

FOREST

Leo Colovini & Fabio Visintin
Sarah Bourquin & Lucas Guidetti



6-99



2-5



15'



KOMPONENTY

60 kart

1 instrukcja

CEL ROZGRYWKI

Twoim celem jest zebranie jak największej liczby kart. Możesz to zrobić, gdy jako pierwszy spostrzeżesz siedem baśniowych stworków ukrywających się na kartach wyłożonych na stole. Musisz bacznie rozglądać się za ich czterema rodzajami: **sowami, skrzatami, żabami i wróżkami**. Na danej karcie może znajdować się do czterech z nich. Pozostałe, duże postacie znajdują się na kartach tylko dla ozdoby.

PRZYGOTOWANIE GRY

Potasujcie karty i rozdajcie po trzy każdemu graczowi. Pozostałe karty ułóżcie na stos (grzbietami do góry). Rozpoczyna najmłodszy gracz.

ROZGRYWKA

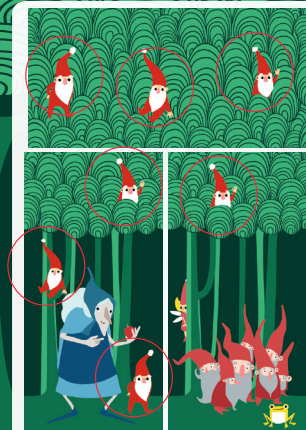
Gracze rozgrywają tury w kolejności wg wskazówek zegara. Pierwszy gracz zagrywa na stół wybraną przez siebie kartę i dobiera ze stosu kolejną, tak aby na koniec tury mieć na ręce trzy karty. Następnie tura przechodzi na gracza po lewej.

Każda z kart przedstawia fragment lasu – mogą się tam znajdować pnie, liście i bajkowe stworki.

Karty przedstawiające pnie drzew należy wykładać pionowo obok siebie, natomiast karty z liśćmi – poziomo, ponad pniami (nawet jeśli na stół nie trafiły jeszcze karty pni i vice versa). Wszystkie karty tworzą razem nieskończony krajobraz zaczarowanego lasu.

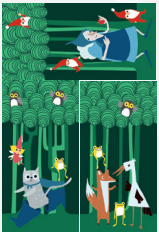
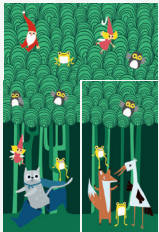


Jeśli w swojej turze zagrasz kartę z siódmym baśniowym stworkiem tego samego rodzaju, powiedz to na głos. Zbierasz wtedy wszystkie karty przedstawiające to stworzonko. Pozostałe na stole karty należy uporządkować, zgodnie z opisem z pkt 4.

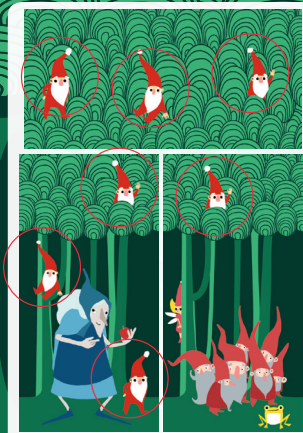


4 Każda z kart przedstawia fragment lasu – mogą się tam znajdować pnie, liście i bajkowe stworki.

Karty przedstawiające pnie drzew należy wykładać pionowo obok siebie, natomiast karty z liśćmi – poziomo, ponad pniami (nawet jeśli na stół nie trafiły jeszcze karty pni i vice versa). Wszystkie karty tworzą razem nieskończony krajobraz zaczarowanego lasu.



5 Jeśli w swojej turze zagrasz kartę z siódmym baśniowym stworkiem tego samego rodzaju, powiedz to na głos. Zbierasz wtedy wszystkie karty przedstawiające to stworzonko. Pozostałe na stole karty należy uporządkować, zgodnie z opisem z pkt 4.



WAŻNE

6 Jeśli zagrana karta spowoduje, że na stole pojawi się więcej niż siedem stworków danego rodzaju, gracz zagrywający tę kartę wciąż zbiera wszystkie karty przedstawiające te stworki. *Przykładowo: na kartach leżących na stole znajduje się sześć żab. Zagrywasz kartę z dwiema żabami i mówisz o tym. Zbierasz wszystkie karty, na których znajdują się żaby.*

Jeśli naliczysz siedem stworków dwóch różnych rodzajów, to przed zebraniem kart musisz zdecydować się na ich jeden rodzaj.

Przykładowo: po zagranie przez siebie karty, na stole znajduje się 7 sów i 7 żab, tak więc musisz zdecydować, czy zbierasz karty z sowami czy z żabami.

Jeśli po zagranie karty na stole znajdzie się siedem stworków danego rodzaju, ale się o nie nie upominiesz, to twoja strata (możesz zrezygnować z tej zasady w grze z najmłodszymi).

KONIEC GRY

7 Forest dobiega końca, gdy skończą się karty na a stosie, gracze nie będą już mieli żadnych kart do zagrania. Pozostałe na stole karty wędrują do gracza, który jako ostatni zebrał z karty siedmioma stworkami. Wygrywa gracz z największą liczbą kart.

DWA WARIANTY GRY

- Gracze, którzy zebrali zestawy wszystkich stworków (7 sów, 7 wrózek, 7 skrzatów i 7 żab), otrzymują 5 dodatkowych punktów.
- Obowiązują te same zasady, ale wygrywa gracz z najmniejszą liczbą kart. W tym przypadku, jeśli zapomnisz zebrać karty, inni z pewnością ci o tym przypomną!