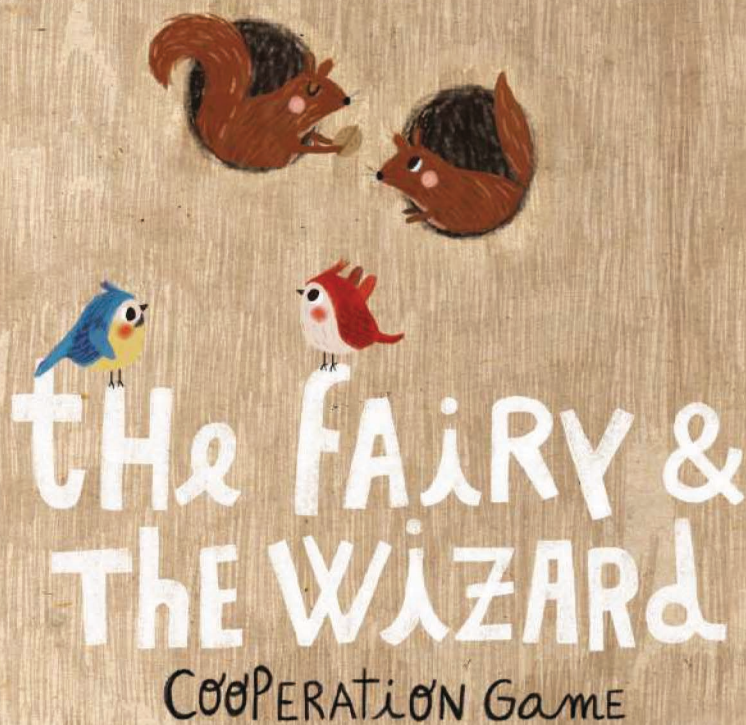




THE FAIRY & THE WIZARD

COOPERATION Game

EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. REGLES

WRÓŻKA I CZARODZIEJ (THE FAIRY & THE WIZARD) GRA BUDOWLANO - KOOPERACYJNA

Gracze wspólnie opracowują strategię, aby powstrzymać czarodzieja przed wygraną gry.

DAWNO, DAWNO TEMU...

...była sobie wróżka i czarodziej. Wróżka chciała wyhodować las, w którym każde zwierzątko miałooby swój własny dom. Ale czarodziej chciał uwięzić leśne zwierzęta w klatkach. Pomóż wróżce powstrzymać czarodzieja przed realizacją jego planów.

Liczba graczy: od 2 do 5

Wiek gracza: od 6 lat

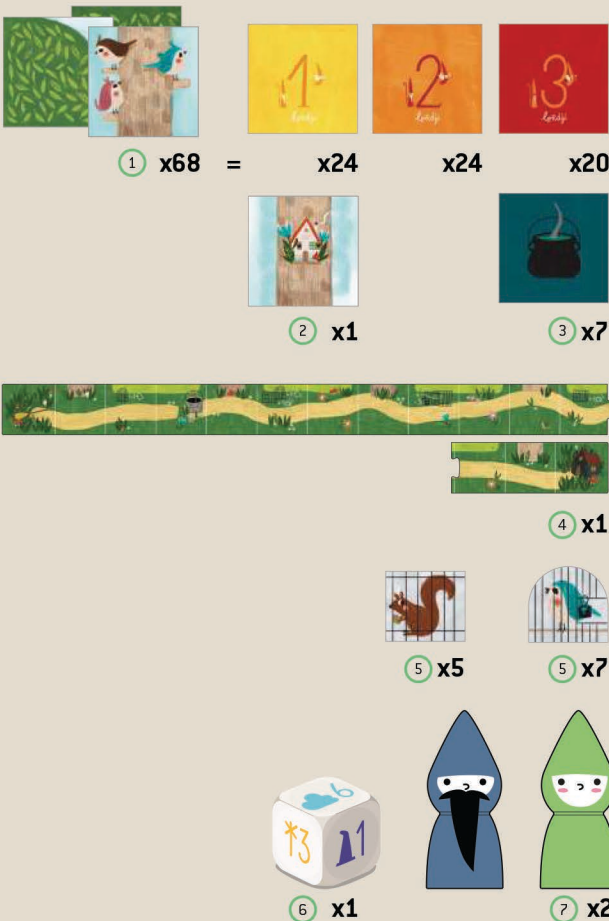
Czas trwania każdej gry: ok.30 minut

ELEMENTY W ZESTAWIE

- 1 **x68** elementów lasu
 - 24 z żółtym tyłem
 - 24 z pomarańczowym tyłem
 - 20 z czerwonym tyłem
- 2 **x1** element domu wróżki
- 3 **x7** fragmentów zaklęć (z kociołkiem z tyłu)
- 4 **x1** plansza z 5 elementami do ułożenia
- 5 **x12** sztuk klatek: 7 klatek dla ptaków i 5 klatek dla wiewiórek
- 6 **x1** drewniana kostka
- 7 **x2** drewniane figurki: wróżka i czarodziej

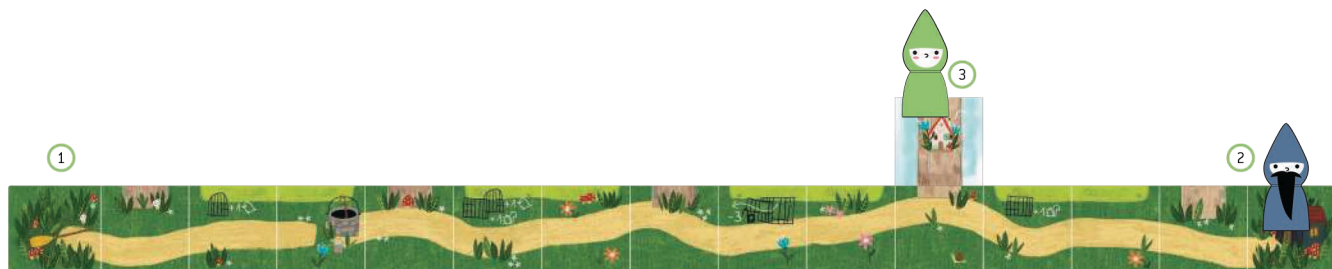
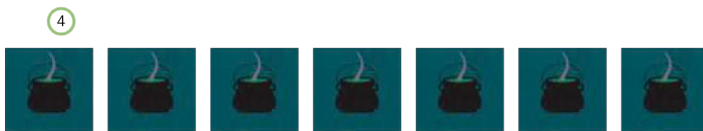
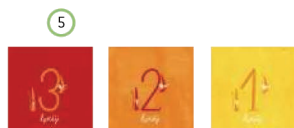
CEL GRY

Pracujcie razem, aby zbudować las, w którym każde drzewo ma taką samą liczbę domków dla wiewiórek i ptaków, zanim czarodziej rzuci 7 zaklęć lub umieści w klatce 12 zwierząt.



ZANIM ZACZNIESZ GRĘ

- 1 Przygotuj 5 elementów planszy. Plansza przedstawia ścieżkę z domu czarodzieja do miotły.
- 2 Umieść figurkę czarodzieja w jego domu.
- 3 Umieść dom wróżki obok jednego z 5 pni drzew na planszy. Umieść drewnianą figurkę wróżki w jej domu.
- 4 Potasuj 7 fragmentów zaklęć i ułóż je zakryte w rzędzie.
- 5 Potasuj kawałki lasu według kolorów i ułóż 3 stosy z widocznymi rewersami, po jednym stosie dla każdego koloru.



GRA

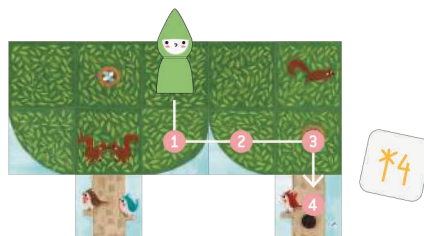
Rozpoczęcie rundy. Rozpoczyna gracz, który ostatnio widział wróżkę lub czarodzieja ;) Gracz rzuca kostką i robi to, co jest pokazane na jej ścianie.

DZIAŁANIA



Wróżka (ródźka): jeśli pojawi się ródźka wróżki, gracz, którego jest тура, wybiera jedną z dwóch akcji:

1. BUDOWANIE: weź liczbę fragmentów lasu wskazaną na kostkach (3, 4 lub 5) i umieść je na planszy zgodnie z ilustracją, aby stworzyć las drzew.
2. PRZESUNIĘCIE WRÓŻKI: przesunąć wróżkę do przodu o tyle pól (elementów lasu), ile pokazała kostka (3, 4 lub 5). Wróżka może przemieszczać się tylko wtedy, gdy elementy się stykają.



Czarodziej (kapelusz): jeśli pojawi się kapelusz czarodzieja, gracz przesuwa figurkę czarodzieja wzdłuż liczby pól na ścieżce wskazanej na kostce (1 lub 2) i próbuje wykonać akcję na polu, na którym wylądował czarodziej .



Chmura: zarówno wróżka, jak i czarodziej wykonują akcję z liczbą wyrzuconą na kostkach (6). Wróżka wybiera jedną z dwóch akcji: ruch lub budowę.

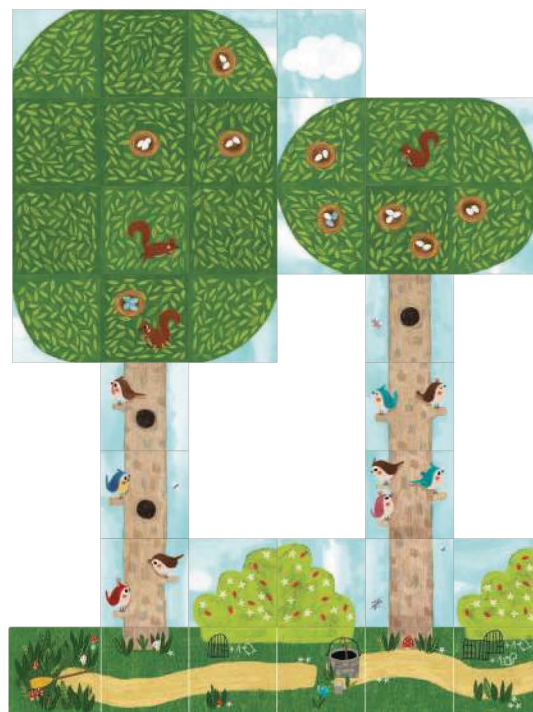
BUDOWANIE:

Podczas gry gracze budują las z drzew.

Jedynym warunkiem, jaki muszą spełnić, jest to, że **na każdym drzewie musi być tyle domków wiewiórek, ile wiewiórek i tyle ptasich gniazd, ile ptaków**; więc w każdym drzewie powinien być dom dla każdego zwierzątko.

Aby zbudować, najpierw wybierz kawałki lasu z żółtego stosu. Po ich zużyciu weź karty ze stosu pomarańczowego, a na końcu ze stosu czerwonego.

Drzewo z kłatką na zwierzęta nie może zostać zbudowane.



Rodzaje elementów:

CZĘŚĆ PNIA: Są one umieszczane obok jednego z 5 korzeni drzew wyrastających ze ścieżki lub obok innego kawałka pnia. Wszystkie korzenie drzew muszą mieć co najmniej jeden kawałek pnia na wierzchołku. Niektóre pnie mają gałęzie z ptakami lub wiewiórkami.

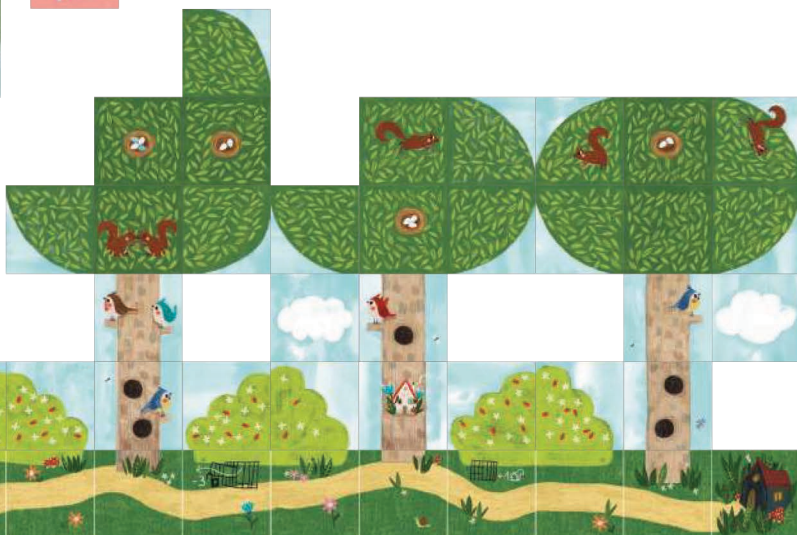
ELEMENT KRZEWÓW: Pomiedzy drzewami gracze powinni umieścić dwa elementy krzewów, ponieważ pomagają one wróżce poruszać się po lesie (pamiętaj, że wróżka nie może przekraczać pół na ścieżce czarodzieja).

ELEMENT WIERZCHOŁKA DRZEWA: Istnieją dwa rodzaje wierzchołków drzew **wewnętrzne** (A) i **zewnętrzne** (B). Wierzchołki drzew muszą składać się z 3 części na wysokość a 4 ustawione pod kątem elementy muszą znajdować się na krawędziach. W wierzchołkach drzew są wiewiórki i gniazda, i zawsze musi ich być tyle, ile jest gniazd i ptaków na pniu. Podczas budowania drzew czubki drzew można zmieniać, a te, które nie mają domków ani wiewiórek, można nawet przenieść na inne drzewo, o ile na drzewach nie ma klatek, do których chcesz przenieść elementy.

ELEMENT CHMURY: Elementy te są umieszczane wokół drzew na polach, które nie mają wpływu na konstrukcję. Chmury pozwalają wróżce szybciej się poruszać: jeśli wyląduje na kawałku chmury, może przeskoczyć na inną chmurę i poruszać się dalej.

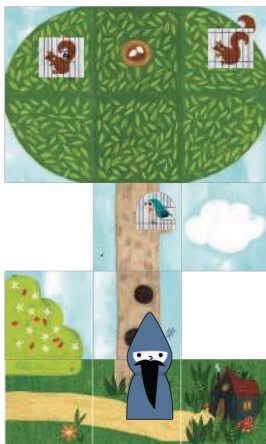
ELEMENT KAPELUSZA: Wśród elementów lasu ukryte są 2 części kapelusza. Pomagają one czarodziejowi. Jeśli gracz zdobędzie jeden, musi odwrócić jeden z 7 fragmentów zaklęcia i wykonać akcję pokazaną na karcie. Po zagranie element kapelusza jest usuwany z gry.

ELEMENT RÓŻDŻKI: Są 4 takie karty i pomagają one wróżce. Jeśli gracz zdobędzie jeden, wróżka gra ponownie z numerem pokazanym na elemencie. Po zagranie fragment różdżki jest usuwany z gry.



CZARODZIEJ

Czarodziej porusza się ścieżką: od swojego domu do miotły. Kiedy dociera do miotły, odskakuje z powrotem do swojego domu i zatrzymuje się, by rzucić zaklęcie.



Czarodziej chce złapać w pułapkę wszystkie zwierzęta. Za każdym razem, gdy ląduje na kwadracie z korzeniami drzewa, umieszcza tyle klatek, ile jest zwierząt na drzewie. Na każde zwierzę nakłada jedną klatkę.

Wzdłuż ścieżki znajdują się kwadraty, które pomagają czarodziejowi w łapaniu zwierząt w pułapki: umieszczają one 1 lub 2 klatki pokazanego typu. Gracze wybierają, które zwierzęta umieścić w klatce.

Ścieżka ma 2 kwadraty, które są złe dla czarodzieja (pokazane z niebieskim kwiatem):

OTWARTE KLATKI: Kiedy czarodziej wyląduje na tym polu, maksymalnie 3 wybrane przez graczy zwierzęta mogą uciec z klatek. Elementy klatki wracają na stos.

STUDNIA: Kiedy czarodziej ląduje na tym polu, pozostaje w miejscu i traci kolejkę. Następnym razem, gdy kapelusz pojawi się na kostkach, czarodziej nie gra, zamiast tego wychodzi ze studni i wraca na ścieżkę.

ZAKLĘCIA

Za każdym razem, gdy czarodziej wraca do swojego domu, rzuca zaklęcie: gracz odwraca jeden element z rzędu zaklęć.

Za każdym razem, gdy gracz odwraca element zaklęcia, pomaga to czarodziejowi.

Są 4 rodzaje elementów z zaklęciami

IDŹ DO TYŁU LUB DO PRZODU

(A): Ten element należy umieścić we właściwym miejscu na ścieżce (spójrz na kwiaty). Od tego momentu, jeśli czarodziej wyląduje na tym polu, może poruszać się do tyłu lub do przodu, jak pokazano na nowym polu.

(B): Ten element należy umieścić we właściwym miejscu na ścieżce. Od tego momentu, jeśli czarodziej wyląduje na tym polu, ponownie porusza się do przodu o tyle pól, ile wypadło na kostce.

KLATKI PTAKÓW LUB WIEWIÓREK (C): Czarodziej łapie w pułapki 2 lub 3 zwierzęta z rodzaju pokazanym na elemencie (gracze wybierają, które z nich)
NIEBIESKI KWIAT (D): Nieudane zaklęcie. Gracze wybierają jedno z dwóch pól oznaczonych niebieskim kwiatkiem, na które ustawiają czarodzieja i wykonują pokazane czynności.



(A)



(B)



(C)



(D)

WRÓŻKA

Wróżka porusza się po leśnych fragmentach. Zawsze porusza się z boku na bok, nigdy na ukos i tylko pomiędzy stykającymi się elementami o maksymalną liczbę elementów wskazaną na kostce.

Gracze poruszają wróżką, aby uwolnić zwierzęta w klatkach i chronić drzewa.

WOLNE ZWIERZĘTA: Kiedy wróżka przechodzi przez element, na którym znajduje się jedna lub więcej klatek, zwierzęta są uwalniane, a elementy klatki wracają na stos.

CHROŃ DRZEWIA: Czarodziej nie może uwięzić zwierząt na drzewie, jeśli jest tam wróżka.

ZASADY

- Jeśli gracz nie może umieścić żadnego z podniesionych elementów budowlanych, element ten trafia na spód stosu w odpowiednim kolorze i podczas tej tury nie jest zagrywana żadna inna karta.

- **WAŻNE:** gracze nie mogą zbudować drzewa, na którym znajduje się jedno lub więcej zwierząt w klatce. Najpierw wróżka musi je uwolnić.

- Gracze muszą zawsze używać właściwego rodzaju klatki, jak pokazano (dla ptaków lub wiewiórek). Jeśli nie jest możliwe umieszczenie elementu klatki, ponieważ nie ma wolnych zwierząt tego typu, klatka nie jest w grze.

Pamiętaj, że nie możesz uwięzić zwierząt na drzewie, które jest chronione przez wróżkę.

KONIEC GRY

Jeśli graczom uda się umieścić ostatni kawałek lasu na planszy, wszystkie zwierzęta są automatycznie uwalniane, a wróżka i zwierzęta wygrywają grę.

Jeśli czarodziejowi uda się obrócić 7 elementów zaklęcia lub uwięzić 12 zwierząt w klatkach, wygrywa grę i gracze muszą zaczynać od początku.

POZA GRĄ

Oto gra, która...

- zachęca graczy do opracowywania strategii;
- trenuje orientację przestrzenną;
- ćwiczy obliczenia umysłowe;
- wymaga od graczy planowania ruchów i myślenia z wyprzedzeniem.