

Orbitalne Ogrody

Mała szklarnia, wielkie kombinacje



1-4 osoby · każdy na swojej planszy | Sugerowane 8+ | Około 15-20 minut

Potrzebujesz: Dwie zwykłe kostki D6, po jednym ołówku i po jednej kopii planszy ze strony 2 dla każdej osoby. Niczego nie trzeba wycinać.

CEL I PRZYGOTOWANIE

Zdobytaj punkty za sąsiedztwo roślin przez 18 wspólnych rund. Każdy zaczyna z pustą planszą 6 × 6 oraz 3 niezaznaczonymi bateriami. Wyniki kostek są wspólne, lecz każdy sam wybiera swój zapis. Nie ma ograniczonej liczby osób wynikającej z komponentów; proponujemy 1-4 graczy.

JEDNA RUNDA

Rzućcie dwiema kostkami. Każdy wybiera jedną jako NUMER RZĘDU (1-6), a drugą jako ROŚLINĘ: 1-2 = L (liść), 3-4 = K (kwiat), 5-6 = O (owoc). Wpisz tę literę w dowolnym pustym polu wybranego rzędu. Nie można zmieniać wcześniejszych zapisów. Wszyscy kończą zapis, po czym skreślają numer rundy.

BATERIE I BRAK MIEJSCA

Najwyżej raz na rundę możesz skreślić 1 baterię i zmienić wybrany numer rzędu na dowolny inny. Typ rośliny pozostaje ten sam. Jeśli żaden z dwóch normalnych wyborów nie daje pustego pola, możesz użyć baterii albo pominąć zapis. Rundę zawsze skreślasz, także po pominięciu. Przy dublecie nadal wpisujesz tylko jedną roślinę.

PUNKTY PO 18. RUNDZIE

Sąsiedztwo oznacza wspólny BOK; przekątne się nie liczą. LIŚCIE: znajdź największą połączoną grupę L i policz 2 punkty za każde jej pole; pozostałe grupy L nie punktuja. KWIATY: każdy K mający obok co najmniej jedno L i jedno O daje 3 punkty. OWOCE: każde O obok co najmniej jednego K daje 2 punkty. RZĘDY: każdy całkowicie wypełniony rząd zawierający L, K i O daje 4 punkty. Każde pole może uczestniczyć w różnych kategoriach punktowania.

PRZYKŁAD, REMIS I SOLO

Rzut 2 i 5 pozwala wpisać O w rzędzie 2 albo L w rzędzie 5. K między L i O daje 3 punkty, a to O otrzymuje dodatkowo 2 punkty za sąsiedni K. Wygrywa najwyższa suma; przy remisie zwycięstwo jest wspólne. Solo zapisuj wyniki i pobijaj własny rekord. Kolejna partia zawsze zaczyna się z pustą planszą i 3 bateriami.

Jak drukować: PDF ma 2 strony A4. Stronę 2 wydrukuj osobno dla każdego gracza; stronę 1 wystarczy mieć na ekranie. Jednostronnie, skala 100%. Planszę można włożyć w koszulkę i pisać mazakiem suchościeralnym.

Orbitalne Ogrody

Mała szklarnia, wielkie kombinacje



TWOJA ORBITALNA SZKLARNIA

GRACZ: DATA:

1							 L 1-2: LIŚĆ  K 3-4: KWIAT  O 5-6: OWOC
2							
3							
4							
5							
6							

18 RUND

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----

BATERIE: zmień rząd, zachowaj roślinę

--	--	--

WYNIK: liście ____ + kwiaty ____ + owoce ____ + pełne rzędy ____ = ____

L: 2 pkt za pole największej grupy. K: 3 pkt z L i O obok. O: 2 pkt z K obok.

Pełny rząd z L, K, O: 4 pkt. Sąsiedztwo wyłącznie bokiem.