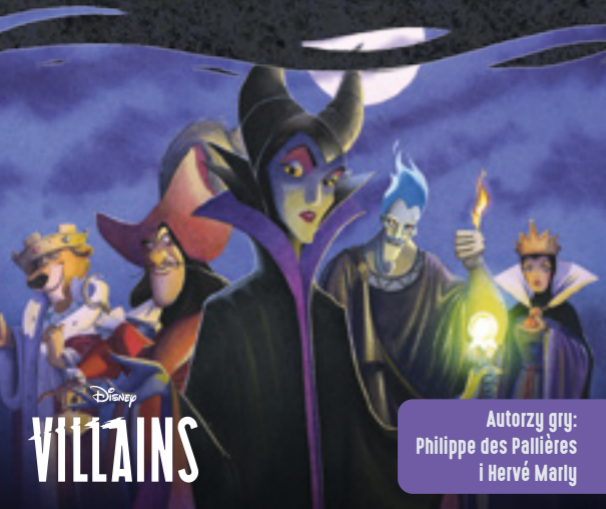


ZŁOT ZŁOCZYŃCÓW



Disney
VILLAINS

Autorzy gry:
Philippe des Pallières
i Hervé Marly

*Wyobraźcie sobie opuszczoną krainę
przepętnioną chaosem i mrokiem,
którą zamieszkują jedynie najpotężniejsze
i złe do szpiku kości czarne charaktery...*

*W tym właśnie miejscu znalazły się łotry z bajek
Disneya i ich poplecznicy, do końca nie wiedząc,
jak to się stało... Może to efekt uboczny rzuconej
kłątwy? Każde z nich knuło intrygi i spiski w swoich
światach, gdy nagle za sprawą jakiejś magicznej
mocy zostali przeniesieni do tej nieznannej krainy.*

*W obliczu tego niecodziennego spotkania postanowili
urządzić zlot szubrawców, na którym ustanowili...*

Zgromadzenie Niegodziwców!

Rozpoczyna się prawdziwa bitwa parszywców, którzy walczą o przejęcie kontroli nad nowym światem.

Czy zwyciężą intryganci, którzy mają cichą nadzieję na wyeliminowanie siewców chaosu i zdobycie przywództwa?

A może to siewcy chaosu pozostaną u władzy? Czas najwyższy rozstrzygnąć, który z disnejowskich łotrów podporządkuje sobie pozostałych!

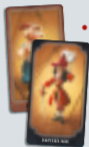
Należy pamiętać o jednym: czy w świecie, w którym wszyscy są źli, można komukolwiek zaufać?

CEL GRY

Siewcy chaosu: ujawnić i wyeliminować wszystkich intrygantów.

Intryganci: nie ujawnić swojej tożsamości i wyeliminować wszystkich siewców chaosu.

ELEMENTY



- 18 kart postaci z bajek Disneya (9 kart totrów i 9 kart popleczników)



- 7 kart specjalnych (1 korona, 5 szponów, 1 lina)



- 12 kart sojuszu (9 kart siewców chaosu i 3 karty intrygantów)

- instrukcja
- wprowadzenie
- 2 karty pomocy

POSTACIE

Gracze wcielają się w postacie łotrów z bajek Disneya albo w ich popleczników.

Ponadto otrzymują po 1 zakrytej losowej karcie sojuszu, która wskazuje, do której grupy należy dany gracz – siewców chaosu albo intrygantów.

KARTY SOJUSZU



Intryganci

W nocy intryganci wybierają gracza z grupy siewców chaosu, który zostanie wyeliminowany z gry.

W ciągu dnia starają się ukryć swoją tożsamość, aby uniknąć odwetu ze strony Zgromadzenia Niegodziwców. W zależności od liczby graczy w rozgrywce bierze udział od 1 do 3 intrygantów.



Siewcy chaosu

W ciągu dnia siewcy chaosu próbują ustalić tożsamość intrygantów, aby wyeliminować ich ze Zgromadzenia Niegodziwców.

OPIS KART POSTACI

Jeśli zasada dotycząca konkretnej postaci stoi w sprzeczności z zasadą ogólną, pierwszeństwo ma zasada dotycząca postaci.

Zasady dotyczące popleczników

Poplecznicy, którzy głosują na przypisanych im łotrów, dużo ryzykują. Jeśli poplecznik zagłosuje na przypisanego do siebie łotra, a ten zostanie wyeliminowany z gry i należy do drużyny siewców chaosu, poplecznik także zostaje wyeliminowany z gry! Z wyjątkiem Diabła poplecznicy nie mają zdolności specjalnych.



Diabolina i Diabło

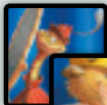
Diabolina i Diabło to para nikczemników szpiegujących pozostałych członków Zgromadzenia Niegodziwców...

Każdej nocy Diabolina wybiera gracza, a Diabło podgląda dyskretnie jego kartę sojuszu.

Następnie przekazuje Diabolinie informację o grupie, do której należy ten gracz. Diabło nie musi podawać prawdziwej informacji.

Diabło może ukrywać prawdę, aby chronić swojego sojusznika.

Jeśli dowolna postać z tej pary zostanie wyeliminowana z gry, pozostała postać traci swoją zdolność.



Książę Jan i sir Syk

Zgromadzenie Niegodziwców zwraca się do księcia Jana, gdy nie może podjąć jednogłębnej decyzji.

Książę Jan rozpoczyna grę z kartą korony.

Gdy głosowanie kończy się remisem, ostateczna decyzja należy do gracza z kartą korony.

Jeśli gracz z kartą korony zostanie wyeliminowany z gry, wybiera swojego następcę – przekazuje mu kartę korony i związane z nią obowiązki.



Królowa Kier i Król Kier

Ci, którzy zdenerwują Królową Kier, zostaną wyeliminowani z gry, zanim się obejrzą!

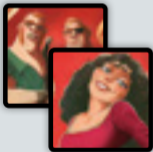
Raz podczas rozgrywki i tylko w dzień Królowa Kier może zdecydować o wyniku dyskusji, oskarżając wybranego gracza o zdradę. Aby to zrobić, musi wskazać 1 z graczy i krzyknąć „**Ściąć mu/jej głowę!**”.

Następnie gracze natychmiast głosują nad uratowaniem albo wyeliminowaniem z gry tego gracza.

Oskarżony gracz nie może głosować (w tym przypadku jego zdanie nie ma znaczenia).

Gdy Królowa Kier oskarży któregoś z graczy, nie może wybrać innej osoby.

To głosowanie zastępuje standardowe głosowanie przeprowadzane w ciągu dnia.



Matka Gertruda i bracia Karczybykowie

Matka Gertruda odnalazła wieżę, w której może się ukryć albo zamknąć kogoś innego. Gdy to zrobi, pozostają poza zasięgiem intrygantów!

Każdej nocy matka Gertruda wybiera gracza, którego zamknie w wieży (może wybrać siebie).

Jeśli danej nocy zamknięty w wieży gracz zostanie wybrany przez intrygantów, nie może być wyeliminowany z gry.

Matka Gertruda nie może zamknąć w wieży tego samego gracza (w tym siebie) 2 razy z rzędu.



Kapitan Hak i pan Swądek

Kapitan Hak kieruje się w życiu wyłącznie Kodeksem Piratów! Nie zawaha się wziąć kogoś do niewoli, jeśli dzięki temu ocali swoją skórę i zniechęci pozostałych graczy do głosowania na niego.

Na początku każdego dnia Kapitan Hak bierze do tymczasowej niewoli 1 z graczy, przekazując mu kartę liny!

Jeśli Kapitan Hak zostanie wyeliminowany z gry podczas głosowania Zgromadzenia Niegodziwców, jego więzień odchodzi razem z nim. Siewcy chaosu muszą mieć pewność, że chcą wyeliminować Kapitana Haka, ponieważ mogą stracić 1 albo 2 członków swojej grupy, jeśli ich domysły okażą się błędne.



Hades oraz Ból i Panik

Jako bóg podziemnego świata zmarłych Hades może wpłynąć na los wyeliminowanego gracza.

Raz podczas rozgrywki Hades może wskrzesić (ocalić) gracza, który nocą został wyeliminowany przez intrygantów.

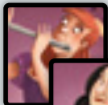
Hades może użyć swojej mocy, aby ocalić siebie, jeśli intrygantci go wyeliminują.



Zła Królowa i Magiczne Z zwierciadło

Dzięki Magicznemu Z zwierciadłu Zła Królowa może dowiedzieć się czegoś o graczu, który wzbudza jej podejrzenia.

Raz podczas rozgrywki Zła Królowa może wybrać gracza i ujawnić jego kartę sojuszu pozostałym graczom. Jeśli gracz należy do grupy intrygantów, zostaje natychmiast wyeliminowany z gry.



Lady Tremaine oraz Gryzelda i Anastazja

Choć Lady Tremaine nie wygląda na najgroźniejszego członka Zgromadzenia Nikczemników, bez problemu może przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę z pomocą swoich 2 córek, Gryzeldy i Anastazji.

Lady Tremaine jest jedyną łotrzą, która ma 2 popieczników: Gryzeldę i Anastazję.



Shere Khan

Shere Khan jest bystry, cierpliwy i przebiegły.

Za każdym razem, gdy Shere Khan głosuje na dowolnego gracza, przekazuje mu kartę szpona.

W kolejnych głosowaniach gracze z kartami szponów otrzymują 1 dodatkowy głos na swoją postać za każdą kartę szpona, którą posiadają.

Shere Khan jest jedynym łotrem, który nie ma popieczników.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W zależności od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce należy wziąć odpowiednią liczbę kart sojuszu intrygantów (zgodnie z tabelką). Następnie do tych kart dokłada się karty sojuszu siewców chaosu, tak aby całkowita liczba kart sojuszu odpowiadała liczbie graczy uczestniczących w rozgrywce.

6 GRACZY

**1 karta sojuszu
intrygantów**

7-11 GRACZY

**2 karty sojuszu
intrygantów**

12 GRACZY

**3 karty sojuszu
intrygantów**

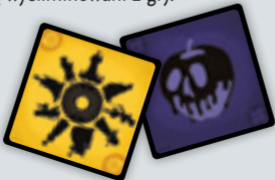
Należy wybrać po 1 karcie postaci dla każdego z graczy (oprócz narratora), stosując się do poniższych zasad.

- 1.** Po wybraniu karty łotra lub łotrzyni zawsze należy dołożyć przypisane im karty popleczników.
- 2.** Jeśli w rozgrywce uczestniczy nieparzysta liczba graczy, należy wybrać **albo** karty Lady Tremaine i jej 2 popleczników, **albo** kartę Shere Khana.

Na początek polecamy grę ze startowym zestawem kart opisanych na karcie pomocy.

NARRATOR

- A.** Gracze wspólnie wybierają narratora w dowolny sposób. Najlepiej, aby podczas pierwszych rozgrywek była to osoba, która dobrze zna zasady gry. Narrator jest najważniejszą postacią w grze. Odpowiada za stworzenie niezwykłej atmosfery, dzięki czemu rozgrywka będzie prawdziwą frajdą dla pozostałych graczy.
- B.** Narrator rozdaje po 1 odkrytej karcie postaci wszystkim pozostałym graczom.
Następnie rozdaje po 1 zakrytej karcie sojuszu. Każdy z graczy dyskretnie sprawdza swoją kartę sojuszu i kładzie zakrytą przed sobą. Gracze nie ujawniają swojej karty sojuszu, dopóki nie zostaną wyeliminowani z gry.



ZAPADA NOC – OPIS ROZGRYWKI

Narrator odczytuje na głos **pogrubiony** tekst:

Gdy słońce powoli chowa się za horyzont, z najmroczniejszych zakamarków wypelza ciemność i powoli ogarnia wszystkich uczestników Zgromadzenia Niegodziwców... Jest to idealny czas dla intrygantów, którzy zrobią wszystko, aby wyeliminować siewców chaosu. Z zapadnięciem zmierzchu z ukrycia wychodzą także inni wichrzyciele...

Narrator usypia Zgromadzenie Niegodziwców, wypowiadając słowa „**Nastała noc, zgromadzenie zasypia i wszyscy zamykają oczy**”. W tym momencie wszyscy gracze zamykają oczy.

Następnie narrator w podanej kolejności wywołuje postacie, które posiadają zdolności specjalne:

(Należy uważać, aby nie wywołać postaci, która nie bierze udziału w rozgrywce albo która została wyeliminowana z gry).

1. Narrator wywołuje Diabolinę.

Wypowiada słowa „**Budzi się Diabolina i wybiera gracza, którego kartę sojuszu chce poznać**”.

Diabolina otwiera oczy i wybiera gracza. Gdy Diabolina

wyberze gracza, zamyka oczy, a narrator mówi „**Diabolina zasypia. Następnie budzi się Diabło i podgląda kartę sojuszu wybranego przez nią gracza**”.

Diabło otwiera oczy. Narrator pokazuje Diablowi kartę sojuszu wybranego przez Diabolinę gracza i odkłada ją zakrytą.

Następnie mówi „**Diabolina budzi się ponownie, aby poznać prawdę o wybranym graczu. Diabło pokazuje kciuk w górę, aby dać znać, że wybrany gracz należy do grupy siewców chaosu, albo kciuk w dół, gdy chce przekazać, że należy do grupy intrygantów. Nie zapominajmy, że Diabło nie musi mówić prawdy...**”.

Gdy Diabło przekazuje informację dotyczącą karty sojuszu, narrator usypia ich słowami „**Diabolina i Diabło zasypiają**”. Oboje zamykają oczy.

2. Narrator wywołuje matkę Gertrudę.

Wypowiada słowa „**Budzi się matka Gertruda i wybiera gracza, którego zamknie w wieży**”.

Matka Gertruda otwiera oczy i wybiera gracza. Narrator wstaje od stołu i dyskretnie dotyka ramienia wybranego przez matkę Gertrudę gracza.

Tej nocy, jeśli zamknięty w wieży gracz zostanie wybrany na ofiarę intrygantów, nie może być wyeliminowany z gry.

Następnie mówi „**Matka Gertruda zasypia**”. Matka Gertruda zamyka oczy.

3. Narrator wywołuje intrygantów.

Wypowiada słowa „**Budzą się intryganci i wybierają swoją ofiarę!**”. Wyłącznie gracze, którzy mają karty sojuszu intrygantów, otwierają oczy i w ciszy wybierają, kogo wyeliminują tej nocy.

Intryganci nie mogą wybrać na ofiarę gracza ze swojej grupy.

Następnie narrator mówi „**Intryganci zasypiają z uśmiechem na ustach, uknuwszy nową intrygę**”. Intryganci zamykają oczy.

4. Narrator wywołuje Hadesa.

Wypowiada słowa „**Budzi się Hades. Wyjawię mu ofiarę intrygantów**”. Hades otwiera oczy. Narrator wskazuje mu gracza, którego chcą wyeliminować intryganci.

„**Czy chcesz wskrzesić tego gracza? Jeśli tak, pokaż kciuk w górę. Jeśli jednak chcesz skorzystać ze swojej zdolności później, pokaż kciuk w dół**”.

Następnie mówi „**Hades zasypia**”. Hades zamyka oczy.

5. Narrator wywołuje Złą Królową.

Wypowiada słowa „**Budzi się Zła Królowa. Wyjawię jej ofiarę intrygantów**”.

Zła Królowa otwiera oczy. Narrator wskazuje jej gracza, którego chcą wyeliminować intryganci. **„Czy chcesz poznać kartę sojuszu innego gracza? Jeśli tak, pokaż kciuk w górę. Jeśli jednak chcesz skorzystać ze swojej zdolności później, pokaż kciuk w dół”**.

Zła Królowa może skorzystać ze swojej wyjątkowej zdolności i w efekcie wybrać na ofiarę innego gracza, który zostanie wyeliminowany z gry zamiast wybranego przez intrygantów gracza.

Następnie narrator mówi **„Zła Królowa zasypia”**. Zła Królowa zamyka oczy.

Jeśli Zła Królowa skorzysta ze swojej zdolności, narrator odkrywa kartę sojuszu wybranego przez nią gracza i nie zakrywa jej do końca rozgrywki. Jeśli ten gracz należy do grupy intrygantów, natychmiast zostaje wyeliminowany z gry.

NASTAJE DZIEŃ – OPIS ROZGRYWKI

Narrator odczytuje na głos **pogrubiony** tekst:

Pierwsze promienie słońca powoli przebijają się przez gęste ciemności, sprawiając, że upiorna noc ustępuje nowemu dniowi...

Podczas dnia intryganci starają się ukryć swoją tożsamość, aby pozostali gracze nie odgadli, do którego sojuszu należą.

Wszyscy uczestnicy Zgromadzenia Niegodziwców typią na siebie podejrzliwie. Choć atmosfera jest bardzo napięta, muszą dojść do porozumienia i wyeliminować 1 z graczy, zanim zapadnie zmierzch!

1. Narrator budzi wszystkich uczestników zgromadzenia.

Wypowiada słowa „**Słońce już wstało. Zgromadzenie się budzi i wszyscy gracze otwierają oczy...**”. W tym momencie wszyscy gracze otwierają oczy.

Jeśli ofiara intrygantów nie została uratowana, narrator wskazuje ją i ujawnia jej kartę sojuszu pozostałym graczom. Gracz wybrany przez intrygantów zostaje wyeliminowany z gry.

Jeśli ofiara została uratowana (dzięki matce Gertrudzie albo Hadesowi), narrator ogłasza, że tym razem nikt nie zostaje wyeliminowany.

Jeśli Zła Królowa użyła swojej zdolności i wybrany przez nią gracz należy do grupy siewców chaosu, ten gracz kontynuuje grę, a pozostali gracze wiedzą, do której grupy należy. Jeśli gracz należy do grupy intrygantów, zostaje wyeliminowany z gry.

Jeśli wyeliminowany gracz ma kartę korony, wybiera swojego następcę, zanim opuści grę.

Wyeliminowany gracz do końca rozgrywki nie może porozumiewać się z pozostałymi graczami. Wciąż może jednak wygrać albo przegrać rozgrywkę w zależności od tego, do którego sojuszu należy.

2. Kapitan Hak wybiera więźnia.

Narrator wypowiada słowa „**Kapitan Hak wybiera gracza na swojego więźnia**”. Następnie Kapitan Hak przekazuje wybranemu graczowi kartę liny. Jeśli po zażartej dyskusji Zgromadzenie Niegodziwców zagłosuje, aby Kapitan Hak został wyeliminowany, jego więzień odchodzi razem z nim.

3A. Gracze rozmawiają o swoich podejrzaniach.

W każdej rundzie narrator nadzoruje przebieg dyskusji.

Dziwny odgłos, który ktoś usłyszał w nocy, podejrzane zachowanie czy gracz głoszący podobnie do innego gracza albo inaczej od pozostałych graczy... To wszystko może spowodować, że ktoś zostanie podejrzany o przynależność do grupy intrygantów.

Podczas dyskusji należy pamiętać, że cele różnych grup graczy są inne:

- Siewcy chaosu chcą zdemaskować intryganta i zagłosować za wykluczeniem go ze zgromadzenia.
- Intryganci robią wszystko, aby udawać siewców chaosu i odsunąć od siebie wszelkie podejrzania.

Każdy z graczy może udawać, że jest dowolną postacią.

Dozwolone jest zarówno blefowanie, jak i mówienie prawdy, ale jedno jest pewne – trzeba być naprawdę przekonującym.

To najważniejsza faza rozgrywki. Pod żadnym pozorem gracze nie mogą ujawnić swojej karty sojuszu, dopóki nie zostaną wyeliminowani z gry.

3B. Królowa Kier ucina dyskusję.

Raz podczas rozgrywki przed głosowaniem zgromadzenia Królowa Kier może wybrać gracza i krzyknąć „**Ściąć mu/jej głowę!**”.

Jeśli to zrobi, narrator wypowiada słowa „**Dyskusję uznaję za zakończoną. Królowa Kier skorzystała ze swojej zdolności, więc zgromadzenie musi natychmiast wybrać, czy chce ocalić oskarżonego, czy wyeliminować go z gry. Policzę do trzech, a Wy pokażcie kciuk w górę, jeśli chcecie ocalić oskarżonego, albo kciuk w dół, jeśli chcecie go wyeliminować**”.

Oskarżony gracz nie ma prawa głosu, a Królowa Kier zawsze musi pokazać kciuk w dół.

Jeśli większość graczy pokaże kciuk w dół, oskarżony gracz zostaje wyeliminowany z gry.

W razie remisu gracz zostaje ułaskawiony.

Po tym głosowaniu natychmiast zapada noc – narrator nie przeprowadza standardowego głosowania.

4. Gracze głosują.

Podczas głosowania uczestnicy zgromadzenia mają szansę wyeliminować ze swoich szeregów intryganta.

Na znak narratora wszyscy gracze w tym samym czasie wskazują na osobę, którą chcą wyeliminować z gry. Gracze muszą oddać głos jednocześnie – czekanie, aż inni gracze zagłosują, jest niedozwolone!

Podejrzany, na którego zagłosowało najwięcej graczy, zostaje wyeliminowany z gry.

W przypadku remisu ostateczną decyzję podejmuje gracz z kartą korony.

Jeśli żaden z graczy nie ma karty korony, nikt danego dnia nie ginie.

Wyeliminowany gracz pokazuje wszystkim swoją kartę sojuszu i do końca rozgrywki nie może porozumiewać się z pozostałymi graczami.

Jeśli wyeliminowany gracz jest siewcą chaosu, jego grupa powinna sprawdzić, na kogo głosował jego poplecznik. Jeśli poplecznik zagłosował na wyeliminowanego gracza, także zostaje wyeliminowany.

Shere Khan kładzie kartę szpona przed graczem, na którego głosował. Karty szponów się kumulują.

NASTĘPNA RUNDA

Rozgrywkę kontynuuje się według opisanego schematu – najpierw zapada noc, a potem wstaje dzień.

Narrator wypowiada słowa „**Zapada noc. Wszyscy uczestnicy Zgromadzenia Niegodziwców, którzy przeżyli, zapadają w głęboki sen!**”. Wszyscy gracze zamykają oczy.

KONIEC GRY I WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Rozgrywka dobiega końca, gdy:

- Siewcy chaosu wyeliminowali wszystkich intrygantów. W takiej sytuacji siewcy chaosu zwyciężają!

ALBO

- Liczba intrygantów jest taka sama (albo większa) jak liczba siewców chaosu. W takiej sytuacji intrygantcy zwyciężają!

PORADY DLA NARRATORA

Narrator jest najważniejszą osobą w grze – to on odpowiada za atmosferę rozgrywki!

- Powinieneś tak poprowadzić rozgrywkę, aby usnuć mrozącą krew w żyłach opowieść i stworzyć złowieszczą atmosferę. Możesz na przykład modulować głos, aby oddać klimat rozgrywki.
- Pamiętaj, aby zbudować napięcie, zanim wyjawisz ofiarę intrygantów.
- Podczas prowadzenia rozgrywki możesz korzystać z podanych w instrukcji zwrotów. Gdy dobrze poznasz zasady gry, puść wodze fantazji, aby stworzyć wyjątkowo przerażającą atmosferę.
- Gdy wywołujesz postać, nie odwracaj się w stronę konkretnego gracza, ponieważ pozostali gracze mogą łatwo odgadnąć, gdzie siedzi. Postaraj się zwracać do wszystkich graczy, aby wprowadzić dodatkowe zamieszanie.
- Gdy pokazujesz Diablowi kartę sojuszu, weź kilka kart sojuszu pozostałych graczy – dzięki temu wywołasz zamęt

wśród graczy z zamkniętymi oczami. Pamiętaj, aby ujawnić tylko kartę sojuszu gracza, którego wybrała Diabolina. Następnie odłóż ją zakrytą przed tym graczem.

- Zanim dotkniesz ramienia gracza, którego matka Gertruda chce zamknąć w wieży, wstań od stołu i przejdź się obok każdego z graczy, aby nikt nie odgadł, kto został wybrany.

Przygotowanie Zgromadzenia Niegodziwców

Zasady zbalansowanej rozgrywki:

- Jeśli w rozgrywce uczestniczą mniej doświadczeni gracze, radzimy nie korzystać z kart matki Gertrudy i Shere Khana.
- Z wyjątkiem rozgrywki 6-osobowej zawsze należy korzystać z karty Diaboliny.
- Jeśli w rozgrywce uczestniczy mniej niż 12 osób, radzimy skorzystać albo z karty matki Gertrudy, albo z karty Hadesa – nigdy z obu kart jednocześnie.
- Jeśli w rozgrywce uczestniczy mniej niż 10 osób, radzimy nie korzystać z kart Kapitana Haka i Złej Królowej.
- Radzimy nie korzystać ze zbyt wielu nowych kart postaci podczas tej samej rozgrywki.

Wskazówki i dodatkowe zasady na stronie:
[https://www.zygomatic-games.com/en/game/
the-werewolves-of-millers-hollowing-of-the-wicked-faq/](https://www.zygomatic-games.com/en/game/the-werewolves-of-millers-hollowing-of-the-wicked-faq/)

Ilustracje na okładce i kartach: Thibault Prugne

Logo „Wilkołaków”: Alexios Tjoyas

*Autorami gry „Wilkołaki z Czarnego Lasu”
są Phillippe des Pallières i Hervé Marly.*

*„Złot szubrawców” został zaprojektowany
przez l'Atelier Libellud.*

Tłumaczenie: Katarzyna Kaszorek

Redakcja: zespół Rebel

© 2021 Asmodee Group

THE WEREWOLVES OF MILLERS HOLLOW

to zastrzeżony znak towarowy Asmodee Group.

© Disney



rebel

SKRÓCONY OPIS ROZGRYWKI

NOC

- Budzi się Diabolina.
- Budzi się Diabło.
- Budzą się Diabolina i Diabło.
- Budzi się matka Gertruda.
- Budzą się intryganci.
- Budzi się Hades.
- Budzi się Zła Królowa.

DZIEŃ

- Budzi się zgromadzenie.
- Kapitan Hak bierze więźnia.
- Królowa Kier ucina dyskusję.
- Zgromadzenie dyskutuje.
- Zgromadzenie głośuje.
- Shere Khan przydziela kartę szpona.
- Zgromadzenie zasypia.