

WIEDZMY

Michał Peichl

Veronika Vondrová

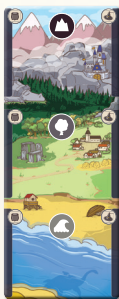


W grze „Wiedźmy” kierujecie klanami, do których staracie się pozyskać nowe, utalentowane adeptki sztuk magicznych. Wysyłacie je po niezbędne składniki oraz przedmioty, które potem zostaną wykorzystane do uwarzenia magicznych eliksirów. Tylko w ten sposób wiedźmy mogą udowodnić, że są godne przynależności do klanu!

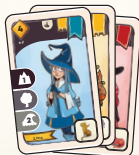
Nie chcecie czytać instrukcji? Zapoznajcie się z samouczkiem:



Zawartość



1 plansza



50 kart
wiedźm



50 kart
eliksirów



5 kart eliksirów
startowych



10 kart
nowicjuszek
(5 par)



6 kart klanów
(w tym 1 do gry
solo)



15 żetonów celu



65 żetonów składników



9 żetonów do gry solo

Karta klanu



Dwie karty nowicjuszek z tym samym symbolem



Eliksir startowy



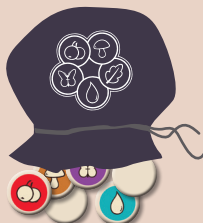
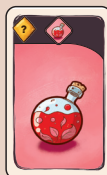
Kolejność osób, które biorą udział w grze

Przygotowanie gry

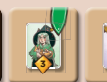
- Wybierzcie **osobę rozpoczynającą**. Może to być ktoś, kto ostatnio głośko czarna kota.
- Każde z was kładzie przed sobą jedną **kartę klanu**. Na prawo od niej kładzie jedną **kartę eliksiru startowego** (oznaczonego w prawym dolnym rogu literą **S**). Osoba rozpoczynająca otrzymuje eliksir startowy, który w trójkącie widocznym po lewej ma wartość „1”, a kolejna w kierunku ruchu wskazówek zegara otrzymuje eliksir z „2” itd.
- Każde z was otrzymuje dwie **karty nowicjuszek** oznaczone w prawym dolnym rogu tym samym symbolem. Bierze swoje karty nowicjuszek do rąk.
- Planszę** połóżcie na środku stołu, pomiędzy wami.
- Woreczek z żetonami składników** umieście nad planszą.
- Plansza jest podzielona na **trzy lokalizacje** – góry, puszcę oraz jezioro. W każdej z nich umieście **trzy żetony składników** wylosowane z woreczka.
- Na lewo od woreczka ze składnikami umieście zakrytą **talie eliksirów**. Następnie odkryjcie z niej kolejno trzy karty i obok każdej z lokalizacji na planszy połóżcie jedną.
- Na prawo od woreczka ze składnikami umieście zakrytą **talie wiedźm**. Następnie odkryjcie z niej kolejno trzy karty i obok każdej z lokalizacji na planszy połóżcie jedną.
- Podczas rozgrywki w 3 lub więcej osób do pudełka odłóżcie 5 losowych kart eliksirów i 5 losowych kart wiedźm.**
- Żetony celów** ułóżcie poniżej planszy, tworząc **wystawkę** (widoczną pulę żetonów). Liczba dostępnych żetonów jest uzależniona od liczby osób biorących udział w rozgrywce. Każdy żeton celu ma stronę jasną (łatwą) oraz ciemną (trudną). Trzeba je losować do czasu aż w wystawce znajdą się żetony w odpowiedniej liczbie:
 - **5 osób:** 8 celów, 4 trudne i 4 łatwe
 - **3 osoby:** 6 celów, 4 trudne i 2 łatwe
 - **4 osoby:** 7 celów, 4 trudne i 3 łatwe
 - **2 osoby:** 5 celów, 3 trudne i 2 łatwe

Woreczek z żetonami składników

Karty eliksirów



Karty wiedźm



Wystawka żetonów celu podczas rozgrywki dla 3 osób



Podczas pierwszej rozgrywki należy całkowicie zignorować stronę ze zwierzętami. Ich zasady zostały opisane na str. 7.

Jeśli macie ochotę na dłuższą rozgrywkę, możecie poeksperymentować z liczbą żetonów celu dostępnych w trakcie gry. Aby wydłużyć rozgrywkę, możecie dodać do wystawki 1 trudny żeton celu.

Wykonujecie swoje tury po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dopóki ktoś nie zrealizuje **przedostatniego celu** z wystawki pod planszą albo nie wyczerpie się talia eliksirów lub talia wiedźm. **Każde z tych wydarzeń powoduje uruchomienie zakończenia gry.**

Staracie się zdobyć jak najwięcej punktów za wiedźmy wchodzące w skład waszych klanów, uwarzone eliksiry oraz magiczne sprzęty zdobyte w trakcie rozgrywki. Gdy wiedźma uwarzy eliksir, dołącza wraz z gotową miksturą do klanu osoby rozgrywającej i przynosi punkty na koniec gry. Wygrywa osoba, która na koniec zdobędzie najwięcej punktów.

Wiedźmy i eliksiry

W grze występują **dwa podstawowe rodzaje kart** – **wiedźmy** oraz **eliksiry**. W trakcie rozgrywki pozyskujecie po kilka kart każdego z tych rodzajów i staracie się jak najwięcej z nich umieścić w swoim klanie.

Karty eliksirów

Staracie się uwarzyć jak największą liczbę eliksirów. W tym celu musicie zebrać określoną kombinację składników oraz sprzętów, a także mieć w klanie wiedźmę, która jest w stanie uwarzyć daną miksturę.



W grze występuje pięć rodzajów sprzętów przedstawionych po drugiej stronie kart eliksirów. Są one potrzebne do uwarzenia niektórych z nich.

Karty wiedźm

W trakcie rozgrywki wiedźmy zbierają składniki, sprzęty oraz eliksiry. Podczas jednej tury wiedźma używa swoich punktów akcji do pozyskania jak największej liczby rzeczy (składników, sprzętów). Wiedźmy mogą także warzyć eliksiry w jednym bądź w kilku kolorach.



W grze występuje pięć rodzajów zwierząt, które są przedstawione po drugiej stronie kart wiedźm. Podczas rozgrywki w wariant ze zwierzętami (patrzcie str. 7) możecie je pozyskać w swojej turze zamiast wiedźmy.



Rozgrywka składa się z rund, w których, zaczynając od osoby początkowej, wykonujecie swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

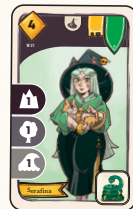
W swojej turze możesz wykonać jedną z dwóch akcji: **zbieranie** albo **odpoczynek**.

Zbieranie

W trakcie zbierania zawsze zagrywasz ze swojej ręki kartę wiedźmy i wykorzystujesz jej punkty akcji. Następnie możesz uwarzyć jeden eliksir.

W swojej turze zagrywasz kartę wiedźmy ze swojej ręki i kładziesz ją przed sobą na stole. Jeśli masz już przed sobą wiedźmę zagrąną wcześniej, nową kartę kładziesz na poprzedniej, tak aby widoczna była tylko ta **właśnie zagrana**. Określa ją ją mianem **aktywnej**.

Przy lewej krawędzi każdej karty wiedźmy znajdują się symbole trzech lokalizacji, odpowiadające miejscom widocznym na planszy (od najwyższej części planszy: góry, puszcza, jezioro). Kiedy wysyłasz swoją wiedźmę na zbiory, używasz wszystkich jej punktów akcji (zgodnie z wartościami widocznymi obok symboli lokalizacji). Podczas rozpatrywania akcji zbierania lokalizacje rozpatrujesz od góry do dołu. Za każdy zebrany element dodajesz na jego miejsce nowy, z odpowiedniej puli. W swojej turze możesz nawet zebrać właśnie uzupełnione składniki.



W trakcie zbierania, za każdy punkt akcji przedstawiony na zagranej karcie wiedźmy, możesz pozyskać jeden z poniższych elementów:

Składnik – zbierasz jeden z trzech składników znajdujących się w danej lokalizacji i kładziesz go przed sobą na stole.

Eliksir – zbierasz kartę eliksiru znajdującą się w danej lokalizacji i kładziesz ją po prawej stronie karty swojego klanu.

Sprzęt – zbierasz kartę eliksiru znajdującą się w danej lokalizacji, odwracasz ją na stronę ze sprzętem i kładziesz po prawej stronie karty swojego klanu.

Wiedźma – zbierasz kartę wiedźmy znajdującą się w danej lokalizacji i bierzesz ją do ręki, dokładając do innych niezagranych wiedźm.

Zwierzę – zbierasz kartę wiedźmy znajdującą się w danej lokalizacji, odwracasz ją na stronę ze zwierzęciem i kładziesz po prawej stronie karty swojego klanu (zasady wariantu ze zwierzętami – patrzcie str. 7).



Na niektórych kartach wiedźm, powyżej punktów akcji, widnieje **symbol odświeżenia**. Jeśli ktoś zagra taką kartę, może, przed zebraniem jakichkolwiek elementów, odświeżyć wszystkie wyłożone karty wiedźm, wszystkie umieszczone karty eliksirów albo wszystkie składniki w jednej lokalizacji. Karty odświeża się poprzez zebranie wszystkich odkrytych kart odpowiedniego rodzaju, odłożenie ich na spód talii i odkrycie trzech nowych z jej wierzchu. Składniki odświeża się poprzez usunięcie żetonów z jednej lokalizacji, wrzucenie ich z powrotem do woreczka i wylosowanie trzech nowych. **Dopiero po odświeżeniu odpowiedniej puli kart lub składników możecie użyć punktów akcji przedstawionych na zagranej przez daną osobę karcie wiedźmy.**



Przykład: Natalia zagrywa powyższą wiedźmę – kładzie ją na kartach wiedźm zagranych wcześniej. Ma do wykorzystania 3 punkty akcji: 2 w puszczy oraz 1 na jeziorze. W puszczy najpierw zbiera żeton ziół, który zostaje uzupełniony żetonem jagód. Natalia natychmiast zabiera nowy żeton (za drugi punkt akcji), a puszcza ponownie jest uzupełniana nowym składnikiem z woreczka.

Za ostatni punkt akcji Natalia bierze kartę eliksiru znajdującą się obok jeziora, odwraca ją na stronę z butelką. W ten sposób zdobyła sprzęt „flakon”, który powinna następnie położyć na prawo od karty swojego klanu.

Warzenie eliksiru

Jeśli na koniec swojej akcji udało ci się zgromadzić **wszystkie** składniki oraz ewentualne sprzęty niezbędne do przygotowania jednego z twoich eliksirów, a aktywna wiedźma jest w stanie uwarzyć miksturę w danym kolorze (ma na sztandar tego samego koloru), możesz w tym momencie przyrządzić taki eliksir. **Na koniec każdej tury możesz uwarzyć maksymalnie jeden eliksir.**

W takim przypadku odkładasz do woreczka wszystkie składniki niezbędne do uwarzenia danej mikstury. Następnie bierzesz kartę ukończonego eliksiru wraz z kartą wiedźmy, która go przygotowała, i umieszczasz je **po lewej stronie swojej karty klanu**. Jeśli przygotowany eliksir wymaga sprzętu, należy go przełożyć do klanu wraz z wiedźmą i miksturą.

Po uwarzeniu eliksiru musisz sprawdzić, czy nie został spełniony któryś wymóg z żetonów celu znajdujących się w wystawce poniżej planszy. Opis żetonów celu znajduje się na kolejnej stronie.

- **Uwaga: po tym, jak wiedźma stanie się częścią klanu, nie można już zagrywać jej karty w ramach akcji zbierania. Pozostaje ona w klanie już do końca rozgrywki.**
- **Uwaga: nowicjuszki nie mogą warzyć eliksirów (muszą najpierw osiągnąć odpowiedni wiek).**



Przykład: Iza wysłała czerwoną wiedźmę, aby zebrała różne elementy. W górach wybrała nowy eliksir oraz zioła – odłożyła je po prawej stronie karty swojego klanu. W lesie pobrała niebieską wiedźmę i dołożyła ją do kart, które ma na ręce.

Iza ma już składniki oraz kryształ niezbędne do uwarzenia czerwonego eliksiru. Bierze więc swoją aktywną wiedźmę (która ma na sobie czerwony sztandar) i przekłada ją razem z uwarzonym eliksirem na lewą stronę karty swojego klanu. Wraz z nimi przekłada także kryształ, który był niezbędny do uwarzenia eliksiru.

Sprzęt

Po wykorzystaniu sprzętu do uwarzenia eliksiru staje się on własnością klanu. Od teraz można go używać, **ilekroć przyrządzacie eliksiry wymagające sprzętu danego rodzaju.**

Na koniec rozgrywki otrzymujesz punkty w zależności od tego, ile różnych sprzętów posiada twój klan, zgodnie z ilustracją obok.



Symbol ten można znaleźć w ramach wymogów niektórych kart eliksirów. Oznacza on, że do uwarzenia takiego eliksiru można użyć dowolnego sprzętu. W tym celu możesz skorzystać ze sprzętu będącego już w twoim klanie albo sięgnąć po nowy, który w ten sposób stanie się twoją własnością i zapewni na koniec gry dodatkowe punkty.



Na kartach eliksirów i kartach wiedźm występują sztandary w czterech kolorach, oznaczające rodzaj eliksiru oraz informujące, która wiedźma może uwarzyć dany eliksir. Na miksturach oraz na niektórych eliksirach można znaleźć beżowy sztandar ze znakiem zapytania. Taki eliksir może uwarzyć wiedźma z dowolnym sztandarem. Jednak za takie mikstury przyznaje się mniej punktów, ponieważ ich przygotowanie jest łatwiejsze.



Alternatywny sposób płacenia



Jeśli nie jesteś w stanie zdobyć określonego składnika bądź sprzętu, możesz w trakcie warzenia zastąpić **dowolny składnik lub narzędzie parą żetonów z takim samym składnikiem**. W tym celu nie trzeba fizycznie wymieniać żetonów – wystarczy zapłacić nimi podczas warzenia. Zużyte składniki należy odłożyć do woreczka.

Odpoczynek



Akcję odpoczynku możesz wykonać, kiedy nie chcesz zagrywać kolejnej karty wiedźmy ze swojej ręki, a przy tym masz przed sobą zagrana co najmniej jedną kartę wiedźmy. Jeśli nie masz na ręce już żadnych kart wiedźm, musisz wykonać akcję odpoczynku.

W ramach tej akcji bierzesz z powrotem do ręki wszystkie swoje zagrane karty wiedźm. Następnie pobierasz z planszy 2 żetony składników.

Uwaga: w związku z tym, że nowicjuszki nie mogą być częścią klanu, zawsze wracają do ręki w ramach akcji odpoczynku.

Cele oraz koniec gry

W grze dostępnych jest 15 żetonów celu. W trakcie każdej rozgrywki używacie innego ich zestawu (liczba wykorzystywanych żetonów celu – patrzcie str. 2). Żetony celu wskazują, co każde z was zdobycie dla swojego klanu, aby otrzymać dodatkowe punkty. Na żetonach przedstawione są określone sprzęty, eliksiry bądź wiedźmy w konkretnym kolorze. Można je rozpoznać po kształcie albo kolorze sztandaru.

Po tym jak dana osoba spełni warunki wybranego żetonu celu, natychmiast go otrzymuje i na koniec gry dodaje do swojego wyniku przedstawione na nim punkty. Od tego momentu nikt inny nie może zdobyć punktów za ten sam żeton.

Żetony celu mają stronę jasną (łatwą) oraz ciemną (trudną).

Po tym, jak ktoś zdobędzie **przedostatni** żeton celu, aktywowana zostaje **faza końca gry**. Dokańczacie obecną rundę, a po niej rozgrywacie jeszcze jedną. Po jej zakończeniu podliczacie wyniki, aby wyłonić zwycięzcę. Ostatni żeton celu nadal może zostać zrealizowany.

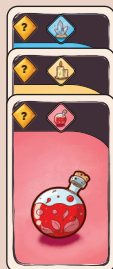
Wyczerpanie się talii: jeśli przed zrealizowaniem przedostatniego celu wyczerpie się talia wiedźm bądź eliksirów, należy dokończyć obecną rundę, a po niej rozegrać jeszcze jedną. Pod koniec gry do uzupełnienia odpowiednich miejsc należy używać kart odłożonych do pudełka na początku rozgrywki.

Podliczanie punktów

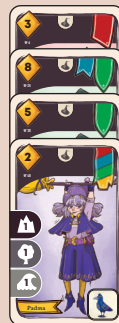
Każda osoba sumuje swoje punkty za:

1. **Eleksiry uwarzone przez jej klan.**
2. **Wiedźmy w jej klanie.**
3. **Różne narzędzia w posiadaniu klanu:** maksymalnie 15 punktów za 5 różnych narzędzi.
4. **Zrealizowane żetony celu.**
5. **1 punkt za każdy składnik innego rodzaju, którego nie wykorzystwała:** maksymalnie 5 punktów za 5 różnych składników.
6. **Zwierzęta w klanie** (podczas rozgrywki w wariant ze zwierzętami): maksymalnie 25 punktów za 5 różnych zwierząt.

6 punktów



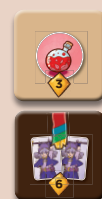
18 punktów



24 punkty



9 punktów



Razem



Rada: aby zachować porządek w swoim klanie, karty tego samego rodzaju najlepiej układać w jednej kolumnie.

Zwierzęta

Po tym, jak zapoznacie się z grą, możecie wypróbować wariant ze zwierzętami. Po drugiej stronie każdej karty więdźmy znajduje się zwierzę, które możecie zdobyć poprzez położenie karty przed sobą, stroną ze zwierzęciem do góry.

Jeśli ktoś nie warzy eliksiru oraz ma aktywną więdźmę i wymagany składnik, na koniec swojej tury może nabyć dla swojego klanu jedno zwierzę. Z każdym ze zwierząt powiązany jest jeden składnik, którym należy za nie zapłacić.



Jeśli przyłożysz się do gromadzenia zwierząt i uda ci się zdobyć wszystkie pięć rodzajów, to na koniec gry możesz za nie otrzymać nawet 25 punktów. W jednym klanie nie może być więcej niż jedno zwierzę danego rodzaju. Skróć zasad dotyczących zwierząt znajduje się na drugiej stronie karty klanu.



Uwaga: nowicjuszki nie mogą oswajać zwierząt – tylko więdźmy są w stanie sprawić, że zwierzę stanie się częścią danego klanu.



Z wariantem ze zwierzętami powiązane są niektóre żetony celu – możecie je dodać do gry w dowolnym momencie. W związku z tym, że zwierzęta można pozyskać stosunkowo łatwo, sugerujemy, aby do wystawki celów dodać jeden lub dwa cele ze zwierzętami jako dodatek do liczby żetonów wyszczególnionej w przygotowaniu gry.

Tryb solo

Rozgrzywka w wariantcie jednoosobowym trwa dokładnie 15 rund i jest podzielona na trzy etapy, a w każdym z nich wykonuje się dokładnie pięć akcji. W trakcie rozgrywki wykonujesz swoje tury na zmianę z potężną Ostara, dokładnie tak, jak podczas rozgrywki dwuosobowej. W każdej z tur Ostary odkrywasz i rozpatrujesz wierzchni żeton z jej stosu. Ostara zawsze zbiera elementy, a kiedy zdobędzie wszystkie wymagane składniki, wtedy warzy eliksir.

Nie musi mieć do tego żadnych z wymaganych sprzętów. Musi zdobyć jedynie niezbędne składniki oraz więdźmę z odpowiednim sztandaem.

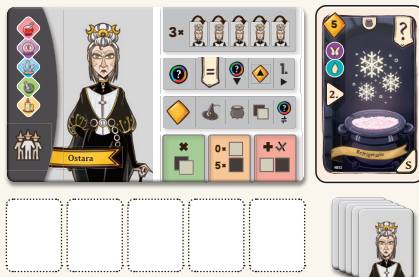
Uwaga: Ostara może zapłacić parą identycznych składników za jeden składnik, którego potrzebuje!

Ostara jako pierwsza wykonuje swoją turę. Po rozegraniu pięciu rund należy wymieszać wszystkie żetony Ostary w celu przygotowania nowego stosu i rozpocząć kolejny etap rozgrywki. Karty więdźm należące do Ostary zawsze należy kłaść obok siebie, ponieważ wszystkie są aktywne.

Przygotowanie rozgrywki jednoosobowej

Kartę klanu Ostary należy położyć na stole. Poniżej karty umieść stos złożony ze wszystkich żetonów Ostary. Ostara otrzymuje jeden losowy eliksir startowy. Z żetonów celu należy utworzyć wystawkę – układając łatwiejsze żetony po lewej, a trudniejsze po prawej.

Jeśli nie chcesz grać w wariant ze zwierzętami, 2 przedstawione obok żetony Ostary należy odłożyć do pudełka.



Przykład: Ula wyłożyła przed sobą czerwoną więdźmę i wykorzystowała jej punkty akcji. W związku z tym, że nie ma składników niezbędnych do uwarzenia jakiegokolwiek eliksiru, decyduje się pozyskać węża dla swojego klanu. Płaci za niego 1 żetonem składnika „ziół” i dokłada kartę węża do swojego klanu.

Żetony Ostary przedstawiają nie tylko obiekty jej zainteresowania, ale także kryteria decydujące o sposobie, w jaki je wybiera.

Najpierw należy ustalić, co Ostara chce zdobyć w swojej turze. Kolejne wiersze wskazują priorytetowość kryteriów.



Wiedźma albo eliksir – Ostara zdobywa kartę tego rodzaju, którego ma mniej. Jeśli ma taką samą liczbę kart obu rodzajów, bierze tę, która jest wskazana jako pierwsza w wierszu.



Wiedźma oraz eliksir.

Zwierzę – Ostara zdobywa zwierzę albo składnik. Jeśli ma już wszystkie dostępne zwierzęta, to bierze składnik. Zawsze pobiera pierwsze zwierzę od góry i od razu dokłada je do swojego klanu.



Jeden lub dwa składniki (osobno lub razem z kartami lub składnikami).



Ostara otrzymuje **kartę**, która może być wykorzystana do zrealizowania celu.



Ostara otrzymuje **kartę**, której **sztandar** pasuje do karty drugiego rodzaju, jeśli to możliwe (wiedźmę, jeśli ma eliksir i vice versa).



Ostara zdobywa kartę, która ma największą wartość punktową.



Jeśli wskazane kryteria **nie są wystarczające**, bierze pierwszy sprzęt od góry (jeśli sprzęt jest pierwszy w rzędzie).



Przykład rozpatrywania żetonu Ostary:

Ostara zdobywa wiedźmę lub eliksir. Ma taką samą liczbę kart obu rodzajów, więc tym razem zdobywa wiedźmę (kapelusze jest pokazany jako pierwszy w danym wierszu).

Następnie ustalasz, że chce wiedźmę, która pozwoli jej zrealizować cel. Ostara zawsze realizuje cele od lewej do prawej

(od łatwych do trudnych). Dlatego najchętniej wybrałaby złotą wiedźmę, ale w związku z tym, że nie jest ona dostępna, Ostara wybiera zieloną wiedźmę. Ponieważ dostępne są dwie zielone wiedźmy, decyduje ich wartość punktowa. Ostara zdobywa więc dolną wiedźmę wartą 8 punktów.

Na koniec tury zbiera dwa składniki. Zaczynając od góry, sprawdza, których składników może użyć. W tym wypadku zbiera jagody z puszczy oraz zioła z jeziora, które pozwolą jej uwarzyć czerwony eliksir z pomocą czerwonej wiedźmy.



Ostara zbiera składniki zgodnie z następującymi kryteriami:

1. Elixir, do którego już ma wiedźmę ze sztandarem tego samego koloru.
2. Elixir, do którego uwarzenia ma już niezbędne składniki.
3. Elixir o największej wartości punktowej.
4. Elixir pierwszy od lewej (ten, który zdobyła najwcześniej).

Koniec gry

Rozgrywka kończy się po 15 rundach. Punkty należy podliczyć tak, jak podczas gry wieloosobowej. Ostara zawsze otrzymuje punkty za wiedźmy, eliksiry i składniki, które jej zostały. Nie dostaje jednak punktów za sprzęt.

Ostara zdobywa punkty za zrealizowane **cele** tylko wtedy, kiedy rozgrywka toczy się na wyższych poziomach trudności (**Doświadczona wiedźma** i **Wielka mistrzyni klanu**). Ostara zdobywa punkty za **zwierzęta** tylko wtedy, kiedy zdecydujesz się na odpowiedni wariant rozgrywki.

Twórcy: autor (Michał Peichl), **ilustracje** (Veronika Vondrová), **opracowanie** (Jan Cizner), **wersja polska** (Game Bakery i Albi Polska), **redakcja polskich zasad** (Kamila Biedrońska), **korekta** (Izabela Bilińska-Socha, Urszula Tyrata), **skład polskiej wersji językowej** (Creatika Łukasz Kempijski).

Poziomy trudności w trybie solo

Młoda nowicjuszka: Ostara nie realizuje żadnych celów.

Doświadczona wiedźma: W grze wykorzystuje się 5 trudnych celów.

Wielka mistrzyni klanu: W grze wykorzystuje się 5 trudnych celów. Cele niezrealizowane w trakcie gry punkują dla Ostary.