

Ogród po zimie

Przyrodnicza gra strategiczna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

10+

GRACZE

1–4 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

60–90 min

Bez prowadzącego

[START TUTAJ](#)

K135-S01 Początek historii



Zegarmistrz zostawił ogród i notes pełen dat. Wiosną oddał opiekę nad nim sąsiadom. Po jego śmierci to wy dbacie o miejsce, które lubił. Macie osiem poranków, by rośliny i zwierzęta znów mogły tu wspólnie zamieszkać.

To niezwykle, uproszczony ogród. Nie dopisujcie reguł z prawdziwego ogrodnictwa: obowiązują wyłącznie warunki na kartach. Nie ma losowych niespodzianek.

START TUTAJ

K135-S02 Przygotujcie stół

Rozłóżcie pięć miejsc O01, oś O02, działania i osiem kart elementów. Na start: zapas 6 wód, 4 komposty, staw niewykopany i pusty. Trzy dodatkowe wody leżą na jawnej karcie deszczu. Wszystkie rośliny niezałożone; zwierzęta niezaproszone.

H01–H04 przykryjcie osobnymi pustymi kartkami z ID. Nie czytajcie rozwiązania podczas przygotowania. Potrzebujecie wydruków, ołówka i nożyczek do dużych kart. Można zapisywać zasoby zamiast wycinać drobne żetony.

START TUTAJ

K135-S03 Jak podejmować decyzje

Przed startem zaplanujcie osiem rund. Początek rundy: dojrzewanie i przybycia, pogoda, pobór trzciny, przeliczenie aktywności. Potem najwyżej 2 działania; po każdym przeliczcie aktywność. Niewydane działania przepadają.

Prognoza jest jawna: na początku 4 deszcz daje 3 wody do zapasu; w 6 susza zabiera 1 ze stawu. Dojrzałe trzciny zabierają 1 ze stawu każdego poranka, także w dniu dojrzewania. Nic nie spada poniżej zera.

Podlanie uruchamia wzrost: łąka i trzciny dojrzeją w $t+2$, krzew w $t+3$. Posadzenie samo nie uruchamia zegara. Terminy zapisujcie na O02. Zwierzę przybywa w rundzie po zaproszeniu.

START TUTAJ

K135-S04 Cel, pomoc i przerwa

Na końcu rundy 8 muszą jednocześnie działać: kwitnąca łąka, zapylacze, owocujący krzew, żaby w nawodnionym stawie i jeź przy schronieniu. Nie ma dziewiątego poranka.

Rośliny po dojrzeniu nie cofają wzrostu. Zwierzęta po przybyciu nie odchodzą; niespełnione warunki tylko je dezaktywują. Cień i brak wody można naprawić, jeśli został czas i zasoby.

Role planowania, terminów, wody i sprawdzania celów zmieniajcie co rundę. Pauzę zapisujcie po rundzie: zasoby, staw, terminy, statusy i kolejna runda. Po porażce zacznijcie nowy harmonogram. H01–H04 pomagają dobrowolnie.