

Młodzi Czarodzieje

6+

MPA
2-6

20-30 min



Lukas Zach i Michael Palm



Obaj projektanci mieszkają z 2 kotami, mają 1–2 synów i uwielbiają swoje życie w Bremie, w pobliżu Jeziora Bodeńskiego. Spotkali się przypadkowo, kiedy to Lukas kupował coś w trakcie swoich wakacji w sklepie Michaela z planszówkami „Seetroll”. Połączyły ich wielka przyjaźń i wspólna pasja do projektowania gier.

Więcej o nich możesz przeczytać na www.LudoCreatix.com.

- 1 plansza
- 1 szkoła magii ze schodami (5 elementów)
- 6 pionków graczy (adeptci magii w 6 kolorach)
- 1 duszek
- 1 znacznik zegara
- 18 kafelków drzew (2 duchy i 16 świetlików)
- 3 kości (z symbolami: 1 duszek, 1 magiczna mikstura, 16 świetlików)
- 3 magiczne mikstury
- 3 zaklęcia kości

Elementy gry



Wprowadzenie

Latające miotły, mówiące koty i wszelkie przedmioty potrzebne do magicznych sztuczek są sprzedawane w sekretnym miejscu zwanym nocnym rynkiem. Tylko dorośli czarodzieje mogą do niego wejść. Antek, Alek i Ania, uczniowie 2 klasy szkoły magii, jeszcze nimi nie są i od dawna powinni być w łóżkach! W tajemnicy, pod osłoną nocy ci uczniowie wymknęli się ze szkoły. Duszek-strażnik zauważył zuchwałych wędrowców i już depta im po piętach. Pędźcie z powrotem do szkoły, zanim duszek was złapie! Drogę wskażą wam świetliki – tylko musicie je najpierw znaleźć!



Przygotowanie gry



1. Połóż planszę na środku stołu.
2. Połącz szkołę magii ze schodami (zgodnie z instrukcją umieszczoną na schodach) i umieść ją na planszy.
3. Odwróć kafelki drzew obrazkami do dołu i wymieszaj je. Bez podglądania umieść po 1 zakrytym kafelku na każdym okrągłym polu planszy.
4. Każdy gracz wybiera 1 pionek i umieszcza go na nocnym rynku.
5. Postaw pionek duszka na polu z symbolem ducha.
6. Połóż 3 kości i znacznik zegara obok planszy.
7. Wybierzcie poziom trudności gry i połóżcie odpowiednią liczbę żetonów mikstur i zaklęć obok planszy. Nieużywane elementy odłóż do pudełka.

Podstawowy:



Średni:



Trudny:



Teraz **każdy gracz podgląda w ukryciu 1 kafelek drzewa**. W rozgrywce dla 2 graczy każdy podgląda 2 kafelki. Zapamiętajcie, co się na nich znajduje, i odłóżcie kafelki z powrotem na planszę obrazkami do dołu. Jeśli na kafelku znajduje się duch, pokaż wszystkim ten kafelek i przesunij duszka o 1 pole do przodu, a następnie odłóż kafelek z powrotem na planszę.

Waszym zadaniem jest dotrzeć do szkoły magii, zanim duch złapie któregoś z graczy. Aby tego dokonać, będziecie musieli zapamiętywać położenie świetlików na planszy.

Gracie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz, który ostatnio był w lesie, otrzymuje **znacznik zegara** i będzie rozpoczynać grę.

W swojej turze **rzucasz 3 kostkami**.



Przebieg gry

Poszukiwanie świetlików

W nocy droga do szkoły jest bardzo ciemna! Chcąc się szybko przemieszczać naprzód, potrzebujesz pomocy świetlików. To małe istoty, które przez chwilę oświetlają drogę. Jednak nie tak łatwo je znaleźć. Świetliki uwielbiają chować się między drzewami.

Kostki wskazują, które świetliki musisz odszukać. Najpierw spróbuj odnaleźć 1 świetlika, odwracając 1 kafelek drzewa. **Twoi współgracze mogą pomóc ci w poszukiwaniach i podpowiadać!**

A) Znalazłeś wskazanego świetlika?

Świetnie! Grasz dalej. Odwracaj kolejne kafelki, dopóki nie odnajdziesz wszystkich wskazanych świetlików lub nie natrafisz na niewłaściwego świetlika (patrz punkt B). Przesunij swój pionek o 1 pole do przodu za każdego właściwie odkrytego świetlika. Czyli w swojej turze możesz poruszyć się o maksymalnie 3 pola. Następnie zakryj odsłonięte kafelki. Do gry przystępuje kolejny gracz.





B) Znalazłeś niewłaściwego świetlika?

Co za pech! Nie możesz odkrywać więcej świetlików. Przesuń swój pionek o 1 pole do przodu za każdego właściwego świetlika odkrytego wcześniej. Następnie zakryj z powrotem kafelki. Do gry przystępuje kolejny gracz.



C) Znalazłeś duszka?

O rany, wpadłeś w duszkową pułapkę! Nie możesz odkrywać więcej świetlików. Przesuń swój pionek o 1 pole do przodu za każdego właściwego świetlika odkrytego wcześniej. Następnie **przesuń duszka o 1 pole do przodu** i z powrotem zakryj kafelki. Do gry przystępuje kolejny gracz.

Jeśli na kostce wypadł **specjalny symbol**, nie szukasz go na kafelkach drzew, ale przeprowadzasz odpowiednią akcję:



Magiczna mikstura: Przesuń dowolny pionek gracza o 1 pole do przodu (bez użycia żetonu magicznej mikstury).



Duszkowa pułapka: Na koniec swojej tury przesuń pionek duszka o 1 pole do przodu.

Mikstury i zaklęcia

Jeśli duszek niebezpiecznie się do was zbliży, możesz w dowolnym momencie użyć magicznej mikstury i/lub zaklęcia kości. Wspólnie zdecydуйте, czy i kiedy ich użyjecie.



Magiczna mikstura: Przesuń 1 dowolny pionek gracza o 1 pole do przodu. Zużyty żeton odłóż do pudełka.



Zaklęcie kości: Rzuć ponownie wszystkimi kostkami. Zużyty żeton odłóż do pudełka.

Koniec rundy

Za każdym razem, gdy kolejka dojdzie do gracza posiadającego znaczek zegara, **duszek się przemieszcza**. Przesuń duszka o tyle pól do przodu, ile strzałek znajduje się na polu, na którym stoi. Dopiero po przesunięciu duszka możesz rzucić kostkami.



Na schodach

Kiedy skradasz się do szkoły, musisz być bardzo cicho. Cicho sza! Gdy **na początku swojej tury znajdujesz się na schodach** przed szkołą, jesteś zdany tylko na siebie. Pamiętaj, gdzie znajdują się świetliki? Rozegraj swoją turę jak zwykle, **ale bez żadnej pomocy współgraczy!** Możesz używać żetonów magicznej mikstury i zaklęcia kości.

W szkole magii

Duszek nie może wejść do szkoły, jesteś tam bezpieczny. Nie rzucasz już kostkami, ale możesz pomagać innym graczom, dopóki nie znajdą się na schodach.



Gra kończy się na 2 sposoby:

1. Gdy wszyscy adepci znajdą się w szkole. Duszek was nie złapał – **wszyscy wygrywacie**.
2. Gdy duszek znajdzie się na polu, na którym stoi przynajmniej 1 pionek gracza, adept zostaje złapany. **Wszyscy przegrywacie**. Magiczne różdżki do góry i zagrajcie jeszcze raz!

Koniec gry

Adepci magii, którym autorzy gry chcą w szczególności podziękować, to: Aditya, Amel, Amit, Andi, Babs, Basti, Benne, Chamila, Chaminda, Christian, Claas, Fabi, Heidi, Isabella, Jorid, Jürgen, Jule, Laura, Lotte, Mara, Matze, Mayelle, Nancy, Nathan, Nina, Paula, Robert, Silas, Steffi, Teresa, Theo, Thilini, Tina, Uller. Serdeczne podziękowania dla Philippa Kolhoffa, który dodał magiczny balans do gry dzięki specjalnemu oprogramowaniu. Specjalne podziękowania dla czarnoksiężnika Damiana, pomysłodawcy i niestrudzonego testera.

ZAGRAJ ZE MNĄ to kolekcja doskonałych gier planszowych dla rodziców i dzieci. Znajdziesz tu gry, które wyróżniają się najwyższą jakością wykonaniem (drewniane elementy, gruby karton) i ciekawymi regułami. Gry zdobyły liczne nagrody na całym świecie, w tym najbardziej prestiżową Kinderspiel des Jahres. Gry z kolekcji ZAGRAJ ZE MNĄ rozwijają u dzieci umiejętności takie jak: rozpoznawanie kolorów, liczenie, zdolności manualne, wyobraźnię przestrzenną, umiejętność radzenia sobie z emocjami, współpracę w grupie. Najważniejsze jest jednak to, że dają dużo zabawy i radości dzieciom... i ich rodzicom.

zagraj ze mną



Poznaj wiek po kolorze pudełka



EGMONT
Publishing



Pegasus Spiele

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielnia 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© 2017 Polska edycja: Egmont Polska Sp. z o.o.
© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Niemcy
www.pegasus.de, Wszystkie prawa zastrzeżone
Drukowanie i publikowanie zasad, elementów gry i ilustracji bez zezwolenia posiadacza licencji zabronione.

Autorzy gry: Lukas Zach i Michael Palm
Ilustracje: Anne Pätzke
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Grę polecają:



Multikino Familie.pl



Qiturka.pl dziecko i kultura
gaga. www.gaga.pl