

autor: Reiner Knizia

ilustracje: Tomek Larek (okładka), Grzegorz Molas



instrukcja wideo
gry.nk.com.pl



Nogi za Pas!

ELEMENTY GRY

7 pionków rycerzy



pionek smoka



8 kostek



7 żetonów tarczy



awers

rewersy

5 żetonów białych puchatych królików



awers

rewersy

8 żetonów smoka



awers

rewersy

5 elementów zamku

Przed rozpoczęciem gry złożcie zamek zgodnie z poniższym schematem. Po zakończeniu gry złożony zamek zmieści się w pudełku – nie będziecie musieli składać go przed kolejną rozgrywką.

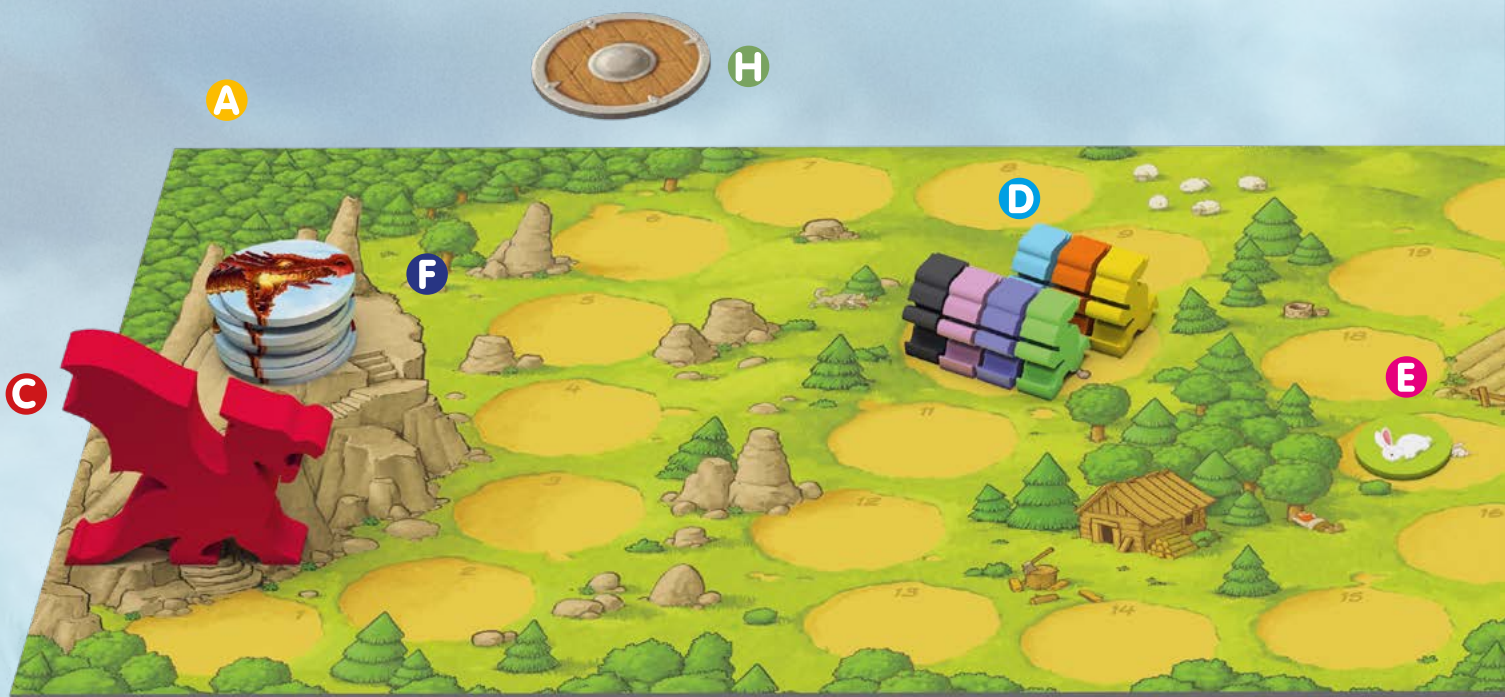


CEL GRY

Bajki o smokach zazwyczaj kończą się podobnie: dzielny śmiałek pokonuje smoka, zdobywa serce pięknej księżniczki i bierze ją za żonę. A potem żyją długo i szczęśliwie. W naszej grze historia potoczyła się inaczej...

Smok pustoszył okolice zamku, wezwano więc na pomoc rycerzy. Na rozkaz króla stawilo się siedmiu dzielnych śmiałków pełnych nadziei na wieczną sławę i rękę księżniczki. Niezwłocznie ruszyli do walki z bestią. Ich poczynania ze swojej komnaty obserwuje księżniczka. I staje się coraz bledsza, widząc to, co dzieje się na polu walki...

Smok okazuje się trudniejszym przeciwnikiem niż jego bajkowi kuzyni. Rycerze zmuszeni są brać nogi za pas i salwować się ucieczką! Znajdują się jednak w wyjątkowo trudnej sytuacji: godność nie pozwala im uciekać zbyt szybko – żaden z nich nie chce wyjść na największego tchórza. Z drugiej jednak strony muszą biec na tyle szybko, aby nie dać się złapać smokowi! Jak zakończy się ta historia? Wszystko zależy od graczy...

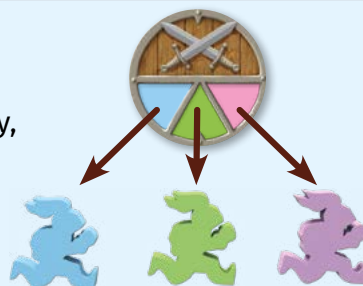


PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Połóżcie **planszę** na środku stołu.
- B** Obok ostatniego pola planszy umieśćcie **zamek**.
- C** **Smoka** umieśćcie na smoczej górze, obok pola nr 1.
- D** **Wszystkich rycerzy** umieśćcie na polu nr 10 (niezależnie od liczby graczy wykorzystywane są wszystkie pionki rycerzy).
- E** **Żetony królików** odwróćcie rysunkiem królika do góry i dokładnie wymieszajcie. Następnie losowo rozłóżcie je na polach z rysunkiem królika (pola nr 17, 21, 25, 30, 36).
- F** **Żetony smoka** odwróćcie rysunkiem smoka do góry i dokładnie wymieszajcie. Następnie stwórzcie z nich stos i połóżcie go na szczycie smoczej góry.
- G** **Kostki** połóżcie obok planszy.
- H** **Żetony tarczy** odwróćcie rysunkiem tarczy do góry i dokładnie wymieszajcie. Weźcie **po 1 żetonie tarczy** i połóżcie przed sobą na stole. Podczas gry możecie podglądać drugą stronę swojego żetonu, róbcie to jednak tak, aby rywale nie widzieli znajdujących się tam kolorów. Pozostałe żetony tarcz odłóżcie do pudełka (bez podglądania kolorów).



Kolory na **żetonach tarcz** oznaczają trzech rycerzy, za których gracz zdobędzie punkty na koniec gry.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Za pomocą kostek będziecie przemieszczali rycerzy na planszy. Starajcie się robić to w taki sposób, aby zdobyć **jak najwięcej punktów**. Będziecie je zdobywać za dwie rzeczy:

- 1 lub 2 punkty **za każdego białego puchatego królika**, którego podczas gry uratujecie przed smokiem.



- 5, 3 lub 2 punkty **za rycerzy w waszych kolorach**, jeśli dotrą do zamku na II, III lub IV miejscu. Punkty za poszczególne miejsca podane są na zamku:



- **najszybszy rycerz nie zdobywa punktów** (okazał się największym tchórzem),
- **drugi** rycerz zdobywa **5 punktów**,
- **trzeci** rycerz zdobywa **3 punkty**,
- **czwarty** rycerz zdobywa **2 punkty**.

Podczas gry starajcie się więc biec na tyle szybko, aby nie dać się złapać smokowi, ale nie za szybko, aby nie dotrzeć do zamku na pierwszej pozycji!

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio uciekała przed smokiem (lub najstarszy gracz).

- **Rzuca ośmioma kostkami.**
- Następnie **wybiera jedną z nich** i wykonuje działanie odpowiadające symbolowi na kostce.

Na tym kończy się tura gracza.

Następny gracz (siedzący z lewej strony) rozpoczyna swoją turę:

- **Rzuca wszystkimi dostępnymi* kostkami.**
- Następnie **wybiera jedną z nich** i wykonuje działanie odpowiadające symbolowi na kostce.

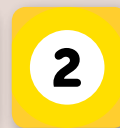
Na tym kończy się jego tura. Gra toczy się w taki sposób zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

*** Uwaga!** Niektóre kostki są **jednokrotnego** użytku – po ich wykorzystaniu **odkładane są na bok**. Podczas gry dostępnych jest więc coraz mniej kostek i kolejni gracze mają coraz mniejszy ich wybór.

OPIS KOSTEK

W grze jest 8 kostek, każda w innym kolorze. Dzięki nim podczas gry będziecie mogli przesuwać wszystkich rycerzy, nie tylko tych, których kolory macie na swoich żetonach tarczy.

Uwaga! Biała kostka oraz białe ścianki na kolorowych kostkach oznaczają **kolor dowolnego rycerza**.



Poniżej znajdują się przykłady działań, które możecie wykonać podczas gry. Każdy bok kostki informuje graczy:

- **którego rycerza** należy przesunąć,
- **o ile pól** należy go przesunąć i **w którym kierunku**,
- **co należy zrobić z kostką** po przesunięciu rycerza (czy odłożyć na bok czy nie).

Uwaga! Symbol dwóch strzałek (↻) oznacza, że kostka wraca do gry. Jeśli na kostce wypadnie wynik bez tego symbolu, należy ją odłożyć na bok – będzie niedostępna dla kolejnych graczy.



Cyfra i dwie strzałki

- Przesuń **rycerza w kolorze kostki**.
- Przesuń go **do przodu o 5 pól**.
- Kostka wraca do puli kostek – **wciąż będzie dostępna**.

Przykład: Gracz przesuwa **żółtego** rycerza o 5 pól do przodu. Nie odkłada kostki na bok, wraca ona do pozostałych dostępnych kostek.



Cyfra

- Przesuń **rycerza w kolorze kostki**.
- Przesuń go **do przodu o 3 pola**.
- Kostkę odłóż na bok – **będzie niedostępna**.

Przykład: Gracz przesuwa **zielonego** rycerza o 3 pola do przodu. Następnie odkłada kostkę na bok.





Cyfra na białym tle

- Przesuń **rycerza w dowolnym kolorze** (biały kolor = dowolny rycerz).
- Przesuń go **do przodu o 3 pola**.
- Kostkę odłóż na bok – **będzie niedostępna**.

Przykład: Gracz przesuwa **pomarańczowego** rycerza o 3 pola do przodu. Następnie odkłada kostkę na bok.



Strzałka z minusem

- Przesuń **rycerza w kolorze kostki**.
- Przesuń go **do tyłu do najbliższego rycerza** (jeśli wybrany rycerz jest ostatni, nic się nie dzieje).
- Kostkę odłóż na bok – **będzie niedostępna**.

Przykład: Gracz cofa **fioletowego** rycerza do najbliższego rycerza. Następnie odkłada kostkę na bok.



Wśród kostek znajduje się jedna biała kostka. Każda jej ścianka może być wykorzystana do przesunięcia **dowolnego rycerza**. Znajdują się na niej 2 symbole niewystępujące na innych kostkach.





Strzałka z plusem

- Przesuń **rycerza w dowolnym kolorze** (biały kolor = dowolny rycerz).
- Przesuń go **do przodu do najbliższego rycerza** (jeśli wybrany rycerz jest pierwszy, nic się nie dzieje).
- Kostkę odłóż na bok – **będzie niedostępna**.

Przykład: Gracz przesuwa do przodu **niebieskiego** rycerza – do najbliższego rycerza. Następnie odkłada kostkę na bok.



1+1 i dwie strzałki

- Przesuń **dwóch rycerzy w dowolnym kolorze** (biały kolor = dowolny rycerz).
- Przesuń każdego z nich **do przodu o 1 pole**.
- Kostka wraca do puli kostek – **wciąż będzie dostępna**.

Przykład: Gracz przesuwa **pomarańczowego** i **różowego** rycerza o 1 pole do przodu. Nie odkłada kostki na bok, wraca ona do pozostałych dostępnych kostek.



Jak widzicie, wraz z upływem gry będzie dostępnych coraz mniej kostek (odkładane są na bok). **Coraz mniejsza liczba dostępnych kostek oznacza zbliżający się atak smoka!**

ATAK SMOKA

- Gdy na początku tury gracza **dostępna jest tylko 1 kostka**, gracz ten zbiera wszystkie 8 kostek.
Uwaga! Nie rzuca nimi – kładzie je przed sobą na stole. Wszyscy zamierają z przerażenia, ponieważ w tym momencie smok rusza do ataku.
- Odkrycie żeton smoka** leżący na wierzchu stosu. Następnie **przesuńcie smoka** o liczbę pól wskazaną na odkrytym żetonie. **Uwaga!** Pamiętajcie, że pole, na którym stoi smok, wskazują jego przednie łapy.
- Smok zatrzymuje się po przebyciu liczby pól wskazanej przez żeton, chyba że wcześniej – w trakcie swojego ruchu – spotkał przynajmniej jednego rycerza! W takiej sytuacji zatrzymuje się na polu z rycerzem.

Jeśli smok zatrzymał się na polu z jednym rycerzem, biada temu rycerzowi – zostaje pokonany przez smoka. Pionek rycerza oraz kostkę w jego kolorze należy odłożyć do pudełka.

Przykład: Odkryty został żeton smoka o wartości 7. Smok idzie więc do przodu o 7 pól. Kończy jednak swój ruch po przebyciu 6 pól, ponieważ spotkał rycerza. **Czarny** rycerz nie ma szans w samotnej walce ze smokiem – pionek i kostka w **czarnym** kolorze odkładane są do pudełka.



Jeśli smok zatrzymał się na polu z kilkoma rycerzami, śmiałkowie stawiają mu opór. Są za słabi, aby pokonać smoka, dzielnie jednak walczą o przetrwanie. Dopóki na tym polu jest więcej niż 1 rycerz, smok żadnego z nich nie pokona. Jeśli na polu ze smokiem zostanie tylko 1 rycerz (stanie się tak, gdy pozostali wezmą nogi za pas), śmiałek ten od razu zostaje pokonany!

Przykład A: Odkryty został żeton smoka o wartości 5. Smok może więc przejść 5 pól. Na pierwszym polu spotyka jednak rycerzy **zielonego** i **różowego**. Zatrzymuje się więc i dalej nie idzie. Żadnego z nich nie pokonuje, obaj rycerze pozostają na planszy.



Przykład B: **Różowy** rycerz zbiegł z pola walki (gracz wybrał kostkę dającą prawo przesunięcia dowolnego rycerza do przodu o 4 pola). Rycerz **zielony** pozostał sam na polu ze smokiem – zostaje więc pokonany (pionek i kostka w **zielonym** kolorze odkładane są do pudełka).



Po ataku smoka (oraz ewentualnym odłożeniu do pudełka pokonanego rycerza i kostki w jego kolorze) gracz, który zebrał 8 kostek, wykonuje swoją turę. Przebiega ona tak jak poprzednie:

- gracz rzuca kostkami,
- wybiera jedną z nich i wykonuje działanie odpowiadające symbolowi na kostce.

Po nim turę wykonują kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara: rzucają dostępnymi kostkami, wybierają jedną z nich i wykonują odpowiednie działanie.

Jeśli **zabraknie żetonów smoka** (wszystkie zostaną odkryte), gra toczy się dalej, ale już bez ataków smoka.

BIAŁE PUCHATE KRÓLIKI

Jeśli rycerz **zakończy swój ruch** na polu z białym puchatym królikiem, ratuje go przed smokiem. Gracz, który przesunął rycerza, zdejmuje żeton królika z tego pola i kładzie przed sobą (rysunkiem królika do góry). **Zdobywa tyle punktów, ile wynosi wartość żetonu.** Nie pokazujcie rywalom wartości zdobytego żetonu królika!

Przykład: Gracz wybrał kostkę pozwalającą przesunąć dwóch dowolnych rycerzy o jedno pole. Przesuwa **pomarańczowego** i **niebieskiego**. **Pomarańczowy** zakończył ruch na polu z królikiem, ratuje więc go przed smokiem. Gracz zdobywa żeton królika – kładzie go przed sobą rysunkiem do góry.



Uwaga! Jeśli rycerz przechodzi przez pole z żetonem królika, nie zdobywa go! Zdobydzie go wyłącznie rycerz, który zatrzyma się na polu z żetonem królika.

DOTARCIE DO ZAMKU

Pierwszy rycerz, który dobiegnie do zamku (czyli minie pole 36), umieszczany jest na zamku **na polu X**. Oznacza to, że w oczach księżniczki okazał się najbardziej tchórzliwy i **nie zdobędzie punktów**. Trzej kolejni rycerze, którzy dobiegną do zamku, zajmą odpowiednio pola 5, 3 i 2 – i tyle samo zdobędą punktów.



Uwaga! Gdy rycerz dotrze do zamku, kostkę w jego kolorze należy odłożyć do pudełka.

Przykład: Gracz przesuwając **niebieskiego** rycerza. Dotarł do zamku jako pierwszy, umieszcza go więc na polu X. **Niebieska** kostka odkładana jest do pudełka.

4



Następny gracz wybrał kostkę dającą prawo przesunięcia dowolnego rycerza. Przesuwa **pomarańczowego**. Dotarł do zamku jako drugi, zajmuje więc drugie pole – zdobędzie 5 punktów. **Pomarańczowa** kostka odkładana jest do pudełka.

2



KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- a) **gdy do zamku dotarło 4 rycerzy** (czyli zajęte są 4 pola na zamku),
- b) **gdy do zamku dotarło mniej niż 4 rycerzy, ale na planszy zostało tylko 2 rycerzy**. Wtedy obaj ci rycerze umieszczani są razem na pierwszym wolnym polu na zamku.

Przykład: Do zamku dobiegło 2 rycerzy: **niebieski** i **pomarańczowy**. Na planszy pozostało tylko 2 rycerzy: **żółty** i **różowy** (reszta została pokonana przez smoka). Obaj umieszczani są na pierwszym wolnym polu na zamku – zdobędą po 3 punkty.



Po zakończeniu gry liczycie punkty zdobyte za uratowane **białe puchate króliki** i za **rycerzy** w kolorach, które macie na swoich żetonach tarcz. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył więcej punktów za uratowane białe puchate króliki. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT DLA 2 GRACZY

(autorem wariantu jest David Libby „villagebear” z serwisu BGG)

Obaj gracze dostają **po 2 żetony tarcz**. Każdy z nich będzie miał w sumie 5 kolorów rycerzy na swoich tarczach. Zauważcie, że 1 kolor zawsze jest wspólny dla obu żetonów tarcz. Kolor ten jest bardzo ważny! Podczas liczenia punktów kolor ten liczony jest **dwukrotnie**! Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.



Gracz 1



Gracz 2



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2018 Dr Reiner Knizia. All rights reserved.

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Tomek Larek, Grzegorz Molas
Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne, DTP i wizualizacje 3D: Cezary Szulc

WYSPA SZAMANA



Przenieś się na egzotyczną wyspę!

Zbieraj surowce i buduj z nich kopalnie, posągi i świątynie.

Korzystaj z pomocy miejscowego szamana – pomoże ci w budowie! Za każdą budowlę dostaniesz punkty.

Zgromadź więcej punktów niż rywale!