

Pixie Queen

by Rudy Seuntjens



Witajcie w moim królestwie, nieposłuszne małe wróżki!

Jestem wymagającą, acz miłościwą królową. Nie wymagam od was wiele. Oczekuję od was jedynie mojego kochanego Złota i Srebra, słodkiego Miodu, soczystych Tabłek i świeżego Chleba... Moje wróżki, co wy tu jeszcze robicie?

Chyba wypowiedziałam się wystarczająco jasno?

Natychmiast idźcie i ukradnijcie te wszystkie dobra z Truro, pobliskiej wioski ludzi. Pamiętajcie jednak, jeśli mnie zawiedziecie, wrzucę was do ciemnej kopalni i tam w pocie czoła będziecie mogli przemyśleć swoje czyny, wydobywając Złoto i Srebro.

Czy będziecie w stanie dostarczyć Królowej najwspanialsze dary? Tylko wtedy was nie ukarze... za bardzo.

Muahahahahaha!

Wprowadzenie

Wróżki są nieposłusznymi, małymi mitycznymi stworkami, żyjącymi głównie na terenach Kornwalii i Devon. Bez przerwy oszukują i okradają ludzi. Nie robią tego jednak dla własnej przyjemności, lecz ze strachu przed swoją Królową, która rządzi poddanymi żelazną ręką, domagając się przy tym ciągłych podarunków.

Od dwóch do pięciu graczy wcieli się w role Przywódców Wrózek, próbujących prześcigać się w wynajdowaniu sposobów na zadowolenie swojej Królowej. W każdej rundzie będziecie gromadzić Srebro, Złoto i Jedzenie na ofiarę ku jej czci. Zostaniecie nagrodzeni za obdarowywanie Królowej Złotymi Pierścieniami lub możecie ją zaskoczyć Specjalną Ofiarą. Może się nawet zdarzyć, że dołączycie do niej w pałacu jako Lojalny Służący.

Jednak Królową nie tak łatwo zadowolić. Ci, których praca nie będzie wydajna otrzymają Punkty Karne. Aby wyjść na swoje, musicie zebrać jak najmniej Punktów Karnych. Na koniec gry można je będzie zniwelować przy pomocy Punktów Zwycięstwa, zdobywanych w trakcie rozgrywki. Jeżeli uda wam się ukończyć grę z pozytywnym wynikiem, to znak, że świetnie się spisaliście!

Zawartość pudełka



1 Plansza



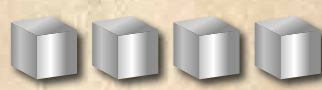
40 Jabłek



40 Bochenków Chleba



40 Garnuszków Miodu



60 Sztabek Srebra



30 Sztabek Złota



20 Skał



7 Płytek Ofiara



7 Płytek Lojalny Służący



7 Płytek Złoty Pierścień



10 Płytek Nagród
(5 o wartości 1, 5 o wartości 2)



10 Płytek Zdolności Stałych



6 Płytek Jedzenia



3 Płytki Zdolności Jednorazowych



9 Płytek Rund



1 Sakwa Kopalni



1 Kość Zasobów



1 Kość Kar



1 Arkusz Naklejek

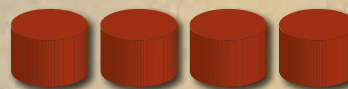
Zestaw gracza (w 5 kolorach):



1 Zasłonka



5 Wrózek



4 Żetony Akcji



2 Małe i 1 Duży Żeton



1 Mały i 1 Duży Znacznik Kolejki (sześciiany)

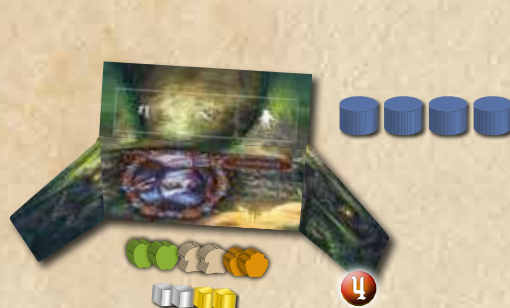
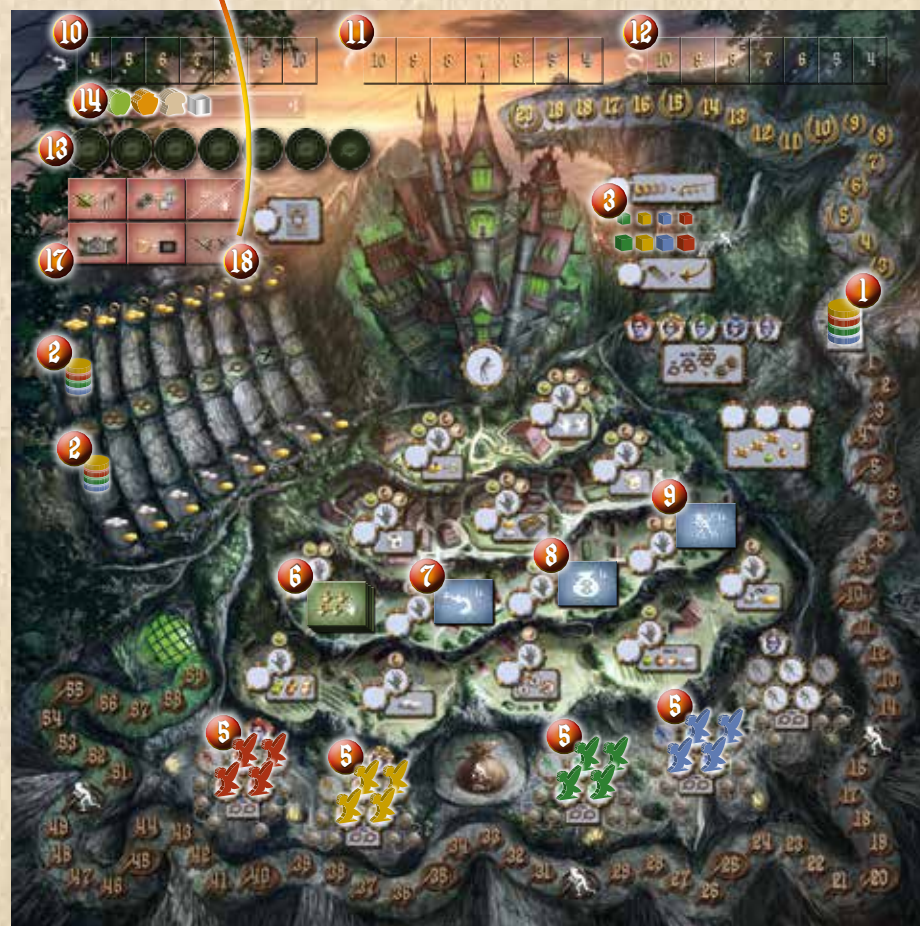
Przygotowanie do gry

Planszę połóżcie na środku stołu. Następnie dla każdego z graczy:

- 1 Połóżcie Duży Żeton na polu "0" Toru Punkcji.
- 2 Połóżcie po Małym Żetonie na Torach Złota i Srebra, na polach najbardziej oddalonych od pałacu.
- 3 Połóżcie oba sześciennne Znaczniki Kolejki na torach kolejności graczy. Małe Znaczniki Kolejki należy umieścić na mniejszym torze w losowej kolejności, aby ustalić kolejność graczy w rundzie. Duże Znaczniki Kolejki należy umieścić na torze większym, w takiej samej kolejności jak znaczniki małe. Gracz, którego Duży Znacznik Kolejki znajduje się najbliższe pałacowi, zostaje Faworytem Królowej i będzie graczem rozpoczynającym.



- 4 Każdy gracz otrzymuje:
 - ✧ 1 zasłonkę
 - ✧ 2 Jabłka, 2 Bochenki Chleba, 2 Sztabki Srebra oraz 2 Sztabki Złota
 - ✧ 4 Żetony Akcji w swoim kolorze
 - ✧ Każdy gracz, za wyjątkiem gracza rozpoczynającego, otrzymuje 2 Garnuszki Miodu
- 5 Każdy z graczy umieszcza swoje Wróżki w należącej do siebie kopalni:
 - ✧ 5 Wrózek w grze dla 2 lub 3 graczy
 - ✧ 4 Wróżki w grze dla 4 graczy
 - ✧ 3 Wróżki w grze dla 5 graczy
 - ✧ Wszystkie nieużywane Wróżki wracają do pudełka



Poniższe płytki umieśćcie na odpowiadającym im polach na planszy:

- 6 Płytki Jedzenia umieśćcie w stosie na polu, z płytką o najwyższej wartości na spodzie. Ilość i wartości płytek są zależne od liczby graczy:
 - ✧ 5 graczy: 4/4/3/3/2/2
 - ✧ 4 graczy: 4/4/3/3/2
 - ✧ 3 graczy: 4/4/3/2
 - ✧ 2 graczy: 4/3/2
- 7 Płytki Podwójnej Ofiary.
- 8 Płytki Przeszukania Sakwy Kopalni.
- 9 Płytki Litości.
- 10 Wszystkie Płytki Nagród - Ofiary umieśćcie na odpowiadających im polach, w kolejności rosnącej.
- 11 Wszystkie Płytki Nagród Lojalny Służący umieśćcie na odpowiadających im polach, w kolejności malejącej.
- 12 Wszystkie Płytki Nagród - Złote Pierścienie umieśćcie na odpowiadających im polach, w kolejności malejącej.
- 13 9 Płytek Rund wymieszajcie, wybierzcie losowo 7 z nich i połóżcie zasłonięte na odpowiadających im polach. Pozostałe 2 płytki odłóżcie do pudełka, bez ich podglądania.
- 14 Umieśćcie Jabłko, Bochenek Chleba, Garnuszek Miodu i Sztabkę Srebra na polu Specjalnych Ofiar.
- 15 Do Sakwy Kopalni (15) włożcie:
 - ✧ 30 Sztabek Srebra
 - ✧ 10 Sztabek Złota
 - ✧ po 5 Skał na każdego gracza (do maksymalnie 20, nawet przy grze dla 5 osób).
- 16 Pozostałe Jabłka, Bochenki Chleba, Garnuszki Miodu, sztabki Srebra i Złota oraz Płytki Nagród umieśćcie obok planszy, tworząc one ograniczony Magazyn Zasobów.
- 17 Wszystkie 10 Płytek Zdolności Stałych potasujcie, wylosujcie 6 z nich i umieśćcie odsłonięte na planszy. Pozostałe 4 schowajcie do pudełka.
- 18 Zaczynając od ostatniego gracza (według toru kolejności graczy), każdy wybiera 1 Zdolność Stałą z planszy. W ten sposób gracz rozpoczynający będzie ostatnim, który wybierze Zdolność. Wyboru Zdolności dokonajcie dopiero, gdy wszyscy gracze zaznajomią się z zasadami gry.

Cel gry

Otrzymaj od Królowej jak najmniej karnych punktów, gromadząc przy tym jak najwięcej Punktów Zwycięstwa. Punkty Karne mają wartość ujemną i po otrzymaniu są natychmiastowo zaznaczane na torze punktacji, poprzez przesuwanie znacznika w stronę zgodną z ruchem wskazówek zegara.

Punkty Zwycięstwa mają wartość dodatnią, ale zaznaczane są na torze punktacji dopiero podczas zakończenia gry. Zwycięzcą zostanie gracz z największą liczbą punktów, ale pamiętajcie, że wejście na dodatnią stronę toru punktacji jest trudne! Jeżeli wam się uda, to udowodnicie wszystkim, że jesteście Wielką Wróżką (duchem, bo ciałem wciąż zostaniecie malutcy).

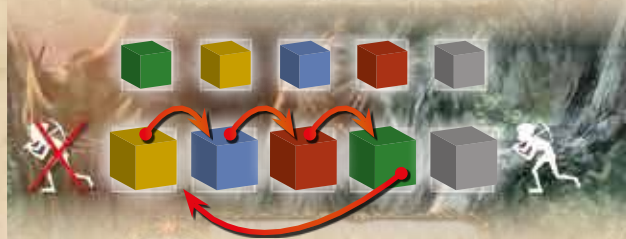
Przebieg rundy

Każda runda składa się z pięciu faz:

- I. Faza Kradzieży
- II. Faza Akcji
- III. Faza Składania Ofiar
- IV. Faza Nagród
- V. Faza Kar

I. Faza Kradzieży

Ustalcie kolejność graczy poprzez ułożenie dużych sześciennych Znaczników Kolejki w takiej samej kolejności, jak ułożone są znaczniki małe.



Uwaga: Jeżeli ktoś przesunął swój duży Znacznik Kolejki na sam początek w trakcie poprzedniej rundy, uzyskał jednorazową przewagę w fazach Nagród i Kar, ale duże znaczniki zostaną teraz ułożone w takiej kolejności, aby odpowiadały układowi małych.

Wróżki wędrują po wiosce Truro (piramidzie akcji) kradnąc Jabłka, Bochenki Chleba i Garnuszki Miodu. Każda wróżka otrzymuje Jedzenie (obowiązkowo!), odpowiadające symbolowi pola, na którym się obecnie znajduje.



Wróżki w kopalniach są niewolnikami i nie otrzymują żadnych dóbr.

Płytki jedzenia również generują dobra: 2, 3 albo 4 znaczniki Jedzenia, wybranego przez gracza, zależnie od płytki.



Podczas pierwszej rundy w grze gracze nie mogą kraść jedzenia, ponieważ wszystkie wróżki znajdują się w kopalniach. Jeżeli jednak któryś z graczy posiada Zdolność Stałą, pozwalającą na kradzież 1 Sztabki Srebra, otrzymują ją z Magazynu Zasobów.



W mało prawdopodobnym przypadku, gdy zapas żywności jest bliski wyczerpania, ważne jest, aby fazę kradzieży rozgrywać zgodnie z nowym rozłożeniem Znaczników Kolejki na torze kolejności. Ulubieniec Królowej pobiera dobra jako pierwszy, po nim drugi gracz, itd.

Płytki Nagród

Płytki Nagród są przeliczane na Punkty Zwycięstwa. Dzięki nim gracze mogą niwelować Punkty Karne. Dzielą się one na 3 rodzaje:

Punkty Zwycięstwa za Ofiarę:



Używając akcji Ofiary, gracz może bardzo szybko zdobyć Punkty Zwycięstwa. Wymaga to jedynie pojedynczej

akcji, ale równocześnie jest najdroższym sposobem na zdobycie punktów.

Punkty Zwycięstwa dla Lojalnych Służących:



Podczas Fazy Nagród twoje wróżki mogą zostać awansowane do pałacu Królowej. Aby starać się o to miejsce, gracz musi ofiarować Królowej ten rodzaj jedzenia, którego będzie pragnąć w danej rundzie.

Punkty Zwycięstwa za Złote Pierścienie:



Ta strategia polega na pozyskiwaniu jak największej ilości Sztabek Srebra i Sztabek Złota oraz na utrzymaniu

wysokiej pozycji na Torach Srebra i Złota. Używając akcji Kucia Złotych Pierścieni, gracz może pozyskać Złoty Pierścień przy pomocy Sztabek Złota, które zgromadził.

Płytki Nagród za Ofiary, Lojalnych Służących i Złote Pierścienie są dobierane od lewej do prawej. Wartości płytek za Złote Pierścienie i Lojalnych Służących maleją podczas gry, gdy wartości płytek Ofiar rosną.

Kiedy rozdane zostaną wszystkie płytki Punktów Zwycięstwa ze złotymi numerami (po 5 płytek na każdym z 3 torów), gra się kończy. Trwająca obecnie runda jest dogrywana przez graczy, a następnie wszyscy podliczają końcową wartość swoich punktów.

Płytki Punktów Zwycięstwa są trzymane za zasłonką, w tajemnicy przed innymi graczami!

Wszystkie akcje zostały wyjaśnione na końcu instrukcji.

Dobra są **trzymane za zasłonkami** graczy, niewidoczne dla innych.

Żetony akcji trzymane są **przed zasłonkami**, tak aby wszyscy widzieli, którzy gracze mogą jeszcze wykonać akcje w tej rundzie.

Podczas Fazy Akcji gracze na zmianę wybierają Akcje. Ulubieniec Królowej wybiera jako pierwszy (wg kolejności Dużych Znaczników), następnie drugi gracz na Torze Kolejności, itd.

Gracz może użyć 1 lub 2 Żetony Akcji, aby natychmiast wykonać 1 akcję:

- 1 Połóż 1 Żeton Akcji na okrągłym Polu Akcji z miejscem tylko na jeden żeton.



• **Wyjątek:** akcja „Chwilowe Pierwszeństwo” wymaga, aby gracz użył wszystkich swoich Żetonów akcji.

- 2 Albo 2 Żetony Akcji na podwójnym Polu Akcji, na którym nie znajduje się żadna wróżka.



- 3 Albo 1 Żeton Akcji na podwójnym Polu Akcji z Wróżką na polu z symbolem dłoni. Ta wróżka pomaga wykonać akcję, niezależnie od swojego koloru.



Kiedy Żeton Akcji oraz Wróżka znajdują się na polach obok siebie, czasem podczas Fazy Akcji zdarzy się, że Wróżka zmieni pole, na którym się znajduje. Nie oznacza to jednak, że Akcja, której pole Wróżka opuściła, ponownie jest dostępna. Wszystkie podwójne Pola Akcji z przynajmniej jednym Żetonem Akcji uznawane są za zajęte i nie można ich więcej użyć w tej fazie.

Niektóre z okrągłych Pól Akcji są oznaczone klejnotami w konkretnym kolorze i posiadają symbol jednej z Wrózek. Tylko gracz w danym kolorze może używać tego pola akcji.



Wybrana Akcja musi zostać wykonana natychmiast.

• **Ważne:** gracz nie może wybrać Akcji, której nie jest w stanie wykonać (wyjątkiem jest akcja „Chwilowego Pierwszeństwa”).
• W mało prawdopodobnym przypadku, gdy nie ma żadnych akcji możliwych do wykonania albo kiedy gracz nie chce już wykonywać akcji, można spasować (pominąć wykonywanie akcji). Królowa jednak ukarze graczy za brak chęci; taki gracz otrzymuje 5 Punktów Karnych i nie wolno mu w danej fazie wykonywać już żadnej akcji!

• **Ważne:** Każda akcja może zostać wykonana tylko raz na turę, z wyjątkiem akcji „Przemiana Srebra w Złoto”.

Faza Akcji dobiega końca, gdy wszystkie Żetony Akcji graczy znajdują się na planszy.

Przed przejściem do Fazy Składania Ofiar, gracze zabierają z powrotem swoje Żetony Akcji.

III. Faza Składania Ofiar

Wykonajcie poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Każdy składa Ofiarę.

Królowa jest na specyficznej diecie. W każdej rundzie będzie wymagała jednego z trzech rodzajów jedzenia: Jabłek, Bochenków Chleba albo Garnuszków Miodu.

Odwroćcie zakrytą płytkę rundy leżącą skrajnie z lewej strony. Na niej podany będzie rodzaj jedzenia, którego w tej rundzie pragnie Królowa.



Gracze zbierają dobra ze swoich prywatnych zapasów i biorą je do ręki. Następnie wszyscy wyciągają ręce przed siebie i równocześnie otwierają je, pokazując jaką ofiarę przygotowali dla Królowej.

Należy stosować się do poniższych zasad:

- Można ofiarować tylko jeden typ dobra: albo wymagane Jedzenie, albo Złoto, albo Srebro. Niedozwolone jest ofiarowanie kilku typów dóbr, chyba, że gracz posiada i postanawia użyć, płytki „Podwójnej Ofiary”, pozwalającej wyciągnąć mu przed siebie obie ręce, zamiast jednej.



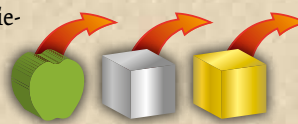
- Jeżeli ktoś pokaże pustą rękę (zatem nie ofiaruje niczego Królowej), natychmiast otrzymuje 5 Punktów Karnych.



- Ofiarowanie Królowej jedzenia, którego nie pragnie w danej rundzie jest niedozwolone! Jeżeli gracz ofiaruje inny rodzaj jedzenia przez pomyłkę, od razu otrzymuje 5 Punktów Karnych i odkłada ofiarę z powrotem za swoją zasłonkę.



- Wszystkie ofiary, z wyjątkiem niewłaściwych typów jedzenia, są łącznie zabierane przez Królową i wracają do Magazynu Zasobów.



- Sztabki Srebra i Złota są zawsze uznawane jako przydatne ofiary, nawet w przypadku, gdy gracz nie może już przesunąć się wyżej na Torach Złota i Srebra.



2. Sprawdźcie czy chociaż jeden gracz złożył w ofierze właściwy typ jedzenia.

Jeżeli przynajmniej jeden z graczy złożył w ofierze właściwy typ jedzenia, Królowa jest zadowolona i następuje Faza Nagród (IV).

W przypadku, kiedy żaden z graczy **nie** ofiarował wymaganego jedzenia, Królowa jest oburzona brakiem szacunku jaki okazali jej poddani. Wykonajcie poniższe kroki:

- Srebro i Złoto, które zostały ofiarowane, wracają do Magazynu Zasobów.
- Ostatni gracz na Torze Kolejności (duże znaczniki sześciennie), musi zdegradować jedną ze swoich Wrózek do kopalni. Tylko Wróżki, które awansowały i znajdują się na podwójnym polu akcji w piramidzie pól akcji, mogą zostać zdegradowane.



Jeżeli gracz nie posiada żadnej awansowanej Wróżki albo błaga o litość używając płytki Zdolności Jednorazowej „Litość”, wtedy gracz będący drugim od końca na torze kolejności (dużych znaczników sześciennych Kolejki) musi zesłać swoją wróżkę do kopalni. Należy powtarzać tę czynność, dopóki jakaś wróżka nie trafi do kopalni albo gracze dojdą do Ulubieńca Królowej, który nie musi zsyłać swojej wróżki do kopalni.

- Pomińcie Fazę Nagród (IV) i przejdźcie od razu do Fazy Kar (V).



Ta faza rozgrywana jest tylko, jeżeli w poprzedniej fazie (III) przynajmniej jeden z graczy ofiarował właściwy rodzaj jedzenia.

Wykonajcie poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Tor Złota i Srebra

Wszyscy gracze, którzy ofiarowali Srebro przesuwać o jedno pole swój znacznik na Torze Srebra. Gracz, który ofiarował najwięcej Srebra, przesuwa swój znacznik o jedno dodatkowe pole.



W przypadku remisu, nikt nie przesuwa swojego znacznika o dodatkowe pole. Wszyscy gracze, którzy złożyli w ofierze Srebro przesuwać się tylko o 1 pole. Jeżeli tylko 1 gracz ofiarował Srebro, jest on równocześnie graczem, który ofiarował najwięcej, tak więc przesuwa się na torze Srebra o 2 pola.

Znaczniki na Torze Złota przesuńcie w ten sam sposób dla tych graczy, którzy ofiarowali Złoto.



2. Awans

Wszyscy gracze, którzy ofiarowali właściwy typ jedzenia dla swojej Królowej, mogą teraz awansować wróżki na piramidzie pól akcji. Każdy gracz może wykonać tyle awansów, ile znaczników jedzenia właściwego rodzaju ofiarował.

Awanse są wykonywane zgodnie z kolejnością graczy na Torze Kolejności. Gracz wykonuje wszystkie dostępne dla siebie awanse, zanim zrobi to kolejny gracz.

Awans zawsze wykonywany jest w stronę wolnego pola akcji na następnym poziomie piramidy akcji, poprzez położenie swojej wróżki na polu z symbolem dłoni.

Wskazówka: Możecie rozpoznać poziom po ilości symboli Jedzenia. Poziom 1 posiada pola z 1 symbolem Jedzenia, poziom 2 posiada pola z 2 symbolami Jedzenia, itd.



Ważne: w przeciwieństwie do Fazy Akcji w trakcie Fazy Nagród
 Pola Akcji mogą być zajmowane tylko przez wróżki, ponieważ
 wszystkie żetony akcji wróciły do graczy na początku Fazy Składania Ofiar (III).

Kiedy na planszy nie ma żadnych wolnych miejsc, na które można awansować wróżkę, a gracz nie ma żadnych jabłek by zdegradować wróżkę przeciwnika, wtedy pomija pozostałe kroki awansu. Ofiarowane Jedzenie nie jest zwracane.

Jeżeli na kolejnym poziomie piramidy akcji dostępnych jest kilka wolnych miejsc, gracz może wybrać, na które pole przeniesie swoją wróżkę. Niewolnik z kopalni może zostać awansowany na pierwszy poziom piramidy akcji. Upewnijcie się jednak, czy nie jest przykuty łańcuchami do Skały (Patrz: Akcja Kopania).



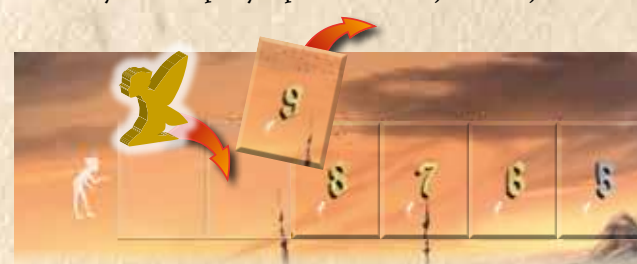
Nie można awansować wróżki z kopalni na pole w tym samym albo niższym rzędzie piramidy akcji.



Tylko jedna wróżka może dojść w czasie rundy do pola „Lojalny Służący” przy wejściu do pałacu Królowej. Wróżka ta zostaje na tym polu do momentu, kiedy wszyscy pozostali gracze zakończyli akcje awansu.

Po zakończeniu wszystkich awansów, gracz, którego wróżka doszła do pola Lojalny Służący, przenosi ją na pola nagród dla Lojalnych Służących. Gracz ten następnie dobiera płytkę leżącą skrajnie z lewej strony na tym torze i na jej miejsce kładzie

swoją wróżkę. Nie będzie już ona dostępna do końca gry, gdyż została wybrana do pracy w pałacu dla samej Królowej.



Kiedy gracz chce awansować swoją wróżkę na pole, które jest już zajęte przez inną wróżkę, może zapłacić 1 Jabłko (odłożyć je do Magazynu Zasobów), aby zdegradować wróżkę z pola, które chce zająć. Można to zrobić, kiedy nie ma wolnych pól, na które można awansować wróżkę, lub gdy graczowi akcja na zajętych polu wydaje się interesująca, lub kiedy po prostu chce być złośliwy i lubi drażnić innych graczy poprzez cofanie ich wróżek ...

Jeżeli dojdzie do tego w trakcie Fazy Nagród (IV), zróbcie co następuje:

1. Gracz musi użyć 1 znacznika Jedzenia, które zostało ofiarowane, aby skorzystać z akcji awansu.
2. Następnie należy zużyć dodatkowy znacznik Jabłka z prywatnych zapasów, aby zdegradować wróżkę przeciwnika.
3. Zamieńcie miejscami na planszy obie wróżki.



Jeżeli dojdzie do tego w trakcie Fazy Akcji (II) przy użyciu akcji „Awans”, zróbcie co następuje:

1. Gracz, który użył akcji „Awans”, przesuwa swoją wróżkę bez płacenia żadnych kosztów. Następnie wybiera jedno z pól zajmowanych przez wróżkę innego koloru (nie może to być pole zawierające dwa Żetony Akcji).
2. Następnie należy zapłacić 1 znacznik Jabłka za swojej zastłoki, aby zdegradować wybraną wróżkę.
3. Zamieńcie miejscami na planszy obie wróżki.

Ważne:

- Jabłko może zostać zużyte do degradacji wróżki przeciwnika tylko przy okazji awansu własnej wróżki na pole, z którego będziemy degradować. W innych przypadkach nie można zużywać Jabłek do degradacji.
- Jeżeli zdegradowana została wróżka znajdująca się na najniższym poziomie piramidy akcji, gracz nie zamienia się z nią miejscami, tylko wróżka wraca do własnej kopalni.
- Wróżka, która uzyskała status Lojalnego Poddanego nie może zostać zdegradowana.



Na końcu każdej rundy Królowa karze najbardziej leniwych ze swoich poddanych, tych którzy nie pracowali wystarczająco ciężko i nie zadowolili swojej Władczyni. Ukarze więc każdego z graczy!

Przyznajcie Punkty Karne w następującej kolejności:

- 1 Każdy z graczy otrzymuje do maksymalnie 2 Punktów Karnych za wszystkie wróżki zniewolone w jego kopalni:

- ✎ 1 punkt za 1 wróżkę,
- ✎ 2 za 2 i więcej, znajdujące się wciąż w kopalni

Ważne: Dwie najniższe pozycje w kopalni należy zajmować w pierwszej kolejności. Gracz nigdy nie może uniknąć otrzymania Punktów Karnych ani przykucia do Skał, poprzez umieszczanie wróżek na wyższych polach kopalni.

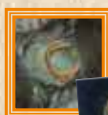


- 2 Następnie Królowa sprawdzi, czy każdy z graczy ofiarował jej wystarczająco dużo Srebra i Złota. Każdy z graczy dostaje tyle Punktów Karnych, ile wskazuje Tor Srebra i Złota. Sprawdźcie, w którym miejscu znajdują się znaczniki graczy i dajcie każdemu tyle Punktów Karnych, ile pokazane jest na polach pomiędzy oboma torami. Punkty Karne otrzymuje się za oba tory.

Na przedostatnich polach na torach gracze nie otrzymują już Punktów Karnych.



Na ostatnim polu Torów Srebra i Złota gracze zamiast Punktów Karnych dostają Punktów Zwycięstwa. Zdobyć tego punktu nie przenosi znacznika gracza w górę na torze punktów! Zamiast tego, gracz dobiera płytkę z Punktem Zwycięstwa i umieszcza ją za swoją zasłonką. Dopiero na koniec gry punkty dodatnie będą rozpatrywane.



Otchłań Zagłady

Jeżeli w ciągu gry któryś z graczy zdobędzie 60 Punktów Karnych, rozczaruje tym Królową tak bardzo, że ta wtrąci go do Lochów Zagłady. Dla tego gracza gra się zakończyła. Co za bezużyteczna wróżka!



Degradacja wróżki

Niezależnie od fazy, w której się to stanie, za każdym razem, gdy znacznik na torze punktów dochodzi albo przechodzi przez symbol niewolnika, gracz musi wybrać jedną ze swoich wróżek, która następnie zostaje zesłana do kopalni.



Należy stosować się do poniższych zasad:

- ✎ Jeżeli na piramidzie akcji znajduje się więcej niż jedna wróżka danego gracza, może on zdecydować, którą ześle do kopalni.

- ✎ Lojalny Służący jest ustawiony w życiu, nie może więc zostać zesłany do kopalni.

Istnieje kilka sposobów na uchronienie wróżki przed zdegradowaniem:

- ✎ Jeżeli wszystkie wróżki danego gracza są albo Lojalnymi Służącymi albo znajdują się już w kopalni.
- ✎ Jeżeli gracz posiada i postanawia użyć Zdolności jednorazowej „Litość”, aby błagać o łaskę.
- ✎ Tak długo jak gracz jest Ulubieńcem Królowej nie musi degradować swoich wróżek.



Zakończenie gry

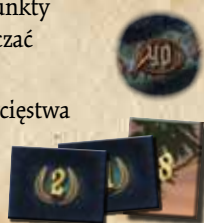
Gra się kończy, gdy spełniony zostanie jeden z poniższych warunków:

- ✎ Wszystkie Płytki Nagród ze złotymi cyframi zostaną zabrane (3 razy po 5 płytek) ALBO
- ✎ Rozegrano siedem rund (na co wskazuje znacznik rund).

W obu przypadkach obecna runda jest dokańczana przez graczy, łącznie z fazami Nagród i Kar.

Końcowe liczenie punktów następuje w podanej kolejności:

1. Wszyscy gracze zachowują uzyskane Punkty Karne, od tego wyniku będziecie podliczać Punkty Zwycięstwa.
2. Uzyskane w przeciągu gry Punkty Zwycięstwa pozwalają teraz przesunąć znacznik Punktów Gracza w górę, nawet powyżej pola „0” na torze punktacji.



3. Za każdą Skałę, która została w kopalni gracza, przyznawany jest 1 Punkt Karny. Pamiętajcie, że nawet w tym momencie można wydać jeden Bochenek Chleba, aby usunąć Skały (parz: akcja kopania).



4. Królowa następnie zagląda za zasłonkę każdego z graczy i widzi wszystkie dobra, które gracze woleli zachować dla siebie, zamiast ofiarować swojej Władczyni. Jak śmieliście!?!
Sprawdźcie, który z graczy ma najwięcej znaczników dóbr każdego rodzaju w swoim zapasie.



Gracz otrzymuje 3 Punkty Karne za każdy rodzaj dóbr, którego ma najwięcej. W przypadku remisu karani są wszyscy remisujący gracze. W tym kroku bierze się pod uwagę Jabłko, Garnuszki Miodu, Bochenki Chleba, Srebro oraz Złoto.

Jeżeli żaden z graczy nie przekroczy pola „0” na torze punktów i wszyscy posiadacie ujemną ilość punktów, osoba z najmniejszą ilością Punktów Karnych wygrywa.

Jeżeli jeden lub więcej graczy posiada więcej niż zero punktów, wygrywa ten, który ma najwięcej Punktów Zwycięstwa.

W przypadku remisu grę wygrywa gracz z większą ilością Lojalnych Służących. Jeżeli wciąż nie można wyłonić zwycięzcy, wygrywa gracz, który uzyskał tytuł Lojalnego Służącego jako pierwszy.

Akcje

1. Kradzież Jedzenia



Pobierz 2 Jabłka, 2 Garnuszki Miodu albo 2 Bochenki Chleba z Magazynu Zapasów.

2. Kradzież Srebra



Pobierz 2 Sztabki Srebra z Magazynu Zapasów.

Ważne: Każde dobro może się wyczerpać. Jeżeli brakuje go w Magazynie Zapasów, to nie może być pobierane przez graczy.

3. Awans



Przesuń swoją wróżkę o jedno pole w górę na piramidzie akcji.

Ta akcja nie może zostać wykorzystana do awansowania wróżki na Lojalnego Służącego.

Ważne: Wróżka może przejść tylko na puste pole z symbolem dłoni w wyższym rzędzie.

Może przejść na takie pole, nawet jeśli na polu obok znajduje się 1 Żeton Akcji.

Podczas Fazy Akcji istnieje możliwość, że wszystkie pola będą zajęte przez Wróżki lub Żetony Akcji. Nie można usunąć Żetonu Akcji, żeby zrobić miejsce dla Wróżki.

Można zapłacić jedno Jabłko, aby zamienić się miejscem z inną wróżką z rzędu wyżej.

Jeżeli wszystkie pola są zajęte, a gracz nie posiada Jabłek do zdegradowania wróżki, wtedy nie może wybrać tej akcji.

Oprócz zasad powyżej, przy tej akcji używa się wszystkich zasad używanych przy zwykłym awansowaniu.

4. Wymiana



Wymień do 7 dóbr jednego typu na taką samą ilość innego dobra z Magazynu Zapasów. Wymieniać można Jabłko, Garnuszki Miodu, Bochenki Chleba oraz Srebro. Wymiana Złota jest niedozwolona.

Przykład: Orienne odkłada 5 znaczników Jabłek do Magazynu Zapasów i pobiera w zamian 5 sztatek Srebra.



5. Zamiana Srebra na Złoto



Ta akcja może zostać użyta, aby zamienić Srebro na Złoto. Przelicznik tego, ile Sztatek Srebra gracz musi wydać na jedną Sztatkę Złota, jest uzależniony od zajmowanej przez niego pozycji na Torze Srebra.

Czynność tę można powtarzać wielokrotnie w ramach 1 akcji tak długo, jak długo gracz posiada wymaganą ilość sztatek Srebra do dokonania przemiany.

Przykład: Klaus doszła do 4 pola na Torze Srebra. To oznacza, że aby otrzymać 1 sztatkę Złota musi oddać 2 Sztatki Srebra. Klaus postanawia przeznaczyć na tę akcję 6 Sztatek Srebra i dzięki temu trafiają do niej 3 Sztatki Złota.



6. Zabranie Płytki Jedzenia



Zabierz płytkę z wierzchu stosu i ułóż ją na odpowiednim miejscu przed swoją zasłonką.

Od teraz ta płytka określa, ile znaczników Jedzenia gracz otrzyma (2,3 albo 4) podczas fazy kradzieży.

Ważne: Nie można odmówić pobrania uzyskanych dóbr. Do ostatniej rundy gracze otrzymują tyle znaczników, ile pokazuje płytka Jedzenia przed ich zasłonką.

Jeżeli gracz posiada już Płytkę Jedzenia, nie może wykonać tej akcji.



Płytki

Za każdym razem kiedy zdobędziecie Płytkę Jedzenia, Zdolności Trwałej lub Zdolności Jednorazowej, kładziecie ją w wyznaczonym miejscu na froncie swojej zasłonki. Na froncie zasłonki każdego gracza jest miejsce tylko na 3 płytki: Płytkę Jedzenia, Płytkę Zdolności Trwałej i Płytkę Zdolności Jednorazowej.



Oznacza to, że gracz nie może posiadać więcej niż jednej płytki tego samego rodzaju (wyjątek: gracz posiada Zdolność Stałą, pozwalającą posiadać dodatkową Płytkę Jedzenia lub Zdolności Jednorazowej).



Gracze nie mogą wybrać akcji dającej im płytkę, jeżeli nie mają na nią wolnego miejsca.

Odrzucanie płytek (nieważne którego rodzaju) jest zabronione.

Płytki można wymienić przy pomocy akcji „wymiana płytek”.



Kiedy Płytką Zdolności Jednorazowej zostanie użyta, wraca na swoje pole na planszy i jest ponownie dostępna dla wszystkich graczy.

7. Podwójna Ofiara



Weź z planszy Płytkę Zdolności. Gracz może użyć tej płytki w nadchodzących Fazach Składania Ofiary.

Kiedy zostaje użyta, gracz deklaruje swoją podwójną ofiarę innym

graczom i wyciąga przed siebie obie ręce, w każdej trzymając inny rodzaj dobra, który ofiaruje Królowej:

❏ Jedzenie i Srebro

❏ ALBO Jedzenie i Złoto

❏ ALBO Srebro i Złoto

8. Przeszukiwanie Sakwy Kopalni



Weź z planszy płytkę zdolności. Gracz może użyć tej zdolności podczas wykonywania akcji kopania. Przy losowaniu **dwóch pierwszych znaczników**, gracz może zajrzeć do woreczka i wybrać, co chce wyciągnąć.



Jeżeli gracz nie posiada żadnych wróżek w kopalni lub gdy posiada tylko jedną, to z woreczka może pobrać tylko jeden znacznik.

9. Litość



Weź z planszy płytkę zdolności. Kiedy gracz zmuszony jest zdegradować którąś ze swoich wróżek do kopalni, może użyć tej zdolności, aby błagać Królową o litość. Jakimś cudem to działa i Królowa zgadza się nie degradować wróżki.



10. Punkty Karne



Po wybraniu tej akcji gracz rzuca kością i rozdziela między innych graczy Punkty Karne, w ilości równej ilości oczek wyrzuconych na kości.

Przykład: Phagius rzuca kością, wypada 3. Gracz postanawia dać 1 Punkt Karny dla Indigeaux i 2 punkty dla Firenze. Firenze ma symbol niewolnika na torze punktacji i musi zdegradować jedną ze swoich wróżek do kopalni.



11. Tory Złota i Srebra



- Zapłać jedną sztabkę Złota, aby przesunąć swój znacznik na Torze Złota do przodu
- ALBO zapłać 1 sztabkę Srebra, aby posunąć się do przodu na Torze Srebra.

Ważne: Używając tej akcji, gracz może przemieścić swój znacznik tylko na jednym z torów. Niedozwolone jest wydanie kilku sztabek, aby przesunąć się kilkukrotnie w ramach 1 akcji.

12. Kasyno



Gracz rzuca kością i otrzymuje dobra, w ilości zależnej od wyniku rzutu:

- 1 Jabłko, 1 Garnuszek Miodu i 1 Bochenek Chleba
- 2 Sztabki Srebra
- 1 Sztabka Złota

13. Kucie Złotych Pierścieni



Gracz wykuwa 1 Złoty Pierścień, płacąc wymaganą ilość Sztabek Złota (wskazaną przy pozycji gracza na Torze Złota). Złoty Pierścień jest automatycznie ofiarowywany Królowej, a gracz otrzymuje najwyższą dostępną płytkę nagród.

Przykład: Orienne doszła na 4 pole toru złota. Oznacza to, że koszt wykucia Złotego Pierścienia wynosi 2 sztabki Złota. Orienne posiada w swoich zapasach 4 sztabki Złota, jednak na wykucie może użyć tylko 2, gdyż nie jest dozwolone wykonywanie tej czynności wielokrotnie w ramach jednej akcji.



14. Okradnij wróżkę



Gracz wybiera jedną z wróżek przeciwnika, znajdującą się na podwójnym polu akcji. Wróżka ta jest okradana i musi oddać dobra odpowiadające symbolom Jedzenia nad polem, na którym stoi.

Jeżeli okradany gracz nie ma wszystkich dóbr, które są mu kradzione, oddaje te z nich, które posiada.

Jeżeli na piramidzie akcji nie ma żadnych wróżek innego gracza, nie można wykonywać tej akcji.

15. Kopanie



Użycie tej akcji sprawia, że wróżki zniewolone w kopalni zaczynają wydobyć.

Gracz sięga do woreczka i wyciąga z niego tyle znaczników, ile wróżek posiada w kopalni. Nie można podglądać i wybierać znaczników. W przypadku, gdy gracz nie posiada żadnej wróżki w kopalni, wyciąga 1 znacznik z woreczka.



Podczas tej akcji można użyć jednorazowej zdolności Przeszukiwania Sakwy Kopalni. Po wyciągnięciu znaczników z woreczka trzeba pokazać je przeciwnikom. Srebro i Złoto gracz dokłada do swoich zapasów za zastonką.

Skały umieszcza się na wyznaczonych polach w kopalni, obok wróżek przeciwników. Oznacza to, że wróżki zostały przykute do skał i nie mogą opuścić swoich pól.



Przed awansowaniem wróżek przykutech do Skał trzeba je uwolnić z łańcuchów.

Maksymalnie 2 wróżki jednego gracza mogą być przykute w tym samym czasie, z maksymalną ilością 3 Skał przy każdej z nich.

Jeżeli gracz może położyć Skały tylko przy swoich wróżkach, musi to zrobić. Jeżeli w żadnej kopalni nie ma już wróżek albo wszystkie mają już obok siebie po 3 Skały, wtedy wyciągnięte znaczniki usuwane są z gry. Nie wkładamy ich z powrotem do woreczka.



Królowa z radością usunie Skałę, do której przykuta jest wróżka, oczywiście w zamian za pachnący Bochenek Chleba.

Gracz może w każdej chwili usunąć jedną lub więcej Skał, płacąc za każdą jeden Bochenek Chleba. Znacznik Chleba odkłada wtedy do magazynu zapasów, a Skała usuwana jest z gry.



Można to zrobić w każdej chwili, np. podczas wykonywania akcji, awansowania wróżki, czy nawet podczas końcowego liczenia punktów.

16. Wymiana płytek



W grze znajdują się 3 rodzaje płytek podlegających wymianie:

1. Płytki Jedzenia
2. Płytki Zdolności Jednorazowych
3. Płytki Zdolności Trwałych.

Przy wymianie **tego rodzaju**, gracz może wymienić swoją płytkę z inną płytką Zdolności Stałej znajdującą się na planszy **ALBO** z płytką leżącą przed zasłonką któregoś z graczy.

Jeżeli gracz nie posiada danego rodzaju płytki, nie może dokonać wymiany, aby taką pozyskać.

Wymiana płytki z innym graczem:

- ❏ Zamień płytkę swoją i drugiego gracza miejscami.
- ❏ Przeciwnik nie może odmówić tej wymiany.



Wymiana płytki z płytką na planszy:

- ❏ Przy wymianie Płytek Jedzenia, gracz bierze wierzchnią płytkę ze stosu u, kładzie ją na miejscu przed zasłonką, a swoją starą płytkę odkłada **na wierzch stosu**.
- ❏ Przy wymianie płytek Zdolności Jednorazowych, gracz wybiera jedną z dostępnych na planszy płytek i kładzie ją przed swoją zasłonką. Jego poprzednia płytkę wraca na odpowiednie miejsce na planszy. np. Płytkę „Litość” wraca na pole „Litość” na planszy, a nie na pole, z którego gracz wziął nową Zdolność.
- ❏ Przy wymianie płytki Zdolności Stałej, stara płytkę kładzioną jest na polu, z którego gracz pobrał nową Zdolność.

17. Wyrzucenie dóbr albo pobranie 1 Jedzenia



Aby użyć tej akcji wymaga jest jeden żeton akcji i można ją wykonać do 3 razy w rundzie. Jeden gracz może wykonać tę akcję wielokrotnie, jeżeli tylko jest wolne miejsce

przy jej polu.

- ❏ ALBO usuń do 3 dóbr ze swoich zapasów.
- ❏ ALBO dobierz 1 Jabłko
- ❏ ALBO dobierz 1 Garnuszek Miodu
- ❏ ALBO dobierz 1 Bochenek Chleba

18. Skopiowanie akcji



Każdy gracz posiada własne pole do wykonania tej akcji raz na rundę.

Pierwszy gracz, który w danej rundzie wybierze tę akcję, natychmiast otrzymuje 1

Punkt Karny, drugi oraz trzeci gracz dostają po 2 Punkty Karne, natomiast czwarty i piąty po 3 Punkty Karne.

Jeżeli przez punkty otrzymane w ten sposób któryś z graczy minie na torze pole z symbolem niewolnika, musi natychmiast przenieść jedną ze swoich wróżek do kopalni.

Gracz, który decyduje się na użycie tej akcji, wybiera akcję z **podwójnym** polem na piramidzie akcji, która została już użyta w tej rundzie.



Nie można kopiować akcji, które jeszcze nie zostały w rundzie wykonane, ani tych, które posiadają przy sobie pojedyncze pole na żetony akcji.

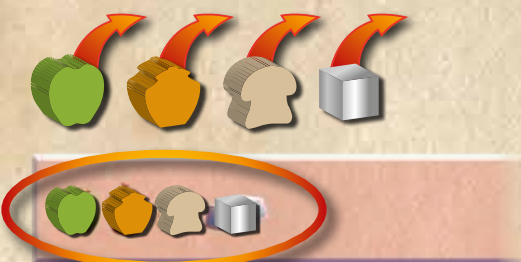
Rozpatrywane są wszystkie zasady towarzyszące kopiowanej akcji.

19. Specjalna ofiara

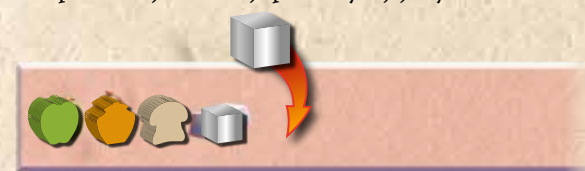


Sprawdźcie, które dobra znajdują się na torze Specjalnych Ofiar i podarujcie je Królowej. Dobra te należy przenieść ze swoich osobistych zapasów do Magazynu Zapasów.

Następnie gracz, który wykonał tę akcję, umieszcza 1 dodatkowy znacznik dóbr (Jedzenie, Srebro albo Złoto) ze swoich osobistych zapasów i umieszcza na torze.



W ten sposób akcja ta drożeje po każdym jej użyciu.



Na koniec, gracz bierze płytkę Punktów Zwycięstwa leżącą najbardziej z lewej strony i chowa za swoją zasłonką.



20. Zmiana kolejności graczy



Przekaz Królowej jeden lub więcej Garnuszek Miodu, a następnie przesun swój mały znacznik na torze kolejności o tyle pól w lewo.

Duże znaczniki pozostają na swoich miejscach, ich kolejność zmieni się dopiero podczas kolejnego etapu kradzieży. Pozostała część tej rundy rozgrywana jest w niezmienionej kolejności graczy.

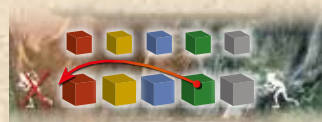


21. Chwilowe pierwszeństwo



Tę akcję może wykonać każdy gracz, nawet ten, którego duży znacznik kolejki znajduje się już na pierwszym miejscu toru kolejności.

Aby wykonać tę akcję, gracz musi położyć na tym polu swoje **WSZYSTKIE** pozostałe żetony akcji. Dla tego gracza faza akcji się skończyła.



Przenieś swój duży znacznik kolejki na początek toru. Małe znaczniki pozostają bez zmian.

Dzięki tej akcji chwilowo stajesz się Ulubieńcem Królowej (na czas tego etapu akcji i najbliższych faz nagród i kar).

Oznacza to, że w fazie nagród gracz może jako pierwszy awansować swoją wróżkę oraz nie musi zsyłać swojej wróżki do kopalni (ani przy przekroczeniu symbolu niewolnika na torze punktacji, ani w przypadku niezłożenia Królowej właściwych dóbr w fazie składania ofiar).

Podczas następnej fazy kradzieży duże znaczniki kolejki zostaną ułożone w takiej samej kolejności jak znaczniki małe.

Po przesunięciu dużego Znacznika Kolejki następuje tura gracza, którego znacznik znajdował się za twoim zanim go przesunąłeś.

Zasady w grze 2-osobowej

Przygotowanie:

- ❧ Weźcie płytki jedzenia o wartościach 4, 3 i 2 (łącznie 3 płytki)
- ❧ Do gry dołączy wymyślony gracz. Wybierzcie dla niego kolor i umieśćcie 5 wrózek w jego kopalni.

Faza ofiary:

- ❧ Obaj gracze składają w tej fazie podwójne Ofiary. Gracz, który posiada płytkę „Podwójnej ofiary”, może podarować Królowej trzy różne zasoby (Sztabki Złota, Srebra i odpowiednie Jedzenie).

Faza nagród:

- ❧ Po każdej fazie awansu Faworyt Królowej przesuwają jedną z wrózek wymyślonego gracza o jeden poziom w górę na piramidzie akcji. Nie można przy tym płacić Jabłka za degradację wrózek gracza przeciwnego. Jeżeli wszystkie pola są zajęte i nie ma gdzie umieścić wróżki, krok ten należy pominąć.
- ❧ Wróżki gracza wymyślonego mogą być degradowane po zapłaceniu Jabłka, jeżeli sytuacja na to pozwala.

Zdolności stałe



Przy zamianie Srebra w Złoto gracz płaci jedną sztabkę srebra mniej niż wskazuje jego pozycja na Torze Srebra (minimum jedna sztabka).



Gracz otrzymuje dodatkowe 2 Punkty Zwycięstwa przy awansie wróżki na Lojalnego Służącego.



Gracz otrzymuje 2 dodatkowe Punkty Zwycięstwa przy wykuwaniu Złotego Pierścienia.



Gracz otrzymuje sztabkę Srebra w czasie każdej fazy kradzieży.



Gracz może dokonać dodatkowego awansu na zakończenie fazy awansu, nawet jeśli nie podarował Królowej odpowiedniego Jedzenia w ofercie. Dodatkowy awans może być awansem na Lojalnego Służącego oraz można użyć Jabłka do zdegradowania wróżki przeciwnika. Tej zdolności nie można użyć jeżeli faza nagród została pominięta.



Przy degradacji wrózek przeciwnika nie trzeba płacić 1 Jabłka.



Gracz nie musi płacić Bochenków Chleba, aby usunąć Skały, do których przykute są jego wróżki.



Gracz posiada dodatkowe miejsce przed swoją zasłonką na Zdolność Jednorazową albo płytkę Jedzenia.

Dodatkowa płytka kładzioną jest na tej płytce Zdolności Stałej.

W przypadku wymiany zdolności trwałej, płytka leżąca na niej również jest wymieniana razem z nią.



Gracz może skopiować dowolną akcję z podwójnym polem (nie tylko te, które został już użyte).



Gracz otrzymuje maksymalnie 1 Punkt Karne, zamiast 2, za niewolników w swojej kopalni.

Twórcy i podziękowania

Autor gry: Rudy Seuntjens

Ilustracje: Jochem Van Gool (JocArt)

Tłumaczenie oficjalnej instrukcji: Rafaël Theunis

Tłumaczenie oficjalnej instrukcji: Malte Frieg, Marian Lacombe, Vincent Robette, Jo Lefebure, Lisa Van Meulder, Oliver Grant, Bernhard Tischler

Edycja Polska: Bard Centrum Gier

Tłumaczenie: Paweł Dąbrowski

Redakcja: Piotr Cebulak, Jacek Lendzioszek, Wojciech Radłowski

Korekta: Sławomir Jagiełło

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

Matt Paciorek (Twisted Indigo Design) za nadanie naszym 5 wróżkom tak wspaniałych imion!

Kevina Govaerts oraz Seba Van Deuna, dzięki ich pomocy ta gra mogła ujrzeć światło dzienne.

Podziękowania dla Zomerspel, Bengereng, het Geel Pionneke, Aral Nox, de Tafelridders, JPlay, Boardgamegeek oraz Spinli za szerzenie informacji.

Wszyscy gracze, którzy testowali grę na różnych konwentach.

Podziękowania dla wszystkich partnerów Game Brewer BVBA za ich wsparcie i wiarę.

Playtesterzy: Seb Van Deun, Ben Valenberghs, Daan Marynissen, Jan Gilot, Jasper Lauwerysen, Kevin Govaerts, Fabian Vansant, Dirk Rieberghe, Tom Van Hoek, Roby Knapen, Daan Seuntjens, Vibe Seuntjens, Robin Vromans, Katrien Abrams, David Blockhuys, Deniz Polatoglu, Filip Verstappen, Renée Snoeckx, Ylvi Van Horebeek, Filip Geudens, Lisa Geudens, Nadia De Vriendt, Hans Simons, Jari Simons, Milan Simons, Jurgen Michielsens, Femke Dierckx, Rikkert Van Doorn, Tinne Maas, Tom Van Eyck, Kristien Galle, Flor Wouters, Steven Hoes, Kevin Cuypers, Cedric

Lodts, Tom Van Den Broeck, Ellen Van Den Broeck, Mieke Vandermeeren, Nick Vermeeren, Tom Vermeeren, Peter Vermeeren, Mary-Ann Van Der Veken oraz wszyscy gracze, którzy testowali grę na różnych konwentach, klubach gier, w de Kolonisten lub innych miejscach i okazjach.



Bard Centrum Gier
ul. Batorego 20/17
31-135 Kraków

tel. 12 632 07 35
wydawnictwo@bard.pl

Jeśli zauważysz jakiś problem z tym produktem, skontaktuj się ze sprzedawcą, gdzie kupiłeś grę lub skontaktuj się z naszym działem obsługi klienta: reklamacje@bard.pl

Skrót rozgrywki

I. Faza Kradzieży



Ustalcie kolejność graczy poprzez ułożenie dużych sześciennych Znaczników Kolejki w takiej samej kolejności, jak ułożone są znaczniki małe. Każda wróżka otrzymuje Jedzenie, odpowiadające symbolowi pola, na którym się obecnie znajduje.

II. Faza Akcji



Podczas każdej tury gracz może użyć 1 lub 2 Żetony Akcji, aby natychmiast wykonać 1 akcję:

1. Połóż 1 Żeton Akcji na okrągłym Polu Akcji z miejscem tylko na jeden żeton.
2. Albo 2 Żetony Akcji na podwójnym Polu Akcji, na którym nie znajduje się żadna wróżka.
3. Albo 1 Żeton Akcji na podwójnym Polu Akcji z Wróżką na polu z symbolem dłoni. Ta wróżka pomaga wykonać akcję, niezależnie od swojego koloru.



1. Kradzież Jedzenia

Pobierz 2 Jabłka, 2 Garnuszki Miodu albo 2 Bochenki Chleba z Magazynu Zapasów.



2. Kradzież Srebra

Pobierz 2 Sztabki Srebra z Magazynu Zapasów.



3. Awans

Przesuń swoją wróżkę o jedno pole w górę na piramidzie akcji. Ta akcja nie może zostać wykorzystana do awansowania wróżki na Lojalnego Służącego.



4. Wymiana

Wymień do 7 dóbr jednego typu na taką samą ilość innego dobra z Magazynu Zapasów.



5. Zamiana Srebra na Złoto

Przelicznik tego, ile Sztabek Srebra gracz musi wydać na jedną Sztabkę Złota, jest uzależniony od zajmowanej przez niego pozycji na Torze Srebra.



6. Zabranie Płytki Jedzenia

Zabierz płytkę z wierzchu stosu i ułóż ją na odpowiednim miejscu przed swoją zasłonką.



7. Podwójna Ofiara

Weź z planszy Płytkę Zdolności. Gracz może użyć tej płytki w nadchodzących Fazach Składania Ofiary.



8. Przeszukanie Sakwy Kopalni

Weź z planszy płytkę zdolności. Przy losowaniu dwóch pierwszych znaczników, gracz może zajrzeć do woreczka i wybrać, co chce wyciągnąć.



9. Litość

Weź z planszy płytkę zdolności. Kiedy gracz zmuszony jest zdegradować którąś ze swoich wróżek do kopalni, może użyć tej zdolności, aby błagać Królową o litość.



10. Punkty Karne

Po wybraniu tej akcji gracz rzuca kością i rozdziela między innych graczy Punkty Karne, w ilości równej ilości oczek wyrzuczonych na kości.



11. Tory Złota i Srebra

- ☞ Zapłać jedną sztabkę Złota, aby przesunąć swój znacznik na Torze Złota do przodu.
- ☞ ALBO zapłać 1 sztabkę Srebra, aby posunąć się do przodu na Torze Srebra.



12. Kasyno

Gracz rzuca kością i otrzymuje dobra, w ilości zależnej od wyniku rzutu.



13. Kucie Złotych Pierścieni

Gracz wykuwa 1 Złoty Pierścień, płacąc wymaganą ilość Sztabek Złota (wskazaną przy pozycji gracza na Torze Złota).



14. Okradnij wróżkę

Gracz wybiera jedną z wróżek przeciwnika, znajdującą się na podwójnym polu akcji. Wróżka ta jest okradana i musi oddać dobra odpowiadające symbolom Jedzenia nad polem, na którym stoi.



15. Kopanie

Gracz sięga do woreczka i wyciąga z niego tyle znaczników, ile wróżek posiada w kopalni. Nie można podglądać i wybierać znaczników. W przypadku, gdy gracz nie posiada żadnej wróżki w kopalni, wyciąga 1 znacznik z woreczka.

Srebro i Złoto gracz dokłada do swoich zapasów za zasłonką. Skąły umieszcza się na wyznaczonych polach w kopalni, obok wróżek przeciwników. Oznacza to, że wróżki zostały przykute do skał i nie mogą opuścić swoich pól.



16. Wymiana płytek

Wymień Płytkę Jedzenia, Zdolności Jednorazowej albo Zdolności Stałej z inną znajdującą się na planszy ALBO z płytką leżącą przed zasłonką któregoś z graczy.



17. Wyrzucenie dóbr albo pobranie 1 Jedzenia

Usuń do 3 dóbr ze swoich zapasów, ALBO dobierz 1 Jabłko, ALBO dobierz 1 Garnuszek Miodu, ALBO dobierz 1 Bochenek Chleba.



18. Skopiowanie akcji

Otrzymaj określoną liczbę Punktów Karnych i wykonaj akcję z podwójnym polem, która została już użyta w tej rundzie.



19. Specjalna Ofiara

Przenieś zasoby z osobistych zapasów (odpowiadające znajdującym się na torze Specjalnych Ofiar) do Magazynu Zapasów. Następnie umieść na torze 1 dodatkowy znacznik dóbr i weź płytkę Punktów Zwycięstwa leżącą najbardziej z lewej strony.



20. Zmiana Kolejności Graczy

Przekaż Królowej jeden lub więcej Garnuszków Miodu, a następnie przesunij swój mały znacznik na torze kolejności o tyle pól w lewo.



21. Chwilowe Pierwszeństwo

Połóż na tym polu swoje wszystkie pozostałe Żetony Akcji. Przenieś swój duży Znacznik Kolejki na początek toru. Dzięki tej akcji chwilowo stajesz się Ulubieńcem Królowej (na czas tego etapu akcji i najbliższych faz nagród i kar).

III. Faza składania ofiar



1. Każdy składa ofiarę: Srebro, Złoto lub właściwy rodzaj Jedzenia.
2. Sprawdźcie czy chociaż jeden gracz złożył w ofierze właściwy typ Jedzenia.

IV. Faza Nagród



Ta faza rozgrywana jest tylko, jeżeli w poprzedniej fazie przynajmniej jeden z graczy ofiarował właściwy rodzaj Jedzenia. Wykonajcie poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Wszyscy gracze, którzy ofiarowali Srebro/Złoto przesuwają o jedno pole swój znacznik na odpowiednim Torze. Gracz, który ofiarował największej Srebra/Złota, przesuwa swój znacznik o jedno dodatkowe pole.
2. Wszyscy gracze, którzy ofiarowali właściwy typ jedzenia dla swojej Królowej, mogą teraz awansować wróżki na piramidzie pól akcji.

V. Faza Kar



1. Każdy z graczy otrzymuje do maksymalnie 2 Punktów Karnych za wszystkie wróżki zniewolone w swojej kopalni: 1 punkt za 1 wróżkę, 2 za 2 i więcej, znajdujące się wciąż w kopalni.
2. Każdy z graczy dostaje tyle Punktów Karnych, ile wskazuje Tor Srebra i Złota.