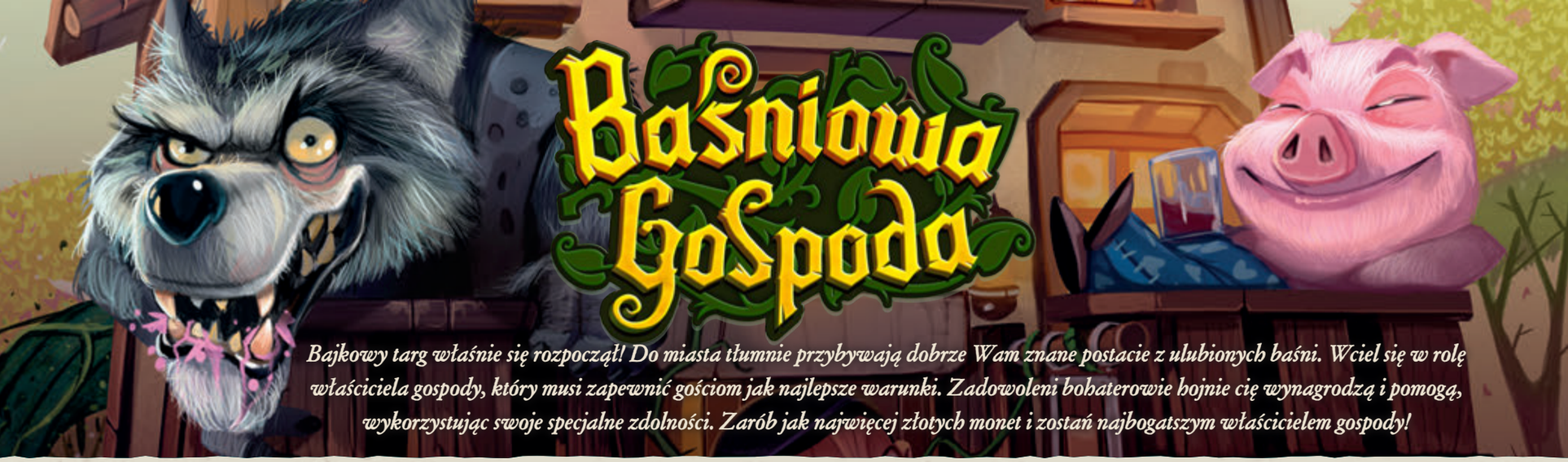


Bajkowy targ właśnie się rozpoczął! Do miasta tłumnie przybywają dobrze Wam znane postacie z ulubionych baśni. Wciel się w rolę właściciela gospody, który musi zapewnić gościom jak najlepsze warunki. Zadowoleni bohaterowie hojnie cię wynagrodzą i pomogą, wykorzystując swoje specjalne zdolności. Zarób jak najwięcej złotych monet i zostań najbogatszym właścicielem gospody!

Elementy gry

- 1 gospoda
- 8 kart postaci
- 1 plansza z listą gości
- 62 złote monety
- 1 woreczek
- 64 żetony postaci
  - *8 x Pinokio*
  - *8 x Zła Królowa*
  - *8 x Księżniczka*
  - *8 x Mała Świnka*
  - *8 x Wielki Zły Wilk*
  - *8 x Czerwony Kapturek*
  - *4 x Jaś*
  - *4 x Magiczna Fasola*
  - *4 x Szczurołap*
  - *4 x Szczury*

Przygotowanie gry

1 Wylosujcie **5 kart postaci**, których użyjecie podczas rozgrywki. Umieśćcie żetony wylosowanych postaci w woreczku. Pozostałe karty postaci i ich żetony odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne podczas gry.

*Jeśli wylosujecie postać **Jasia i Magicznej Fasoli**, w woreczku umieśćcie wyłącznie żetony Jasia. 4 żetony Magicznej Fasoli połóżcie na karcie postaci.*

*Jeśli wylosujecie postać **Szczurołapa**, w woreczku umieśćcie wyłącznie żetony Szczurołapa. 4 żetony Szczurów połóżcie na karcie postaci.*

2 Umieśćcie **planszę listy gości** obok gospody. Wylosujcie 4 żetony z woreczka i umieśćcie je kolorową stroną do góry, na planszy listy gości.

Uwaga: Może się zdarzyć, że na planszy listy gości będzie kilka takich samych żetonów.

3 Gracz, który ostatnio czytał baśń, zostaje graczem rozpoczynającym i bierze 🪙. Drugi gracz bierze 🪙🪙.

4 Umieśćcie resztę monet obok gospody w zasięgu obu graczy – tworząc bank.

TURA GRACZA

Gracze w swojej turze umieszczają postać w gospodzie, używają jej zdolności i zbierają złoto ze specjalnych komnat. Wygra gracz, który na koniec gry zbierze go najwięcej!

1 *Wybierz żeton postaci z planszy z listą gości.*

Jeśli obok wybranego żetonu znajduje się koszt, gracz musi go opłacić, odkładając monety do banku. Gracz bierze wybrany żeton. Przesuńcie pozostałe żetony w dół i wylosujcie kolejny z woreczka. Umieśćcie go na najwyższym polu na planszy.

: Koszt

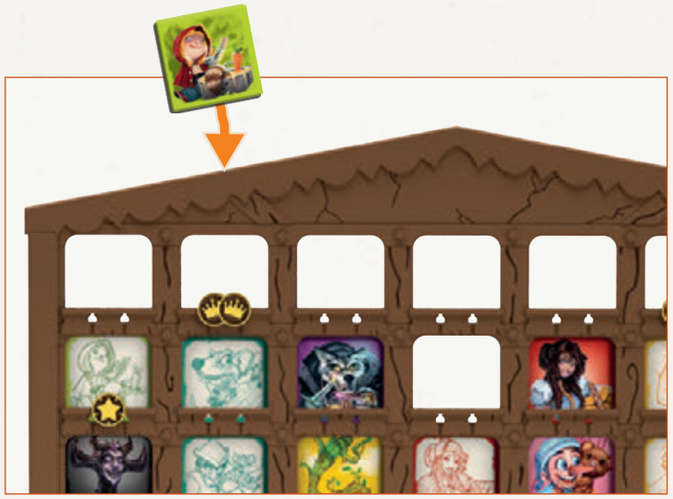
PRZYKŁAD: *Piotrek bierze żeton Czerwonego Kapturka. Postać znajduje się na polu, które nie wymaga opłaty. Przesuwa żetony Małej Świnki i Złej Królowej w dół a następnie losuje żeton Księżniczki z woreczka i umieszcza go na najwyższym polu listy.*

Uwaga: *Jeśli w woreczku nie ma już żetonów, pomińcie krok uzupełniania listy.*

2 *Umieść wybrany żeton postaci w gospodzie.*

Gracz wybiera kolumnę, która nie jest pełna. Żeton umieszcza kolorową stroną w swoim kierunku.

PRZYKŁAD: *Piotrek obraca żeton Czerwonego Kapturka kolorową stroną w swoją stronę i umieszcza go w drugiej kolumnie od lewej.*

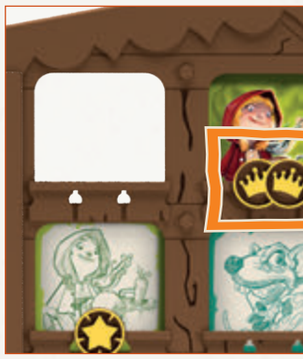


3 *Zastosuj efekt spec*

W gospodzie znajduj
dające graczom specj
oznaczone dodatkow

Strona gracza

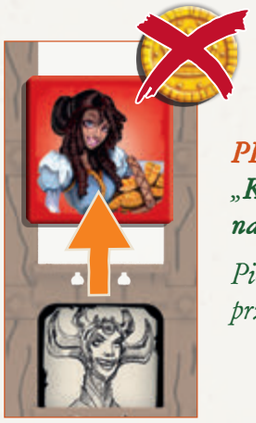
Strona przeciwnika



4 *Użyj specjalnej zdolności postaci.*

Każda postać posiada swoją specjalną zdolność, która jest opisana na jej karcie.

W grze występują trzy rodzaje zdolności: „Podczas umieszczania", „Stały efekt" i „Na końcu gry". Po użyciu zdolności, swoją turę rozgrywa drugi gracz.



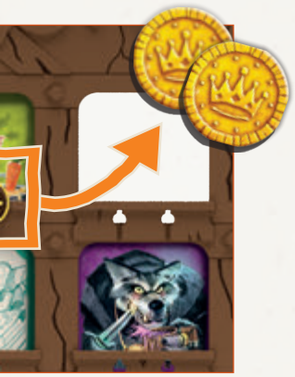
PRZYKŁAD: *Zła Królowa ma stałą zdolność* ***„Kiedy przeciwnik umieszcza żeton bezpośrednio nad Złą Królową, musi zapłacić ci (jeśli może)".***

Piotrek umieszcza Księżniczkę nad Złą Królową przeciwnika i musi mu zapłacić .

cjalny komnaty.

ą się wyjątkowe komnaty, alne efekty. Są one ym symbolem.

PRZYKŁAD: Piotrek umieszcza żeton w komnacie z symbolem i bierze z banku.

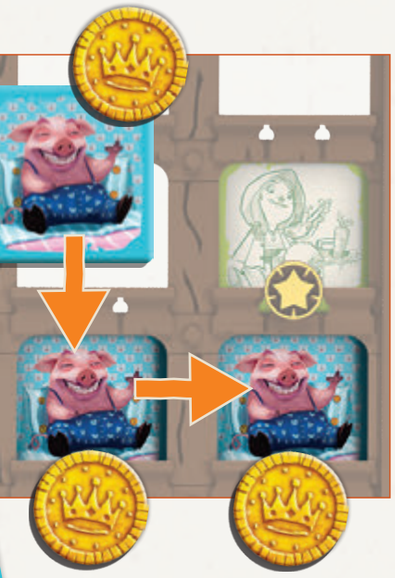


Efekt komnaty należy zastosować **natychmiast** po umieszczeniu w nim żetonu postaci.

RODZAJE SPECJALNYCH KOMNAT

- Weź z banku.
- Weź z banku.
- Postać w tej komnacie nie może użyć swojej zdolności *(liczy się ona jednak na potrzeby innych zdolności).*
- Możesz wydać , by natychmiast rozegrać kolejną turę *(użyj specjalnej zdolności postaci przed jej rozegraniem).*

Uwaga: Mimo tego, że Szczury i Magiczna Fasola nie są traktowane jako postać, to ich żeton aktywuje efekt komnaty.



*PRZYKŁAD: Piotrek umieszcza żeton Małej Świnki, która ma zdolność: „+ **i dobierz za każdy inny żeton Małej Świnki połączony z tym żetonem**", w komnacie, obok której znajduje się żeton Małej Świnki należący do niego. Ten żeton sąsiaduje z Małą Świnką. W ten sposób, Piotrek otrzymuje i dodatkowe 2 za żetony Małych Świnek połączonych z właśnie umieszczonym żetonem.*

KONIEC GRY

Gra kończy się w turze, w której trzy kolumny w gospodzie są zapełnione żetonami.

Następnie każdy z graczy używa specjalnej zdolności "Na końcu gry" posiadanych postaci.

Uwaga: Jeśli w banku zabraknie , zastąpcie je dowolnym zamiennikiem.

Wygrywa ten z graczy, który na koniec gry posiada więcej złota!

*Uwaga: W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który **nie** rozpoczynał gry.*

ZDOLNOŚCI POSTACI

ZŁA KRÓLOWA

• ***Stały efekt***

Kiedy przeciwnik umieści żeton nad twoją Złą Królową, musi zapłacić ci (jeśli może).

PINOKIO

• ***Na końcu gry***

Weź za każdą postać przeciwnika sąsiadującą z twoim Pinokiem (nad, obok, poniżej).

SZCZUROŁAP I SZCZURY

Nie umieszczajcie żetonów Szczurów w woreczku.

• ***Podczas umieszczania***

+ i weź żeton Szczura z karty i umieść go w innej kolumnie niż Szczurołapa.

Szczur nie jest traktowany jako postać.

CZERWONY KAPTUREK

• ***Na końcu gry***

Weź za każdą twoją postać sąsiadującą z twoim Czerwonym Kapturkiem (nad, obok, poniżej).

KSIĘŻNICZKA

• ***Podczas umieszczania***

+ i dobierz za każdą twoją Księżniczkę znajdującą się po skosie z właśnie umieszczonym żetonem.

JAŚ I MAGICZNA FASOLA

Nie umieszczajcie żetonów Magicznej Fasoli w woreczku.

• ***Podczas umieszczania***

+ i weź żeton Magicznej Fasoli z karty i umieść go bezpośrednio nad żetonem Jasia.

Magiczna Fasola nie jest traktowana jako postać.

MAŁA ŚWINKA

• ***Podczas umieszczania***

+ i dobierz za każdy twój żeton Małej Świnki połączony z właśnie umieszczonym żetonem.

WIELKI ZŁY WILK

• ***Na końcu gry***

Weź za każdy rząd, w którym masz więcej żetonów Wielkiego Złego Wilka niż twój przeciwnik.

O GRZE

- **Autorzy gry:** Paolo Mori, Remo Conzadori
- **Rozwój gry:** Alexio Schneeberger, Andrea Chiarvesio, Pierluca Zizzi
- **Dyrektor:** Eric M. Lang
- **Dyrektor artystyczny:** Mathieu Harlaut
- **Ilustracje:** Davide Tosello
- **Projekt graficzny:** Louise Combal
- **Rzeźby:** Aragorn Marks
- **Inżynier rzeźb:** Vincent Fontaine
- **Produkcja:** Rebecca Ho, Aaron Lurie, Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Renato Sasdelli, Safuan Tay, Ana Theodoro
- **Zasady:** Andrea Chiarvesio
- **Korekta:** Jason Koepp
- **Wydawca:** David Preti
- **Testerzy:** Riccardo Minetti, Chiarra de Magistris, Lavinia Pinello, Mauar Tuverri, Antonio 'Spettro' Amodeo, Vincenzo Tura, Giorgio Marchello, Fabizio Corselli, Martina Livigni, Noemi Lombardo, Francesco Velardi, Gabriele Riva, Luis Devin, Patty, Sophie e Chloe, Nicola Giovanardi, Valentina Franceschini, Sandro Botta, 4Brains4Games

WERSJA POLSKA

- **Kierownik projektu:** Arek Maj
- **Tłumaczenie i redakcja:** Michał Szewczyk
- **Skład i DTP:** Sławomir Bejda

© 2021 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.

ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
tel. 22 826 08 82, 22 828 98 08
www.foxgames.pl

DARMOWE MATERIAŁY DODATKOWE

ZESKANUJ!

FOXGAMES