

MANDRAGORA

Twórcy:
Bruno ŹATHALA i Florian SIRIEIX
Autor ilustracji: PIERŃ

Magiczny Black Friday właśnie się rozpoczął, a właściciele sklepów z czarodziejskimi cudownościami ogłosili wielką wyprzedaż! To doskonała okazja, by uzupełnić zapasy Twojej magicznej spiżarni i wyrównać rachunki z innymi czarodziejami w mieście. Wysyłasz swojego asystenta na targ, wręczając mu długą listę zakupów. Wygląda na to, że inni czarodzieje wpadli na ten sam pomysł...

Twój nierozgarnięty uczeń otrzymał proste zadanie: wyczyścić sklepowe półki do ostatniej fiołki zanim zrobią to inni. W ten podstępny sposób pozyskasz składniki niezbędne do warzenia eliksirów oraz księgi zaklęć skrywające tajniki najpotężniejszych klątw, które wykorzystasz przeciwko swoim rywalom! Twój chytry plan ziści się, pod warunkiem że ten roztrzępianiec nie zapomni o mandragorach i będzie trzymał się z dala od przeklętych zwojów...

UWAGA: W poniższej instrukcji gracze są określani mianem „czarodziejów”.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Dokładnie przetasujcie 10 kafelków sklepów, a następnie ułóżcie je w okręgu, w losowej kolejności **1**.
- Karty zaklęć podzielcie na 5 stosów (zależnie od ich mocy 1–5). Następnie przetasujcie karty w każdym ze stosów. Odkryte stosy ułóżcie w kolejności rosnącej (od zaklęć o mocy 1 do zaklęcia o mocy 5). Umieście je obok kafelków sklepów **2**.
- Postawcie znacznik asystenta obok kafelka startowego. Jest to kafelek sklepu z wybrzuszeniem u dołu **3**.
- Umieście zeton klątwy i kafelek końca gry w pobliżu obszaru gry **4**.
- Magiczne przedmioty: w rozgrywce 2- lub 3-osobowej usuńcie z gry następujące karty:

ROZGRYWKA 4-OSOBOWA: nie usuwajcie żadnych kart.

ROZGRYWKA 3-OSOBOWA: usuńcie po 1 księdze zaklęć w każdym z podstawowych kolorów (czerwoną, zieloną, żółtą, fioletową i niebieską).



ROZGRYWKA 2-OSOBOWA: usuńcie z gry wszystkie niebieskie karty (16), 2 białe karty mandragory oraz po 2 księgi zaklęć w każdym z podstawowych kolorów (czerwone, zielone, żółte i fioletowe).



- Każdy czarodziej otrzymuje na start 1 kartę mandragory **5**.
- Pozostałe karty magicznych przedmiotów przetasujcie, tworząc zakryty stos kart. Umieście go w środku okręgu utworzonego z kafelków sklepów **6**.
- Umieście po 1 **odkrytej** karcie magicznego przedmiotu obok każdego **dziennego sklepu** poza kafelkiem startowym (tym, obok którego umieściliście asystenta). Jest 6 takich sklepów **7**.
- Umieście po 1 **zakrytej** karcie magicznego przedmiotu obok każdego z 3 **nocnych sklepów** **8**.



ELEMENTY GRY

- ♦ 10 KAFELKÓW SKLEPÓW
- ♦ 1 ZNACZNIK ASYSTENTA
- ♦ 1 ŻETON KLĄTWY
- ♦ 1 KAFELEK KOŃCA GRY
- ♦ 106 KART, W TYM:



- ♦ 24 karty zaklęć o mocy 1–5
- ♦ 82 karty magicznych przedmiotów

Talia kart magicznych przedmiotów składa się z:



- ♦ 12 przeklętych zwojów
- ♦ 7 mandragor (Mandragora może zastąpić księgę zaklęć lub składnik dowolnego koloru).



- ♦ 21 ksiąg zaklęć o wartości 0–3 (w 6 kolorach)
- ♦ 42 składniki (w 5 kolorach)

LICZBA POSZCZEGÓLNYCH KART:

						CZARNY
SKŁADNIKI	x3	x6	x9	x12	x12	0
KSIĘGI ZAKLĘĆ	x4	x4	x4	x4	x4	x1

ROZGRYWKA



Czarodzieje rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Wybierzcie gracza rozpoczynającego, przyjmując dowolne kryterium.

W swojej turze **musisz** wykonać jedną z dwóch akcji:

- Pozyskanie nowych magicznych przedmiotów **ALBO**
- Rzucenie zaklęcia.

POZYSKANIE NOWYCH MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW:

- 1- **PRZESUŃ ASYSTENTA** zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o 1–3 pól (*kafelki sklepów*).
- 2- **WEŹ WSZYSTKIE MAGICZNE PRZEDMIOTY** znajdujące się w sklepie, przy którym zatrzymał się asystent. Dobierz na rękę karty składników, mandragor i ksiąg zaklęć wyłożone obok kafelka sklepu. Nie ma limitu kart w ręce. Karty przeklętych zwojów umieszczaj odkryte przed sobą, układając je obok siebie.
- 3- **UZUPEŁNIJ TOWAR W SKLEPACH.** Po wykonaniu ruchu dołóż po jednej karcie do każdego ze sklepów, które minął asystent, zaczynając od tego, z którego wyruszył. Pamiętaj, by w sklepach dziennych umieszczać karty awerssem do góry (*odkryte*), a w sklepach nocnych rewersem do góry (*zakryte*). Na skutek tej akcji w sklepie może znaleźć się kilka magicznych przedmiotów.



W **SKLEPACH DZIENNYCH** umieszczaj karty awerssem do góry (**odkryte**).



W **SKLEPACH NOCNYCH** umieszczaj karty rewersem do góry (**zakryte**).

KLĄTWA



Przeklęty zwój ściąga na czarodzieja **KLĄTWĘ O SILE OD 1 DO 3.**

Za każdym razem, gdy któryś z czarodziejów dobierze lub odrzuci kartę przeklętego zwoju (*na skutek przesunięcia asystenta lub rzuconego zaklęcia*) należy sprawdzić, kto posiada najwięcej symboli klątw.

Czarodziej, który ma ich w danym momencie najwięcej, jest przeklęty. Otrzymuje żeton klątwy i umieszcza go przed sobą. W przypadku remisu żeton musi zmienić swojego właściciela (posiadacz żetonu przekazuje go jednemu z pozostałych remisujących).

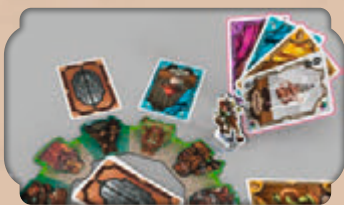
Na koniec gry, czarodziej posiadający żeton klątwy traci **2 PUNKTY ZWYCIĘSTWA!**



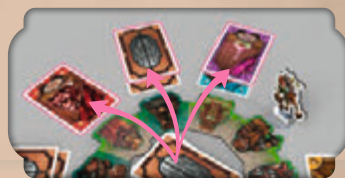
PRZYKŁAD POZYSKIWANIA MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW



Czarodziej przesuwa asystenta o 3 pola.



Czarodziej dobiera wszystkie karty magicznych przedmiotów ze sklepu, przy którym zatrzymał się asystent.



Czarodziej uzupełnia towar w sklepach, które asystent minął podczas ruchu (łącznie z tym, z którego wyruszył). W tym celu umieszcza po jednej odkrytej karcie w sklepach dziennych i po jednej zakrytej karcie w sklepach nocnych.

RZUCENIE ZAKLĘCIA

Kiedy czarodziej decyduje się na rzucenie zaklęcia, znacznik asystenta nie porusza się.

1- PRZYGOTUJ ZAKLĘCIE.

Spośród kart w ręce wybierz jedną księgę zaklęć oraz dowolną liczbę składników w kolorze księgi. Wyłóż te karty w odkrytym stosie przed sobą, tak by księga zaklęć była widoczna.

UWAGA: Do rzuconego zaklęcia możesz wykorzystać tylko jedną księgę zaklęć. Jeśli posiadasz kilka ksiąg zaklęć tego samego koloru, **musisz** rzucić kilka zaklęć w tym kolorze (nie więcej niż jedno na turę).

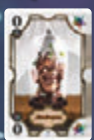


CZARNA MAGIA



Czarna księga zaklęć jest wyjątkowa. Rzucanie zaklęć z jej pomocą wymaga użycia składników w różnych kolorach. **KOLORY NIE MOGĄ SIĘ POWTARZAĆ.**

MANDRAGORY



Mandragora skrywa silne magiczne zdolności. Biała karta mandragory może zastąpić składnik w dowolnym kolorze **LUB** księgę zaklęć o wartości 0.

Jeśli wykorzystasz kartę mandragory jako księgę zaklęć, musisz użyć kart składników w jednym kolorze (standardowe zaklęcie) lub w różnych kolorach (czarna magia).

Pamiętaj, że w swojej turze możesz wykorzystać tylko **JEDNĄ KARTĘ MANDRAGORY**, musisz więc zdecydować, czy zastąpi ona księgę zaklęć, czy składnik.

2- DZIAŁANIE ZAKLĘĆ.

Wybierz, które z zaklęć chcesz rzucić.

- Liczba wykorzystanych składników określa **maksymalną moc** zaklęcia. Korzystając z 1 księgi zaklęć i 3 składników w tym samym kolorze, możesz rzucić zaklęcie o mocy 1-3. To ty wybierasz, jak silne będzie twoje zaklęcie.
- Dobierz wierzchnią kartę ze stosu zaklęć o wybranej przez siebie mocy i umieść ją na wyłożonych kartach składników. Zawsze układaj karty tak, by wartość wykorzystanej księgi zaklęć była widoczna (*nie zakrywaj lewego brzegu karty*). Następnie rozpatrz efekt karty zaklęcia (patrz *Opis zaklęć* str. 4).

PRZYKŁAD RZUCANIA ZAKLĘCIA



Czarodziej używa żółtej księgi zaklęć oraz 3 składników (2 żółtych składników i 1 mandragory). Rzuca zaklęcie o mocy 3, umieszczając odkrytą kartę zaklęcia o mocy 3 na wierzchu wyłożonych składników.

KONIEC GRY

Wyczerpanie stosu kart magicznych przedmiotów oznacza, że do końca gry pozostały 3 rundy. Czarodziej, którego tura właśnie się rozpoczyna, kładzie przed sobą kafelek końca gry rzymską trójką ku górze. Oznacza to, że do końca gry pozostały 3 rundy. Na początku swojej kolejnej tury czarodziej posiadający kafelek końca gry obraca go na drugą stronę, rzymską dwójką ku górze. Oznacza to, że do końca gry pozostały 2 rundy. W kolejnej turze czarodziej odrzuca kafelek do pudełka. Oznacza to, że właśnie rozpoczęła się ostatnia runda.



Podczas 3 ostatnich rund czarodziej może wykonać 1 z 2 standardowych akcji lub **spasować**, wtedy kończy swoją grę i **nie wykonuje już żadnych akcji**.

Po rozegraniu 3 ostatnich rund lub po tym jak wszyscy czarodzieje spasują, gra dobiega końca. Czarodzieje podliczają swoje punkty.

→ LICZENIE PUNKTÓW

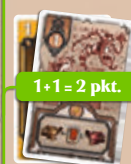
- Zsumuj wartości kart wszystkich rzuconych zaklęć oraz wszystkich wykorzystanych ksiąg zaklęć. Karty składników nie zapewniają punktów.
- Odejmij po 1 punkcie za każdy niewykorzystany kolor z ręki. Mandragory uznawane są za białe karty i liczą się jako osobny kolor na koniec gry.
- Odejmij 2 punkty, jeśli posiadasz żeton kłutwy.

Czarodziej z największą liczbą punktów wygrywa!

W przypadku remisu wygrywa ten, kto rzucił więcej zaklęć.



PRZYKŁADOWA PUNKTACJA



Zaklęcia i księgi zaklęć = 17 punktów

Żeton kłutwy = -2 punkty.

Karty w 3 kolorach w ręce. Zaklęcie o mocy 4 pozwala odrzucić 1 kolor = -2 punkty.

W SUMIE 13 punktów



OPIS ZAKŁEĆ

W grze występują 3 rodzaje kart zaklęć:



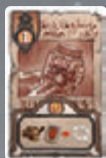
Należy rozpatrzyć ich efekt NATYCHMIAST po dobraniu karty zaklęcia.



Można z nich korzystać wielokrotnie, przez całą grę.



Należy rozpatrzyć ich efekt na sam koniec gry, przed podliczeniem punktów.



BANICJA x4



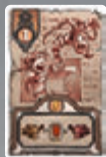
Odrzuć 1 ze swoich kart przeklętego zwoju.



REPLIKACJA x3



Możesz ponownie wykonać akcję.



TELEPORTACJA x4



Przełącz jednemu z twoich przeciwników kartę przeklętego zwoju (jeśli taką posiadasz).



ZWINNOŚĆ x3



Każde takie zaklęcie pozwala ci zwiększyć zasięg ruchu o 1.



SUBSTYTUCJA x4



Dobierz losowo kartę z ręki przeciwnika. Zabierz mu ją, a następnie oddaj mu 1 ze swoich kart (możesz wybrać właśnie wylosowaną kartę).



DEMATERIALIZACJA x2



Wybierz kolor. Następnie odrzuć z ręki wszystkie karty w tym kolorze. Jeśli posiadasz 2 takie zaklęcia możesz odrzucić karty w 2 kolorach.



LEWITACJA x3



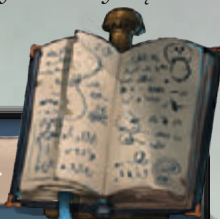
Dobierz wybraną kartę z dowolnego sklepu. W sklepach nocnych wybierasz spośród zakrytych kart. Nie uzupełniaj towaru w sklepie.



OCZYSZCZENIE x1



Odrzuć wszystkie karty z ręki.



WARIANT DRUŻYNOWY (4 czarodziejów)



rozgrywce 4-osobowej możecie wybrać jeden z dwóch wariantów gry: podstawowy, w którym każdy czarodziej gra samodzielnie przeciwko innym czarodziejom LUB drużynowy, w którym czarodzieje dzielą się na dwie dwuosobowe drużyny. Gorąco polecamy sprawdzić tę drugą opcję.

W rozgrywce drużynowej członkowie jednej drużyny nie mogą siedzieć obok siebie. Gra przebiega podobnie jak w wariantcie podstawowym, poza kilkoma wyjątkami. Każdy z czarodziejów dysponuje własną pulą kart trzymanyh w ręce i samodzielnie rzuca zaklęcia. Dodatkowo członkowie jednej drużyny mogą wymieniać się kartami. W jaki sposób? Spieszymy z wyjaśnieniem.

Kiedy czarodziej otrzyma kartę przeklętego zwoju (po dobraniu kart ze sklepu lub na skutek rzuconego zaklęcia), może wykonać JEDNĄ z poniższych akcji:

- ♦ **PRZEKAZANIE** samodzielnie wybranej karty partnerowi,
- ♦ **PRZYJĘCIE** wybranej przez partnera karty,
- ♦ **WYMIANA** karty z partnerem.

Podczas gry czarodzieje mogą swobodnie rozmawiać ze sobą na temat kart, które chcieliby otrzymać.

Na koniec gry należy zsumować punkty zdobyte przez obu członków drużyny i porównać wynik z liczbą punktów zdobytych przez przeciwników. Drużyna, która ma więcej punktów, wygrywa!

Kierownik projektu: Arek Maj

Tłumaczenie: Kamila Wiatrzyk

Skład i DTP instrukcji: Agata Syc

Skład i DTP pudełka: Sławomir Bejda

Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz



© 2023 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.

ul. Domaniewska 48

02-672 Warszawa

tel. 22 826 08 82, 22 828 98 08

www.foxgames.pl | www.gwfoksal.pl

