

MARCO TEUBNER

Baba Jagna

i ZACZAROWANY LAS



DREI
MAGIER



ARVI

– Na brodę Merlina, gdzie podziała się moja księga zaklęć? – wzdycha Baba Jagna, a potem wskakuje na swój latający liść i pędzi dalej! Bez księgi zaklęć, kociołka i miotły nie jest pełnoprawną czarownicą...

Trzeba działać szybko, zanim na niebie pojawią się gwiazdy, a zaginione przedmioty znikną w magicznym lesie na zawsze!

Łatwiej powiedzieć niż zrobić – zaczarowany las jest bardzo duży, a roztrzępana czarownica nie ma za grosz zmysłu orientacji.

Nagle zza drzewa wyskakują dwa małe gnomy, trzymając jej księgę zaklęć! Należy wyjaśnić, że księga jest prawie tak duża, jak dwa gnomy razem wzięte!

– Tutaj jest! Co ja bym bez was zrobiła? – dziękuje Baba Jagna i wymienia księgę na garść jagód, które są przysmakiem gnomów, a potem leci dalej...

**Kto pomoże Babie Jagnie,
zbierze najwięcej jagód i wygra?**

Zawartość



1 plansza (poszycie lasu)



8 drzew



10 znaczników gnomów (5 dużych i 5 małych)



1 figurka Baby Jagny w kapeluszu



24 żetony celu



1 klepsydra



4 wtyczki



20 gwiazdek (5 dodatkowych)



108 znaczników jagód



4 piankowe bloczki



1 materiałowy woreczek

Przed pierwszą rozgrywką

Najpierw należy delikatnie wyjąć drzewa z kartonowej ramki i je złożyć. Trzeba się upewnić, czy literki na podstawie i drzewie są takie same. Następnie należy wyjąć znaczniki gnomów, żetony celu, gwiazdki i jagody. Na koniec usuwa się elementy z planszy, nie będą one potrzebne.



Cześć, mam na imię Róża i chcę ci udzielić kilku rad dotyczących naszej Baby Jagny! Jako gnom spędziłam całe życie w magicznym lesie i dzięki temu nie tylko znam go jak własną kieszeń, ale wiem też, jak rozstargniona jest Baba Jagna!



Przygotowanie

- A** Należy wyjąć wszystko z pudełka i położyć na środku stołu, a następnie w czterech rogach umieścić piankowe bloczki.
- B** Planszę trzeba ułożyć na bloczkach.
- C** W rogi planszy należy włożyć 4 wtyczki.
- D** Klepsydrę trzeba umieścić na środku planszy.
- E** Drzewa należy ustawić w odpowiednich otworach w planszy.

Rozcięcia są dłuższe z jednej strony, co wymusza konkretną pozycję, w której należy umieszczać drzewa na planszy.



- F** Figurkę czarownicy trzeba postawić na jednym z 8 przedmiotów na planszy. Następnie należy włożyć jej kapelusz, nie dociskając go zbyt mocno.

Punkty G i H są ważne tylko przy rozgrywce 3-, 4- i 5-osobowej.

G Żetony celu należy potasować i ułożyć obok planszy w formie zakrytego stosu. Znaczniki jagód trzeba umieścić w woreczku. Następnie należy wziąć odpowiednią do liczby graczy liczbę gwiazdek:

- 3 graczy – 9 gwiazdek,
- 4 graczy – 12 gwiazdek,
- 5 graczy – 15 gwiazdek.

Pozostałe gwiazdki należy odłożyć na bok, nie będą one potrzebne.

H Na koniec wszyscy gracze wybierają po jednym gnomie. Każdy otrzymuje duży i mały znacznik wybranego gнома. Duży znacznik gracze kładą przed sobą, a małe wrzucają do jaskini, zaznaczonej na planszy odpowiednim kolorem. Na koniec gry będzie to wskazywało, do kogo należy jaskinia.

Zasady opisują rozgrywkę 3-, 4- i 5-osobową. Zasady dotyczące rozgrywki 2-osobowej zostały opisane na końcu instrukcji.



Cel gry

Gracze sterują czarownicą tak, aby znalazła zaginione przedmioty. Osoba, która znajdzie najwięcej przedmiotów, a tym samym zbierze najwięcej jagód, wygrywa.

Jak to działa?

Rozgrywka przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, gracze tworzą zmieniające się drużyny. Najmłodszy gracz rozpoczyna i umieszcza planszę między sobą a graczem po swojej lewej stronie. Będzie z nim tworzył pierwszą drużynę.

Przykład dla rozgrywki 4-osobowej

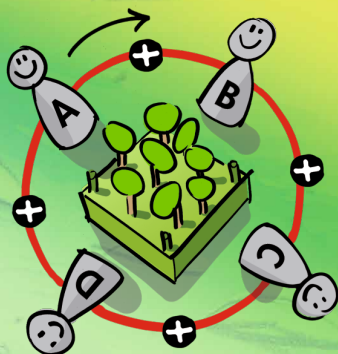
Runda 1.: drużynę tworzą gracze A i B.

Runda 2.: drużynę tworzą gracze B i C.

Runda 3.: drużynę tworzą gracze C i D.

Itd.

Gracze sterują czarownicą, kładąc kciuki na wtyczkach po swojej stronie planszy i dociskając je, przez co obniża się poziom planszy po danej stronie.



Przebieg gry

Podczas swojej tury gracz i jego partner odkrywają wierzchni żeton celu i kładą obok stosu tak, aby był dla wszystkich widoczny. Baba Jagna musi dotrzeć do przedmiotu znajdującego się na odkrytym żetonie celu. Jeśli zdarzy się, że przedmiot na żetonie jest tym samym, na którym znajduje się czarownica, macie szczęście! Przedmiot uznaje się za odnaleziony i można obrócić kolejny żeton. Następnie obraca się klepsydrę i umieszcza na środku planszy.

Od tej pory razem sterujecie Babą Jagną tak, aby znalazła poszukiwany przedmiot. Przedmiot uważa się za odnaleziony, kiedy czarownica dotknie zaznaczonego na planszy przedmiotu – nie musi go całkowicie zakryć.



Ważne: Baba Jagna musi się zatrzymać na przedmiocie. Jeśli go minie, nie został on odnaleziony.

Dopóki piasek w klepsydrze nie skończy się przesypanywać, gracze mogą, po odnalezieniu jednego przedmiotu, odkryć kolejny żeton celu. Jeśli czas skończy się, zanim Baba Jagna dotrze do przedmiotu z ostatniego odkrytego żetonu, uznaje się, że nie został on odnaleziony. Taki żeton odkłada się na spód stosu. Jeśli czarownica utknie w kałuży lub jaskini gнома albo zgubi kapelusz, tura graczy kończy się automatycznie.

Gracze zbierają przedmioty, dopóki:

- w klepsydrze nie skończy się przesypanywać piasek,
- czarownica nie zatrzyma się w jednym z otworów,
- czarownica nie zgubi kapelusza.

Nie wszystkie drzewa w magicznym lesie mają tę samą wysokość. Uważajcie – Baba Jagna nie może zgubić swojego kapelusza!



Gracze powinni poćwiczyć przed rozpoczęciem rozgrywki. Zamiast kciuka można też używać palca wskaźującego. Każdy gracz sprawdza, która opcja jest dla niego wygodniejsza.

Czarownica przesuwa się w kierunku, w którym obniża się poszycie lasu. Gracze mogą omówić między sobą, jaką ścieżką powinna podążać Baba Jagna i których wtyczek użyć, ale nie mogą dotykać rękoma planszy.



Punktacja

Po zakończeniu tury gracze sprawdzają, ile magicznych przedmiotów udało im się znaleźć. Aby to zrobić, liczą odkryte żetony celów. Teraz mogą oddać przedmioty czarownicy i wymienić je na jagody. W nagrodę każdy gracz z drużyny bierze z woreczka tyle jagód, ile przedmiotów udało im się znaleźć. Zgodnie ze zwyczajem gnomów, gracze chowają zdobyte jagody do swoich jaskiń.

Przykład: Wiktoria i Konrad zdobyli 4 żetony celu. Każdy z nich bierze 4 znaczki jagód z woreczka i wrzuca do jaskini w swoim kolorze.



Na koniec tury gracze umieszczają jedną gwiazdkę na wybranym drzewie. Wtedy tura się kończy, a kolejni gracze biorą planszę i wyruszają na poszukiwanie.



Przygotowanie do następnej rundy

Odkryte żetony celu odkłada się na stos odrzuconych. Jeśli wszystkie żetony zostały już użyte, należy potasować stos odrzuconych i utworzyć nowy stos żetonów celu. Jeśli w poprzedniej turze czarownica utknęła w dziurze, należy ją wyjąć i położyć na wybranym przedmiocie.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy ostatnia gwiazdka zostanie umieszczona na jednym z drzew. Należy sprawdzić, kto zebrał najwięcej jagód w swojej jaskini – aby to zrobić, zdejmuje się planszę z pudełka. Gracz, który zdobył najwięcej jagód, wygrywa. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Pamiętajcie, że możecie ułożyć znaczki jagód w stosy i sprawdzić, czyj stosik jest najwyższy, aby dowiedzieć się, kto wygrał!

Zasady rozgrywki 2-osobowej

Kiedy w zabawie uczestniczy tylko dwóch graczy, grają oni razem przeciwko magicznemu lasowi. Karty gnomów i gwiazdki nie będą potrzebne.

Żetony celu tasuje się i układa obok planszy w formie zakrytego stosu do dobierania. Jagody układa się w 6 stosików po 6 znaczników w każdym. Rozgrywka trwa 6 rund. Zużywa się jeden stosik jagód na rundę. Czarownicę umieszcza się na jednym z przedmiotów na planszy. Odwraca się klepsydrę i gra toczy się tak, jak opisano wcześniej (*Przebieg gry*).

Po zakończeniu rundy wszyscy wymieniają zebrane przedmioty na jagody. Gracze biorą tyle jagód, ile żetonów celu udało im się spełnić. Pozostałe jagody ze stosu odkłada się na bok, będą to owoce zdobyte przez magiczny las.

Przykład: Gracze zebrali 4 przedmioty. Oznacza to, że gracze mogą wziąć razem 4 jagody ze stosu. Pozostałe jagody odkłada się na bok.

Następnie rozpoczynają kolejną rundę, grając w taki sam sposób. Po zakończeniu szóstej rundy gra się kończy i gracze sprawdzają, kto zebrał więcej jagód – oni czy las. Jeśli gracze zdobyli więcej jagód, wygrywają, jeśli to na stosiku lasu jest więcej jagód, niestety przegrali. Nie muszą się jednak smuć, przecież mogą zagrać jeszcze raz!

Aby zwiększyć trudność, gracze mogą na początku ułożyć większe stosiki jagód, np. po 7 czy 8 znaczników w stosie. Należy jednak pamiętać, że gra zawsze trwa dokładnie 6 rund.



BUM! AU! Mały magik przeciera swe oczy ze zdumienia. Czyżby tu była ściana? Ciekawscy uczniowie przemierzają magiczny labirynt. Przed nimi dziś ważne zadanie – szukanie magicznych symboli! Byłoby to dziecinnie proste gdyby nie to, że starsi magicy od czasu do czasu żartują sobie z młodszych kolegów. Drogi zostają zablokowane przy pomocy sztuczek, a mali magicy muszą odnaleźć ukryte przejścia.

Każdy gracz stara się przemierzyć magiczny labirynt swoim pionkiem i jako pierwszy zebrać 5 symboli.



2-4




od 6 lat

20-30 min.

Zgrzytnięcie, skrzypnięcie... Złowrogi czarnoksiężnik Czarnokruki skrada się przez las. W dłoni trzyma srebrny klucz i zwycięsko wymachuje nim w powietrzu. Ha! Schowam go obok sękatego korzenia, tutaj nikt go nie znajdzie!

W Zakłej wieży złotowłosa księżniczka została uwięziona w baszcie, a drzwi zamknięto na 6 kłódek. Niestety, nikt poza Czarnokrukim nie wie, gdzie ukryty jest klucz, jednak nawet on nie ma pojęcia, że kłódki są zaczarowane. Jeśli kluczyczk włoży się w odpowiednią z nich, księżniczka będzie skakać z radości.



2-4

 od 5 lat
 15-25 min.





Latająca
miotła



Kociotek



Różdźka



Kryształowa
kula



Magiczny
eliksir

Baba Jagna

I ZACZAROWANY LAS



Masz jakieś pytania?
Napisz do nas, a my chętnie
Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor
na terenie Polski:

**G3 Spółka z ograniczoną
odpowiedzialnością Sp. k.**
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 18A
www.g3poland.com

 www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Chinach.

Wydanie 1. Rok 2016.

Wersja 1.0

Kopiowanie bez pisemnej zgody
G3 zabronione.

Autorzy: **Marco Teubner**
Ilustracje: **Rolf Vogt ARVI**
Redakcja: **Bastian Herfurth**



Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 88879



Księga zaklęć



Magiczny
proszek



Amulet

2-5



od 6 lat

10-20 min.