



Zaczarowany Świat

TROLI



Instrukcja gry planszowej

Wiek: +5

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: ok. 30 min.

Rekwizyty: 5 plansz, 4 pionki, 4 podstawki do pionków, karty żółte, karty fioletowe, kostka do gry, kartonik dwustronny start / meta, instrukcja.

PRZYGOTOWANIE DO GRY.

Gracze rozkładają plansze, wybierają pionki, które umieszczają w podstawkach. Plansze powinny być ułożone w kolejności od 1 do 5 tak, aby można było przechodzić między nimi po kolei (przykładowe ułożenie plansz: patrz rys. 1). Potasowane i rozdzielone karty należy ułożyć oddzielnie koszulkami do góry. Przy pomocy kostki gracze ustalają kolejność wykonywania ruchów - kto wyrzuci największą liczbę oczek, rozpoczyna grę, natomiast osoba, która wyrzuci najmniejszą liczbę oczek uzyskuje prawo do położenia kartonika ze „startem” na planszy nr 1. Kartonik ze startem należy położyć na planszy tak, aby mieścił się w kratkach i nie przykrywał pól, po których poruszają się pionki. Ze „startu” można ruszać w dowolnym kierunku po okrągłych polach..

ZASADY GRY

W Zaczarowanym Świecie znajdują się drogi, które prowadzą w tajemnicze miejsca. Nie zawsze krótsza droga prowadzi szybciej do celu. Każdy sam decyduje, którą drogę wybierze. Na oznaczonych polach gracze losują karty.



Pole z żółtą kulką
- pobierz kartę z „Dobrą Mocą”



Pole z fioletową kulką
- pobierz kartę ze „Złą Mocą”



Pole niebieskie z gwiazdką
- pobierz kartę ze SMOKIEM



Pola czerwone ze strzałkami
- obróć dowolną planszę lub zmień jej położenie.
(patrz rys. nr 2).

Wykorzystane Karty odkładamy pod spód odpowiedniego stosu.

W pierwszym etapie gry wszyscy gracze podążają w kierunku planszy nr 5. Gracz, który dotrze do niej jako pierwszy uzyskuje prawo umieszczenia kartonika z „meta” (odwrotna strona „startu”) na dowolnej planszy od 1 do 4. Od chwili ułożenia „mety” na planszy zaczyna się drugi etap gry - wszyscy gracze podążają w kierunku „mety” poruszając się po dowolnych planszach - numeracja już nie obowiązuje. Kartonik z „meta” należy ułożyć na planszy tak, aby mieścił się w kratkach i nie zasłaniał innych pól na planszy. Po planszach można poruszać się w dowolnym kierunku.

Uwaga!

W pierwszym etapie gry pola czerwone ze strzałkami nie obowiązują.

KARTY

Na oznaczonych polach gracze losują odpowiednie karty: Złej lub Dobrej Mocy. Karty mogą przyspieszyć lub spowolnić przebieg podróży. Na polu niebieskim z gwiazdką gracz zatrzymuje SMOKA, który co prawda nie ma wartości punktowej, ale może za to wyratować z każdej opresji związanej z wylosowaniem Karty Złej Mocy.

Karty Żółte - Dobrej Mocy:

Przedmiot +1 punkt (ródźka, kielich, księga, pierścień, dywan) - większa moc na przyszłość.

Zwierzę +2 punkty (gryfion, sowa, jednorożec, feniks) - można przesunąć pionek do przodu o jedno żółte pole, lub zostać na miejscu i zachować kartę.

Postać +5 punktów (czarownik, elf, krasnal) - można przesunąć pionek do przodu o dwa żółte pola, lub zostać na miejscu i zachować kartę.

Karty Fioletowe - Złej Mocy

Przedmiot -1 punkt (kufer, nóż okrągły, miotły kulkowe, trucizna) - złą moc tego przedmiotu można zniszczyć gdy jest się posiadaczem Karty Żółtej o wartości +1 punkt; jeżeli gracz nie posiada Karty Żółtej - cofa pionek na najbliższe pole z fioletową kulą.

Zwierzę -2 punkty (włochaty pająk, czarny kot, wąż, nietoperz)

- złą moc tego zwierzęcia można zniszczyć gdy jest się posiadaczem dwóch Kart Żółtych z przedmiotami, lub jednej o wartości +2 punkty; jeżeli gracz nie posiada Kart Żółtych - cofa pionek o dwa pola z fioletową kulą.

Postać - 5 punktów (olbrzym, czarownica, strasz) - jej tajemne siły można zniszczyć przy pomocy Kart Żółtych, których wartość ma +5 punktów; jeżeli gracz nie posiada Kart Żółtych - cofa pionek o trzy pola z fioletową kulą.

SMOK - ta karta nie posiada wartości punktowej, ale może zastąpić każdą kartę i uratować z każdej opresji.

CEL GRY

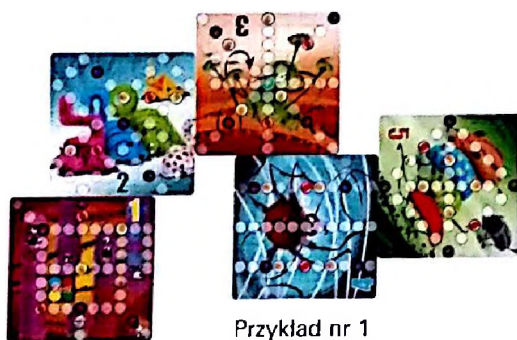
Celem gry jest ukończenie podróży i zdobycie jak największej ilości Dobrej Mocy.

Jeżeli gracze mają taką samą ilość kart - wygrywa ten, kto posiada więcej punktów.

Wszystkim graczom dobrej
zabawy i wygranej życzy

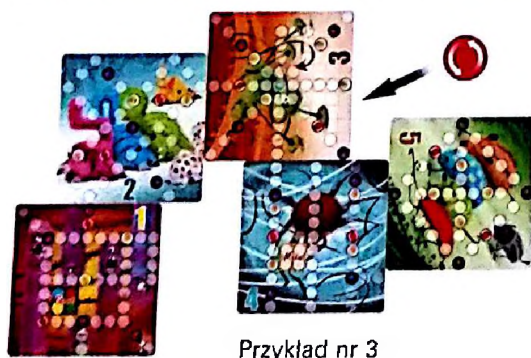
Firma JAWA

Wydawca Firma JAWA
Projekt graficzny: Zbyszek Derkacz



Rysunek nr 1

Dwa przykłady ułożenia plansz i „startu” w pierwszym etapie gry. Układając plansze należy zwrócić uwagę na to, aby schodziły się ze sobą kratki, a także aby przejście było po okrągłych polach od planszy nr 1 do planszy nr 5.



Rysunek nr 2

Dwa przykłady zmiany pozycji planszy w drugim etapie gry. Możemy plansze tylko obrócić (przykład nr3) lub obrócić i przesunąć (przykład nr 4). Układając plansze należy zwrócić uwagę na to, aby schodziły się ze sobą kratki, ale okrągłe pola już nie muszą. W ten sposób można przeciwnikowi skutecznie blokować przejście i utrudnić dotarcie do mety - przykład nr 3 - brak przejścia między planszą nr 4 i 5.