

Broom Service

Szalone Czarownice

Gra autorstwa *Andreas Pelikan i Aleksandra Pfister*
dla 2-5 graczy od 10 roku życia - czas trwania 15 min na gracza.

CEL GRY

Gracze stają się wiedźmami, druidami i zbieraczami, tworzą potężne eliksiry i dostarczają je do całego królestwa swoimi magicznymi miotłami. Runda po rundzie, gracze wcielają się w cztery z dziesięciu ról. Każda karta roli ma odważną i tchórzliwą akcję.

Odważne akcje są najbardziej satysfakcjonujące, ale niosą poważne ryzyko utraty jej na rzecz innych graczy. Tchórzliwe akcje są mniej opłacalne, ale bezpieczniejsze.

Jakie karty ról będziesz potajemnie wybierał? Kto będzie odważny, a kto będzie tchórzliwy?

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa po siedmiu rundach.

IDEA GRY

Runda po rundzie, wybierasz 4 z 10 kart postaci.

Wybierasz odważne lub tchórzliwe akcje. Odważne akcje są ryzykowne, ale bardziej opłacalne.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

ZAWARTOŚĆ GRY

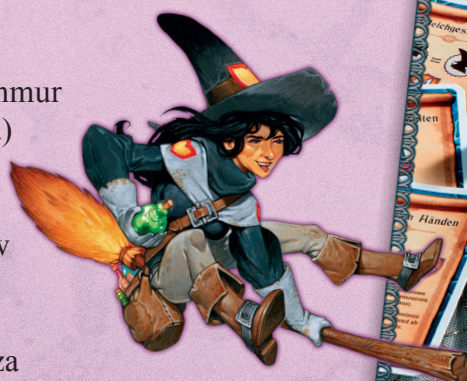
Podstawowy wariant gry:

- 24 żetony chmur
- 24 żetony magicznych różdżek
- 1 podsumowanie gry

Zaawansowany wariant gry:

- 15 żetonów amuletów
- 17 żetonów krajobrazu
- 8 burzowych żetonów chmur
- 1 plansza (dwustronna)
- 60 mikstur
- 10 pionków
- 5 znaczników punktów zwycięstwa
- 60 kart do gry:
 - o 5 x 10 kart dla gracza
 - o 10 kart wydarzeń

(Przed pierwszą grą, wypchnij starannie wszystkie żetony z wyprasek. Żetony z fioletowymi obwódkami wykorzystujemy tylko w wariacie zaawansowanym).



Jeśli czytasz te zasady po raz pierwszy, zignoruj pogrubiony tekst wzdłuż prawej strony instrukcji. Tekst ten stanowi tylko pomoc w podsumowaniu i przypomnieniu zasad podczas kolejnej gry.

PRZYGOTOWANIE GRY (WARIANT PODSTAWOWY)

Planszę do gry umieszczamy na środku stołu, stroną skierowaną do góry z dwoma czerwonymi zamkami (wersja podstawowa).

Uwaga: zamki na drugiej stronie planszy mają kolor fioletowy - jest to wersja zaawansowana planszy.



Każdy gracz otrzymuje:

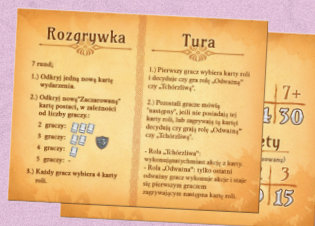
- 10 kart roli jednego koloru,
- 2 pionki tego samego koloru, które umieszcza w dwóch regionach zawierających czerwone zamki,
- 1 znacznik punktów zwycięstwa (PZ) w tym samym kolorze co pionki i karty, które umieszcza na 10 torze punktacji na planszy,
- 1 eliksir z każdego koloru,
- 1 lub 2 różdżki,



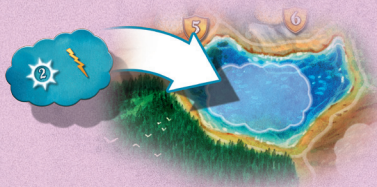
Najstarszy gracz zostaje graczem rozpoczynającym. Pierwszy i ostatni gracz (osoba siedząca po prawej stronie gracza rozpoczynającego) otrzymują po jednej magicznej różdżce; wszyscy inni gracze otrzymują dwie różdżki. (W grze na dwóch graczy, każdy z graczy otrzymuje po 1 różdżce).

Pozostałe mikstury i różdżki (zwane dalej „Zasobami”) są umieszczone obok planszy.

Umieść podsumowanie gry między graczami. Jedna strona przedstawia podgląd każdej rundy, a druga strona podsumowuje punkty zwycięstwa na końcu gry.



24 chmury (z białymi gwiazdami z przodu) potasuj i umieść losowo odkryte na odpowiednich miejscach na planszy (18 miejsc na planszy z czerwonymi zamkami i 19 miejsc na drugiej stronie planszy z fioletowymi zamkami).



Potasuj 10 kart wydarzeń.

7 kart umieść w stosie obok planszy, a pozostałe 3 karty odłóż do pudełka bez patrzenia na nie.

Odwróć wierzchnią kartę z wydarzeniem ze stosu dla pierwszej z siedmiu rund.



PRZYGOTOWANIE

Umieść planszę odpowiednią stroną na środku stołu.

Każdy gracz otrzymuje:

- 10 kart postaci
- 2 pionki (na zamki)
- 1 znacznik punktów zwycięstwa (na 10)
- 1 eliksir każdego koloru
- 1 lub 2 różdżki

Umieść pozostałe zasoby obok planszy.

Umieść podsumowanie gry.

Losowo umieść odkryte chmury na odpowiednich miejscach na planszy.

Utwórz stos z 7 kart zdarzeń (z 10);
odkryj jedną kartę.



Jeśli jest mniej niż 5 graczy: Potasuj 10 kart ról nieużywanego koloru i umieść je w talii obok kart wydarzeń.

W zależności od liczby graczy odkryj odpowiednią ilość kart „Zaczarowanych ról”:

2 graczy → 3 karty / 3 graczy → 2 karty / 4 graczy → 1 karta
(Uwaga: liczba graczy + liczba „zaczarowanych ról” zawsze = 5!)

Pozostałe materiały (płytki krajobrazu, amulety, chmury) są wymagane tylko dla wariantu gry zaawansowanej (patrz strona 9).

ROZGRYWKA

Gra toczy się w ciągu siedmiu rund. Na początku każdej rundy, każdy gracz wybiera 4 karty postaci z 10 kart. Następnie gracze przystępują do sztuczek, tura po turze walczą o akcje na wybranych kartach postaci. Po rozegraniu co najmniej 4 i nie więcej niż 10 tur, kiedy zagrano wszystkie karty postaci rozpoczynamy kolejną rundę ...

WYBÓR KART POSTACI

Na początku każdej rundy wszyscy gracze jednocześnie wybierają 4 z 10 kart postaci, które wykorzystają w tej rundzie (wyjątek: wydarzenie „Mniej więcej”; patrz poniżej).

Kiedy każdy z graczy wybrał 4 karty trzyma je w ukryciu przed innymi graczami. Pozostałe 6 kart postaci odkładamy, trzymamy zakryte obok planszy (nie będą wykorzystywane w tej rundzie).

Gdy wszyscy gracze wybiorą swoje karty ...



CZAS ROZPOCZĄĆ „MAGICZNY KONKURS”

Gracz rozpoczynający wybiera jedną z czterech kart postaci i umieszcza ją na stole. Czyta na głos górny lub dolny tekst na karcie: „Jestem odważną wiedźmą z lasu i lecę do sąsiedniego lasu ...(itd.)” lub „Jestem tchórzliwą wiedźmą z lasu i ... (itd.)”.

Jeśli gracz przeczyta górny tekst „odważny” (dobrze, ale ryzykownie), czeka, ponieważ akcja może być „skradziona” przez kolejnych graczy. Gracz nie wykonuje jeszcze akcji, lecz czeka na deklarację pozostałych graczy, którą akcję grają.

Jeśli kolejny gracz przeczyta dolny „tchórzliwy” tekst (mniej dobre, ale bezpieczne!), gracz natychmiast wykonuje akcję.

(Więcej informacji na temat różnych ról / działań, patrz strona 6).



Jeżeli jest mniej niż 5 graczy, potasuj i umieść 10 kart postaci w nieużywanym kolorze. Następnie odkryj odpowiednią ilość kart zdarzeń.

Dla 2, 3 lub 4 graczy odkryj 3, 2 lub 1 kartę.

ROZGRYWKA

Gra składa się z 7 rund; 4-10 akcji na rundę.

Po pierwsze, wszyscy gracze wybierają 4 z ich 10 kart postaci jednocześnie.

Gracz odkrywa jedną kartę i czyta tekst „odważny” lub „tchórzliwy”.

Jeśli gracz był „odważny”, akcja nie może być wykonana, dopóki reszta graczy nie zadeklaruje się...

Jeśli gracz jest „tchórzliwy”, Gracz może natychmiast wykonać akcję.

Kiedy pierwszy gracz zakończy akcję, następny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara musi „śledzić” kartę roli, jaką gracz przed nim zagrał:

1) Jeśli następny gracz nie posiada tej karty roli, gracz nie może „śledzić” i mówi: „następny”. Turę kontynuuje następny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

2) Jeśli następny gracz posiada tę kartę roli, gracz musi ją umieścić na stole i wykonać akcję **2a)** lub **2b)**:

2a) Gracz czyta na głos górny tekst na karcie „Jestem odważną wiedźmą z lasu...” i podejmuje odważną akcję. Wcześniejszy dzielny gracz „odpada”, i nic nie zyskuje z tej roli w tej rundzie - ani odważnych ani tchórzliwych akcji.

Jednak akcja nowego gracza nadal nie jest jeszcze bezpieczna, ponieważ istnieją pozostali gracze, którzy mogą przeczytać górny tekst karty. Wtedy też i ten gracz nie wykonuje akcji.

2b) Gracz czyta na głos dolny tekst na karcie „Jestem tchórzliwą wiedźmą z lasu ...” i natychmiast wykonuje akcję.

Tchórzliwe akcje są zawsze słabsze niż odważne, ale za to nie mogą być skradzione. Tak więc, tchórzliwe akcje może podjąć dowolna liczba graczy.

Gdy wszyscy gracze zgodnie z ruchem wskazówek rozegrają swoją akcję, gracz, który wybrał akcję odważną, kontynuuje dalej grę. (Więcej informacji na temat różnych ról/działań, patrz strona 6).

Ten gracz staje się nowym graczem rozpoczynającym w tej rundzie i wybiera jedną z pozostałych na ręku kart postaci, kładzie ją odkrytą na stole i czyta górną lub dolną akcję na głos (na przykład: „Jestem tchórzliwą...”).

I tak dalej ...

Przykład: Kuba zaczyna rundę i gra wiedźmę z lasu mówiąc słowa „Jestem tchórzliwą...” i kładzie kartę przed sobą. Potem przenosi się jeden z jego pionków do sąsiedniego lasu.

Magda ma też wiedźmę z lasu w ręku, musi również umieścić ją przed sobą. Mówi: „Jestem odważną, wiedźmą z lasu...”, a teraz musi poczekać i zobaczyć, co pozostali trzej gracze zrobią.

Ania ma również tą kartę roli w ręku i umieszcza ją przed sobą. Mówi na głos: „Jestem odważną, wiedźmą z lasu...”. Tym samym Magda traci akcję w tej rundzie.

Kamila i Arek kontynuują grę. Żadne z nich nie miało wiedźmy z lasu i po kolei mówią: „następny!”. Kolejka jest skończona. Ania została ostatnią dzielną wiedźmą z lasu, więc ona stawia jeden z jej pionków w sąsiednim lesie, gdzie dostarcza fioletowy eliksir do wieży, i otrzymuje punkty zwycięstwa pokazane na karcie.

Ania zaczyna następną akcję, grając nową kartę roli i mówiąc na głos: „Jestem tchórzliwym druidem Gawłem...”. Natychmiast dostarcza eliksir do wolnej wieży w lesie. Kamila mówi „dalej”, bo nie ma druida Gawła... itp.

Po deklaracji gracza pozostali gracze „podążają” za...

Jeśli nie masz tej karty roli na ręku: ...mówisz „następny“

Jeśli masz kartę roli do podążania, umieszczasz ją na stole i: ... Albo czytasz tekst „odważny” i czekasz na resztę rundy.

... lub czytasz tekst „tchórzliwy” i natychmiast podejmujesz odpowiednią akcję..

Gdy wszyscy gracze mieli szansę włączenia się w akcję roli, ostatni dzielny gracz wykonuje odpowiednią akcję. Wtedy to ten gracz zostaje nowym graczem rozpoczynającym itd.



INNE WAŻNE ZASADY

- * Można wybrać akcję, nawet jeśli gracz nie może lub nie chce jej wykonać. Podobnie, można zdecydować aby nie wykonać akcji, nawet jeśli gracz miałby możliwość jej wykonania (na przykład, aby zachować zasoby dla innej roli lub zdarzenia).

Wiedźmy obowiązują zasady: Odważna wiedźma może przejść do sąsiedniego terytorium bez dostarczania eliksiru. Jednak, nie może pozostawić eliksiru bez ruchu. Wiedźma może zostać i nic nie robić.

- * Ostatni odważny gracz musi rozpocząć nową turę grając nową kartę roli, nawet jeśli przed akcją była całkowicie (lub częściowo) wykonana.
- * Jeśli wszyscy uczestniczący gracze odgrywają rolę „**tchórzliwy**”, graczem rozpoczynającym pozostaje ten sam gracz co w ostatniej kolejce.
- * Jeśli gracz rozpoczynający nie ma więcej kart ról, następnym graczem jest osoba po jego lewej stronie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- * **„Obowiązkowa zasada!”** Jeśli gracz zagrywa kartę roli, która została już zagrana wcześniej w tej rundzie, musi ją zagrać bez wykonywania akcji.
- * Zagrane karty roli należy układać rozsunięte przed każdym graczem, tak aby każdy mógł sprawdzić, które karty roli już zagrał i ile kart, każdy z graczy ma przed sobą.
- * Najważniejszą zasadą przy zagrywaniu karty postaci jest: zanim będzie twój ruch, zabronione jest wskazywanie czy masz lub nie masz aktualnej karty roli. Zawsze czekaj, aż będzie Twoja kolejka zanim powiesz „następny” lub „Jestem...”.
- * Karty „**Zaczarowana rola**” są używane w grze od 2 do 4 graczy. Warto rozważyć zagranie karty „Zaczarowana rola” przed wyborem swojej karty roli. Każdy, kto zagra kartę roli, która odpowiada „Zaczarowanej roli” traci 3 punkty zwycięstwa (nie ważne czy wybrał odważną czy tchórzliwą akcję i czy akcja jest wykonana)!

Uwagi:

- *Utrata punktów zwycięstwa (ze względu na zaczarowane role i / lub niektóre karty zdarzeń) może zmusić gracza, aby przenieść znacznik punktów zwycięstwa poniżej 0.*
- *Gdy stos kart z „Zaczarowanych ról” skończy się, należy je przetasować i utworzyć nowy stos.*

Można wybrać akcję, której nie możesz wykonać.

Akcja nie musi być wykonana.

Ostatni „Odważny” gracz zawsze rozpoczyna odkrywanie następnej karty. Jeśli wszyscy gracze wybrali rolę „Tchórzliwą”, pierwszym graczem jest gracz z poprzedniej rundy. Jeśli gracz nie ma już kart, pierwszym graczem zostaje gracz po jego lewej stronie.

Zagrane karty roli układamy przesunięte w taki sposób, aby inni widzieli co zegraliśmy.

Zawsze czekaj na swoją kolej zanim powiesz „Następny” lub „Jestem ...”.

Gracz, który zagrał kartę z puli „Zaczarowana rola” zawsze traci 3 punkty zwycięstwa!



KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy wszyscy gracze zagraли swoje karty. Jeśli tylko jeden gracz ma karty, gra sam, aż zagra wszystkie karty ról.

Rozpatrujemy aktualne wydarzenie (patrz strona 8: „Wydarzenia”).

Następnie przygotowujemy się do następnej rundy:

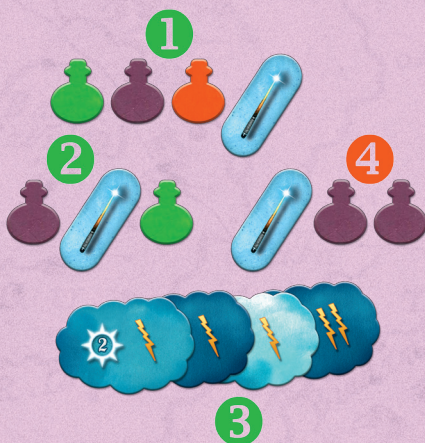
- * Odkryj następną kartę wydarzenia.
- * Dla 2, 3 lub 4 graczy, odkrywamy 3, 2 lub 1 kartę „Zaczarowanych ról”.
- * Gracze ponownie wybierają dowolny zestaw 4 z 10 swoich kart postaci, pozostałe 6 odkładają na bok do końca tej rundy.
- * Graczem rozpoczynającym jest gracz, który zagrał akcję „Odważną” w poprzedniej rundzie (lub ostatni gracz rozpoczynający, jeśli wszyscy byli „Tchórzami” w ostatniej turze).

KONIEC GRY

Po siedmiu rundach gra się kończy. Każdy gracz otrzymuje punkty zwycięstwa za zebrane błyskawice (patrz tył podsumowania), a pozostałe zasoby:

- 4 PZ za każdy zestaw czterech różnych zasobów;
- 2 PZ za każdy zestaw trzech różnych zasobów;

Kto ma najwięcej punktów zwycięstwa wygrywa. Jeśli jest remis, wygrywa osoba z większą ilością zasobów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



Gracz otrzymuje na koniec gry
 $4 \text{ PZ} (1) + 2 \text{ PZ} (2) + 19 (3) = 25 \text{ zwycięstwa}$.
Za pozostałe zasoby nie otrzymuje punktów.

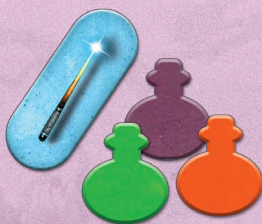
ROLE

Zbieracze x3 (ziół, korzeni, owoców)

Zbieracz pomaga graczom w zbieraniu nowych zasobów. Zasoby są zawsze umieszczane przed graczem, tak aby były widoczne dla innych graczy.

Ilość wziętych z zasobów (od 3 do 1) uzależniona jest od roli, którą wybierzemy „Odważną” czy „Tchórzliwą”.

Uwaga: mikstury oraz magiczne różdżki są nieograniczone. Użyj elementów zastępczych jeśli jest to konieczne.



Gdy wszystkie wybrane karty ról zostały zagrane (a „karta wydarzenie” została rozpa-trzona) kończy się runda.

Przygotuj się do następnej rundy:

- odkryj nową kartę wydarzenia.
- odkryj nowe „zaczarowane czarownice” (dla 2-4 graczy).
- Każdy gracz ponownie wybiera 4 z 10 kart postaci.
- Ostatni „Odważny” gracz zostaje pierwszym graczem.

KONIEC GRY

Gra kończy się po 7 rundach. Nalicz dodatkowe punkty zwycięstwa za zebrane błyskawice i pozostałe zasoby.

Gracz z największą ilością PZ wygrywa.



Czarownice – Wiedźmy x4 (Wiedźma z pól, Wiedźma z lasu, Wiedźma z gór, Wiedźma ze wzgórz): Zarówno „Odważne” jak i „Tchórzliwe” pomagają graczom przemieszczać pionki po planszy. Dzielne wiedźmy również dostarczają mikstury do wież, co pozwala graczom na zdobywanie punktów zwycięstwa.

Druidzi x2 (Druid Paweł i Druid Gawel): Zarówno „Odważni” jak i „Tchórzliwi” pomagają graczom dostarczać mikstury do wież, aby otrzymać punkty zwycięstwa. Dzielni druidzi dają dodatkowo 3 punkty zwycięstwa.

Realizacja mikstury jako „Odważna” wiedźma

* Po pierwsze, gracz przesuwa jeden swój pionek do przyległego obszaru, na którym typ krajobrazu odpowiada karcie wiedźmy, którą zagrał. Obszar ten może zawierać dowolną liczbę innych pionków, ale nie może zawierać chmury (patrz niżej: „chmury”).

* Następnie gracz może dostarczyć w tej nowej dzielnicy do pustej wieży jeden z eliksirów.

Kolor eliksiru musi odpowiadać kolorowi dachu wieży. Jeżeli nie ma dopasowania w kolorach, gracz nie może dostarczyć eliksiru.

* Wreszcie, gracz przesuwa znacznik punktów zwycięstwa, o tyle pól, ile wskazuje wieża, do której dostarczył eliksir. Jeśli występują jedna lub dwie dodatkowe różdżki pokazane pod wieżą, gracz również je otrzymuje. Jeżeli wieża jest już „zajęta” nie można dostarczyć eliksiru.

Zamiast okrągłej wieży, gracz może również dostarczyć eliksir do kwadratowej wieży. W tym przypadku eliksir nie jest dostarczany do wieży, ale do ogólnych zasobów (do banku).

Do kwadratowych wież można dostarczać wielokrotnie. Tak więc, są one zawsze otwarte – przez całą grę! Podczas dostarczania do kwadratowych wież, gracz otrzymuje również punkty zwycięstwa wskazane przez wieżę. Każdy gracz może dostarczyć tylko jeden eliksir za kartę roli do kwadratowej wieży w rundzie.

Jeśli strzałka wskazuje na wieżę, eliksir umieszczamy w wieży. Od teraz wieża jest „zajęta”.



Jeśli narysowana strzałka jest od wieży, eliksir jest dostarczany do zasobów ogólnych. Kwadratowe wieże umożliwiają wielokrotne dostarczanie eliksiru.



Realizacja mikstury przez Druida

Druid „Odważny” czy „Tchórzliwy”, kiedy dostarcza eliksir do wieży, nie przesuwa się pionkiem. Co najmniej jeden z jego pionków musi być na odpowiednim terenie.

Jako „Dzielny” Druid, gracz otrzymuje dodatkowo 3 punkty zwycięstwa więcej. Te dodatkowe 3 punkty zwycięstwa można otrzymać tylko wtedy, gdy gracz rzeczywiście dostarcza eliksir; po prostu „bycie dzielnym” nie wystarczy!



Lokalizacja wieży zależy jaką dzielnicę dotyka jej podstawa (czynnikiem decydującym jest zawsze podstawa wieży). Tak więc, te 4 wieże mogą otrzymywać mikstury z pionkami w następujących obszarach: fioletowa wieża na lewo - las, wzgórze lub pola (wiele razy, 4 PZ za każdym razem); centralna fioletowa wieża - wzgórze lub pola (tylko raz, 6 PZ); górna pomarańczowa wieża - wzgórze (tylko raz 5 PZ); niższa fioletowa wieża – tylko pola (tylko raz, 3 PZ + 1 różdżka).



Dostarczanie eliksiru przez czarownice:

- Przenieś pionek na sąsiednie pole.
- Umieść eliksir na wieży tego samego koloru.
- Przesuń znacznik PZ o odpowiednią ilość punktów zwycięstwa; ewentualnie pobierz 1 lub 2 różdżki z banku.

Do zajętych wież nie można dostarczać eliksirów.

Kwadratowe wieże zawsze mogą przyjmować eliksiry (te mikstury są umieszczone w ogólnych zasobach).

Dostarczanie eliksiru przez Druidów:



- Jeśli gracz jest swoim pionkiem w odpowiednim obszarze, może dostarczyć eliksir do wieży.
- Otrzymujesz dodatkowe 3 punkty zwycięstwa za „odważnego druida”.

CHMURY

Żaden pionek nie może się poruszać na obszarach wodnych lub lądowych, gdzie znajduje się jedna lub więcej płytek chmury. Gracz musi najpierw rzucić na odległość czar na chmurę, za pomocą wrózek pogodowych. Uwaga: „Odrzucone” chmury przynoszą punkty zwycięstwa na koniec gry.

(patrz niżej: podsumowanie gry).

Aby zaczarować chmurę, muszą być spełnione następujące warunki:

- Gracz musi zagrać kartę „Wróżki Pogoduszki” oraz posiadać co najmniej jeden pionek na polu, który przylega do chmury, aby ją zaczarować.
- Gracz musi oddać do banku określoną na chmurce (w białej gwiazdce) liczbę magicznych różdżek.



Aby zaczarować tą chmurę potrzebne są 3 różdżki.

Następnie gracz zachowuje usuniętą z planszy chmurę (widoczną dla innych graczy). Jeżeli gracz był odważną wrózką pogodową otrzymuje dodatkowo 3 punkty zwycięstwa.

Gracz otrzymuje 3 dodatkowe punkty zwycięskie tylko wtedy, gdy chmura była zaczarowana; bycie tylko „odważnym” nie wystarcza.

WYDARZENIA

Istnieje 10 różnych zdarzeń. Jedno zdarzenie pojawia się w każdej rundzie. Spośród 10 kart, jedno staje się aktywne przed wybraniem roli, trzy wchodzi w życie w trakcie rundy, a sześć działa na koniec rundy. Karty są oczywiste, choć szczegółowe wyjaśnienia znajdują się poniżej:

„Mniej więcej?”

Wszyscy gracze wybierają od 1 do 5 kart postaci (ukryte przed innymi graczami). Następnie jednocześnie ujawniają liczbę wybranych kart ról i zyskują lub tracą odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa. Następnie runda jest rozgrywana normalnie.

„Czarny rynek” i „Drobne cwaniaczki”

Gracz może zdecydować, czy podjąć działania lub zdarzenia za każdym razem, gdy odgrywa rolę tchórzliwą.

„Niebezpieczne miejsca”

Przykład: Oba pionki Magdy są w lasach. Traci ona 2 punkty zwycięstwa. Pionki Kamili są na polach i w lesie. Traci ona 4 punkty zwycięstwa.

„Bezpieczne miejsca”

Przykład: Pionki Magdy są na wzgórzu i w górach. Nie zyskuje ona ani nie traci punktów zwycięstwa.

Pionki Kamili są na polach i w lesie. Otrzymuje ona 2 punkty zwycięstwa.

CHMURY



Zaczarowanie oddalonej chmury

- zagraj pogodową wrózkę
- posiadasz 1 pionek sąsiadujący z chmurą.
- oddasz wymaganą liczbę różdżek do banku.
- weź chmurę
- zaznacz 3 punkty zwycięstwa, jeśli była zagrana dzielna wróżka pogodowa.

WYDARZENIA

...skuteczne zarówno przed, w trakcie lub po zakończeniu rundy.



„Kto ma lepiej?”

Każdy gracz ogłasza ile posiada zasobów. Następnie wszyscy gracze równocześnie biorą dowolną liczbę swoich zasobów do ręki. Trzymając zaciśniętą rękę z zasobami nad stołem, wszyscy jednocześnie ją otwierają. Następnie porównujemy ilość zasobów w rękach. W przypadku remisu, każdy gracz otrzymuje 8 punktów zwycięstwa.

„Z pustymi rękoma”

Zasoby nie muszą być wydane.

„Do pracy, rodacy!”

Każdy gracz może wydać maksymalnie tylko jeden zestaw zasobów.

„Wspólna sprawa”

Dwa pionki gracza muszą być na tym samym rodzaju pola, ale niekoniecznie na tym samym polu.

WARIANTY GRY

Spróbuj różnych wariantów gry, które możesz dowolnie łączyć, wybierz te, które uważasz za najciekawsze. Zapoznaj się z chmurami burzowymi (z jasnoniebieskimi gwiazdkami na chmurce), żetonami krajobrazu i amuletami, jak również z drugą stroną planszy do gry (z fioletowymi zamkami).

CHMURY BURZOWE



...mogą być użyte na obu stronach planszy. Na początku gry, wymieszaj zwykle chmury z chmurami burzowymi. Następnie umieść je losowo na każdym z odpowiednich obszarów. Pozostałe chmury odłóż do pudełka.

Ci, którzy chcą mogą wykorzystać mniej zwykłych chmur, aby zwiększyć prawdopodobieństwo, że w grze będzie więcej chmur burzowych.



(2x) Jeśli ta chmura jest na planszy, gracze otrzymują 2 dodatkowe punkty zwycięstwa, podczas dostarczania eliksiru za pionek, który przylega do chmury. Jeśli obie chmury sąsiadują z pionkiem dostarczającym eliksir, gracz otrzymuje 4 dodatkowe punkty zwycięstwa.

Przykład: Jeśli Magda, ma pionek w obszarze przylegającym do tych dwóch chmur i jako odważny druid Gawel dostarcza eliksir do fioletowej wieży za 2 PZ plus 1 różdżka, otrzymuje również 2 ekstra punkty za każdą chmurę (łącznie 4) + 2 PZ za wieżę + 3 PZ za bycie odważnym = 9 punktów zwycięstwa + 1 różdżka.

Jest to jedyna chmura burzowa, która działa zawsze, gdy leży na planszy. Wszystkie inne chmury burzowe działają tylko raz, w momencie ich odczarowania.



(2x) Gracz, który czaruje tą chmurę, może natychmiast przenieść jeden z pionków do sąsiednich pól, tak jakby gracz grał tchórzliwą wiedźmę.



CHMURY BURZOWE

... są mieszane razem ze zwykłymi chmurami, a następnie umieszcza się je losowo, tak jak w wariantcie podstawowym.

Ta chmura przynosi + 2 punkty zwycięstwa, gdy pionek dostarcza eliksir i jest w sąsiednim obszarze.

Przenoszenie własnego pionka do sąsiednich pól.



(1x) Gracz, który zaczaruje tą chmurę może natychmiast dostarczyć dowolny eliksir z tego pionka, tak jakby gracz grał tchórzliwego druida.



(3x) Gracz, który zaczaruje te chmury, natychmiast zdobywa odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa, jeśli gracz posiada co najmniej tyle eliksirów w odpowiednim kolorze pokazanym na obłoku, czyli co najmniej 3 pomarańczowe, 4 zielone lub 4 purpurowe eliksiry.

Jeśli gracz nie ma wymaganej minimalnej liczby eliksirów, kiedy czaruje konkretną chmurę, otrzymuje tylko żeton chmury bez punktów zwycięstwa. Nie trzeba oddawać eliksirów.

ŻETONY GÓRSKIE I AMULETY



... mogą być użyte na podstawowej planszy (czerwone zamki) i muszą być użyte na zaawansowanej planszy (fioletowe zamki). Przed rozpoczęciem gry tasujemy pięć żetonów gór, a następnie umieszczamy 3 losowo wybrane żetony we wszystkich obszarach górskich na planszy. Wszystkie zakryte wieże tracą swoje funkcje. Pozostałe dwa górskie żetony odkładamy do pudełka.

Każdy gracz umieszcza amulety w swoim kolorze obok każdej z płytek gór.

Kiedy gracz przesuwą swój pionek do jednego z obszarów górskich, w którym jest umieszczony żeton gór, gracz - w dowolnej kolejności - wykonuje następujące akcje:

- * Zabiera swój amulet z obszaru górskiego i umieszcza go przed sobą, tak aby był widoczny dla innych graczy. Amulety dają graczom punkty zwycięstwa na koniec gry: jeden amulet = 4 punkty zwycięstwa, dwa amulety = 9 punktów zwycięstwa, wszystkie trzy amulety = 15 punktów zwycięstwa (patrz tył płytki: Podsumowania gry).
- * Wykorzystaj funkcję żetonu góry (patrz poniżej), bez jej odrzucania. Jeśli gracz nie chce użyć funkcji żetonu, to jej działanie natychmiast wygasa dla tego gracza, to znaczy, że nie może być użyta w późniejszym czasie (oczywiste przez fakt, że amulet został przez gracza już zdobyty).
- * Jeżeli podejmujesz akcję odważnej wiedźmy, możesz dostarczyć eliksir, jeśli chcesz.



Gracz bierze jeden z eliksirów z ogólnej puli, który może być dostarczony natychmiast, jeżeli gracz grał odważną „Wiedźmę z gór”.



Gracz bierze dwie magiczne różdżki z ogólnej puli.

Dostarczenie eliksiru.

Można zdobyć odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa, posiadając wymagane eliksiry.

ŻETONY GÓRSKIE

... można je użyć na podstawowej planszy i muszą być użyte na zaawansowanej planszy.

Umieść losowo trzy żetony gór, odkryte na odpowiednich polach gór, wraz z jednym amuletem dla każdego gracza. Każdy, kto wejdzie do jednego z tych miejsc górskich:

... bierze swój amulet: w grze końcowej 1, 2 lub 3 amulety przynoszą 4, 9 lub 15 PZ.

... używa żetonu gór (ale nie musi).

... dostarcza eliksir, jeśli działa jako odważna Wiedźma z Gór

+ 1 eliksir z 3 kolorów

+ 2 magiczne różdżki



Gracz, jednym ze swoich pionków, dostarcza dowolny rodzaj eliksiru, tak jakby grał tchórzliwego druida. *Uwaga: dostarczenie eliksiru do kwadratowej wieży jest dozwolone.*



Gracz może wykonać dwa ruchy jednym pionkiem lub dwoma pionkami po jednym ruchu każdym, tak jakby grał tchórzliwą wróżkę.



Gracz może zaczarować każdą chmurę sąsiadującą z jednym z jego pionków, tak jakby grał tchórzliwą wróżkę pogodową.

ŻETONY LASU



... muszą być użyte jeżeli gramy na zaawansowanej planszy (fioletowe zamki). Przed rozłożeniem gry tasujemy sześć żetonów lasu, a następnie umieszczamy odkryty 1 losowo wybrany żeton lasu, w każdym z czterech obszarów wzgórz na planszy. Pozostałe dwa żetony lasu odkładamy do pudełka.

Gracz, który przesuwa swój pionek na jeden z obszarów leśnych, gdzie znajduje się żeton lasu, zabiera go i umieszcza przed sobą odkryty, tak aby był widoczny dla innych graczy.

W jednej z przyszłych tur, gracz może użyć jeden raz żetonu lasu, a następnie odrzucić zakryty obok planszy. Gracz może używać maksymalnie jednego żetonu lasu na kartę roli i jednego żetonu „+1 karta” na początku rundy.



Opis poszczególnych płytek:

(2x) Każdy gracz, który odgrywa tchórzliwą rolę i używa tego żetonu lasu, może wykonać akcję odważną zamiast tchórzliwej. Dla pozostałych zasad, gracz pozostaje tchórzliwy. *Kiedy gracz gra „Odważną rolę”, nie może za pomocą tego żetonu lasu uniknąć obowiązku bycia „odważnym”.*



(2x) Każdy gracz, który korzysta z tego żetonu na początku rundy może zagrać jedną dodatkową kartę. *Ten żeton może być zagrany nawet po wybraniu kart przez wszystkich pozostałych graczy; ta dodatkowa karta nie jest brana pod uwagę, gdy to zdarzenie jest punktowane.*



(2x) Każdy gracz, który gra tchórzliwą rolę zdobywa 5 punktów zwycięstwa zamiast wykonywania akcji. *Jeśli ten żeton jest używany podczas wydarzeń „Czarny rynek” czy „Drobne cwaniaczki” gracz otrzymuje tylko 5 punktów zwycięstwa (nie otrzymuje 3 punktów zwycięstwa lub dowolnego zasobu).*

Dostawa 1 eliksiru

2 ruchy pionkiem (jednym lub dwoma po jednym ruchu)

Zaczarowanie Chmury

ŻETONY LASU

... muszą być użyte na zaawansowanej planszy.

Umieszczamy odkryte cztery losowe żetony na polach lasu.

Gracz, który pierwszy przynosi się do jednego z tych pól lasów bierze żeton lasu.

Granie tchórzliwej roli, ale wykonujemy odważną akcję.

+ 1 kartę na rękę

+ 5 punktów zwycięstwa, zamiast tchórzliwej akcji



ŻETONY WZGÓRZ



... muszą być użyte jeżeli gramy na zaawansowanej planszy (fioletowe zamki). Przed rozłożeniem gry tasujemy sześć żetonów wzgórz, a następnie umieszczamy odkryty 1 losowo wybrany żeton wzgórz, w każdym z czterech obszarów wzgórz na planszy. Pozostałe dwa żetony wzgórz odkładamy do pudełka.

Opis poszczególnych żetonów:



(5x) Każdy gracz, który przesunie pionek do jednego z tych obszarów wzgórz zapala „Turbo miotłę”, która natychmiast przenosi pionek do jednego z dwóch kamiennych kręgów określonych na płycie.

W nowym polu, gracz może dostarczyć eliksir, jeśli grał odważną wiedźmę ze wzgórz. Uwaga: jest możliwe, że na skutek początkowego rozstawienia żetonów wzgórz, kamienny krąg „B” będzie niedostępny lub nie będzie można opuścić tej wyspy po przylocie. Nigdy nie jest możliwe, aby opuścić wyspę z kamiennego kręgu „D”.



(1x) Ten żeton nie ma funkcji „Turbo miotły”. Można dostarczyć pomarańczowy eliksir wart 7 punktów zwycięstwa, jeśli gracz zagrał odważną „Wiedźmę ze wzgórz”, tak jak w przypadku wieży, która znajduje się na planszy (patrz strona 7). To samo dotyczy sytuacji, kiedy gracz dostarcza eliksir „Druidem Pawłem”.

ŻETONY WZGÓRZ

... muszą być użyte na zaawansowanej stronie planszy. Umieszczamy odkryte cztery losowe żetony na polach wzgórz.

Przenieś natychmiast pionek do jednego z dwóch miejsc wskazanych na żetonie (i dostarcz jeden eliksir, jeśli grasz jako odważna wzgórzowa wróżka).

Dostarcz pomarańczowy eliksir za 7 punktów zwycięstwa (odłóż do wspólnej puli).



Autorzy i wydawcy dziękują szczególnie: Michael Rieneck za początkowy impuls dla tej gry. Ponadto: Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Dennis Rappel, Harald Schatzl, Walter Schranz and Julian Steindorfer.

Dystrybutor:

TM Toys , ul. Zbożowa 4, 70-653 Szczecin, tel.+48 91 43 111 50

Grę poleca:



www.boardgamegirl.pl



233157