

3 rozdziały



Wybierz · Zagraj · Zapunktuj

💡 Joe Hout ✂ Jan Bintakies



10+



2–6 graczy



Około 30 minut

Zawartość

50 kart
o wartościach
od „1” do „50”



115 żetonów punktów:

50 żetonów klejnotów

50 żetonów serc

15 żetonów gwiazd

Cel gry

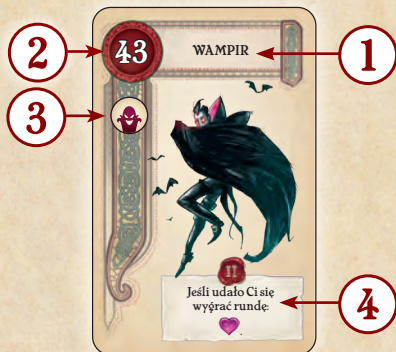
Dawno, dawno temu była sobie magiczna księga baśni podzielona na trzy części, znana jako „3 rozdziały”. Dzisiaj Ty możesz stać się częścią opowieści! W rozdziale I wybierzesz swoich baśniowych towarzyszy. W rozdziale II sprawdzisz skuteczność swojej drużyny w grze polegającej na zagrywaniu kart. W rozdziale III zbierzesz cenne punkty i zakończysz swoją historię.

Czy podolasz wyzwaniom wszystkich trzech rozdziałów i zdobędziesz najwięcej punktów?

Budowa karty

Każda karta przedstawia inną baśniową postać i ma wartość od „1” do „50”. Większość postaci ma również cechy i zdolności.

1. nazwa
2. wartość
3. cechy
4. zdolności



Symbole cech postaci



potwór



magiczna



czarny charakter



zwierzę



dziecko



krasnoludek



z Krainy Czarów



królewska

Poniżej przedstawiono zasady gry dla 3–6 graczy. Zasady gry dla 2 graczy znajdziesz na stronach 11–15.

Przygotowanie do gry

Potasuj wszystkie karty i rozdaj każdemu po **8 zakrytych kart**. Odłóż pozostałe karty do pudełka bez patrzenia na nie. Żetony punktów umieść w puli ogólnej w zasięgu wszystkich.

Przebieg gry

Gra jest podzielona na 3 fazy nazywane rozdziałami.



W **rozdziale I** wybieracie karty.

W **rozdziale II** rozgrywacie kolejne rundy, w których zagrywacie po 1 karcie na raz i porównujecie je z kartami zagranyymi przez pozostałych.

W **rozdziale III** zdobywacie punkty za zagrane karty.



Rozdział I: Wybierz





Przyjrzyj się swoim 8 kartom na ręce. Wybierz **1 z nich** i połóż ją zakrytą przed sobą. Gdy każde z Was położy przed sobą kartę, przekażcie pozostałe 7 kart osobie po lewej stronie. Wybierz 1 spośród otrzymanych

7 kart i połów ją zakrytą przed sobą. Pozostałe przekaz osobie po lewej stronie. Kontynuujcie, aż każdy będzie miał przed sobą 7 zakrytych kart. Swoją ostatnią kartę na ręce odłóż zakrytą do pudełka. Nie będzie potrzebna podczas tej rozgrywki. Podczas całego rozdziału I możesz bez ograniczeń przeglądać wybrane przez siebie karty. Teraz weź na rękę 7 leżących przed Tobą kart.

Rozgrywka dla 3 graczy

Wybieraj karty zgodnie z opisanymi powyżej zasadami, przekazując pozostałe na ręce karty osobie po lewej stronie. Gdy każdy wybierze po 4 karty, odłóż resztę kart na bok. Weź z pudełka talię i rozdaj wszystkim ponownie po 8 kart, po czym wróć do procesu wybierania kart. Gdy każdy wybierze po 8 kart, odłóż wszystkie pozostałe karty do pudełka. W rozgrywce dla 3 graczy na koniec rozdziału I każdy powinien mieć po 8 kart na ręce.





Zdolności kart zapewniają żetony punktów raz w rozdziale II i raz w rozdziale III. Wyjątek stanowią zdolności z symbolem pieczęci  albo . Te zdolności zapewniają żetony punktów tylko w rozdziale wskazanym na pieczęci.



Osoba, która jako ostatnia widziała królika, zagrywa na środek stołu **1 odkrytą kartę** z ręki, rozpoczynając rundę. Następne osoby w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara również zagrywają po 1 karcie w swojej turze. Porównaj wartości kart zagranych w tej rundzie. Osoba, która zagrała kartę o najwyższej wartości, wygrywa i bierze **żeton gwiazdy** z zasobów ogólnych.

Następnie rozpatrz zdolności zagranych przez **Ciebie** kart: jeśli otrzymujesz żetony punktów jako nagrody, weź je z zasobów ogólnych. W przypadku zdolności niektórych kart musisz spełniać warunek, aby otrzymać nagrodę. Otrzymujesz żetony punktów tylko, jeśli spełniasz warunek.

Przykład. Gdy każdy zagrał kartę, Wojtek bierze 1 żeton gwiazdy, ponieważ zagrał kartę o najwyższej wartości, tym samym wygrywając rundę. Następnie wszyscy rozpatrują zdolności zagranych przez siebie kart.

*Wojtek poza żetonem gwiazdy otrzymuje 3 żetony serca, ponieważ wygrał rundę, a w rundzie zagrano kartę Złotowłosej. Kuba otrzymuje 4 żetony klejnotów, ponieważ w rundzie zagrano kartę Trzech Misi. Ida **nie otrzymuje nagrody**, ponieważ w rundzie nie zagrano żadnych kart o cesze . Ania otrzymuje 1 żeton serca, ponieważ zagrana w rundzie karta Złotowłosej ma cechę .*

Wojtek



Kuba



Ida



Ania



Na koniec rundy weź zagraną przez siebie kartę ze środka stołu i połóż ją odkrytą przed sobą. Będziesz jej potrzebować ponownie dopiero w rozdziale III. Uważaj, żeby nie pomylić jej z kartami, które wciąż masz na ręce. Osoba, która wygrała tę rundę, zaczyna kolejną. Rozgrywajcie rundy do momentu, aż skończą się Wam karty na rękach.




Rozdział III: Zapunktuj



Rozłóż przed sobą wszystkie zagrane przez siebie karty i rozpatrz ich zdolności w dowolnej kolejności. Jeśli otrzymujesz jakieś żetony punktów, weź je z puli ogólnej. Jeśli zdolność ma warunek, musisz go spełniać, żeby otrzymać nagrodę.

Następnie osoba z największą liczbą żetonów klejnotów otrzymuje 4 dodatkowe żetony klejnotów. W razie remisu wszystkie remisujące osoby otrzymują po 4 dodatkowe żetony klejnotów.

Przykład. Ania patrzy na zdolności swoich kart.

Nie otrzymuje nagrody z karty Jasia, ponieważ nie ma karty Małgosi ani Czarownicy. Otrzymuje 3 żetony serc z karty Gepetta, ponieważ ma karty o wartościach „3”, „4” i „6”. Otrzymuje 3 żetony serc z karty Pinokia, ponieważ ma kartę Gepetta. Ania otrzymuje 5 żetonów klejnotów za kartę Jasia i Magicznej Fasoli, ponieważ ma kartę Olbrzyma. Otrzymuje 3 żetony serc z karty Piotrusia Pana, ponieważ ma 3 inne karty z cechą . Karta Olbrzyma **nie ma zdolności. Na koniec Ania otrzymuje 4 żetony serc z karty Przyjaznych Krasnoludków, ponieważ zebrała już co najmniej 4 żetony serc.**



6 JAŚ



Z karta Małgosi **7**
♥
Z karta Czarownicy **44**
♦

26 GEPETTO



♥ za każdą kartę
o wartości 1–9.

3 PINOKIO



♥
♦

Z karta Gepetta **26**
♥ ♥ ♥

4 JAŚ I MAGICZNA FASOLA



♥

Z karta Olbrzyma **47**
♦ ♦ ♦ ♦ ♦



30 PIOTRUŚ PAN



♥

♥ za każdą inną
kartę z ♦.

47 OLBRYZYM



♦

16 PRZYJAZNE KRASNOLUDKI



♦

Jeśli masz
co najmniej 4 ♥
♥ ♥ ♥ ♥

Koniec gry

Użyj żetonów, by policzyć punkty.



2 punkty



1 punkt



1 punkt

Żetony klejnotów zapewniają punkty tylko parami. Jeden żeton klejnotu nie zapewnia połowy punktu.

Osoba z największą liczbą punktów stworzyła najbardziej fantastyczną drużynę i wygrywa grę. W razie remisu osoba, która zagrała kartę o najwyższej wartości, wygrywa.

Przykład. Ania sumuje punkty z żetonów, które zebrała w rozdziale II i III. Ma 1 żeton gwiazdy, 15 serc i 6 klejnotów. Nie otrzymuje 4 dodatkowych żetonów klejnotów, ponieważ Kuba zebrał najwięcej żetonów klejnotów.

Żeton gwiazdy zapewnia 2 punkty. Żetony serc zapewniają po 1 punkcie, więc Ania otrzymuje za nie w sumie 15 punktów. Każde 2 żetony klejnotów zapewniają po 1 punkcie, więc Ania zdobywa za nie 3 punkty. Na koniec Ania ma 20 punktów (2 + 15 + 3 = 20).



Rozgrywka dla 2 graczy

W rozdziale II poza Waszą dwójką biorą udział duchy, które zagrywają karty razem z Wami. W rozdziale I przygotowujecie talie duchów podczas wybierania swoich kart.

Przebieg gry

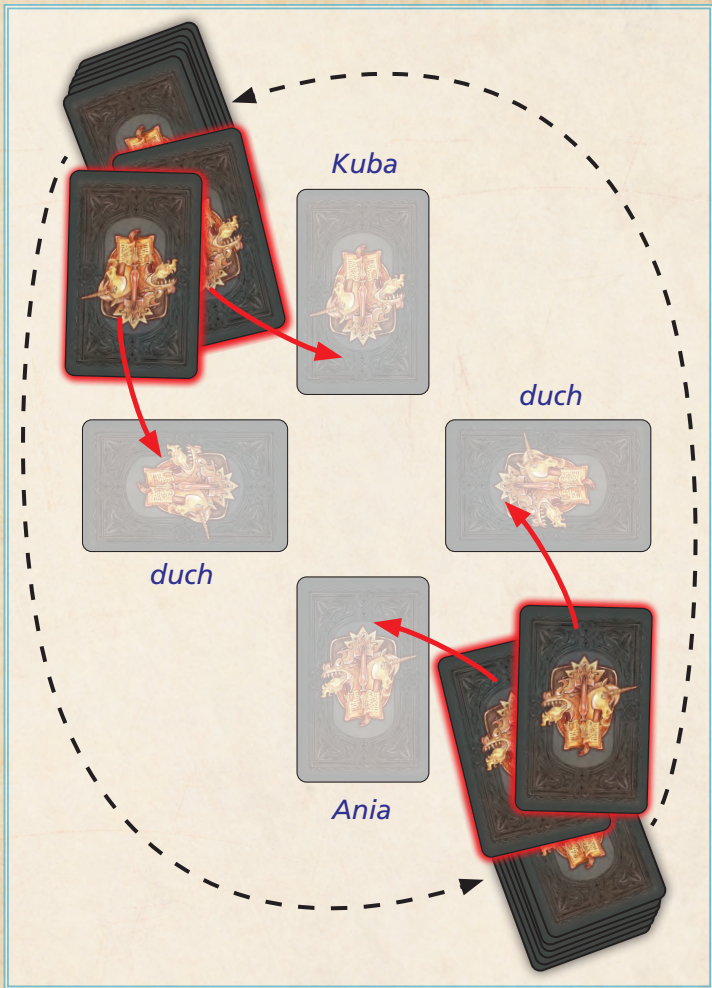


Rozdział I: Wybierz



Spójrz na 8 kart na ręce. Wybierz spośród nich 2 karty i 1 z nich połóż zakrytą przed sobą zgodnie ze standardowymi zasadami. Drugą połóż po swojej prawej stronie. Ten stos stanie się jedną z talii duchów. W ten sposób pomiędzy Wami będą znajdowały się **2 talie duchów**. Teraz wymieńcie się pozostałymi 6 kartami. Spośród tych kart wybierz 1 dla siebie i 1 dla ducha po Twojej prawej stronie. Kontynuujcie do czasu, aż skończą się Wam karty. Podczas wybierania kart możesz przeglądać leżące przed Tobą karty zgodnie ze standardowymi zasadami, ale nie możesz przeglądać talii ducha. Następnie ponownie rozdaj Wam po 8 kart. Powtórzcie cały proces. Po rozdzieleniu kart potasuj oddzielnie talie duchów, uważając, żeby pozostały zakryte.

Przykład. Ania gra przeciwko Kubie. Na początku rozdziału I Ania wybiera kartę dla siebie i kładzie ją zakrytą przed sobą. Wybiera również kartę dla ducha i kładzie ją zakrytą po swojej prawej stronie. Następnie przekazuje Kubie swoje pozostałe 6 kart.





Rozdział II: Zağraf



Zdecydujcie, kto z Was zacznie grę. Zgodnie ze standardowymi zasadami ta osoba zagrywa 1 kartę, po czym robi to gracz po jej lewej stronie. W turze ducha zagrywasz na środek stołu wierzchnią kartę z jego talii.

Następnie rozpatrujesz zdolność zagranej przez siebie karty. Gdy rozpatrujesz zdolność, bierzesz pod uwagę obie karty zagrane przez duchy: zarówno ich zdolności, jak i cechy. Duchy nie zdobywają jednak żadnych żetonów punktów.

Ten, kto zagrał kartę o wyższej wartości, rozpoczyna następną rundę. Jeśli kartę o najwyższej wartości zagrał 1 z duchów, rozpoczyna rundę. Połóż na środku stołu wierzchnią kartę z talii tego ducha.

Po zakończeniu rundy weź zagrałą przez siebie kartę i połóż ją przed sobą zgodnie ze standardowymi zasadami. Karty zagrane przez duchy odłóż na bok.

Przykład. Kuba nie otrzymuje żadnych żetonów. Ania otrzymuje po 1 żetonie serca, klejnotu i gwiazdy, ponieważ karta smoka wygrała rundę. Ani Ania, ani Kuba nie otrzymują żetonu gwiazdy za wygranie rundy, ponieważ rundę wygrał duch. Ten duch zacznie następną rundę.

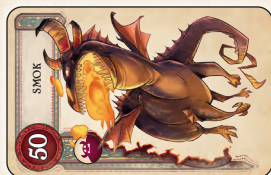
Kuba



duch





duch



Ania

Szczególności dotyczące zdolności kart.

 za każdą
kartę z .


 za każdą inną
kartę z .


Policz, ile razy pojawia się karta z daną cechą, by obliczyć, ile żetonów otrzymujesz. „Inna karta” oznacza, że uwzględniasz symbole na pozostałych kartach, nie na karcie, której zdolność rozpatrujesz.



To fantastyczne stworzenie ma po 1 symbolu każdej możliwej cechy.



Aby spełnić warunek karty Żabiego Księcia i Jednorożca, potrzebna jest jeszcze 1 karta z symbolem .

Kolejne karty z symbolem  nie sprawiają, że otrzymasz więcej żetonów serc.



Karta Kopciuszka ma 2 zdolności, które funkcjonują niezależnie od siebie.



Weź należną Ci nagrodę zapewnioną przez zdolność karty oraz żeton gwiazdy, który należy Ci się za wygranie rundy.



Jeśli w rundzie zagrano kartę Królowej Śniegu, w tej rundzie nikt nie otrzymuje żetonów serc ani klejnotów. Nie ma znaczenia, kiedy i jakie inne karty zostały zagrane. Zdolność karty Królowej Śniegu nie ma żadnego wpływu na zdobywanie żetonów gwiazd dzięki zdolnościom innych kart i za wygranie rundy. **W rozgrywce dla 2 graczy:** Jeśli duch zagra tę kartę, nikt nie otrzymuje żetonów serc ani klejnotów.



Rozpatrz zdolności kart Królowej Kier i Kota z Cheshire dopiero po rozpatrzeniu zdolności innych kart.

W rozgrywce dla 2 graczy: Przy liczeniu żetonów uwzględnij żetony, które otrzymałyby duchy.





Karta Chciwego Krasnoludka ma 2 zdolności, które funkcjonują niezależnie od siebie.

Pierwsza zdolność: Otrzymujesz po 1 żeton klejnotu zarówno w rozdziale II, jak i III.

Druga zdolność: Zgodnie ze standardowymi zasadami na koniec rozdziału III sprawdź, kto ma najwięcej żetonów klejnotów. Jeśli to Ty, poza 4 żetonami klejnotów otrzymujesz 1 żeton gwiazdy.

16

PRZYJAZNE
KRASNOLUDKIJeśli masz
co najmniej 4

Na koniec rozdziału III policz swoje żetony serc. Jeśli masz co najmniej 4, otrzymujesz 4 dodatkowe żetony serc.

14

OŚWIECONY
KRASNOLUDEKJeśli nie udało Ci się
wygrać ani jednej
rundy: ★★

Jeśli w rozdziale II nie udało Ci się wygrać rundy, otrzymujesz 2 żetony gwiazd. Żetony gwiazd, które udało Ci się otrzymać dzięki zdolnościom, nie mają wpływu na zdolność tej karty.



Producent:
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, Niemcy, 2024

rebel

Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami
z innymi graczami w grupie
PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia



Tłumaczenie: Agnieszka Możejko
Redakcja: zespół Rebel

Wersja 1.0

Pomoc gracza

Symbole cech postaci

 potwór	 magiczna
 czarny charakter	 zwierzę
 dziecko	 krasnoludek
 z Krainy Czarów	 królewska

	2 punkty
	1 punkt
	1 punkt

Żetony klejnotów zapewniają punkty tylko parami. Jeden żeton klejnotu nie zapewnia połowy punktu.

Osoba z największą liczbą żetonów klejnotów na koniec rozdziału III otrzymuje 4 dodatkowe żetony klejnotów.