

autorka: Sophia Wagner • ilustracje: Marcin Minor

SOWA



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



INSTRUKCJA

ELEMENTY GRY

70 kart:

60 krain sów



10 kart specjalnych:



4 x Królik



3 x Kot



3 x Kruk

Kraina
sów

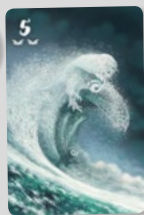
Karta
specjalna

wartość krainy →

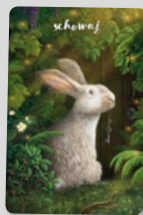


liczba sów,
czyli punkty
na koniec gry

ilustracja
przedstawiająca
krajną sów



← działanie karty



← ilustracja
przedstawiająca
spotkane zwierzę

Uwaga! Pamiętajcie, że **wartość krainy** nie ma nic wspólnego z tym, ile sów jest w krainie. O tym informuje **liczba sów** – czyli liczba ikonki sowy 🦉.

Ciekawostka: spróbujcie znaleźć wszystkie sowy w krainach sów! W każdej krainie jest ich tyle, ile wskazuje **liczba sów**. Na przykład w powyższej krainie są 2 sowy (bo są 2 ikonki 🦉).

CEL GRY

Gracze wybierają się w podróż po świecie ze snów. Czekają na nich niezwykłe sowy krainy. Niektóre sowy przybierają zaskakujące formy i trzeba wyteńczyć wzrok, aby je dostrzec.

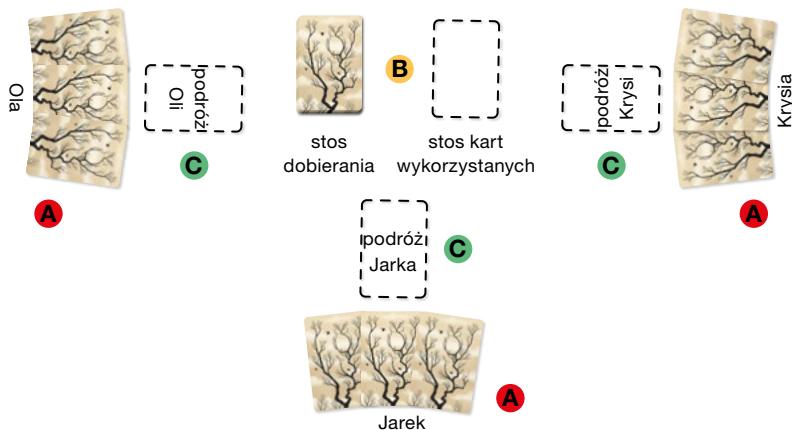
Gracze spotkają również inne zwierzęta: króliki, koty i kruki. Każde z nich może graczowi pomóc w podróży... lub bardzo ją utrudnić!

Rozegracie kilka rund. **Każda runda to kolejna podróż po krainach sów.** W każdej rundzie macie 2 cele:

- Aby wasza podróż trwała jak najdłużej – gracz, który spowoduje zakończenie rundy, nie zdobędzie za nią punktów!
- Aby wasza podróż zakończyła się w krainie z jak największą liczbą sów – sowy oznaczają punkty. Na koniec gry wygra osoba, której podróż zakończyła się w krainach z największą liczbą sów.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Wszystkie karty** (krainy sów i karty specjalne) dokładnie potasujcie i rozdajcie graczom **po 3 karty**. Trzymajcie je tak, aby inni gracze nie widzieli, co znajduje się na waszych kartach.
- Pozostałe karty połóżcie na środku stołu – będzie to **stos dobierania** (karty w stosie leżą obrazkami do dołu). Obok stosu dobierania zostawcie miejsce na karty odłożone w trakcie gry – będzie to **stos kart wykorzystanych**.
- Przed każdym graczem zróbcie miejsce na karty wykładane podczas gry – będą to **podróże** graczy.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio widziała sowę (lub najmłodszy gracz). Po turze gracza rozpoczynającego następuje tura kolejnego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz musi wykonać **jedno z poniższych działań**:

A. ZAGRANIE KRAINY SÓW

B. ZAGRANIE KARTY SPECJALNEJ

C. WZIĘCIE KARTY ZE STOSU DOBIERANIA

D. „RYZYKUJĘ!”

Kluczowe zasady, o których trzeba pamiętać:

- **Po zagranie karty** (działania **A, B**) **gracz nie dobiera nowej karty**. Każde zagranie karty powoduje, że gracz ma coraz mniej kart w ręku. Aby powiększyć liczbę kart w ręku, gracz musi wykonać działanie **C**.
- Na koniec swojej tury **gracz nie może mieć w ręku więcej kart niż 3**.

A. ZAGRANIE KRAINY SÓW

- Gracz **wybiera 1 krainę sów** spośród kart trzymanyh w ręku i **dokłada ją do swojej podróży** (karta dokładana jest obrazkiem do góry).
- Krainy sów dokładane do **podróży** należy układać **jedna na drugiej** – tworzą stos. Widoczna jest tylko jedna kraina, ta ostatnio dołożona.

Karta ostatnio dołożona do **podróży** to **kraina aktualnie odwiedzana** przez gracza.

- **Wartość dokładanej krainy musi być równa lub wyższa** od wartości **krainy aktualnie odwiedzanej** przez gracza. W innym wypadku **nie można** wykonać tego działania.

Dokładane krainy nie muszą mieć kolejnych wartości, np. 4, 5, 6. Na krainę o wartości 4 można położyć tę o wartości 6.

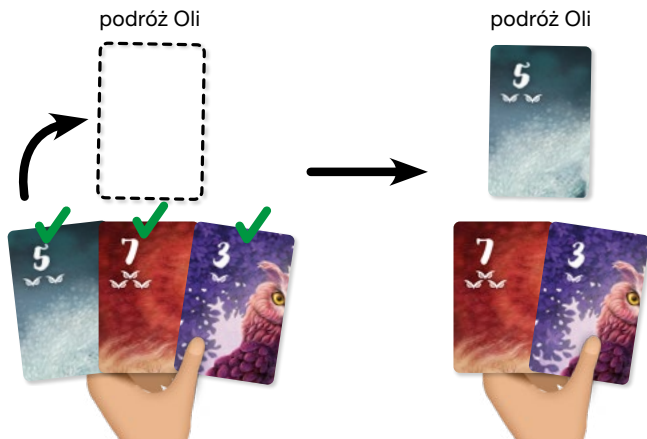
- **Nie można** dokładać krain do **podróży** innych graczy.

Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.



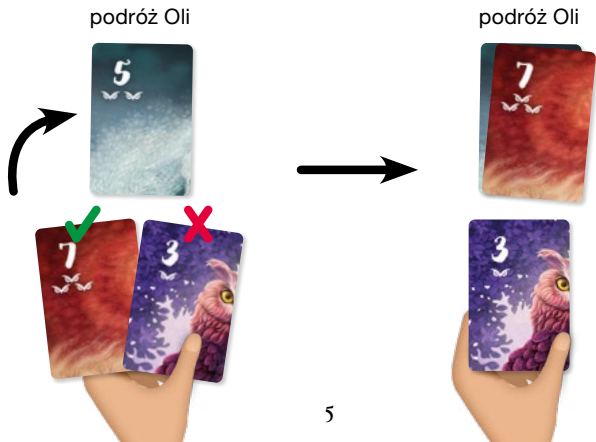
Przykład: Początek rundy. Ola chce zagrać krainę sów i rozpocząć swoją **podróż**. W ręku ma 3 krainy sów (o wartości 3, 5 i 7) – może zagrać każdą z nich. Wybiera krainę o wartości 5 i kładzie przed sobą. Jest to **kraina aktualnie odwiedzana** przez Olę.

Na tym jej tura się kończy. Ola ma w ręku o 1 kartę mniej.



W swojej następnej turze Ola postanowiła zagrać kolejną krainę sów. Jej wartość musi być równa 5 lub wyższa. Ola ma w ręku krainy o wartości 3 i 7 – tej pierwszej nie może dołożyć do podróży. Dokładą więc krainę o wartości 7 – jest to **kraina aktualnie odwiedzana** przez Olę.

Na tym jej tura się kończy. Ola ma w ręku tylko krainę o wartości 3. W następnej turze nie będzie mogła dołożyć jej do **podróży**, będzie musiała więc wykonać inne działanie.



B. ZAGRANIE KARTY SPECJALNEJ

- Po zagranie karty specjalnej gracz wykonuje jej działanie. *OPIS KART SPECJALNYCH* znajduje się w dalszej części instrukcji.

C. WZIĘCIE KARTY ZE STOSU DOBIERANIA

- Gracz bierze kartę z góry **stosu dobierania**. Niezależnie od tego, jakiego rodzaju jest to karta (krajina sów czy karta specjalna), gracz **do-daje ją do kart w ręku**.

Gracz może mieć **maksymalnie 3 karty w ręku**. Jeśli ma 3 karty, **nie może** wykonać tego działania.

Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

Uwaga! Jeśli kartą wziętą ze **stosu dobierania** jest **karta specjalna Kruk**, gracz **od razu wykonuje jej działanie!** *OPIS KART SPECJALNYCH* znajduje się w dalszej części instrukcji.



Jeśli w trakcie gry **stos dobierania** się wyczerpie, gracze odkładają wszystkie karty ze swoich **podróży z wyjątkiem krain aktualnie odwiedzonych!** Karty odkładane są na **stos kart wykorzystanych**. Następnie gracze dokładnie go tasują i tworzą z niego nowy **stos dobierania**.

D. „RYZYKUJĘ!”

Przed wykonaniem tego działania **gracz musi powiedzieć: „Ryzykuję!”**, aby pozostali gracze wiedzieli, że je wybrał.

Działanie to wiąże się z **ryzykiem**, dlatego zazwyczaj wybierane jest wtedy, gdy gracz nie może lub nie chce wykonać innego działania.

- Gracz **bierze 1 kartę** z góry **stosu dobierania**. **Musi od razu ją wykorzystać** (czyli wykonać działanie **A** lub **B**)!
- Jeśli wzięta karta pozwala** graczowi wykonać działanie **A** lub **B**, gracz robi to i jego tura się kończy.
- Jeśli wzięta karta nie pozwala** graczowi wykonać działania **A** ani **B**, gracz odkłada ją na **stos kart wykorzystanych** i **runda się kończy!**

Pamiętajcie, że przy tym działaniu gracz **nie może** karty wziętej ze **stosu dobierania** **dodać do kart trzymanyh w ręku!** Musi ją od razu wykorzystać do wykonania działania **A** lub **B**.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy gracz wykonujący działanie „RYZYKUJE!” nie może od razu wykorzystać karty wziętej ze **stosu dobierania**. W takiej sytuacji gracze wykonują poniższe działania:

Gracz, który zakończył rundę:	Pozostali gracze:
<ul style="list-style-type: none">Może (ale nie musi) zachować na następną rundę dowolną liczbę kart spośród tych trzymanyh w ręku. <u>Nie dobiera nowych kart.</u>	<ul style="list-style-type: none">Muszą zachować na następną rundę wszystkie karty trzymane w ręku. <u>Nie dobierają nowych kart.</u>
<ul style="list-style-type: none">Odkłada wszystkie karty ze swojej podróży na stos kart wykorzystanych. Gracz nie dostanie punktów za tę rundę.	<ul style="list-style-type: none">Zdobywają krajnię aktualnie odwiedzaną – kładą ją (obrazkiem do dołu) przed sobą. Na koniec gry gracze dostaną punkty za te karty*. <p>Pozostałe karty ze swoich podróży odkładają na stos kart wykorzystanych.</p>

* **Uwaga!** Jeśli **krajnię aktualnie odwiedzaną** jest karta specjalna **Królik**, gracz kładzie ją przed sobą. Na koniec gry nie dostanie jednak za nią punktów, ponieważ nie ma na niej ikonki sów.



Następną rundę zaczyna gracz siedzący z lewej strony gracza, który zakończył rundę.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś gracz **zdobędzie 5 kart**.



Gracze **liczą sówy na zdobytych kartach**. Wygrywa ten, kto ma najwięcej sów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład: Gracz na zdobytych kartach ma 15 sów.



OPIS KART SPECJALNYCH

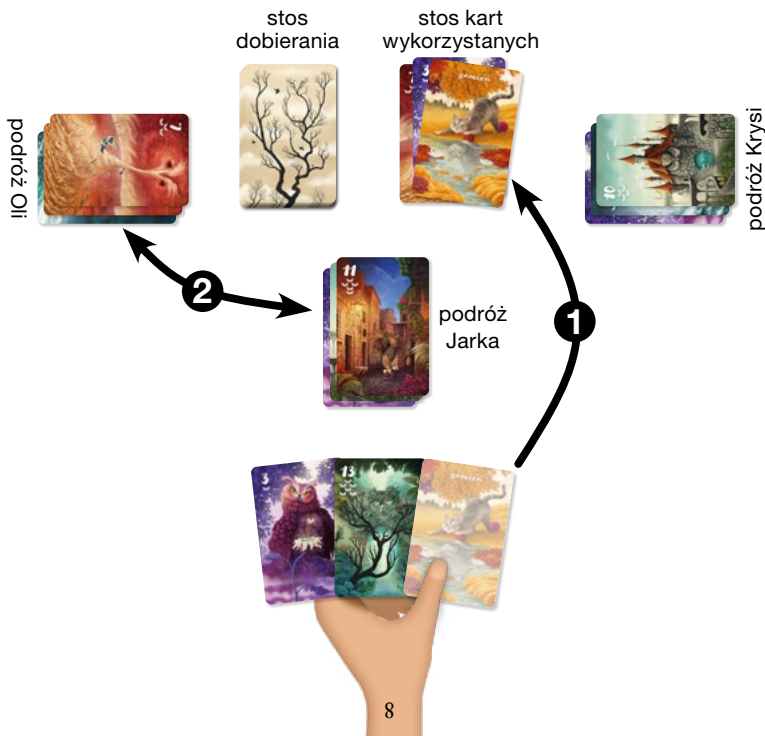


Kot przekazuje swojemu odbiciu w wodzie kłębek włóczki – gracz przekazuje swoją **podróż** innemu graczowi i bierze jego **podróż**.

- Gracz zagrywa **Kota** – odkłada go na **stos kart wykorzystanych**.
- Następnie zamienia się **podróżami** z wybranym przez siebie graczem. Jeśli któryś gracz nie ma kart w **swojej podróży**, można zamienić się z nim, przekazując mu swoją **podróż** i nie biorąc nic od niego.

Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

Przykład: Jarek zagrywa **Kota** (odkłada go na **stos kart wykorzystanych**) **1**. Następnie zamienia się **podróżami** z Olą **2**. Na tym tura Jarka się kończy.





Królik ma klucz do tajemnej skrytki – chowa **krainę aktualnie odwiedzaną** przez gracza.

- Gracz zagrywa *Królika* (kładzie obok swojej **podróży**), a następnie bierze **krainę aktualnie odwiedzaną**.
- Krainę tę gracz umieszcza pod kartą *Królika* i obie karty chowa na spód swojej **podróży**.

Uwaga! Jeśli *Królik* jest pierwszą kartą w **podróży** gracza, nic nie chowa.

Uwaga! Jeśli **kraina aktualnie odwiedzana** ma taką samą wartość jak kraina lub krainy leżące bezpośrednio pod nią, *Królik* chowa wszystkie te krainy (patrz: przykład poniżej).

Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

Przykład: *Krysia* zagrywa *Królika* ❶. **Kraina aktualnie odwiedzana** ma tę samą wartość (7) co kraina leżąca pod nią. *Krysia* obie te krainy wkłada pod *Królika* ❷. Następnie chowa te 3 karty na spód swojej **podróży**. **Krainę aktualnie odwiedzaną** jest teraz kraina o wartości 3 ❸. Na tym tura *Krysi* się kończy.



Uwaga! Może się zdarzyć, że w trakcie gry *Królik* pojawi się na wierzchu **podróży**. Gracz będzie mógł położyć na niego krainę sów o dowolnej wartości.



Kruk nadlatuje znieca i zabiera graczowi kartę z ręki.

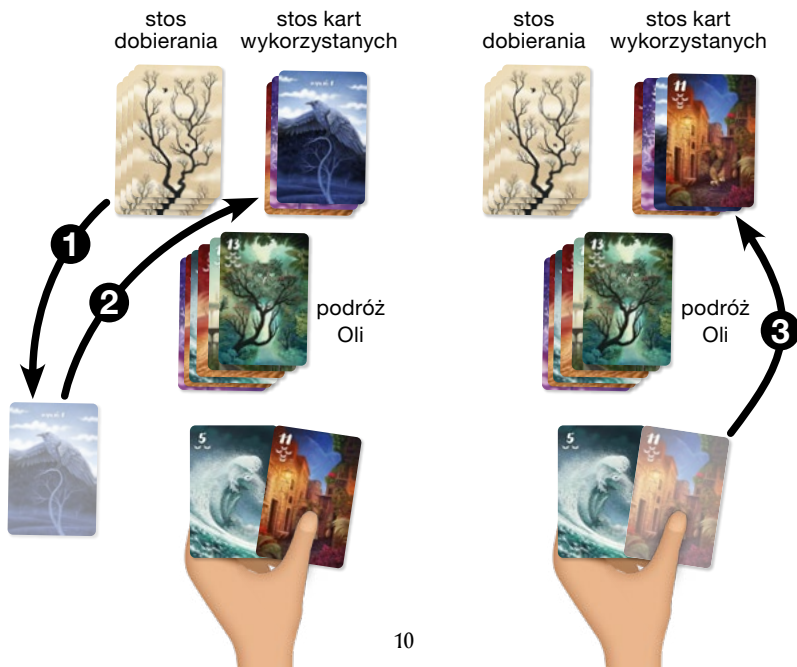
Uwaga! Jest to karta wyjątkowa. Gracz **musi** ją zagrać **od razu**, gdy trafi do jego ręki.

Jeśli *Kruk* (lub kilka *Kruków*) trafi do gracza podczas rozdawania kart na początku gry, gracz również musi tę kartę (lub karty) od razu zagrać (nie czekając na swoją turę).

- Gracz zagrywa *Kruka* – odkłada go na **stos kart wykorzystanych**.
- Wybiera 1 dowolną kartę spośród tych trzymanyh w ręku i również odkłada ją na **stos kart wykorzystanych**. Jeśli gracz nie ma kart w ręku, na **stos kart wykorzystanych** odkłada tylko *Kruka*.

Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

Przykład: *Ola* w swojej turze postanowiła wziąć kartę ze **stosu dobierania** – trafiła na *Kruka* ❶. Od razu odkłada go na **stos kart wykorzystanych** ❷. Następnie wybiera 1 kartę spośród trzymanyh w ręku – wybrała *krainę sów* o wartości 11, którą również odkłada na **stos kart wykorzystanych** ❸. *Oli* została tylko 1 karta w ręku. Na tym jej tura się kończy.





Poznaj pozostałe gry z serii!

Każda gra ma inne zasady!



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  nasza_ksiegarnia_gry



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełeczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2023 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

HEL·
VETIQ

© Helvetiq 2022.
All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Hertig
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc