Kolory magii

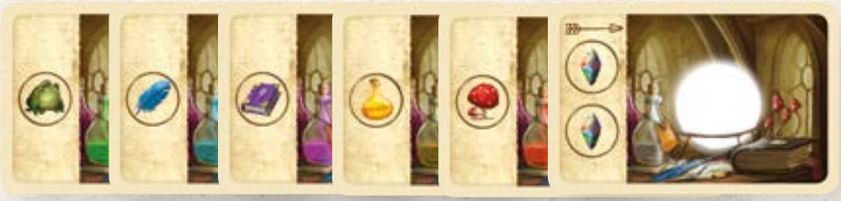
Autor: Wei-Min Ling • Ilustracje: Tomek Larek

ELEMENTY GRY

6 wież
(5 wież w różnych kolorach, 1 wieża z torem rund)

Znacznik rundy

38 kart składników



2 żetony postaci: rycerz i mag

6 tajnych kart
(na jednej z nich jest księżniczka)

2 karty pomocy

PRZYGOTOWANIE GRY

Ⓐ **6 wież** rozłóżcie w okręgu na środku stołu.

Ⓑ Zdecydujcie, kto z was będzie grać **magiem**, a kto **rycerzem**. Żeton maga należy umieścić nad wieżą z torem rund, a żeton rycerza nad wieżą leżącą naprzeciwko niej.

Ⓒ **Znacznik rundy** połóżcie na wieży z torem rund – na polu 1.

Ⓓ **Tajną kartę z księżniczką** odłóżcie na razie na bok. Pozostałe **5 tajnych kart** potasujcie, a następnie jedną z nich (bez podglądania) odłóżcie do pudełka – nie będzie brała udziału w grze.

Ⓔ Pozostałe **4 tajne karty** potasujcie razem z **kartą księżniczki**. Następnie umieśćcie po jednej karcie (obrazkami do dołu, bez podglądania) **pod wieżami** (z wyjątkiem wieży z torem rund).

Ⓕ Potasujcie wszystkie **karty składników**. Następnie 2 z nich połóżcie (obrazkiem do dołu) na brzegu stołu – będzie to stos kart odrzuconych. Pozostałe karty składników połóżcie (obrazkiem do dołu) na środku stołu – będzie to stos dobierania.

Ⓖ Z góry stosu dobierania weźcie **6 kart składników** i połóżcie je **pomiędzy wieżami**. 4 karty składników sąsiadujące z żetonami postaci połóżcie obrazkami do góry. Pozostałe 2 karty składników połóżcie obrazkiem do dołu.

Ⓗ Weźcie po jednej **karcie pomocy** i połóżcie je przed sobą.

CEL GRY

Gracze, wcielając się w role rycerza i maga, odwiedzają wieże i gromadzą dostępne tam składniki. Gracze mogą wykorzystywać je do rzucania zaklęć, czyli wykonywania działań opisanych na wieżach. Należy obserwować poczynania przeciwnika i zgromadzić więcej niż przeciwnik składników w odpowiednich kolorach.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka składa się z **6 rund**. Podczas każdej z nich gracze wykonają **po 2 tury**. Rundy nieparzyste (1, 3, 5) rozpoczyna rycerz, a rundy parzyste (2, 4, 6) mag. Gracze wykonują swoje tury na zmianę, pierwsza runda przebiega więc w taki sposób: tura rycerza - tura maga - tura rycerza - tura maga.

Podczas swojej tury gracz wykonuje działania w poniższej kolejności:

Ⓐ Przejście do innej wieży.
Ⓑ Zdobycie karty składników.
Ⓒ Rzucenie zaklęcia.

Ⓐ PRZEJŚCIE DO INNEJ WIEŻY

Gracz **musi** przejść do innej wieży. Może to zrobić na 2 sposoby:
- może przejść **do sąsiedniej wieży** (o 1 wieżę w lewą lub prawą stronę),
- może wykorzystać **umiejętność specjalną** postaci, którą gra.

Uwaga! W wieży może znajdować się **tylko 1 gracz**.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE RYCERZA I MAGA

Rycerz może raz podczas gry zamienić się miejscami z magiem.

Mag może ominąć sąsiednią wieżę, w której znajduje się rycerz. Może wykorzystać tę umiejętność wielokrotnie podczas gry.

Przykład A: *Rycerz znajduje się w żółtej wieży. Może przejść do zielonej wieży. Nie może natomiast przejść do czerwonej, ponieważ znajduje się w niej mag. Rycerz może jednak wykorzystać swoją specjalną zdolność i zamienić się miejscami z magiem – w ten sposób znalazłby się w czerwonej wieży.*

Przykład B: *Mag znajduje się w żółtej wieży. Może przejść do zielonej wieży. Nie może natomiast przejść do czerwonej, ponieważ znajduje się w niej rycerz. Mag może jednak wykorzystać swoją specjalną zdolność, i omijając rycerza, przejść do niebieskiej wieży.*

Ⓑ ZDOBYCIE KARTY SKŁADNIKÓW

Po przejściu do innej wieży, **gracz wybiera jedną z dwóch leżących obok niej kart składników**. Może wziąć kartę odkrytą lub zakrytą (nie może jej jednak podejrzeć przed dokonaniem wyboru).

Przykład: *Rycerz przeszedł do zielonej wieży. Wybiera jedną z dwóch kart leżących obok niej: zakrytą lub z piórkiem.*

Wybraną kartę gracz kładzie obok swojej karty pomocy, zgodnie z poniższymi zasadami:

Jeśli gracz zdobył któryś z pięciu składników (eliksir, pióro memortka, ropucha, księga, muchomor), umieszcza go **nad** swoją kartą pomocy (***składniki zdobyte***).

Jeśli gracz zdobył **kamień wielokolorowy** umieszcza go **pod** swoją kartą pomocy (***składniki wykorzystane***). Kamienie pełnią rolę jokerów i będą brane pod uwagę na koniec gry.

Uwaga! Sposób układania kamieni pod kartą pomocy ma istotne znaczenie dla wyniku gry. Zasady te opisane są poniżej (*SKŁADNIKI WYKORZYSTANE*).

Jeśli przy wieży jest tylko 1 karta składników, gracz nie ma wyboru: zdobywa ją.
Jeśli przy wieży nie ma kart składników, gracz nie zdobywa żadnej karty składników.

Ⓒ RZUCENIE ZAKLĘCIA

Na koniec swojej tury gracz **może (ale nie musi) rzucić 1 zaklęcie**. Musi ono odpowiadać kolorowi wieży, w której gracz się znajduje (np. jeśli gracz jest w żółtej wieży, może rzucić zaklęcie wykorzystujące żółty składnik).

- Gracz bierze ze swoich *składników zdobytych* (nad kartą pomocy) składniki przedstawione na wieży, w której się on znajduje.
- Gracz przenosi te składniki do *składników wykorzystanych* (pod kartę pomocy).
- Następnie gracz rzuca zaklęcie opisane na wieży, w której się znajduje.

Przykład: *Rycerz znajduje się w żółtej wieży Ⓐ. Wśród zdobytych składników gracz ma 1 muchomora i 2 eliksiry Ⓑ, decyduje się więc rzucić zaklęcie. Przenosi 1 eliksir do składników wykorzystanych Ⓒ i rzuca zaklęcie opisane na żółtej wieży Ⓓ.*

SKŁADNIKI WYKORZYSTANE

Zasady umieszczania kart składników pod kartą pomocy:

- Karty układane są w 1 rzędzie.
- Można je dokładać wyłącznie na początku lub końcu rzędu (czyli z lewej lub prawej strony).
- Karty należy dokładać w taki sposób, aby dla obu graczy widoczne były paski ze składnikami (nie można obracać kart ani przykrywać pasków ze składnikami).

Uwaga! Kamienie wielokolorowe pełnią rolę **jokerów**. Na koniec gry traktowane są jak składniki, które z nimi sąsiadują – z lewej lub prawej strony (zgodnie z kierunkiem strzałek nad kamieniami). Miejsce położenia kamienia ma więc istotne znaczenie dla końcowego wyniku.

Przykład A: *Gracz zdobył kartę z 2 kamieniami. Musi położyć ją pod swoją kartą pomocy. Leżą już tam 2 karty: z eliksirem i muchomorem. Gracz dokłada 2 kamienie z lewej strony. Kamienie zamienią się więc w eliksiry (ponieważ strzałka nad kamieniami wskazuje na eliksir).*

Przykład B: *Gracz dokłada 2 kamienie z prawej strony. W dalszej części rozgrywki gracz rzucił niebieskie zaklęcie i kładzie z prawej strony kartę z piórkiem. 2 kamienie zamieniają się więc w piórka (ponieważ strzałka wskazuje na piórko).*

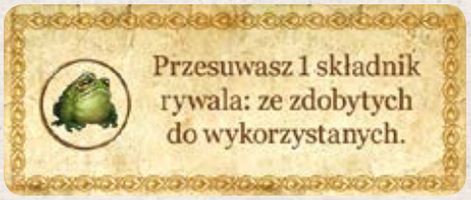
Przykład A

Przykład B

OPIS WIEŻ

Żółta wieża: Podejrzyj 2 tajne karty leżące pod dowolnymi wieżami. Nie ujawniaj ich rywalowi. Następnie odłóż je pod te wieże. Karty możesz zamienić miejscami.

Zielona wieża: Przesuń 1 kartę składników znajdującą się u przeciwnika: ze *zdobytych* (nad jego kartą pomocy) do *wykorzystanych* (pod jego kartą pomocy). Do ciebie należy decyzja, z której strony dołożysz tę kartę.



Niebieska wieża: Przeciwnik musi odrzucić 1 kartę składników. Wybiera ją spośród *zdobytych* lub *wykorzystanych składników* (nad kartą pomocy lub pod nią) i kładzie na stos kart odrzuconych.

Fioletowa wieża: Zdobądź kartę składników.

Potasuj stos kart odrzuconych i **wylosuj** 1 kartę. Sprawdź, jaki składnik zdobyłeś (nie ujawniaj go rywalowi) i połóż obok swojej karty pomocy obrazkiem do dołu. Kartę tę ujawnisz na koniec gry i uwzględnisz podczas liczenia zdobytych punktów.

Czerwona wieża: Rzuć dowolne zaklęcie.

Wykorzystaj 1 muchomora + **1 dowolny składnik** ze swoich *zdobytych składników* (nad kartą pomocy). Przenieś je do *składników wykorzystanych* (pod kartę pomocy) i rzuć zaklęcie opisane na wieży w kolorze składnika dodanego do muchomora.

Uwaga! Jeśli wykorzystasz 2 muchomory, możesz wykonać zaklęcie opisane na dowolnej wieży.

Przykład: *Gracz znajduje się w czerwonej wieży. Na koniec swojej tury rzuca zaklęcie:*

- *przenosi muchomora i ropuchę ze składników zdobytych do składników wykorzystanych,*
- *rzuca zaklęcie opisane na zielonej wieży.*

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy gracze wykonają **po 2 tury**. Następnie przygotowują następną rundę:

- Karty składników leżące między wieżami odkładane są (obrazkami do dołu) na stos kart odrzuconych.
- Z góry stosu dobierania należy wziąć **6 kart składników** i położyć między wieżami. 4 karty składników sąsiadujące z żetonami postaci leżą obrazkami do góry. Pozostałe 2 karty składników leżą obrazkami do dołu.
- **Znacznik rundy** przesuwany jest na kolejne pole.

Jesteście gotowi do rozegrania nowej rundy.

KONIEC GRY

Po zakończeniu **6. rundy** gracze wykonują poniższe działania:

- **Osoba grająca rycerzem wskazuje wieżę, w której jej zdaniem ukryta jest księżniczka.** Ujawnia tajną kartę znajdującą się pod tą wieżą. Jeśli jest na niej księżniczka, gracz zdobywa **3 punkty**. Jeśli jej tam nie ma, nic się nie dzieje. Następnie tajną kartę należy odłożyć pod wieżę.
- Gracze **ujawniają karty składników zdobyte w wyniku rzucenia fioletowych zaklęć** (leżące obok karty pomocy). Dokładają je do swoich *składników zdobytych* (nad kartą pomocy).
- Gracze **liczą punkty za składniki**. Brane są pod uwagę wszystkie karty składników: leżące nad kartą pomocy oraz pod nią. Pamiętajcie o kamieniach wielokolorowych zmieniających się w składniki!

Gracze mający więcej poszczególnych składników zdobywają odpowiednie wieże i tajne karty:

- pióra memortka: gracz zdobywa niebieską wieżę (5 punktów) i tajną kartę leżącą pod nią.
- ropuchy: gracz zdobywa zieloną wieżę (5 punktów) i tajną kartę leżącą pod nią.
- księgi: gracz zdobywa fioletową wieżę (6 punktów) i tajną kartę leżącą pod nią.
- eliksiry: gracz zdobywa żółtą wieżę (6 punktów) i tajną kartę leżącą pod nią.
- muchomory: gracz zdobywa czerwoną wieżę (7 punktów) i tajną kartę leżącą pod nią.

W przypadku **remisu** żaden gracz nie zdobywa wieży i tajnej karty leżącej pod nią.

Przykład:

Osoba grająca rycerzem zgromadziła: 0 piór memortka, 3 muchomory, 4 eliksiry, 2 ropuchy, 2 księgi.

Osoba grająca magiem zgromadziła: 4 pióra memortka, 0 muchomorów, 1 eliksir, 5 ropuch, 2 księgi.

Rycerz zdobywa czerwoną (7 pkt.) i żółtą (6 pkt.) wieżę, a mag wieżę zieloną (5 pkt.) i niebieską (5 pkt.).

Żaden z graczy nie zdobywa fioletowej (6 pkt.) wieży – obaj mają po 2 księgi.

Gracz 1

Gracz 2

- **Gracze liczą punkty za tajne karty**. Na każdej z nich jest składnik lub kamień wielokolorowy. Gracze dostają **1 punkt** za każdy taki składnik lub kamień na swoich kartach składników. Brane są pod uwagę wszystkie karty składników: leżące nad kartą pomocy oraz pod nią.
  Uwaga! Kamienie wielokolorowe liczone są osobno, nie zmieniają się w składniki.

  Przykład: *Mag zdobył 2 tajne karty: 1 z kamieniem wielokolorowym i 1 z piórkiem. Na swoich kartach składników ma 5 kamieni i 1 piórko, dostaje więc 6 punktów.*

- **Gracze liczą punkty za skrzynie na kartach składników.** Dostają punkty zgodnie z poniższą tabelą:

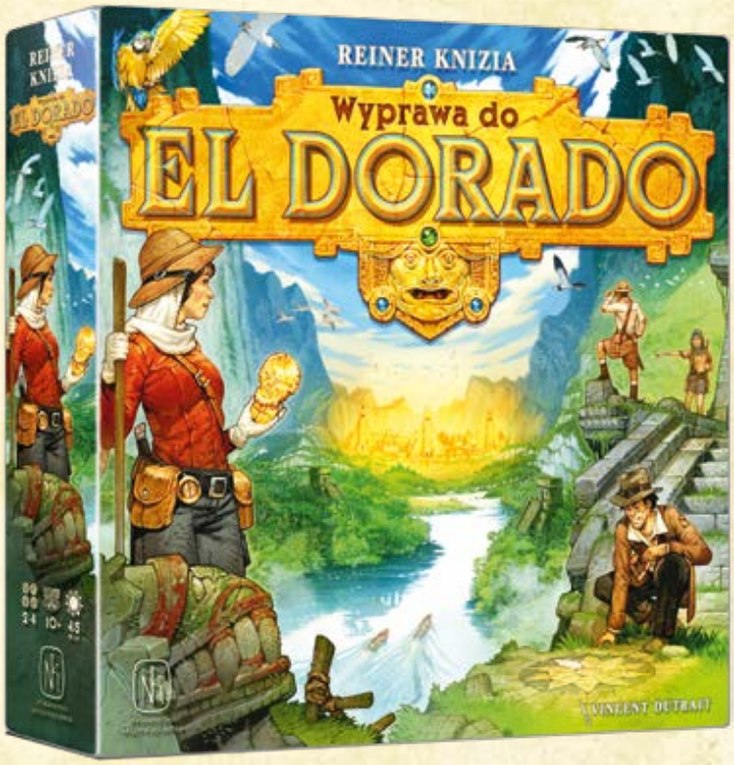
Liczba skrzyń	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Liczba punktów	**1**	**2**	**4**	**7**	**10**

Zwycięzcą jest gracz, który zdobył w sumie więcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zdobył tajną kartę z księżniczką. Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz kontrolujący większą liczbę wież. Jeśli remis wciąż jest nierozstrzygnięty, wygrywa osoba, która zdobyła czerwoną wieżę.

GEJSZE

MINIMUM ZASAD,
MAKSIMUM STRATEGII!

Ta gra cię zaskoczy! Masz do wykonania tylko 4 działania. Od kolejności, w jakiej je wykonasz, zależy twój sukces!



Wyprawa do EL DORADO

NALEPSZA GRA REINERA KNIZI OD 10 LAT!

Zorganizuj ekspedycję i udaj się w podróż przez dżunglę. Będziesz potrzebował dobrego planu, doświadczonych przewodników i odpowiedniego sprzętu.

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • /NaszaKsiegarnia

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Patrycja Jaworska,
Aleksandra Skłodowska, Michał Szewczyk
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Arek Maj
DTP: Cezary Szulc