

Za te głosy **Julka** i **Paweł** zdobywają po 2 punkty. Poza tym wszyscy zdobywają po 1 dodatkowym punkcie, bo głosowali na zwycięskie postacie. Ponieważ **Damian** po 2 rundach ma najmniej punktów, decyduje, która postać trafi do opowieści. **Damian** wybiera **bociana**.

## Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy wsuniecie ostatnią kartę postaci do kieszonki w książce. (Na ostatniej karcie opowieści nie ma opisu nowej postaci, więc po wsunięciu jej do książki nie głosujecie). Grę wygrywa to z Was, które zdobyło największą liczbę punktów.

Teraz spróbujcie przypomnieć sobie całą opowieść! Sprawdźcie, które z Was najlepiej pamięta historijkę. Miniaturki postaci i ich role w opowieści (teraz widoczne nad przedostatnią stroną książki) pomogą Wam odświeżyć pamięć!

Możecie też przeczytać całą opowieść, porozmawiać o niej i uważniej przyjrzeć się postaciom.

5+

## Inne tryby gry

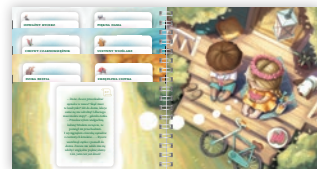
### TRYB WSPÓŁPRACY

• od 3 do 6 graczy

Na początku rozgrywki połóżcie 2 znaczniki graczy na planszy bez względu na liczbę graczy: **zielony** znacznik jest Wasz, a **pomarańczowy** – gry. W każdej rundzie każdy wybiera w tajemnicy po 1 karcie ze swoich kart postaci. Następnie dokładacie z talii postaci tyle zakrytych kart, aby łącznie było 6 postaci. Tasujecie i rozkładacie te karty odkryte w odpowiednich miejscach pod planszą. Waszym celem jest wybranie 1 zwycięskiej postaci większością głosów. **Nie możecie rozmawiać ani w żaden sposób sugerować, na którą postać zamierzacie głosować!**



W trzeciej rundzie wszystkie dzieci zagłosowały na różne postacie i zdobyły po 1 punkcie za głosy oddane na ich karty. W tej rundzie nie znajduje się dodatkowych punktów, bo żadna z postaci nie dostała więcej głosów niż pozostałe. **Damian** znów wybiera, która postać trafi do opowieści. Ponieważ przy każdej karcie leży 1 żeton do głosowania, może wybrać dowolną postać. Tym razem wybiera **owcę Ali**.



**Ważne!** W tym trybie gry można głosować na dowolną postać, nawet swoją, dlatego polecamy ten tryb młodszym graczom.

Jeśli w głosowaniu uda się Wam wyłonić dokładnie 1 postać, zdobywacie 1 punkt – przesuniecie **zielony** znacznik o 1 pole do przodu na planszy. Jeśli nie wyłonicie żadnej postaci albo wyłonicie więcej niż 1 postać, 1 punkt zdobywa gra – przesuniecie **pomarańczowy** znacznik o 1 pole do przodu. W tym przypadku postać, która trafia do opowieści, jest wybierana losowo spośród zwycięskich postaci.

Jeśli na koniec rozgrywki **zielony** znacznik znajduje się na planszy dalej niż znacznik **pomarańczowy**, jesteście zgraną drużyną i wygraliście rozgrywkę. Gratulacje!

Jeśli przegraliście, porozmawiajcie o tym, dlaczego głosowaliście na dane postacie, i spróbujcie jeszcze raz.

### • 2 graczy

Ten tryb jest rozgrywany tak samo jak tryb współpracy dla od 3 do 6 graczy z następującymi zmianami:


- przed każdym głosowaniem dodajcie 2 karty postaci z talii (*jeśli chcecie ułatwić sobie grę, dodajcie 1 kartę, ale jeśli chcecie ją sobie utrudnić, dodajcie 3 albo 4 karty*);
- jeśli wszyscy zagłosujecie na tę samą postać, zdobywacie **1 punkt**;
- jeśli zagłosujecie na różne postacie, gra zdobywa **1 punkt**.

### TRYB DLA NAJMŁODSZYCH

W tym trybie potrzebujecie jedynie książki, kart wybranej opowieści i kart postaci – zostawcie w pudełku planszę, znaczniki graczy i żetony do głosowania. Po każdym fragmencie opowieści każde z Was wybiera po 1 karcie ze swoich kart postaci i tłumaczy swój wybór. Porozmawiajcie o wybranych postaciach i zdecydujcie, która najbardziej pasuje do opowieści, a następnie wsunąć jej kartę do kieszonki. W tym trybie nie ma wygranych ani przegranych.

#### ZAWIŁE OPOWIEŚCI

Niektóre opowieści są wielowątkowe i składają się z 10 kart opowieści. W trakcie rozgrywki z kartami zawiłej opowieści decydujcie, jak potoczy się historia, wybierając 1 z 2 wątków opisanych na karcie.

Gdy traficie na kartę opowieści z symbolem , najpierw przeczytajcie treść nad symbolem. Zagłosujcie na postać zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Następnie zapoznajcie się z treścią 2 wątków znajdujących się pod symbolem i zdecydujcie, jak potoczy się opowieść. Możecie zrobić to losowo (narrator tasuje wybrane karty i odsłania 1 z nich) albo wspólnie zdecydować, co zrobią postacie. Wsunąć wybraną kartę opowieści do odpowiedniej kieszonki, a drugą odłożyć do pudełka.

6

Na licencji Wilfrieda i Marie Fortów. © 2019 Wszystkie prawa zastrzeżone.



Producent: Lifestyle Boardgames Ltd.  
© 2019 Wszystkie prawa zastrzeżone.  
ul. Filyovskaya 2, budynek 7, mieszkanie 6,  
piętro I, biuro III, pokój 6A,  
Moskwa, 121096, Rosja  
mail@lifestyleboardgames.com  
www.lifestyle-boardgames.com

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64C, 80-298 Gdańsk, Polska  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl

Projekt gry: Wilfried Fort, Marie Fort  
Ilustracje: Jewgienija Smolencewa, Irina Peczenkina  
Opracowanie: Jekaterina Plużnikowa, Aleksandr Peszkow  
Zarządzanie projektem: Marija Krawczenko  
Układ graficzny: Anna Miedwediewa, Anastasija Durowa  
Zarządzanie produkcją: Jurij Chmielewskij  
Autorzy opowieści: Marija Krawczenko, Anna Serowa, Wilfried Fort, Marie Fort, Jekaterina Plużnikowa, Anastasija Jermakowa, Swietłana Łobotorowa  
Tłumaczenie: Kaja Makowska  
Redakcja: zespół Rebel



rebel

Wilfried Fort i Marie Fort

5+  
wiek

2-6  
graczy

20  
minut



## Elementy:


- książka z przezroczystymi kieszonkami,
- 38 dwustronnych kart opowieści (w sumie 10 opowieści),
- 86 kart postaci (zwierzaków),
- plansza do głosowania i liczenia punktów (składająca się z 3 elementów),
- 36 żetonów do głosowania (6 zestawów żetonów w 6 kolorach z symbolami),
- 6 znaczników graczy (w 6 kolorach),
- instrukcja.


6+

## Przygotowanie

- Połóżcie książkę na środku stołu i otwórzcie ją na pierwszej stronie.
- Rozłóżcie planszę i umieśćcie ją poniżej książki.
- Wybierzcie opowieść i przygotujcie wszystkie należące do niej karty opowieści.

Wskazówka. Karty tej samej opowieści mają tło w tym samym kolorze. Karty są dwustronne, więc nie zapomnijcie sprawdzić obu stron. Możecie także zerknąć na numery w prawym górnym rogu kart opowieści – pierwsza cyfra zawsze wskazuje numer opowieści. Na przykład wszystkie karty pierwszej opowieści są ponumerowane 1.1, 1.2 i tak dalej.

Odłóżcie pozostałe karty opowieści do pudełka – nie będą Wam potrzebne w tej rozgrywce. Uporządkujcie wybrane karty opowieści w kolejności rosnącej (od 1.1 do 1.7, od 2.1 do 2.7 i tak dalej). Wsuńcie pierwszą kartę wybranej opowieści do prawej kieszonki (z symbolem ) w książce. Połóżcie pozostałe karty opowieści obok książki.

- Każde z Was otrzymuje 1 znacznik gracza i 6 żetonów do głosowania w wybranym kolorze. Wszyscy umieszczają swoje znaczniki graczy na początku planszy.
- Dokładnie potasujcie karty postaci. Każde z Was dostaje po 5 kart. Z pozostałych kart utwórzcie talię i połóżcie ją zakrytą obok planszy.
- Weźcie pierwszą kartę postaci z wierzchu talii i wsuńcie ją do lewej kieszonki z symbolem . To pierwszy bohater Waszej opowieści.

## Wprowadzenie

Jaś i Małgosia uwielbiają zwierzęta i opowieści przygodowe. Podczas ostatniej wędrowki po lesie znaleźli magiczną księgę z niezwykłymi opowieściami, w której postaci mogą odgrywać dowolne role – odważny rycerz może stać się samotnym muzykaniem, a ciekawska wiedźma – wojowniczką kung-fu...

Dołączcie do zabawy i wypełnijcie strony książki wyjątkowymi postaciami! Użyjcie wyobraźni, aby wybrać postaci najbardziej pasujące do czytanej historii.

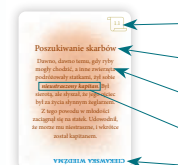


Teraz jesteście gotowi do gry!

## Rozgrywka

Każda opowieść składa się z 7 kart (albo z 10, jeśli jest „zawiłą opowieścią” – więcej szczegółów w ramce „Zawiłe opowieści” na str. 6). Rozgrywka trwa 5 rund. Podczas każdej z nich wybieracie po 1 postaci (zwierzaku) najbardziej pasującej do karty opowieści w danej rundzie (oprócz pierwszej i ostatniej karty). Rola, jaką postać odgrywa w opowieści, jest **pogrubiona i zapisana pochyłymi literkami (kursywą)** w tekście na karcie opowieści.


## Co znajduje się na karcie opowieści?

- 
- numer opowieści/numer karty
  - tytuł opowieści (tylko na pierwszej karcie danej opowieści)
  - treść opowieści (fragment)
  - rola, do której dopasowujecie postać (**zawsze pogrubiona i zapisana kursywą**)
  - rola postaci z opowieści na drugiej stronie karty (nie dotyczy Waszej obecnej opowieści)

Uwaga! Na drugiej stronie karty znajduje się inna opowieść.

## Jak grać?

Wybierzcie narratora opowieści. Ten gracz bierze udział w grze razem z Wami, ale czyta też na głos karty opowieści (możecie poprosić o pomoc któregoś z dorosłych graczy).

Narrator czyta początek opowieści z pierwszej karty opowieści, po czym przewraca stronę w książce, wsuwa drugą kartę opowieści do kieszonki z symbolem  i czyta kolejny fragment opowieści.

Następnie każde z Was (łącznie z narratorem) wybiera ze swoich kart postaci tę postać, która jego zdaniem najlepiej pasuje do opisu z opowieści, po czym kładzie ją zakrytą na stole. Rola, do której dopasowujecie kartę postaci, zawsze jest **pogrubiona i zapisana kursywą** na karcie opowieści. Narrator może powtórzyć wszystkim graczom opis postaci, którą wybieracie w tej rundzie.

Gdy wybierze karty postaci, narrator tasuje je bez odkrywania, a potem kładzie odkryte poniżej planszy tak, aby każda znajdowała się pod 1 z symboli na dole planszy. Każde z Was w tajemnicy wybiera kartę postaci, która jego zdaniem najbardziej pasuje do usłyszanej opowieści, i kładzie zakryty żeton do głosowania z odpowiednim symbolem (odpowiadającym symbolowi nad wybraną kartą) na stole. Następnie każdy odwraca swój żeton i kładzie go obok karty, na którą zagłosował.

Uwaga! Nie można głosować na swoją kartę postaci!


Ważne! Podstawowe zasady gry zakładają, że w rozgrywce uczestniczy od 3 do 6 graczy.

Wariant dla 2 graczy znajdziecie w sekcji „Inne tryby gry” na str. 6.



Uwaga! Radzimy wybrać na narratora gracza, który da się ponieść opowieści (i umie czytać!).

## Punktacja

Zdobywasz po 1 punkcie za każdy żeton do głosowania znajdujący się obok Twojej karty postaci. Jeśli przy dowolnej karcie znajduje się najwięcej żetonów albo na kilku kartach znajduje się taka sama, najwyższa liczba żetonów, każda osoba, która zagłosowała na tę kartę, zdobywa 1 dodatkowy punkt. Jeśli przy każdej karcie leży 1 żeton, nie przyznawacie dodatkowych punktów. Wsuńcie zwycięską kartę postaci do lewej kieszonki z symbolem . W przypadku remisu to z Was, którego znacznik znajduje się na polu z najmniejszą liczbą punktów na planszy, wybiera spośród remisujących postaci tę, której karta ma zostać wsunięta do kieszonki. Jeśli na planszy jest kilka takich znaczników, wybiera najmłodsze z Was.

Każdy przesuwa swój znacznik gracza o tyle pól na planszy, ile punktów zdobył. Odłóżcie na bok karty postaci, które nie zostały wybrane, i rozdajcie każdemu po 1 nowej karcie postaci. Następnie zabierzcie swoje żetony do głosowania. Narrator przewraca stronę w książce, wsuwa następną kartę opowieści i rozpoczyna kolejną rundę, czytając dalej opowieść.

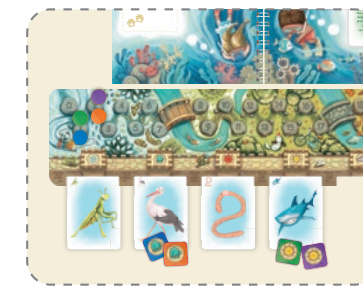
## Przykładowa rozgrywka



W pierwszej rundzie **Ala, Paweł, Julka i Damian** wybrali po 1 karcie postaci. Podczas głosowania karta **Julki (jeź)** dostała 2 głosy, a karty **Damiana i Ali (gryzoń i nartnik)** po 1. Dlatego **Julka** zdobywa 2 punkty, a **Damian i Ala** po 1. Nikt nie zagłosował na kartę **Pawła (wiewiórkę)**, więc **Paweł** nie zdobywa teraz punktów. Jako że **jeź Julki** zdobył najwięcej punktów i został zwycięską postacią, **Paweł i Ala**, którzy na niego głosowali, zdobywają po 1 dodatkowym punkcie. W rezultacie w tej rundzie **Julka i Ala** zdobywają po 2 punkty, a **Paweł i Damian** po 1 punkcie.



**Jeź** zostaje następną postacią w opowieści. Dzieci wsuwają kartę z **jeżem** do pustej kieszonki i odkładają karty postaci, które nie zostały wybrane.



W drugiej rundzie głosy dzieci rozłożyły się równo między 2 karty. **Bocian Julki i rekin Pawła** dostali po 2 głosy.