



W pył zwrot

GRA KARCIANA O POTYCZKACH OWADÓW

Liczba graczy: **2-6 i 8** | Wiek: **7+**

Czas gry: **30 minut**

Wielki Pojedynek został rozstrzygnięty, a nowy władca Wielkiej Prapuszczy wybrany. Mieszkańcy Boru szykują się do świętowania, przygotowują pyszne potrawy i trunki. Nowy władca ma jednak pewną zachciankę. Pragnie przed ucztą skosztować pyłku kwiatowego, znanego ze swoich leczniczych właściwości. Ty i Twoi przeciwnicy wyruszacie na łąki i polany w poszukiwaniu tego cennego specyfiku.

W grze zawiadujecie owadziimi jednostkami i zbieracie pożądaną przez władcę pyłek. Ten, kto przyniesie go najwięcej, zaskarbi sobie jego wdzięczność i zostanie mianowany Mistrzem Pyłku.

Gotowi? Ruszajcie na zbiory. Niech zwycięży najlepszy! W pył zwrot!

CEL GRY

Próbujecie zdobyć jak najwięcej pyłku kwiatowego. Robicie to, wysyłając owady zapylające do fabryk kwiatowych rosnących w Wielkiej Prapuszczy, by wziąć udział w bitwach o cenny surowiec. Starajcie się, aby ich siła była wyższa niż Waszych przeciwników. Jeśli Wam się to uda, zbierzcie cenny pyłek. Osoba, która na końcu gry będzie miała go najwięcej, zostanie zwycięzcą.



ELEMENTY GRY

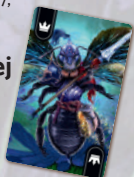


25 kart kwiatów z pyłkiem

(5 kart o wartości 2, 6 kart o wartości 3,
5 kart o wartości 4, 5 kart o wartości 5,
2 karty o wartości 6, 1 karta o wartości 7,
1 karta o wartości 8)

1 karta czarnej pszczoły

Rozmiar kart:
70 x 110 mm



52 karty odwadów w 4 kolorach

(po 13 kart w każdym kolorze: 2 karty o wartości 1,
4 karty o wartości 2, 4 karty o wartości 3,
2 karty o wartości 4, 1 karta dowódcy
z symbolem ★)

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Potasujcie dokładnie wszystkie karty i rozdajcie po 6 każdemu graczowi.
- 2 Pozostałe karty połóżcie w zakrytym stosie na środku stołu.



Przykład przygotowania gry dla 3 osób.

PRZEBIEG GRY

(w rozgrywkach od 2 do 5 graczy)

Gra trwa kilka tur, które gracze rozgrywają po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który jako ostatni jadł miód (lub najstarsza osoba).

Przed rozegraniem swojej tury gracz sprawdza, czy udało mu się zdobyć jakieś karty kwiatów (więcej w punkcie **Zdobywanie kart kwiatów**). Następnie gracz **musi wykonać jedną** z dwóch akcji: **dobranie karty** lub **zagranie karty**.

Dobranie karty

Gracz dobiera na rękę wierzchnią kartę z zakrytego stosu. Gracz może mieć w ręku **dowolną** liczbę kart.

Uwaga! Jeśli stos kart się wyczerpie, a gracz nie może dobrać karty, to **musi** zagrać kartę LUB **odrzucić** do pudełka posiadaną kartę owada, dowódcy lub czarnej pszczoły.



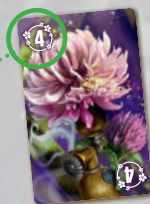
Zagranie karty

Gracz może zagrać kartę z ręki na stół. Ma cztery możliwości:

● Zagranie karty kwiatu

Karty kwiatów zapewniają drogocenny pyłek, o który walczą gracze. Wartość na karcie wskazuje, ile punktów otrzyma gracz, który tę kartę zdobędzie.

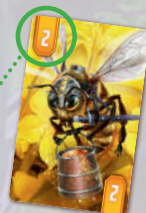
Gracz umieszcza kartę kwiatu odkrytą przed sobą. Przed jednym graczem może znajdować się **dowolna liczba** kart kwiatów.



● Zagranie karty owada

Karty owadów służą do walki o karty kwiatów z pyłkiem. Im wyższa wartość na karcie, tym silniejszy jest owad.

Gracz umieszcza kartę owada przy **dowolnej** odkrytej karcie kwiatu leżącej przed **dowolnym** graczem.



Zasady umieszczania kart owadów:

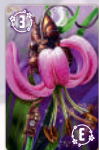
- ◆ kartę owada gracz umieszcza w taki sposób, by leżała **po stronie, po której on siedzi** (i tym samym wskazywała, kto ją umieścił),

Ula

Miejsce na karty owadów Uli.

Piotr

Miejsce na karty owadów Piotra.



Marek

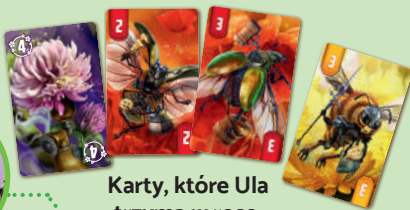
Miejsce na karty owadów Marka.

- ◆ przy jednym kwiecie karty owadów w **danym kolorze** mogą być umieszczane **wyłącznie przez jednego gracza**.

Wartość karty
kwiatu.



Karty, które Ula
trzyma w ręce.



Karta owada
zagrana przez
Piotra.



Przykład. Piotr w swojej turze umieścił kartę czerwonego chrząszcza o sile 2 przy kwiecie leżącym przed Ulą, w taki sposób, że karta jest skierowana w jego stronę. Ula ma w ręce 4 karty: 1 kartę kwiatu, 2 karty czerwonych chrząszczy i 1 żółtej pszczoły. Jeśli w swojej turze chciałaby zagrać kartę przy tym kwiecie, musiałyby być to żółta pszczoła. Nie mogłaby położyć czerwonego chrząszcza, bo przed nią zrobił to Piotr.

● **Zagranie karty owadziego dowódcy**

Gracz umieszcza kartę dowódcy przy kwiecie, przy którym umieścił wcześniej **przynajmniej jedną** kartę owada.

Uwaga! Karta dowódcy musi być w tym samym kolorze, co uprzednio zagrana przez gracza karta owada.

Karta owadziego dowódcy eliminuje położoną wcześniej przez innego gracza kartę dowódcy lub czarnej pszczoły – należy je odłożyć do pudełka. Dowódca **jest silniejszy niż wszystkie zsumowane karty owadów** wyłożone przez innych graczy.

● **Zagranie karty czarnej pszczoły**

Gracz umieszcza kartę czarnej pszczoły przy karcie kwiatu, który znajduje się **przed nim**, niezależnie od tego, jaki kolor owadów umieścił tam wcześniej.

Uwaga! Karta czarnej pszczoły może być zagrana jako pierwsza, nie wymaga zagrywania wcześniej innych kart owadów.

Karta czarnej pszczoły **eliminuje** położoną wcześniej przez innego gracza kartę dowódcy, którą należy odłożyć do pudełka. Czarna pszczoła **jest silniejsza niż wszystkie zsumowane karty owadów**.

Zdobywanie kart kwiatów

Przed rozegraniem swojej tury gracz sprawdza, czy udało mu się zdobyć jakieś karty kwiatów, o które walczy.

Gracz sprawdza po kolei **wszystkie** znajdujące się na stole kwiaty. Zdobywa kwiat, jeśli spełniony został któryś z poniższych warunków:

- ◆ leży przy nim dowódca lub czarna pszczoła **zagrana przez tego gracza**,
- ◆ w toczącej się o kwiat bitwie **suma** wartości kart owadów zagranych przez niego jest **wyższa** niż suma kart zagranych przez każdego innego gracza;
- ◆ karta kwiatu znajduje się **przed nim** (została zagrana przez niego) i nie toczy się o nią bitwa (nie ma przy niej żadnych kart owadów ani czarnej pszczoły).

Po zdobyciu karty kwiatu gracz bierze ją i kładzie zakrytą przed sobą.

Wszystkie zagrane przy niej karty owadów, dowódców czy czarnej pszczoły odkłada do pudełka.



Karty owadów Uli.

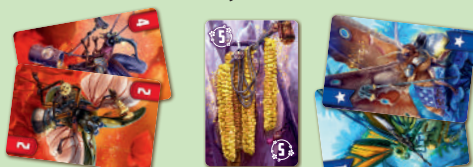


Karty owadów
Piotra.

Karty owadów
Marka.

Przykład. Przed rozegraniem swojej tury Piotr sprawdza, czy udało mu się zdobyć jakieś karty kwiatów. Przy kwiecie o wartości 6, leżącym przed Ulą, Piotr wyłożył 3 karty chrząszczy o łącznej wartości 7. Suma kart owadów wyłożonych przez Ulę wynosi 4, a przez Marka – 5. Wartość kart owadów zagranych przez Piotra jest najwyższa, co pozwala mu zdobyć kartę kwiatu.

Ula nie zagrała żadnych kart.



Karty owadów
Piotra.

Karty owadów
Marka.

Przykład. Przed rozegraniem swojej tury Marek sprawdza, czy udało mu się zdobyć jakieś karty kwiatów. Przy kwiecie o wartości 5 Piotr wyłożył 2 karty chrząszczy o łącznej wartości 6. Ula nie zagrała żadnych kart, a Marek wyłożył kartę owada o wartości 1 oraz dowódcę. Ponieważ dowódca jest silniejszy niż wszystkie zsumowane karty owadów, Marek zdobywa kartę kwiatu.

Uwaga! Jeśli przed rozegraniem tury przez gracza przy karcie kwiatu znajdują się karty owadów zagrane przez różnych graczy, a ich suma jest równa, to nikt nie zdobywa karty kwiatu. Gracze w kolejnych turach mogą zagrywać przy niej kolejne karty, próbując ją zdobyć.

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się, kiedy **zabraknie kart w stosie i jeden z graczy zagrał lub odrzucił swoją ostatnią kartę**.

Odrzućcie wszystkie karty kwiatów i owadów leżące na stole.

Gracze sumują punkty ze zdobytych w trakcie gry kart kwiatów. Od uzyskanego wyniku **odejmują** wartość kart kwiatów, które **pozostały** im w ręce. Gracz z najwyższym wynikiem zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten spośród remisujących, kto zdobył kwiat o najwyższej wartości.

Karty zdobyte w trakcie gry.



Karta pozostała
w ręce.

*Piotr w trakcie gry zdobył 5 kart kwiatów o łącznej wartości pyłku 18 (4 + 4 + 5 + 3 + 2). W ręce pozostała mu karta kwiatu o wartości 2.
Piotr kończy grę z wynikiem 18 - 2 = 16 punktów.*

WARIANT DOKOŃCZMY TO, CO ZACZĘLIŚMY

W tym wariantcie na końcu gry należy **rozpatrzyć wszystkie toczące się bitwy** o kwiaty leżące na stole. Karty zdobywa się w taki sam sposób jak podczas gry. Jeśli najwyższa sumaryczna wartość zagranych kart owadów dwóch lub więcej graczy jest taka sama, nikt nie zdobywa karty kwiatu.

Następnie gracze obliczają punkty jak podczas normalnej gry i ustalają zwycięzcę.

WARIANT ZESPOŁOWY

Jeśli w rozgrywce bierze udział 4, 6 lub 8 osób, możecie spróbować gry zespołowej. Gracze dobierają się w pary, a partnerzy siadają obok siebie. Przygotowanie do rozgrywki wygląda tak samo jak w grze podstawowej.

Gracze zagrywają wyłącznie karty ze swojej ręki. Nie mogą wymieniać kart ze swoim partnerem – mogą jednak zaglądać w karty partnera, rozmawiać i ustalać wspólną strategię.

Uwaga! Karty kwiatów para może zdobywać **wyłącznie** przed turą **pierwszego** gracza z pary.

Obaj gracze mogą zagrywać karty owadów przy jednym kwiecie pod warunkiem, że będą one tego samego koloru.

Gracz może zagrać kartę czarnej pszczoły przy karcie kwiatu leżącym przed nim lub jego partnerem.

Gra kończy się, kiedy gracze wyczerpią karty w stosie na środku stołu **oraz** karty w rękach **obu graczy** w jednej drużynie.



OWADY I KWIATY WYSTĘPUJĄCE W GRZE

Opracowała: dr inż. Kamila M. Rojek, Uniwersytet Przyrodniczy w Lublinie

Owady zapylające to niezwykle pożyteczne organizmy. Taplają się w kwiatach, by zdobyć nagrodę – pyłek lub nektar – i w ten sposób, całkiem przypadkiem, zapylają kwiaty. Zapylanie to symbioza kwiatów i owadów, do tego mająca niezwykłą moc, bowiem bez tych niewielkich zwierząt nie byłoby nasion, pysznych owoców i warzyw. Największą grupę zapylaczy stanowią pszczoły, a wśród nich pszczoła miodna, trzmielie i gatunki dzikie, samotne, np. murarka czy zadrzechnia. Zapylają także inne błonkówki i muchówki, w szczególności bzygi, motyle, ćmy czy chrząszcze.



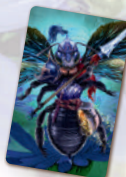
Pszczółowate są najbardziej wyspecjalizowaną grupą zapylaczy. W Polsce żyje ponad 470 gatunków tych niezwykle włochatych zwierzątek. Podstawowymi gatunkami pszczółowatych są socjalizujące się pszczoła miodna oraz trzmielie. Ogromna większość dzikich pszczół to samotnice, które nie zakładają rodzin. Trzmielie wykształciły system zapylania zwanym wibracyjnym – wydobywają pyłek, wprowadzając kwiaty w wibracje.

Pięknych i powabnych **motyli** żyje w Polsce aż 3200 gatunków. Są niezwykle wyspecjalizowanymi zapylaczami – z uwagi na długie języczki zapylają głównie rośliny o długich, rurkowatych kwiatach, jak goździk. Ważną grupę tych owadów stanowią motyle nocne – ćmy. Wabione zapachem, o zmroku, w nocy i nad ranem zlatują się do kielichów wypełnionych nektarem.



Groźne i pancerne **chrząszcze** są najstarszymi zapylaczami na świecie. Zapylają silnie pachnące rośliny o talerzykowatych, łatwo dostępnych kwiatach, np. baldaszkowate czy grzybienie, magnolie albo róże. Wiele roślin wydziela ciepło, które pozwala na rozprzestrzenianie się zapachu, a w nocy umożliwia dostrzeżenie kwiatów chrząszczom, które widzą w podczerwieni.

Nawet szanowane i pracowite **mrówki** zapylają kwiaty. Mrówki są owadami, które wyspecjalizowały się w zapylaniu pewnych gatunków storczyków i lili. To niezwykle strażnicy – potrafią chronić rośliny, czyli swoich żywicieli, przed roślinożercami, a także przed nieodpowiednimi owadami zapylającymi.



Czarna pszczoła, zwana zadrzechnią (*Xylocopa violacea*), jest jedną z największych pszczół samotnic – osiąga aż 4 cm długości. Nazywana jest również pszczołą stolarzem (Carpenter bee), gdyż zakłada gniazda w spróchniałych pniach drzew, drążąc w nich korytarze. Jest przepiękna, czarna od stóp do głów, a do tego posiada hipnotyzujące, mieniące się na fioletowo skrzydła.

Kwiaty wyspecjalizowały się i wabią do siebie te owady zapylające, których wrażliwość zmysłowa odpowiada ich budowie. Główną rolę odgrywają w tym barwa i zapach. Pszczoły preferują kwiaty fioletowe, niebieskie i żółte o słodkim zapachu, muchy są wrażliwe na bez oraz kwiaty kremowe o stęchłym zapachu, motyle wybierają kwiaty o żywych kolorach i o zapachu mocznika, a motyle nocne – kwiaty białe, dobrze widoczne nocą, o silnym zapachu. Często na płatkach znajdują się różne kontrastujące plamki, kreski, a nawet strzałki, tzw. wskaźniki nektaru – słodkiej nagrody, po którą owad chętnie sięga, czasem bez względu na cenę.



Kokoryczka wonna *Polygonatum odoratum*

Jej nazwa wywodzi się z języka greckiego i odnosi się do kolankowatych zgrubień, tzw. pieczęci, które informują o wieku rośliny. Niezwykle pachnące kwiaty kokoryczki, niczym dzwoneczki, są ściśle zamknięte i utrudniają dostanie się do nektaru niewielkim owadom. W zapylaniu kokoryczki wyspecjalizowały się włochate trzmiele.

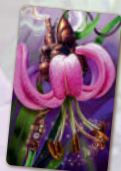
Chaber bławatek *Centaurea cyanus*

Chabry są określane mianem chwastów zbóż ozimych – dawniej nazywano je wręcz chabrami zbożowymi. Łacińska nazwa tej rośliny odnosi się do koloru cyjanowego kwiatów, z których pozyskiwano niebieski barwnik. Chabry są zapylane przez różne owady, a ich nektar ukończyły sobie mrówki.



Lilia złotogłów *Lilium martagon*

Lilia złotogłów występuje w runie m.in. grądów, dąbrów świetlistych oraz lasów lipowych w Sudetach i Karpatach. Na stanowiskach naturalnych jest pod ścisłą ochroną. Płatki jej kwiatów są śliskie, co powoduje, że owady zapylają je w locie, głównie te z rodziny zawisakowatych, o długich trąbkach, np. fruczak gołąbek.



Leszczyna pospolita *Corylus avellana*

Drzewo kwitnie wczesną wiosną (luty–marzec) i wytwarza bardzo lekki, suchy pyłek, z łatwością roznoszony przez wiatr. Dlatego pszczoły mogą zbierać go jedynie w bezwietrzne dni. Pyłek ten nie jest zbyt odżywczy, ale często to właśnie z niego owady korzystają zaraz po przebudzeniu.



Koniczyna łąkowa *Trifolium pratense*

Koniczyna łąkowa o czerwonych kwiatkach inaczej zwana jest dzięcieliną. To wysoce ceniona roślina pastewna, której nie przeszkadza deptanie ani zgryzanie. Pachnące, rurkowate kwiaty zebrane w główkowaty kwiatostan są zapylane przez owady długopyszczkowe, głównie trzmiele. Owady często przegryzają kielichy kwiatowe, by dostać się do nektaru zbierającego się na ich dnie.



Przylaszczka pospolita *Hepatica nobilis*

Przylaszczki rosną w cienistych lasach i zaroślach całej Polski. Fioletowe płatki kwiatów tworzą kontrastowe zestawienie z białymi główkami pręcików i dostarczają pszczołom pyłek, z którego owady formują białe kule. W nocy i w czasie deszczowej pogody kwiaty zapadają w „sen roślin” – zamykają i pochylają swoje kielichy.



Wrzós zwyczajny *Calluna vulgaris*

Krzewinka rośnie na słonecznych, suchych stanowiskach w lasach sosnowych i brzoźowych, na torfowiskach wysokich oraz w górach. Dobremu nektarowaniu roślin służą ciepłe słoneczne dni i chłodne noce z obfitą poranną rosą. Jest to ostatni pożytek lata – pszczoły żywią się nim aż do wiosny.





muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Piotr Sokołowski

Wydawca: Marek Chołostiakow

Tłumaczenie i redakcja instrukcji: Michał Szewczyk

Korekta: Ewa Popielarz

Skład graficzny: Paweł Niziołek

© Dr. Reiner Knizia 2022. All rights reserved.

© 2022 for the Polish edition Fabryka Kart
Trefl-Kraków sp. z o.o.

Ta instrukcja nie jest elementem gry.