

Važno! U cilju promocije teme igre i radi lakšeg čitanja pravila, reči „token” i „tabla” su izostavljene u tekstu, osim u spisku komponenata. Na primer, umesto da piše „token lavande” ili „tabla bašte”, jednostavno se koriste samo izrazi „lavanda” i „bašta”.

Pergola



Umesto da čitate pravila pogledajte video sa uputstvima za igru.

KOMPONENTE

Akciona tabla



Četiri vrste alata:

15 lopata



15 grabulja



15 ašova



18 motika



Tabla ribnjaka



Tabla za lišće



Držac za tokene i druge komponente



Blokčić za beleženje rezultata



Držac za alat



PRAVILA

BILJKE:

20 klematisa
(po 10 u dve boje)



33 alcee
(po 11 u tri boje)



26 magnolija
(12 sa jednom granom
i 14 sa dve grane)



19 listova lavande



19 cvetova lavande



30 listova (po 6 u pet boja)



INSEKTI I OSTALO:

9 malih vilinih konjica



8 srednjih vilinih
konjica i
4 velika vilina konjica



30 leptira



30 bubamara



40 pčela



16 lampiona
(po 4 svake vrste)

ZA SVAKOG IGRAČA (četiri seta):

Tabla
bašte



Tabla sa poenima



Tabla vodopada



Tabla pergole



2 kapljice vode



4 tegle za med



Žaba



Kućica za ptice



Posuda za alat



Važno! Pre prve igre, rasporedite biljke i insekte u držač za tokene, kao što je prikazano na slici.

POSTAVKA

Važno! Pre prve igre, stavite u svaku posudu za alat: dve kapljice vode, četiri tegle za med, žabu i kućicu za ptice (žaba i kućica za ptice moraju da budu iste boje).

Postavka igrača

Svi igrači uzimaju po jednu baštu **A**, pergolu **B**, vodopad **C** i tablu sa poenima **D**. Postavite ove komponente kao što je prikazano na slici.

Svaki igrač dobija i jednu posudu za alat **E** u kojoj se nalaze sledeće komponente: jedna žaba **F**, dve kapljice vode **G**, četiri tegle za med **H** i jedna kućica za ptice **I**. Postavite ove komponente na sledeći način:

Žabu postavite u svoju baštu.

Dve kapljice vode postavite na početna mesta vodopada.

Četiri tegle za med postavite na klupu ispred pergole, tako da je prazna strana okrenuta nagore.

Kućicu za ptice postavite u svoju baštu.

Posudu za alat, nakon postavljanja svih komponenata koje se nalaze u njoj, stavite pored svoje bašte. Posuda za alat treba da ima kartonski poklopac sa 15 rupa, u koje ćete odlagati alate koje iskoristite tokom igre.

Posude za alat koje ne koristite, i sve komponente u njima vratite u kutiju.

Držač za tokene **J**

Izvadite veliki držač za tokene iz kutije, zajedno sa tablom ribnjaka, i postavite ga na sredinu stola.

Tabla za lišće **K**

Promešajte svo lišće, a zatim napravite tri jednake gomile i postavite ih na tablu za lišće. Postavite tablu za lišće pored držača za tokene.





Alati i akciona tabla **L**

Postavite akcionu tablu nadohvat ruke svih igrača, tako da je strana za 2-4 igrača okrenuta nagore. Podelite alate po vrsti i postavite ih pored akcione table. U zavisnosti od broja igrača, koristite sledeće alate:

Dva igrača:



Tri igrača:



Četiri igrača:



Alate koje ne koristite vratite u držač za tokene (ispod ribnjaka).

Promešajte odvojeno sve alate iste vrste (na primer, u igri za dva igrača promešajte odvojeno samo lopate i motike) i stavite ih nasumičnim redosledom u držač za alat **M**. Zatim uzmite prve četiri lopate i postavite ih iznad akcione table, tako da se po jedna lopata nalazi iznad svakog akcionog polja.

Ribnjak **N**

Podelite srednje i velike viline konjice na četiri grupe, po vrsti vilinih konjica. Svaka grupa treba da se sastoji od tri vilina konjica. Vrstu vilinih konjica možete prepoznati po simbolima na njima. Zatim postavite po jednu grupu na svaki od četiri svetla lokvanja u ribnjaku. Viline konjice treba da postavite na lokvanje podeljene po vrsti, u određenim setovima:

Igra za dva ili tri igrača. Postavite grupu od dva vilina konjica na svaki svetli lokvanj. Veliki vilin konjic treba da bude iznad srednjeg vilinog konjica. Ostale viline konjice vratite u držač za tokene (ispod ribnjaka), oni vam neće biti potrebni u ovoj igri.

Igra za četiri igrača. Postavite grupu od tri vilina konjica na svaki svetli lokvanj. Veliki vilin konjic treba da bude iznad dva srednja vilina konjica.



Primer postavke vilinih konjica u igri za četiri igrača

Sada ste spremni da počnete igru!

TOK IGRE



KO STE VI I ŠTA JE VAŠ CILJ?

U društvenoj igri *Pergola* igrači se nalaze u ulozi baštovana, koji uzgajaju prelepe biljke koje privlače različite insekte. Vaš uspeh zavisiće od izgleda vaše bašte.

Tokom igre biraćete alate koji vam donose biljke, insekte i lampione, i odigravaćete akcije povezane sa njima: *Let ptica*, *Skok žabe*, *Kapanje vode* i *Lepršanje insekata*.

Svaki igrač odigraće 15 poteza, nakon čega ćete računati svoje poene.

Vaš rezultat na kraju igre zavisiće od toga kako ste uredili svoju baštu.

Pravila za solo varijantu igre nalaze se na stranama 14 i 15.



POTEZ IGRAČA

Osoba koja je poslednja radila u bašti biće prvi igrač (ako ne postoji takva osoba, početni igrač biće najšarenije obučena osoba). Zatim odigravate poteze u smeru kretanja kazaljke na satu.

Potez igrača sastoji se od četiri koraka:

- 1 Izaberite alat
- 2 Obogatite svoju baštu
- 3 Odigrajte akciju
- 4 Počistite



1 Izaberite alat

Izaberite jedan od dostupnih alata, koji se nalaze iznad akcione table, i stavite ga pored svoje bašte. Zatim uzmite komponente naznačene na alatu. Na primer, alat na kojem se nalaze simboli lista lavande i plave alceje donosi vam list lavande i plavu alceu. Komponente na alatu možete uzeti bilo kojim redosledom.



Važno! Svaki alat se nalazi tačno iznad jednog akcionog polja. Kada birate alat, birate i akciju ispod njega, koju ćete odigrati u 3. koraku svog poteza (pogledajte Odigrajte akciju na strani 5).

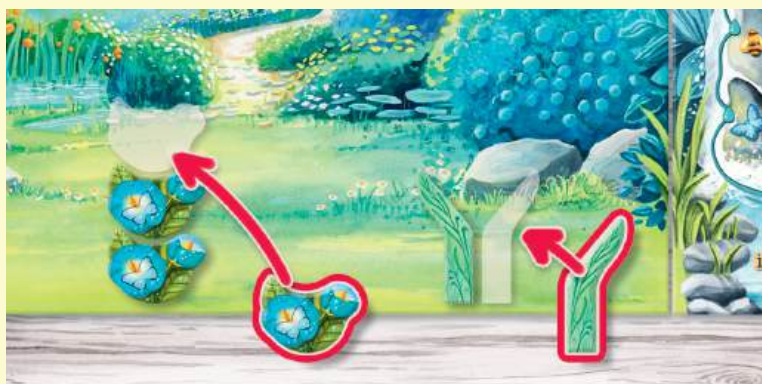


Primer: Sanja je izabrala alat koji se nalazi iznad akcionog polja *Kapanje vode*. Zatim stavlja taj alat pored svoje bašte i uzima komponente označene na dršci alata – list lavande i plavu alceu.

2 Obogatite svoju baštu

Komponente koje ste uzeli postavite u svoju baštu.

Važno! Ne postavljaju se sve komponente u baštu na isti način. Biljke se postavljaju po pravilima koja možete pronaći na stranama 6-9. Insekti se postavljaju na označena mesta na biljkama, ali to nije obavezno. Detaljna pravila o postavljanju i bodovanju insekata možete pronaći na stranama 6-9.



Primer: U prethodnom koraku Sanja je uzela označene komponente: list lavande i plavu alceu. Sada ih postavlja u svoju baštu.

3 Odigrajte akciju

Alat koji ste izabrali u 1. koraku nalazio se iznad određenog akcionog polja (pogledajte sliku ispod). Sada morate da odigrate prikazanu akciju.

Na akcionoj tabli dostupne su četiri akcije:



Lepršanje insekata



Let ptica



Kapanje vode



Skok žabe

Detaljne opise akcija možete pronaći na stranama 10 i 11.



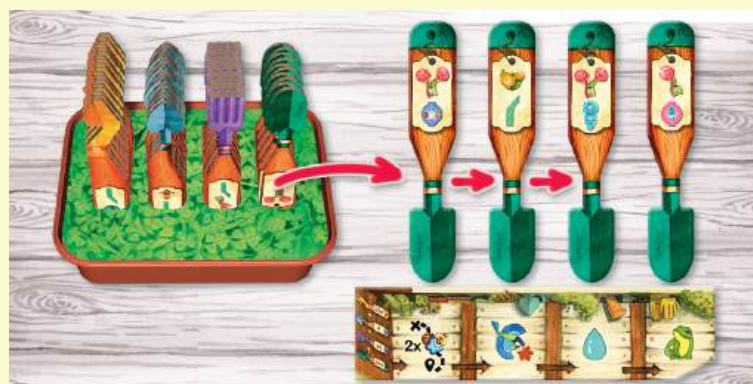
Primer: Sanja je uzela alat koji se nalazio iznad akcije *Kapanje vode*, tako da ona sada mora odigrati tu akciju.

4 Počistite

Sada postoji praznina u redu sa alatima. Da biste je popunili, pomerite alate u pravcu koji je naznačen na akcionoj tabli.

Zatim uzmite novi alat iz držača i postavite ga iznad akcionog polja *Lepršanje insekata*.

Stavite iskorišćeni alat u posudu za alat. Broj alata u posudi označava broj poteza koje ste odigrali.

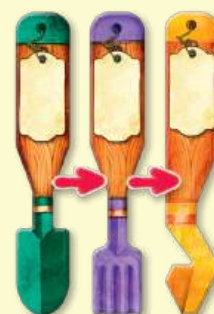


Ukoliko u držaču za alat više nema alata iste vrste, zamenite alat iznad akcione table koji nedostaje alatom različite vrste. Redosled postavljanja alata zavisi od broja igrača.

Dva igrača:



Tri igrača:



Četiri igrača:



Ukoliko u držaču za alat nema više nijednog alata, znači da je igra završena i svaki igrač je odigrao 15 poteza (pogledajte *Kraj igre* ispod).



KRAJ IGRE

Igra se završava nakon što svaki igrač odigra 15 poteza, a samim tim ima i 15 alata u svojoj posudi za alat.

Vreme je da izračunate svoje poene: svaki igrač uzima stranicu iz blokčića za beleženje rezultata i zapisuje osvojene poene za svaku kategoriju.

Detaljna pravila bodovanja možete pronaći na sledećim stranicama, pored opisa komponenata igre.

Pobednik je igrač sa najviše poena.

U slučaju nerešenog rezultata, igrači dele pobedu!

BILJKE I INSEKTI

LEPTIRI

ALCEA

Najpopularnija baštenska vrsta biljke jeste alcea, ili ukrasni slez, koja kao da je oduvek krasila ljudske vrtove. Iako je najpoznatija crvena alcea, ona može imati cvetove različitih boja. Nije zaista poznato kako je ona dospela u naše bašte. Moguće je da je doneta iz Kine, ali ni tamo se ne može naći u divljini. Verovatno je u pitanju veštački stvoreni hibrid od drugih vrsta sleza. Ukoliko je pronađete da raste na livadi ili pored puta, to znači da je tu izrasla iz semena koje je vetar odneo preko baštenske ograde.

KAKO RASTE?

Alcea se u igri javlja u tri boje (plava, žuta i crvena). Svaka boja predstavlja različitu biljku. Ne možete posaditi višebojnu alceu u svojoj bašti.

Prvu alceu određene boje možete postaviti bilo gde u svoju baštu. Sledeću alceu iste boje morate dodati postojećoj biljci.

Svaka alcea ima mesto sa simbolom leptira, na koje možete postaviti leptira.



Primer: Sanja dodaje plavu alceu prethodno postavljenim plavim alceama u svojoj bašti.

KAKO SE BODUJU?



Alcea donosi poene za setove. Svaki set je niz alcea različitih boja.

Svaki set od tri alcee u tri različite boje donosi šest poena.

Svaki set od dve alcee u dve različite boje donosi tri poena.

Svaka pojedinačna alcea donosi jedan poen.

Primer: Sanja ima dva seta alcee u tri različite boje (što joj ukupno donosi 12 poena – po šest poena za svaki set), jedan set alcee u dve različite boje (što joj donosi tri poena) i jednu alceu koja nije deo seta (što joj donosi jedan poen). Na kraju igre, Sanja dobija ukupno $6 + 6 + 3 + 1 = 16$ poena za alcee u svojoj bašti.



Odrasli leptiri su uvek dobrodošli u baštama. Oni nisu samo lepi, već pomažu u oprašivanju kada prelaze sa jednog na drugi cvet, i piju nektar svojim dugim rilom. Međutim, mlade gusenice mnogo teže stiču naklonost ljudi. Ne samo da jedu listove biljaka koje sadimo, već ih retko ko smatra lepim u ovom obliku.

GDE SLEĆU?

Leptiri sleću na alcee. Svaka alcea na sebi ima mesto sa simbolom leptira, gde on može da sleti. Na svakoj alcei može da se nalazi samo jedan leptir. Leptira možete postaviti na bilo koju alceu, koja na sebi nema leptira.

Ne morate da postavljate leptire odozdo prema gore, ili bilo kojim drugim posebnim redosledom. Ukoliko postoji slobodno mesto na alcei, možete postaviti leptira na njega.



Ukoliko ne postoji mesto na koje leptir može da sleti, možete ga postaviti u svoju baštu, da slobodno leti unaokolo.

Tokom nekog svog budućeg poteza možete postaviti leptira koji leti na alceu pomoću akcije Lepršanje insekata.

KAKO SE BODUJU?



Svaki leptir se boduje posebno. Vrednost svakog leptira zavisi od nivoa alcee na kojoj se nalazi.

- Ukoliko je leptir na prvom nivou, donosi jedan poen.
- Ukoliko je leptir na drugom ili trećem nivou, donosi dva poena.
- Ukoliko je leptir na četvrtom nivou, ili na nivou višem od četvrtog nivoa, donosi tri poena.

Primer: Sanja ima šest leptira, od kojih samo jedan leti unaokolo (i on ne donosi nijedan poen). Na kraju igre, Sanja dobija ukupno $1 + 2 + 2 + 2 + 2 + 3 = 10$ poena za leptire u svojoj bašti.



Jedna od tegli za med na klupi ispred pergole donosi po jedan poen za svakog leptira u bašti, bez obzira na to gde se nalazi.



Na dnu vodopada nalazi se bonus koji donosi po jedan poen za svaki set leptira, bubamare i pčele u bašti, bez obzira na to gde se nalaze.





MAGNOLIJA

Magnolija dolazi iz Azije i Amerike, ali je popularna širom sveta. Njeni impresivni beli ili ružičasti cvetovi su u punom cvatu u rano proleće, kada druge biljke tek počinju da pupe. Magnolije su rano procvetale i u istoriji naše planete – veruje se da su se pojavile pre 95 miliona godina. Za njihovo oprašivanje bile su zadužene bube, a to je tradicija koja traje i do danas.

KAKO RASTE?

Magnolija raste kao jedno drvo. U igri se javljaju magnolije sa jednom i sa dve grane, koje omogućavaju da se drvo grana. Prvu magnoliju možete postaviti bilo gde u svoju baštu. Sledeću magnoliju morate da stavite tako da se nadovezuje na neki od slobodnih pupoljaka prethodno postavljenih magnolija (pogledajte sliku).

Svaka magnolija ima mesto sa simbolom bubamare, na koje možete postaviti bubamaru.

Primer: Sanja treba da postavi još jednu magnoliju. Ona može da je postavi na bilo koje mesto označeno zvezdicom.



KAKO SE BODUJU?



Magnolije donose poene u zavisnosti od nivoa na kojem se nalaze.

Nivoi jedan, dva i tri donose po jedan poen za svaku magnoliju na tim nivoima.

Nivo četiri donosi po dva poena za svaku magnoliju na tom nivou.

Nivo pet i svaki sledeći nivo donose po tri poena za svaku magnoliju na tim nivoima.

Vrsta magnolije nema nikakvog uticaja na bodovanje – isto se boduje magnolija sa jednom i sa dve grane.

Primer: Sanja ima četiri magnolije na nivoima jedan, dva i tri (svaka joj donosi po jedan poen), dve magnolije na četvrtom nivou (svaka joj donosi po dva poena), i jednu na nivou pet (koja joj donosi tri poena). Na kraju igre, Sanja dobija ukupno $1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 3 = 11$ poena za magnolije u svojoj bašti.



BUBAMARE

Kontrastne boje bubamare zapravo su upozorenje za predatore koje znači: „Pažljivo, lučim supstancu koja je otrovna i gadnog ukusa!“. Ukoliko se ptica ogлуši o ovo upozorenje i pokuša da pojede bubamaru, verovatno će dugo vremena pamtiti lekciju. Nažalost, to neće pomoći toj bubamari, ali bi moglo spasiti druge u budućnosti. Broj tačaka na leđima bubamara specifičan je za svaku vrstu. Najpopularnija vrsta bubamare u Evropi jeste sedmotačkasta bubamara.

GDE SLEĆU?

Bubamare sleću na magnolije. Svaka magnolija na sebi ima mesto sa simbolom bubamare, gde ona može da sleti. Na svakoj magnoliji može da se nalazi samo jedna bubamara. Bubamaru možete postaviti na bilo koju magnoliju, koja na sebi nema bubamaru.

Ne morate da postavljate bubamare odozdo prema gore, ili bilo kojim drugim posebnim redosledom. Ukoliko postoji slobodno mesto na magnoliji, možete postaviti bubamaru na njega.



Ukoliko ne postoji mesto na koje bubamara može da sleti, možete je postaviti u svoju baštu, da slobodno leti unaokolo. Tokom nekog svog budućeg poteza možete postaviti bubamaru koja leti na magnoliju pomoću akcije Lepršanje insekata.



KAKO SE BODUJU?



Svaka bubamara se boduje posebno. Međutim, broj poena koji donosi jedna bubamara zavisi od **ukupnog broja bubamara** na tom nivou.

- Ukoliko postoji jedna bubamara na tom nivou, ona donosi jedan poen.
- Ukoliko postoje dve bubamare na tom nivou, svaka od njih donosi dva poena.
- Ukoliko postoje bar tri bubamare na tom nivou, svaka od njih donosi tri poena.

Primer: Sanja ima četiri bubamare. Tri bubamare su na istom nivou (tako da svaka od njih donosi tri poena), a jedna se nalazi sama na svom nivou (donosi jedan poen). Na kraju igre, Sanja dobija ukupno $3 + 3 + 3 + 1 = 10$ poena za bubamare u svojoj bašti.



Jedna od tegli za med na klupi ispred pergole donosi po jedan poen za svaku bubamaru u bašti, bez obzira na to gde se nalazi.



Na dnu vodopada nalazi se bonus koji donosi po jedan poen za svaki set leptira, bubamare i pčele u bašti, bez obzira na to gde se nalaze.





KLEMATIS

Većina klematisa koje uzgajamo u našim baštama su puzavice, koje rastu tako što se „penju“ uz neki oslonac. Pošto se za oslonac drže pomoću hvataljki, ne mogu da rastu na ravnim zidovima. One su, međutim, savršene za ograde, metalne ili drvene, i naravno – pergole. Baštovani toliko vole te lepe biljke da su stvorili nekoliko hiljada raznobojnih sorti.

KAKO RASTE?

U igri se javljaju dve vrste klematisa: mali (roze) i veliki (plavi). Postavljaju se na pergolu iznad košnice.

Svaki klematis ima mesto sa simbolom pčele (ili dva mesta na većim, plavim), na koje možete postaviti pčelu.

Kada postavite pčelu na klematis, ona počinje da pravi med (pogledajte Tegle za med na strani 12).



KAKO SE BODUJU?



Svaki par klematisa različitih veličina donosi tri poena (bez obzira na to da li imaju pčele na sebi ili ne).

Primer: Sanja ima dva para klematisa različite veličine (svaki joj donosi po tri poena) i još jedan klematis bez para (koji joj ne donosi nijedan poen). Na kraju igre, Sanja dobija ukupno $3 + 3 = 6$ poena za klematise u svojoj bašti.



PČELE

Nijedan drugi insekt nije korisniji ljudima od medonosnih pčela. Pripitomljene su u dalekoj prošlosti i od tada dele svoj med i vosak sa ljudima, u zamenu za sklonište i negu. Savršeno uskladena pčelinja zajednica, sa hiljadama pčela potčinjenih jednoj matici, vekovima je simbol za marljivost. Kada je u pitanju oprašivanje biljaka, pčele su apsolutno bez premca, bilo da se radi o cveću u baštama ili divljem cveću.

GDE SLEĆU?

Pčele sleću na dve biljke: klematise i cvetove lavande.

- Na svakom malom klematisu može da se nalazi samo jedna pčela.
- Na svakom velikom klematisu mogu da se nalaze do dve pčele.
- Na svakom cvetu lavande mogu da se nalaze do tri pčele.



Ukoliko ne postoji mesto na koje pčela može da sleti, možete je postaviti u svoju baštu, da slobodno leti unaokolo. Tokom nekog svog budućeg poteza možete postaviti pčelu koja leti na jednu od dve biljke pomoću akcije Lepršanje insekata.



KAKO SE BODUJU?

Pčele donose poene samo za biljke koje su potpuno zauzete. Ukoliko se na cvetu lavande nalaze samo dve, umesto tri pčele, one ne donose nijedan poen.



- Pčela na malom klematisu donosi dva poena.
- Dve pčele na velikom klematisu donose četiri poena.
- Tri pčele na cvetu lavande donose osam poena.

Primer: Sanja ima sedam pčela. Dva klematisa su potpuno zauzeta, pa joj donose šest poena (dva poena za mali klematis i četiri poena za veliki). Takođe, ima i potpuno zauzet cvet lavande, što joj donosi osam poena. Na drugom cvetu lavande nalazi se samo jedna pčela, tako da ona ne donosi nijedan poen. Na kraju igre, Sanja dobija ukupno $2 + 4 + 8 = 14$ poena za pčele u svojoj bašti.



Na dnu vodopada nalazi se bonus koji donosi po jedan poen za svaki set leptira, bubamare i pčele u bašti, bez obzira na to gde se nalaze.





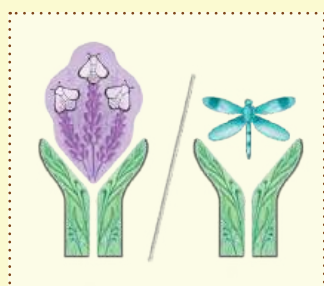
LAVANDA (LISTOVI I CVETOVI)

Estetska vrednost i lepota lavande su neprocenjive, posebno kada se posmatraju prelepi prizori polja u cvatu. Listovi su joj zeleni čak i zimi, a sićušni cvetovi, prelepe ljubičaste boje, privlače pčele i bumbare tokom celog leta. Lavanda je vrlo omiljena ukrasna biljka, a sve više se gaji i plantažno. Lavanda ima lekovita svojstva, a njen cvet se prerađuje kako bi se dobilo eterično ulje, koje se koristi u industriji parfema i kozmetike.

KAKO RASTE?

Osnovu svake lavande čini par listova. Svaki put kada postavite par listova lavande, možete uzeti cvet lavande ili malog vilinog konjica. Postavite izabranu komponentu između dva lista osnove. Kada postavite komponentu, ona ostaje tu do kraja igre – ne možete je premestiti ili zameniti.

Svaki cvet lavande ima tri mesta sa simbolom pčele na koje možete postaviti pčele.



Primer: Sanja uzima svoj šesti list lavande, i na taj način pravi još jedan, treći par listova lavande. Prethodno je Sanja birala da uzme vilinog konjica, ali ovog puta se odlučila za cvet lavande, koji postavlja između para listova.



KAKO SE BODUJU?



Svaki list lavande donosi dva poena.

Cvet lavande ne donosi nikakve poene, ali omogućava dobijanje poena za postavljanje pčela (pogledajte *Pčele* na strani 8).

Bodovanje vilinih konjica opisano je u sledećem poglavlju.

Primer: Sanja ima sedam listova (svaki joj donosi po dva poena). Na kraju igre, Sanja dobija ukupno $2 \times 7 = 14$ poena za listove lavande u svojoj bašti.



VILINI KONJICI

Četiri providna krila, dugačak stomak, par sjajnih očiju – vilini konjici teško mogu da se pomešaju sa nekom drugom životinjom. U svetu insekata, sam pogled na vilinog konjica trebalo bi da izazove strah, jer su oni veoma vešti lovci koji hvataju svoj plen u letu. Međutim, pre nego što postanu dovoljno veliki da lutaju našim baštama, mladost provode kao larve živeći pod vodom. Ali čak i u tom obliku oni su nemilosrdni lovci.

GDE SLEĆU?

Mali vilini konjici sleću na parove listova lavande. Srednji i veliki vilini konjici ne sleću ni na jednu biljku, već slobodno lete unaokolo.

Važno! Viline konjice ne možete premestati pomoću akcije *Lepršanje insekata*.



Malog vilinog konjica možete uzeti kada postavite par listova lavande. Srednjeg i velikog vilinog konjica dobijate prilikom odigravanja akcije *Skok žabe*, ukoliko ispunjavate traženi uslov (pogledajte *Skok žabe* na strani 11).

KAKO SE BODUJU?



Svaki vilin konjic se boduje posebno.

- Veliki vilin konjic donosi pet poena.
- Srednji vilin konjic donosi tri poena.
- Mali vilin konjic donosi jedan poen.



Primer: Sanja ima četiri vilina konjica – dva velika (svaki joj donosi po pet poena), jednog srednjeg (koji joj donosi tri poena), i jednog malog (koji joj donosi jedan poen). Na kraju igre, Sanja dobija ukupno $5 + 5 + 3 + 1 = 14$ poena, za viline konjice u svojoj bašti.



Na dnu vodopada nalazi se bonus koji donosi po jedan poen za svakog vilinog konjica u bašti, bez obzira na njegovu veličinu.



AKCIJE

LEPRŠANJE INSEKATA

KAKO RADI?

Uzmite bilo koja dva insekta iz svoje bašte (bubamaru, pčelu ili leptira) i premestite ih na bilo koju biljku koja ima slobodno mesto za određenog insekta.



Ne morate odigrati celu akciju Lepršanje insekata. Ukoliko želite, možete premestiti samo jednog, ili čak nijednog insekta.

Ovom akcijom možete premestiti insekte koji su već sleteli na biljke, kao i one koji lete unaokolo po vašoj bašti.

Zapamtite da viline konjice ne možete da premeštate pomoću ove akcije – možete premeštati samo bubamare, pčele i leptire.

Primer: Sanja odigrava akciju *Lepršanje insekata*. U prethodnim potezima dobila je mnogo novih magnolija i sada ima mesta da smesti svoje bubamare. Ona premešta dve bubamare, kako bi bile na istom nivou kao i treća bubamara. Sada joj svaka bubamara donosi po tri poena.



Primer: Sanja ima leptira koji leti unaokolo po njenoj bašti (nije sleteo ni na jednu biljku), pa ona koristi akciju *Lepršanje insekata* da ga premesti na visoko postavljenu alceu. Zatim premešta jednu pčelu sa klematisa na cvet lavande. Sanja neće zbog toga izgubiti teglu za med koju je već napunila (pogledajte *Tegle za med* na strani 12).



LET PTICA I LIŠĆE

KAKO RADI?

Uzmite list sa vrha bilo koje gomile.

Svaki list prikazuje insekta (bubamaru, pčelu ili leptira). Nakon što uzmete list, stavite ga na kućicu za ptice, a zatim uzmite insekta prikazanog na listu i postavite ga u svoju baštu – bilo na odgovarajuću biljku, ili da leti unaokolo.

Neki od listova takođe prikazuju dodatnu akciju *Lepršanje insekata*. Ovu dodatnu akciju odigravate na isti način kao i standardnu akciju *Lepršanje insekata*, koja je prethodno opisana, ali **možete da premestite samo jednog insekta**. Odigrajte ovu dodatnu akciju odmah nakon što uzmete određeni list.



*U veoma retkim situacijama, kada više nema dostupnog lišća, prilikom odigravanja akcije *Let ptica* možete uzeti leptira, bubamaru ili pčelu, po svom izboru, i postaviti ih u svoju baštu, na odgovarajuću biljku, ili da lete unaokolo.*

Primer: Sanja odigrava akciju *Let ptica*. Ona uzima list sa vrha jedne gomile. Zatim uzima prikazanog leptira i stavlja ga na alceu. Na kraju, stavlja list na kućicu za ptice, pored prethodno uzetog lista.



KAKO SE BODUJE LIŠĆE?

Na kraju igre, svaki list različite boje na kućici za ptice donosi po jedan poen.

Primer: Sanja ima šest listova u četiri različite boje, koje je sakupila tokom igre. Svaka različita boja joj donosi po jedan poen. Na kraju igre, Sanja dobija ukupno $4 \times 1 = 4$ poena, za lišće u svojoj bašti.



Jedna od tegli za med na klupi ispred pergole donosi po jedan poen za svaka dva lista na kućici za ptice, bez obzira na njihovu boju.





SKOK ŽABE

Kada prvi put odigravate ovu akciju, uzmite žabu iz svoje bašte i stavite je na bilo koji lokvanj u ribnjaku. Ukoliko se vaša žaba već nalazi u ribnjaku, skočite njom na susedni lokvanj (susedni lokvanji su lokvanji koji se dodiruju).

LOKVANJI SA INSEKTOM

Neki lokvanji na sebi imaju simbol insekta. Kada skočite na takav lokvanj, odmah uzmite prikazanog insekta, pa ga postavite u svoju baštu, na odgovarajuću biljku, ili da leti unaokolo.

Primer: Sanja skače svojom žabom na lokvanj sa simbolom pčele. Zatim uzima pčelu i postavlja je u svoju baštu. Može je postaviti ili na odgovarajuću biljku, ili da leti unaokolo, ukoliko su sva mesta na odgovarajućim biljkama zauzeta.



LOKVANJI SA VILINIM KONJICIMA

Izuzetak od navedenog pravila su lokvanji sa vilinim konjicima. Da biste skočili na takav lokvanj, prvo **morate da ispunite uslov** koji je prikazan na vilinom konjicu. Ukoliko ne ispunjavate uslov, ne možete skočiti na taj lokvanj.

Uslovi su sledeći:



- Morate imati bar četiri magnolije sa bilo kojim brojem grana u svojoj bašti.



- Morate imati bar četiri alcee bilo koje boje u svojoj bašti.



- Morate imati bar četiri klematisa bilo koje veličine u svojoj bašti.



- Morate imati bar četiri lista lavande u svojoj bašti.

Ukoliko ispunjavate uslov na vilinom konjicu kao što je gore opisano, možete skočiti žabom na lokvanj sa tim vilinim konjicom. Ukoliko na lokvanju ima vilinih konjica, uzmite vilinog konjica sa vrha gomile, a zatim ga postavite u svoju baštu. Ukoliko nema vilinih konjica na lokvanju, skok nema nikakav efekat.

Važno! Možete uzeti samo jednog vilinog konjica sa određenim uslovom. Ukoliko želite da uzmete još jednog vilinog konjica, morate ispuniti drugi uslov.



Ukoliko je ovo vaš prvi skok (vaša žaba se i dalje nalazi u bašti), možete odmah skočiti na lokvanj sa vilinim konjicima, ako ispunjavate uslov.



Primer: Sanja skače svojom žabom na lokvanj sa vilinim konjicima za koje je potrebno da ima najmanje četiri alcee. Ona to može da učini jer već ima šest alcea. Na lokvanju se nalaze dva vilina konjica, pa Sanja uzima velikog vilinog konjica koji se nalazi na vrhu i stavlja ga u svoju baštu da leti unaokolo. Bez obzira na to koliko ima alcea, Sanja ne može da uzme još jednog vilinog konjica sa istim uslovom.



KAPANJE VODE

Pomerite jednu od svoje dve kapljice vode za jedno mesto niz vodopad. Kapljice vode se kreću niz potoke na vodopadu, od kamena do kamena, dok ne dođu do dna vodopada.



Dve kapljice vode ne mogu se nalaziti na istom mestu. Ukoliko vam se obe kapljice vode nalaze na dnu vodopada, prilikom odigravanja ove akcije, umesto da pomerate kapljice vode, možete uzeti leptira, bubamaru ili pčelu, po svom izboru, i postaviti ih u svoju baštu, na odgovarajuću biljku, ili da lete unaokolo.

KAPLJICA VODE NA KAMENU

Svaki kamen sa mestom na koje kapljica vode može da se zaustavi ima simbol insekta na sebi. Kada zaustavite kapljicu vode na takvom mestu, odmah uzmite označenog insekta i postavite ga u svoju baštu, na odgovarajuću biljku, ili da leti unaokolo.



Primer: Sanja želi da uzme bubamaru, tako da pomera kapljicu vode na kamen sa simbolom bubamare, a zatim uzima bubamaru i postavlja je u svoju baštu.

KAPLJICA VODE NA DNU VODOPADA

Kada kapljica vode dođe do dna vodopada (kada je pomerite na poslednje mesto), uzmite leptira, bubamaru ili pčelu. Na dnu vodopada nalaze se bonusi koji vam donose poene na kraju igre. Izaberite jedan bonus i postavite kapljicu vode na njega.

Možete dobiti **najviše dva bonusa** tokom igre.



Dobijate po jedan poen za svaki set leptira, bubamare i pčele u svojoj bašti, bez obzira na to gde se nalaze (broj insekata kojih imate najmanje predstavlja broj setova).



Dobijate po jedan poen za svakog vilinog konjica u svojoj bašti, bez obzira na njegovu veličinu.



Dobijate po dva poena za svaku napunjenu teglu za med.

Važno! Svaki bonus možete izabrati samo jednom. Ukoliko obe vaše kapljice vode dođu do dna vodopada, morate ih postaviti na različite bonuse.



Primer: Sanja pomera svoju kapljicu vode na dno vodopada. Ona može da uzme bilo kog od tri insekta, i bira leptira. Kao bonus Sanja bira dodatne poene za svaki set insekata. Ona stavlja svoju kapljicu vode na simbol odgovarajućeg bonusa, kako bi označila da je izabrala taj bonus.



RAZNO



LAMPIONI

KAKO RADE?

Kada dobijete lampion, postavite ga bilo gde u svoju baštu, tako da strana sa simbolom bude okrenuta nagore.

Svaki lampion daje jednokratni bonus. Bonus možete iskoristiti samo **na svom potezu** i kada ispunite uslov za njegovo korišćenje (pogledajte opise lampiona u nastavku).

Nakon što iskoristite lampion, okrenite ga tako da strana sa simbolom bude nadole.

U igri postoje četiri vrste lampiona:



Nakon odigravanja akcije *Kapanje vode*, odigrajte akciju još jednom (sa istom ili drugom kapljicom vode).



Kad uzmete bubamaru, leptira ili pčelu, uzmite još jednog insekta **iste vrste**.



Nakon odigravanja akcije *Skok žabe*, odigrajte akciju još jednom.



Kad izaberete alat, možete odigrati bilo koju akciju, umesto one koja je povezana sa tim alatom.



Možete imati više od jednog lampiona iste vrste. Možete iskoristiti više od jednog lampiona na istom potezu. Takođe, možete iskoristiti lampion na istom potezu u kom ste ga dobili.

KAKO SE BODUJU?

Lampioni ne donose poene na kraju igre, osim ukoliko ne popunite određenu teglu za med (pogledajte *Tegle za med* na desnoj strani).

Primer: Sanja odigrava akciju *Skok žabe* i skače na lokvanj sa vilinim konjicima, kako bi uzela velikog vilinog konjica. Zatim koristi jednokratni bonus sa lampiona koji joj omogućava da ponovi ovu akciju. Sanja sada skače na lokvanj sa simbolom leptira, koji joj omogućava da uzme leptira i da ga stavi u svoju baštu.



Jedna od tegli za med na klupi ispred pergole donosi po jedan poen za svaki lampion, bez obzira na to da li je iskorišćen ili ne.



TEGLE ZA MED



KAKO RADE?

Kada na svom potezu imate određeni broj pčela koje su sletele **na klematisu na vašoj pergoli**, možete napuniti teglu za med.

Tokom igre možete napuniti do tri tegle za med. Da biste označili da je tegla za med napunjena, okrenite je tako da strana koja pokazuje med bude nagore.

- Nakon četvrte pčele napunite prvu teglu za med.
- Nakon sedme pčele napunite drugu teglu za med.
- Nakon devete pčele napunite treću teglu za med.



Ne morate da postavljate nove pčele. Pčele koje ste koristili da napunite jednu teglu računaju se i kada punite sledeću teglu za med.



*Da biste napunili teglu za med, morate imati određeni broj pčela na klematisima. U narednim potezima, možete pomoću akcije *Lepršanje insekata* da premestite te pčele, a da ne izgubite već napunjene tegle za med. Da biste napunili još jednu teglu za med, biće vam potreban sledeći naznačeni broj pčela na klematisima.*

KAKO SE BODUJU?

Svaka tegla za med donosi poene za komponente prikazane na njima:



Po jedan poen za svakog leptira u vašoj bašti, bez obzira na to gde se nalazi.



Po jedan poen za svaka dva lista, bez obzira na njihovu boju.



Po jedan poen za svaku bubamaru u vašoj bašti, bez obzira na to gde se nalazi.



Po jedan poen za svaki lampion u vašoj bašti, bez obzira na to da li je iskorišćen ili ne.

Primer: Sanja ima teglu za med koja joj donosi po jedan poen za svakog leptira u njenoj bašti. Ima pet leptira na alceama i jednog koji leti unaokolo, što je ukupno šest. Na kraju igre, Sanja dobija šest poena na osnovu ove tegle za med.



Na dnu vodopada nalazi se bonus koji donosi po dva poena za svaku napunjenu teglu za med.



PRIMER BODOVANJA NA KRAJU IGRE

Ovo je Sanjina bašta na kraju igre.



Sanja računa svoje poene i zapisuje ih na stranicu blokčića za beleženje rezultata:

- Alcee: 13 poena ($6 + 6 + 1$)
- Leptiri: 5 poena ($1 + 2 + 2$)
- Magnolije: 10 poena ($6 \times 1 + 2 \times 2$)
- Bubamare: 17 poena ($2 \times 2 + 3 \times 3 + 2 \times 2$)
- Klematisi: 3 poena (1×3)
- Pčele: 14 poena ($3 \times 4 + 1 \times 2$)
- Listovi lavande: 10 poena (5×2)
- Vilini konjici: 9 poena ($1 + 3 + 5$)
- Tegle za med: 10 poena ($7 + 3$)
- Kapljice vode: 7 poena ($3 + 4$)
- Lišće različitih boja: 2 poena

Sanja je osvojila 100 poena i može da uporedi svoj rezultat sa ostalim igračima. Ukoliko je igrala solo varijantu igre može da zabeleži svoj rezultat na tabelu izazova, pored izazova koji je izabrala za ovu igru.



SOLO VARIJANTA

POSTAVKA

Postavite igru prema standardnoj postavci sa sledećim izmenama.

Postavite akcionu tablu tako da je strana za solo varijantu okrenuta nagore.



Uzmite četiri vilina konjica različitih vrsta, od kojih dva treba da budu srednja, a dva velika. Zatim ih stavite na ribnjak, po jedan na svaki svetli lokvanj (raspored nije bitan).



U solo varijanti igre korišćićete dve vrste alata – prvo lopate, a zatim motike. Promešajte odvojeno sve alate iste vrste i stavite ih nasumičnim redosledom u držač za alat. Zatim uzmite prve četiri lopate i postavite ih iznad akcione table, tako da se po jedna lopata nalazi iznad svakog akcionog polja.



TOK IGRE

Tok igre solo varijante je isti kao i u varijanti za više igrača. Međutim, postoje neke promene u igri.

Pre svake igre izaberite izazov iz tabele na sledećoj strani. Pokušajte da ispunite izazov tokom igre.

Počinjete igru i odigravate svoj prvi potez. Nakon što završite svoj potez, a pre nego što pomerite alate i dodate još jedan, vaš komšija, sa druge strane ograde, odigrava svoj automatski potez.

Komšija odbacuje alat sa iste polovine akcione table sa koje ste i vi odabrali svoj alat (ostavite alat sa strane, neće se više koristiti u igri), tako da će se iznad table sada nalaziti samo dva alata. Pomerite alate nadesno i odmah dopunite prazna mesta alatima iz držača. Odigrajte svoj sledeći potez na isti način. Igra se završava kada odigrate 15 poteza i iznad akcione table se nalaze samo tri alata.

KRAJ IGRE

Izračunajte svoje poene prema standardnim pravilima.

Zatim proverite da li ste uspeli da ispunite izazov.

Ukoliko ste uspeli da ga ispunite, zabeležite svoj rezultat u tabelu na sledećoj strani pored izazova koji ste izabrali. Ukoliko niste uspeli da ispunite izazov, zabeležite svoj rezultat u polje za „slobodnu igru”.

Izazovi u tabeli, takođe, uključuju rezultate vaših komšija, Przemeka i Golaba, autora ove igre. Ukoliko je vaš rezultat bolji od njihovih rezultata, vaša bašta je ponos celog komšiluka. Ukoliko nije, pokušajte ponovo!

KLUB 1000

Ukoliko ste uspeli da ispunite svih 10 izazova, vreme je da proverite da li pripadate prestižnom Klubu 1000. Ukoliko je ukupan zbir svih vaših poena 1000, ili veći od 1000, dobijate platinastu značku za Superbaštovana. Ukoliko niste uspeli da dostignete 1000 poena, pokušajte ponovo da ispunite izazove koji su vam doneli najmanji broj poena.





IZAZOVI

1. BUBAMARA NA SVAKOM NIVOU MAGNOLIJE

Morate imati bar jednu bubamaru na svakom od bar tri nivoa magnolije.

Przemek: **102**

Golab: **100**

Vaš rezultat:

2. ISKORISTITE ČETIRI LAMPIONA

Morate iskoristiti bar četiri lampiona tokom igre.

Przemek: **99**

Golab: **103**

Vaš rezultat:

3. NAJMANJE ČETIRI INSEKTA SVAKE VRSTE (NE UKLJUČUJUĆI VILINE KONJICE)

Morate imati bar četiri bubamare, četiri pčele i četiri leptira bilo gde u svojoj bašti.

Przemek: **102**

Golab: **102**

Vaš rezultat:

4. NAJMANJE PET POENA NA OSNOVU BONUSA NA DNU VODOPADA

Morate pomeriti bar jednu kapljicu vode na dno vodopada i dobiti bar pet poena od izabranog bonusa.

Przemek: **104**

Golab: **105**

Vaš rezultat:

5. NAJMANJE PET POENA NA OSNOVU TEGLI ZA MED

Morate dobiti bar pet poena na osnovu napunjenih tegli za med.

Przemek: **106**

Golab: **102**

Vaš rezultat:

6. NAJMANJE ČETIRI CVETA POPUNJENA PČELAMA

Morate imati bar četiri cveta koji su popunjeni pčelama (to mogu biti cvetovi lavande ili klematisi).

Przemek: **107**

Golab: **103**

Vaš rezultat:

7. NAJMANJE DVA LEPTIRA KOJI DONOSE TRI POENA

Morate imati bar dva leptira na alceama koji vam donose najmanje tri poena.

Przemek: **105**

Golab: **106**

Vaš rezultat:

8. SET OD PET LISTOVA RAZLIČITIH BOJA

Morate imati bar po jedan list svake od pet boja.

Przemek: **98**

Golab: **101**

Vaš rezultat:

9. NAJMANJE ČETIRI VILINA KONJICA

Morate imati bar četiri vilina konjica, bilo koje veličine.

Przemek: **101**

Golab: **101**

Vaš rezultat:

10. SLOBODNA IGRA

Standardna igra bez dodatnih izazova.

Przemek: **105**

Golab: **104**

Vaš rezultat:

KLUB 1000 – PLATINASTA ZNAČKA ZA SUPERBAŠTOVANA

Osvojite ukupno 1000 poena i ispunite sve gore navedene izazove!

PREGLED

REDOSLED ALATA



Lepršanje insekata

Uzmite do dva bilo koja insekta iz svoje bašte (bubamaru, pčelu ili leptira) i premestite ih na bilo koju biljku koja ima slobodno mesto za određenog insekta.

Let ptica

Uzmite list sa vrha bilo koje gomile, zatim uzmite insekta označenog na njemu i postavite ga u svoju baštu. List postavite na kućicu za ptice u svojoj bašti.

Kapanje vode

Pomerite jednu od svoje dve kapljice vode za jedno mesto niz vodopad. Kapljice vode se kreću niz potoke na vodopadu.

Skok žabe

Skočite svojom žabom na susedni lokvanj, a zatim uzmite insekta ili viliog konjica (ukoliko ispunjavate uslov).

POTEZ IGRAČA



LAMPIONI

- Kad izaberete alat, možete odigrati bilo koju akciju, umesto one koja je povezana sa tim alatom.
- Kad uzmete bubamaru, leptira ili pčelu, uzmite još jednog insekta iste vrste.
- Nakon odigravanja akcije *Kapanje vode*, odigrajte akciju još jednom.
- Nakon odigravanja akcije *Skok žabe*, odigrajte akciju još jednom.

TEGLE ZA MED

- Po jedan poen za svaka dva lista, bez obzira na njihovu boju.
- Po jedan poen za svaku bubamaru u vašoj bašti, bez obzira na to gde se nalazi.
- Po jedan poen za svakog leptira u vašoj bašti, bez obzira na to gde se nalazi.
- Po jedan poen za svaki lampion u vašoj bašti, bez obzira na to da li je iskorišćen ili ne.

VILINI KONJICI

- Morate imati najmanje četiri magnolije sa bilo kojim brojem grana u svojoj bašti.
- Morate imati najmanje četiri lista lavande u svojoj bašti.
- Morate imati najmanje četiri klematisa bilo koje veličine u svojoj bašti.
- Morate imati najmanje četiri alcee bilo koje boje u svojoj bašti.

BONUSI NA DNU VODOPADA

- Dobijate po jedan poen za svaki set leptira, bubamare i pčele u svojoj bašti, bez obzira na to gde se nalaze (broj insekata kojih imate najmanje predstavlja broj setova).
- Dobijate po jedan poen za svakog viliog konjica u svojoj bašti, bez obzira na njegovu veličinu.
- Dobijate po dva poena za svaku napunjenu teglu za med.

ZASLUGE

AUTORI IGRE

Michał Gołąb Gołębiowski
Przemek Wojtkowiak

ILUSTRATOR

Karolina Kijak-Dzikońska

GRAFIČKI DIZAJN

Karolina Kijak-Dzikońska
Ka Leszczyńska

RAZVOJ IGRE

Michał Szewczyk

PRAVILA

Michał Gołąb Gołębiowski
Przemek Wojtkowiak

KOORDINATOR PROJEKTA

Przemek Wojtkowiak

PRELOM

Ka Leszczyńska
Adam Strzelecki

DIZAJN DRŽAČA

Game Trayz



ZAHVALNICE

Przemek Fornal
Asia Flisowska
Kuba Gołębiowski
Adam Kwapiński
Anna Turczyńska

Sylwia Smolińska
Sandra Socha
Urszula Świat
Michał Szewczyk
Waldemar Marer
Wojciech Grajkowski
Grupi Roboty Planszowe:
Arkadiusz Dymalski
Jędrzej Modrzyński
Bartosz Wyrwał
Jarosław Piersiała
Marcin Kowalski
Michał Długaj
Jakub Prażmowski
Jeremi Prażmowski

Grupa pod wezwaniem Świtła ima našu zahvalnost za sve konsultacije u vezi sa vizuelnim izgledom igre.

Michał Szewczyk je čovek kojem dugujemo posebnu zahvalnost za neverovatnu posvećenost ovom projektu, njegove konstruktivne komentare i pokazivanje prototipa na svim događajima. Hvala ti Windziar!



Prvo srpsko izdanje © 2025. MIPL
Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad
www.drustveneigre.rs

rebel

Rebel sp. z o.o.
Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Poland
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl