

Wrajeczka

Instrukcja



Matthew Dunstan

♦ Brett J. Gilbert

! Miguel Coimbra


PIONKI

Grajeczka

Instrukcja



Wstęp do gry

Witajcie w **Grajeczce**, Królestwie pełnym magii, przez które w poszukiwaniu przygód podróżują: rezolutna **Królowna**, oddany **Rycerz** i złowrogi **Smok**. Potrzebują twojej pomocy, by odkryć niezbadane zakątki Królestwa! Wskaż im właściwą drogę, by mogli wypełnić przeznaczenie i opowiedzieć swą historię, strona po stronie.

Zawartość gry

3 figurki Postaci

✂ Królowna

✂ Rycerz

✂ Smok



15 kafli Królestwa
(dwustronnych)

✂ 3 kafle Początkowe z symbolami



✂ 12 kafli Zwykłych



36 kart Stron



4 karty pomocy gracza



4 żetony Mocy



1 instrukcja



Cel gry

Poszerz Królestwo **Grajeczki**, wprowadzając nowe kafele Królestwa do gry. Prowadź **Królewnę**, **Rycerza** i **Smoka** przez **Góry**, **Lasy** i **Równiny**. Utoruj im drogę do wspaniałych przygód, realizując zadania spisane na kartach Stron twojej Księgi. Gdy tylko uda ci się spełnić jedno z takich zadań, kontynuuj swoją Opowieść i przeczytaj na głos kolejną Stronę.

Bądź pierwszym, który przeczyta wszystkie Strony ze swojej Księgi by wygrać grę.



Elementy gry

Figurki

Trzy figurki przedstawiają Postacie, które będziesz poruszał w czasie rozgrywki – **Królewnę**, **Rycerza** i **Smoka**. Nie przynależą one do żadnego z graczy, tym samym każdy z nich może poruszyć dowolną Postać.



Karty Stron

Karty Stron składają się na twoją Księgę i dają ci zadania, których spełnienie tchnie życie w Postacie i ich przygody. Każda z nich zbliża cię do zwycięstwa, a także ma dla ciebie mały fragment opowieści do odkrycia.



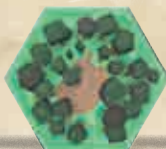
Kafle Królestwa

Kafle Królestwa przedstawiają różne Miejsca, które Postacie mogą odwiedzić podczas gry. Układając je obok siebie, gracze tworzą teren, na którym będzie toczyć się rozgrywka. **Każdy kafel Królestwa składa się z maksymalnie 3 Miejsc.**

Równina



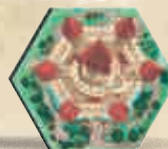
Las



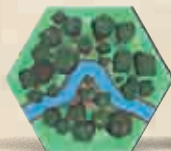
Góra






Zamek



Niektóre Miejsca przedzielone są **Rzeką**.



Trzy spośród 15 kafli Królestwa to **kafle Początkowe**. Każdy oznaczony jest jednym z trzech symboli – **Królowny** , **Rycerza**  lub **Smoka** . Kafle te ułożone razem utworzą początkowy teren gry, a symbole wyznaczają początkowe rozmieszczenie figurek Postaci. Jeden z rogów każdego kafla Początkowego jest pomalowany na **biało** – jest to wskazówka jak ułożyć kafle przed rozpoczęciem gry.

Królowna



Rycerz



Smok



Żetony Mocy

Żetony te mają magiczną Moc, której możesz użyć podczas gry wtedy, gdy żeton jest odwrócony magiczną stroną do góry.




magiczna strona



zwykła strona



Przygotowanie do gry

- 1 Umieść **3 kafle Początkowe** na środku tak, by ich pomalowane na biało rogi stykały się ze sobą, tworząc na środku koło. Sprawdź też, czy rzeka płynie nieprzerwanie przez wszystkie kafle Początkowe. Te 3 kafle to początkowy teren gry.
- 2 Połóż figurkę **Królewny** na polu oznaczonym , **Rycerza** na , a **Smoka** na .
- 3 Pomieszaj wszystkie kafle Zwykłe i utwórz z nich stos, ułożony w miejscu dobrze widocznym przez wszystkich graczy.
- 4 Rozdaj każdemu graczowi po jednym **żetonie Mocy**. Każdy z graczy kładzie go przed sobą **zwykłą stroną** do góry.
- 5 Potasuj **36 kart Stron** i rozdaj je zakryte po kolei wszystkim graczom tak, by każdy otrzymał identyczną liczbę kart. Każdy z graczy tworzy z nich przed sobą **zakryty stos** – to jego Księga.
Wszyscy dobierają na rękę pierwszą kartę Strony ze swojej Księgi. Nie oglądaj reszty kart ze stosu, będziesz je odkrywał, Strona po Stronie, w trakcie gry!
- 6 Najstarszy gracz rozpoczyna grę.



Porada

Kafle Królestwa są dwustronne. Pamiętaj by je odwracać podczas mieszania – to sprawi, że każda gra będzie niepowtarzalna.

Zasady gry

Rozgrywka składa się z tur poszczególnych graczy i trwa, dopóki jeden z nich nie odczyta całej Opowieści zapisanej w swojej Księdze. By to uczynić, musi wykonać wszystkie zadania zapisane na jej kartach Stron.

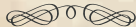
Przebieg tury

Zaczynając od pierwszego gracza i następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy musi wykonać jedną z dwóch akcji:

✦ *Kontynuacja Opowieści*

lub

✦ *Przewrócenie Strony*



✦ *Kontynuacja Opowieści*

✦ **Wyprawa**

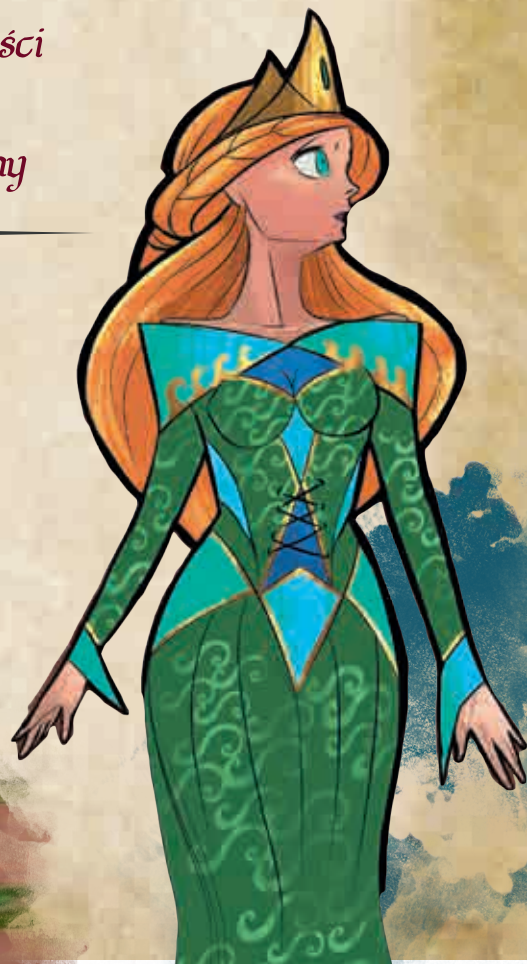
Kiedy **udajesz się na Wyprawę**, możesz wybrać jedną z następujących akcji:

a **Ruch Postaci**

lub

b **Dołożenie kafła Królestwa**


Następnie sprawdź, czy możesz **Opisać Wyprawę**.





a Ruch Postaci

Jeśli wybierzesz tę akcję, możesz wykonać jeden ruch dowolną Postacią.


Każda z Postaci porusza się w inny sposób:

 **Królowna:** Królowna może się poruszyć na dowolne, sąsiadujące Miejsce (czyli wykonać ruch o 1 pole). Ponadto może przemieszczać się między Zamkami.


 Jeśli zakończy ruch na Zamku, może natychmiast przemieścić się do innego Zamku na terenie gry.

 Jeśli Królowna zaczyna swój ruch na Zamku, może najpierw przemieścić się do innego Zamku a następnie poruszyć się o 1 pole.

Uwaga: Królowna może przemieszczać się między Zamkami tylko, jeśli przed lub po przemieszczeniu wykona ruch o 1 pole.

 **Rycerz:** Rycerz musi wykonać ruch o 2 pola. Nie może ruszyć się tylko o 1 pole, a także zakończyć ruchu na polu sąsiadującym z polem z którego rozpoczynał ruch. Nie może też powrócić na pole z którego rozpoczynał.



 **Smok:** Ruch Smoka to lot **w linii prostej**, rozpoczynający się z pola na którym stoi i kończący na **krańcu Królestwa Grajeczki**. Smok, ruszając się, musi pokonać **największy możliwy dystans**. Nie może zakończyć ruchu zanim nie dotrze do Miejsca na krawędzi terenu gry. Smok może przelatywać jedynie nad Miejscami. Nie może poruszać się nad pustymi polami (dobrze to ilustruje rysunek po prawej stronie).





Żadna z Postaci nie może opuścić terenu Królestwa **Grajeczki**. Podczas swojego ruchu Postać musi cały czas przebywać na terenie gry. Dozwolony jest ruch przez Miejsca, w których znajdują się inne Postacie a nawet zakończenie ruchu na już zajęтым polu.


Dołożenie kafła Królestwa

Wybierając tę akcję, dokładasz do terenu gry kafel Królestwa z góry stosu, bez obracania go na drugą stronę, zgodnie z następującymi zasadami:



 Nowy kafel musi przylegać minimum **dwoma krawędziami** do wcześniej położonych kafli.

 Jeśli dołożony kafel styka się z Rzeką, musi być ułożony w taki sposób, by **nie przerywać biegu Rzeki**. Jeśli nie jest to możliwe, nie możesz położyć kafli w ten sposób. W Królestwie może płynąć więcej niż jedna Rzeka.

 Jeśli wszystkie kafle Królestwa zostały już dołożone do terenu gry, nie możesz wybrać akcji **Dołożenie kafła Królestwa**.



⌘ Opis Wyprawy

Po udaniu się na **Wyprawę**, sprawdź czy możesz ją **Opisać**.

Opis Wyprawy jest możliwy, jeśli po wykonaniu twojej akcji Postacie znalazły się na Miejscu lub wykonały ruch w sposób opisany w **zadaniu na twojej karcie Strony**. Nie możesz Opisywać Wyprawy podczas tur innych graczy. Ponadto, dopuszczalny jest tylko jeden Opis Wyprawy na turę.

Jeśli Opisujesz Wyprawę, umieść odkrytą kartę Strony obok stosu kart (twojej Księgi) i odczytaj na głos fragment Opowieści. Na koniec do- bierz kolejną kartę Strony.




⌘ *Przezwroćenie Strony*

Możesz Przewrócić Stronę pod warunkiem, że w tej turze nie udałeś się na Wyprawę ani jej nie Opisywałeś – to musi być twoja jedyna akcja w tej turze.

Umieść kartę Strony, którą masz w ręce, na spodzie twojej Księgi. Następnie do- bierz kolejną kartę Strony ze stosu, nie ujawniając jej innym graczom.

Następnie obróć swój żeton Mocy na magiczną stronę. Dzięki temu będziesz mógł użyć żetonu Mocy, by wykonać dwie akcje Wyprawy w jednej z kolejnych tur.



Nawet, jeśli została ci tylko jedna karta Strony w twojej Księdze, nadal możesz wykonać akcję Przewrócenia Strony by obrócić żeton Mocy na magiczną stronę i wykorzystać go w jednej z kolejnych tur.

Jeśli twój żeton Mocy jest już obrócony na magiczną stronę, nadal możesz wykonywać akcję Przewrócenia Strony. Pamiętaj jednak, że nie możesz wykonać więcej niż jednej dodatkowej akcji w jednej turze. Kumulacja dodatkowych akcji jest niemożliwa.

Koniec tury


Twoja tura dobiega końca po wykonaniu jednej akcji (dwóch jeśli korzystałeś z żetonu Mocy) oraz, **o ile to możliwe, Opisaniu Wyprawy** po zrealizowaniu zadania (w tym na skutek Przewrócenia Strony). W tym momencie turę rozpoczyna kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Koniec gry

Gra kończy się natychmiast po tym, jak jeden z graczy Opisze Wyprawę z ostatniej Strony ze swojej Księgi. Ten gracz zostaje **zwycięzcą** w tej rozgrywce.

W niezwykle rzadkim przypadku, gdy nie możesz zrealizować zadania ze swojej karty Księgi, gdyż nie można zagrać już kolejnego kafla Królestwa, przegrywasz automatycznie grę. Pozostali gracze kontynuują grę aż do jej zakończenia. Jeśli każdy z graczy ma na rękę kartę zadania niemożliwą do spełnienia, wszyscy przegrywają i pograżają się w niekończącej się Opowieści. W takim wypadku nikt nie został zwycięzcą.

magiczna strona



Gdy udajesz się na Wyprawę a magiczna strona żetonu jest odkryta, możesz ją obrócić na drugą stronę i wykonać dodatkową akcję Wyprawy w tej rundzie. To jedyna możliwość w grze by wykonać dwie akcje pod rząd. Zakończ rozpatrywanie pierwszej akcji w całości, zanim przejdziesz do drugiej.



Porada

Na dole każdej karty Strony znajduje się numer, oznaczający jej chronologiczne miejsce w Opowieści. Na końcu gry ulóż wszystkie Strony rosnąco, rozpoczynając od tej z najniższym numerem. Przeczytaj całość jeszcze raz, by odtworzyć prawidłowy tok zdarzeń Opowieści.

Objaśnienie Zadań

1 Widzieć

Postać widzi dowolne Miejsce lub Postać, które znajdują się w **linii prostej** od jej pola, **niezależnie od dystansu**, który ich dzieli. Postacie nie blokują pola widzenia – jeśli dwie Postacie znajdują się na linii prostej, patrząca Postać widzi obie. Wzrok Postaci sięga tylko i wyłącznie do granic Królestwa. Ponadto Postać zawsze widzi pole, na którym się znajduje.

Jeśli w zadaniu Postać musi widzieć jednocześnie pozostałe dwie Postacie, nie muszą się one znajdować razem na jednym polu, czy na jednej linii prostej.

Natomiast jeśli zadanie wymaga widzenia 3 Miejsc w jednej linii, te Miejsca muszą być widoczne dla Postaci spoglądającej w jednym kierunku. Nie muszą jednak, stykać się ze sobą.



Królowna **widzi** zarówno Smoka jak i Rycerza

2 Odwiedzać

Postać odwiedza dane Miejsce tylko, **jeśli w swojej turze wykonałeś nią ruch, który zakończył się w tym Miejscu**.

3 Spotykać

Dwie Postacie spotykają się, gdy znajdują się **na tym samym Miejscu** pod warunkiem, że w swojej turze zakończyłeś ruch choć jednej z nich **na tym Miejscu**.

Uwaga: Możesz Opisać Wyprawę, wypełniając zadanie polegające na Spotkaniu lub Odwiedzinach tylko, jeśli właśnie **poruszyłeś** jedną z wymaganych w zadaniu Postaci. Nie jest to możliwe, jeśli właśnie **dołożyłeś kafel Królestwa**. Natomiast przy zadaniu mówiącym o potrzebie Widzenia, możesz Opisać Wyprawę zarówno, jeśli przed chwilą dołożyłeś kafel Królestwa, jak i gdy właśnie poruszyłeś Postać.



4 Duży Las/Góry/Równina

Jeśli **minimum 3 Miejsca** tego samego rodzaju są ze sobą **połączone**, nazywamy je Dużym Lasem/Górami/Równiną. Nie muszą leżeć w jednej linii, czy też tworzyć zwartej obszar – ważne, by **każde z nich było połączone z minimum 1 Miejscem** tego samego rodzaju. W Królestwie może znajdować się więcej niż 1 Duży Las/Góry/Równina.

5 Długa Rzeka

Rzeka, która **płyne nieprzerwanie przez minimum 5 kafli**, jest traktowana jako Długa Rzeka. Może ona zmieniać kierunek swego biegu, kluczowe jest by **łączyła** minimum 5 kafli.

6 Przelot

Przelot nad Zamkiem ma miejsce, jeśli Smok w trakcie ruchu przekroczył pole z Zamkiem lub jeśli zakończył na nim swój ruch.

Duży Las



Długa Rzeka



Autorzy gry: Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert
Ilustracje: Miguel Coimbra
Kierownik projektu: Virginie Gilson & Xavier Taverne
Projekt: LowKey (www.lowkey.be)
Tłumaczenie: Grzegorz Polewka
Skład polskiej wersji: Maciej Mutwil



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

Podziękowania: Robert Deninis, Merry

© 2018 Iello USA, LLC IELLO

© 2018 Portal Games Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.2pionki.pl
www.facebook.com/2pionki