



WESOŁE KROWKI



ZASADY GRY

Jesteś hodowcą krów. Przez cały rok zajmujesz się ich chowem i karmisz je, by na koniec roku sprzedać z zyskiem na targu.

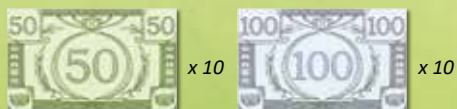
Musisz jednak uważać na zmieniające się pory roku, bo potrafią one nieźle namieszać na farmie!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

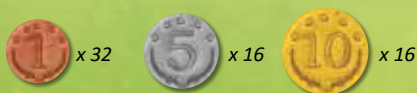
1 PŁANSZA TARGU



20 BANKNOTÓW (DOLARY)



64 MONETY (DOLARY)



24 KARTY PÓR ROKU po 6 dla każdej pory roku



wiosna lato jesień zima

75 ŻETONÓW PRZEDMIOTÓW



25 Szczepionek 25 Suplementów Diety 25 Amuletów Życia

24 KĄFELKI AKCJI

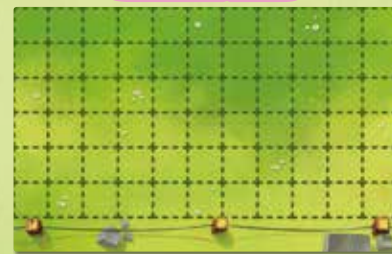
po 4 kafelki Akcji dla każdego gracza



1 ŻETON PIERWSZEGO GRACZA



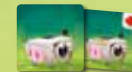
20 PŁANSZ PÓL



196 ŻETONÓW KRÓW

po jednej stronie – niezaszczepione, po drugiej stronie – zaszczepione

50 Cieląt



48 Małych Krów



48 Średnich Krów



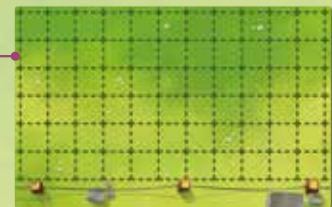
50 Dużych Krów



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Umieść plansze Targu i Pól na środku stołu.

2 Każdy gracz otrzymuje 4 kafelki Akcji wybranego koloru, a z zapasów bierze 1 planszę Pola oraz monety i banknoty o łącznej wartości 45 dolarów.



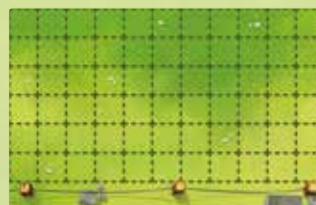
5 Połóż monety i banknoty obok Targu.

6 Gracz, który najlepiej zamoczy jak krowa, kładzie przed sobą żeton Pierwszego Gracza.



3 Posortuj żetony Krów według wielkości (Cielęta, Małe, Średnie i Duże) i połóż je w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy, stroną bez widocznej Szczepionki.

4 Posortuj i rozłóż także żetony Przedmiotów (Szczepionki, Suplementy Diety i Amulety Życia). Plansze Pól, wszystkie żetony Krów oraz żetony Przedmiotów tworzą zapasy na Targu.



7 Podziel karty Pór Roku na 4 talie (wiosna, lato, jesień i zima) i oddzielnie potasuj każdą z nich. Z każdej talii wylosuj 2 karty (w sumie 8 kart) i odrzuć je do pudełka. Pozostałe karty ułóż zakryte w jednym stosie: na górze umieść karty wiosny, poniżej karty lata, jesieni i na spodzie – zimy. Stworzoną w ten sposób talię następujących po sobie pór roku połóż w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.

PRZED PIERWSZĄ TURĄ

Począwszy od Pierwszego Gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz może kupić do 5 zapasów dostępnych na Targu (Krowy, Przedmioty lub Pola). Zakupione Krowy trzeba umieścić na Polu danego gracza. Przedmioty umieszcza się w zapasach obok Pola gracza. Kupione Pola są natychmiast dostawiane do posiadanych Pól (zgodnie z linią ogrodzenia).

UWAGA: Żeton Krów musisz zawsze ustawiać zgodnie z wytyczonymi liniami, chociaż możesz je dowolnie obracać.

Wszystkie Krowy muszą się mieścić na planszach Pól. Żadna Krowa nie może zachodzić na inną. Ustawienie Krów możesz zmienić w dowolnej chwili. Jeśli otrzymasz Krowę, która nie mieści się na Polu, natychmiast musisz ją zwrócić do zapasów na Targu.

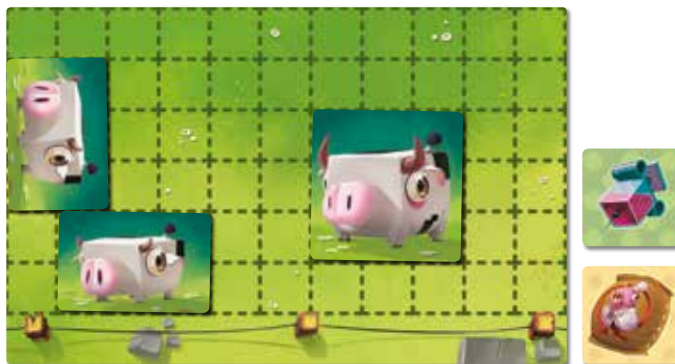
PRZYKŁAD

Gracz kupuje:

- 2 Małe Krowy
 - 1 Średnią Krowę
 - 1 Szczepionkę
 - 1 Suplement Diety
- za 24 dolary łącznie.**

Zostaje mu 21 dolarów.

Następnie może rozłożyć zakupione dobra w taki sposób jak przedstawiono na ilustracji




OPIS TURY

Tura składa się z 5 faz.

- 1 Odkrycie kartę Pory Roku
- 2 Wybierzcie po 1 Akcji
- 3 Odkrycie Akcje
- 4 Wykonajcie Akcje
- 5 Zastosujcie efekt danej pory roku

FAZA 1: ODKRYCIE KARTĘ PORY ROKU

Pierwszy Gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii Pór Roku. Karta Pory Roku określa, ile razy każdą Akcją będzie można wykonać w danej turze.

W dolnej części każdej karty Pory Roku znajdują się także efekty karty. Efekty wpływające na ceny  obowiązują w trakcie danej tury. Inne efekty są stosowane na końcu tury.

PRZYKŁAD

Efekt na tej karcie Pory Roku pozwala wykonać Akcję Karmienia maksymalnie 8 razy w turze – bez względu na to, ile graczy wybrało tę Akcję.

PRZYKŁAD

Na tej karcie Pory Roku - lato - widać, że każdy gracz może otrzymać Cielę za każdą parę Dorosłych Krów, które mogą się rozmnażać (Krowy Średnie i Duże).



FAZA 2: WYBIERZCIE PO 1 AKCJI

Każdy gracz w tajemnicy przed innymi wybiera Akcję i umieszcza przed sobą zakryty odpowiedni kafelek Akcji. Możesz wybrać jedną z czterech Akcji:



KARMIENIE: Możesz nakarmić Krowę na swoim Polu.

UWAGA: W czasie danej tury możesz wykonać tę Akcję tylko raz dla każdej Krowy na Polu. Nie możesz dwukrotnie nakarmić tej samej Krowy podczas tej samej tury.

PRZYKŁAD

Po wybraniu Akcji Karmienia gracz może wymienić Małą Krowę na Średnią Krowę, którą bierze z zasobów na Targu. Duża Krowa jest już w pełni nakarmiona i bardziej nie urośnie.

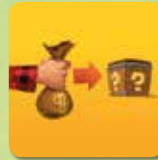
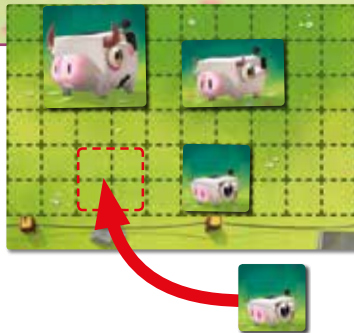


ROZMNAŻANIE: Dorosła Krowa (czyli Średnia lub Duża) może się rozmnażać. Dodaj do swojego Pola jedno Cielę.

UWAGA: W czasie danej tury możesz wykonać tę Akcję tylko raz dla każdej Dorosłej Krowy na swoim Polu. Nie możesz z jednej Krowy otrzymać dwóch Cieląt podczas tej samej tury.

PRZYKŁAD

Gracz wybiera Akcję Rozmnażania. Na swoim Polu ma 1 Dużą Krowę, więc z zasobów na Targu może wziąć jedno Cielę i dodać je do swojego Pola. Oczywiście pamięta, że Cielę musi się zmieścić na Polu.

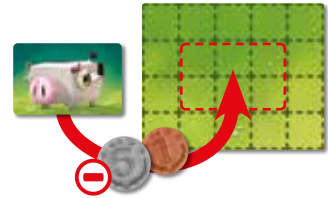


ZAKUP: Podczas wizyty na Targu możesz kupić Krowę, Przedmiot lub Pole, jeśli cię na to stać.

Zapłać odpowiednią kwotę i weź z zasobów na Targu to, co kupiłeś. Pola dostaw do swoich Pól (zwróć uwagę na linię ogrodzenia), Krowy ustaw na Polach, a Przedmioty umieść w swoich zasobach.

PRZYKŁAD

Gracz wybiera Akcję Zakupu. Ma 7 dolarów i chce kupić Małą Krowę. Płaci za nią 6 dolarów, bierze Małą Krowę z zasobów na Targu i ustawia ją na swoim Polu.



SPRZEDAŻ: Na Targu możesz sprzedać swoje Krowy po cenie rynkowej. Sprzedane Krowy odtóż do zasobów na Targu i weź pieniądze zarobione na transakcji.

PRZYKŁAD

Gracz wybiera Akcję Sprzedaży. Odkłada Dużą Krowę ze swojego Pola do zasobów na Targu i bierze 15 dolarów.



CENY TARGOWE (AKCJE SPRZEDAŻY I ZAKUPU)

Ceny rynkowe Pól:

- Pierwsze Pole: za darmo!
- Drugie Pole: 10 dolarów
- Trzecie Pole: 15 dolarów
- Czwarte Pole: 20 dolarów
- Każde następane Pole: o 5 dolarów więcej od poprzedniego.



Ceny rynkowe Krów:

- Cielę: 3 dolary
- Mała Krowa: 6 dolarów
- Średnia Krowa: 10 dolarów
- Duża Krowa: 15 dolarów

Ceny rynkowe Przedmiotów:

- Szczepionka: 1 dolar
- Amulet Życia: 1 dolar
- Suplement Diety: 1 dolar

FAZA 3: ODKRYCIE AKCJE

PRZYKŁAD

Gracze jednocześnie odkrywają wybrane przez siebie kafelki Akcji. Wszyscy gracze, którzy wybrali tę samą Akcję, dzielą między siebie liczbę możliwych wykonań tej Akcji w danej turze (zgodnie z liczbą przedstawioną na aktualnie obowiązującej karcie Pory Roku). Począwszy od Pierwszego Gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy, kto wybrał daną Akcję, otrzymuje jedno jej wykonanie. Pojedynczo przydzielacie w ten sposób dostępne wykonania Akcji, aż osiągniecie limit obowiązujący w danej turze.



Bieżąca karta Pory Roku (**poniżej**) wskazuje, że w tej turze maksymalnie 8 razy możesz wykonać Akcję Karmienia. Jeśli tylko 1 gracz wybrał Akcję Karmienie, może ją wykonać 8 razy. Jeśli 2 gracze wybrało tę Akcję, to każdy z nich wykonuje ją 4-krotnie.

Jeśli Akcja została wybrana przez 3 graczy (**rysunek obok**), Krysia i Maria mogą wykonać Karmienie 3 razy, a Paweł tylko 2 razy.

karta Pory Roku



FAZA 4: WYKONAJCIE AKCJE

Począwszy od Pierwszego Gracza, wszyscy gracze po kolei wykonują swoje Akcje tyle razy, ile określono w poprzedniej fazie. Za każde niewykorzystane wykonanie Akcji gracz otrzymuje rekompensatę w wysokości 1 dolara.

UWAGA: Po kilku rozgrywkach gracze zaznajomią się już z Akcjami i mogą je wykonywać jednocześnie.

PRZYKŁAD



Bieżąca karta Pory Roku wskazuje, że Karmienie można wykonać maksymalnie 8 razy. Tę Akcję wybrało 2 graczy. Każdy z nich może nakarmić do 4 swoich Krów, powiększając je o 1 poziom.

Jeśli zdecyduje się nakarmić tylko 2 Krowy lub jeśli nie może nakarmić więcej niż 2 Krów, otrzyma w ramach rekompensaty 2 dolary (rysunek obok).



FAZA 5: ZASTOSUJCIE EFEKT DANEJ PORY ROKU



Zastosujcie efekt opisany na karcie Pory Roku. Tura dobiega końca. Żeton Pierwszego Gracza jest przekazywany następnej osobie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna się kolejna tura (od fazy 1).

ZMIANA PÓR ROKU

Zmiana pór roku następuje wtedy, gdy ostatnia karta danej pory roku zostanie rozpatrzona, i mielibyście przejść do kolejnej pory roku.

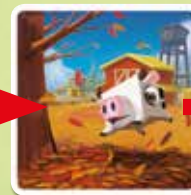
Na tym etapie tracisz wszystkie niezaszczepione Krowy: zwróć je do zapasów na Targu. Gracze, którzy posiadają Szczepionki w swoich zapasach, mogą ich użyć, by uniknąć straty zbyt wielu Krów.



wiosna



lato



jesień



zima



KONIEC GRY



Gra się kończy, gdy wszystkie karty Pór Roku zostaną rozpatrzone. Rozpatrywane są efekty ostatniej zmiany pory roku i gracze odkładają do zapasów wszystkie niezaszczepione Krowy.

Następnie wszyscy gracze sprzedają zaszczepione Krowy po zwykłej cenie rynkowej i zliczają zyski. Gracz posiadający najwięcej zgromadzonych pieniędzy wygrywa.

W przypadku remisu gracze sprzedają wszystkie swoje Przedmioty i Pola po cenie rynkowej. Wygrywa gracz, który po sprzedaniu wszystkich dóbr, posiada najwięcej zgromadzonych pieniędzy.

PRZEDMIOTY

Kiedy kupujesz Przedmioty z zapasów na Targu, umieść ich żetony w swoich zapasach (obok Pola). Możesz korzystać tylko z Przedmiotów znajdujących się w twoich zapasach gracza. Po użyciu Przedmiotu odłóż jego żeton z powrotem do zapasów na Targu.



SZCZEPIONKA

Zaszczepionych Krów nie usuwa się podczas zmiany pór roku. Gdy użyjesz Szczepionki, odwróć wybrany żeton Krowy na stronę zaszczepioną. Krowy można szczepić w dowolnej chwili, nawet podczas zmiany pór roku. **Raz zaszczepiona Krowa pozostaje zaszczepiona do chwili sprzedaży, nawet jeśli w międzyczasie urosta.**



SUPLEMENT DIETY

Podanie Krowie Suplementu Diety powoduje jej wzrost o 1 poziom. Tego Przedmiotu można użyć tylko podczas Akcji Karmienia i **działa on tylko na Cielęta i Małe Krowy.**



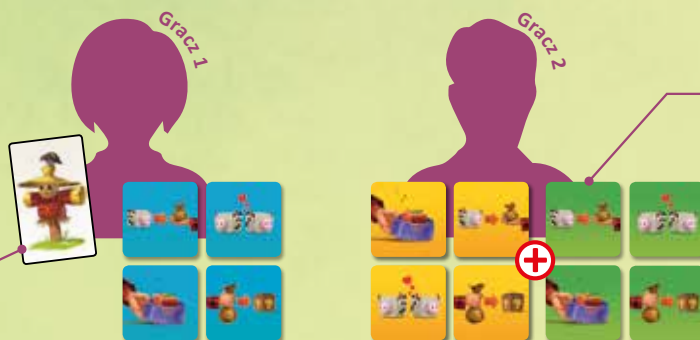
AMULET ŻYCIA

Dzięki temu Przedmiotowi można od razu otrzymać Małą Krowę, pomijając wielkość Cielęcia. Tego Przedmiotu można użyć tylko podczas Akcji Rozmnażania.



WARIANT DWUOSOBOWY

1 Jeden z graczy otrzymuje żeton Pierwszego Gracza, zgodnie ze zwykłymi regułami.



AUTOR: BRUNO CATHALA

2 Drugi gracz poza czterema kafelkami Akcji w wybranym przez siebie kolorze bierze również zestaw w innym kolorze; to tzw. kafelki neutralne.

Gracz, który posiada kafelki neutralne, wybiera w tajemnicy jedną Akcję spośród swoich kafelków oraz jedną Akcję spośród tych neutralnych. Chodzi o to, aby odgadnąć zamiary przeciwnika i dzięki

Akcji z kafelka neutralnego podzielić liczbę wykonań tej Akcji dostępnych dla przeciwnika. Jeśli uda ci się w ten sposób pokrzyżować jego plany, przekaż mu kafelki neutralne, by mógł on spróbować się

odegrać w następnej turze. Przekazujcie sobie zestaw neutralnych kafelków zgodnie z tą zasadą. Poza tym przebieg gry nie zmienia się.

WARIANTY TAKTYCZNE

Gdy już się zapoznasz z rozgrywką, możesz utrudnić grę, stosując poniższe warianty. W grze można dodać jeden wariant lub obydwa. Gra taktyczna różni się od normalnej rozgrywki tylko w pierwszej i/lub drugiej fazie:

WARIANT FAZY 1: ODKRYCIE KARTĘ PORY ROKU

W pierwszej fazie gry Pierwszy Gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii Pór Roku i kładzie ją na stole (będzie ona obowiązywać w pierwszej turze), a kolejną kartę odkrywa i zostawia ją widoczną na wierzchu stosu (pozwala ona graczom przewidywać, które Akcje będą wybierane w następnej turze). Kiedy pierwsza tura dobiegnie końca, obowiązywać będzie druga karta, należy zaś odkryć trzecią i pozostawić ją na wierzchu stosu – i tak dalej.

bieżąca
karta Pory
Roku



przyszła
karta Pory
Roku

WARIANT FAZY 2: WYBIERZCIE PO 1 AKCJI

Podczas drugiej fazy gry Pierwszy Gracz wybiera swoją Akcję i ujawnia ją pozostałym. Kolejny gracz może dokonać swojego wyboru w oparciu o tę informację, po czym pokazuje innym wybrany przez siebie kafelek. Gra toczy się tak do chwili, gdy wszyscy gracze wybrali swoje Akcje.

W fazie trzeciej następuje zatem jedynie rozdzielenie wykonanych Akcji między graczy.



kafelek Akcji awerssem do góry

TWÓRCY

Autor: **KURAKI MURA** • Ilustrator: **BIBOUN**

Kierownik projektu: **LUDOVIC PAPAÏS** • Kierownik produktu w USA: **JEFF QUICK**

Skład wersji polskiej: **MACIEJ MUTWIL** • Tłumaczenie: **MICHAŁ TOSZA** • Korekta: **PIOTR WIŚNIEWSKI**

©2016 IELLO USA LLC. Nazwy Radosne Krówki, IELLO i logotypy stanowią znaki handlowe IELLO USA LLC.

©2016 KURAKI MURA. Nazwa KURAKI MURA oraz logotyp stanowią zarejestrowane znaki handlowe KURAKI MURA.

©2016 SWAN PANASIA. Nazwa SWAN PANASIA oraz logotyp stanowią znaki handlowe SWAN PANASIA.

©2017 PORTAL GAMES Sp z o.o. (edycja polska na licencji Iello)

Ostrzeżenie: Niniejszy produkt zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.

NINIEJSZY PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ.

PRODUKT NIEPRZEZNACZONY DLA DZIECI W WIEKU 3 LAT I MŁODSZYCH.

Wyprodukowano w Chinach (Szanghaj) przez Whatz Games.

Gra w języku polskim. Import z Kanady: IELLO USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd., Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA. Telefon: 702-818-1789. Nr partii HPEN062016

Portal Games Sp z o.o., Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.

WWW.2PIONKI.PL

kontakt@2pionki.pl

