

MERLIN ZINZIN



Kooperacyjna gra akcji dla 2-6 graczy od 7 lat

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 1 duża plansza do gry
- 1 plansza czarów
- 5 dwustronnych pionków postaci (Merlin, Artur, Ginewra, Lancelot, Viviana)
- 1 kostka
- 1 klepsydra z kotem
- 3 żetony czarów
- 16 okrągłych kart efektów

CEL GRY

Po tym jak czarodziej Merlin skradł magiczną księgę swemu ojcu, został porwany przez czarownicę Morfagę. Jego przyjaciółom: Vivianie, Lancelotowi, Arturowi i Ginewrze udało się go uwolnić, jednak nadal są w niebezpieczeństwie. Muszą jak najszybciej dotrzeć do miasteczka Broceliande i schronić się w nim przed powwornym kotem Morfagi, który ruszył za nimi w pościg.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką, na każdy niebieski pionek należy przykleić z 2 stron naklejki z tą samą postacią (kolorową i przeźroczystą). Pozostałe naklejki należy nakleić na kostkę i klepsydre. Na polu startowym, czyli na zamku czarownicy Morfagi należy położyć 5 pionków postaci, kolorową stroną do góry (oznacza to, że wszystkie postaci są widoczne), a klepsydre z kotem na polu „Nowicjusz” (Novicius), jeśli to pierwsza rozgrywka. Po lepszym poznaniu gry, można ją rozpoczynać od wyższego poziomu, np. „Początkujący” (Initiati) lub „Ekspert” (Virtuoso). Następnie należy potasować 16 okrągłych kart efektów i położyć je zakryte obok planszy. Najmłodszy gracz rozpoczyna grę. Potrzebna mu będzie: kostka, 3 żetony czarów i plansza czarów.

PRZEBIEG GRY

Należy odwrócić przesypaną klepsydre i postawić ją na wybranym polu z kotem (np. Nowicjusz). Gracze nie wybierają sobie pionków – wszystkie są wspólne. Podczas rozgrywki, gracze starają się tak poruszać pionkami, by wszystkie postaci zdążyły dotrzeć do miasteczka Broceliande, zanim złapie je kot czarownicy Morfagi. Po skończeniu swojej tury (wykonaniu wszystkich czynności) aktywny gracz przekazuje kostkę, żetony czarów i planszę czarów graczowi po lewej stronie.

Czynności, które musi wykonać każdy gracz w swojej turze:

- 1 – Kontrola klepsydry z kotem
- 2 – Ruch żetonem czaru
- 3 – Zastosowanie efektu czaru



1 – Jak kontrolować klepsydrę z kotem?

Jeśli klepsydra całkowicie się przesypie, należy natychmiast powiedzieć „miau”, odwrócić ją i przesunąć na następne pole planszy. Klepsydra podczas gry będzie stopniowo przesuwana po polach z kotem, zamku i drodze do miasteczka, ponieważ kot stara się dogonić uciekających bohaterów.

Jeśli klepsydra z kotem dogoni na głównej planszy dowolną widoczną postać (znajdzie się na tym samym polu co pionek postaci, odwrócony kolorową stroną do góry), to oznacza, że gra została przegrana. Gra kończy się porażką również w sytuacji, gdy kot wyprzedził o 1 pole postać niewidoczną (czar niewidzialności przestaje działać).

2 – Jak ruszać żetonami czarów?

Najpierw gracz rzuca kostką, żeby się dowiedzieć jaką technikę ruchu żetonami czarów ma zastosować w swojej turze.



Zawierucha: Należy położyć żeton czaru na ręce Merlina, na planszy czarów i dmuchnąć dowolną ilość razy, aby go przesunąć po planszy czarów.



Pstryk: Należy położyć żeton czaru na ręce Merlina, na planszy czarów i pstryknąć żeton palcami tak, aby przesunąć go po planszy czarów.



Błyskawica: Należy unieść rękę z żetonem czaru nad planszą (ok. 20 cm) i rzucić go na planszę czarów.



Sanki: Należy położyć żeton czaru na ręce Merlina i unieść lekko, z jednej strony planszę czarów tak, aby żeton ześlizgnął się po planszy.



Curling: Należy położyć żeton czaru na ręce Merlina na planszy czarów, a na żetonie swój palec wskazujący i pchnąć nim żeton. Trzeba puścić żeton przed końcem magicznej różdżki.



Boule: Należy wziąć żeton czaru w dłoń i rzucić nim na planszę czarów. Ręka nie może przekroczyć końca magicznej różdżki.

3 – Jak zastosować efekt czaru?

Należy przyjrzeć się polu, na którym zatrzymał się żeton czaru. Jeśli żeton zatrzymał się na kilku polach, wtedy decyduje grot błyskawicy (strzałki) narysowanej na żetonie czaru.



1 Grot błyskawicy na żetonie czaru wskazuje na drzewa lub trawę. Czar jest nieudany i zachodzi nieprzewidziany efekt. Aktywny gracz dobiera okrągłą kartę efektu i wykonuje zapisane na niej polecenia.

2 Grot błyskawicy na żetonie czaru jest poza planszą czarów. Aktywny gracz odkłada żeton czaru obok planszy (na razie nie można go ponownie użyć) i kończy swoją turę. Kolejny gracz bierze następny żeton czaru, rzuca kością i kontynuuje grę. Jeśli wszystkie 3 żetony czarów zostaną odłożone obok planszy, gracze za karę muszą przesunąć klepsydrę o jedno pole do przodu, nie odwracając jej. Następnie ponownie mogą używać wszystkich żetonów czarów.

3 Grot błyskawicy na żetonie czaru wskazuje na jedno z 9 pól na planszy czarów – brawo! Czar się udał. Aktywny gracz wykonuje akcję, przypisaną do tego pola (zobacz poniżej).

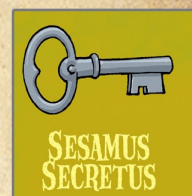
4 Grot błyskawicy na żetonie czaru wskazuje się na część wspólną kilku pól (np. linia pomiędzy polami), należy wybrać to ze spornych pól, które graczowi najbardziej odpowiada.



Kiedy można wykonać ruch pionkiem do przodu?

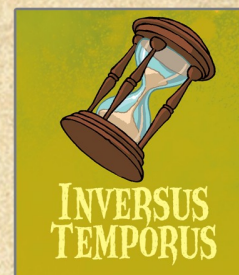
Jeśli grot błyskawicy na żetonie czaru wskazuje na jedno z pięciu pól z postacią, należy przesunąć pionek tej postaci o jedno pole do przodu na drodze do Broceliande. Jeśli wskazana postać dotarła już do miasteczka, można przesunąć inną, dowolną postać.

Sesamus Secretus : Jeśli grot błyskawicy na żetonie czaru wskazuje na pole Sesamus Secretus, wybrana postać, może skorzystać z ze skrótu. Skróty są oznaczone na planszy czerwonymi strzałkami na drewnianych tabliczkach i pozwalają przeskoczyć od 1 do 4 pól. Żeby skorzystać ze skrótu, postać musi stać na właściwym polu.



Inversus Temporus

Jeśli grot błyskawicy na żetonie czaru wskazuje na pole Inversus Temporus, należy odwrócić klepsydrę i pozostawić ją nadal na tym samym polu. Ten czar może mieć dwojaki skutek: pozytywny - jeśli przed odwróceniem, klepsydra była prawie przesypała lub negatywny – jeśli odwrócono klepsydrę, która dopiero zaczynała się przesypywać.



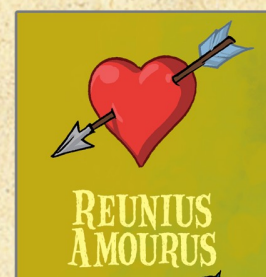
Transformus Invisibilus

Jeśli grot błyskawicy na żetonie czaru wskazuje na pole Transformus Invisibilus, należy odwrócić pionek postaci na „niewidoczną stronę” (przeźroczystą). Jeśli wybrana postać jest już niewidoczna, należy uczynić ją widoczną (kolorowa strona pionka postaci).



Reunius Amorus

Jeśli grot błyskawicy na żetonie czaru wskazuje na pole Reunius Amorus, można położyć pionek Ginewry na polu, na którym znajduje się pionek Lancelota lub na odwrót, gdyż są oni w sobie zakochani. Ten czar jest szczególnie przydatny, gdy jedna z tych dwóch postaci jest znacznie oddalona od drugiej.



KONIEC GRY

Gra kończy się wygraną jeśli :

- wszystkie pionki postaci osiągnęły metę - miasteczko Broceliande lub
- 4 pionki postaci są już w Broceliande, a piąta postać jest niewidoczna

Gra kończy się przegraną jeśli :

- klepsydra z kotem znajduje się na polu z pionkiem z widoczną postacią lub
- klepsydra z kotem została wyprzedziła niewidoczną postacią

Autor : Annick LOBET

Ilustracje : Stan & Vince

Skład : Tony ROCHON

