

Instrukcja

Wstęp

Raz na **100 lat** w **Królestwie Ewalii** król organizuje wielki wyścig pomiędzy żyjącymi tam klanami (rycerzy, czarodziejów, ludzi lasu oraz gnomów i goblinów). Każdy klan wysyła na zawody swoich czterech najlepszych biegaczy, gdyż stawka jest wysoka! Pod koniec dnia drużyna, która osiągnęła najlepszy wynik, wygrywa i otrzymuje zaszczyt **wyboru nowego króla!**

Zawartość



5 plansz



12 żetonów zwycięstwa



16 pionków
biegaczy



4 kostki



5 żetonów punktów



Przygotowanie

-  Przyklejcie naklejki na drewniane pionki, dopasowując kolor pionka do każdego klanu. Po jednej stronie naklejcie postać „obudzoną” a po drugiej „uśpioną”.



-  Ułóżcie dowolnie **pięć plansz**, tworząc tor wyścigu. Plansze **startu** i **mety** muszą się znaleźć na przeciwległych końcach toru. Na torze muszą być **trzy jeziora**.



-  Połóżcie **po cztery postacie z różnych klanów** na każdym z **czterech pól na planszy startu**. Niezależnie od liczby graczy, ustawia się zawsze tyle samo pionków.

-  Rozdajcie **żetony zwycięstwa** (2) po równo między graczy.

-  Rozpoczynając od pola najbliższego startu, rozłóżcie żetony punktów wzdłuż toru, zaczynając od tego z najmniejszą liczbą (2), a kończąc na tym z największą (6). Biegacze, którzy nie dotrą do mety, zdobędą odpowiednią liczbę punktów dla swoich graczy.



-  Każdy gracz wybiera **klan**, który będzie go reprezentował. **Rozpoczyna najmłodszy gracz.**

Rozgrywka

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara przez całą grę.

W swojej turze aktywny gracz rzuca wszystkimi czterema kostkami. Może przerzucić tyle kostek, ile chce (raz na turę). Po przerzuceniu kostek, gracz wykonuje akcje z kostek, w dowolnej kolejności, zgodnie z poniższymi podstawowymi zasadami:

-  W swojej turze gracz nie może wykonać tej samej akcji więcej niż dwa razy. Może się zatem okazać, że nie wykorzysta wszystkich wyrzuconych w jednej turze kostek.
-  Gracz może przesunąć każdego biegacza, nawet tego, który do niego nie należy, ale ruch musi zawsze odbywać się w kierunku mety.
-  Na każdym polu toru wyścigu może się znajdować maksymalnie czterech biegaczy. Jeśli pole, na którym ma się znaleźć biegacz, jest zajęte, należy umieścić jego pionek na kolejnym polu. Jeśli kilka pól pod rząd jest zajętych, biegacz przesuwa się, aż trafi na wolne pole.

Zakończenie gry

Gdy tylko pierwszy biegacz przekroczy linię mety, zostaje umieszczony na szczycie podium (13 punktów). Następni biegacze umieszczani są na kolejnych polach.

Kilkoro biegaczy może przekroczyć linię mety w tej samej turze. Aktywny gracz decyduje o kolejności ich przybycia. Gra się kończy, gdy ostatnie miejsce na podium zostanie zajęte.

Uwaga: W grze dla dwóch graczy gra się kończy, gdy wszyscy czterej biegacze jednego gracza przekroczą linię mety.

Gracze podliczają punkty:

-  zdobyte przez biegaczy po przekroczeniu mety;
 -  zdobyte przez biegaczy, którzy pozostali na trasie (odpowiadające żetonom punktów, które znajdują się na polach, na których biegacze się zatrzymali);
 -  za posiadane żetony zwycięstwa (2 punkty za żeton).
-  Gracz z najwyższą sumą punktów wygrywa grę. W przypadku remisu zwycięża gracz, którego biegacz jest najwyżej na podium.



Akcje



Rozproszenie:

Gracz wybiera jedno pole na torze i bierze z niego do ręki **od jednego do czterech biegaczy** (gracz wybiera, ilu zabierze). Następnie kładzie jednego z zabranych biegaczy na pierwszym wolnym polu, następnego na kolejnym i tak dalej, aż do momentu, gdy nie ma już więcej biegaczy w ręce. Na jednym polu można położyć tylko jednego biegacza. Za pomocą Rozproszenia nie można zabrać pionków z jeziora.



Pogoń:

Gracz wybiera jednego biegacza i przenosi go na pole, na którym znajduje się najbliższy biegacz na torze. **Biegacz, który znajduje się na prowadzeniu, nie może wykonać tej akcji.** Biegacz może dogonić postacie, które już przekroczyły linię mety.



Kąpiel:

Gracz może przenieść do najbliższego jeziora pionek postaci, która nie jest w wodzie, **albo** wydobyć biegacza z jeziora i przenieść go o 1 pole do przodu. **To jedyny sposób na wydostanie się z jeziora.** Jeżeli biegacz kończy swój ruch na jeziorze, to aby z niego później wyjść, musi użyć Kąpeli. Jeżeli tylko przechodzi przez jezioro i biegnie dalej, to nic się nie dzieje.



Kradzież żetonu:

Ukradnij żeton zwycięstwa przeciwnikowi. **Uwaga:** jeśli gracz ukończył wyścig, nie bierze już udziału w grze i nie można skraść jego punktów zwycięstwa.



Usypianie/Budzenie biegacza:

Gracz wybiera jednego biegacza i odwraca jego pionek. Tym samym usypia go lub budzi. Śpiący biegacz nie może biec dalej, aż do momentu, gdy ktoś go obudzi. **Jeśli w klanie pozostał tylko jeden obudzony biegacz, nie można go uśpić.**



Kopia:

Skopij akcję z innej kostki. **Kopia liczona jest do limitu dwóch takich samych akcji na turę.**
Przykład: jeśli gracz po przerzuceniu kości posiada 2 Kąpiele i 2 Kopie, może wykonać Kąpiel tylko dwa razy.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Autor: Eric Clavierie
Rozwój gry: Henri Pym
Kierownik działu graficznego: Romain Libersa
Ilustracje: Jiahui Eva Gao
Korekta: Jean-Michel Caillat

Kierownik projektu wersji polskiej: Marek Choleśtiakow
Tłumaczenie: Sławomir Czuba
Opracowanie graficzne wersji polskiej: Paweł Niziołek
Korekta wersji polskiej: Ewa Popielarz

© 2018, Ankama Products. All rights reserved.
© 2020 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.