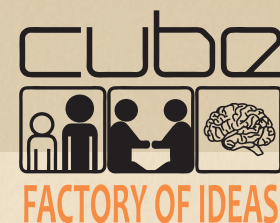


BAŚNIOWY

Bór



14+



2-4



45-60 min.

Autor gry
Tim Eisner

Grafiki
Mr. Cuddington
Główny deweloper
Ian Allen

Król Reginald Chciwy ma plan zagospodarowania wielkich połaci tajemniczego i mrocznego Baśniowego Boru. Myśl o bogactwie, jakie wpłynie do jego skarbcza, gdy tylko oczyści teren i zacznie budowę, wypełnia jego serce nieskończoną radością. Niestety Królewscy Budowniczości, znani także jako Trzy Małe Świnki, zestarzelili się i zdziwaczeli. Ostatnim projektem, jaki zaproponowali swojemu władcy, była seria domów w kształcie dorodnych, pomarańczowych dyni...

Po blamażu podstarzałych Świnek król poszukuje kogoś wystarczająco kompetentnego, żeby zaprojektować najzwyklejsze domostwa z wykorzystaniem wyłącznie używanych od wieków, ogólnodostępnych surowców. Bratanice i bratankowie legendarnej, świńskiej trójki coraz częściej odwiedzają pałac, chcąc dowieść swoich umiejętności na tym polu. Zadanie jest proste: ktokolwiek jako pierwszy wzniesie trzy domy, otrzyma tytuł Królewskiego Budowniczego, a jego kiesa już nigdy nie będzie pusta.

Rozgrywka w skrócie

W **Baśniowym Borze** wcielacie się w bratanka lub bratanicę jednej z trzech słynnych Małych Świnek i rywalizujecie o to, komu pierwszemu uda się wybudować trzy domy ze słomy, drewna lub cegły. Jako gracze będziecie w sekrecie podróżować do określonych miejsc w Baśniowym Borze, żeby zebrać ograniczoną liczbę dostępnych tam surowców. Jeśli więcej niż jedna Świnia znajdzie się na danej lokacji, będzie musiała **podzielić się** znalezionymi tam zasobami. Jeśli jednak Świnia będzie na lokacji sama, zabiera wszystko dla siebie. **Karty baśni** pozwolą wam wyprowadzić w pole przeciwników, którzy nie pozostaną dłużni w walce o jak najszybsze postawienie domków. W trakcie rozgrywki z lasu zaczną wyłaniać się ferajna przedziwnych sojuszników, którzy w postaci **kart towarzyszy** pomogą wam osiągnąć cel. Pierwszy gracz, któremu uda się postawić **trzy domy** w dowolnej kombinacji: ze słomy, drewna lub cegły – wygrywa!

Komponenty

4 plansze lokacji



pole

las

cegielnia

targ

16 kart zbiorów

Cztery zestawy po cztery karty odróżnione od siebie kolorem rewersu. Tych kart będziecie używać do planowania swoich wypraw na lokacje.



Rewers pomarańczowego zestawu



Zbierz słomę



Zbierz drewno



Zbierz cegły



Zbierz z targu

4 karty pomocy

Przypomną wam o podstawowych krokach każdej fazy gry.



Przód



Tył

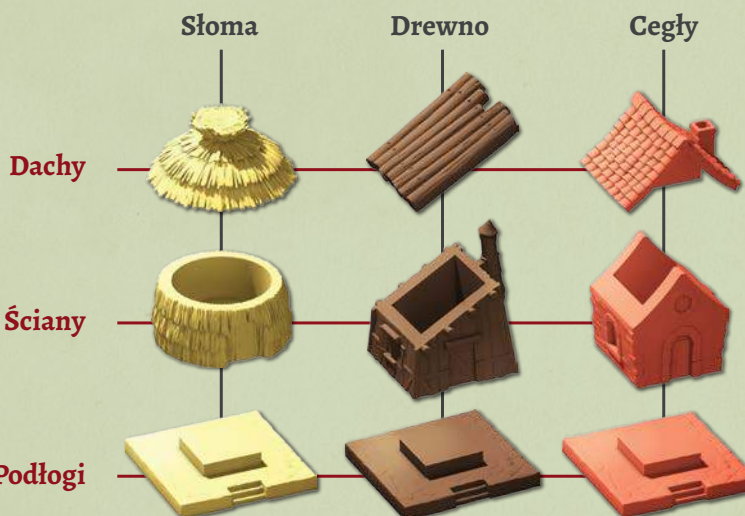
4 plansze graczy

Każda unikatowa plansza gracza posiada miejsce na składowanie waszych surowców oraz pięć działek budowlanych, na których możecie stawiać swoje domy. (Działki budowlane nie są konkretnie wskazane na planszy, oznacza to jedynie, że możesz mieć maksymalnie pięć domów na planszy naraz.)



45 segmentów domów

Są to elementy, które wykorzystacie do zbudowania swoich domów ze słomy, drewna i cegły. Jest po 5 sztuk każdego elementu.



56 kart baśni

Baśnie są jednorazowymi kartami, których użycie, żeby przechytrzyć i wyprowadzić w pole waszych przeciwników. Trzymacie je na ręce, ukryte przed innymi, tak długo, aż nie zdecydujecie się je zagrać. Każda karta mówi, kiedy należy jej użyć i jaki jest tego efekt.

Zaawansowanych kart baśni użyjcie tylko, gdy wszyscy gracze znają już podstawowe zasady rozgrywki. Dodają grze głębi i kilka nowych mechanik, które najlepiej sprawdzą się w gronie zaawansowanych graczy, potrafiących na nie zareagować.



Tył

Symbol specjalnego typu

Symbol baśni/zaawansowanej baśni

Nazwa

Moment aktywacji

Efekt



Przykładowy przód

Specjalne typy kart baśni

Niektóre karty baśni posiadają symbol typu w lewym górnym rogu.



Stwór. Ta karta oznacza złego stwora, który udaje się do lasu i sprawia kłopoty. Szczegóły poznacie na stronie 5.



Następna tura. Ta karta baśni aktywuje się w następnej rundzie – nie aktualnej. Szczegóły poznacie na stronie 9.



Unikatowa lokacja. Ta karta baśni to specjalny teren, który dołączany jest do lokacji i zmienia zasadę jej działania pod pewnymi warunkami. Szczegóły poznacie na stronie 9.

25 kart towarzyszy



Każda karta towarzysza daje specjalną umiejętność, która działa w sposób ciągły, ale możecie posiadać tylko jedną taką kartę naraz, położoną odkrytą przed sobą. Każda karta mówi, kiedy można jej użyć i jaki jest tego efekt.



Do **zaawansowanych** kart towarzyszy podejdźcie w ten sam sposób, co do zaawansowanych kart baśni.



Tył

Symbol karty towarzysza/zaawansowanego

Nazwa

Moment aktywacji

Efekt



Przykładowy przód

60 pojedynczych surowców

Po 20 z każdego typu: słomy, drewna i cegieł. Kiedy instrukcja wspomina o surowcach, odnosi się właśnie do nich.



1 słoma



1 drewno



1 cegła



5 słomy



4 drewna



3 cegieł

15 okazałych surowców

Po 5 z każdego typu: słomy, drewna i cegieł. Zauważcie, że każdy typ surowca ma przypisaną inną wartość okazałego surowca. W trakcie gry możecie dowolnie wymieniać je w ramach wspólnej puli.

3 żetony premii pierwszego budowniczego

Specjalna nagroda dla gracza, który jako pierwszy wybudował dom danego rodzaju.



Rewers żetonu pokazuje dostępne do wyboru premie.



1 karta towarzysza

2 karty baśni

po 1 z każdego surowca

4 figurki Świnek



pomarańczowa



niebieska



fioletowa



zielona

6 figurek stworów



Wielki Zły Wilk



Ołbrzym



Troll Mostowy



Smok



Wilk



Wilk

1 figurka pierwszego gracza



Ten, kto trzyma ją w ręce, jest aktualnym pierwszym graczem.



Jeśli cokolwiek dzieje się „w kolejności tury”, zaczyna się od pierwszego gracza i postępuje zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, omijając jakichkolwiek niezaangażowanych graczy.

1 kość Królewicza

Kontroluje gracza neutralnego w rozgrywce dwuosobowej.



Przygotowanie do Gry

2

Dla 2 graczy istnieje kilka dodatkowych zasad, o których dowiedzieć się na stronie 8.

4

Dodatkowe zasady przygotowania dla 4 graczy znajdziecie na tej stronie.

- 1 Połóżcie trzy **plansze lokacji** (pole, las, cegielnia) pośrodku stołu, jedną obok drugiej.

4

W grze 4-osobowej do pozostałych trzech dodajcie jeszcze targ. Przy mniejszej liczbie graczy plansza targu nie bierze udziału w grze.

- 2 Posegregujcie **pojedyncze** oraz **okazałe** surowce rodzajami i połóżcie obok lokacji, tworząc tym samym wspólną pulę.

- 3 Połóżcie okazałą słomę (żeton warty 5 słomy) na planszy pola, okazałe drewno (4 drewna) na planszy lasu, a okazałą cegłę (3 cegły) na planszy cegielni.

4

W grze 4-osobowej, połóżcie po 1 pojedynczym surowcu na planszy targu (słomę, drewno, cegłę).

- 4 Połóżcie trzy żetony **premií pierwszego budowniczego**, po jednej pod odpowiednią planszą lokacji.

- 5 Stwórzcie obok wspólną pulę segmentów domów, czyli podłóg, ścian i dachów, w trzech rodzajach.

- 6 Potasujcie karty baśni oraz towarzyszy osobno i połóżcie je w dwóch zakrytych taliach obok plansz.

- 7 Obok umieśćcie figurki stworów.

- 8 Każdy z graczy wybiera kolor i bierze planszę gracza, trzy karty zbiorów (zbierz słomę, zbierz drewno, zbierz cegłę) oraz figurkę Świnki w danym kolorze.

4

W grze 4-osobowej każdy z graczy bierze też kartę zbierz z targu oprócz pozostałych kart zbiorów. Przy mniejszej liczbie graczy kart tych nie używacie.

Każdy z graczy bierze też kartę pomocy.

- 9 Dajcie figurkę pierwszego gracza temu, kto jadł ostatnio bekon. Jesteście gotowi, żeby zacząć!

Rozłożenie główne



8



9



Rozłożenie gracza

Rozgrywka



Niewielkie różnice w rozgrywce dla 2 i 4 graczy znajdziecie opisane na stronie 8.

Gra toczy się na przestrzeni rund. Na każdą rundę składają się trzy fazy, które rozegrajcie w następującej kolejności:

1. Zbieranie | 2. Budowa | 3. Porządki

Runda Gry

1. Zbieranie

W tej fazie będziecie przemieszczać się na lokacje, gdzie zdobędziecie surowce potrzebne do wznoszenia domów.



Upewnijcie się, czy na poszczególnych etapach nie są aktywowane zdolności kart baśni i towarzyszy. Każda karta wyraźnie opisuje, kiedy jej efekt ma miejsce.

1. Każdy z graczy musi wybrać jedną kartę **zbiorów** (i **dotatkowo** może wybrać jedną kartę **baśni**, jeśli sobie życzy) z ręki. Ułóżcie karty zakryte przed sobą (baśnie na wierzchu).
2. Odkryjcie **wszystkie** zagrane karty baśni. Rozstrzygnijcie efekty kart, na których jest wskazanie „po odkryciu”.



Kiedy kilka kart baśni i/lub towarzyszy miałyby być aktywowanych w tym samym czasie, rozstrzygnijcie je w kolejności tury.



Dotatkowo, jeśli na jakiegokolwiek karcie baśni znajduje się ten symbol (oznaczający **stwor**), gracz który tę kartę zagrał, musi odnaleźć odpowiadającą danemu stworowi **figurkę** ze wspólnej puli, a następnie umieścić ją na wybranej przez siebie lokacji. **Na każdej lokacji może znajdować się maksymalnie jeden stwór.**

Jeśli zagranych zostało więcej stworów niż fizycznie jest dostępnych figurek, zamiast miniatury połóżcie odpowiednią kartę na wybranej lokacji.

Sam(-a): Świnka jest sama, jeśli w lokacji, na której się znajduje, nie ma żadnej innej Świnki, nawet jeśli pojawił się na niej stwór.

3. Odsłońcie wszystkie karty zbiorów. Każdy z graczy następnie umieszcza swoją Świnkę na wskazanej na swojej karcie lokacji. Następnie rozstrzygnijcie wszystkie efekty kart baśni, które uruchamiane są „przed zebraniem surowców”.
4. Jeśli świnka jest na danej lokacji sama, gracz który ją kontroluje, zbiera **wszystkie** surowce z tej lokacji. Jeśli na lokacji jest więcej niż jedna świnka, surowce trzeba **rozdzielić równo** pomiędzy wszystkich graczy kontrolujących te świnki, zaokrąglając w dół. (Rozmienie surowce ze wspólną pulą, jeśli będzie taka potrzeba.) Jakikolwiek surowce, które pozostały na lokacji, zostają tam do kolejnej fazy zbierania.
5. Rozstrzygnijcie wszelkie pozostałe efekty opisane jako „koniec fazy zbierania”.
6. Każdy z graczy bierze swoją kartę zbiorów z powrotem na rękę. Wszystkie rozstrzygnięte karty baśni odłóżcie na odkryty, wspólny stos kart odrzuconych, w pobliżu talii kart baśni. Niektóre karty baśni zostają w grze dłużej niż zwykle – nie odrzucajcie ich tak długo, jak to wynika z opisu. Wszelkie figurki stworów znajdujące się na lokacji wracają do wspólnej puli.

Przykład zbierania krok po kroku

Cała trójka graczy wybrała karty, które chcą zagrać. Niebieski i Zielony zegrali zarówno karty zbiorów, jak i karty baśni. Zielony zagrał jedynie kartę zbiorów.



Następnie odkrywają obie karty baśni. Niebieski odsłonił Trolła Mostowego (jako, że jest stwor, jego figurka musi zostać położona na lokacji), a zielony Spryciarza (który uaktywnia się przed zbieraniem). Niebieski kładzie Trolła na lokacji cegielni, mając nadzieję, że złapią się na to zbierający w niej gracze.



W końcu odsłaniają wszystkie karty zbiorów. Niebieski i Pomarańczowy zegrali pole, a Zielony cegielnię, w której czai się Troll! Kładą swoje Świnki w wybranych miejscach. Wówczas aktywuje się Spryciarz Zielonego, który na szczęście pozwala mu uciec jak najdalej od Trolła. Decyduje więc udać się na planszę lasu.



Zielony został sam w lesie, w związku z czym zabiera wszystkie 5 drewna dla siebie. Niebieski i Pomarańczowy wylądowali wspólnie na polu, dlatego muszą podzielić się znajdującą się tam słomą. Na polu jest 5 słomy, więc każdy bierze po 2, a jedna zostaje na miejscu, na kolejną rundę.



W tym momencie aktywuje się Troll Mostowy, ale niestety na cegielni nie ma Świnek, na które mógłby napaść.

Wszyscy gracze zabierają z powrotem swoje karty zbiorów na rękę. Obie karty baśni (wliczając smutnego Trolła, któremu nie udało się nic zrobić, w wyniku działania Spryciarza) są następnie odrzucane. Figurka Trolła Mostowego wraca do wspólnej puli.

2. Budowa

W tej fazie będziecie wykonywać akcje w celu pozyskania surowców, dobierać **karty baśni** oraz korzystać z surowców przy wznoszeniu swoich domów z **segmentów**. W kolejności tury każdy z graczy wykonuje jedną turę. W swojej turze wykonacie możecie dwie akcje. Możecie wykonać tę samą akcję dwukrotnie albo każda z nich może być inna. Każda z akcji może być jedną z poniższych opcji:

A) Dobierz kartę baśni

Weź wierzchnią kartę z talii kart baśni i dodaj ją do swojej ręki. Nie ma limitu kart, jakie gracz może trzymać na ręce.



B) Weź 1 surowiec

Weź 1 pojedynczy, wybrany przez siebie surowiec ze wspólnej puli. Nie ma limitu surowców, które możesz mieć na swojej planszy.



C) Buduj

Zbuduj jeden segment domu. Aby to zrobić, zapłać odpowiednią liczbę wskazanych surowców, zwracając je do wspólnej puli. Następnie dodaj nowy segment do domu na swojej planszy gracza. Żeby budować dany typ segmentu, musisz użyć odpowiadającego mu surowca, np. żeby zbudować segment słomiany, potrzebujesz słomy.

TYP SEGMENTU	KOSZT	A TAKŻE...
PODŁOGA 	2	
ŚCIANY 	4	Dobierz 1 kartę towarzysza i albo ją zachowaj, albo oddaj innemu graczowi (<i>patrz poniżej</i>).
DACH 	6	Spójrz na premię pierwszego budowniczego (<i>patrz niżej</i>).

ZASADY BUDOWANIA

- Każdy z waszych domów **musi** być budowany w kolejności: od podłogi, poprzez ściany, po dach.
- Możecie pracować nad kilkoma domami naraz, ale nie możecie zacząć nowej budowy, jeśli nie ukończyliście jeszcze innego domu **tego samego typu**.
- Kiedy ukończycie dom, **możecie** zacząć budować kolejny tego samego typu.
- W grze znajduje się dość segmentów, żeby wznieść 5 domów każdego typu. Jeśli jakiś typ surowców się wyczerpie, nie możecie więcej budować domów tego typu.
- Możecie zacząć budować nowy dom tylko wtedy, gdy macie pustą działkę budowlaną na swojej planszy gracza. Każda plansza posiada pięć działek.

D) Specjalne akcje

Niektóre karty **towarzyszy** umożliwiają *specjalną akcję*. Każda z kart powie wam, w jaki sposób dana akcja działa. Specjalna akcja **wlicza się** do limitu dwóch akcji, jakie możecie wykonać w fazie budowania. Co więcej, każdą z akcji specjalnych możecie wykonać tylko **raz w turze**. Jest możliwe i dopuszczalne zużyć akcję specjalną jednego towarzysza, a następnie w ramach drugiej dobrać innego towarzysza i użyć jego akcję specjalną w tej samej turze.

6



Jako jedną ze swoich akcji wybierasz budowanie. Masz 4 drewna i 3 słomy, co oznacza że stać cię na słomianą podłogę albo drewniane ściany, które możesz postawić na drewnianej podłodze zbudowanej w jednej z wcześniejszych tur. (Zauważ, że nawet mając dość surowców na wzniesienie drewnianej podłogi, nie możesz tego zrobić, ponieważ budujesz już drewniany dom). Decydujesz się na budowę ścian na istniejącym domu. Płacisz 4 drewna, odkładając je do wspólnej puli, bierzesz segment drewnianych ścian i układasz na drewnianej podłodze swojego domu.

Ponieważ udało się zbudować ściany, dobierasz kartę towarzysza i decydujesz, czy ją zatrzymać, czy nie. (Dalsza część przykładu poniżej.)



Specjalna akcja Wróżki Chrzestnej pozwala ci dobrać dwie karty baśni – mocna rzecz!

TOWARZYSZE

Towarzysze to postaci z innych baśni, dysponujące różnymi mocami, które przybywają wam z pomocą. Towarzyszy otrzymujecie za każdym razem, kiedy wznosicie **ściany**, a także dzięki efektom działania niektórych kart baśni i innych towarzyszy. Towarzysza można otrzymać też dzięki wygraniu premii pierwszego budowniczego. Za każdym razem, kiedy otrzymujesz towarzysza, odsłoń go i zdecyduj, czy chcesz go zachować dla siebie, czy oddać innemu graczowi. (Gracz ten nie może odmówić przyjęcia towarzysza!) Przejdźcie do sekcji „**Karty Towarzyszy**” po więcej szczegółów.

Każdy z graczy może posiadać **naraz tylko jednego** towarzysza. Kiedy otrzymujesz towarzysza (czy dlatego, że chcesz go zachować, czy też dostałeś go od innego gracza), musisz odrzucić poprzedniego towarzysza (jeśli takiego posiadasz). Nowy zajmuje jego miejsce.

Specjalne akcje: niektórzy towarzysze dają dostęp do akcji specjalnych. Każda specjalna akcja towarzysza może być wykorzystana raz na turę, podczas fazy budowy. Jest możliwe i dopuszczalne zużyć akcję specjalną jednego towarzysza, następnie w ramach drugiej dobrać **nowego** towarzysza i użyć jego akcji specjalnej w tej samej turze.

Dobrałeś towarzysza dzięki wybudowaniu ścian. Jako, że posiadasz już Złotowłosą i chcesz ją zachować, oddajesz więc Rumpelsztyka innemu graczowi. Gracz ten jest zmuszony do odrzucenia swojego towarzysza i przyjęcia nowego w zamian.



PREMIA PIERWSZEGO BUDOWNICZEGO

Kiedy kończycie dom, jeśli jest to **pierwszy w ogóle** dom tego **typu** podczas tej rozgrywki (słomiany, drewniany czy ceglany), gracz, który go wznosił, otrzymuje **premię pierwszego budowniczego** danego typu. Weźcie żeton odpowiedniej premii i zatrzymajcie przed sobą, a następnie wybierzcie jedną z poniższych nagród:

- jeden słomy, jeden drewna i jedną cegłę ze wspólnej puli
- dwie karty baśni z wierzchu talii kart baśni
- jedna karta towarzysza z wierzchu talii kart towarzyszy (stosujcie się do normalnych zasad otrzymywania towarzyszy wskazanych wyżej)

Każda z premii pierwszego budowniczego przyznawana jest tylko raz na każdy typ domu, nawet jeśli dom miałby zostać później zniszczony przez **Wielkiego Złego Wilka** lub inne efekty.



Premia pierwszego budowniczego domu ze słomy



Opcje nagród pokazane są na odwrocie



ALBO



ALBO



3. Porządki

W tej fazie podsumowujecie rundę i przygotowujecie następną.

1. Przekażcie znacznik pierwszego gracza kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem tury.
2. Zabierzcie swoje Świnki z plansz lokacji (upewnijcie się też, że macie z powrotem na ręce wszystkie karty zbiorów).
3. Uzupełnijcie wszystkie lokacje, kładąc na każdej z nich **okazały surowiec** odpowiedniego typu ze wspólnej puli. (Dodają się one do ewentualnych pozostałości po poprzednich rundach.)

4

W grze 4-osobowej połóżcie po jednym surowcu każdego typu (słoma, drewno, cegła) na planszy targu.

1.



2.



3.



Pamiętajcie, że w cegielni zostały trzy cegły z poprzedniej rundy, a na polu jeden słomy z aktualnej rundy... Z nowo dodanym surowcem na tych lokacjach będzie się można niezłe obłowić w kolejnej rundzie!

Koniec gry

Na koniec fazy budowy, jeśli chociaż jeden gracz ma trzy kompletne domy, gra dobiega końca! (Pamiętajcie, że domy **nie muszą** być po jednym z każdego rodzaju... mogą być dowolną kombinacją z trzech dostępnych typów.)

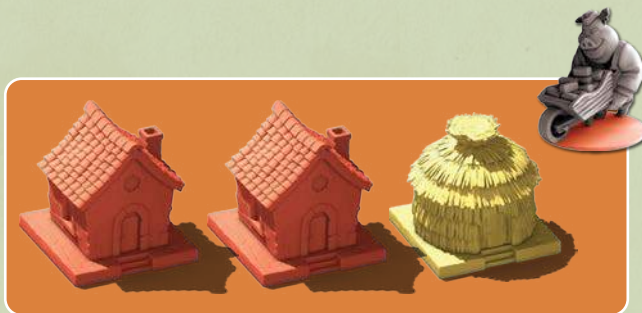
Jeśli **tylko jeden** gracz wznosił trzy kompletne domy, **to on zostaje zwycięzcą!**

- **Jeśli więcej niż jeden gracz** ma zbudowane trzy kompletne domy w tej samej fazie, wygrywa Świnka, która wznosiła **najwytrzymalsze** budynki. Najbardziej wytrzymałym surowcem jest cegła, później drewno i na końcu słoma.

Zwycięzcą jest więc ten z remisujących, który wznosił najwięcej domów z cegły. Jeśli wciąż jest remis, to ten, kto zbudował najwięcej drewnianych domów. Jeśli nadal jest remis, to ostatecznie wygrywa gracz posiadający żeton premii pierwszego budowniczego domu o największej wytrzymałości.



Zwycięzcą zostaje ten, kto ukończy **dowolne trzy** domy... ale pamiętajcie, że wytrzymałość stanowi ważny element rozstrzygnięcia remisów!



Przykład rozstrzygnięcia remisów: Pomarańczowy zbudował dwa domy ceglane i jeden słomiany, a Niebieski wznosił jeden ceglany i dwa drewniane. Pomarańczowy zbudował więcej domów z cegły, i w związku z tym wygrywał!

2

Różnice w grze 2-osobowej

W grze 2-osobowej do gry dołącza **gracz neutralny**, zwany **Królewiczem**. W każdej turze zabierze on połowę surowców z jednej lokacji dla siebie. Będzie składował je w prywatnej puli, tak długo, aż nie zbierze dość, żeby wyjść z Pałacu Królewskiego swojego ojca i wybudować swój własny.

Podczas przygotowania do gry, połóżcie kość Królewicza obok plansz lokacji.

Na początku każdej fazy zbierania, rzućcie kością Królewicza. Królewicz natychmiast zabiera **połowę** surowców ze wskazanej lokacji (*zaokrągloną w dół*). Zwróćcie te surowce do wspólnej puli. Następnie obaj gracze wybierają swoje karty zbiorów i baśni w normalny sposób.

- Jeśli jakkolwiek lokacja ma **więcej niż 10 sztuk** surowców na sobie, Królewicz **nie** rzuca kością, tylko automatycznie zabiera surowce z lokacji, na której jest ich **najwięcej**. Jeśli więcej niż jedna lokacja ma na sobie 10 lub więcej surowców i mają go tyle samo, Królewicz w pierwszej kolejności preferuje cegły, później drewno i słomę.
- Królewicz nie jest uważany za postać znajdującą się na lokacji, z której zbiera surowce, w związku z czym **nie ma wpływu** na karty baśni, które odnoszą się do tego, czy gracz jest na niej sam, czy nie. **Nie działają** też na niego stwory.



Przykład Królewicza: na początku rundy Królewicz rzucił kością, która wskazała cegłę. Na cegielni leży pięć cegieł. Jako, że połowa z pięciu zaokrąglona w dół, wynosi dwa, Królewicz zabiera dwie cegły, pozostawiając trzy na lokacji cegielni.

4

Różnice w grze 4-osobowej

Różnice w grze 4-osobowej wypisane są na poprzednich stronach tej instrukcji. Dla waszej wygody zgromadziliśmy je jeszcze raz tutaj. Wszystkie zasady gry 4-osobowej odnoszą się do nowej lokacji, którą należy wprowadzić, czyli **targu**. Podczas przygotowania do gry po prostu dołóżcie planszę targu obok pozostałych lokacji (z *jednym surowcem każdego rodzaju*). Każdy z graczy dokłada też **kartę zbiorów z targu** do swojej ręki.

Targ traktujcie jak każdą inną lokację. Jeśli kilka Świnek wylądzuje na targu podczas fazy zbierania, znajdujące się tam surowce rozdysponujcie, biorąc po kolei po 1 wybranym przez siebie surowcu (tzw. draft). W kolejności tury, każdy z graczy na targu wybiera **po jednym surowcu naraz**. Robicie to tak długo, aż wszyscy dobiorą **równą liczbę** surowców. Niepodzielną resztę zostawcie na lokacji targu. (Przykładowo, jeśli na targu jest 5 sztuk surowców, każdy z graczy wybierze po jednym, a dwa zostaną na targu.)

8

Podczas fazy porządków, połóżcie po jednym surowcu (słomę, drewno, cegłę) na targu, dodając je do ewentualnych pozostałości po poprzednich rundach.



Karty Baśni

W trakcie gry każdy z graczy może posiadać na ręce dowolną liczbę kart baśni, ale może zagrać tylko jedną na rundę, wraz z kartą zbiorów podczas fazy zbierania. Kiedy karta baśni zostaje odkryta, tekst mówi, kiedy się ona aktywuje i jaki ma efekt działania. Baśnie przeważnie pozwalają na jednokrotne użycie specjalnej zdolności, po czym są odrzucane.



Następna tura – karta baśni z takim symbolem posiada efekt, który zaczyna działać dopiero w **kolejnej rundzie**. Po zagranii połóżcie ją na dole planszy lokacji, żeby była widoczna dla wszystkich graczy. Ważne i miłe będzie, jeśli przypomnicie pozostałym graczom o jej działaniu na początku kolejnej rundy.



Unikatowe lokacje – karta baśni z takim symbolem zagrywana jest **na** lokacji i zostaje tam tak długo, aż nie zostaną spełnione warunki do jej odrzucenia. Na każdej lokacji może znajdować się tylko jedna karta unikalnej lokacji. Jeśli warunki odrzucenia karty są spełnione, odrzucacie ją na samym końcu fazy zbierania, po tym jak wszystkie jej efekty zostały rozstrzygnięte.



Partyka na rozluźnienie ~ koniec fazy zbierania

Wybierz jednego przeciwnika, znajdującego się na tej samej lokacji co ty i weź od niego 2 surowce, wybranego przez siebie rodzaju.



Wielki Zły Wilk ~ koniec fazy zbierania

Stwórz! U każdego z graczy znajdującego się na tej samej lokacji, co **Wielki Zły Wilk**, musisz wybrać **jeden** z ich drewnianych lub słomianych domów (jeśli mają jakiegokolwiek częściowo lub całkowicie zbudowane). Muszą odrzucić **najwyższy** segment wybranego przez siebie domu do wspólnej puli.



Troll Mostowy ~ koniec fazy zbierania

Stwórz! Wybierz jednego gracza na lokacji z **Trollem Mostowym**. Ten gracz musi oddać ci **połowę** zasobów, które zebrał w tej turze (zaokrągloną w dół).



Spryciarz ~ przed zebraniem surowców

Jeśli jesteś na lokacji, na której jest stwór, możesz przejść na inną, wybraną lokację, ale tylko raz na turę. Jeśli w tej rundzie nie zagrany został żaden stwór, dobierz jedną kartę baśni.



Słowa wyroczni ~ koniec fazy zbierania

Jeśli jesteś **sam** na danej lokacji, możesz wziąć po jednej losowej karcie baśni z ręki każdego innego gracza.



Kryształowa kula ~ po odkryciu

Wybierz jednego gracza i podejrzuj jego zakrytą kartę zbiorów. Jeśli chcesz, możesz wtedy zmienić swoją kartę zbiorów.



Klątwa ciemności ~ po odkryciu

Wszyscy przeciwnicy muszą przetasować **wszystkie** swoje karty zbiorów (wliczając tę właśnie zagraną) i losowo wybrać nową. Twoi przeciwnicy mogą podejrzec nowo wybraną kartę zbiorów, zanim rozstrzygną jakiegokolwiek pozostałe karty baśni.



Na skróty ~ koniec fazy zbierania

Jeśli jesteś na lokacji **sam**, połóż tę kartę na swojej planszy gracza, gdzie stanie się dodatkową działką budowlaną. Każdy segment domu zbudowany na tej działce kosztuje o 1 surowiec mniej niż normalnie.



Smok ~ przed zebraniem surowców

Stwórz! **Wszyscy** gracze na lokacji ze Smokiem muszą odrzucić **wszystkie** surowce ze swoich plansz graczy.



Wrózkowa strawa ~ w następnej turze

Następna tura! Na początku rundy połóż tę kartę na wybranej lokacji. Na koniec fazy zbierania **wszyscy** gracze na tej lokacji otrzymują dowolne **trzy sztuki** wybranego surowca ze wspólnej puli. Odrzucicie ją na koniec tury.



Szepty z zaświatów ~ na koniec fazy zbierania

Jeśli jesteś sam na lokacji, dobierz cztery karty baśni. Zatrzymaj dwie z nich, a pozostałe odrzuć.



Olbrzym ~ na koniec fazy zbierania

Stwórz! **Wszyscy** gracze na lokacji, na której znajduje się Olbrzym, muszą odrzucić swoich towarzyszy (jeśli takowych mają), **wszystkie** karty baśni z ręki (jeśli mają) i **po jednym** surowcu z każdego rodzaju, który mają na swojej planszy gracza.



Domek Babci ~ po odkryciu, koniec fazy zbierania

Unikatowa lokacja! Po odkryciu, połóż ją na wybranej lokacji. Kiedy **Domek Babci** jest w grze, każdy zagrany stwór musi być położony na tej lokacji (nawet jeśli miałyby to złamać zasadę jednego stwora na lokację). Na koniec fazy zbierania **wszyscy** gracze ze Świnką na tej samej lokacji otrzymują **dwa wybrane** surowce ze wspólnych zasobów. Odrzucicie tę kartę na koniec tury, jeśli na tej lokacji są jakiegokolwiek stwory.



Pełnia ~ koniec fazy zbierania

Wybierz lokację, z której **żaden** gracz w tej turze nie zbierał (jeśli taka jest) i weź **połowę** znajdujących się na niej surowców (zaokrągloną w dół).



Ukryty skarbiec ~ koniec fazy zbierania

Wszyscy gracze (wliczając siebie) na twojej lokacji otrzymują ze wspólnej puli dwa surowce, które ta lokacja wytwarza. (Jeśli lokacją tą jest targ, każdy z graczy może wybrać dowolny typ surowca).



Siła robocza ~ po odkryciu, w następnej turze

⌘ Następna tura! Po odkryciu musisz **albo** zapłacić dwa surowce do wspólnej puli, **albo** natychmiast odrzucić tę kartę. Jeśli płacisz, w **następnej turze** podwajasz liczbę surowców, które zbierzesz z lokacji. Po prostu weź dwa razy więcej niż normalnie.



Mali pomocnicy ~ na koniec fazy zbierania

Jeśli jesteś **sam** na lokacji, otrzymujesz dwie dodatkowe akcje podczas fazy budowy w tej rundzie.



Samotne zamczysko ~ po odkryciu, koniec fazy zbierania

🏰 Unikatowa lokacja! Po odkryciu zagraj ją na dowolnie wybranej lokacji. Na koniec fazy zbierania każdy gracz, który jest **sam** na tej lokacji, otrzymuje **po jednym** z każdego surowca ze wspólnej puli. Odrzuć ją na koniec tury, jeśli na lokacji, w której się znajduje, znajdzie się **trzech lub więcej** graczy (lub **dwóch** w grze 2-osobowej).



Magiczny flet ~ po odkryciu

Jakakolwiek karta stwora, która została zagrana w tej turze, natychmiast łąduje na twojej ręce, zanim zostanie umieszczona i rozstrzygnięta. Ta karta lub karty nie mają żadnego efektu w tej turze, ale mogą być normalnie zagrane w kolejnych.



Tajemniczy nieznajomy ~ koniec fazy zbierania

Jeśli jesteś **sam** na lokacji, otrzymujesz kartę towarzysza z talii kart towarzyszy. Mają tu zastosowanie normalne zasady otrzymywania towarzyszy.



Noc uciech ~ po odkryciu

Dobierz jedną kartę towarzysza na gracza, wybierz jedną dla siebie, a resztę **losowo** rozdaj pozostałym graczom. Wszyscy gracze (wliczając siebie) **muszą** odrzucić dotychczasowych towarzyszy (jeśli takich mają) i zagrać nowych.



Potężni przyjaciele ~ koniec fazy zbierania

Każdy przeciwnik na tej samej lokacji co ty, **traci** jedną akcję w fazie budowy tej rundy. Za każdego przeciwnika, którego dotknie ten efekt, **otrzymujesz** jedną dodatkową akcję w fazie budowy tej rundy.



Ryk ~ na koniec fazy zbierania

Wszyscy przeciwnicy na tej samej lokacji co ty, muszą przetasować **wszystkie** karty zbiorów (wliczając te właśnie zagrane), losowo wybrać jedną z nich i natychmiast przejść na wskazaną przez nią lokację. (Jeśli wylosowali **obecną** lokację, po prostu tam zostają.)



Królewskie wesele ~ po odkryciu, koniec fazy zbierania

🏰 Unikatowa lokacja! Po odkryciu połóż ją na wybranej przez siebie lokacji. Na koniec fazy zbierania każdy gracz, który nie znajduje się na wybranej lokacji, musi odrzucić jeden wybrany przez siebie surowiec ze swojej planszy gracza. Odrzuć na końcu tury, jeśli na tej lokacji nie ma żadnych graczy.



Powrót do przeszłości ~ koniec fazy zbierania

Jeśli na twojej lokacji jest **co najmniej jeden** przeciwnik, przejrzyj stos odrzuconych kart baśni, wybierz dwie i weź je na rękę.



Co za dużo, to niezdrowo ~ koniec fazy zbierania

Wszyscy przeciwnicy, którzy zebrali w tej turze 5 lub więcej surowców, muszą oddać ci dwa. (Jeśli zebrali **więcej niż jeden typ**, mogą wybrać, który ci oddać.)



Siatka szpiegowska ~ koniec fazy zbierania

Otrzymujesz jedną kartę baśni z talii kart baśni za **każdego** gracza (wliczając siebie) na twojej lokacji.



Opodatkowanie ~ w następnej turze

⌘ Następna tura! Na koniec fazy zbierania wszyscy przeciwnicy na **innej** lokacji niż twoja, muszą odrzucić **połowę** wszystkich surowców ze swojej planszy gracza (zaokrągloną w dół). W pierwszej kolejności **muszą** odrzucić całą dostępną cegłę, a później całe drewno, zanim przejdą do odrzucania słomy.



Przemysłany podarunek ~ koniec fazy zbierania

Wybierz przeciwnika i daj mu **maksymalnie trzy** wybrane przez siebie surowce dowolnego typu. Przeciwnik musi w zamian oddać ci **taką samą liczbę** surowców **innego** typu (on wybiera).

Możesz wybrać tylko przeciwnika, który posiada wystarczającą liczbę surowca (innego typu niż ten, który oddajesz), żeby dokonać wymiany. **Możesz** wybrać wymianę 0 surowców.



Wędrowny kupiec ~ na koniec fazy zbierania

Wszyscy gracze na twojej lokacji (wliczając siebie) muszą odrzucić dwa surowce tego samego typu, żeby wziąć **3** surowce jednego, **innego** typu ze wspólnej puli.



Studnia życzeń ~ po odkryciu

Bez podglądania zamień miejscami **dwie** wybrane zakryte karty zbiorów, zanim zostaną odkryte. Kontynuujcie tak, jakby gracze normalnie wybrali zamienione karty. (Na koniec rundy gracze zabierają swoje karty z powrotem).

Gracze, których karty zamieniono, mogą podejrzec swoje nowe karty, zanim rozstrzygnięta zostanie reszta kart baśni.



Wilk ~ przed zebraniem surowców

🐾 Stwórz! Jeśli na lokacji z Wilkiem jest przynajmniej jeden gracz, odrzućcie wszystkie surowce z tej lokacji, zanim gracze będą mieli szansę je zebrać.



Karty towarzyszy



Jeśli kilka kart towarzyszy miałyby aktywować się w tym samym czasie, rozstrzygnijcie je w kolejności tury.

Każdy gracz może posiadać maksymalnie jedną kartę towarzysza naraz. Jeśli posiadacie kartę towarzysza, leży ona odkryta przed wami i dostarcza najróżniejsze bonusy i premie, które powtarzać się będą w każdej rundzie, tak długo, jak ją posiadacie. Każda karta towarzysza mówi, kiedy się aktywuje i jaki jest efekt jej działania. To ty musisz pamiętać o aktywowaniu swojej karty towarzysza w odpowiednim momencie.



Aladyn ~ start rundy

Życzenie: powiedz na głos, czy twoim zdaniem wylądujesz na jakiejś lokacji sam, czy z innymi graczami. Na koniec fazy zbierania otrzymujesz jeden surowiec ze wspólnej puli, jeśli miałeś **rację**.



Ali Baba ~ start rundy

Podstępny: Ukradnij wybrany jeden surowiec z planszy dowolnego przeciwnika. Jeśli będzie on zbierał na tej samej lokacji, co ty – musisz mu go zwrócić.



Kopciuszek ~ po odkryciu kart zbiorów

Magiczna karoca: przejdź na twoją lokację i weź z niej dwa surowce zanim przeciwnicy się poruszają. Następnie wszyscy gracze (wliczając ciebie) przeprowadzają etap zbierania normalnie.

Kopciuszek otrzymuje dwa surowce, zanim ukradnie je **Wilk**. Surowce zdobyte dzięki tej zdolności nie są częścią zbierania, więc nie dotyczą ich efekty **Trolla Mostowego** oraz **Co za dużo, to niezdrowo**.



Zła Królowa ~ start rundy

Czarnoksiężstwo: poczekaj, aż wszyscy inni gracze zagrają swoje karty zbiorów i baśni, a następnie wybierz jednego przeciwnika i podejrzaj **albo** jego kartę zbiorów, **albo** baśni. Następnie zagraj swoje własne karty zbierania i baśni.



Wróżka Chrzestna ~ specjalna akcja

Magiczna różdżka: Specjalna akcja! Otrzymujesz dwie karty baśni! Możesz odrzucić **Wróżkę Chrzestną** podczas swojej tury, żeby odrzucić dwie karty baśni z ręki i otrzymać dwie sztuki surowców (w dowolnie wybranej kombinacji) ze wspólnej puli.



Zaklęty Książę ~ koniec fazy zbierania

Klątwa została złamana: jeśli **nie jesteś na lokacji sam**, odrzuć **Zaklętego Księcia** i dobierz nowego towarzysza z talii. Nie dobieraj Zaklętego Księcia na nowo. Następnie otrzymujesz jeden wybrany przez siebie surowiec ze wspólnej puli.



Ciastek ~ po odkryciu kart zbiorów

Nie złapiesz mnie!: zamiast pójść na wybraną lokację (i zanim inni pójdą na swoje), możesz zdecydować się wziąć jeden surowiec z każdej lokacji. Jeśli użyjesz jego zdolności, **nie zbierasz** normalnie w tej turze, w związku z czym **nie jesteś ani sam, ani z innymi** graczami na lokacji na potrzeby działania kart baśni.



Złota Gęś ~ na koniec fazy zbierania

Złote jajo: jeśli jesteś **sam** na lokacji, otrzymujesz jeden wybrany surowiec ze wspólnej puli. Możesz odrzucić **Złotą Gęś** podczas swojej tury, żeby otrzymać dwa wybrane przez siebie surowce ze wspólnej puli.



Złotowłosa ~ specjalna akcja

Ten będzie w sam raz: Specjalna akcja! Dobierz trzy wierzchnie karty baśni z talii kart baśni i je podejrzaj. Wybierz jedną i weź na rękę, a pozostałe dwie odłóż na wierzch talii w dowolnej kolejności.



Jaś i Małgosia ~ faza budowy

Głód: wszystkie segmenty **ścian** przeciwników kosztują jeden dodatkowy surowiec odpowiedniego typu, żeby można je było wybudować. Dodatkowy surowiec gracze muszą zapłacić **tobie**, zamiast odkładać go do wspólnej puli.



Myśliwy ~ start rundy

Zabójca stworów: na początku rundy, **wszyscy** przeciwnicy **muszą** zagrać kartę baśni, jeśli jakkolwiek posiadają. Jeśli jakkolwiek stwor znajduje się na twojej lokacji, anuluj jego efekt i weź po jednym surowcu każdego typu ze wspólnej puli.



Jaś Pogromca Olbrzymów ~ po odkryciu kart zbiorów

Fasola: dodaj dwa surowce odpowiedniego typu do twojej lokacji. Możesz odrzucić **Jasia Pogromcę Olbrzymów**, żeby anulować efekt działania **Olbrzyma**.



Mała Syrenka ~ po otrzymaniu, specjalna akcja

Okrutna wymiana: kiedy ją otrzymujesz, wybierz dwie karty zbiorów, które zatrzymasz na ręce, a pozostałe dwie połóż zakryte pod **Małą Syrenką**. Nie możesz używać tych kart, tak długo jak **Mała Syrenka** jest twoim towarzyszem (ale odzyskasz je, kiedy zastąpisz ją innym towarzyszem). Jako akcję specjalną, weź po jednym z każdego typu surowca.



Pinokio ~ start rundy

Kłamczuch: ogłoś na głos, którą kartę zbiorów zagrasz. Na koniec fazy zbierania, jeśli powiedziałeś prawdę, otrzymujesz dwa surowce z typu produkowanego na zadeklarowanej lokacji.



Kot w Butach ~ specjalna akcja

Oszust: Specjalna akcja! Zbuduj segment domu, stosując się do wszystkich normalnych zasad. Możesz zapłacić część kosztu, korzystając z jednego odpowiedniego surowca z planszy wybranego przeciwnika.



Rozpunka ~ start rundy, specjalna akcja

Uwięziona: na początku rundy weź dwa surowce z jednego wybranego typu ze wspólnej puli i połóż je na **Rozpuncie**. Jako specjalną akcję, jeśli jesteś **sam** na lokacji, weź **wszystkie** surowce z **Rozpunki**.

Surowiec ten będzie się kumulował, jeśli nie zostanie pobrany w wyniku akcji specjalnej. W każdej rundzie możesz zdecydować się położyć na niej inny typ surowca. Jeśli stracisz **Rozpukę**, a są na niej surowce, zwróć je do wspólnej puli.



Czerwony Kapturek ~ specjalna akcja, odrzucenie

Wiedza o wilkach: Specjalna akcja! Odrzuć pięć wierzchnich kart baśni z zakrytej talii baśni i odłóż je na odkryty stos odrzuconych kart baśni. Jeśli wśród odrzuconych kart baśni są karty **Wilka**, weź je na rękę. Jeśli żadna z pięciu odrzuconych kart nie była **Wilkiem**, dobierz jedną kartę baśni z talii kart baśni.

Możesz **odrzuć Czerwonego Kapturka**, żeby anulować efekt działania **Wilka** albo **Wielkiego Złego Wilka**.



Robin Hood ~ faza budowy

Rabuj bogatych: na koniec fazy budowy każdy przeciwnik mający więcej surowców od ciebie na swojej planszy gracza, musi oddać ci jeden wybrany przez siebie surowiec.



Rumpelszyk ~ początek fazy budowy, specjalna akcja

Mistrz rzemiosła: na początku fazy budowy weź jedną słońkę ze wspólnej puli. Jako **specjalną akcję** możesz odrzucić **całą** swoją słońkę do wspólnej puli, żeby wziąć **taką samą** liczbę albo drewna, **albo** cegły (twój wybór, *ale tylko jeden typ*) ze wspólnej puli.



Siedem Krasnoludków ~ koniec fazy zbierania

Sekretny tunel: Jeśli jesteś **sam** na lokacji, możesz wykonać jedną dodatkową akcję w fazie budowy w swojej turze.



Śpiąca Królowna ~ start rundy

Wieczny sen: wybierz dowolnego gracza (wliczając siebie). Ten gracz **musi** wziąć wierzchnią kartę z talii kart baśni i zagrać ją jako swoją **jedyną** kartę baśni w tej rundzie, tak jakby zagrywał ją z ręki.

Gracz nie może podglądać jej, zanim nie zostanie odsłonięta. Musi zagrać kartę zbiorów, nie wiedząc, jaka to karta baśni.



Śnieżka ~ koniec fazy zbierania

Najpiękniejsza w świecie: wszyscy przeciwnicy na twojej lokacji muszą oddać ci jedną, wybraną przez siebie kartę baśni z ręki. Jeśli przeciwnik na twojej lokacji nie ma kart baśni, musi oddać ci jeden surowiec, który ty wybierzesz z jego planszy gracza.



Calineczka ~ po odsłonięciu kart zbiorów

Skrzydłaci przyjaciele: możesz (*raz na fazę zbierania*) przetasować swoje niezagrane karty zbiorów, odkryć jedną losową i przejść na wskazaną przez nią lokację zamiast na tę, którą już zagrałeś.



Tomcio Paluch ~ start rundy

Zbieracz resztek: możesz wziąć jeden surowiec z wybranej lokacji.



Drwal ~ specjalna akcja, odrzucenie

Naostrzony topór: specjalna akcja! Weź dwa drewna, a także połóż kolejne dwa na lokacji lasu.

Możesz odrzucić **Drwala**, żeby anulować efekt dowolnego stwora.

Słowa kluczowe na kartach towarzyszy:

Otrzymywanie surowca: jeśli nie jest napisane inaczej, każdy surowiec zabieracie ze wspólnej puli.

Sam: gracz jest sam, jeśli na jego lokacji nie ma żadnego innego gracza. Gracz wciąż traktowany jest jako sam, jeśli na tej lokacji jest stwór.

Zbieranie: odnosi się to wyłącznie do zbierania surowców z lokacji w fazie zbierania. Nie obejmuje surowców otrzymanych w wyniku działania kart baśni czy towarzyszy.

Twórcy i podziękowania

Autor:

Tim Eisner

Grafika i ilustracje:

Mr Cuddington

Główny deweloper:

Ian Allen

Najbardziej zasłużony tester:

Mac Nelson

Manager projektu:

James Hudson

CFO aka Dumbledore:

Doug Butler

Zespół deweloperski Weird City Games:

Ben Eisner, Ryan Swisher, Stephen

Karmol

Projekt instrukcji:

Josh Cappel

Wersja polska:

CUBE Factory of Ideas

Chcielibyśmy podziękować wszystkim naszym cudownym testerom

i społeczności twórców, którzy pomogli nam uczynić tę grę tak wspaniałą, jaka jest!

Keith Eisner, Marty Butzen, Gamelab, KC Humphrey, Robert Lacosse, Anthony Gallela and the Kublacon Design Contest, Cal Davidson, Jeremy DeBottis, Herky Gottfried, Ben Harris, Timothy Mattes, Dave Hanley, Stumptown Gamecrafters, Pigsquad, Portland Gamecrafters, Mohammed Ali, Scott Biersdoff, Joe Sturgis, Ryan Spangler, Jodi Sweetman, Chase Van Epps, Dk Reinemer, Jordan Donovan. Pierwotny koncept graficzny gry: Ryan Swisher i Jay Reynolds.

