

INSTRUKCJA WERSJI
PODSTAWOWEJSekret Wilczej Gromady
MOJA OPowieśćKARTY WERSJI PODSTAWOWEJ
55 dwustronnych kart (opowieści/celu)Strona z opowieścią
Awers karty.Strona z celem
Rewers karty.

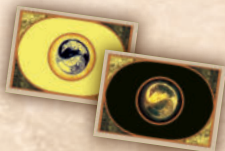
IKONY NA KARTACH



KARTY Z DODATKU

6 kart pomocy

Karty pomocy używane w grze podstawowej, zawierające przydatne informacje.

1 karta z zasadami
dodatkowymi

Instrukcja z zasadami gry w 3 lub 4 graczy przy użyciu dwóch egzemplarzy gry.

43 karty do wariantu zaawansowanego

Karty stałe i karty możliwości używane w wariantcie zaawansowanym.

4 karty dodatkowe
do własnych zasadPRZYGOTOWANIE GRY
(WARIANT PODSTAWOWY)1 **KARTY** – będziecie potrzebowali tylko kart podstawowych (opowieści/celów) i kart pomocy. Resztę odłóżcie do pudełka.2 **MIEJSCE DLA GRACZY** – każdy gracz powinien mieć przed sobą miejsce na 25 kart (układ 5x5).3 **PRZYGOTUJcie KARTY** – Upewnijcie się, że wszystkie karty ułożone są stroną z opowieścią do góry, a symbole znajdują się w lewym dolnym rogu. Potasujcie je i umieśćcie w stosie w zasięgu obu graczy (stroną z opowieścią do góry).4 **PRZYGOTUJcie RYNEK** – ze stosu wyłóżcie 6 kart, tworząc rynek. 4 z nich połóżcie opowieścią do góry, a 2 kolejne połóżcie z widocznym celem, tak jak na ilustracji.

Rynek

5 **KARTY POMOCY** – każdy gracz bierze po jednej karcie pomocy (żółtej lub czarnej).6 **USTALCIE PIERWSZEGO GRACZA**

– osoba, która była ostatnio w lesie, zostaje pierwszym graczem. Jeśli gracze kilka gier z rzędu, pierwszym graczem zostaje osoba, która przegrała ostatnią rozgrywkę.

1 W swojej turze będziecie **dobierać jedną kartę** z rynku i **umieszczać ją przed sobą**.2 Na końcu gry każdy gracz stworzy przed sobą układ składający się z **5x5 kart** (łącznie 25 kart).3 Znajdą się w nim **dwa typy kart**:

Słyszycie to? Smer, wycie... śmiech. Dziwne, nie? Mówi się, że las jest pełen wilków. Ale mam przeczucie, że kryje się w nim coś jeszcze. Zaciekawieni? Wyruszajcie zatem ku przygodzie.

7 Na końcu gry **zdobędziecie punkty za każde spełnione wymaganie na karcie celu w waszym układzie**. Zwycięży gracz z **największą liczbą punktów**.6 Karty celów posiadają różne wymagania, które staracie się wypełnić, by **zdobyć punkty**.5 **KARTY CELÓW**, które próbujecie spełnić za pomocą kart opowieści.4 **KARTY OPowieści** z ilustracjami i ikonami dotyczącymi tego, co się na nich znajduje.

Rozpoczynając od pierwszego gracza, gracze naprzemiennie rozgrywają swoje tury, w których dobierają kartę z rynku i umieszczają ją przed sobą.

W SWOJEJ TURZE

1 **DOBranie KARTY**Gracz dobiera **jedną z sześciu** kart z rynku.Gracz **nie może** odwrócić dobranej karty.Np. Jeśli gracz bierze kartę opowieści, musi ją przed sobą położyć **tą samą stroną do góry**.

Rynek

Dostępne miejsca na dolozenie kolejnej karty.

2 **UMIESzczenie KARTY**

Gracz umieszcza dobraną kartę przed sobą.

Gracze będą tworzyć przed sobą układ kart 5x5. Pierwszą kartę **mogą umieścić gdzie chcą**. Kolejne karty muszą być umieszczane tak, by **sąsadować bokiem z wcześniej umieszczonymi** (nie można umieszczać kart po skosie). Na końcu gry, w każdej kolumnie i wierszu, musi znajdować się dokładnie 5 kart.Podczas umieszczania kart sami **decydujecie, gdzie one się znajdują**. Pamiętajcie, że na końcu gry układ musi składać się z 25 kart (5x5).3 **UZUPEŁNIENIE RYNKU**Zupełnijcie rynek kartą z **wierzchu stosu**. Umieśćcie ją w rynku **tą samą stroną**, co zabrana karta.

Pamiętajcie, żeby uzupełniać rynek tak, by znajdowały się na nim 4 karty opowieści i 2 karty celów dostępne dla graczy. Gracze wiedzą, jaka kolejna karta opowieści znajdzie się na rynku (leży na górze stosu).

4 **KONIEC TURy**

Tura gracza kończy się, a swoją turę rozgrywa kolejny gracz.

PRZEBIEG GRY

W grze występują cztery rodzaje celów, które zapewniają graczom punkty. Gracz może realizować te, które znajdują się na wyłożonych przed nim kartach. Punktacja przeprowadzana jest na końcu gry.

Oprócz opisu celów, w instrukcji znajdziecie przykłady punktacji na końcu gry. Liczba symboli w grze różni się ze względu na typ. Na karcie pomocy znajduje się informacja o częstotliwości ich występowania.



Układ kart 5x5, który na końcu gry posiada przed sobą Anna.

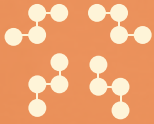


Nazwa karty Liczba punktów za każdą kartę opowieści z tym symbolem w kolumnie/rzędzie z kartą celu. Liczba punktów za zrealizowany cel.

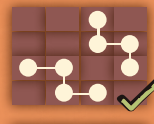
▶ Cele przynoszą punkty za spełnienie wymagań **LUB** za kartę opowieści z symbolem/kombinacją symboli.

KSZTAŁTY

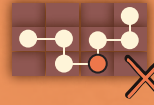
By zdobyć punkty, gracz musi stworzyć z kart ze wskazanymi symbolami określony kształt gdziekolwiek w swoim układzie. Każdy symbol musi znajdować się na innej karcie opowieści.



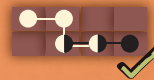
Kształt można **obracać/ może być lustrzanym odbiciem** (zobaczcie przykład na karcie pomocy).



Gracz może zdobyć punkty za ten sam cel **kilkukrotnie, ale nie może użyć jednej karty więcej niż raz do realizacji jednego celu** (nawet jeśli używa się różnych symboli).



Gracz może **użyć jedną kartę do realizacji różnych celów** – w takim przypadku kształty mogą na siebie nachodzić.



A Anna posiada jeden taki kształt (lustrzane odbicie) w swoim układzie – otrzymuje za niego **= 8 PUNKTÓW**.



B Anna posiada dwa takie kształty w swoim układzie. Kształty stworzone są z różnych kart, dlatego zdobywa punkty dwukrotnie. Pamiętajcie, że karty z symbolami muszą być umieszczone w odpowiedniej kolejności i każdy symbol musi znajdować się na innej karcie opowieści **= 2 x 6 PUNKTÓW = 12 PUNKTÓW**



C Ten cel wymaga posiadania dwóch kart opowieści z symbolem rodziców umieszczonych po skosie. Anna posiada dwa takie układy, ale punkty zdobywa raz, ponieważ nie mogą one na siebie nachodzić. Kartę opowieści wykorzystujecie również do realizacji innych celów **= 3 PUNKTY**



STRZAŁKI



Gracz zdobywa punkty za **każdy taki symbol** na karcie opowieści, umieszczonej **w tej samej kolumnie lub rzędzie, co ta karta celu** (podczas punktacji należy sprawdzić łącznie 8 kart). Umieszczenie tej karty celu jest bardzo ważne.



Przekreślony symbol oznacza, że gracz otrzymuje punkty, jeśli nie posiada karty z tym symbolem **w tej samej kolumnie lub rzędzie, co ta karta celu** (podczas punktacji należy sprawdzić łącznie 8 kart).

D Anna posiada 3 symbole łapy w tej samej kolumnie/rzędzie, w której znajduje się karta celu. Pomimo tego, że w swoim układzie posiada więcej kart z tym symbolem, nie może za nie otrzymać punktów, gdyż znajdują się w innych rzędach/kolumnach. **= 3 x 2 PUNKTY = 6 PUNKTÓW**



E Ten cel wymaga, żeby gracz nie posiadał kart opowieści z ikoną rodziców w tym samym rzędzie lub kolumnie, co karta celu. Anna nie spełniła tego wymagania, gdyż ma kartę opowieści z tym symbolem w tej samej kolumnie, co karta celu. **= 0 PUNKTÓW**



PODWÓJNE SYMBOLE



Symbole, które na siebie nachodzą, dotyczą symboli **znajdujących się na jednej karcie opowieści**. Ich kolejność nie jest ważna. Otrzymujesz punkty za każdą kartę opowieści znajdującą się gdziekolwiek w układzie, która posiada na sobie te symbole.



Jeśli karta celu ma na sobie **strzałki**, sprawdźcie symbole wyłącznie na kartach opowieści w **tej samej kolumnie/rzędzie, w której znajduje się karta celu** (podczas punktacji należy sprawdzić łącznie 8 kart. Gracz zdobywa punkty za każdą kartę opowieści, a nie za symbol).

F Anna posiada jedną kartę opowieści z dwoma symbolami. Ich kolejność na karcie nie ma znaczenia. **= 2 PUNKTY**



BALANS

Gracz musi posiadać taką samą liczbę symboli w całym układzie. Gracz musi posiadać przynajmniej jeden symbol wskazany na karcie celu.

G Anna spełniła wymagania tego celu. W swoim układzie ma 5 symboli mieszkańców i 5 symboli łap. **= 10 PUNKTÓW**



KONIEC GRY

Kiedy obaj gracze umieszczą przed sobą 25 kart (w układzie 5x5) gra kończy się. Policzcie zdobyte punkty za posiadane karty celów. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. Wynik gracza z przykładu = 41 PUNKTÓW

GRA ZAAWANSOWANA

Po kilku rozgrywkach w wersję podstawową, sugerujemy rozegranie wariantu Nowe ekscytujące przygody, który wprowadza więcej możliwości dla graczy (np. dokładanie kart po skosie czy dobieranie ich ze spodu talii).

Podziękowania dla Nejc Mesesnel, Rok Ritlop, Aljaż Podgornik, Darren Kearney, Kasia Mazur, Jure Gantar, zespołu Cartoon Saloon i pozostałych testerów.

Autor gry: Maja Milavec
Ilustracje: Cartoon Saloon
Opracowanie graficzne: Tia Friedel



©2022 Cartoon Saloon (WolfWalkers) Ltd / Melusine Productions
WolfWalkers to zastrzeżony znak towarowy Cartoon Saloon/ Melusine Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone.



© 2022 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
Kierownik projektu: Arek Maj
Tłumaczenie i redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Kasia Rymarczyk



Sekret wilczej gromady –
 Moja opowieść
 Rozwój gry i wydawca:
 Value Add Games, 2022