

# Alicja

W KRAJNIE  
CZARÓW



 Martino Chiacchiera, Remo Conzaboni  
 Maciej Szymanowicz

GRANNA

Pewnego letniego dnia Alicja siedziała obok swojej starszej siostry w cieniu wielkiego drzewa. Oddawała się rozmyślaniam, gdy obok niej przemknął Biały Królik w tużurku. Spojrzał na zegarek, westchnął „Ależ jestem spóźniony” i popędził dalej, a Alicja za nim. Nagle...  
wpadła do króliczej nory! Spadała długo, aż wylądowała w pokoju z wieloma drzwiami. Na stole leżały kluczyk i buteleczka z napisem „Wypij mnie”. Alicja wypijała płyn i zaczęła się kurczyć. Teraz była zbyt mała, by wziąć klucz ze stołu. Ugryzła więc ciasteczko z napisem „Zjedz mnie” i wyrosła na trzy metry! Ledwo mieściła się w pokoju!  
Gdy zaczęła płakać, znów ujrzała Białego Królika, który upuścił wachlarz, rękawiczki i uciekł. Wachlując się, Alicja zmniejszyła się tak bardzo, że wpadła do sadzawki, która powstała z jej łez. Na szczęście udało jej się dopłynąć do brzegu i natychmiast pobiegła za Białym Królikiem.  
Nie zdołała go dogonić, ale przeżyła wiele niesamowitych przygód. Spotkała Pana Gąsienicę, siedzącego na grzybie i palącego fajkę wodną. Ten wyjaśnił, że ugryzienie grzyba z odpowiedniej strony może ją zmniejszyć albo powiększyć. Trafiła też na przemądrzałego Kota, który oświadczył, że wszyscy w tej krainie mają kompletnego bzika, a gdy zniknął, w powietrzu jeszcze przez chwilę unosił się jego uśmiech. Była na Zwariowanym Podwieczorku u Kapelusznika. Napotkała Ogrodników – karty do gry – którzy malowali białe róże na czerwono w obawie przed gniewem Królowej Kier. Rozegrała nawet partię krykieta z samą Królową, używając flamingów jako kijów i jeży jako piłek! Na koniec Alicja otworzyła oczy i obudziła się – z głową na kolanach siostry...

*Na podstawie „Alicji w Krainie Czarów” Lewisa Carolla, w przekładzie Antoniego Marianowicza.*

## Cel gry

W grze wcielasz się w jedną z postaci z **Alicji w Krainie Czarów**. Twoim celem jest jak najszybsze podróżowanie po tym fantastycznym świecie i zdobycie jak największej liczby punktów ze smakowitych ciasteczek – zanim skończy Ci się czas.

### Zawartość pudełka:

- 24 duże ciasteczka  
( $6 \times 2$ ;  $6 \times 3$ ;  $6 \times 4$  i  $6 \times 5$ )



- 20 małych ciasteczek



- 44 karty (po 11 w 4 kolorach graczy):  
 $2 \times 1$ ,  $2 \times 2$ ,  $2 \times 3$ ,  $2 \times 4$ ,  $2 \times 5$   
i  $1 \times \text{Joker}$  ★



- 4 małe pionki

- 4 duże pionki

- plansza



- wskazówka



- 8 podstawek

- 4 nakładki na podstawki do dużych pionków





## Przygotowanie rozgrywki

Przed pierwszą rozgrywką odwróć planszę. Na jej spodzie znajdziesz instrukcję składania poszczególnych elementów. Na 4 podstawki dużych pionków nałóż specjalne nakładki. Wsuń wszystkie małe i duże pionki w podstawki. Przymocuj wskazówkę do planszy.

1. Włóż planszę ze wskazówką do dolnej części pudełka (kieruj się rysunkiem na spodzie planszy). Tak przygotowane pudełko postaw na środku stołu, by wszyscy mieli do niego swobodny dostęp. Wskazówka może wskazywać dowolny kierunek – na tym etapie nie ma to znaczenia.
2. W zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce dobierz i potasuj odpowiednią liczbę dużych ciasteczek (nieużywane ciasteczka odłóż na bok – nie biorą one udziału w rozgrywce).

- 4 graczy – wykorzystaj wszystkie duże ciasteczka
- 3 graczy – odłóż na bok po 1 dużym ciasteczku każdej wartości
- 2 graczy – odłóż na bok po 2 duże ciasteczka każdej wartości

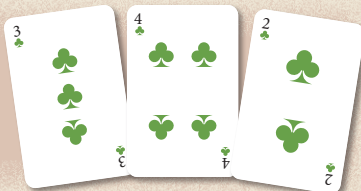


Następnie ułóż z nich zakryty stos (numerkami do dołu) i umieść go obok planszy, w pobliżu różowego pola **Herbatka u Kapelusznika**. Odkryj jedno duże ciasteczko i połóż je obok obrazkiem do góry.

3. Połóż wszystkie małe ciasteczka obok planszy, w pobliżu pola **Małe ciasteczka**.
4. Każdy uczestnik rozgrywki wybiera swoją postać oraz bierze duży i mały pionek z jej wizerunkiem. Mały pionek stawia na polu **Herbatka u Kapelusznika**. Duży pionek stawia przed sobą na stole.
5. Każdy uczestnik rozgrywki bierze 11 kart swojej postaci, tasuje je i kładzie w zakrytym stosie przed sobą. Jest to tak zwany stos dobierania. Następnie dobiera z niego 3 karty i trzyma je tak, by inni gracze **nie widzieli ich wartości**.

**Uwaga:** Gracz musi trzymać karty w ręce w kolejności, w jakiej je dobrał. Nie może zamieniać ich miejscami, układać pod względem wartości itp.

**Przykład:** Lusia dobrała kartę 3, potem 4, a następnie 2 i tak trzyma je w ręce.



6. Po zapoznaniu się z tekstem instrukcji połóż ją na stole tak, by była widoczna jej ostatnia strona – ze skróconym opisem pól specjalnych.

### Przykład przygotowania gry dla 3 osób



## Przebieg gry

Grę rozpoczyna ten gracz, który najczęściej się spóźnia, albo najmłodszy uczestnik rozgrywki. W swojej turze wykonaj następujące czynności:

**1.** Zagraj **prawą** lub **lewą** kartę trzymaną w ręce. **Nie możesz zagrać karty środkowej.** Wybraną kartę połóż odkrytą na stole, tworząc stos zagranych kart.

**2.** Przesuń swój pionek zgodnie z ruchem wskazówek zegara **dokładnie o tyle pól, ile wskazuje zagrana przez Ciebie karta** (licz wszystkie pola, również te zajęte przez pionki innych graczy). Jeśli zagrana została karta **Joker** (♠), możesz poruszyć się o dowolną liczbę pól od 1 do 5.

**Uwaga:** Jeśli na polu, na którym Twój pionek powinien zakończyć ruch, stoi pionek innego gracza, postaw swój pionek na **następnym wolnym polu**. Na każdym polu może się zatrzymać **tylko jeden pionek** (wyjątek: przygotowanie rozgrywki).



**3.** Sprawdź, na którym polu znajduje się teraz Twój pionek. Jeśli jest to pole specjalne, **musisz** wykonać przypisaną do niego akcję (spójrz na opisy pól specjalnych zamieszczone na str. 11–15). Niektóre akcje mogą sprawić, że Twój pionek będzie podróżował dalej po planszy i stanie na innych polach specjalnych.

**4.** Dobierz kartę z wierzchu swojego zakrytego stosu dobierania i umieść ją **pomiędzy** dwiema kartami trzymanymi w ręce.

Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

### Miniecie pola *Herbatka u Kapelusznika*



Za każdym razem, gdy Twój pionek przejdzie przez całą planszę i **minie pole Herbatka u Kapelusznika**, automatycznie zdobywasz duże ciasteczko, które leży odkryte obok stosu dużych ciasteczek. Połóż zdobyte

ciasteczko **odkryte** na stole przed sobą (punkty zdobyte w grze są jawne dla wszystkich graczy). Odkryj nowe ciasteczko ze stosu (o ile jakieś jeszcze zostały) i połóż je obok stosu. Jeśli Twój pionek zatrzyma się na polu

**Herbatka u Kapelusznika**, wykonaj inną akcję (zobacz: **Pola specjalne**).



## Przykład tury gracza:

**1.** Lusia ma w ręce karty **3, 4 i 2**. Może zagrać tylko **3** lub **2** (**4** nie może użyć, bo znajduje się pośrodku kart trzymanyh w ręce). Lusia wyklada kartę **3**. Jej Kapelusznik przesuwa się o 3 pola, ale na polu, na którym powinien zakończyć swój ruch, stoi Królowa Kier. Kapelusznik staje więc na pierwszym wolnym polu za nią, czyli na polu **Kot z Cheshire**.

**2.** Lusia bierze odkryte duże ciasteczko o wartości **3**, ponieważ jej Kapelusznik minął pole **Herbatka u Kapelusznika**. Następnie odkrywa kolejne duże ciasteczko ze stosu (**2**) i kładzie je obok. Odkłada wybraną kartę **3** na stos kart zagranych. Dobiera nową kartę (**5**) i wkłada ją pomiędzy trzymane już w ręce karty.

**3.** Jej Kapelusznik wszedł na pole **Kot z Cheshire**, które sprawia, że pionek porusza się jeszcze raz dokładnie o tyle pól, ile wynosi liczba na zagranej ostatnio karcie, czyli w tym wypadku o 3 pola (zobacz: **Pola specjalne**). Lusia kończy swój ruch, a kolejka przechodzi na następną osobę.







## Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy **każdy** uczestnik rozgrywki wykorzysta **11 kart**. Gracze sumują punkty z dużych oraz małych ciasteczek (każde małe ciasteczko jest warte 1 punkt) i wygrywa ten, kto zdobył ich najwięcej. W przypadku remisu gracze porównują liczbę dużych ciasteczek (nie punktów na nich widniejących). Kto zdobył więcej sztuk – wygrywa. Jeśli nadal jest remis, to wygrywa ten z graczy, którego pionek znajduje się dalej od pola **Herbatka u Kapelusznika**.

## Wariant prostszy

Na początku można zagrać w otwarte karty – szczególnie jeśli dzieci mają problem z zapamiętaniem, że nie mogą zagrywać środkowej. Wtedy wspólnie dbacie o przestrzeganie zasad.

## Wariant dla najmłodszych

Wszyscy gracze otrzymują 2 karty zamiast 3. W swojej turze gracz może zagrać 1 z 2 kart trzymanyh w ręce. Po jej zagranium uzupełnia karty na ręce, dodając 1 nową kartę z wierzchu stosu dobierania. Pozostałe zasady zostają bez zmian.



## Pola specjalne

### Herbatka u Kapelusznika

Jest to pole startowe, na którym stawia się wszystkie pionki przed rozpoczęciem rozgrywki.

Za każdym razem, gdy Twój pionek **MINIE to pole, zdobywasz odkryte duże ciasteczko leżące obok stosu** i kładziesz je odkryte na stole przed sobą. Następnie odsłaniasz (jeśli to możliwe) nowe ciasteczko z wierzchu stosu i kładziesz je obok stosu.

Gdy Twój pionek **STANIE na tym polu, możesz zdecydować, CZY chcesz wziąć odkryte duże ciasteczko, CZY dobrać zakryte duże ciasteczko z wierzchu stosu**. Po dokonaniu wyboru nie możesz już zmienić decyzji.

**Przykład:** Kapelusznik Lusi staje na polu *Herbatka u Kapelusznika*. Obok stosu leży ciasteczko warte **3** punkty. Lusia decyduje się wziąć zakryte ciasteczko z wierzchu stosu, licząc na to, że szczęście się do niej uśmiechnie i trafi na wyższą wartość (w puli są ciasteczka od **2** do **5** punktów). Odkrywa ciasteczko warte **5** punktów i kończy swoją turę.



### Małe Ciasteczka

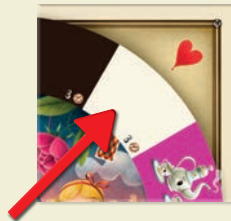
Zakręć wskazówką tak, by wykonała przynajmniej jeden pełny obrót. Masz tylko **jedną** szansę. Cyfra na polu, na którym zatrzyma się wskazówka, to liczba małych ciasteczek, które zabierasz z puli i kładziesz przed sobą na stole. Jeśli na stole nie ma wystarczającej liczby



ciasteczek, doberz wszystkie dostępne ciasteczka znajdujące się w puli. Jeśli pula małych ciasteczek się wyczerpie, pole to staje się zwykłym polem, bez żadnej akcji specjalnej. Każde małe ciasteczko warte jest 1 punkt.

**Przykład:** Lusia zakręciła wskazówką, która zatrzymała się na polu z 3 ciasteczkami. W puli są już tylko 2 małe ciasteczka.

Lusia bierze 2 dostępne małe ciasteczka (niestety 3. nie może dobrać). Od teraz pole **Małe Ciasteczka** jest dla wszystkich zwykłym polem.



### Pan Gąsienica

Jeśli przy wchodzeniu na to pole Twój **pionek jest mały, musisz zamienić go na duży i postawić z powrotem na tym polu**. Jeśli na planszy znajduje się już duży pionek któregośkolwiek innego gracza, **musi** on zamienić go z powrotem na mały pionek i postawić na polu, na którym stał jego duży pionek. Na planszy może znajdować się tylko  **jeden duży pionek**. Jeśli przy wchodzeniu na to pole Twój **pionek jest duży, musisz zamienić go na mały i postawić z powrotem na tym polu**. Dopóki Twój pionek jest duży, możesz (ale nie musisz!) dodawać **+1** do wartości wykładanej karty (zwiększając ją nawet z **5** do **6**). Duży pionek (w przeciwieństwie do małego) **nie wpada** do **Króliczej Nory** (jest ona wtedy dla niego miejscem bez specjalnej akcji).



**Królicza Nora:** Jeśli Twój duży pionek znajduje się na polu **Królicza Nora**, a inny gracz wykonuje akcję z pola **Pan Gąsienica**, musisz zamienić Twój pionek na mały. Wpada on od razu do **Króliczej Nory** (musisz zastosować się do zasad pola **Królicza Nora**).



## Kot z Cheshire

Przesuń swój pionek o tyle pól, ile wskazuje ostatnia zagrana przez Ciebie karta. Może to wywołać inną akcję specjalną (jeśli pionek skończy swój ruch na polu specjalnym).

**Karta Joker** (★): Jeśli zagrana została karta **Joker**, przesuń swój pionek o taką samą liczbę pól, jaką wybrałeś/ wybrałaś na początku swojej tury, używając karty **Joker**.

**Królicza Nora**: Jeśli wskazówka zatrzyma się na polu **Kot z Cheshire**, a Ty musisz lub chcesz zakończyć kręcenie wskazówką, wtedy po umieszczeniu swojego pionka na tym polu przesuń go o tyle pól, ile wskazuje ostatnia zagrana przez Ciebie karta (czyli ta, która wskazywała liczbę prób kręcenia wskazówką).



## Królicza Nora

Jeśli Twój **pionek jest mały, to wpada do Króliczej Nory i musi się z niej wydostać.**



W Twojej następnej turze zagrana karta nie wskazuje, o ile pól przesuniesz swój pionek. **Liczba na zagranej karcie to maksymalna liczba zakręceń wskazówką, które możesz wykonać** (w przypadku **Jokera** jest to liczba, którą podasz, wykładając tę kartę). Teraz zakręć wskazówką tak, by wykonała przynajmniej jeden pełny obrót.

**Przykład:** W poprzedniej turze Kapelusznik Lusi wpadł do **Króliczej Nory**. Lusja wyklada kartę **3**, więc może zakręcić wskazówką do 3 razy. Liczy, że uda jej się zakręcić tak, by pionek wyszedł z **Nory** i przesunął się jak najdalej.

Po każdym zakręceniu wskazówką zdecyduj, czy chcesz zaakceptować wynik, czy wolisz kręcić jeszcze raz. Wynik ostatniego obrotu musisz zaakceptować. Następnie **przesuń swój pionek zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż dotrze do pola, które pokazuje wskazówka.**

Jeśli po tym ruchu Twój pionek **stanie** na polu **Herbatka u Kapelusznika**, możesz wziąć duże odkryte ciasteczko **lub** zakryte ciasteczko leżące na wierzchu stosu. Jeśli w czasie ruchu Twój pionek **minie** pole **Herbatka u Kapelusznika**, bierzesz duże odkryte ciasteczko leżące **obok stosu**.

**Pola specjalne:** Jeśli w wyniku obrotu wskazówki Twój pionek stanie na polu specjalnym, to aktywuje jego akcję.

**Kot z Cheshire:** Jeśli pionek stanie na polu **Kot z Cheshire**, przesuń go o tyle pól, ile wskazuje ostatnia zagrana przez Ciebie karta (lub w przypadku **Jokera** – o tyle pól, ile zadeklarowałeś/zadeklarowałaś na początku tej tury).

**Uwaga:** Jeśli wskazówka pokaże **zajęte pole lub Króliczą Norę**, **nie możesz zatrzymać się na tym polu**. Musisz zakręcić wskazówką ponownie, o ile masz taką możliwość. Jeśli była to Twoja ostatnia szansa, Twój pionek **pozostaje w Króliczej Norze!** W następnej turze znowu spróbujesz wydostać swój pionek z Nory – na takich samych zasadach.

**Pamiętaj:** Jeśli Twój pionek jest duży, nie wpada do **Króliczej Nory**.  
Postaw go wtedy na polu **Króliczej Nory** albo obok otworu w planszy.

**Rada:** Młodsze dzieci mogą mieć trudność z szacowaniem ryzyka.  
Warto wprowadzić wtedy zasadę, że gracz, któremu nie udało się wyjść z **Króliczej Nory**, w następnej kolejce może ją opuścić, zagrywając kartę tak, jakby to było zwykłe pole.



 **Martino Chiacchiera**  
**Remo Conzaboni**

Autorzy gry pragną szczególnie podziękować:  
Patrizia, Sophie, Chloe, Vinia, Tommy.

 **Maciej Szymanowicz**

## Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakies braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesać reklamację na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl)

Podaj swoje imię i nazwisko oraz adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania). Napisz też jakiego elementu gry brakuje. Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) oraz podpisz go imieniem i nazwiskiem.

**GRANNA**

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)

# Pola specjalne – skrót

## Kot z Cheshire



## Królicza Nora



## Małe Ciasteczka



## Pan Gąsienica



## Herbatka u Kapelusznika



**Powtórz ruch** z ostatniej zagranej karty.

Twój mały pionek wpada do **Króliczej Nory**. W swojej następnej turze wykładasz kartę. Liczba na karcie to **maksymalna liczba zakręceń wskazówką, które możesz wykonać**.

Przemieść pionek na pokazane przez wskazówkę puste pole. Sprawdź **Herbatkę u Kapelusznika**. Uwaga: Jeśli w wyniku ostatniego zakręcenia wskazówka pokazuje na **zajęte pole lub Króliczą Norę, nie ruszasz się z miejsca**.

Zakręć **raz** wskazówką i zdobądź tyle małych ciasteczek, ile wynosi liczba na wskazanym polu.

Zmień wielkość swojego pionka.  
Duży pionek: **+1** do ruchu (opcjonalnie);  
**nie wpada do Króliczej Nory**.

Jest to pole startowe, na którym stawia się wszystkie pionki przed rozpoczęciem rozgrywki.

Jeśli Twój pionek **minie** to pole: weź duże ciasteczko leżące odkryte obok stosu.

Jeśli Twój pionek **stanie** na tym polu: weź duże ciasteczko leżące odkryte obok stosu **lub** zakryte duże ciasteczko z wierzchu stosu.