AUTOR GRY: DANIEL ALVES

Kości w Krainie Czarów



INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Pewnego dnia zasypiasz i wpadasz do króliczej nory, gdzie logika nie istnieje, a nonsens święci triumfy. Aby móc odmienić zasady rządzące Krainą Czarów, musisz zaprzyjaźnić się z jej ekscentrycznymi mieszkańcami i nakłonić ich, aby pozwolili ci skorzystać z ich przedziwnych zdolności.

Ale w Krainie Czarów zawsze coś się dzieje. Dżabbersmok nieustannie grasuje, szerząc chaos, któremu prędzej czy później będziesz musiał stawić czoła. Kiedy sen zaczynie się rozmywać, ten z marzycieli, który zdobył najwięcej kontroli nad Krainą Czarów, będzie mógł nią władać i zmienić ją według swojego upodobania.

CEL GRY

W grze *Kości w Krainie Czarów* każdy gracz wciela się w rolę śniącego. Twoim celem jest zdobyć najwięcej punktów zwycięstwa (PZ), które reprezentują twoje wpływy w Krainie Czarów. Gra trwa maksymalnie 6 rund. W każdej rundzie gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, wykonując swoje akcje na planszy przy pomocy kości. Runda dobiega końca, gdy każdy gracz ma na swojej planszetce gracza 6 kości. Przed rozpoczęciem następnej rundy, należy rozpatrzeć atak Dżabbersmoka.

SPIS TREŚCI

Cel gry 2
Elementy 3
Przygotowanie gry 4
Przebieg gry i budowa planszy 6
Grzyby i modyfikowanie kości 7
Białe kości 7
Zdolności specjalne 7
Akcje i nagrody 8
- Biały Królik 8
- Szalony Kapelusznik 9
- Królowa Kier 10
- Alicja 11
- Kot z Cheshire 12
- Gąsienica 13

Ataki Dżabbersmoka 14
Warunki końca gry 15
Końcowa punktacja 15
Zasady opcjonalne 16
Tryb solo 18
Skrót zasad 20

Projekt gry: Daniel Alves

Ilustracje: Arthur Mask, Samuel Diniz

Opracowanie graficzne: Daniel Alves, Victor Almeida Ferreira, Max Kosek, Mighty Boards, David Ardila i „Orca" Paula González z InkVoltage.com Studio

Rozwój mechaniki: Pedro Henrique Moura Garcia, Eduardo Cavalcanti, Davi Araki, Chris Matthew

Redakcja: Pedro Henrique Moura Garcia, Chris Matthew

Grafiki: Analice Almeida Ferreira

Projekt wkładki: Noah Adelman

Testerzy: Terri Bensinger, Kathy Emery, Katharina Hardouin, Sven Nam Karsten, Jeremiah Koenig, Oren Nadjar, Koen Reddingius, Bart-Jan Roosen, Emilie Speaight, André Snel

© 2025 Bellow Intent Studio Inc i Borogove Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wersja polska: Galakta

Tłumaczenie i skład: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta: Łukasz Tkaczyk

ELEMENTY WSPÓLNE



1 plansza



5 kart pomocy



1 żeton pierwszego gracza



24 kości (po 4 w każdym kolorze)



1 Dżabbersmok



2 żetony Gąsienicy



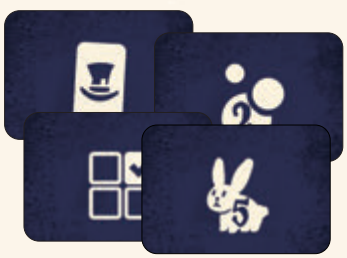
8 grzybów



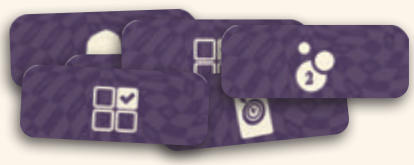
60+ żetonów PZ



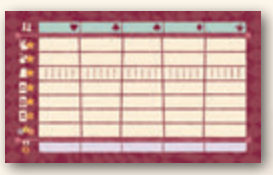
34 karty Szalonego Kapelusznika
15 kart celów
25 kart wyzwań Alicji
6 kart Dżabbersmoka
4 karty bota



4 żetony zdolności

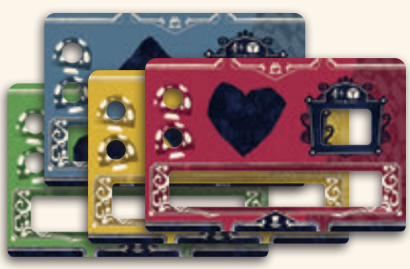


7 żetonów Kota z Cheshire



1 notes punktacji

ELEMENTY GRACZY



4 planszetki graczy



4 kwadratowe znaczniki ścieżki



48 żołnierzy



4 okrągłe znaczniki ścieżki



36 kostek

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

(1) Połóż planszę na środku obszaru gry.

(2) Pomieszaj żetony Kota z Cheshire, następnie umieść po 1 losowym odkrytym żetonie nad każdym z 4 pól wzdłuż górnej krawędzi planszy. Odłóż pozostałe żetony Kota z Cheshire do pudełka.

(3) Potasuj karty celów i stwórz z nich talię celów. Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu graczowi. Jeśli nad planszą znajduje się żeton Kota z Cheshire, który zapewnia kartę celu, umieść talię celów zakrytą obok planszy. W przeciwnym razie odłóż talię celów do pudełka.

(4) Potasuj karty Szalonego Kapelusznika i stwórz z nich talię Szalonego Kapelusznika. Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu graczowi. Następnie umieść talię Szalonego Kapelusznika zakrytą na wyznaczonym polu na planszy.



◊ Jeśli grasz z kartami promo ( ) Szalonego Kapelusznika , najpierw usuń wszystkie karty przeznaczone do gry w większą liczbę osób ( ), niż bierze udział w waszej rozgrywce (w 3 lub więcej graczy).

(5) Potasuj karty wyzwań Alicji i stwórz z nich talię wyzwań Alicji. Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu graczowi. Następnie umieść talię wyzwań Alicji zakrytą na wyznaczonym polu na planszy.

(6) Potasuj 6 kart Dżabersmoka i stwórz z nich talię Dżabbersmoka. Umieść talię Dżabbersmoka zakrytą obok planszy i połóż obok niej pionek Dżabbersmoka.

(7) Połóż żetony PZ i żetony Gąsienicy obok planszy, tworząc w ten sposób pulę.

(8) W losowy sposób określ pierwszego gracza i daj mu żeton pierwszego gracza. Żeton ten będzie się przemieszczał co rundę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



PRZYGOTOWANIE GRACZA

(9) Każdy gracz wybiera kolor i bierze odpowiednie elementy gracza oraz kartę pomocy.

(10) Połóż swoich żołnierzy i kostki obok swojej planszetki gracza, tworząc z nich pulę gracza. Umieść swój kwadratowy znacznik ścieżki na początkowym polu ścieżki Białego Królika, a swój okrągły znacznik ścieżki na początkowym polu ścieżki Gąsienicy.

(11) Każdy gracz otrzymuje po 1 losowym żetonie zdolności, który kładzie na swojej planszetce gracza.

(12) Weź po 1 kości w każdym kolorze (łącznie 6) i umieść je na swojej planszetce gracza.

(13) Weź 2 grzyby i umieść je na swojej planszetce gracza.

(14) Połóż swoją początkową kartę wyzwania Alicji odkrytą na jednym z trzech miejsc nad twoją planszetką gracza.

(15) Nie ujawniaj pozostałym graczom swojej początkowej karty Szalonego Kapelusznika ani karty celu. Jeśli twoja karta Szalonego Kapelusznika ma trwały efekt, umieść ją odkrytą na jednym z trzech miejsc pod twoją planszetką gracza. W przeciwnym razie trzymaj ją zakrytą na ręce.





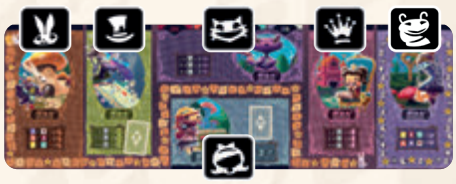
PRZEBIEG GRY

Każda runda przebiega w następujący sposób:

1. **Ruch Dżabbersmoka.** Odkryj wierzchnią kartę talii Dżabbersmoka i porusz Dżabbersmoka do widocznego na niej regionu.
   - ◊ Karty odkryte z talii Dżabbersmoka są jawne i gracze mogą je przeglądać w dowolnym momencie.



2. **Rzut i umieszczenie kości.** Gracze jednocześnie rzucają wszystkimi kośćmi znajdującymi się na ich planszetce gracza, a następnie umieszczają każdą z tych kości na pasującym obszarze akcji na planszy.
   - ◊ Umieść każdą kość z symbolem Kota z Cheshire (😼) nad żetonem Kota z Cheshire, znajdującym się nad polem odpowiadającym kolorowi danej kości. Kolory na pozostałych ścianach kości nie mają w tym momencie znaczenia.



3. **Tury graczy.** Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera dowolny obszar akcji zawierający co najmniej 1 kość i bierze z niego tyle kości, ile to możliwe, umieszczając je na dostępnych polach na swojej planszetce gracza. Następnie wykonuje odpowiednią akcję mieszkańca Krainy Czarów *(patrz str. 8-13)*.
   - ◊ Na planszetce gracza znajduje się 6 pól na kości. Kiedy gracz zapełni wszystkie 6 pól, nie wykonuje już więcej tur w danej rundzie.
   - ◊ Kiedy każdy gracz ma na swojej planszetce gracza 6 kości, runda dobiega końca.
   - ◊ Kiedy wybierzesz obszar akcji zawierający więcej kości, niż masz dostępnych pól, musisz zdecydować, które kości weźmiesz, a które zostawisz.
   - ◊ Na końcu twojej tury odrzuć tyle kart, aby zostało ci maksymalnie 5 jednorazowych kart Szalonego Kapelusznika i 3 karty celów. Odłóż odrzucone karty celów zakryte na spód talii celów.
4. **Atak Dżabbersmoka.** Przyznaj żetony PZ graczom z największą siłą w regionie Dżabbersmoka *(patrz str. 14)*.
5. **Sprawdzenie warunków końca gry.** Jeśli został spełniony któryś z warunków końca gry, gra dobiega końca i gracze rozpatrują końcową punktację *(patrz str. 15)*. W przeciwnym razie należy przekazać żeton pierwszego gracza zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara i rozpocząć następną rundę.

BUDOWA PLANSZY

Plansza jest podzielona na 6 regionów. W każdym regionie znajdują się 4 poniższe elementy:

1. **Mieszkaniec Krainy Czarów**, który nadzoruje dany region.
2. **Obszar akcji**, pod którym umieszczane są kości.
3. **Symbol akcji** przedstawiający akcję zapewnianą przez mieszkańca Krainy Czarów w danym regionie.
4. **Wartości wpływów** określające PZ przyznawane za kontrolowanie danego regionu na koniec gry.



GRZYBY I MODYFIKOWANIE KOŚCI

Grzyby (i niektóre karty Szalonego Kapelusznika) pozwalają modyfikować kości, wzmacniając wykonywane akcje i zwiększając liczbę dostępnych opcji. Optymalne wykorzystywanie grzybów jest ważnym elementem strategii.

W dowolnym momencie twojej tury (przed lub po wzięciu kości) możesz wydać grzyba, aby zmodyfikować kości na jeden z poniższych sposobów:

A. **Obróć kość:** Wybierz 1 kość inną niż biała w dowolnym obszarze akcji i obróć ją na wybraną przez ciebie ściankę.

B. **Przerzuć kości:** Wybierz dowolną liczbę kości innych niż białe w dowolnym obszarze akcji i przerzuć je.

Za każdym razem, gdy kość zostaje zmodyfikowana (przez grzyba lub kartę Szalonego Kapelusznika), natychmiast umieść ją na odpowiednim obszarze akcji na planszy.

Kiedy wydajesz grzyba, usuń go ze swojej planszetki gracza, a gdy go zyskujesz, umieść go na niej. Nie możesz mieć na raz więcej niż 2 grzybów.

Nie ma limitu liczby grzybów, które możesz wydać podczas swojej tury. Po wydaniu grzyba nie musisz wziąć żadnej z kości, którą zmodyfikowałeś przy jego pomocy.

PRZYKŁAD: *Chciałbyś wziąć z obszaru akcji Alicji fioletową kość, ale nie ma tam takiej. Wydajesz grzyba, aby obrócić fioletową kość w innym obszarze akcji na ściankę z Alicją. Natychmiast umieszczasz daną kość w obszarze akcji Alicji i bierzesz ją (razem z innymi obecnymi tam kośćmi) dla akcji Alicji.*



BIAŁE KOŚCI

Białe kości nie mogą być modyfikowane przez grzyby. Jednak kiedy weźmiesz białą kość, otrzymujesz 1 grzyba.

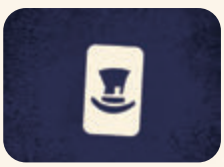
WSKAZÓWKA STRATEGICZNA: *Dobrze zarządzaj swoimi grzybami! Jeśli miałbyś otrzymać grzyba, ale masz już 2, sprawdź, czy możesz najpierw wydać jednego z nich, aby wzmocnić swoją akcję, aktywować zdolność specjalną lub ograniczyć możliwości akcji kolejnemu graczowi.*

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Każdy gracz posiada unikalną zdolność specjalną, przedstawioną na jej żetonie zdolności. Kiedy podczas jednej tury weźmiesz 4 lub więcej kości, zyskujesz nagrodę ze swojej zdolności specjalnej. Zyskujesz tę nagrodę **po** wykonaniu swojej akcji.



Porusz się o 2 pola na ścieżce Gąsienicy.



Dobierz 1 kartę Szalonego Kapelusznika.

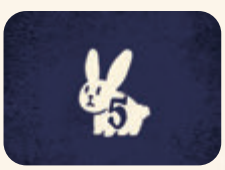


Umieść 1 kostkę z twojej puli na symbolu kości (w dowolnym kolorze) na dowolnej z twoich kart wyzwań Alicji.



Zyskaj nagrodę z żetonu Kota z Cheshire znajdującego się na skrajnym lewym polu. Następnie przesuń go na skrajne prawe pole i przesuń pozostałe 3 żetony o jedno pole w lewo.

Ta zdolność znajduje się w rozszerzeniu dla 5. gracza.



Porusz się o 5 pól na ścieżce Białego Królika.

AKCJE I NAGRODY



Biały Królik

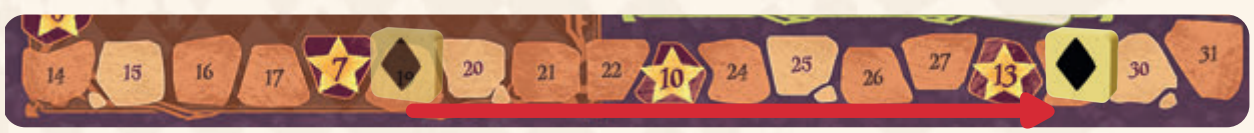
Kiedy weźmiesz kości z obszaru akcji Białego Królika, porusz swój znacznik na ścieżce Białego Królika do przodu zgodnie z liczbą i kolorami kości, które wziąłeś:

- Każda fioletowa lub biała kość: porusz się o 2 pola.
- Każda pomarańczowa lub czerwona kość: porusz się o 3 pola.
- Każda żółta lub zielona kość: porusz się o 4 pola.

Na końcu gry otrzymasz PZ zgodnie z symbolem gwiazdy o najwyższej wartości, do którego dotarłeś (lub go minąłeś) na ścieżce Białego Królika.

PRZYKŁAD: *Bierzesz 1 zieloną i 2 pomarańczowe kości z obszaru akcji Białego Królika, a następnie poruszasz się o 10 pól do przodu (4+3+3).*





Szalony Kapelusznik



Kiedy weźmiesz kości z obszaru akcji Szalonego Kapelusznika, dobierz karty Szalonego Kapelusznika zgodnie z liczbą kości, które wziąłeś:

- 1 lub 2 kości: 1 karta
- 3 lub 4 kości: 2 karty
- 5 lub 6 kości: 3 karty

Są dwa rodzaje kart Szalonego Kapelusznika:

Karty **jednorazowe** są trzymane na ręce, dopóki nie zostaną zagrane.

- Kiedy zagrywasz kartę jednorazową, umieść ją odkrytą na stosie kart odrzuconych obok regionu Szalonego Kapelusznika, chyba że wskazano inaczej.
- Możesz zagrać kartę jednorazową w dowolnym momencie **twojej tury**, chyba że wskazano inaczej.
- Na końcu twojej tury odrzuć wszystkie karty jednorazowe poza 5.

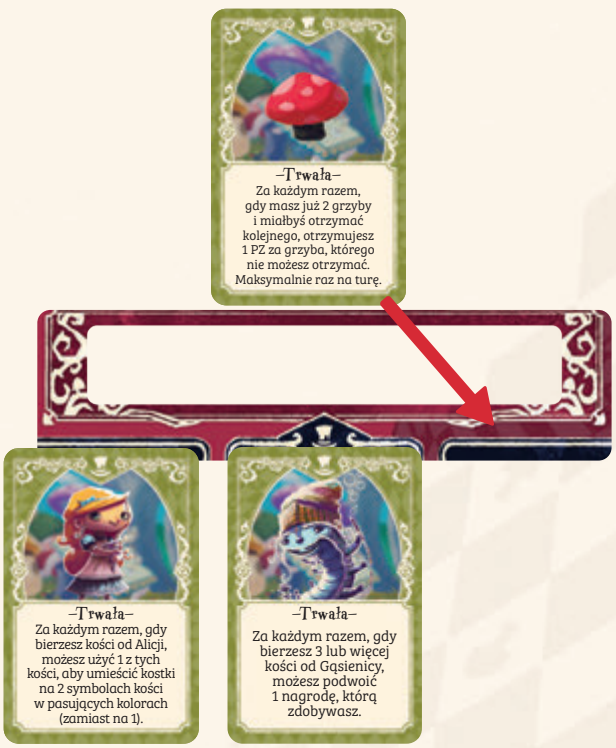
Karty **trwałe** muszą zostać zagrane natychmiast po ich dobraniu.

- Kiedy zagrywasz kartę trwałą, umieść ją odkrytą na jednym z trzech miejsc poniżej twojej planszetki gracza.
- Jeśli wszystkie trzy miejsca są już zajęte, musisz odrzucić nową kartę trwałą (którą właśnie dobrałeś) albo jedną z twoich zagranych kart trwałych, aby na jej miejscu umieścić nową kartę. Jeśli jesteś zmuszony odrzucić w ten sposób kartę trwałą, otrzymujesz żeton 1 PZ.

Możesz zagrać kartę Szalonego Kapelusznika od razu po jej dobraniu. Jeśli karta zawiera warunek taki jak „kiedy bierzesz kości”, to jeśli ten warunek jest spełniony w obecnej turze, ta karta może zostać zagrana w tej turze.

Kiedy karta Szalonego Kapelusznika mówi, że masz otrzymać PZ, weź żetony PZ z puli.

Jeśli talia Szalonego Kapelusznika się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych i ponownie stwórz z niego talię Szalonego Kapelusznika.





Królowa Kier

Kiedy weźmiesz kości z obszaru akcji Królowej Kier, umieść żołnierzy z twojej puli na planszy zgodnie z liczbą kości, które wziąłeś:

- 1 lub 2 kości: 1 żołnierz
- 3 lub 4 kości: 2 żołnierzy
- 5 lub 6 kości: 3 żołnierzy

Żołnierzy można umieszczać dowolnie pomiędzy wszystkimi 6 regionami planszy.

Na końcu gry należy przyznać PZ graczom mającym najwyższą siłę w danym regionie.

Na końcu każdej rundy należy przyznać PZ graczom mającym najwyższą siłę w regionie Dżabbersmoka.

Podstawowa siła każdego żołnierza wynosi 1.





Alicja

Kiedy weźmiesz kości z obszaru akcji Alicji, najpierw weź wierzchnią kartę z talii wyzwań Alicji i umieść ją odkrytą na jednym z trzech miejsc nad twoją planszetką gracza.

- Jeśli wszystkie trzy miejsca są już zajęte, musisz zrezygnować z dobranej karty, albo zastąpić nią jedną z twoich obecnych kart wyzwań Alicji (odłóż ją na spód talii). Odłóż znajdujące się na danej karcie kostki z powrotem do twojej puli.

Następnie za każdą kość, którą bierzesz, umieść kostkę z twojej puli na symbolu kości w odpowiednim kolorze na dowolnej z twoich kart wyzwań Alicji.

- Jeśli nie masz żadnych symboli kości w kolorze odpowiadającym wziętej kości, nie umieszczasz nigdzie danej kostki.

Kiedy na wszystkich 4 symbolach kości na karcie wyzwania Alicji znajdują się kostki, dana karta zostaje ukończona. Natychmiast zakryj daną kartę i umieść ją na własnym stosie punktacji obok twojej planszetki gracza. Odłóż znajdujące się na niej kostki do swojej puli. Na końcu gry otrzymasz PZ wydrukowane na każdej ukończonej karcie wyzwania Alicji.

- Masz tylko 9 kostek, ponieważ po umieszczeniu wszystkich 9 na twoich kartach wyzwań Alicji, umieszczenie 10 spowoduje ukończenie karty i natychmiastowe zwrócenie kostek do twojej puli.





PRZYKŁAD: *Bierzesz 1 czerwoną, 1 pomarańczową i 1 fioletową kość z obszaru akcji Alicji. Dobierasz wierzchnią kartę z talii wyzwań Alicji i umieszczasz ją nad swoją planszetką gracza. Następnie umieszczasz kostki ze swojej puli na 1 pomarańczowym i 1 fioletowym symbolu kości na swoich kartach wyzwań Alicji. Na twoich kartach nie ma żadnego symbolu czerwonej kości, więc dane umieszczenie kostki przepada. Ponieważ symbol fioletowej kości był ostatnim, który trzeba było zapełnić do ukończenia karty, zwracasz 4 kostki z danej karty do twojej puli, zakrywasz daną kartę i umieszczasz ją po prawej stronie twojej planszetki gracza.*



Kot z Cheshire

Kiedy weźmiesz kości z obszaru akcji Kota z Cheshire, otrzymujesz nagrody z żetonów Kota z Cheshire zgodnie z liczbą i kolorami kości, które wziąłeś:

- 1 lub 2 kości: 1 nagroda
- 3 lub 4 kości: 2 nagrody
- 5 lub 6 kości: 3 nagrody

Kolory kości, które wziąłeś, określają, które żetony Kota z Cheshire są dla ciebie dostępne:

- Czerwony: Żeton na pierwszym (skrajnym lewym) polu.
- Pomarańczowy: Żeton na drugim polu.
- Żółty lub zielony: Żeton na trzecim polu.
- Fioletowy lub biały: Żeton na ostatnim (skrajnym prawym) polu.

Możesz wybrać nagrody tylko spośród żetonów Kota z Cheshire znajdujących się nad polami odpowiadającymi kolorom kości, które wziąłeś. Możesz kilka razy wybrać nagrodę z tego samego żetonu.

PRZYKŁAD: *Bierzesz 2 zielone i 1 fioletową kość z obszaru akcji Kota z Cheshire. Wzięcie łącznie 3 kości daje ci 2 nagrody, a kolory wziętych kości pozwalają ci wybrać te nagrody spośród trzeciego i ostatniego pola. Decydujesz, że dwukrotnie otrzymasz nagrodę ze skrajnego prawego żetonu, co pozwoli ci umieścić na planszy 2 żołnierzy.*



Gąsienica

Kiedy weźmiesz kości z obszaru akcji Gąsienicy, porusz swój znacznik na ścieżce Gąsienicy do przodu zgodnie z liczbą i kolorami kości, które wziąłeś:

- Każda żółta, czerwona lub zielona kość: porusz się o 1 pole.
- Każda pomarańczowa, fioletowa lub biała kość: porusz się o 2 pola.

Na końcu gry otrzymasz PZ zgodnie z symbolem gwiazdy o najwyższej wartości, do którego dotarłeś (lub go minąłeś) na ścieżce Gąsienicy. Dodatkowo natychmiast otrzymujesz nagrodę z każdego pola niezawierającego gwiazdy, na które dotarłeś lub je minąłeś. Możesz używać tych nagród na bieżąco (pole za polem) w trakcie ruchu, zamiast otrzymywać je wszystkie naraz po zakończeniu ruchu.

Aby śledzić przebieg twojego ruchu podczas otrzymywania nagród, przed wykonaniem ruchu umieść jeden żeton Gąsienicy obok twojego początkowego pola, a drugi obok pola, na którym zakończysz swój ruch. Kiedy twój znacznik poruszy się już o pełną liczbę pól i otrzymasz wszystkie nagrody, odłóż 2 żetony Gąsienicy z powrotem obok planszy.





Dobierz 1 kartę Szalonego Kapelusznika.

Zyskaj 1 grzyba.

Porusz się o 2 pola na ścieżce Białego Królika.

Zyskaj nagrodę z 1 z 4 żetonów Kota z Cheshire.

Umieść 1 żołnierza z twojej puli na planszy.

Porusz 1 z twoich żołnierzy z dowolnego regionu na planszy do innego.

Umieść 1 kostkę z twojej puli na symbolu kości (w dowolnym kolorze) na dowolnej z twoich kart wyzwań Alicji.

ATAKI DŻABBERSMOKA

Kiedy Dżabbersmok atakuje, przyznaj graczom żetony PZ zgodnie z ich siłą w regionie Dżabbersmoka:

- Gracz o największej sile: 3 PZ
- Gracz o drugiej największej sile: 2 PZ
- Gracz o trzeciej największej sile: 1 PZ

Musisz mieć co najmniej 1 żołnierza w danym regionie, aby otrzymać te PZ.

W **grze 2-osobowej** gracz o drugiej największej sile otrzymuje tylko 1 PZ (zamiast 2 PZ). Odnosi się to tylko do Dżabbersmoka i nie wpływa na punktację na końcu gry.

Remisy się nie opłacają! Jeśli kilku graczy remisuje pod względem siły, zignoruj PZ, dla których gracze remisują, i zamiast tego przyznaj PZ odpowiadające następnej w kolejności pozycji. Jeśli kilkoro graczy remisuje dla trzeciego miejsca, nie otrzymują żadnych PZ.



PRZYKŁAD 1: *Czerwony gracz ma 3 żołnierzy w regionie Dżabbersmoka, a żółty i zielony gracz po 2 żołnierzy. Ponieważ czerwony gracz ma największą siłę, otrzymuje 3 PZ. Żółty i zielony gracz remisują dla drugiej największej siły, więc każdy z nich otrzymuje 1 PZ.*

PRZYKŁAD 2: *Niebieski, żółty i zielony gracz mają po 2 żołnierzy w regionie Dżabbersmoka. Ponieważ wszyscy remisują pod względem największej siły, każdy z nich otrzymuje 2 PZ.*





WARUNKI KOŃCA GRY

Talia Dżabbersmoka jest pusta (na końcu rundy 6).

Dowolny gracz dotarł na koniec ścieżki Białego Królika.

Dowolny gracz dotarł na koniec ścieżki Gąsienicy.

Dowolny gracz umieścił wszystkich swoich 12 żołnierzy.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Ścieżka Białego Królika: Otrzymujesz PZ zgodnie z symbolem gwiazdy o najwyższej wartości, do którego dotarłeś (lub go minąłeś).

Ścieżka Gąsienicy: Otrzymujesz PZ zgodnie z symbolem gwiazdy o najwyższej wartości, do którego dotarłeś (lub go minąłeś).

Wartość wpływów: Za każdy region otrzymujesz PZ zgodnie z twoją siłą w danym regionie:

- Gracz z największą siłą: najwyższa wartość PZ (złota)
- Gracz z drugą największą siłą: druga najwyższa wartość PZ (srebrna)
- Gracz z trzecią największą siłą: trzecia najwyższa wartość PZ (brązowa)

Musisz mieć co najmniej 1 żołnierza w danym regionie, aby otrzymać te PZ.

Remisy się nie opłacają! Jeśli kilku graczy remisuje pod względem siły w danym regionie, zignoruj PZ, dla których gracze remisują, i zamiast tego przyznaj PZ odpowiadające następnej w kolejności pozycji (patrz przykłady na str. 14). Jeśli kilkoro graczy remisuje dla trzeciego miejsca, nie otrzymują żadnych PZ.

Karty wyzwań Alicji: Otrzymujesz PZ wydrukowane na każdej z twoich ukończonych kart wyzwań Alicji.

Karty celów: Otrzymujesz PZ zgodnie z warunkiem na każdej z twoich kart celów.

Karty Szalonego Kapelusznika: Otrzymujesz 1 PZ za każdą kartę Szalonego Kapelusznika pozostałą na twojej ręce.

Żetony PZ: Otrzymujesz PZ za żetony PZ, które zdobyłeś podczas gry.

Gracz z największą liczbą PZ wygrywa grę. Jeśli jest remis, zwycięzcę określa się spośród remisujących graczy zgodnie z poniższą listą warunków:

1. Gracz z większą liczbą grzybów.
2. Gracz z większą liczbą pozostałych kostek na jego kartach wyzwań Alicji.
3. Gracz znajdujący się dalej na ścieżce Białego Królika.
4. Gracz znajdujący się bliżej z prawej strony żetonu pierwszego gracza.

ZASADY OPCJONALNE

Wariant dla najmłodszych graczy

Jeśli w grze biorą udział młodsi gracze, można skorzystać z wariantu dla najmłodszych graczy, który eliminuje tajne informacje i potrzebę czytania ze zrozumieniem.

Zmiany w przygotowaniu gry

- Nie rozdawaj graczom kart Szalonego Kapelusznika ani kart celów. Nie będą używane w tej rozgrywce.
- Usuń żeton Kota z Cheshire, który zapewnia kartę celu.

Zmiany w rozgrywce

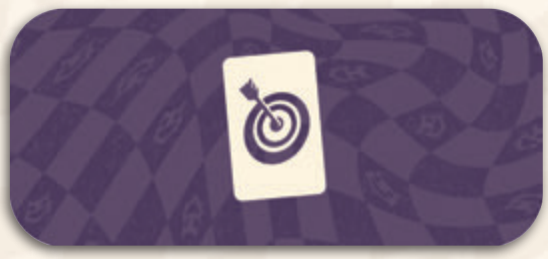
- Za każdym razem, gdy miałbyś otrzymać kartę Szalonego Kapelusznika, zamiast tego otrzymujesz 1 PZ.
- Za każdym razem, gdy masz już 2 grzyby i miałbyś zdobyć kolejnego, otrzymujesz 1 PZ za każdego grzyba, którego nie możesz otrzymać.
- Starsi gracze powinni delikatnie pomagać młodszym graczom w jak najlepszym wykorzystywaniu grzybów. Jeśli dziecko nie chce pomocy lub powoduje to niepotrzebne napięcie nad stołem, możecie całkowicie zrezygnować z zasad grzybów i używać ich tylko do otrzymywania PZ, jak opisano powyżej.

Wariant dla doświadczonych graczy

Jeśli w grze biorą udział doświadczeni gracze, można skorzystać z wariantu dla doświadczonych graczy, który wpływa tylko na przygotowanie gry.

Zmiany w przygotowaniu gry

- Zamiast losowo wybierać wszystkie 4 żetony Kota z Cheshire, upewnij się, że w grze zostanie użyty żeton zapewniający kartę celu. Pomieszaj ten żeton z 3 innymi losowymi żetonami Kota z Cheshire i w normalny sposób umieść po 1 zakrytym nad każdym z 4 pól wzdłuż górnej krawędzi planszy.



- Zamiast losowo przydzielać żetony zdolności, wybierzcie je. Zaczynając od ostatniego gracza i idąc w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera 1 z dostępnych żetonów zdolności i umieszcza go na swojej planszetce gracza.
- Jeśli posiadasz karty promo Szalonego Kapelusznika, wtasuj je do kart Szalonego Kapelusznika z gry podstawowej. Zanim to zrobisz, usuń wszystkie karty Szalonego Kapelusznika przeznaczone dla większej liczby graczy, niż bierze udział w danej rozgrywce.

Bliźniacy

Jeśli posiadasz zestaw promo Bliźniacy, możesz włączyć do rozgrywki Tweedledee lub Tweedleduma (lub obu).

Tweedledee

Podczas przygotowania umieść kartę, kość i pionek Tweedledee obok planszy.

Na początku każdej rundy:

- Odłóż kartę i pionek Tweedledee z powrotem obok planszy (na początku pierwszej rundy już się tam znajdują).
- Rzuć kością Tweedledee i umieść ją w odpowiednim obszarze akcji na planszy. Liczy się jako fioletowa kość.

Kiedy bierzesz kość Tweedledee, natychmiast bierzesz kartę i pionek Tweedledee.

- Umieść kartę Tweedledee obok twojej planszetki gracza. Liczy się jako dodatkowe pole na twojej planszetce gracza. Podczas rundy bierzesz łącznie 7 kości zamiast 6.
- Umieść pionek Tweedledee w dowolnym regionie na planszy, w grupie z twoimi żołnierzami w danym regionie. Pionek Tweedledee liczy się jako 1 z twoich żołnierzy.

Tweedledum

Podczas przygotowania umieść kartę i pionek Tweedleduma obok planszy.

Na początku każdej rundy odłóż kartę i pionek Tweedleduma obok planszy (na początku pierwszej rundy już się tam znajdują).

Pierwszy gracz, który w danej rundzie wyda grzyba, aby przerzuć 2 lub więcej kości, bierze kartę i pionek Tweedleduma.

- Umieść kartę Tweedleduma obok twojej planszetki gracza. Możesz wziąć dowolną liczbę kości z regionu, w którym znajduje się pionek Tweedleduma, ignorując zasadę wzięcia tylu kości, ile to możliwe.
- Umieść pionek Tweedleduma w dowolnym regionie na planszy, w grupie z twoimi żołnierzami w danym regionie. Pionek Tweedleduma liczy się jako 1 z twoich żołnierzy.



TRYB SOLO

Ten tryb wprowadza do gry zautomatyzowanego przeciwnika, pozwalającego na rozgrywkę solo. Normalny gracz jest określany jako **ty** lub **gracz**, podczas gdy zautomatyzowany przeciwnik to **bot**.

Przygotowanie gry

1. Wybierz poziom trudności (normalny, trudny lub ekspercki). Wybierz kolor dla bota i przygotuj grę tak jak normalną grę 2-osobową, łącznie z rozdaniem kart sobie i botowi.
2. Potasuj 4 karty bota i stwórz z nich talię bota. Umieść zakrytą talię bota obok planszetki bota.
3. Zaczynasz grę jako pierwszy gracz.

Przebieg gry

Gra przebiega w normalny sposób – gracz i bot wykonują naprzemiennie swoje tury, dopóki każdy z nich ma 6 kości na swojej planszetce. Kiedy rzucasz kośćmi, aby zacząć rundę, rzuć zarówno kośćmi na twojej planszetce gracza, jak i kośćmi na planszetce bota.

Twoje tury przebiegają w normalny sposób. Tury bota są przeprowadzane przy pomocy talii bota, która określa, w jaki sposób bot wybiera obszar akcji i używa grzybów. Bot wykonuje akcje tak jak normalny gracz z opisanymi poniżej zmianami.

Tura bota

W turze bota odkryj wierzchnią kartę talii bota, umieść ją na wierzchu stosu kart odrzuconych i rozpatrz ją. Jeśli talia bota jest pusta, potasuj stos kart odrzuconych i stwórz z niego nową talię bota.

Każda karta bota określa kolejność wyboru obszaru akcji, z którego bot weźmie kości w swojej turze. Każdy rząd może zawierać następujące informacje:

- Dokładna liczba kości, które bot chce wziąć.
- Obszar (lub obszary) akcji, z którego bot chce wziąć kości. Jeśli to pole jest puste, bot wybierze dowolny obszar akcji.
- Czy bot chce wydać grzyba, aby spełnić powyższe kryteria.

Aby rozpatrzyć kartę bota, przejdź przez każdy rząd po kolei: od góry do dołu, od lewej do prawej. Dla każdego rzędu określ, czy bot może wziąć wskazaną liczbę kości z określonego obszaru (lub obszarów) akcji. Jeśli rząd zawiera symbol grzyba, sprawdź, czy wydanie 1 grzyba umożliwiłoby rozpatrzenie danego rzędu (przez przesunięcie kości do lub z wskazanego obszaru akcji). **Kiedy zostanie aktywowany warunek końca gry (w tym od pierwszej tury rundy 6), bot traktuje każdy rząd tak, jakby zawierał symbol grzyba.**

Gdy tylko bot znajdzie rząd, który może wykonać, robi to w taki sam sposób, jak zrobiłby to gracz: bierze tyle kości, ile to możliwe ze wskazanego obszaru akcji (wydając grzyba tylko, jeśli to konieczne), po czym wykonuje odpowiednią akcję mieszkańca Krainy Czarów. Kiedy bierze 4 lub więcej kości, otrzymuje nagrodę z jego specjalnej zdolności.

Jeśli okaże się, że bot nie jest w stanie wykonać żadnego rzędu, w takiej sytuacji wybiera pierwszy obszar akcji zawierający co najmniej jedną kość widoczną na karcie bota, idąc z góry na dół, od lewej do prawej.

Jeśli bot chce wziąć 4 lub więcej kości i może wybrać spośród kilku obszarów akcji, wybiera w następującej kolejności:

1. Obszar akcji zawierający najwięcej białych kości.
2. Obszar akcji, który jako pierwszy pojawia się na karcie bota, idąc z góry na dół, od lewej do prawej.

Za każdym razem, gdy bot wybiera obszar akcji zawierający więcej kości, niż ma dostępnych pól, wybiera kości zgodnie z następującą kolejnością: biała > fioletowa > pomarańczowa > zielona > czerwona > żółta.

Grzyby

Bot może wydać grzyba, aby obrócić kostkę na wybraną przez siebie ściankę, ale nie aby przerzucić kości.

Kiedy bot wydaje grzyba, aby zmodyfikować kość i tym samym przenieść ją **do** obszaru akcji, z którego weźmie kości, bierze kość z pierwszego obszaru akcji zawierającego kość inną niż biała w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara dookoła planszy, idąc od wybranego obszaru akcji.

Kiedy bot wydaje grzyba, aby zmodyfikować kość i tym samym przenieść ją **z** obszaru akcji, z którego weźmie kości, przenosi ją do następnego obszaru akcji w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara dookoła planszy, z pominięciem Królowej Kier.

Bot wybiera kość, którą zmodyfikuje, zgodnie z następującą kolejnością: fioletowa > pomarańczowa > zielona > czerwona > żółta.

Za każdym razem, kiedy bot ma 2 grzyby i miałby zdobyć kolejnego, zdobywa zamiast tego 1 PZ za każdego grzyba, którego nie może zdobyć.

Akcje

Biały Królik

Każda kość, którą bot bierze z obszaru akcji Białego Królika, porusza jego znacznik o 4 pola do przodu (zamiast o liczbę odpowiadającą kolorowi kości).

Gąsienica

Każda kość, którą bot bierze z obszaru akcji Gąsienicy, porusza jego znacznik o 2 pola do przodu (zamiast o liczbę odpowiadającą kolorowi kości).

Żetony Kota z Cheshire

Dla każdej nagrody, którą bot otrzymuje z żetonów Kota z Cheshire, wybiera on żeton zgodnie z następującą kolejnością:

1. Żeton pozwalający umieścić żołnierza (jeśli jest dostępny).
2. Żeton pozwalający dobrać kartę celu (jeśli jest dostępny).
3. Pierwszy od lewej dostępny żeton, którego jeszcze nie wybrał w tej turze. Oznacza to, że bot otrzyma w swojej turze tę samą premię więcej niż raz tylko wtedy, gdy wynika to z koloru kości.

Karty wyzwań Alicji

Kiedy bot może dobrać nową kartę wyzwania Alicji, nie robi tego, jeśli wszystkie 3 miejsca nad jego planszetką są już zajęte.

Kiedy bot umieszcza kostki na kartach wyzwań Alicji, ignoruje kolor kości. Dla każdej kostki z osobna, którą bot ma umieścić, wybiera kartę wyzwania Alicji zgodnie z następującą kolejnością:

1. Należąca do bota karta wyzwania Alicji, na której znajduje się już najwięcej kostek.
2. Należąca do bota karta wyzwania Alicji o najwyższej wartości PZ. Jeśli jest remis, wybierz tę z remisujących kart, która znajduje się bardziej po lewej.

Żołnierze

Dla każdego żołnierza z osobna, którego bot ma umieścić na planszy, wybiera on region zgodnie z następującą kolejnością:

1. Region Dżabbersmoka, chyba że bot ma już tam samodzielnie największą siłę.
2. Region z najwyższą maksymalną wartością PZ, w którym bot nie ma żołnierzy.
3. Region z najwyższą maksymalną wartością PZ, w którym bot nie ma samodzielnie największej siły. Jeśli jest remis, wybierz ten z remisujących regionów, który pojawia się jako pierwszy na obecnej karcie bota.
4. Region Dżabbersmoka.

Kiedy bot ma poruszyć żołnierza, zamiast tego otrzymuje 1 PZ. Jeśli bot ma umieścić żołnierza, ale nie ma już żadnych w swojej puli, zamiast tego otrzymuje 1 PZ.

Poziom trudności

Kiedy rozpatrujesz końcową punktację, bot zdobywa PZ w taki sam sposób jak normalny gracz z poniższymi zmianami:

Odkryj karty Szalonego Kapelusznika i celów, które zdobył bot. Zamiast otrzymywać za nie punkty w normalny sposób, bot dostaje żetony PZ zgodnie z poniższą tabelą i wybranym poziomem trudności.

	Normalny	Trudny	Ekspercki
Karta Szalonego Kapelusznika – trwała	2	3	4
Karta Szalonego Kapelusznika – jednorazowa	1	2	3
Karta celu (zmodyfikuj wartość każdej karty o wartość po prawej)	-1	0	+1

SKRÓT ZASAD

Przebieg gry

1. **Ruch Dżabbersmoka –** Odkryj wierzchnią kartę talii Dżabbersmoka i porusz Dżabbersmoka do widocznego na niej regionu.
2. **Rzut i umieszczenie kości –** Gracze jednocześnie rzucają wszystkimi kośćmi znajdującymi się na ich planszetkach graczy, a następnie umieszczają każdą z tych kości na pasującym obszarze akcji na planszy.
3. **Tury graczy –** Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybierz dowolny obszar akcji zawierający co najmniej 1 kość i weź z niego tyle kości, ile to możliwe, aby wykonać odpowiednią akcję mieszkańca Krainy Czarów.
4. **Atak Dżabbersmoka –** Przyznaj żetony PZ graczom z największą siłą w regionie Dżabbersmoka.
5. **Sprawdzenie warunków końca gry –** Jeśli został spełniony któryś z warunków końca gry, gra dobiega końca i gracze rozpatrują końcową punktację. W przeciwnym razie przekaż żeton pierwszego gracza zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara i rozpocznij następną rundę.

Grzyby

Wydaj grzyba, aby wykonać jedno z poniższych:

- **Obróć kość:** Wybierz 1 kość inną niż biała w dowolnym obszarze akcji i obróć ją na wybraną przez ciebie ściankę.
- **Przerzuć kość:** Wybierz dowolną liczbę kości innych niż białe w dowolnym obszarze akcji i przerzuć je.

Za każdym razem, gdy kość zostaje zmodyfikowana (przez grzyba lub kartę Szalonego Kapelusznika), natychmiast umieść ją w odpowiednim obszarze akcji na planszy.

Warunki końca gry

Talia Dżabbersmoka jest pusta (na końcu rundy 6).

Dowolny gracz dotarł na koniec ścieżki Białego Królika.

Dowolny gracz dotarł na koniec ścieżki Gąsienicy.

Dowolny gracz umieścił wszystkich swoich 12 żołnierzy.

Kolory kości


Biała


Czerwona


Fioletowa


Zielona


Żółta


Pomarańczowa

Każda kość ma 6 takich samych ścianek. Aby upewnić się, że każdy gracz jest w stanie je rozróżnić, niektóre kolory kości zostały oznaczone małą kropką w rogu jako dodatkowy wyróżnik.

