 punktów za każdą grupę 3 albo więcej żółtych płytek na Twojej planszetcie. Dodaj ten wynik do pozostałych punktów zdobytych za równiny.



SKRÓT ZASAD

OPIS TURU

Obowiązkowo:

Weź płytki i umieść je na swojej planszeczce

Opcjonalnie:

Weź kartę zwierzęcia

Umieść znacznik zwierzęcia na płytce

Wykonuj akcje w dowolnej kolejności. Gdy umieścisz płytkę na swojej planszeczce, możesz wykonać akcje opcjonalne, zanim umieścisz kolejną płytkę

Koniec tury:

- Dobierz 3 płytki z woreczka i połóż je na pustym polu na planszy głównej.
- Uzupełnij rząd kart zwierząt, tak aby znajdowało się w nim 5 odkrytych kart.

Weź płytki i umieść je na swojej planszeczce

Raz na turę.

- Możesz umieścić płytkę na pustym polu.
- Nie możesz umieścić płytki pod wcześniej umieszczoną płytką (albo płytkami).
- Nie możesz umieścić płytki pod albo nad płytką ze znacznikiem zwierzęcia.
- Możesz umieścić płytkę na innych płytkach tylko wtedy, gdy jest to zgodne z zasadami tworzenia stosów (zob. schemat po prawej).



Weź kartę zwierzęcia

Raz na turę.

- Natychmiast weź tyle znaczników zwierząt, aby zakryć każde pole po prawej stronie karty zwierzęcia.
- Możesz mieć maksymalnie 4 karty nad swoją planszeczka.
- Wskazówka. Unikaj sytuacji, w której miałbyś nad swoją planszeczka kilka kart tego samego koloru.

Umieść znacznik zwierzęcia na płytce

Nielimitowane.

- Układ siedliska może być obrócony w dowolną stronę.
- Układ siedliska musi spełniać wymagania dotyczące wysokości drzew i gór przedstawione na karcie zwierzęcia.
- Na tej samej płytce może się znajdować maksymalnie 1 znacznik zwierzęcia.
- Płytki może być częścią kilku (takich samych albo różnych) siedlisk.
- Po umieszczeniu znacznika zwierzęcia nie możesz zmienić jego położenia, nawet jeśli układ początkowo tworzący siedlisko nie znajduje się już na Twojej planszeczce.

KONIEC GRY

- W woreczku nie ma wystarczającej liczby płytek, aby uzupełnić planszę główną.
 - Przynajmniej 1 z Was ma na swojej planszeczce 2 puste pola (albo mniej).
- W tym wypadku kończycie bieżącą rundę, tak aby każdy z Was rozegrał taką samą liczbę tur.

Obowiązkowo:

Opcjonalnie: