



Guchotó

DOLINA

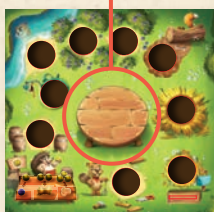


iście zaczynają opadać z drzew, co oznacza, że jesień jest tuż-tuż! Najwyższy czas, by przygotować norkę na zimę i zgromadzić zapasy dla całej gromadki. Do dzieła! Zbierajmy jagody i miód, by najeść się do syta. Gromadźmy słomę, by nasze legowiska stały się jeszcze przytulniejsze. Pamiętajmy jednak, że na prerii wciąż czają się liczne niebezpieczeństwa!

Zawartość pudełka

1 plansza prerii

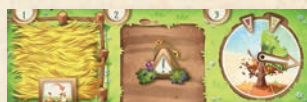
słótki zbiorów



1 plansza norki



1 plansza pór roku



4 figurki piesków preriowych



20 żetonów krzaków



20 żetonów tuneli



12 żetonów jeża



10 żetonów siana



8 żetonów łasic



14 kart niebezpieczeństw



8 kart bobra



2 woreczki



zepsuta jagoda



dojrzała jagoda



Cel gry

Puchata dolina to gra kooperacyjna, co oznacza, że wszyscy gracze ze sobą współpracują. Zgromadźcie w norce zasoby potrzebne na zimę i zróbcie to przed końcem 9. rundy.

Przygotowanie gry

Uwaga: W przypadku gry jednoosobowej, przygotowanie i zasady pozostają takie same.



- 1 Umieść planszę prerii w otwartym pudełku, dopasowując otwory w planszy do tych w plastikowej wkładce. Następnie połóż plansze norki i pór roku tak, jak pokazano powyżej.
- 2 Potasuj karty bobra i umieść je zakryte (obrazkiem do dołu) obok pola bobra na planszy prerii.
- 3 Potasuj karty niebezpieczeństw i umieść je zakryte (obrazkiem do dołu) na polu niebezpieczeństw na planszy pór roku.
- 4 Przesuń strzałkę na planszy pór roku na zieloną strefę lata.
- 5 Umieść żetony siana, jeża i łąsic w pobliżu planszy, jak pokazano powyżej.

- 6 Włóż żetony krzaków do zielonego woreczka, a żetony tuneli do czarnego woreczka.
- 7 Umieść 4 figurki piesków preriowych (główkami do góry) na planszy prerii na polach: żmii, jeża, norki oraz na jednym z pól krzaków.
- 8 Przygotuj planszę norki, układając żetony jeża i siana zgodnie z wybranym poziomem trudności:
Łatwy: umieść 1 miód, 2 siana, 4 jagody
Normalny: umieść 1 miód, 1 siano, 2 jagody
Trudny: nie umieszczaj żadnych żetonów

Ostatnia osoba, która jadła jagody (lub najmłodszy uczestnik rozgrywki), zostaje pierwszym graczem.

Przebieg gry

Rozgrywka trwa 9 rund, w których gracze na zmianę wykonują swoje tury (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Podczas tury weź jednego z widocznych piesków preriowych, odwróć go do góry nogami i przełóż do innego wolnego otworu na planszy. Wykonaj akcję z pola. Runda się kończy, gdy wszystkie pieski zostaną odwrócone.

TURA

Jeśli gracz ma przed sobą w swojej turze pieska preriowego, to musi go użyć. W przeciwnym razie musi przesunąć jednego z widocznych piesków na planszy prerii.

Uwaga: Nigdy nie można przesunąć odwróconego pieska (gdy widoczne są tylko jego łapki)!

Gdy gracz poruszy pieska preriowego, umieszcza go główką do dołu w wolnym polu na planszy prerii. **Piesek nigdy nie może pozostać na tym samym polu.**

Następnie gracz stosuje efekt tego pola:



Krzak (x2)

Wyciągnij żeton krzaka z zielonego woreczka i umieść go na stole zbiorów. Jeśli jest to dojrzała jagoda (niebieska), możesz ją później przechować na planszy norki. Jeśli jest to zepsuta jagoda (żółta), możesz ją wymienić na inny zasób, gdy odwiedzisz Sklep u Jeżyka.



Norka

Wybierz 1 typ zasobu na stole zbiorów (miód, jagoda lub siano) i wsuń **wszystkie żetony wybranego typu** do szczeliny na planszy prerii. Gdy wypadną na planszę norki, umieść je na odpowiadających im polach (jeśli są jeszcze wolne pola). Jeśli wszystkie pola na planszy norki są już wypełnione, to wygrywają wszyscy gracze! Dodatkowe żetony nie mają wpływu na wygraną.

Uwaga: Nie możesz przechowywać w norce zepsutych jagód.



Bóbr Złota Rączka

Możesz wydać żeton siana (żółty) ze stołu zbiorów, aby dobrać kartę bobra i umieścić ją odkrytą obok planszy norki. Od teraz wszyscy gracze mogą korzystać z tego ulepszenia do końca gry (karty bobra są opisane na str. 7).



Sklep u Jeżyka

Wymień swoje zepsute jagody ze stołu zbiorów na jeden z żetonów języka. Za 1 zepsutą jagodę otrzymujesz 1 dojrzałą jagodę; za 2 zepsute jagody – 1 siano; za 3 zepsute jagody – 1 miód.



Zmiłka Długowijka

Usuń żeton łasicy (niebieski) z planszy prerii.



Pole

Weź żeton siana (żółty) i umieść go na stole zbiorów.



Rzeka

Wykonaj akcję z innego pola zajętego przez odwróconego do góry nogami pieska.



Tunel

Wyciągnij żeton tunelu (czarny) z czarnego woreczka i zastosuj jego efekt (żetony tuneli są opisane na str. 7).

Gdy wszystkie pieski preriowe na planszy prerii są odwrócone, zaczyna się przygotowanie do nowej rundy (patrz: niżej).



Monika przekłada pieska preriowego na pole z sianem, co pozwala jej położyć żeton siana na stole zbiorów. Następnie Krzys odwiedza Bobra Żółtą Rączkę i wydaje siano, które Monika zebrała, aby dobrać kartę bobra (to początek gry, więc jest ona bardzo przydatna!). W swojej turze Michał idzie do rzeki, aby ponownie wykonać akcję Moniki (akcja siano). Dodaje nowy żeton siana na stół zbiorów. Na koniec Asia idzie na pole krzaków, aby dobrać żeton jagody. Trafiła się dojrzła!



PRZYGOTOWANIE DO NOWEJ RUNDY

Na początku nowej rundy (oprócz pierwszej) postępuj według 3 poniższych kroków, w następującej kolejności:

1. Odwróć wszystkie pieski preriowe na planszy prerii, aby były widoczne ich główki, ale zostaw je w tych samych otworach. Jeśli jakieś pieski są na planszy pór roku, rozdaj je kolejno każdemu uczestnikowi rozgrywki, zaczynając od osoby po lewej stronie gracza, który jako ostatni przesunął pieska w poprzedniej rundzie.
2. Dobierz kartę niebezpieczeństwa i zastosuj jej efekt:



Szczwany Lis ukradł zasoby, zanim zostały schowane do norki! Odłóż wszystkie żetony, które znajdują się na stole zbiorów, do czarnego woreczka.

Uwaga: Zasoby w norce są na zawsze chronione przed lisem. Tylko zasoby na stole zbiorów mogą zostać skradzione przez lisa.



Weź 1 dojrzłą jagodę przechowywaną w norce i umieść ją w czarnym woreczku. Co za paskudny borsuk!



O nie! Orzeł porwał jednego pieska, który będzie teraz musiał wrócić pieszo... Weź **dowolnego** pieska z planszy prerii i postaw go na pole stosu siana na planszy pór roku. Piesek nie może być użyty w tej rundzie.



Ups! Łasica ułożyła się do snu na wskazanym polu – nie możesz go już używać. Umieść żeton łasicy na tym polu. Jeśli piesek znajduje się na tym polu, przenieś go na stos siana na planszy pór roku. Nie może być użyty w tej rundzie.

3. Przesuń strzałkę na planszy pór roku o 1 pole w prawo. Jeśli dotrzesz do czerwonej strefy zimy, gra kończy się po zakończeniu rundy, którą aktualnie przygotowujesz do rozegrania. Teraz czas, aby następny gracz (ten po lewej od ostatniego gracza z poprzedniej rundy) użył pieska.



Koniec gry

Gra się kończy, gdy zajdzie jedno z poniższych zdarzeń:

Jeśli graczom udało się przechować w norce wszystkie zasoby potrzebne na zimę – brawo. Wszyscy wygrywacie.



Brawo! Jesteście gotowi na zimę: czekają na was duże, mięciutkie łóżeczka z siana, a każdy piesek ma coś dobrego do spałaszowania!

Jeśli strzałka na planszy pór roku wskazuje na czerwoną strefę zimy – zakończ rundę, którą aktualnie przygotowujesz do rozegrania, a następnie razem policzcie zasoby, aby sprawdzić wasz wynik (tabela poniżej).



Byliście tak blisko idealnego przygotowania do zimy... Ale nie ma co panikować! Zaplanowaliście zbiory wystarczająco dobrze, aby w spokoju przeżyć ten czas.



Zima nadeszła szybciej, niż się spodziewaliście, i musieliście szybko uzupełnić zapasy. Na szczęście i tak wszystkiego wystarczy!



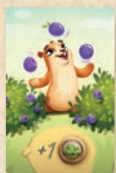
Starannie policzyliście dni i podzieliście zbiory tak, by przetrwać zimę. Może nie będziecie jedli codziennie deseru, ale sobie poradzicie.



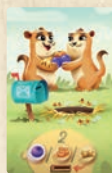
Zima jest ciężka, ale dacie radę! Brzuchy nie będą pełne, ale najważniejsze, że trzymacie się razem! Byłe do wiośny!

Karty i żetony

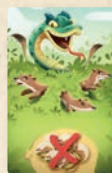
ULEPSZENIA BOBRA



Krzak: Dobierz 2 żetony (zamiast 1) podczas wykonywania akcji „Krzak”.



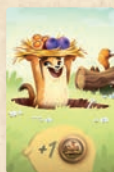
Norka: Przechowuj 2 rodzaje zasobów (zamiast 1) podczas wykonywania akcji „Norka”.



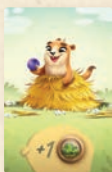
Żmija: Usuń wszystkie żetony łąs z planszy podczas wykonywania akcji „Żmijka Długowijka”.



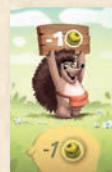
Bóbr: Możesz zapłacić bobrowi dowolnym zasobem ze stołu zbiorów podczas wykonywania akcji „Bóbr”.



Tunel: Dobierz 2 żetony (zamiast 1) podczas wykonywania akcji „Tunel”.



Pole: Dobierz dodatkowo 1 żeton krzaka do żetonu siana podczas wykonywania akcji „Pole”.



Jeż: Wydaj o 1 zepsutą jagodę mniej, gdy handlujesz z jeżem. Dojrzałe jagody są wówczas darmowe.



Rzeka: W akcji „Rzeka” możesz dodatkowo wybrać 1 (i tylko 1) żeton ze stołu zbiorów i przechować go w norce.

ŻETONY TUNELU



Zasób: Umieść żeton na stole zbiorów.



Oko: Podejrzij górną kartę talii iebezpieczeństw. Jeśli to orzeł, zignoruj ją podczas przygotowań do następnej rundy.



Grzybek: Umieść żeton grzybka na stole zbiorów. Gdy lis znowu wkroczy do gry, ukradnie tylko grzybka! Wasze pozostałe zasoby są chronione.



Borsuk: Weź 1 z dojrzałych jagód przechowywanych w norce i umieść ją w woreczku tunelu. Ten nieznośny borsuk znowu wkroczył do akcji!



Łasica: Umieść żeton łąsicy na polu tunelu. Jeśli znajduje się tam piesek preriowy, umieść go na planszy pół roku, na stosie siana.



Superbóbr: Zagraj górną kartę z talii bobra za darmo.



Uwaga: Gdy żeton tunelu zostanie zagrany, odłóż go na bok – nie będzie już wykorzystywany w grze (chyba że jest to zasób, wtedy umieść go na stole zbiorów).

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać reklamację na adres: service@granna.pl. Podaj swoje imię i nazwisko oraz adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania).

Napisz też jakiego elementu gry brakuje.

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl oraz podpisz go imieniem i nazwiskiem.

© 2023 IELLO SAS. loki-kids.com. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2025 GRANNA

Autorzy: Maxime Rambourg i Théo Rivière
Ilustrator: Marko Renko

Rzeźbiarze: Damien Levaufré, Valentin Jacobberger

Kierownik redakcji: Marion Stromboni

Kierownik projektu: Chloé Dussoutour

Projekt graficzny: Pierre-Emmanuel Bretagne



GRANNA